

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo<sup>64</sup> • Dreamcast

# СТРАНА ИГР

<http://www.gameland.ru>



Тактика прохождения:

- АЛЛОДЫ 2 (2 часть) -
- COMMANDOS: BTCO (1 часть) -
- LOL3 (2 часть).



# E3

## РЕПОРТАЖ С ВЫСТАВКИ

# AGE of EMPIRES

П Р Е М Ь Е Р В И Д Е О Ф И Л Ь М

П Р Е Д С Т А В Л Я Е Т

Н А В И Д Е О С 2 5 М А Я

ТРЕБУЕТСЯ СОСЕД ПО КОМНАТЕ...  
ЖЕЛАТЕЛЬНО САМОУБИЙЦА.

DEAD MAN ON CAMPUS

# МЕРТВЕЦ В КОЛЛЕДЖЕ

"ЛУЧШАЯ МОЛОДЕЖНАЯ КОМЕДИЯ ЗА ДОЛГОЕ ВРЕМЯ"

Dan Deevy, WNYU



Все права на видео принадлежат ООО "Премьер Видео Фильм". Многоканальный тел./факс: (095) 937-2700.  
Эксклюзивный дистрибьютор: "Премьер Дистрибушн" Многоканальный тел./факс: (095) 937-2700, 737-7255 <http://www.premvf.ru> E-mail: [commerce@premvf.dol.ru](mailto:commerce@premvf.dol.ru)  
Эксклюзивный дистрибьютор в Санкт-Петербурге и Ленинградской области: Кинокомпания "СТВ", ул. Жуковского, 41, тел./факс: (812) 273-2058  
Эксклюзивный дистрибьютор в странах Балтии: "ВидеоЭкспресс", Латвия, Рига, ул. Бривибас, 169, тел./факс: 8(10), (371) 737-7777/720-4097  
Региональные дилеры: Новосибирск (3832) 181-160, 233-070, 231-665, ул. Советская, д.17 [agharta@usa.net](mailto:agharta@usa.net) Web: [sdenet.nsk.ru/~agharta](http://sdenet.nsk.ru/~agharta); Санкт-Петербург (812) 265-3483, Б. Смоленский пр., д.10; Нижний Новгород (8312) 62-0288, ул. Бекетова, д.37; Екатеринбург (3432) 51-4650, 51-7765, ул. Вайнера, д.25  
E-mail: [compact@dialup.mplik.ru](mailto:compact@dialup.mplik.ru); Видео клуб "Премьер" Кассеты почтой: 129090, Москва, а/я 10; Видеокассеты для проката: тел. (095) 159-4265

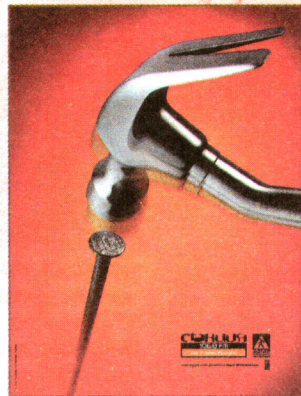


## СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

2-ая стр. обл.	Премьер
3-ая стр. обл.	Станция 106.8
4-ая стр. обл.	«1С»
005, 015, 023, 025	E@Shop
007	Клуб «Царицыно»
009	журнал «Хакер»
011	«Бука»
013	журнал «Official Playstation Russia»
021	Клуб «ОРКИ»
027	DataForce
028	«Караван»
029	«Новый Диск»
037	Спец. выпуск «СИ»

## ВНИМАНИЕ!

«Страна Игр» выходит 2 раза в месяц. Спрашивайте в продаже 2-го и 16-го числа каждого месяца.



Журнал с CD-ROM комплектуется постером.



## СИ ПРЕДСТАВЛЯЕТ...

003 Содержание **СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ**

004 Живая выставка

## X-FILES

008 Маленькие радости UNREAL

012 Abomination & Odium

014 Gremlin: На Перепутье

## ХИТ

016 Quake III Arena

018 Flight Unlimited III

020 Slave Zero

022 Age of Empires II

## ОНЛАЙН С СЕРГЕЕМ ДОЛИНСКИМ

026 Консервы из «классики»

026 Heat.Net?! Хит или нет?..

027 WaveCatcher:  
построй свою цивилизацию

## В РАЗРАБОТКЕ

030 Werewolf: Apocalypse

030 Jane's USAF

031 Furballs

031 Ultimate 8 Ball

032 Curley's Adventure

032 Miniverse

033 Planescape: Torment

034 Pokemon Stadium 2

034 Sarge heroes

035 Fighting Force 2

036 Panorama Cotton 2

036 Fear Factor

## ОБЗОР

038 Seven Kingdoms 2

040 Baldurs Gate: Tale of the Sword Coast

041 Шизариум

042 Midtown Madness

043 Hell Copter

044 Machines

045 Wild Metal Country

046 Tank Racer

## ТАКТИКА, СЕКРЕТЫ

047 Commandos (1 часть)

050 Аллоды 2 (2 часть)

054 Lands of Lore 2 (2 часть)

058 Aliens vs. Predator (1 часть)

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo64 • Dreamcast

# СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru

НОВЫЙ ФОРМАТ — НОВОЕ ЛИЦО

Противостояние "шутеров":

## QUAKE III

UNREAL TOURNAMENT TEAM 2 FORTRESS 2

## С АВГУСТА «СТРАНА ИГР» переходит на новый формат!

По многочисленным просьбам читателей! Отныне ваш любимый журнал станет толще, лучше и намного интереснее! Новый формат, новый дизайн, новые рубрики — все это **НОВАЯ «СТРАНА ИГР»!!!** В продаже с августа — не пропустите крупнейшее событие в игровой индустрии!!!

## С п и с о к и г р в а л ф а в и т н о м п о р я д к е

PC	Miniverse	32	PlayStation	
Abomination & Odium	Planescape: Torment	33	Fear Factor	36
Age of Empires II	Quake III Arena	16,17	Fighting Force 2	35
Aliens vs. Predator	Sarge heroes	34	Tank Racer	46
BG: Tale of the Sword Coast	Seven Kingdoms 2	38,39	Dreamcast	
Commandos (I)	Slave Zero	20	Fighting Force 2	35
Curley's Adventure	Tank Racer	46	Furballs	31
Flight Unlimited III	Ultimate 8 Ball	31	Panorama Cotton 2	36
Furballs	UNREAL	8,9,10	Nintendo 64	
Hell Copter	Werewolf: Apocalypse	30	Pokemon stadium 2	34
Jane's USAF	Wild Metal Country	45		
Lands of Lore 2 (2)	Аллоды 2 (2)	50,51, 52,53		
Machines	Шизариум	41		
Midtown Madness				

Содержание КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ №11 (44) Июнь 1999

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo64 • Dreamcast

# СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru

Техника прохождения:

АЛЛОДЫ 2 (2 часть)  
COMMANDOS: BTCD (3 часть)  
LOLS (2 часть)

Е3 РЕПОРТАЖ с ВЫСТАВКИ

## РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге <a href="mailto:serge@gameland.ru">serge@gameland.ru</a>	издатель
Сергей Амирджапов <a href="mailto:amir@gameland.ru">amir@gameland.ru</a>	главный редактор
Борис Романов <a href="mailto:boris@gameland.ru">boris@gameland.ru</a>	редактор Видео
Сергей Долинский <a href="mailto:dolser@gameland.ru">dolser@gameland.ru</a>	редактор Онлайн
Эммануил Эдж <a href="mailto:emik@gameland.ru">emik@gameland.ru</a>	корреспондент в США
Дмитрий Эстрин <a href="mailto:estrin@gameland.ru">estrin@gameland.ru</a>	технический редактор
Виталий Гербачевский <a href="mailto:vr@gameland.ru">vr@gameland.ru</a>	корректор

## GAMELAND ONLINE

Денис Жохов <a href="mailto:denis@gameland.ru">denis@gameland.ru</a>	WEB-master
Академик <a href="mailto:akademik@gameland.ru">akademik@gameland.ru</a>	WEB-редактор

## ART

Серг Долгов <a href="mailto:serge@gameland.ru">serge@gameland.ru</a>	обложка
Сергей Лянге <a href="mailto:serge@gameland.ru">serge@gameland.ru</a>	дизайн и верстка
Леонид Андруцкий <a href="mailto:leonid@gameland.ru">leonid@gameland.ru</a>	дизайн и верстка

## ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий <a href="mailto:leonid@gameland.ru">leonid@gameland.ru</a>	цветоделение
Ерванд Мовсисян	техническая поддержка

## РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов <a href="mailto:igor@gameland.ru">igor@gameland.ru</a>	руководитель отдела
тел.: (095) 124-0402, 797-1489; пейджер: (095) 742-4242, а6.14225	
факс: (095) 125-0211	

## ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов <a href="mailto:vladimir@gameland.ru">vladimir@gameland.ru</a>	
Самвел Анташян <a href="mailto:samvel@gameland.ru">samvel@gameland.ru</a>	
тел.: (095) 124-0402; факс: (095) 125-0211	

## GAMELAND PUBLISHING

«АГАРУН Компани»	учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов <a href="mailto:dmitri@gameland.ru">dmitri@gameland.ru</a>	директор
Борис Скворцов <a href="mailto:boris@gameland.ru">boris@gameland.ru</a>	финансовый директор

Для писем	101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
Web-Site	<a href="http://www.gameland.ru">http://www.gameland.ru</a>
E-mail	<a href="mailto:magazine@gameland.ru">magazine@gameland.ru</a>

Вывод на пленки осуществлен «ХГС»  
Отпечатано с готовых диапозитивов в типографии «Пресса»  
Заказ № 1237

Тираж 50 000 экземпляров  
Цена договорная

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Принимаем свои извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

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

## GAMELAND MAGAZINE

AGAROUN Company	publisher
Dmitri Agarounov <a href="mailto:dmitri@gameland.ru">dmitri@gameland.ru</a>	director
phone: (095) 124-0402; fax: (095) 125-0211	

Co-operated with GameLand (N.Y.) Inc.  
phone: (718) 421-9130; fax: (718) 421-9129

## Живая выставка

http://www.gameland.ru



Э

ападный, южный, западный, южный, южный, южный, западный, южный, западный, западный... Думаете, это такая хитроумная шифровка? Намного проще — это отрывок из нашего расписания на 13 мая, первый день проведения выставки **E3'99**. А «южный» и «западный» — названия двух самых больших павильонов гигантского **Los Angeles Convention Center**, который имел честь принимать в своих стенах эту выставку. Надо отметить, что возвращению **E3** на западный берег Соединенных Штатов больше всего должны радоваться именно владельцы этого выставочного комплекса, поскольку **E3** в одно мгновение превратилась в крупнейшую выставку, которая проводится в **Convention Center** в этом году. На этот раз это закрытое торговое шоу собрало более 80 тысяч представителей игровой индустрии, которые, как и ваши любимые корреспонденты, носились по залам, вели переговоры, собирали сувениры, знакомились с новыми проектами, распространяли слухи и сплетни и в изнеможении присаживались на мягкие ковровые покрытия выставочных залов, не желая уже ничего видеть и слышать.

В этом году многие эксперты и журналисты предрекали, что очередная **E3** не преподнесет никаких сюрпризов и, несмотря на премьеру **Dreamcast** перед американскими игроками, оставит впечатление скучной и несурзадной выставки, в очередной раз продемонстрировав индустрии свой медленный закат как события в индустрии. Тем не менее, в процессе выставки выяснилось, что списывать **E3** со счетов не собирается практически ни одна игровая компания. Почти все лидеры индустрии предпочли объявить о рождении своих новых проектов именно здесь, в Лос-Анджелесе. Основными источниками сенсаций стали **Nintendo**, **Sony**, **Hasbro**, отчасти **Sega**, **Ritual** и **Electronic Arts**. Сегодня мы и поведаем вам об этих сенсациях. Ну, а полнейший и подробнейший отчет о выставке последует чуть позже, всего через две недели, когда мы сможем, наконец, разложить все факты по полочкам, отдышаться, набраться сил и обрушить на вас поток самых свежайших новостей.

### Цивилизация возвращается!!!

**Сид Мейер** неожиданно для всех стал центральной фигурой очередной **E3**, вокруг которого одна за другой раскручивались интриги и который устроил одну из самых ярких сенсаций этой выставки. Поначалу предполагалось, что **Сид** лишь получит на **E3** престижную награду за выдающийся вклад в дело развития игровой индустрии, вторую после награжденного год назад великого **Shigeru Miyamoto**, автора **Mario**, **Zelda** и еще доброго десятка суперхитов. Однако еще за несколько дней до начала выставки начали ходить слухи о том, что компания **Hasbro Interactive**, нынешняя владелица **Microprose**, намерена дать **Firaxis Games** лицензию на производство третьей серии **Civilization**, являющейся, наверное, самой знаменитой **PC**-игрой за всю историю. В результате в первый день выставки все об этом только и говорили. Никаких официальных заявлений ни **Hasbro**, ни **Firaxis** не делали. Подозрительным лишь казалось полное отсутствие

каких бы то ни было намеков на присутствие **Firaxis** (и, кстати, **Lionhead**) на стенде **Electronic Arts**. А тем временем из разных источников поступали в огромных количествах всевозможные слухи. Доходило даже до таких смехотворных историй, что, мол, **Hasbro** решила купить не только **Firaxis**, но и всю **Electronic Arts**. При мне несколько журналистов в пресс-центре обсуждали вероятность подобной покупки. Разумеется, поверить в такую историю было совершенно невозможно, однако все эти разговоры пробуждали огромное желание поскорее во всем разобраться. Поэтому-то и пришлось посетить пресс-конференцию **Hasbro**, которую компания собрала, чтобы «произвести анонс новых продуктов». Разумеется, на ней анонсировались вовсе не новые продукты, а сенсационная сделка о сотрудничестве между **Hasbro** и **FiraxisPa** по созданию новой игры серии **Civilization**. Как известно, **Firaxis Games** сразу же после своего основания в 1996 году заключила соглашение с **Electronic Arts** о том, что именно эта компания будет публиковать все игры **Firaxis** на протяжении ближайших пяти лет, то есть до 2001 года. Вдобавок к этому, **Electronic Arts** получила некоторую долю во владении студией **Firaxis**, иначе говоря, купила часть этой компании. В результате после не вполне удачного проекта **Gettysburg!** и более успешного, но все же не сенсационного **Alpha Centauri** две компании сильно охладели друг к другу. **EA**, понятное дело, ожидала от **Мейера** суперсенсаций и соответствующих продаж, а **Firaxis** требовала полной творческой свободы и не желала вносить никаких изменений в свои проекты. И, разумеется, разработать их столько, сколько ей заблагорассудится. К лету 1999 года разработчик и издатель подошли в таких отношениях, когда их связывали лишь формальные узы контракта. Разумеется, в дело тут же вмешалась шустрая **Hasbro**, которая никак не может до сих пор понять, зачем же ей конкретно понадобилась быстро теряющая позиции **Microprose**, которая, кроме торговой марки **Civilization**, ничем не владеет. Для создания качественной и хорошо продающейся **Civilization III** у **Microprose** просто нет ресурсов. Дизайнеры и программисты давно разбежались по множеству компаний, от **Electronic Arts** до **Activision**. В общем и целом, жизнь в компании поддерживалась лишь совместной с **Zipper** и **FASA** разработкой **MechWarrior III**, торговая марка которого уже уплыла в руки вездесущей **Microsoft**. **Hasbro** предложила **Firaxis** и, главным образом, **Electronic Arts** такие условия сделки, от которых ни одна, ни другая не в силах были отказаться. Одной — полную свободу, любимую марку **Сиды**, возможность громогласного возвращения на рынок и, возможно, финансовую независимость, а второй — огромную денежную сумму, заплаченную за **Firaxis** в качестве неустойки, и отличный способ прекращения партнерства, не оправдавшего возложенных на него надежд. Для **Hasbro** же сотрудничество с **Firaxis** означает миллионные потенциальные продажи и реальную возможность возвышения привлекательности своей торговой марки. Плюс знаменитое имя **Сиды Мейера**, чьи заслуги перед игровой индустрией неоспоримы. **Civilization III** находится в стадии концептуального планирования. Команда **Мейе-**



ра воссоединяется с **Microprose** (творчески, но не юридически) и начинает работу по созданию совершенно новой **Civilization**. Скорее всего, трехмерной. И совершенно точно пошаговой. **Мейер** обещал привнести в игровую процесс столько новшеств, что игроки наверняка не смогут откопать под толщей нового содержания параллели со старыми играми. Интереснее всего, что срок выхода игры уже установлен — это будет (надеюсь) ноябрь 2000 года. У гения всего полтора года. Надо торопиться.

### Nintendo анонсируем свою новую приставку

Пресс-конференция **Nintendo**, запланированная компанией за день до открытия выставки, никогда не являлась объектом нашего пристального внимания. Несмотря на невероятно удачный урожай игр, запланированный компанией на 1999 год, никаких неожиданностей от **Nintendo** мы не ожидали. И тем не менее сюрприз был преподнесен весомый. Водичка замутилась за несколько дней до выставки, когда новостные сайты упомянули между прочим, что проект следующей приставки от **Nintendo** носит кодовое название **Project Dolphin**. Настоящая же буря началась только потом, когда в Японии **Nintendo** не только подтвердила эту информацию, но и формально анонсировала свою новую приставку. И, казалось бы, малоинтересная пресс-конференция компании превратилась в одно из важнейших событий выставки.

Под сводами огромного зала старого кинотеатра **LA Theatre** собралось около трех тысяч журналистов, представителей разработчиков и издателей, алчущих свежей информации о все еще суперсекретном **Dolphin**. Стоит ли упоминать, что среди них затесался и представитель одного известного российского игрового издания? После вступительной секции, во время которой участники посвятили в детали финансовых успехов компании и великодушного расписания выпуска игр на 1999 год, на сцену поднялся президент **Nintendo of America** господин **Howard Lincoln**, который и начал разговор о мистическом **Project Dolphin**.

**Nintendo** решила на ранний анонс своей технологии следующего поколения. Прежде всего потому, что сделала это последней из трех игровых гигантов (**Sony**, **Sega**, **Nintendo**). К сожалению, проект находится сейчас на такой стадии разработки, на которой достоверно можно указать лишь базовые технические характеристики и, разумеется, практически невозможно показать технологические демо-версии без усиленной «фабрикации улик». Поэтому ни каких демо-роликов на этой конференции **Nintendo** не показала. Но зато открыла свою маленькую большую тайну. Отныне **Nintendo** не в одиночестве. На помощь ей в желании пробить броню



**Sony** пришли гиганты компьютерной и электронной индустрии — **IBM** и **Matsushita**. Как известно, первая является одним из технологических лидеров компьютерной индустрии, а вторая — крупнейшим в мире производителем электроники, в основном продаваемой под торговой маркой **Panasonic**. Первая представит в распоряжение **Dolphin** сверхмощный **RISC**-процессор **PowerPC**, произведенный по технологии с использованием медных (а не алюминиевых) проводников и работающий на тактовой частоте в 400 МГц. Как и центральный процессор **Emotion Engine** в **Next Generation PlayStation**, процессор **Dolphin** будет производиться по технологии 0,18 мкм. Хочется отметить, что в данной области **Nintendo** и **IBM** используют наработку последних нескольких лет, а не создают чип буквально с чистого листа, как **Sony**. И это дает **Nintendo** преимущество — компания видела прототипы в действии (а **Sony** пока пользуется моделями и эмуляторами) и имеет доступ к первым опытным линиям по сборке медных процессоров (а **Sony** лишь собирается выстроить для этих целей фабрику стоимостью в полмиллиарда долларов). А главное — у **Nintendo** есть возможность выпустить приставку еще уложившись в рамки двадцатого века (который заканчивается 31 декабря 2000 года). Процессор назвали **Gekko**, и именно он станет центральным звеном нового творения **Nintendo**. Однако сотрудничество **Nintendo** и **IBM** на этом не заканчивается. Розданные журналистам пресс-релизы намекают на то, что технологии **IBM** будут использоваться и в других проектах компании. Это немедленно вызывает ассоциации с недавними слухами о **GameBoy2**, однако ничего конкретного по этому поводу нам так и неизвестно. Что касается денежной стороны дела, то сделка между **Nintendo** и **IBM** может вырасти в «сотрудничество» на сумму более миллиарда долларов.

Еще значительные партнерские отношения компании с **Matsushita**, которая всерьез намеревается включить **Dolphin** в состав своей собственной техники. Правда, только после выхода и установления серьезного бизнеса для самой приставки. Как и машина **Sony**, **Dolphin** будет использоваться в качестве носителя **DVD** (зал при оглашении этой информации разразился бурными овациями), тщательно защищенного от пиратского копирования. Представители **Nintendo** уверяют, что в случае с их приставкой проблема пиратства будет решена неким кардинальным способом. Интригующе...

Центральный графический чип для системы, как и предполагалось, разрабатывает калифорнийская компания **ARTX**. Чип будет работать на частоте 200 МГц и также производиться на заводах **IBM** по 0,18-микронной технологии.

На первый взгляд характеристики системы выглядят более впечатляющими, нежели

004

№ 11 (44) - ИЮНЬ 1999

анонсированная Sony приставка, однако Howard Lincoln настаивает на расплывчатой формулировке о том, что новая машина Nintendo будет, как минимум, обладать аналогичной мощностью с PlayStation 2. Nintendo, без всяких сомнений, сделала невероятно сильный ход. Имея за своей спиной поддержку таких гигантов, как IBM и Matsushita, да еще и косвенно поддерживаемая альянсом Sega/Hitachi/NEC (не секрет, что и Dreamcast, и Dolphin будут конкурировать с PlayStation 2, но почти совсем не будут конкурировать друг с другом), Nintendo имеет абсолютно все шансы вернуть себе лидирующую позицию на рынке игровых приставок. Тем не менее с прогнозами лучше пока подождать, слишком многое осталось еще под покровом тайны...

**Dreamcast, который живет на крыше**

Признаться, у нас не было никаких сомнений в том, что именно Sega станет на этот раз настоящей звездой выставки, в полный голос заявив о своих намерениях пройтись смерчем по американскому континенту. Действительно, позиции компании во время E3 были на редкость сильны, стенд переполнен людьми, и все-таки чего-то не хватало. Возможно, на магазинных полках это не будет иметь значения, но на выставке отсутствие центрального проекта, ГЛАВНОЙ игры, было весьма и весьма заметно. Вместо того чтобы продолжить раскрутку Sonic Adventure, который за

полгода с момента его выхода в Японии был лишь самой малостью подправлен, компания решила сделать упор на количество представляемых проектов. В результате Sega собрала на E3 вообще практически все игры, которые только могла отыскать в родной Японии, Америке или Европе и которые имели хотя бы минимальные шансы на появление на американских прилавках. Хотите знать, сколько игр было показано? 46 (сорок шесть)!!! От Sonic Adventure, Sega Rally 2 и Metropolis до Shenmue и загадочного Seaman. При этом радость прессы и всего рынка была хитроумно выцарапана из официального опровержения искусно раздувавшихся слухов о том, что-де Dreamcast выйдет в Америке без встроенного модема, чем и объясняется невысокая цена приставки.

Одним из главных ключей к успеху, по мнению представителей компании, должен был стать анонс совершенно бесплатной службы доступа к Интернет, который Sega запускает в сентябре, таким образом превращаясь в первого игрового гиганта, ставшего одновременно и провайдером национальных масштабов. Кстати, нечто подобное в сотрудничестве с крупными телекоммуникационными компаниями Sega готовит и в Европе, но пока не в России, к сожалению.

Рекламная активность компании начала всерьез проявлять себя с самого первого дня выставки. Любой посетитель LA Convention Center не мог не заметить огромный рекламный плакат Dreamcast на фасаде главного входа в выставочный комплекс. Вместе со знаменитыми уже зрчками в форме логотипа Dreamcast Sega представила также рекламный плакат с изображением логотипа приставки, выполненного в форме урагана, который надвигается на амери-

канские берега, а также снимок человеческого мозга со странной опухолью сами знаете какого вида. И хотя я лично не нахожу последнее удачным, надо отметить невероятно высокий класс рекламы, создаваемой для новой платформы. Походив чуть позже по игровым магазинам в Лос-Анджелесе, а также в Лас Вегасе, я пришел к выводу, что Америка уже готова к самой удачной премьере игровой платформы в истории. В каждом магазине можно заказать Dreamcast, оставив депозит около 10 долларов, любые игры. В списках будущих релизов игры на Dreamcast занимают больше места, чем проекты на всех других платформах. Почти в каждом магазине на телевизионном экране постоянно крутятся ролики из нескольких игр — Virtua Fighter 3, Sonic Adventure, NFL Football и Geist Force.

Из 46 представленных на E3 проектов каждый занимал не более двух-трех

за последние полгода практически не изменился, а Sega Rally лишь полностью избавилась от проблем с легким торможением. На E3 в игре не было заметно никаких признаков наличия новых трасс, автомобилей и прочих давно обещанных дополнений. Зато можно было играть по сети сразу четвером. Несмотря на то, что многопользовательскими гонками сейчас никого не удивишь, Sega Rally 2 смотрится и играется в Multiplayer просто феноменально хорошо. Soul Calibur, уже произведший сенсацию на токийской игровой выставке, предстал перед американскими игроками в еще более совершенной форме, чем всего несколько месяцев назад в Токио. Очередная версия значится завершенной на 50%, и надо сказать, что Namco, вне всяких сомнений, относится к этому порту со всей серьезностью и пытается произвести на свет самую красивую драку. Быстрый, яркий и чрезвычайно захватываю-



Final Fantasy VIII



Final Fantasy VIII



Final Fantasy VIII

экранов и зачастую делил место в небольшом киоске с еще одной игрой. Лишь Sonic Adventure, Sega Rally 2, Soul Calibur и Shenmue удостоились создания нескольких тематических зон на стенде. Как уже было отмечено, Sonic

ий игровой процесс, безумные супердарты, выполняемые нажатием одной кнопки, характерные взрывы, модные персонажи, очень детализованные модели и приятные на вид, хотя еще явно недоработанные арены — все это позво-



GRAN TURISMO THE REAL DRIVING SIMULATOR

**e@shop**  
http://www.e-shop.ru

Аксессуары для компьютера с доставкой на дом, дешевле, чем в магазине

Открылся филиал в Санкт-Петербурге  
e-mail: eshop@litepro.ru  
телефон: (812) 311-8312

Заказ по интернету:  
http://www.e-shop.ru  
e-mail: eshop@gameland.ru  
телефон: (095) 258-8627  
доставка по Москве: \$3

- Joystick Wing Man Extreme \$59.99  
Производитель: Logitech
- Joystick Wing Man Warrior \$63.69  
Производитель: Logitech
- Joystick Gamestick \$35.99  
Производитель: CH
- Joystick Wing Man Extreme \$129.00  
Производитель: Logitech
- Formula Sprint \$95.99  
Производитель: Thrustmaster
- Formula Super Sport \$129.00  
Производитель: Thrustmaster
- Fire Bird \$39.95  
Производитель: Gravis
- Mouse Pilot plus (OEM) \$19.99  
Производитель: Logitech
- Mouse Serial PS/2 \$65.99  
Производитель: Microsoft
- X Terminator \$69.99  
Производитель: Gravis
- PC Game Pad \$14.99  
Производитель: Gravis
- Black Hawk \$35.00  
Производитель: Gravis
- Pilot Mouse Serial (OEM) \$9.99  
Производитель: Logitech
- Sony 5x DVD-Kit \$279.99  
Производитель: Sony
- 5x DVD-Rom \$139.99  
Производитель: Sony
- Black Hawk Digital \$59.99  
Производитель: Gravis
- Fusion Game Pad \$33.95  
Производитель: Thrustmaster
- Top Gun Platinum \$99.99  
Производитель: Thrustmaster
- Millenium 3D \$99.95  
Производитель: Thrustmaster
- Top Gun \$49.95  
Производитель: Thrustmaster
- F-22 PRO \$179.95  
Производитель: Thrustmaster
- F-16 TQS \$177.95  
Производитель: Thrustmaster
- F-16 FLC \$177.95  
Производитель: Thrustmaster
- Elite Rudders \$117.95  
Производитель: Thrustmaster
- Attack Throttle \$85.95  
Производитель: Thrustmaster

Пишите и звоните по любым вопросам. Мы можем доставить новые игры вышедшие в США.

ляет нам увидеть в проекте еще один типично **Namco**'вский хит. А такие, без сомнения, **Dreamcast** нужны. С **Shenmue** же **Sega** сыграла со всеми своими поклонниками очень злую шутку. Вместо того чтобы хотя бы продемонстрировать совершенно новый и впечатляющий видеоролик игры, компания попросту привезла из Японии несколько демо-версий, показывавшихся ранее на **Tokyo Game Show**, а также на выставке **Network Jungle II**. Привези она их все, это было бы замечательно. Однако по какой-то совершенно непонятной причине **Sega** решила продемонстрировать на **E3** несколько самых слабых и неинтересных демо, в одной из которых от вас требовалось лишь нажатие нескольких кнопок в очень короткой **QTE**-битве, а во второй нужно было лишь немножко поиграть в дартс, покидав полигонные дротики в полигонную мишень. Помимо этого, компания привезла четыре демонстрации

Является ли это знаком того, что раскручивать шедевр **Yu Suzuki** в Америке **Sega** намеревается отдельно и по-особому? Или же это значит, что игра вообще не появится в США в этом году? Скоро узнаем. А пока будем ждать пятого августа, когда **Shenmue Chapter One** появится на прилавках японских магазинов.

### Сюрпризы от непревзойденной Sony

Вот уж чего мы никак не могли ожидать от **Sony**, так это демонстрации на выставке чего-либо впечатляющего. Несмотря на, как всегда, огромное количество игр, большая часть из них никак не могла конкурировать даже с худшими представителями библиотеки **Dreamcast** и даже, представьте себе, **Nintendo**. Но, как выяснилось, вовсе не обязательно показывать хорошие игры, чтобы привлечь к себе внимание на **E3**. Чтобы заставить всех и каждого посетить свой стенд, **Sony** привела в действие свое секретное оружие. А именно **Next Generation PlayStation**, или **PlayStation II**, или **PSY**, кому как нравится. В центре своего стенда компания выстроила серебристую пирамиду, внутрь которой запрятала то, что можно с некоторой долей сомнения назвать технологией **PlayStation** нового поколения. На четырех огромных жидкокристаллических экранах, расположенных на каждой из граней этой пирамиды, и транслировались впервые для широкой публики все технологические демо-версии, которые **Sony** показывала 2 марта 1999 года во время презентации **PSY**. Тут был и бассейн с водой, похожей на жидкую ртуть, выливающейся и заливающейся обратно, и шикарный фейерверк, и знаменитая девочка из **Ridge Racer 4**, и детализированное лицо старика из **Final Fantasy: The Movie**. Отсутствовали по каким-то причинам лишь **Square**'вские демки **Final Fantasy VIII** и **Ehrgeiz II** и **Namco**'вская демка **Tekken**.

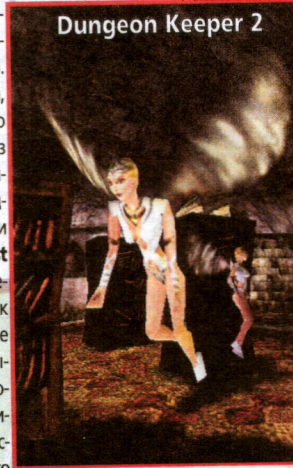
Зато имела демо-версия **Gran Turismo**, единственный игральный продукт той презентации. Отстояв примерно получасовую очередь, любой журналист мог взять в руки стандартный **Dual Shock** и ощутить на себе все преимущества технологии **PlayStation** нового поколения. Разумеется, я не мог отказать себе в удовольствии попробовать **GT** в действии, в особенности после жуткой демо-версии **Gran Turismo 2** с

размазанными на весь огромный экран полигонами, страшной палитрой и, увы, сломанным или неправильно функционирующим джойстиком. Таковы впечатления. Технология **PlayStation II** удивительна. Прежде всего тем, что созданный **Sony** графический процессор способен генерировать графику несколько иначе, чем это делают сейчас большинство графических акселераторов. Только поиграв в **GT** и потом посвятив солидное количество времени гонкам в **Daytona USA2** в одной из аркад Лас Вегаса, я понял, чего на самом деле не хватает портированным с **Model 3** на **Dreamcast** играм — им не хватает этого неповторимого графического вида с оригинальным освещением, оригиналь-



Dungeon Keeper 2

Dungeon Keeper 2



ными полигонными моделями, построенными из четырехугольников вместо треугольников, этих мягких цветовых переходов... Вид же правильно сделанных игр на **PlayStation II** будет кардинально отличаться от всего того, что мы привыкли видеть на приставках или

**PC**. И даже на игровых автоматах. Железо новой **PlayStation** все еще не является оптимизированным. Для того чтобы получить на экране высокую скорость смены кадров и полностью исключить вероятность торможения, авторам демо-версии пришлось тратить полигоны лишь на изображение автомобиля. Что касается трассы, то она построена столь же примитивно, как и на оригинальной **PlayStation**, и фактически без изменений была скопирована из оригинального **GT**. Деревья из четырех полигонов, очень мало текстур, очень мало полигонов. Машины также в целом сделаны очень просто, в них насчитывается порядка 1500-2000 полигонов, но зато качество эффектов освещения, отражений, бликов просто невероятно. На автомобилях также используются алгоритмы кривых Безье, что и делает их вид столь сногшибательным. Что касается производительности, то пока рано делать какие-либо выводы. В любом случае ни в одной из демо-версий с включенными эффектами планка производительности не выходила из лимита в 1 миллион полигонов в секунду. Говорите, 75? Ну так давайте скорее показывайте!

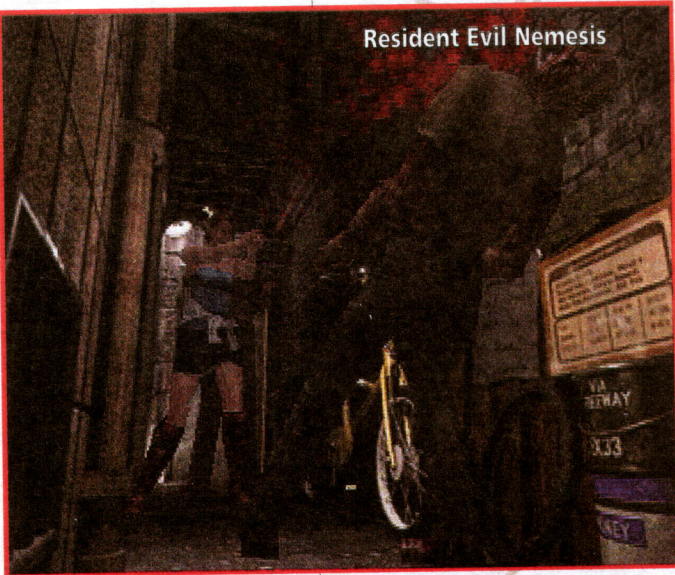
Помимо **NGPS**, стенд **Sony** базировался на экспозициях **Capcom** и любимых **masocot**'ах — **Crash Bandicoot**'е (который теперь появился в гонке на четырех игроков **Crash Team Racing**) и **Spyro**, являющемся звездой очередной игры, в которой дракон наконец-то научится плавать. А ле-

тать — наверное, в следующей серии. Что касается **Capcom**, то для этой компании, похоже, в отношении **PlayStation** нет никаких иллюзий. **PS** — это денежный мешок, который почему-то пристрастился к марке **Resident Evil**. Вот и получите, драгоценные, летом (а за пределами Японии — осенью) **Dino Crisis**, а зимой сразу **Resident Evil Nemesis**, странный приквел/сиквел к **RE2**, а еще чуточку позже — **Resident Evil 3**. Добавьте к этому списку в уме **RE: Code Veronica** на **Dreamcast** примерно в тот же период и обязательный **RE** на **PlayStation II** ближе к концу следующего года. Ну что, страшно? Я лично уже записал на специальной бумажке все названия игр, платформы и даты выхода, чтобы, не дай Бог, не спутать, когда, что и где. Вам тоже настоятельно рекомендую.

### Electronic Arts: Численное превосходство

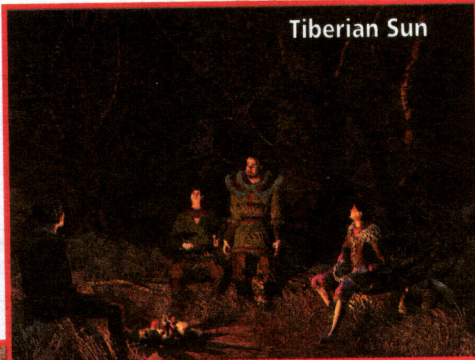
Даже в условиях довольно-таки неприятной истории с **Firaxis** и подозрительно тихого поведения в отношении **Lionhead**, о местонахождении ребят из которого представители компании не смогли сказать нам ни слова (Это отдельная история. У компании на выставке был свой собственный маленький стенд, который подозрительно опустел уже на второй день выставки. В совершенно буквальном смысле — остались только провода ;) Так вот, при всех этих малоудовольствующих событиях **Electronic Arts** в очередной раз показала, кто является ГЛАВНЫМ издательством. Компания представила порядка полусотни всевозможных игровых проектов на все платформы, кроме **Dreamcast** и **Gameboy**. Сложно определить, что же было самым интересным, но, пожалуй, пятерку лучших игр определить можно — это **Tiberian Sun**, **Ultima Ascension**, опять показанная лишь за закрытыми дверями, но

Resident Evil Nemesis



полигонных лиц героев игры, генерировавшихся в реальном времени на стандартном **Dreamcast**'е. Впечатляюще, чуть-чуть хуже, чем на **PlayStation II** (о которой речь пойдет чуть ниже), но все-таки ничего интересного. Вот вам и вся **Shenmue**. Если и возможно было произвести этой игрой плохое впечатление на американскую прессу, то оно, несомненно, было произведено. Без всяких сомнений, умышленно.

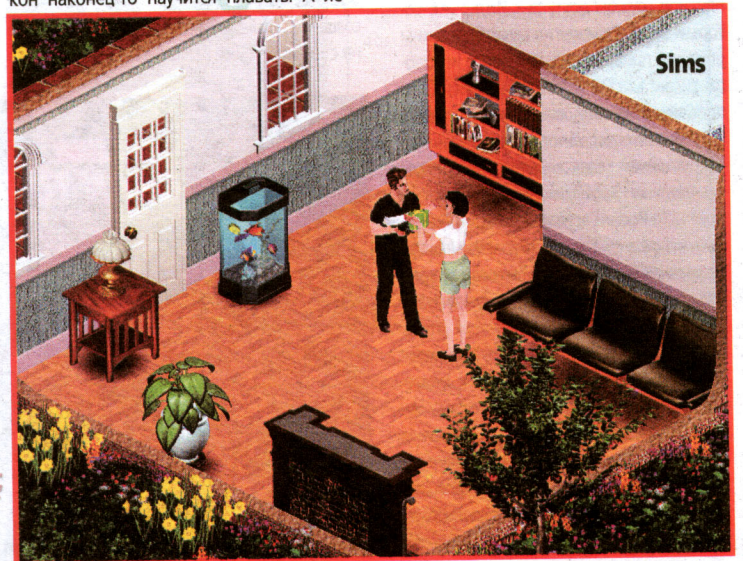
Tiberian Sun



Tiberian Sun



Sims



Need for Speed: High Stakes



Need for Speed: High Stakes

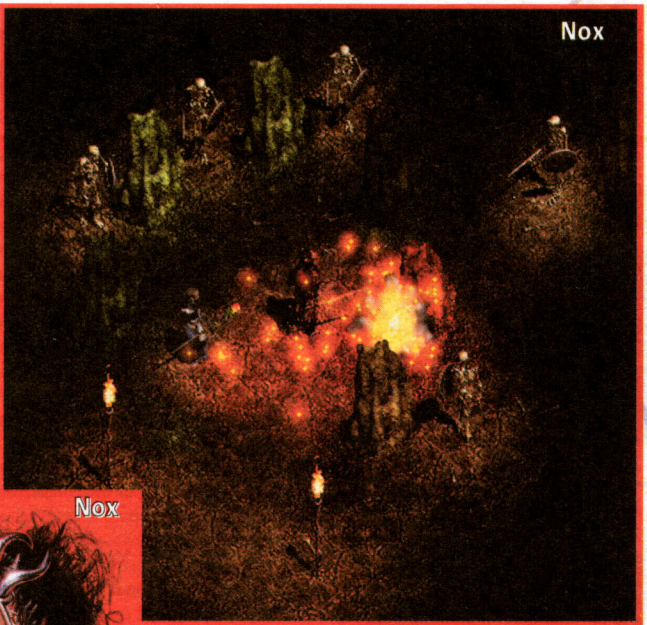


зато уже почти законченная, **Sims**, **Theme Park World** и **Dungeon Keeper 2**. Любой из этих проектов стал бы центральным на стенде любого другого издательства, и лишь у **EA** все они были лишь одними из многих. Тем-то она нас и подкупает. И количеством, и, к счастью, качеством. Каждой из этих игр мы посвятим отдельные заметки в следующем номере «Страны Игр», а что касается игр от **Westwood**, то вы можете рассчитывать увидеть репортаж прямо из святой святых, офиса **Westwood Studios** в Лас Вегасе, самом странном городе планеты. А ведь это еще совсем не все. **System Shock 2** поразил нас своей глубиной, продуманностью и невероятной сложностью ролевой системы. В **Need for Speed: High Stakes** **EA** опять поднимает планку графического оформления гонок на **PC**. Спортивная линейка, расширенная пока сверхзасекреченным проектом официально лицензированных гонок Формулы 1, выглядит, как никогда, хорошо, в особенности **NBA Live 2000**, который традиционно придергали за стенкой. **Nox** от **Westwood**, доставшийся компании от разваливавшейся студии **Virgin**, оказался невероятно многообещающим проектом, способным реально конкурировать с **Diablo II**. Милые и чрезвычайно интересные гонки на маленьких игрушечных машинках **Hot Wheels** отлично дополнили слишком серьезный игровой набор. Впервые показанный публике **Tomorrow Never Dies** на **PlayStation** как в графическом, так и в игровом плане следует проторенной дорожкой **Syphon Filter** и отчасти **Metal Gear Solid**, но обещает быть много более разнообразным и сохранить атмосферу фильма. Жаль лишь, что в погоне за количеством объектов, текстур и полигонов разработчики решили работать на низком разрешении, в результате чего на больших телевизорах (а именно на таких издательства и показывают свои игры) **Tomorrow Never Dies** выглядит не слишком изящно. Вот уже второй год подряд **EA** умудряется четко показать, что компания не намерена снижать темпов, и показывает абсолютно лучший набор игр на всей выставке. Конечно, некоторые проекты впечатлили нас капельку больше, но общее впечатление не оставляет никаких сомнений в том, что именно **EA** в этом году вновь будет выше всех.

### Ритуальный F.A.K.K.

Как вы, наверное, уже заметили, наш журнал неравнодушен к **Ritual Entertainment**. К стати, вовсе не потому, что наша дружба с дизайнерами этой компании привела к появлению нашего издания на одном из уровней культовой игры **Sin**. А просто потому, что дизайнеры эти делают совершенно великолепные и отвязные игрушки. После завершения работы над **Sin Levelord & Co** не сидели сложа руки, а напряженно выдумывали новый проект, создаваемый по лицензии популярного в Америке журнала **Heavy**

**Metal**. Создаваемый сейчас новый анимационный фильм, созданный во Вселенной **Heavy Metal** и названный **F.A.K.K. 2**, послужил исходной точкой для **Ritual** в создании своей новой игры. Получив всего за восемь недель до **E3** полностью заверченный в графической части движок **Quake3Arena**, команда из **Ritual** за это время умудрилась сотворить из него несколько самых впечатляющих уровней из всех, что мы когда-либо видели в компьютерных играх как с точки зрения графики, так и дизайна. Игра уже выглядит много лучше, чем самые красивые скриншоты из **Quake 3**, а уж как играется! Главная героиня — сексапильная и невероятно агрессивная красотка — расправляется с огромными бандами харизматичных монстров, легко отсекает головы здоровенных громил и путешествует по всевозможным дико выглядящим территориям. Игра относится к классу «только для взрослых» и даже вполне может быть запрещена в некоторых странах, таких как Германия. Что касается



Nox

России, то ее наверняка ждет громкий успех. Все подробности и эксклюзивные скриншоты — в следующем номере.

Выставка закончилась. Но то, что вы увидели — лишь малая часть тех событий, свидетелями которых мы стали за эти три долгих коротких дня. Через две недели мы вернемся с десятками историй, эксклюзивных материалов, скриншотов и репортажей. Мы были и будем первыми, кто рассказывает вам обо всех важнейших событиях в игровой индустрии!

### СЦ-РЕПОРТАЖ

### Theme Park World

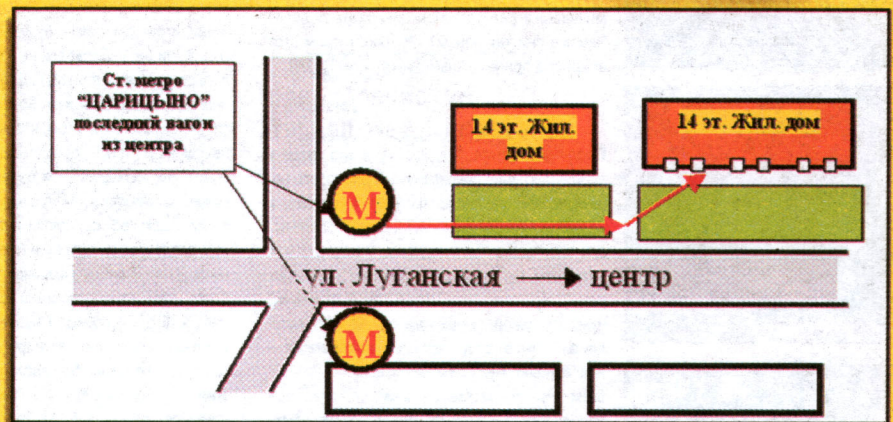


## КОМПЬЮТЕРНЫЙ ИГРОВОЙ КЛУБ ЦАРИЦЫНО

КРУГЛОСУТОЧНО 50 Pentium III  
СЕТЬ - 100 Мбит

8 рублей в час

НОЧЬ  
40 рублей

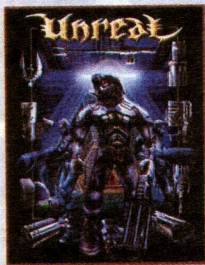


2 мин. от метро.

Недалеко от Царицынского радиорынка  
м. «Царицыно», ул. Луганская, д. 4. Тел.: 322-8061

# Маленькие радости Unreal

http://www.gameland.ru



И

**Для чего нужны коды** зобретение специальных команд (кодов) для компьютерных игр, безусловно, есть величайшее изобретение человечества, достойное встать в один ряд с такими его достижениями, как изобретение атомной бомбы, пороха или открытие Америки. Используя коды, любой человек отныне мог почувствовать себя настоящим хакером. Вы только представьте себе, дорогие читатели, скольких поклонников приобрела, к примеру, замечательная игра Quake одним лишь тем, что, в отличие от своих предшественников, да и некоторых последующих игр своего жанра, имела консоль, специально предназначенную для набора того, что в народе именуется «кодами» или «читами», вкупе с развитой системой этих самых кодов, наиболее часто употребляемые из которых имели интуитивно понятные и поэтому легко запоминающиеся названия (God, Noclip, Give). Но, как и всякое по-настоящему великое изобретение, коды не смогли избежать злоупотребления ими. Ведь любой, даже очень хороший порох можно использовать как для безобидной охоты на кроликов, так и для убийства себе подобных. Появились лже-геймеры, проламывающиеся сквозь самые сложные игры за один вечер в God-e или Noclip-e, а потом еще и имеющие наглость утверждать, что они эти игры «прошли!» И не ведают эти несчастные, что с кодами игры не «проходят»; с кодами их лишь поверхностно «просматривают». В большинстве своем это наркоманы, конченные люди, которые никогда уже не смогут ощутить истинного кайфа от настоящей, честной и опасной игры. То суррогатное «удовольствие», что, как утверждают эти жалкие личности, получают они, тоннами превращая в мясо табуны беззащитных перед их божественностью монстров, сродни тому извращенному «удовольствию», что получает человек, смотрящий со стороны на то, как играет кто-то другой. Да, игра с кодами именно и есть ничуть не более чем подглядывание сквозь замочную скважину. Потому что нет ничего столь же важного в 3D-шутерном геймплее, как доходящее до реальности, до мурашек по спине ощущение опасности, ощущение брэнности собственного бытия, ощущение близкой и настоящей смерти. Твоей смерти. И я искренне надеюсь, что этот номер журнала держит в руках настоящий боец, не боящийся крови, грязи и смерти. Если же это не так, и взвращающие сейчас на мою статью глаза принадлежат существу куда менее достойному, трусливому любителю кодов... Ааа!!! Держите меня!!! Ша будет море крови!!!

Так для чего же все-таки нужны коды, если с ними нельзя играть в полном смысле этого слова? Чем же они так ценны? Мы рассмотрим этот вопрос на примере знаменитой игры Unreal.

## Ну отчего люди не летают, как птицы?

**Предупреждение.** Все, что написано далее в этом параграфе, предназначено для своего рода эстетов-извращенцев. Для людей, умеющих и не боящихся в редкие минуты отдыха от ратных дел смеяться, смеяться и даже издеваться как над собой, так и над своими любимейшими играми. Мрачных личностей с отсутствующими чувством юмора и цинизма просьба не беспокоить. Все, я предупредил. Кто не спрятался — я не виноват. Ну, а теперь — к делу.

Всем известна заставка Unreal, ее своеобразная визитная карточка: полет вокруг замка (Рис.1). А известно ли читателю, что заставка эта является с точки зрения программы Unreal в точности таким же уровнем, как и все остальные? Называется этот уровень просто Unreal, и, как и все прочие уровни игры, может быть запущен прямо из Windows двойным щелчком мыши на соответствующем файле (Unreal.unr) или же из самой игры консольными командами

switchlevel Unreal, switchcooplevel Unreal или open Unreal. Впрочем, уровень Unreal имеет все же одну важную особенность, отличающую его от большинства других уровней: игрок на нем принужден летать. Неведомая сила тащит игрока по раз и навсегда заданному маршруту, поворачивая и наклоняя его в разные стороны в соответствии с замыслом разработчиков из фирмы Epic Megagames. В том, что вокруг замка летает именно сам игрок, а не некая камера, проецирующая изображение на ваш монитор, легко убедиться, набрав на консоли команду BehindView 1 (Рис.2), после чего вы можете любоваться собственным летящим телом со стороны, в так называемом «виде от третьего лица» (возвращение в вид от первого лица производится командой BehindView 0). Первое, что приходит в голову после осознания реальности как уровня Unreal, так и собственного присутствия на нем во плоти — это побегать по этому уровню. Для чего необходимо извратиться от колдовских чар, повинувшись воле которых вы обречены наматывать круги вокруг замка. И разрушаются эти чары до смешного просто: достаточно набрать на консоли известную команду Walk — и вы совершаете свободное падение с высоты птичьего полета. Чтобы не разбиться насмерть, вы можете набирать Walk, находясь на небольшой высоте, либо предварительно давать команду God, гарантированно и радикально избавляющую от всяческих неожиданностей и проблем подобного рода. Второй вариант: вы можете набрать команду Ghost (это аналог Quake-овского Noclip-a, возвращение из режимов Ghost и Fly как раз и делается командой Walk), после чего проследовать сквозь воздух, скалы и стены куда вам заблагорассудится, хоть на вершину флагштока, что на башне (Рис.3). Обретение возможности ходить производится, как мы уже говорили, командой Walk. Между прочим, попробуйте, находясь в режиме Ghost или Fly, переключиться в задний вид командой BehindView 1. Настоятельно рекомендую, но только если вы играете в женском скине (Рис.4). Во всяком случае, лично я нахожу данное зрелище довольно зрочным.

Исследуя уровень Unreal, вы скоро обнаружите, что он не вполне подобен уровню NaliCastle. Сходство между этими двумя уровнями чисто внешнее. Во-первых, на NaliCastle нет зеркальной дорожки. Во-вторых, вода на Unreal является простой декорацией, в чем быстро убеждаешься после первой же попытки приводнения, имеющей для игрока, как правило, летальный исход (если он, конечно, был в этот момент не в God-e). В-третьих, подавляющее большинство помещений в замке на уровне NaliCastle напрочь отсутствует в соответствующем ему замке на уровне Unreal. Это и понятно: заставка, она хоть и уровень, но уровень все же ущербный. Ну и, в-четвертых, вы вновь можете впасть во власть летательной болезни, стоит вам лишь, будучи в нормальном состоянии (не в Ghost-e и не в Fly-e), как-либо попасть на трассу полета. Скажем, пройти в конце зеркальной дорожки. Более извращенный способ заключается в том, чтобы упасть откуда-нибудь на эту трассу, бросившись, к примеру, со стены. Вас немедленно и бережно подхватит, развернет лицом в нужном направлении, и вы вновь окажетесь одиноким летуном, в тысячный раз совершающим свой полет по раз и навсегда установленному маршруту.

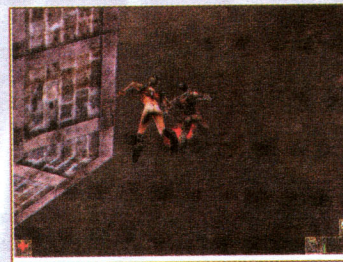
Долго забавляться подобным образом, однако, нельзя. Все эти приколы надоедают довольно быстро. Можно, конечно, нарочать себе разного оружия (команда Summon «название оружия») и предать с его помощью смерти единственное, кроме вас, разумное существо на уровне — Нали, бродящего по одной из верхних площадок замка. Можно поупражняться в меткости и попытаться перестрелять птиц. Отсутствие привычного прицела и присутствие внизу и слева многочисленных логотипов несколько осложняют эту задачу, но отнюдь не делают ее невозможной. Можно также нарочать, помимо оружия, еще и некоторое количество мон-

стров и устроить небольшое сафари. Но в итоге на вас неотвратно навалится скука. Самое время сделать очередной шаг.

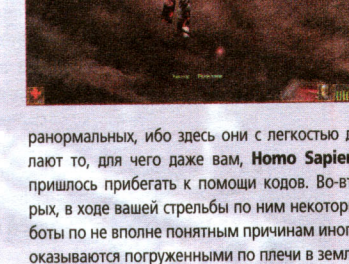
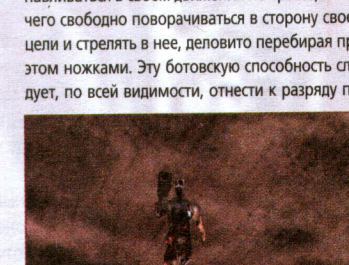
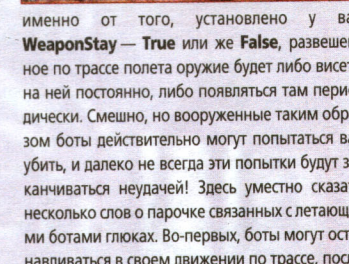
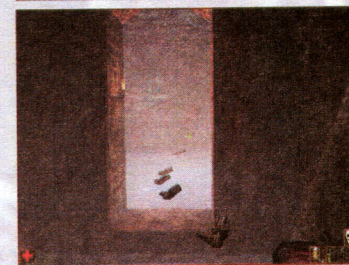
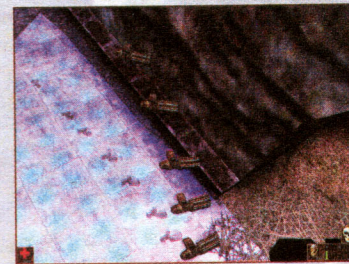
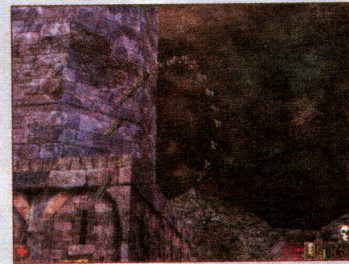
Пробовали ли вы когда-нибудь, дорогие читатели, пользоваться командами SwitchLevel, SwitchCoopLevel и Open, находясь в состоянии борьбы с ботами? А зря. Потому что данное действие имеет своим результатом превращение любого сингл-уровня в уровень для Deathmatch! Боты переносятся на выбранный вами уровень вместе с вами, где и продолжают заниматься на новом месте своим любимым делом — убийством всего живого со всем свойственным им в этом деле энтузиазмом. Превращение сингл-уровня в Deathmatch-уровень носит полный и окончательный характер: все атрибуты DeathMatch (респауны, статистика, сообщения, возобновляющееся оружие, амуниция и предметы) налицо. Беда заключается в том, что эти новоявленные Deathmatch-уровни обладают только одним местом респауна — местом появления на них игрока в сингле, вследствие чего нормальная игра с ботами на этих уровнях невозможна. Боты не отходят от места своего рождения дальше чем на несколько шагов, устраивая вокруг него жуткую мясорубку при помощи Dispersion Pistol-ов, что выглядит одновременно и смешно, и жалко. Совсем другое дело, если вы перенесетесь вместе с ботами на уже известный нам уровень Unreal. Смею вас уверить: результат превзойдет все ваши ожидания.

После набора на консоли соответствующей команды, сопровождаемого нажатием клавиши Enter, вы обнаруживаете себя в до чертиков знакомом состоянии полета вокруг замка. Впрочем, что это у вас там торчит в нижней части экрана? Да это же наш старый знакомый: Dispersion Pistol!!! И куда подевались многочисленные логотипы? И что это за звуки раздаются у вас за спиной? Хотите оглянуться? Нет проблем! Все методы вам уже известны: Walk да Ghost. И когда вы выйдете из состояния полета, то увидите, наконец, ЭТО. А ОНО того, право же, стоит (Рис.5)!

Когда ваш покорный слуга впервые проделал вышеперечисленные действия и с удивлением обнаружил себя вожак стаи летающих ботов, то посредством команды Ghost сложил с себя эту, безусловно, весьма почетную, но столь же обременительную обязанность, родил снайперскую винтовку, посредством команды Allammo увеличил количество патронов в ней до 999-ти, после чего, плача от счастья, в течение более чем двух часов отстреливал обреченно летающим вокруг замка ботам головы (Рис.6). Нет-нет, человек я вовсе не кровожадный и не люблю убивать беззащитных; просто-напросто, когда в небе надо мной начинают летать боты, во мне пробуждается первобытный инстинкт охотника. Повинувшись этому инстинкту, мой далекий одетый в звериные шкуры предок с гиканьем гонялся с дубиной за кроликами. Я — человек, безнадежно испорченный цивилизацией и потому предпочитающий этому в высшей степени интересному развлечению занятие не менее увлекательное: стрельбу по воспарившим над землей ботам. Ах! Как трогательно они прогибают спинки, когда в них попадают пули! Почувствуйте их боль, друзья, наслади-

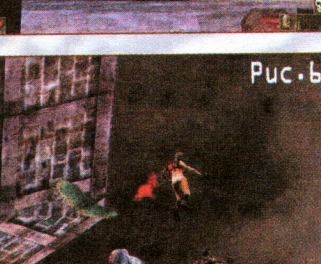
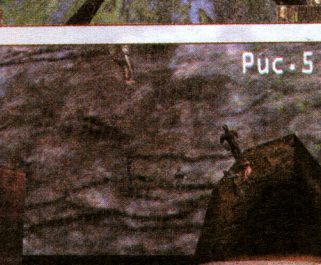
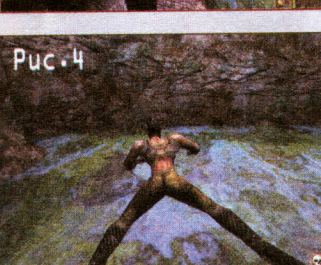
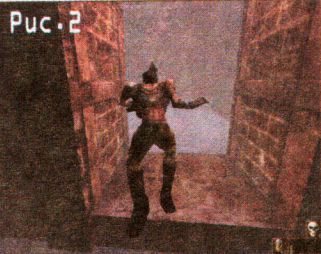


тесь вместе со мной этой необычной охотой! Никто не мешает вам, между прочим, предоставить ботам некоторые шансы. Пролетите разочек по трассе, рождая по пути всевозможное оружие. То-то будет ботам радость! В зависимости от ваших установок для BotMatch, а



ранормальных, ибо здесь они с легкостью делают то, для чего даже вам, Homo Sapiens, пришлось прибегать к помощи кодов. Во-вторых, в ходе вашей стрельбы по ним некоторые боты по не вполне понятным причинам иногда оказываются погруженными по плечи в землю. Погибавшие боты тем не менее всегда на поверхности: выстрел, к примеру, из Rifle буквально выдергивает их из земли. Смотрился здорово! Собственно, это и есть два возможных состояния, из которых боты только и могут реально в вас и друг в друга стрелять; в состоянии же «нормального» полета по трассе они лишь пассивно собирают развешенное вами оружие и ничего и никому сделать не могут, находясь при этом в некоем подобии транса. Очень трогательно смотрится запаленный или

008



№11 (44) - ИЮНЬ 1999





мощи команды **BehindView 1**, раскрывающей ваше доселе незримое здесь присутствие во всей его красе. Выход в открытый космос бок о бок с футури-



тическим **Skaarj-евским** кораблем представляет собой совершенно удивительное зрелище! Рекомендую, между прочим, исследовать уровень



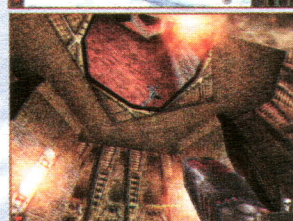
**EndGame** в **Ghost-e**. Вы наверняка захотите в научных целях попытаться упасть с орбиты на поверхность планеты. Спешу вас разочаровать: облака являются для этого непреодолимым препятствием. Не верьте глазам своим: они тверды, как камень, и о них ничего не стоит разбиться. Не желаете ли прогуляться по облачному покрову планеты? Уровень вообще имеет довольно интересную структуру и состоит из трех



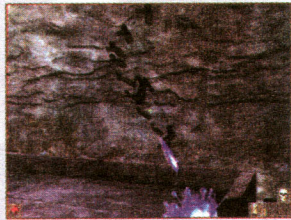
изолированных частей. Я не буду их описывать, поскольку вы можете и сами без особого труда их обнаружить. Насытившись по прошествии некоторого времени всем этим красивым ракетно-космическим маразмом, вы наверняка захотите скрасить свое одиночество уже известным нам способом (**Switchlevel EndGame**, **SwitchCoopLevel EndGame**, или **Open EndGame**). И будете совершенно правы. Впрочем, прежде чем отдать заветную команду, постарайтесь хотя бы немного приготовить себя. Пристегните ремни и покрепче ухватитесь за подлокотники, ибо вознесение в открытый космос ботов силою мысли разработчиков игры — зрелище для настоящих мужчин! Боты, аки восседающие на



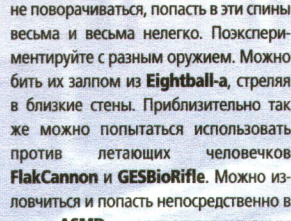
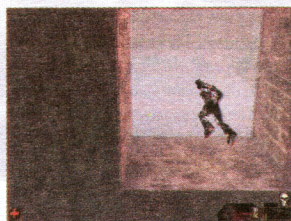
не поворачиваться, попасть в эти спины весьма и весьма нелегко. Поэкспериментируйте с разным оружием. Можно бить их залпом из **Eightball-a**, стреляя в близкие стены. Приблизительно так же можно попытаться использовать против летающих человечков **FlakCannon** и **GESBioRifle**. Можно изловчиться и попасть непосредственно в них из **ASMD**, стреляя альтернативным способом. Остальное же оружие, к сожалению, оказывается тут малоэффективным.



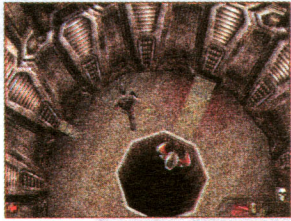
неподвижно висящий в воздухе бот, часами обреченно пытающийся попасть из какого-нибудь **Dispersion Pistol-a** или **Stinger-a** в своего стремительно несущегося в небе собрата. Предлагаю вашему вниманию, дорогие



читатели, и еще одно связанное с летающими ботами уточненное развлечение. Оставьте на время полюбившееся уже вам, как я искренне надеюсь, ампула охотника на уток и уподобьтесь заходящему в хвост своей цели истребителю, пристроившись в арьергарде стаи ботов. Вот они, прямо перед вами — их спины, столь соблазнительные своей близостью и беззащитностью! Но поскольку в состоянии нормального полета вы можете лишь давить на курок, но



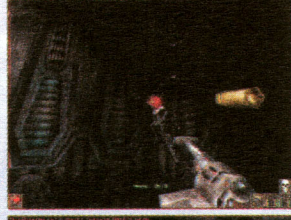
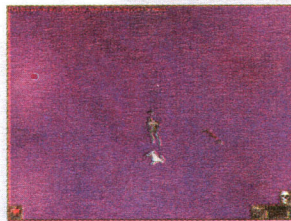
Есть в игре **Unreal** и еще один уровень, где можно летать. Не догадываетесь, как он называется? Правильно: **EndGame**! Да, выход космического корабля на орбиту — это тоже уровень, а никакое не кино, как многие наивно полагают. В том, что это так, а не иначе, можно, как и ранее, убедиться при по-



метлах ведьмаки, наперегонки с космическим кораблем спешат побыстрее пронестись сквозь трубы, кольца, извилистые коридоры, пронзить своими легко одетыми телами атмосферу и навеки упокоиться, наконец, на орбите, слившись в конечной точке своего пути в некую единую многоголовую и многогорую массу. Думаю, вы знаете, что надо делать дальше. Здесь мы видим



отличие уровня **EndGame** от уровня **Unreal**: если на втором движении по траектории полета является циклическим и никогда не завершающимся, то на первом у пути ботов к звездам есть начало и конец. И поспею, чтобы наслаждаться незабываемым зрелищем вновь и вновь, вам просто необходимо время от времени этих самых ботов убивать. Посему отбросьте от себя прочь угрызения совести (если таковые вас еще мучают), ибо убийство ботов на уровне **EndGame** продиктовано суровой жизненной необходимостью, а отнюдь не кровожадностью вашего характера! Можно встать на облака и снимать человечков с орбиты из все той же снай-



перки, а можно встречать их во всеоружии и где-нибудь в середине пути. Это уже дело вкуса. Для очистки совести, да и чисто из эстетических соображений, можно вооружить ботов тем же самым способом, что и ранее: развесив по траектории оружие. Пулеметы на орбите — это тоже зрелище не для слабонервных (Рис. 7-9)! Да и звездные войны, которые устроят между собой обрадованные вашей щедростью боты, выглядят довольно привлекательно.

журнал компьютерных мушкетеров

# ХАКЕР

#4/99

www.xaker.ru

Г-н Карлсон, который жил на крыше 20 лет спустя Давай помянем

Хак-группа KPZ X-дизайн WAREZ

Как себя вести в общественном месте

# ЧИТАЙТЕ В ЧЕТВЕРТОМ НОМЕРЕ ЖУРНАЛА ХАКЕР

- X-компьютер Бедность не порок, а способ шевелить мозгами...
- X-почту доставляют только Вампиры!
- NetBus — троянец-игрушка.
- Как кидают лохов при покупке комплектующих Хакерская группа KPZ — изнутри.
- Web-браузер Creative Inspire Как взламывают твой аккаунт в Интернет
- Правила поведения в общественных местах Безопасность почты
- Вся технология WAREZ
- Как поиздеваться с реестром Windows Эксклюзивное интервью для X от WAREZ-ной группы
- Как сделать из своей home page — страничку-убийцу. ПилоWAREZ

В ПРОДАЖЕ С 18 МАЯ

http://www.gameland.ru

Рис. 7

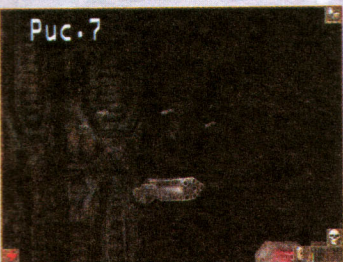


Рис. 8



Рис. 9

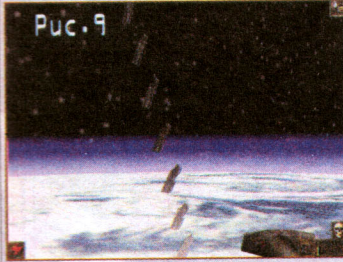


Рис. 10



Рис. 11



Рис. 12

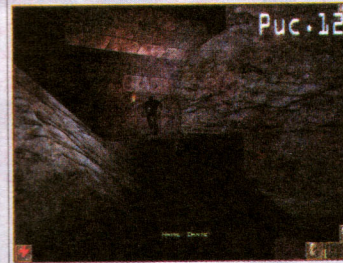
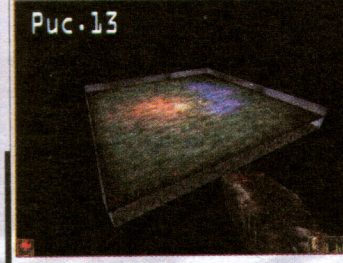


Рис. 13



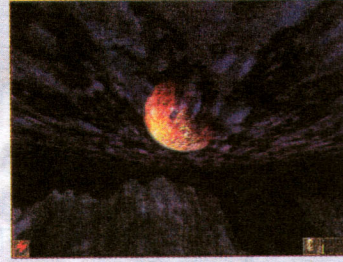
Специально для тех (Рис. 10-11), кто поставил себе патч 220 (если вы все еще не сделали этого, то обязательно сделайте!). Как известно, данный патч хотя и привел, наконец, сетевой код Unreal-a в безупречное состояние, в то же время принес с собой и массу новых глюков, ранним версиям Unreal-a не известных. Одним из них является самопроизвольная установка значения **Timelimit** в **BotMatch** на одну минуту. В нашем случае это означает, что издевательства над ботами на уровнях Unreal и EndGame будут продолжаться в течение всего лишь одной минуты, после чего для BotMatch (а что же по-вашему это было?) автоматически будет загружен некий **DM-уровень** из списка в **ini**-файле. Не стоит, однако, ради удовольствия власть пострелять по летающим ботам сносить версию 220 и ставить более раннюю. Это вандализм, путь разрушения. Мы же с вами, господа, творцы и мы пойдем другим путем. Путем созидания, сотворения того, чего не было ранее. Итак, для преодоления данной проблемы достаточно переименовать файлы Unreal.unr и EndGame.unr, что лежат в директории Unreal/maps, в файлы DmUnreal.unr и DmEndGame.unr соответственно, запустить игру и пойти играть в Botmatch (вы уже запомнили, как называется наше развлечение?) на новоявленные DM-уровни DmUnreal и DmEndGame! Только не забудьте поставить Timelimit побольше или, еще лучше, убрать его совсем. Как сказал поэт, «Эта музыка будет вечной, если я заменю батарейки».

И, наконец, раз уж у нас зашла речь о переименовании уровней, могу порекомендовать переименовать файлы Unreal.unr и EndGame.unr не в файлы DmUnreal.unr и DmEndGame.unr, а в файлы DKUnreal.unr и DKEndGame.unr соответственно, и «играть» затем с ботами на новоявленных DK-уровнях в DarkMatch. Чем отличается DarkMatch от DeathMatch? Только тем, что в DarkMatch игрок или бота при рождении, помимо Dispersion Pistol, снабжают еще и большим-большим фонарем. И если игроки могут по собственному желанию эти фонари включать и включать, то «офонаревшие» боты держат их всегда включенными. В темных же местах уровня DkUnreal и DkEndGame летающие боты создают порою своими фонариками довольно забавные световые эффекты. (Рис. 12)

**Небеса оземованные**

Видели ли вы, господа, Unreal-овское небо? Если вы играли в glide-версию, то можете смело давать на этот вопрос положительный ответ. А вот видели ли вы Unreal-овское небо изнутри? Трогали ли руками звезды, окунались ли лицом в луны и солнца, переступали ли через горные хребты? Что-то? Ах, о чем это я? Минуту терпения, господа. Сейчас вы все узнаете.

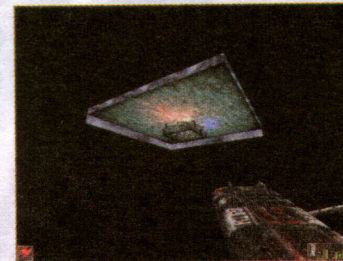
Небо в Unreal строится весьма необычно. На каждом уровне, где вы можете видеть небо, существует небольшая прямоугольная «коробочка» (Рис. 13). Кажется, называется она SkyBox. Солнца, луны, облака, даже формирующие линию горизонта горы — все, так или



иначе имеющее отношение к небу, заключено в этой коробочке. Ну и, конечно же, самое удивительное Unreal-овское небо. Epic Games честно делали свою игру: SkyBox есть абсолютно на каждом Unreal-овском уровне, на котором есть хоть какое-нибудь небо. Даже если небо это — совсем небольшой пятачок, ко-



торый можно увидеть лишь из одной-единственной комнаты на уровне через единственную имеющуюся там форточку! Чтобы найти «коробочку», вам необходимо посредством соответствующей консольной команды войти в режим Ghost, проследовать подалеже за пределы уровня и оглянуться. Если ничего интересного, кроме покинутого уровня, вы не видите, это может означать лишь одно из двух: либо вы отлетели все же недостаточно далеко, либо уровень оказался между вами и SkyBox-ом, закрыв последний своей широкой скалистой грудью. Следовательно, вам необходимо либо отлететь от уровня еще дальше, либо полетать туда-сюда, подняться вверх, опуститься вниз, попытаться облететь вокруг уровня и т.п. Рано или поздно, вы неизбежно обнаружите ЭТО. Летите туда, расправив крылья! Спешите



насладиться зрелищем, подобного которому, я уверен, вы еще нигде и никогда не имели возможности видеть! Находясь в «коробочке», вы откроете для себя массу интересных вещей, касающихся технологии создания программой Unreal на своих уровнях небес вообще и их отдельных составляющих в частности. Солнца и луны у нас, оказывается, абсолютно плоские. Но, черт возьми, разве возможно было это предположить, когда вы любовались ими, находясь на самом уровне? Полная иллюзия объема! Кроме того, против ожидания, они висят в пространстве совершенно отдельно от собственно, так сказать, неба. Что также совершенно незаметно с уровня. И, наконец, горы. То, что и они плоские, вы, положим, знали всегда, а вот то, что они окружают собою небольшую ямку, предназначенную для огромных размеров уровня, безусловно, стало для вас откровением. Посредством некоего хитрого алгоритма данная коробочка раздувается до размеров уровня и «надевается» на него, отчего у последнего и появляются все вышеперечисленные небесные атрибуты в купе с самим небом. Следует заметить, что практически к каждому Unreal-овскому уровню почему-то прилагаются два почти одинаковых SkyBox-а, из которых в образовании небес участвует лишь один; на вторую же «коробочку» можно вовсе не обращать внимания. Побродив по небесам, вдоволь поохав и пофотографировав на память местные красоты, через некоторое время вы, наверное, решите все же

вернуться на уровень. С небес, так сказать, на грешную землю. Не спешите! Вы еще даже не начали веселиться!

Как вы думаете, дорогой читатель, что увидит находящийся на уровне человек, если в прилагодимся к этому уровню SkyBox-e заведется какая-нибудь живность? Ну хотя бы какой-нибудь Skaarj? А, начинаете понимать? Ну тогда, заучив рукава, с песней — за дело!

Unreal-овская команда Summon в умелых руках оказывается инструментом весьма мощным. С ее помощью можно создавать не только любое оружие и любой инвентарь, но и любых монстров, Nali, больших и малых коровкенгуру и массу совсем уж экзотических вещей, скажем, ракету WarLorda (Summon WarlordRocket), вентилятор (Summon Fan2), извивающиеся обрывки кабеля (Summon Wire), деревянные щепки (Summon WoodFragments), всевозможные сосуды (например, Summon Urn) и многое-многое другое. В первую очередь нас сейчас будут интересовать монстры. Подчеркиваю еще раз: в любой версии Unreal, начиная с самых ранних полноценных, командой Summon можно создать ЛЮБОГО монстра. Дело в том, что на этот счет до сих пор существует довольно широко распространенное заблуждение. Многие исследователи почему-то так и не додумались попытаться создавать Queen, Titan-a и Gasbag в режиме Ghost, из чего сделали вывод о принципиальной невозможности их создания. Что странно, ибо попытаться включить Ghost — это первое, что приходит в голову после нескольких безуспешных попыток сотворить членов вышеупомянутой троицы из «нормального» состояния. Остальные монстры в игре никаких проблем с появлением на свет не испытывают.

Итак, находясь в SkyBox-e, выберите позицию, напишите на консоли заклинание Summon <нужный вам монстр>, после чего



нажмите Enter и летите на уровень любоваться зрелищем. В процессе заселения небес очень полезно, оказывается, пользоваться консольной командой Playersonly. Данная команда отключает течение времени в мире игры для всех объектов, кроме игрока, т.е. вас, и вы можете использовать ее просто для того, чтобы все не задвигалось раньше срока. Если что-то не в порядке, возвращайтесь в SkyBox, исправляйте и вновь идите на уровень любоваться небесными знаменьями. А сказать, что они достойны того, чтобы быть увиденными, значит, не сказать вообще ничего. Даже буйная



фантазия Рождера Железны не рождала доселе подобных апокалиптических образов! Skaarj, возвышающийся выше самых высоких гор. Titan с наполовину ушедшим за облака туловищем. Не просто гигантский, но космических размеров Warlord, находящийся не перед, а ЗА (заметьте, ЗА!) солнцем! Вы хоть отдаленно можете представить себе, сколько световых лет должно уместиться в размахе его крыльев?! В ужасе падайте на колени и долго и истово молитесь: ЭТО существо достойно поклонения! Может, не заметит и оставит жить: вы же такой мааленький! Медитирующий в позе лотоса в небесах Nali — зрелище, достойное кисти Сальвадора Дали. И все это сотворено вами и, притом, за какие-нибудь минуты! Что же может удержать ТЕПЕРЬ бур-

ный полет вашей фантазии? Творите! Творите новые вселенные консольными заклинаниями! Срочно высвобождайте на жестком диске место, оно вам понадобится, и начинайте заниматься производством скринов и сохранялок. Удачи вам и творческого вдохновения! Вы можете, между прочим, устроить на небесах «битву богов», а затем со смешанным чувством жестокого наслаждения и религиозного трепета наблюдать за ней с уровня. Остановите время командой Playersonly. Затем родите в SkyBox-e Titan-a, а по близости от него нескольких Warlord-ов. Наберите на консоли заклинание всех заклинаний God, после чего, встав в центр группы монстров, отпустите время (опять Playersonly). Это необходимо для того чтобы запустить битву, ибо монстры в игре реагируют на игрока куда более эмоционально, чем на других монстров, даже глубоко чуждых им по крови. После того как первые камни будут брошены, первые ракеты выпущены, а первые оплехи обрушены на вашу голову, немедленно вновь замораживайте время и летите на уровень, где располагаетесь поудобнее и отпускайте время, на сей раз уже окончательно. От взрывов по всему небу полыхают зарницы, а прожорливые гигантские мухи сплетаются на еще теплые трупы. Впрочем, никто не мешает вам периодически останавливать время для заснятия на скриншоты особо привлекательных моментов небесной войны, для самоподдерживающегося течения которой вашего присутствия в небесных сферах уже не требуется: монстры в Unreal ребята серьезные и свое дело делают хорошо. Тем не менее, если по тем или иным причинам в определенный момент битва все же затихнет, вы можете вновь появиться на небесах. Ваше появление уже само по себе произведет среди оставшихся там монстров furor, кроме того, вы можете подкинуть (с Playersonly или без, как вам больше нравится) на небеса и некоторое количество свежих монстров. Разумеется, агрессивные Unreal-овские небожители совершенно обязательно должны являться исключительно Warlord-ами или Titan-ами. Рождайте кого хотите, хоть рыб (Summon DevilFish)! Мало того, в небесах вы можете создавать не только монстров. Некоторое оружие (ASMD, Eightball, RazorJack), боеприпасы (FlakBox, Eightball..., RifleRound, ASMDCore), а равно предметы инвентаря (ShieldBelt, SuperHealth, даже Armor, KevlarSuit и Suit), будучи повешенными в небе и раздутыми до исполинских размеров, представляют собой довольно внушительное зрелище, напоминающая футуристические звездные корабли и вообще кадры из фильмов о пришельцах. Следует учитывать и активно использовать то обстоятельство, что, если в момент создания того или иного предмета ваш взгляд был направлен «под углом к горизонту» вверх или вниз, то в точности под таким же углом по отношению к горизонту окажется ориентированной и плоскость созданного предмета. То же относится и к летающим снарядам, испускаемым некоторым оружием. Симпатично смотрятся, на мой взгляд, замороженные командой Playersonly ракета от вашего Eightball-a, размером с дом, ракета Warlord-a, напоминающая баллистическую (кстати, на ней написано циничное английское слово PeaceMaker), звездочка от RazorJack, выстрел из проапгрейденного Dispersion Pistol, да мало ли еще что! Не ставьте своей фантазии искусственных преград! Творите, и творите свободно! И да будет Бог вам в помощь! Думаю, дорогие читатели, на ближайшее время я уже загрузил вас работой. Хотите бы верить, что на примере Unreal-a мне удалось хоть в какой-то мере проиллюстрировать, для чего в действительности существуют коды и, главное, консольные команды в различных играх и для чего всем уважающим себя людям их необходимо использовать. Так не пытайтесь же «играть» в God и Ghost! Не оскверняйте эти великой магической силы заклинания кровью беззащитных жертв, пролившейся с их использованием! Геймеры! Будьте достойны вашего славного имени, и небеса будут благодарны к вам.

№ 11 (44) - ИМНЬ 1999

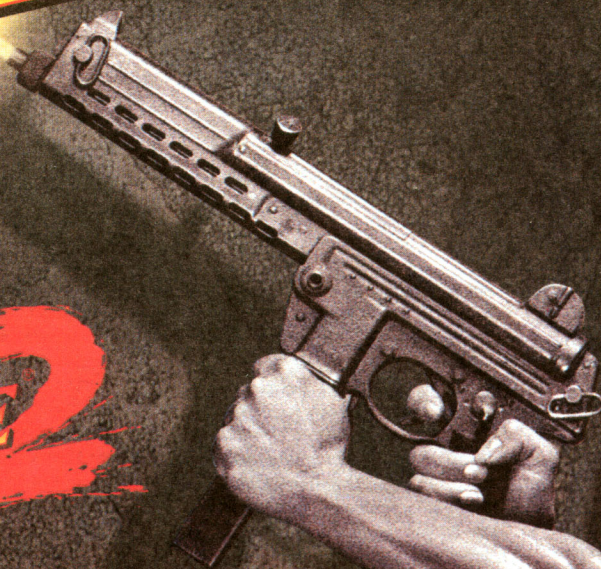
Эксклюзивный издатель на территории России, стран бывшего СНГ и Балтии - компания "БУКА"

**Бука**  
BUKA ENTERTAINMENT  
www.Buka.com

# АГОНИЯ ВЛАСТИ

Самая  
масштабная  
локализация  
в России.  
52 актёра

## JAGGED ALLIANCE 2



**SIRTECH**  
www.Sir-tech.com

Рекомендуемая  
розничная цена игры:  
-Jewel box: 5 у.е.  
-Коробочная: II у.е.

Техническая поддержка работает (с понедельника по пятницу с 11.00 до 15.00)  
по тел. (095) 111-5156, факс 111-7060. Отдел продаж тел. (095) 111 5156 E-mail: market@buka.com  
Все права защищены. На территории России защиту авторских прав компании "БУКА"  
осуществляет Ассоциация "Русский Щит" тел. (095) 338-7961 E-mail: rshield@aha.ru

Москва: ул. Красноказарменная, 17, МЭН, 1-й этаж (м. «Авиамоторная»); ул. Марксистская, 3, "Панора" (м. «Таганская»); маг. «Мульти-Пульти», ул. Автозаводская, 5, (м. «Автозаводская»); универсам "Первомайский" (м. «Щелковская»); ул. Исаковского, 33/1, Волгоград-Клуб любителей компьютерных игр, Пр-т. Ленина, 20, Екатеринбург: Центр, ул. 8 Марта, 13, Иркутск: ул. Байкальская, 69; ул. Некрасова, 1, ТВД "Медиагруп" ул. Чехова, 19, нулевой этаж АО "Ремонттехника" ул. Советская, 58, ТЦ "Иркутский", пав. N71; ул. Урицкого, 14, м-н Военпорт, Липецк: маг. "Алладин", ул. Космонавтов, 28, Нижний Новгород: маг. Арника, ул. Алексеевская, 1, Одесса: ул. Королевко, 28, магазин "Катюша", Пром. Район "Котловский", пав. E-82; ул. Екатеринбургская м-н "Караиджи", Омск: универсам "Советский", м-н "Старт", универсам "Звездный" ул. Красный путь, 9, "Компьютерная Лавка", Самара: Московское шоссе, 1, офис 114; Магазин "Три С" Садовая 212 "Кинг"; Санкт-Петербург: Невский пр-т, 28; ул. Марата, 8; Литейный, 59; Каменноостровский, 10, Тольятти: Ленинский пр-т, 8-а, отд. "Компьютерные игры" ул. Ленинградская, 55, (свое криво); ул. Карбышева, 6; Челябинск: маг. «Школьник», ул. Соли Кривой, 26, 2-й этаж в фирменных магазинах  
Москва: «Игромания»; Рязанский пр-т, 46/3, Торгово-пешеходный комплекс; Новый Арбат, 15, стр. 1, ТЦ "Москвичка"; «ТД Компьютерик»; Садовая-Триумфальная, 12 (м. «Маяковская»); Ленинградское ш., 17, ТД Мир Компьютеров; ул. Новый Арбат, 8, ТД Дом Книги; (м. «Арбатская»); Новая Площадь, 9, (м. «Лубянка»); Кутузовский пр-т., 33а, ТД Кутузовский; ул. Удальцова, 85 корп. 2 (м. «Проспект Вернадского»); «Союз»; Шереметьевская, 63а, ТЦ Рамстор-Марьяно; ул. Старый Арбат, 6/2; Дмитровское шоссе, 43; Ленинградский пр-т, 33а, пр-т. Вернадского, 86 стр. 2; Мичуринский пр-т., 44а; ул. Яришевская, 9, ТЦ Рамстор «Белый ветер»; ул. Маршала Бирюзова, 12; ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т., 66; ул. Краснобатарейская, 44; Ленинградское ш., 3, Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5-й этаж; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1-й этаж; ул. Садовая-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом; «Партия»; м-н "Виртуальный мир", (м. "Пролетарская"), Волгоградский пр-т., 1; М-н "Электронный мир", (м. "Университет"), Ленинский пр-т., 70/11; М-н "Маленькие Времена", (м. "Ул. 1905 года"), ул. Пресненский вал, 7; м-н "Электронный Клуб", (м. "Калужская"), ул. Профсоюзная, 63; м-н "Мир Электроники", (м. "Курская"), Земляной Вал ул., 32/34; (м. "Алексеевская"), пр-т Мира, 118а; (м. "Киевская"), ул. Брянская, 12; (м. "Динамо"), ул. В. Маслова, 7; (м. "Китай-город"), ул. Солныка, 1; «Мак-Центр»; Ленинский пр-т, 99; Ленинский пр-т, 87; Ленинский пр-т, 3, «R-Style»; ул. Десабристов, 38/1, (м. «Отрадное»); Валовая ул., 2-4/44, (м. «Павелецкая»); Имайловский б-р, 38, (м. «Первомайская»); Ломоносовский пр-т, 18, (м. «Университет»); Таганская площадь, 10, (м. «Таганская»); ул. Б. Якиманка, 21, (м. «Полянка»); «Юниверс»; Пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, пав. "Вычислительная Техника"; ул. Новый Арбат, 8, ТД Дом Книги, отд. "Програмное обеспечение"; «Атлантис-Компьютер»; Можайский вал, 1, (м. «Киевская»); ул. Шербаковская, 40/42, (м. «Семеновская»), «Филпорт»; ул. Большая Якиманка, 26, Дом Игрушки, (м. «Полянка»);  
С доставкой на дом: e-shop; тел. 288-86-27; e-mail: e-shop@gameland.ru; http://www.a-shop.ru

# Наследие X-Com

**Б**сть в истории компьютерных игр некие точки отсчета, веки, о которых известно любому играющему человеку; названия, которые превратились в имена нарицательные. Эти названия стали целыми категориями, которые мы используем, чтобы описать, сравнить, оценить неизвестную игру. Мы говорим «в лучших традициях Quake...», «движок, как в Myth...» (эта игра навсегда войдет в анналы истории, как первая трехмерная стратегия), «со времен Dune II...», «клон Warcraft...» и т.д. Таких названий немного, каждый геймер знает их наперечет. Среди них подавляющее большинство составляют старые, если не древние игры. Хотя по странному совпадению именно в эти старые игры до сих пор играют. И заигрываются. И дело не в том, что сейчас не выходит ничего достойного. Просто заслужить место в этом списке ой как нелегко. Для этого требуется проверка временем. Годами.

Один из таких древних и незлыблемых бастионов, имя, звучащее как символ — X-Com. С этим названием ассоциируется уникальный геймплей, который затем многие пытались скопировать, но мало кому это удалось. Клише «стратегия в стиле X-Com» появилось не только на обложках пиратских дисков, но даже в пресс-релизах некоторых разработчиков. Это нехитрое словосочетание объясняло многое. Стратегия в стиле X-Com. И многочисленные фанаты настораживались: да неужели? И что, действительно все, как в X-Com? Но «все, как в X-Com» никогда не получалось, в большинстве случаев разработчики просто прикрывались именем-символом для привлечения потенциальных покупателей. Справедливости ради надо заметить, что незатрагиваемую славу этому имени стяжала только первая часть сериала. По иронии судьбы она была известна у нас в стране под другим назва-

нием: UFO. Вторая часть оказалась простым ремейком первой и в немалой степени разочаровала поклонников. Большие надежды возлагались на третью серию под названием X-Com: Apocalypse. В ней было обещано радикальное изменение всей игры, масса нововведений и улучшений. Суждено ли было сбыться тем надеждам, судить очень сложно. Хотя бы потому, что после долгожданного релиза армия поклонников сериала разбилась на два враждующих лагеря. Первые утверждали, что Apocalypse это откровенный провал, мертворожденный урод или, по крайней мере, предательство традиций X-Com. Вторые были восхищены или, на худой конец, удовлетворены игрой и радовались обновлению любимой серии. Кто из них был прав, то, как говорится, дело вкуса. Объективно можно утверждать лишь то, что разработчики, выполнив свои обещания по поводу тотальной переделки игры, забыли «доложить» в новый продукт самую малость: современную графику. Во времена первого X-Com'a, (UFO, то бишь) тогдашняя его графика смотрелась куда лучше и современнее. Безусловно, правы те, кто говорит, что в X-Com важна совсем не графика, а нечто другое, но все-таки в игре должно быть прекрасно, и графика в том числе. Если, конечно, эта игра претендует на звание кумира.

Так и повелось среди разработчиков: «мы дадим вам то, чего не смог дать X-Com: Apocalypse», «наша игра покажет вам, каким должен был быть X-Com» и так далее и тому подобное в стиле «обделенные фанаты, все сюда, сейчас мы вас накормим X-Com'ом!» Что же остается несчастным фанатам? Мисгоросе молчит и марает светлое имя низкопробными космосимуляторами, слухи об X-Com 4 напоминают, скорее, сказки о недостижимом коммунизме, а уровень технологий на месте не стоит... Apocalypse устарел по всем параметрам, а на бессмертные хиты, про которые речь шла в начале, он явно не тянет. А поиграть-то в X-Com хочется...

## Как рождаются жанры

Да, фанатам ничего не оставалось, как искать тень Великого и Любимого на стороне. Одной из наиболее известных игр, про которую говорили, что, дескать, она заткнет за пояс сам X-Com была безызывственная Incubation. Игра, действительно, прекрасная, но, позволяете, причём здесь X-Com? Они лежат в абсолютно разных жанровых плоскостях. Их практически ничего не объединяет, разве что только бой в обоих случаях походовый и мелко тактический, да инопланетяне в качестве врагов. Incubation это, если хотите, стратегический (или, точнее, тактический) action. В то время как X-Com это глубочайшая, всесторонняя стратегия. В принципе, такой игрой была даже первая часть (UFO), а про третью и говорить не приходится. Все, кто в нее играл, согласятся, что подобную глубину и детализацию в стратегиях встретишь

нечасто. Сравнивая X-Com и Incubation, правильнее было бы сказать, что последняя показала миру, каким могла и должна была быть тактическая часть в X-Com. Кажется, вот она, игра несбывшейся мечты! Глобальная стратегия от X-Com плюс тактика от Incubation в одном флаконе... Но... чудес не бывает, да и «супер графика» Incubation уже порядком устареела. Впрочем, мне она никогда не казалась безупречной, а «брызги» крови и морды десантников наводили прямо-таки легкое подташнивание.

Одним словом, Incubation оказалась игрой, отнюдь не копирующей X-Com, но, тем не менее, X-Com'ом порожденная. Это (самое интересное, лишь одной его частью (тактической)). Эта тактическая часть впоследствии вызвала к жизни еще не одну игру и если не сформировала (это вряд ли), то подтолкнула к популярности жанр squad combat (бой небольшим отрядом). Из этой серии лишь одна игра существовала (и прекрасно существует) совершенно независимо от наследия X-Com. Имя ей — Jagged Alliance. Она сама по себе достаточно сильная и самобытная, чтобы не только не быть чьим-то клоном, но и самой породить «вариации на тему JA».

А вообще игр в этом жанре не так много. В нашей статье пойдет речь о двух таких играх, в которых вы без труда узнаете и элементы X-Com, и Incubation, и Jagged Alliance, и Commandos, и еще, может, нескольких представителей этого развивающегося направления. Приятно во всем этом то, что где-где, а в рядах наследников X-Com слепого клонирования точно не наблюдается. Перечитайте приведенные мной строчкой выше игры и вы увидите, что все они настолько разные, что с трудом запикиваются в один жанр. И, тем не менее, это один жанр. Даже несмотря на то, что Commandos не походовый. И на то, что некоторые разработчики называют свои творения стратегиями, другие называют свои — action, а одну из тех, что мы рассмотрим сегодня, вообще относят к РПГ. Такая уж особенность у жанра squad combat.

## Папаша X-Com а планируем сделать близнеца

Вот вам любопытный факт для затравки: проект, о котором сейчас пойдет речь, ведет человек, сыгравший в последнюю роль в разработке серии X-Com. Если конкретней, он был главным дизайнером Terror from the Deep и затем продюсером X-Com: Apocalypse. Его имя Стив Госс (Steve Goss), и сейчас он работает в Hothouses Software над игрой Abomination: The Nemesis Project. В свое время (а именно после окончания работ над Apocalypse) он покинул стены Mythos и после некоторых скитаний прибил к Hothouse, чтобы здесь реализовать свой замысел. А замысел его был в том, чтобы всего-навсего создать игру, которая повторила бы или даже превзошла успех X-Com. Действительно, его новый проект во многом напоминает эту классическую стратегию. Та же команда супер бойцов, та же изометрия, те же исследования новых технологий, обучение новобранцев и т.д. Так что вполне может статься, что именно Abomination стяжает славу неофициального продолжения серии X-Com. Но обо всем по порядку.

Действие игры происходит, естественно, в недалеком будущем, естественно, в Америке. По всем континенту бушует чума (вероятно, новая разновидность), унося в могилу миллионы жизней. Лечение от нее не существует, а по сему среди гибнущего населения совершенно справедливо начинается паника. В этой обстановке возникает новая секта Культ Правосверных. Они начинают проповедовать всякие нехорошие вещи и усугублять и без того плачевную ситуацию. И тут, как водится, в подземельях секретной правительственной базы от летаргического сна просыпаются семь генетически измененных солдат, супер героев, изначально призванных заниматься всякими пакостями вроде провока-

## Abomination: The Nemesis Project

Платформа: PC  
Жанр: Strategy/Squad Combat  
Издатель: Eidos Разработчик: Hothouse  
Creations Онлайн: www.eidos.com  
Дата выхода: осень 1999

## Gorky 17 (Odium)

Платформа: PC Жанр: Squad Combat/RPG  
Издатель: Monolith Разработчик:  
Metropolis Software House  
Онлайн: www.monolith.com  
Дата выхода: осень 1999

ций на территории Югославии. Но теперь секретный эксперимент правительства США накрылся медным тазом, и супер агенты начинают борьбу с вредным культом, заодно мимоходом решая проблему спасения человечества от чумы. По мере продвижения по игре мы (то есть семеро универсальных солдат) начинаем узнавать, что за сектой стоит могущественная раса существ, известная как Brood. Это не инопланетяне, они жили с нами на одной Земле тысячи лет, люди всегда про них знали, и это нашло отражение в человеческих мифах, сказках и религиях. В наше время Brood'овцы выглядят уже не как огнедышащие драконы, а как полузомби-популоубы в стиле Quake II. Ну вот, в общем, и весь сюжетец. Далее следуют стычки с кульстатами и монстрами, захват и исследование технологий, развитие отряда и где-то далеко happy end. Впрочем, авторы намекают, что не такой уж он будет и счастливый. Ведь под воздействием чумы наш отряд будет изменяться и далеко не в лучшую сторону. Под конец «сожительство» с Brood станет для вас необходимым симбиозом, и падение этой расы может повлечь для всех зараженных самые печальные последствия. Вот такое спасение человечества.

Игра проходит, как ни странно, в реальном времени с режимом управляемой паузы (этот режим должен вам уже запомниться и полюбить по Baldur's Gate). Как и в Jagged Alliance II, ваши бойцы смогут не только ходить, но и бегать, красться, согнувшись в три погибели, ползти по-пластунски... К тому же они смогут стильно перекачиваться, наклоняться и многое другое (не поимите меня неправильно). У каждого будут специальные возможности, начиная от умения прикинуться шлангом, заканчивая навыками первой медицинской помощи. Ну это уж, извините, чистой воды JA.

Как вы уже поняли, Abomination будет состоять не только из одних боевых действий, и это роднит его с X-Com'ом. Нам обещан менеджмент ресурсов и исследований (элемент глобальной стратегии), рост опыта отряда и взаимодействие с NPC (элемент РПГ). Последние будут представлять собой недобитые остатки армии и полиции, которые можно использовать как дополнительную огневую мощь для нашего отряда. Сначала, когда агенты только встречают NPC, он просто бегает за ними по карте, как персонажи из первого Fallout, то есть не входит в сам отряд. Если же по окончании миссии вы решите завербовать его, он становится полноценным членом отряда со своими уникальными умениями и растущими характеристиками. Со временем такой бывший NPC может стать важнее кого-то из изначальной семерки.

Как уже упоминалось, в Abomination будет и наука. Игрок сможет захватывать с поля боя

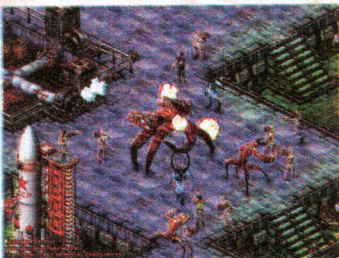
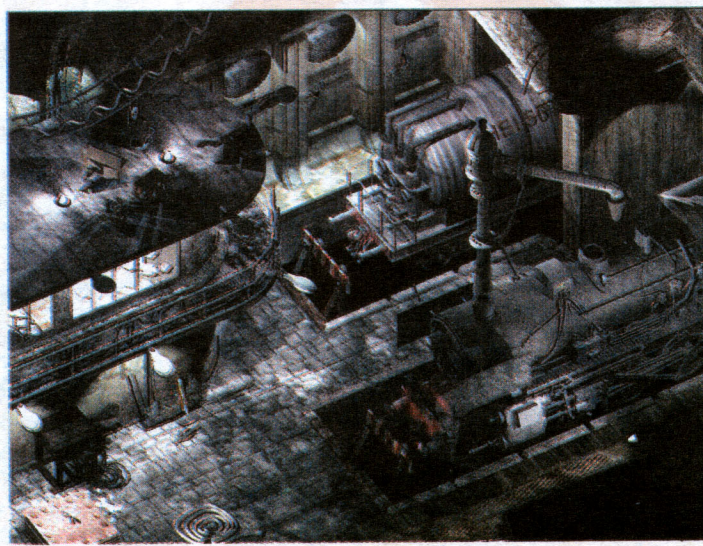


трофеи, прямо как в X-Com, и передавать их в лаборатории, которые, кстати, нужно еще и защищать. Поисследовать есть что: разработчики обещают более 150 видов оружия и снаряжения. Начнете вы с привычных пистолетов Colt, Beretta, Desert Eagle, затем пойдут винтовочки и дробовики (не обойдется без АК47), пулеметы и тяжелое вооружение, ракетницы, гранатометы, управляемые мины и т.д. Будет даже возможность устанавливать стационарные турели в ключевых точках обороны и сидеть, сложа ручки и подсчитывая количество зомбо-трупов,

odium  
n. def. - hate coupled with disgust

наваленных в груды перед пушкой. Однако, сами понимаете, лаборатории нужны не для этого. Там, как не сложно догадаться, будут исследоваться образцы Brood'овского оружия, и не только это. Можно будет изучить пойманных на поле боя зверушек, опять же совсем как в X-Com.

Есть и еще одна вещь, достойная упоминания. Помните, как в свое время всех восхищали случайно генерируемые уровни в Diablo? Так вот, в Abomination этот принцип повышения переиграемости (ну нельзя на русский одним словом перевести понятие replayability) приобрел доселе невиданный размах. Здесь генерируется все: карты, типы местности, улицы, дома, задания миссий и еще огромное количество параметров. Вот вам цифры — грузитесь. В Abomination существует 32 типа ландшафта, для каждого из которых нарисовано по 30 карт. Умножили? Считайте дальше. Каждая из этого



гигантского количества карт имеет по 20 вариантов. И для каждого из вариантов может быть установлено 60 основных и вспомогательных задач миссии. Таким образом, в игре может быть воспроизведено... держитесь за стулья... более 1200000 (1.2 миллиона) различных сценариев. Ну как, **Diablo** отдыхает? Разумеется, в одной игре охватить все эти миссии никогда не удастся — а по подсчетам авторов даже самая длинная игра займет не более 200 миссий — так что каждый раз, играя заново, вы будете находить все новые и новые места, в которых еще не бывали. Возможно, вы даже за всю игру ни разу не попадете в какие-нибудь джунгли или Антарктиду и даже не узнаете, что они здесь есть. Ведь **Abomination** построен не на линейной системе миссий, а исключительно на воле и желании самого игрока: куда и когда он захочет, туда и попадет.

Ну и напоследок о том, как все это будет выглядеть. В двух словах: изометрический вид в 3D. Первоначально планировались полигональные модели, потом разработчики все-таки остановились на спрайтовых. Зато каких! Модели многих персонажей в игре прорисованы аж в 25000 фреймах анимации, что делает их движения удивительно плавными и естественными. Каждый объект грамотно просчитывает источники освещения, в игру включены трехмерные спецэффекты, ну и все такое, без чего не обходится ни одна 3D стратегия. Однако, судя по скриншотам, графика в **Abomination** выглядит далеко не сногшибательно. Она во многом уступает следующей игре нашего обзора, **Odium**. Возможно, конечно, что это просто обман зрения, ведь известно, что по скриншотам о графике игры судить нельзя, но все же... Очень, очень не хочется, чтобы Стив Госс повторил свои прежние ошибки. Ведь **Apocalypse** не стал хитом именно из-за устаревшей графики. Смотрите, не прогадаете, Ивн...

Но мы еще вернемся к последнему слову касательно **Abomination: The Nemesis Project** в конце нашей статьи, а сейчас давайте посмотрим на его весьма удачливого конкурента, squad combat стратегию под названием **Odium**.

### Что НАТО вцы завали в Сибири...

Точнее сказать, **Odium** это американское название этой игры. По всему остальному миру она будет продаваться под именем **Gorky 17**. Хорошо еще, не Горки 9, а то бы наши спецслужбы ее запретили. Откуда такое странное название? Ну вот мы и подошли к истории самой игры. Делают ее польские разработчики из Metropolis Software House. Отсюда, верно, и такая осведомленность о подмосковной географии. Сюжетная завязка круче некуда: Кремль совместно с НАТО уничтожает секретный город в Сибири! Ну а если подробнее, то дело обстоит так. Горки 17 это, видимо, и есть название того самого засекреченного сибирского городка (интересно, откуда там подмосковные названия?). Изначально он служил для подготовки агентов российской разведки к инфильтрации в США. Помимо основной тренировочной деятельности, в глубоких запутанных подземельях, коридорах и лабиринтах, как водится, проводились бесчеловечные генетические эксперименты. В один прекрасный (для США, надо полагать) день произошла мелкая неувязочка, и все монстры-мутанты повыползали из своих казематов на свет божий людешек пугать. Нашему дорогому правительству, в общем-то, своих проблем хватает, недоставало им только, чтобы газеты пронюхали про этот инцидент. И посему оно (правительство, то бишь) решает обратиться за помощью в НАТО (!!!), чтобы без шума и пыли угомонить разбушевавшихся монстрюг и заодно уж сравнять Горки 17 с землей. Чтоб не повадно было. НАТО, разумеется, с радостью откликается на просьбу Кремля и посылает в Сибирь элитный отряд спецназовцев, коими нам и предстоит управлять.

Как понятно уже из сюжета, стратегический размах тут куда меньше, чем в **Abomination**, и уж совсем не сравним с **X-Com**'ом. **Gorky 17** будет скорее напоминать **Commandos** или **Jagged Alliance** по своему игровому процессу. Если описать его в двух словах, то это изометрический squad combat с сильным ролевым элементом. Игра проходит в режиме реального времени до тех пор пока не установлен визуальный контакт с врагом. В момент обнаружения противника включается походный режим, в котором и происходит бой. Все в точности, как в **Jagged Alliance II**. Технически игра выполнена в полном 3D с полигональными объектами, но двухмерными задниками. Кстати, эти 2D бэкграунды великолепно вписываются в атмосферу **Горки 17** и совершенно не портят впечатление. Более того, по большей части они эту атмосферу и создают, а графически только украшают игру, потому что выполнены они безупречно. Metropolis Software House любезно согласилась предоставить нам рабочую демо-версию игры, по которой можно оценить некоторые тонкости gameplay'a и оформления **Горки 17**. Действительно, внешне игра выглядит как нечто среднее между **JA II** и **Commandos** с той лишь (правда, существенной) разницей, что здесь модели персонажей и монстров выполнены в честном полигональном 3D. То, что я видел в демо-версии, поражает красотой прорисовки деталей и общей атмосферой. Получается такая научная фантастика с большим уклоном в ужасы. Темные пустынные свалки, изуродованные трупы, да еще и внутриигровые заставки с тварями, почище чем в «Чужих». Итак, нас трое. Мы лучшие из лучших. У каждого своя специализация: командир, медик, специалист по

захвату. В инвентори, кроме оружия и аптечек, присутствуют не совсем понятные предметы. Ну зачем могут быть нужны спички, еще можно домыслить, но бутылка водки? Впрочем, не сомневайтесь, что ребята из Metropolis найдут ей правильное применение в игре. Одновременно передвигаться может только один человек (как в **Commandos**), зато другому можно дать команду прикрывать передвижения. Так что в случае нападения врага прикрывающий первым откроет огонь (это уже как в **Incubation**). Вообще же, игровой процесс **Горки 17** несколько смещен в сторону RPG/Adventure. Игроку придется искать ключи и решать головоломки в лучших традициях квестов. Не знаю, придется ли эта идея авторов по вкусу всем игрокам, лично мне кажется, что в squad combat и так хватает смешения жанров, и элементы квеста здесь будут перебором. А вот РПГ, напротив, очень даже к месту. Ведь, сживаясь с участниками небольшого отряда, перестаете относиться к ним как к безликим юнитам из какой-нибудь RTS. В **Gorky 17** каждый персонаж имеет набор личных характеристик, которые повышаются с приходом опыта. Сами авторы вообще несут свою игру к жанру RPG. И тут они, скорее всего, заблуждаются. **Горки 17** может быть сколь угодно хорошей игрой, но это никак не ролевик. Слишком уж линейно. Да разработчики и сами этого не скрывают. По их словам, они решили уйти от принципа, когда монстры вдруг появляются из-под земли там, где их по идее и не должно было быть. Чтобы поддержать игровую атмосферу, которая должна напоминать напряженный фильм, создатели делают свою игру весьма линейной. Может быть, это означает, что нам предстоит серия миссий в фиксированном порядке. Какая уж здесь РПГ?

Короче, с жанровым определением полная неразбериха. Зато уже ясно, что с технической стороны к игре подошли очень серьезно. **Gorky 17**, или **Odium**, если вам больше нравится, является первой игрой, оптимизированной под технологию Katmai, которая используется в новых процессорах Pentium III. А это значит, что в движке игры будут использованы самые передовые технологии. Модели существ создаются с помощью скелетной анимации и несут на себе до 2000 полигонов. Это и для first person shooter весьма неплохо, а для стратегии вообще небывалый случай. И ведь вся эта красота еще будет реально освещаться и отбрасывать настоящие тени! Еще одно преимущество высоко детализированных объектов — возможность приближения камеры без ущерба качества картинки. Ведь хорошо известно, что почти во всех играх, где есть zoom, крупный план смотрится, мягко говоря, слабовато. Неизвестно только, как в момент приближения поведут себя двумерные задники, ведь тогда их тоже надо как-то корректировать. Кстати, на сегодняшний момент задники это единственная часть игры, которая закончена в финальном варианте и уже не претерпит никаких изменений. Что ж, если вся остальная игра будет выглядеть как эти бэкграунды, то у нее весьма большой шанс стать одной из красивейших стратегий своего времени.

Самое главное, чтобы прекрасная графика обрамляла не менее достойное содержание. Ведь в **Горках 17** сочетаются как минимум три различных жанра: стратегия, ролевая игра и квест. Очень сложно соблюсти нужный баланс и не сделать просто средненькую игру одного из этих трех жанров. С другой стороны, нельзя ударяться и в упрощение, иначе фанаты стратегий, РПГ и квестов играть в это не будут. Однако, возможно, все эти предостережения напрасны, ведь детали разработки пока скрыты за завесой секретности, а будущее жанра squad combat представляется весьма радужным.

### X-Com умер... Да здравствует X-Com!

Итак, в финале нашего повествования мы вернулись к его началу. Жанр squad combat, его прошлое и будущее. Совершенно очевидно, что игры, оттолкнувшиеся когда-то от **X-Com**'а, сейчас уже слишком отличаются друг от друга и от своего «прародителя», чтобы проводить близкие аналогии. Каждый разработчик идет своей дорогой. **Abomination** стремится возродить дух **X-Com**, повторить его славу, улаживать ностальгию поклонников. **Gorky 17**, напротив, стремится изобрести что-то новое, отходя все дальше от родоначальников жанра. Безусловно, нужно и то и другое. Если обе эти игры будут выполнены на высоком уровне, если обе будут интересными, увлекательными и красивыми, заслуженный успех ждет обеих в равной степени. Игры это разные, их нельзя сравнивать как конкурентов. Первая — масштабная стратегия с элементами РПГ, которая не особо занимается своей графикой (а зря), рассчитывая на успех за счет играбельности. Вторая — камерная, небольшая игра без особого размаха, которую и стратегией-то не назовешь. Squad Combat/RPG — вот единственное подходящее определение этому жанру. Помимо всего прочего она надеется сразить игроков потрясающей графикой, как это в свое время удалось **Commandos**. Именно так: сравнивать **Abomination** и **Gorky 17** это все равно, что сравнивать **X-Com** и **Commandos**. Поэтому не будем заниматься этим неблагодарным занятием, а просто пожелаем удачи двум интересным проектам и процветания старому и молодому жанру squad combat.

# Official PlayStation №5 '99

РОССИЯ

В HOMEPE:

BCE O SQUARE  
Alien Resurrection  
Croc 2  
Ape's Escape  
Omegaboost  
Shadowman  
Rally Cross 2  
Syphon Filter  
Street Skater

Прохождения:

Gex 3D:  
Deep Cover Gecko  
Syphon Filter



## ЧИТАЙТЕ В ПЯТОМ НОМЕРЕ Official PlayStation

Hit	Preview	Review
Alien Resurrection	Croc 2	Syphon Filter
	Ape Escape	Pet in TV
Rulez	40winks	Monkey Hero
SQUARE:	Starocean 2nd	Premier Manager 99
Racing Lagoon	Story	Oddworld Abe's
Legend of Mana	Omegaboost	Exoddus
Chocobo Racing	Demolition Racer	Rally Cross 2
Front Mission 3	Saboteur	Tank Racer
Final Fantasy	GTA London	Прохождения, тактика
Anyhology	Grandia	Gex 3D: Deep
Chocobo	Tony Hawk Pro	Cover Gecko
Mysterious	Skater	Syphon Filter
Dungeon 2	Shadowman	Civilization 2
SaGa Frontier 2		Все новые коды и секреты.
Cyberorg		
Ehrgeiz 2		

## В ПРОДАЖЕ С 17 МАЯ

CU-Online

# Gremlin: На перепутье

http://www.gameland.ru



M

Мы живем во времени, в котором невозможно хотя бы и приблизительно предсказать ситуацию в игровой индустрии через два года. Или хотя бы через год. Все запуталось до крайности, никто не хочет открывать своих карт, создавая еще большую неразбериху. Вы заметили, что на прошедшем E3 множество наиболее интересных игр знакомы нам по E3'98? Конечно, ничего удивительного в этом нет. Анонса трех новых консолей, из которых одна уже вышла в Японии, от ведущих гигантов игровой индустрии оказалось, как мы видим, достаточно, чтобы обозначить очередной «перedel мира». Разумеется, передел этот затронет и по сути своей статичный рынок PC-игр. Уже затронул. Но нас, прежде всего, интересует, как все это повлияет на множество средних кампаний. Не желая никого обидеть, хочу уточнить: именно средних, а не типичных. Таких как Gremlin.

## Gremlin: Английский Смель

Почему именно Gremlin стал объектом нашего пристального внимания в нас-



## SOULBRINGER

сом.

Для Gremlin все начинается с поиска художников, писателей и дизайнеров с уникаль-

ном, приобретенным еще во времена Spectrum'ов, опытом работы, для которых главное — развить потенциал во всех областях одной конкретной игры. Это позволяет нам достигать высочайшего качества оригинальности и визуализации, создавать самые необычные игровые процессы — такова наша формула создания лучших игр.»

В принципе, никакой нескромности здесь не найдете. Стиль, которым пользовались авторы этих строк, далек от хвастов-

ства. Английский стиль. Зато есть чувство собственного достоинства, достигающее чуть ли не снобистского уровня, если вспомнить названия преобладающего большинства игр, созданных, собственно Gremlin. Возможно, чувство собственного достоинства позволит компании, оказавшейся на перепутье, не потерять свое собственное лицо.

что это одна из немногих компаний, занимающаяся разработкой качественных гоночных симуляторов, но... Мне запомнилось одно слово, прозвучавшее из уст сотрудника Gremlin, после которого он развел руками: traditions. Да, Codemasters традиционна, а в Англии сие качество очень ценится. Третье место, как вы уже могли догадаться, занимает сам Gremlin. Итак, положение компании на родине можно было бы назвать стабильным, если бы не сильно мешающая в последнее время собственная самостоятельность. Стратегический партнер, помощь которого позволила бы упрочить положение компании, для Gremlin был необходим.

## Сколько, как и зачем...

Сейчас не беспокоиться о своем будущем месте в индустрии развлечений может только сумасшедший. Gremlin, например, беспокоиться. Это стало ясно из слов одного из сотрудников, с которым нам удалось пообщаться буквально за неделю до заключения сделки с Infogrames. Кстати, встреча с ним прошла исключительно благодаря помощи знакомого читателям «Страны Игр» Сергея Климова. Выяснилось, что Gremlin

делает свои основные деньги на национальном самосознании англичан. Спортивные симуляторы с неизменной приставкой Actua, может быть, и не блещут большой оригинальностью и технологическими изысками, но приятно льстят самолюбию обитателей небольшого острова. В общем-то, благодаря этим особенностям маркетинга Gremlin до сих пор и сводил концы с концами. Ситуацию несколько проясняет своеобразный рейтинг игровых компаний в Англии, который мы попросили составить сотрудника Gremlin. Ни на что этот импровизированный рейтинг претендовать не может, но зато позволяет правильно расставить акценты. Первое место, разумеется, занимает Eidos — в этом никто из нас не сомневался. Второе, как ни странно, оказалось за Codemasters. Почему? Можно понять,

Кто бы хотел купить Gremlin? Известно, что в разное время компанией интересовались Microsoft и Eidos. Было бы очень естественно, если бы Gremlin оказалась во владении Eidos. Однако этого по каким-то причинам не случилось. На сцене появился новый игрок, стремительно набирающий в последнее время обороты — Infogrames. Одна из крупнейших французских компаний, судя по всему, страдает синдромом Electronic Arts, которая весь прошлый год только и занималась покупкой brand'ов игровой индустрии. Иначе говоря, Infogrames очень хочет если не управлять, то хотя бы контролировать ситуацию в Европе. В этом случае Gremlin можно считать отличной покупкой, поскольку об Англии таким образом можно уже не беспокоиться. То есть, беспокоиться о ней придется, конечно же, в любом случае, просто теперь у Infogrames

там оказалась своя собственная рука. Gremlin был оценен в сумму около 23 миллионов фунтов. Интересовать в этой цифре нас должна одна маленькая, незначительная подробность — в 1996 Gremlin стоил 29 миллионов. Нехитрые арифметические подсчеты позволяют выяснить, когда компания обесценилась бы совсем, если бы дело так пошло даль-



№11 (44) • ИЮНЬ 1999

ше. Этими подсчетами, судя по всему, активно занимался **Take 2**, другой европейский издатель, планы которого, впрочем, пока далеки от наполеоновских замыслов **Infogrames**. Дело в том, что **Gremlin** помимо всех прочих своих достоинств является обладателем команды **DMA Design**, которую сейчас можно было бы назвать одним из самых перспективных разработчиков во всем мире. Так вот **Take 2** при неблагоприятном развитии сценария (то есть, если бы **Gremlin** вдруг и неожиданно для всех исчез) обязательно бы подхватила эту команду. Правда, уверен, что не только **Take 2** хочет заполучить **DMA**, так что неизвестно еще, что бы из этого вышло.

Специалисты утверждают, что сделка между **Infogrames** и **Gremlin** одинаково полезна для обеих сторон. **Infogrames**, проводящая агрессивную политику, одним махом примерно в два раза увеличила свои мощности девелопера. **Gremlin** получила возможность увеличить продажи своих продуктов, пользуясь сильным маркетингом **Infogrames**. Так что никто ничего не потерял.

### Эксцентричные изобретатели игровых процессоров

Что есть у **Gremlin** помимо **Actualite'ov**? На этот вопрос, думается, лучше всего ответит **Take 2**, которой не удалось произвести в исполнение свой план. Да, **DMA Design** — это, вне всяких сомнений, отличная, стоящая команда, обладающая целым рядом достоинств. Гибкость, оригинальность и высокое качество игрового процесса продуктов и талант. Когда я вижу **Grand Theft Auto**, **Tanktics** или **Body Harvest**, то мне становятся особенно непонятны унылые слова по поводу того, что сейчас оригинальности нет и быть не может, что всякая идея вторична и т.д. И сравнить **DMA Design** сейчас не с чем.

**Lionhead Studios** с **Black and White**, **Bullfrog** с **Dungeon Keeper II** — все эти команды отличаются от **DMA Design** одной особенностью. Они признаны, о них много говорят, их любят не столько за игры, сколько за слова. **DMA Design** говорит значительно меньше. Это ни в коем случае не упрек и не преуменьшение достоинства **DMA Design** — просто так



дела обстоят на самом деле, и ничего с этим не поделаешь. Небольшое лирическое отступление. Какое-то время назад известные вам сотрудники редакции «Страны Игр» попытались выяснить, какие слова в западной прессе в отношении игровых продуктов наиболее популярны

и ценны с точки зрения самих авторов. В общем, одним из таких слов оказался «bizarre» — дикий, невероятный, эксцентричный. Так очень часто

так называют **Giants**, **MDK 2**, **Black and White** и практически все проекты **DMA Design**. Каждый из них по своему дик и эксцентричен. В общем-то, мало разработчиков действуют так, как эта команда. Никакой смеси жанров, до сих пор никаких сиквелов (хотя не стоит забывать о **Grand Theft Auto 2**), никаких повторений. **DMA Design** изобретает не жанры, а игры.

Принципиально новые игры. Причем сделать что-либо подобное им просто невозможно. Это все равно, что попробовать сделать что-то наподобие Тетриса — в конечном счете получится либо глупость, либо тот же самый Тетрис. При этом у многих создается впечатление, что ресурсы **DMA Design** не ограничены. Они никогда не устареют, а с маркетинговой поддержкой **Infogrames** могут оказаться в центре моды.

### Три года — много или мало?

Речь пойдет о **Blade** — наверное, самом загадочном проекте **Gremlin** за все время. Дело в том, что игра была анонсирована осенью 1996 года.

Сколько раз ее начинали делать заново, неизвестно. Известно наверняка только то, что не один. За три года любая даже не самая плохая игра может, прошу прощения, протухнуть. Что это — традиционность **Gremlin**, щепетильность разработчиков или гениальный проект? Ситуация должна проясниться очень скоро. **Infogrames**, как любой уважающий себя хозяин, не допустит «висящих» проектов и наведет порядок. Впрочем, не буду предвосхищать события, с уверенностью можно говорить лишь о том, что возможны три варианта: **Blade** так и останется в подвешенном состоянии (что маловероятно), **Infogrames** настаивает на продолжении работы над проектом (тогда в прессе должна появиться очередная волна статей, посвященных игре) или **Infogrames** закроет проект. Ах да, есть еще один вполне благополучный исход событий: **Blade** скоро выйдет. Любителям научной фантастики посвящается.

### Soulbringer — еще один плюс

**Soulbringer** — это действительно еще один плюс в пользу **Gremlin**. К серьезному проекту относятся на подбающем уровне, что не может не радовать. Необычайно красивая **RPG**, около сотни **NPC**, 500 уникальных предметов, реалистичная физика столкновений и повреждений и, конечно же, незаурядный (то есть, очень умный) искусственный интеллект — об игре можно говорить лишь на уровне **features**. Сам **Gremlin** надеется с этой игрой вырваться из заколдованного круга спортивных симуляторов и выйти на новый уровень разработки игр.

### Что еще? И что дальше?

Еще очень много всего. К аркадным гонкам, в которых каждый пиксель ловушки зализан до невероятности, **Gremlin** испытывает почти такое же влечение, как и безызвестная **Ubisoft**. Количество иногда может быть лучше, чем качество, по крайней мере, с коммерческой точки зрения. Что будет дальше? Хочется думать, что только хорошее. Очень большие надежды мы возлагаем на **Soulbringer** и совершенно не сомневаемся в таланте ребят из **DMA Design**. Что ж, подождем, посмотрим, как все окажется на самом деле.

**e@shop**  
http://www.e-shop.ru

Компьютерные игры с доставкой на дом, дешевле, чем в магазине

Открылся филиал в Санкт-Петербурге  
e-mail: eshop@literatepro.ru  
телефон: (812) 311-8312

Заказ по интернету:  
http://www.e-shop.ru  
e-mail: eshop@gameland.ru  
телефон: (095) 258-8627  
доставка по Москве: \$3



Mario Party  
Поставка: на заказ  
Система: Nintendo 64 (NTSC)

\$79.95



Star Wars: Rogue Squadron  
Система: Nintendo 64 (NTSC)

\$72.99



Castlevania 64  
Система: Nintendo 64 (NTSC)

\$75.99



Snowboard Kids  
Система: Nintendo 64 (NTSC)

\$59.99



Turok 2  
Система: Nintendo 64 (NTSC)

\$79.99



Zelda 64  
Система: Nintendo 64 (NTSC)

\$79.99



Lamborghini 64  
Система: Nintendo 64 (NTSC)

\$75.99



South Park  
Система: Nintendo 64 (NTSC)

\$89.99



Aero Gauge  
Система: Nintendo 64 (NTSC)

\$59.99



California Speed  
Система: Nintendo 64

\$75.99



Rumble Pack  
Система: Nintendo 64

\$32.99



Expansion Pack, 4 MB  
Система: Nintendo 64

\$39.99



Принтер черно-белый  
Система: Game Boy

\$68.39



Game Boy в цветном корпусе  
Система: Game Boy

\$57.59



Камера  
Система: Game Boy

\$74.99



Controller разноцветный  
Система: Nintendo 64

\$34.99



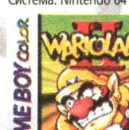
Game Boy Color  
Система: Цветной Game Boy

\$109.99



Перчатки-джойстик  
Система: Nintendo 64

\$79.99



Wario Land II  
Система: Game Boy (color)

\$44.99



Jungle Book  
Система: Game Boy

\$23.19



Metroid II  
Система: Game Boy

\$22.49



Gran Turismo  
Система: Sony PlayStation (NTSC)

\$38.69



GEX: Enter The Gecko  
Система: Sony PlayStation (NTSC)

\$42.99



Resident Evil 2  
Система: Sony PlayStation (NTSC)

\$46.69

CU-X-Files

Пишите и звоните по любым вопросам. Мы можем доставить новые игры вышедшие в США.







# Flight Unlimited III

Платформа: PC Жанр: Авиасимулятор

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: Looking Glass

Онлайн: www.lglass.com

Дата выхода: 1999

http://www.gameland.ru

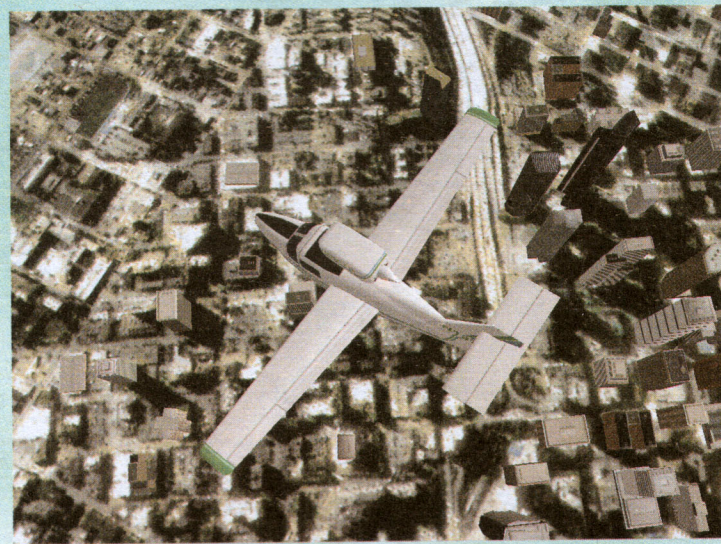
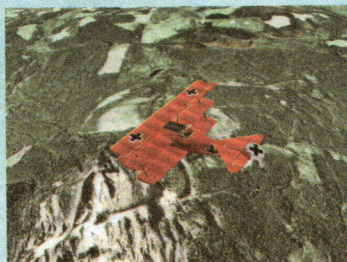


Б

## Бытовуха

Бывает мнение, что первым продуктом Looking Glass в жанре авиасимуляторов был как раз **Flight Unlimited I**, созданный в 1995 году, но это не так. Looking Glass занимается разработкой флайтсимуов очень давно — аж с 1987 года, их первым серьезным проектом была хорошо известная тогда игра Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer. К сегодняшнему дню Looking Glass создала не очень много игрушек, но практически каждая из них была отмечена различными «авардами» известных журналов и компьютерных выставок.

Тем не менее, нельзя не отметить, что игрой, которая сделала Looking Glass **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** известной по всему миру, стал именно **Flight Unlimited**. Потрясающая по всем параметрам вещь, завоевавшая сердца миллионов фанатов по всему свету, великий и могучий конкурент загнутого MSFS, первый гражданский авиасимулятор, в который с удовольствием играли поклонники военных симуляторов (чего не скажешь,



И вот теперь близится момент, когда свет увидит очередной флайтсиму от Looking Glass — **FLIGHT UNLIMITED III**, обещающий стать достойным продолжением первых двух частей известного сериала.



кстати, о том же MSFS'e).

И вот теперь близится момент, когда свет увидит очередной флайтсиму от Looking Glass — **FLIGHT UNLIMITED III**, обещающий стать достойным продолжением первых двух частей известного сериала.

## Место действия — Сизл

Да, именно так. Сан-Франциско, созданный программистами в **Flight Unlimited II**, уходит на второй план. Теперь под нами Сизл. Площадь территории, моделируемой в **Flight Unlimited III**, просто поражает — десять тысяч квадратных миль при качестве прорисовки аж

четыре метра на пиксел! При этом на поверхности земли — буквально на каждом пикселе — постоянно происходит какое-то движение: по улицам городов ездят автомобили, вдоль побережья ходят яхты и боевые корабли, работают портовые краны, анимирована береговая кромка... И все это можно запросто увидеть из вашего самолета, всего лишь наклонив крыло. Снимаю шляпу перед программистами из Looking Glass — они проделали титаническую работу по моделированию активного ландшафта. Источниками информации для создания такой огромной активной модели стали многочисленные спутниковые фотографии, а также материалы аэрофотоъемки.

Но, естественно, хорошая модель ландшафта — это не все. Чтобы все смотрелось реалистично, нужно смоделировать еще кучу факторов — погодные/метеорологические условия, смену времени суток и еще черт-ногу-сломит-чего. Так вот: все необходимое в **Flight Unlimited III** есть. Время суток меняется динамически, это сопровождается соответствующими эффектами графического окружения — на земле появляются активные источники света, уменьшается интенсивность движения объектов в городах, в море, на небольших аэродромах. Динамически меняется погода — небо за два-три часа может затянуться тучами, после, возможно, начнется гроза/мелкий дождь/вообще ничего не начнется. Так или иначе, о любых изменениях погоды (и, естественно, вообще обстановки вокруг) вас предупредит АТС, но об этом — отдельная песня.

## Что умеет АТС, как с ним бороться и что за это бывает

Как вы знаете (или еще не знаете), АТС — это Air Traffic Control, или Авиадиспетчеринг. Без авиадиспетчеров, как известно, в наше время не смог бы функционировать ни один мало-мальски крупный аэропорт. Естественно, без них не обходится дело и в **Flight Unlimited III** — их моделирует компьютер. Каждый раз, когда вы оказываетесь на ВПП, вас контролирует диспетчер, сидящий в башне управления в аэропорту. Естественно, он контролирует не только вас, но и все самолеты AI, находящиеся в зоне аэропорта — а они самые разные, от B-707 до SR-71. В больших аэропортах преобладают, соответственно, большие самолеты, которые сразу после взлета направляются куда-нибудь в Хитроу. Ну а в маленьких аэропортах вы сможете увидеть какую-ни-

будь Цессну, которая перелетов совершать не собирается, а поднялась просто сделать кружок-другой. В любой момент вы можете самостоятельно связаться с любым из этих самолетов через диспетчера и запросить какую-нибудь информацию. Кроме того, вы сможете прослушивать переговоры любого из пилотов с диспетчером, не влезая в разговор. Модель Авиадиспетчеринга, созданная в **Flight Unlimited III**, на данный момент является самой реалистичной на рынке. Подозреваю (небезосновательно), что она даже превосходит аналог из Microsoft Flight Simulator. Так что если теперь вы решите взлететь поперек полосы (как это часто бывало раньше) — побережитесь, вам придется иметь дело с диспетчером.

## Прочие опасности

Естественно, главной фишкой предыдущей части **Flight Unlimited** были так называемые приключения — игровые эпизоды, в которых вам давалось некое задание и средства для его выполнения. Например — спасение узника из тюрьмы Алькатрац — на гидроплане, глубокой ночью... Так вот, спешу порадовать всех любителей приключений: сия концепция в **Flight Unlimited III** живет и здравствует! Правда, содержание приключений пока не разглашается. Зато доподлинно известно, что все они станут интерактивными — в зависимости от того, как вы поведете себя в той или иной ситуации, динамически изменится окружающая обстановка. То есть многие приключения будут иметь более чем один вариант прохождения, и это здорово.

Кроме того, в **Flight Unlimited III** появились летные уроки. Предвижу вашу реакцию — это занудно, взлетать-садиться мы и так умеем, эти уроки сейчас везде есть... Все это, конечно, правда, но в Looking Glass об этом знают не хуже нас, и поэтому только в **Flight Unlimited III** инструктор научит вас полетам в грозу и шторм, полетам со сложными навигационными приборами (или без них) по ориентирам и многому другому. Короче говоря, простым учебным курсом «взлет-посад-

ка» дело не ограничится, потому как именно этот курс, в принципе, никому (или почти никому) не нужен. Что нам, впервой, что ли?

## Моторчик

Теперь подробно о графическом движке. Он, как вы догадываетесь, просто потрясающий — superb, так сказать. О четырех метрах квадратных на пиксел я уже упоминал, а о том, как выполнены графические модели самолетов, словами рассказывать просто бесполезно — проще посмотреть на скриншоты. Для сравнения рядом со скриншотом приводится настоящая фотография — как видите, сразу понять, где есть что, немного сложно. Особенно хорошо, на мой болезненный вкус, разработчикам удалась трехмерная модель Mooney TLS Bravo. Естественно, можно не упоминать о том, что все модели приборных досок в каждом из самолетов соответствуют своим оригиналам на 101%.

Графические модели самолетов очень динамично вписываются в общую картину происходящего, а дополняет всю эту радость визуальное отображение погодных эффектов. Вспомните **Flight Unlimited II** — где-нибудь еще вы видели такие капли дождя? А такие молнии? Так вот: здесь, в третьей части игры, все стало еще красивее. Появился снег (интересно будет посмотреть, как сне-



жинки тают на лобовом стекле), появился смог над крупными городами по вечерам. В общем, вот она — настоящая Америка. Холод, грязь и снег идет.  
Звуковое оформление — это тоже отдельная песня. Сам я еще ничего не слышал, но, по слухам, все звуки в игре родные до безобразия — каждый из более чем тысячи(!) штук записан с живого и настоящего самолета. Кроме звуков механики и гидравлики в игре еще грома голосов пилотов и авиадиспетчеров, которые тоже записаны с должным вниманием. Короче говоря, звучит **Flight Unlimited III** просто великолепно.

**Хэппи Энд**

Что и говорить — слюнки текут. Хочется попро-

бовать сей невиданный продукт прямо здесь и сейчас. Но вот только обещанного три года ждут. Хотя нам с вами мучаться и того меньше — поговаривают, что при хорошем раскладе **Flight Unlimited III** выйдет уже в этом году. Осталось дожить, граждане коматозники, а там оторвемся по полной программе. От винта, как говорится. Все.

**CU-XUTP**



Все самолеты из **Flight Unlimited II** перекочевали в третью часть — это **Muskkrat Seaplane, P-51 Mustang, Piper Arrow, Trainer 172 и Windhawk**. Но появилось и пять новых самолетов. О них — подробнее.



**Mooney TLS Bravo**

Длина — 26 футов 9 дюймов  
Высота — 8 футов 4 дюйма  
Размах крыла — 36 футов 1 дюйм  
Максимальный взлетный вес — 3,368 фунтов  
Максимальный посадочный вес — 3,200 фунтов  
Стандартный рабочий вес — 2,225 фунтов  
Максимальная полезная нагрузка(груз) — 609 фунтов  
Максимальный запас топлива — 534 фунта  
Максимальный радиус действия — 975 морских миль  
Максимальная скорость — 174 узла  
Средняя скорость отрыва(старта) — 75 узлов  
Средняя посадочная скорость — 75 узлов  
Скорость сваливания (закрылки выпущены) — 59 узлов  
Двигатель — Textron-Lycoming/TIO-540-AF1A (270 лошадей)

Mooney TLS Bravo — самые новые, самые быстрые, наиболее хорошо оснащенные и наиболее дорогие самолеты из всего семейства Mooney. Известный как M20M, этот Mooney переправит вас в пункт назначения при средней скорости более 230 миль в час. Это делает его самым быстрым одномоторным самолетом массового производства в мире. M20M называют «Ferrari Общей Авиации».

Двигатель — Thulin-строил Rhone 9J (9 цилиндров, воздушное охлаждение, 110 лошадей)  
Изготовитель: Fokker Flugzeug-Werke GmbH

Fokker DR1 легко стал одним из наиболее легко узнаваемых самолетов в истории. На нем летал сам Красный Барон! Дело ясное — Барон был бы Асом и на другом самолете, но DR1, который он выбрал для многих из его сражений, явно повысил количество побед Барона. DR1 — это триплан критической маневренности. Он разворачивается буквально на пятячке. Кроме того, три крыла DR1 обеспечивают огромную подъемную силу. Кроме всего прочего, DR1 еще и просто очень красивая машина.

**Fokker DR1**

Длина — 18 футов 11 дюймов  
Высота — 9 футов 8 дюймов  
Размах Крыла — 23 фута 7.5 дюйма  
Максимальный Взлетный Вес — 1289 фунтов  
Максимальный Посадочный Вес — 1289 фунтов  
Стандартный Рабочий Вес — 893 фунта  
Максимальная Полезная Нагрузка(груз) — 396 фунтов  
Максимальный Запас Топлива — 25 галлонов (приблизительно)  
Максимальная Скорость — 103 мили в час  
Средняя Скорость Отрыва — 40 миль в час  
Средняя Посадочная скорость — 35 миль в час

**Lake Renegade Turbo 270**

Длина — 28 футов 4 дюйма  
Высота — 10 футов 4 дюйма  
Размах крыла — 38 футов 4 дюйма  
Максимальный взлетный вес — 3,140 фунтов  
Максимальный посадочный вес — 3,140 фунтов  
Стандартный рабочий вес — 2,075 фунтов  
Максимальная полезная нагрузка(груз) — 777 фунтов  
Максимальный запас топлива — 456 Фунтов  
Максимальный радиус действия — 1120 морских миль  
Максимальная скорость — 135 узлов  
Средняя скорость отрыва — 60 узлов  
Средняя посадочная скорость — 60 узлов

Скорость сваливания (закрылки выпущены) — 49 узлов  
Двигатель — Lycoming TIO-540-AA1AD (270 лошадей)  
Renegade 270 — флагманское судно всей серии Lake Aircraft  
Способность взлетать и садиться не по прямой, а по дуге дает возможность пилоту использовать для этих процедур самые маленькие из водоемов и озер. Лесоводство, пограничная служба, боевые операции — это только часть спектра задач, выполняемых Renegade. А также кампинг, лов рыбы, водные лыжи и тонны шашлыков на борту. Действительно многоцелевая машина.



**BeechJet 400**

Длина — 48 футов 5 дюймов  
Высота — 13 футов 11 дюймов  
Размах крыла — 43 фута 6 дюймов  
Максимальный взлетный вес — 16,100 фунтов  
Максимальный посадочный вес — 15,700 фунтов  
Стандартный рабочий вес — 10,850 фунтов  
Максимальная полезная нагрузка(груз) — 2,150 фунтов  
Максимальный запас топлива — 4,912 фунтов  
Максимальный радиус действия — 1,669 морских миль  
Максимальная скорость — 320 узлов/M.78  
Средняя скорость отрыва — 120 узлов  
Средняя посадочная скорость — 114 узлов  
Скорость сваливания (закрылки выпущены) — 73 узла  
Двигатели — Pratt и Whitney Канада/JT15D-5 Turbofans



Современный BeechJet 400A — самая новая версия Mitsubishi Diamond Jet. Модель «А» имеет новый, более мощный турбовинтовой двигатель, чем ранние модели. Динамичные тактико-технические характеристики дают возможность BeechJet конкурировать непосредственно с более поздней серией Learjet и медленными машинами Cessna Citation. С радиусом полета почти 1800 миль статуи и средняя маршевая скоростью 520 миль в час, BeechJet 400A могут легко переносить пассажиров, не отставая от большинства реактивных лайнеров по эффективности. В игру BeechJet прибывает со всем стандартным оборудованием. АНО, реверсивные механизмы и мощные тормоза. Да, когда ведете эту штуку — постарайтесь не отвлекаться на роскошные внутренние интерьеры — сплошная кожа и дорогое дерево. Крылатый лимузин, одним словом.

**Stemme S10 Turbo VT Chrysalis**

Длина — 27.6 фута  
Высота — 5.9 фута  
Размах крыла — 75.5 фута  
Максимальный взлетный вес — 1,874 фунта  
Максимальный посадочный вес — 1,874 фунта  
Стандартный рабочий вес — 1,420 фунтов  
Максимальная полезная нагрузка(груз) — 454 фунта  
Максимальный запас топлива — 186 Фунтов  
Максимальный радиус действия — 900 морских миль  
Максимальная скорость — 146 узлов  
Средняя скорость отрыва — 46 узлов  
Средняя посадочная скорость — 50 узлов  
Скорость планирования — 52 узла  
Скорость сваливания (закрылки выпущены) — 42 узла  
Двигатель — Bombardier-Rotax Турбо 914 F2/S1 (115 лошадей)



Что делает Stemme уникальным — так это то, что пропеллер сворачивается и прячется внутри носового обтекателя. Набрали высоту — выключили двигатель и пошли на воздушных потоках. Удивительно, но небольшой двигатель перемещает Stemme на скорости до 145 миль в час, едва потягивая топливо. Это делает полет экономичным. При объединении свободного полета и полета с помощью двигателя Stemme способен путешествовать на огромные расстояния. На нем устанавливают мировые рекорды менее чем с 30 галлонами топлива.

# Slave Zero

Платформа: PC Жанр: 3D-action

Издатель: Accolade

Разработчик: Accolade

Онлайн: <http://www.slavezero.com/>

Дата выхода: май — июнь 1999



**П**

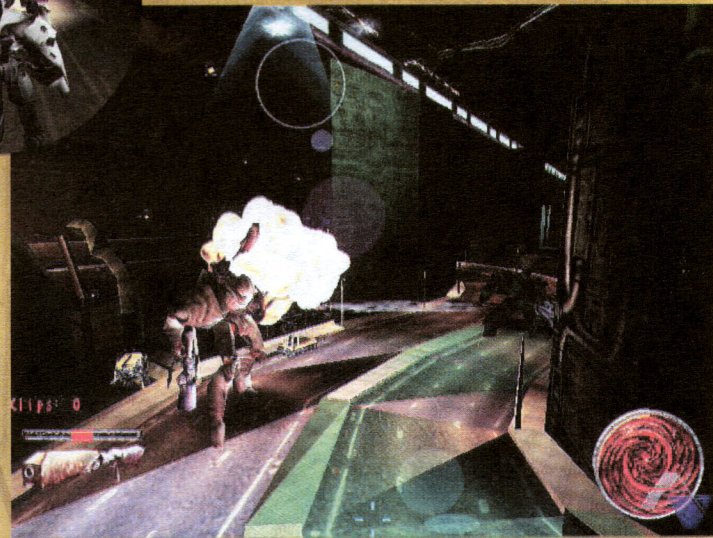
лохие парни — явление повсеместное, они неподвластны времени и переменам общества, и одинаково отравляют жизнь и обитателям Древнего Рима и жителям супермегаполиса далекого будущего. Но всегда находится безумец или безумцы, желающие исправить неисправимое и переделать мир... Во времена Первой Корпоративной Династии диктатор Sovereign Khan правил своей гигантской империей с вершины «вертикального города» S1-9, расположенного в самом центре Китая. Тысячи небоскребов, вздымавшихся ввысь на многие мили над землей, миллионы людей и машин имели лишь одного хозяина. Власть его опиралась на силу целой армии боевых роботов. Шагающие и ездящие, ползающие и летающие, пилотируемые и беспилотные механизмы верой и правдой служили своему повелителю, охраняя империю от нападков повстанцев. Люди не могут сражаться с машинами — слишком уж неравны силы, и повстанцы

оказывается на нашей стороне. Мощный, но вместе с тем необычайно подвижный и ловкий робот серии «Slave» — единственный, кто может одержать победу в жестоком бою, ареной которого стали сияющие небоскребы мегаполиса S1-9.

Друзей здесь у нас почти что и нет. Ну в самом деле, откуда у робота могут быть друзья? Зато врагов — хоть отбавляй. На шоссе под ногами суетятся машины, сталкиваются, взрываются, образуют заторы. Испуганные пешеходы оглашают воздух истожными воплями. А вот и кучка спецназовцев — стреляют, обалдев от чувства собственной безнаказанности. Конечно, нам эти выстрелы — что слону дробина, но знаете, ребята, если слона долго доставать, можно и хоботом по башке получить. А топну-ка я ногой... Ух ты! Получилось маленькое землетрясение. Горстка трупов в одинаковой черной форме кажется такой жалкой. Ну да сами напорсились. Следом за спецназовцами объявляются вертолет с танком. И это не проблема — танк, пожалуй, мы просто затопчем ногами, а вертолет... Рукой что ли по нему стукнуть?

Появились роботы. Вот с ними уже шутки плохи. Такие же как и я работяги серии Slave, вооруженные до зубов Sentinel, какие-то все непонятные летающие твари... Пора хвататься за оружие. Автомат в правой руке, лучемер болтается за спиной, а если побегать по окрестностям, можно раздобыть еще массу боеприпасов и новых смертоносных игрушек. Всего в игре ожидается 13 видов оружия — лучевого, энергетического, огнестрельного... Правда Рэмбо из нас все равно не получится: два любых автомата и плечевая пушка — вот и все что мы можем нести с собой. Но им и того хватит. К тому же пушечка наша при наличии соответствующих боеприпасов очень даже самонаводящаяся — пять секунд вокруг цели мигает красная рамка, затем раздается длинный «биип», и враг превращается в груды обломков. С патронами вот только напряженка... Но даже безоружный Slave способен постоять за себя, а от вражеских выстрелов можно запросто вернуться. За спиной реактивные двигатели — с их помощью робот не только прыгает, но и выполняет скоростной стрейф в любую сторону. Сделал выстрел — спрятался за угол дома, сделал — спрятался. Тут-то дом и обвалился... Подпрыгиваем, цепляемся руками за проходящую над головой автостраду, подтягиваемся — и, ву-ля, мы уже на следующем ярусе мегаполиса S1-9.

А красота-то вокруг какая! Миллионами огней сияют уходящие в бездонно-черную высь небоскребы, случайно задетая стальным плечом неоновая реклама ярко вспыхивает, на секунду гаснет и разгорается с новой силой — хвостатая ведьмочка верхом на снаряде. Наверняка вы слышали что-либо о художественном стиле аниме — так вот, вся команда художников игры относится к числу его горячих поклонников. Специально для Slave Zero был разработан новый движок, получивший название Ecstasy. Сейчас программисты компании Accolade занимаются его оптимизацией под большинство существующих на сегодняшний день видео и звуковых карт, но уже и без того ясно, что их многомесячный труд не пропал даром. Даже на заявленном минимальном Pentium 200 с графическим железом, поддерживающим Glide или Direct3D, игра выдает без особых тормозов заслуженные 30fps, а при наличии современной звуковой карточки — еще и трехмерный звук. Горят деревья, рушатся здания, враги превращаются в груды металлолома — и все это на фоне сияющих небоскребов мегаполиса далекого будущего под музыку в стиле техно. Игровой вид от третьего лица обязал разработчиков уделить особое внимание главному персонажу. Металлический гигант, поступь которого застав-

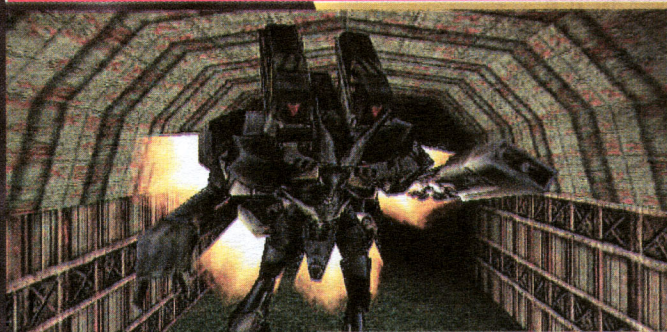


лет дрожать землю, укрытый мощной броней, вместе с тем кажется легким и пластичным, без труда выполняет самые головокружительные прыжки и развороты, ловко перебирается через преграды и уворачивается от вражеских выстрелов.

Всего одна игровая кампания, тринадцать миссий... Не так уж и много по нашим временам. Для того чтобы хоть как-то подсластить пилюлю, разработчики придумали два multiplayer-режима. В первом случае мы в компании своих друзей будем истреблять вражескую живность на каком-нибудь определенном участке города, во втором — в традиционном deathmatch'e гоняться друг за другом. Accolade планирует осуществлять поддержку одновременно до шестнадцати игроков в игре по сети или через Интернет, а также выпускать специальные многопользовательские карты. Ну а почувствовать себя неуязвимым стальным гигантом мы сможем уже очень



Наверняка вы слышали что-либо о художественном стиле аниме — так вот, вся команда художников игры относится к числу его горячих поклонников. Специально для Slave Zero был разработан новый движок, получивший название Ecstasy.



проигрывали одно сражение за другим, пока в дело не вмешался Его Величество Случай. Однажды с секретного экспериментального завода империи пропал боевой робот серии «Slave». Вскоре его уже видели в бою на стороне сил Сопро-



тивления...

**Slave Zero**

— новый 3D-action от компании Accolade. В роли двадцатиметрового стального робота мы будем сражаться за собственную свободу и убеждения вместе с повстанцами. В одиночку разгромить имперскую армию и свергнуть власть жестокого диктатора — задача, прямо скажем, не из легких. Ну а кто говорил что будет легко? В этом городе будущего правит один закон — закон силы, и сила эта порой

скоро — Slave Zero должен появиться на прилавках магазинов в начале этого лета. Я — робот... Когда я иду по улице, земля дрожит у меня под ногами, и люди и машины испуганно уступают мне дорогу. Я — робот... Мой мозг — сверхмощный компьютер, мое тело — нескрушимый металл... Я — робот, и моя цель — сражаться за свободу людей...

CU-XUTP



# ОРКИ-ZERGI

КЛУБ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

## еженедельные турниры

Две минуты ходьбы от метро «Шаболовская»

**130 компьютеров (никаких тормозов, ни в какой игре)**

**Только у нас P III- 450 Mh, Riva TNT, 17" мониторы**

**Звуковые карты SB Live!**

Все машины подключены к INTERNET'у

Самые злые игроки клуба в качестве ваших оппонентов

Клуб работает круглосуточно без сна и отдыха,  
без праздников, выходных и обедов

## ВНИМАНИЕ!

Самые низкие цены!

Суперцена для фанатов

**50 РУБЛЕЙ за ночь!**

Только в нашем клубе  
проводятся еженедельные  
турниры по QUAKE II и STARCRAFT  
(командные и одиночные).

Чтобы принять участие  
в турнире, надо:

Зарегистрироваться в нашей  
системе рейтингов и провести  
не менее 10 игр за неделю.

16 лучших игроков выходят в финал  
и разыгрывают призовой фонд  
в размере 1000 рублей.

Еженедельно, в качестве призов-  
модемы AVAKS.

Наш адрес:

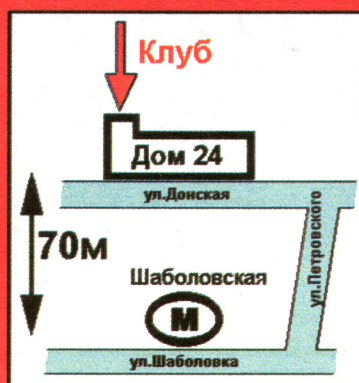
ул. Донская, д. 24

Телефоны для справок:

(095) 955-9018

(095) 955-9074

(095) 955-9070



В нашем клубе вы сможете сыграть  
в самые популярные игры:

QUAKE III ARENA, STAR SIEGE TRIBES,  
STARCRAFT ver. 1.04, BROOD WARS,  
DELTA FORCE, QUAKE, QUAKE II, SiN,  
HALF-LIFE, TEAM FORTRESS CLASSIC под  
HALF-LIFE, HEROES OF M&M III,  
WARCRAFT II, DIABLO, HELLFIRE,  
UNREAL, SPEC OPS, AGE OF EMPIRES, BAT-  
TLE ZONE, TOTAL ANNIHILATION,  
DUKE NUKEM 3D, GTA, COMMANDOS,  
NEED FOR SPEED III, CARMAGEDDON...

А также еще около 40 игр.

Поощрительные призы от компании  
«Софт Дринкс»

## Age of Empires II: The Age of Kings

Платформа: PC Жанр: стратегия

в реальном времени Издатель: Microsoft

Разработчик: Ensemble Studios Онлайн:

http://www.ageofempires.net Дата выхода:

осень 1999 Альтернатива: Age of Empires

http://www.gameland.ru



Е

сли бы мы регулярно составляли редакционный хит-парад игр (а такая идея была, и мы от нее до сих пор не отказались), то чуть ли ни постоянным лидером в нем оказывался бы Age of Empires.

Чуть-чуть нарушают общую картину StarCraft и Half-Life, которые, помнится, тоже успели покориť наши сердца, очерстевшие в сероматом однообразии индустрии, но каждый раз мы неизменно возвращались к не самому худшему творению Microsoft. Не стоит понимать мои слова буквально — у каждого из нас есть еще и свои плохо скрываеемые объекты личного почитания и обожания, которые многим читателям, кстати, могут показаться слегка экзотичными. Просто Age of Empires — это тот самый уникум, который нравится сразу всем в редакции. Ну, или почти всем. Стоит ли говорить, что выхода продолжения мы ждем с особым нетерпением? Надеюсь, что не мы одни.

Не буду долго мучить тебя, дорогой читатель, скажу прямо: Microsoft прислала нам раннюю версию своего будущего суперхита (да-да, именно суперхита), которая, как минимум, оправдала наши ожидания. Невероятно красивые картинки, необычайно заманчивые обещания превратились во что-то вполне реальное и конкретное, что можно увидеть в динамике, потрогать и почувствовать. Восторгов, возможно, стало немного меньше, но вместе с тем значительно меньше стало и вопросов, ответов на которые спешу с вами поделить.

Прежде всего отвечу на вопрос о том, что есть Age of Empires II. Во-первых и главное, это игра. А, во-вторых, сиквел. Разводить очередную терминологическую демагогию мы, конечно же, не будем, но поговорить о «продолженческой» природе Age of Empires II, вне всяких сомнений, стоит. Age of Kings — это не просто красивые, удачно придуманные

Бои стали глобальнее.



to select this military unit.

слова. Это — самая суть, определяющая ни много, ни мало, а временные рамки самого действия. Как вы помните, Age of Empires охватывал всю античную эпоху, в которой верхом военно-технологических достижений были катапульты и «бронированные» слоны. Впрочем, отметить здесь стоит другое, а именно — необыкновенно редкую для стратегий в реальном времени историчность. Конечно, у многих вызвали улыбку переходы в новую эпоху путем взноса восьмисот единиц пищи и малоправдоподобная с точки зрения реализма хозяйственная модель. Однако обратите внимание на то, что, наверное, впервые в игре столь популярного жанра разработчики отказались как от различных футуристических прибабасов, так и от сказочно-фантастичных элементов. Если, конечно, временно забыть заклинания жрецов. Короче говоря, все было в какой-то мере реалистично. А, учитывая выбранные временные рамки, которых придерживались разработчики, — еще и исторично. Age of Kings остается такой же историчной игрой. Даже, наверное, еще более историчной. На этот раз разработчики одним махом переносят нас в Средневековье со всеми вытекающими отсюда последствиями. Не стоит пугаться и думать, что в результате пострадала игра, лишившаяся весьма своеобразной и необычной для компьютерной игры атмосферы древности. Ибо в Age of Kings все сделано с таким расчетом, чтобы поразить

нас грандиозностью и драматичностью событий. Требушеты перед стенами средневекового города... Грохот орудий... Величественные морские сражения... Но не будем опережать события и разберем всю игру по косточкам.

Наиболее значительные изменения произошли на самом деле в графике. Не удивляйтесь, но речь пойдет вовсе не о технологических достижениях, которых в игре пока на самом деле не так уж и много. Дело в том, что авторам игры удалось соблюсти правильные пропорции размеров юнитов, зданий, деревьев и всего прочего. На деле это означает, что здания теперь стали очень большими. Для человека, привыкшего к стандартным real-time стратегиям, и любителей играть в разрешении 640x480 они покажутся чудовищно большими. В общем-то картинки говорят сами за себя, но очень хочется поделиться собственными впечатлениями. Поначалу такое новшество сильно радует. Чуть позже становится сложно не обратить внимания на появившиеся проблемы. Связанные, в частности, с размещением зданий.

Да, теперь в Age of Empires II нам придется думать еще и о внешнем облике нашего города (не базы, а именно города). Это, конечно, не SimCity 3000 и не вполне Caesar III, но от правильного размещения зданий в немалой степени зависит то, насколько эффективны окажутся ваши действия.

Да и вообще, если есть стены, то как их можно не использовать? А как можно забыть о воротах? Да, кстати, в Age of Kings появились ворота! Недооценить это изобретение в постройке оборонных сооружений и даже в тактических операциях просто никак невозможно. Вспомните, как раньше хотелось обнести свой город стенами, за которыми плотной линией выстраивались башни. И какие потом возникали проблемы при попытке вывести свои юниты за престолвную стену.

Приходилось прорубать в ней кусок, а потом отстраивать заново — стена уже не казалась такой уж необходимой и больше мешала. Теперь все проще — достаточно возвести внушительного вида ворота. Далее действуем по обстоятельствам — если кого-то нужно вывести из города (или, наоборот, впустить), мы их открываем; если мы ждем атаки врага, то ворота предусмотрительно закрываемся. Количество оных сооружений не ограничено. Все, как говорится, в наших руках. Но далеко не так просто. Ворота превращаются в смертоносное оружие при игре с тупым (как правило, компьютерным) противником. Противник этот, замечая открытые ворота, сильно радуется и направляет войско на территорию города. Мы же, как люди умные, поступаем соответственно — во время прохождения какого-нибудь юнита непосредственно под во-

Увы, но лучечное ядро обладает очень маленьким радиусом поражения. Скорее всего, погибнет только один лучник...



Вода в финальной версии должна выглядеть очень красиво. Правда, пока она не анимирована.

С грозными превушетами легко справляются быстрые конные иници. А чего вы хотели — баланс...

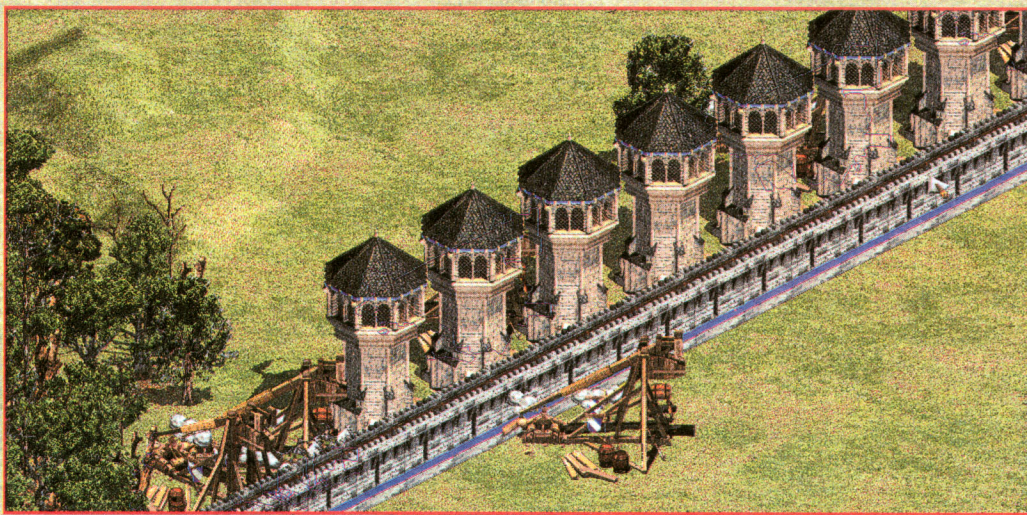


Неприспуганная линия оборона — результат налицо.



022

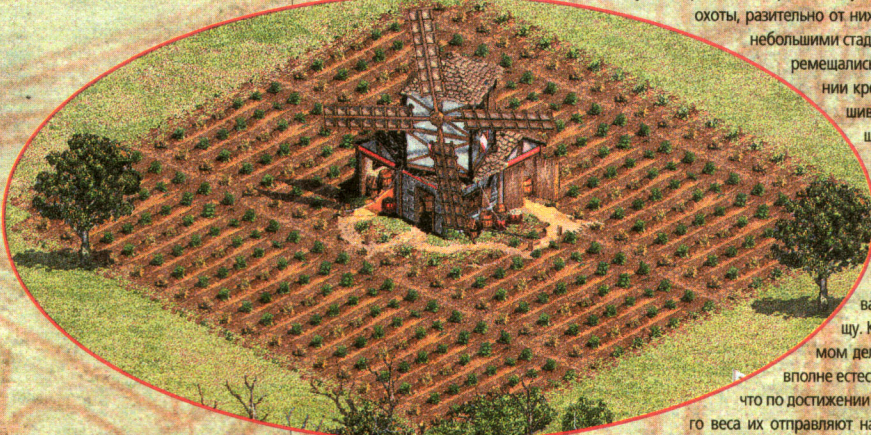
№11(44), ИЮНЬ 1999



Башни лучше всего совмещать с прутьями, а для лучшей прочности - и со стенами...

ротами мы их очень аккуратно закрываем. Эффект превзойдет ожидания. Человека, который долго играл в старый (теперь старый) Age of Empires, приятно удивит одна особенность, касающаяся постройки зданий. Как вы помните, раньше, при разметке территории для строительства, страшно мешали будущие работники, занимающие полезное место. Теперь эта дурацкая недоработка устранена, и мы можем возводить здания, не обращая никакого внимания на строителей. Значительно проще стало слу-

меру, пищу можно было добывать охотой, рыболовством, собирательством или земледелием. Все это создавало иллюзию реалистичности, играть с которой было, разумеется, значительно интереснее. В Age of Kings ко всем вышеперечисленным способам добычи пищи прибавился еще один... Даже не знаю, как следовало бы его назвать. В общем, я опишу процесс, а вы сами делайте выводы. Кроме волков, оленей и диких кабанов, на которых можно охотиться, нами был обнаружен еще один вид существ, которые, несмотря на общую схожесть с объектами охоты, разительно от них отличались. По карте небольшими стадами и по одиночке перемещались овцы. При приближении к ним крестьяне сразу окрашивались в соответствующий цвет и... оказывались доступны для управления игрока! Крестьяне превращались в пастухов, которые, разумеется, пасти овец, добывая таким образом пищу. Как это выглядит на самом деле? Конечно, было бы вполне естественно предположить, что по достижении овцами определенного веса их отправляют на какую-нибудь скотобойню, где окончательно и завершается процесс превращения живых организмов в столь желанную «пищу». Однако все происходит не так. Крестьянин, пасущий овец, совершает загадочные пассы руками, которые, в принципе, можно воспринимать как угодно. Спустя какое-то время от несчастной скотины отщипывается что-то белое, имеющее отдаленное сходство с шерстью. После этого возникает великое множество вопросов. Если это шерсть, то что общего она имеет с пресловутой «пищей» и почему овцы спустя некоторое время умирают? Если это мясо, то средневековые крестьяне в понимании разработчиков игры были самыми настоящими живодерами. Так или иначе, мы получили в свое распоряжение пусть и не вполне полноценный, но в то же время дополнительный юнит. Не стоит забывать о том, что овцами



С грозными прутьями легко расправляются выстрелы конные юниты. А чего вы хотели - баланс...

жить фермы, которые, к слову сказать, также стали значительно больше. Кстати, по фермам можно бегать и после их постройки. Теперь для разных ресурсов существуют разные строения. Какого-то решающего значения это для игрового процесса не имеет, но все-таки хотелось бы отметить общую проработанность, которая все-таки заслуживает определенного внимания.

Хозяйственная модель не особенно сильно изменилась. Средневековые жители собирают пищу, дерево, золото, камни. Немного абстрактно и условно, вместе с тем, что еще нужно для динамичной стратегии в реальном времени. Многие в Age of Empires привлекало разнообразие возможностей сбора того или иного ресурса. К при-

Обычные домики внешне могут отличаться друг от друга.



# e@shop

http://www.e-shop.ru

Компьютерные игры с доставкой на дом, дешевле, чем в магазине

Открылся филиал в Санкт-Петербурге  
e-mail: eshop@litepro.ru  
телефон: (812) 311-8312

Заказ по интернету:  
http://www.e-shop.ru  
e-mail: eshop@gameland.ru  
телефон: (095) 258-8627  
доставка по Москве: \$3

- |  |         |   |         |
|--|---------|---|---------|
|  | \$33.95 |   | \$33.95 |
| Aliens vs. Predator (рус. док.)<br>Издатель: Fox Interactive |         | NBA '99<br>Издатель: Electronic Arts                        | \$31.95 |
|  | \$29.95 |   | \$29.95 |
| Turk II (рус. док.)<br>Издатель: Acclaim                     |         |   | \$37.95 |
|  | \$63.00 | Star Craft: Brood War<br>Издатель: Blizzard                 |         |
| Ultima Online: Second Age<br>Издатель: Electronic Arts       |         |   | \$73.99 |
|  | \$29.99 | EverQuest<br>Издатель: Activision                           |         |
| Populous (на рус. яз.)<br>Издатель: Electronic Arts          |         |   | \$59.95 |
|  | \$29.95 | Alpha Centauri (рус. док.)<br>Издатель: Electronic Arts     |         |
| Recoil (рус. док.)<br>Издатель: Electronic Arts              |         |   | \$19.99 |
|  | \$19.99 | Need for Speed III (рус. док.)<br>Издатель: Electronic Arts |         |
| Blade Runner (рус. док.)<br>Издатель: Virgin                 |         |   | \$32.99 |
|  | \$11.00 | Tom Raider III (рус. док.)<br>Издатель: Eidos               |         |
| Герои Меча и Магии III (рус.)<br>Издатель: Бука              |         |   | \$29.99 |
|  | \$47.99 | Dune 2000 (рус. док.)<br>Издатель: Electronic Arts          |         |
| Armageddon<br>Издатель: Electronic Arts                      |         |   | \$32.99 |
|  | \$33.99 | Half-Life (рус. док.)<br>Издатель: Sierra                   |         |
| SIN (рус. док.)<br>Издатель: Activision                      |         |   | \$29.99 |
|  | \$29.99 | F-15 (рус. док.)<br>Издатель: Electronic Arts               |         |
| F-15 (рус. док.)<br>Издатель: Electronic Arts                |         |   |         |

Пишите и звоните по любым вопросам. Мы можем доставить новые игры вышедшие в США.



### Почти как на самом деле...

можно управлять. Конечно, они не особенно функциональны, но в то же время порой скотина может пригодиться в разведке. Отдельного внимания заслуживают серьезно изменившиеся фермы. Прежде всего, они, как и все остальные постройки, стали значительно больше. Во-вторых, хотелось бы обратить внимание читателя на то, что теперь по полям ферм могут передвигаться юниты. Не только крестьяне, но и все остальные. Как вы помните, в Age of Empires крестьяне, занимающиеся земледелием, очень часто застревали между полями, что само собой могло взбесить даже самого терпеливого игрока. Теперь эта проблема оказалась решена.

Что касается дерева и камня, никаких изменений не произошло. Но вот на золоте стоило бы остановиться. Было бы неправильно не сказать, что в Age of Kings не изменился баланс ресурсов. Изменился. Золота теперь требуется значительно больше. Наверное, поэтому разработчики довели до ума столь многообещающий аспект игрового процесса, как торговля. Если в Age of Empires торговать (то есть выменивать пищу, дерево и камни на золото) можно было только с помощью специальных кораблей, то в

**Age of Kings** теперь этим можно заниматься и на суше. Причем без помощи каких-либо дополнительных юнитов. Достаточно построить рынок, и с его помощью будет доступна как покупка ресурсов за золото, так и их продажа. После каждой торговой операции будет изменяться курс обмена. Если вам этого покажется мало, то вы можете нанять торговые тележки, которые будут совершенно бесплатно добывать золото при наличии двух условий. Во-первых, должна быть установлена связь с союзниками, во-вторых, у них также должен быть рынок. Чем дальше он находится, тем больше прибыль. Конечно, все не так просто. Всегда следует помнить о том, что каждая торговая тележка стоит некоторое количество золота и что враг всегда будет стремиться разрушить, как правило, ничем не защи-

щенные торговые пути. Если вы сможете решить эти маленькие проблемы, то с золотом у вас все будет в порядке. Столь же многоаспектной стала оборона. Начнем со стен. Как вы помните, в Age of Empires строительство укреплений упиралось лишь в наличие камней. Однако теперь появился дополнительный вид стен, для которых требуется всего-навсего дерево. Чисто внешне эти стены напоминают самый банальный частокот, однако и он может сослужить хорошую службу. Каменные стены ничуть не отличаются от тех, что были в Age of Empires, про ворота мы уже говорили, стоило бы отдельно остановиться на башнях. Теперь нам стали доступны башни, стреляющие каменными ядрами, наподобие тех, что используют катапульты. Кроме всего прочего у оборонительных сооружений появились дополнительные возможности, позволяющие увеличить их огневую мощь. Так, достаточно посадить в башню нескольких крестьян, чтобы врагу наносились более серьезные повреждения. Да и крестьяне окажутся в относительной безопасности, по крайней мере до тех пор, пока не будет разрушена башня. Появилось дополнительное уникальное строение, позволяющее повысить обороноспособность города на несколько порядков. В крепость может набиться до двадцати человек, каждый из которых способен нанести такие же повреждения врагу, как и башня. В общем, достоинства ясны.

С другой стороны, авторам удалось не нарушить баланса, представив в распоряжение игрока мощные атакующие юниты. К примеру, ничто не сравнится с мощью требушета, эдаких передвижных башен, гигантских катапульт. Они, как нельзя лучше, подходят для уничтожения статичных мишеней. Тех же стен или башен. С другой стороны, требушетами с легкостью расправится быстрая кавалерия противника, так что оставлять их без надзора соответствующих юнитов в высшей степени неосмотрительно. Башни, кстати говоря, перестали быть панацеей ото всех бед. Усовершенствованные лучники, стреляющие навесом, смогут легко их уничтожить без всяких потерь со своей стороны. Отдельное внимание стоило бы обратить на появившиеся ог-

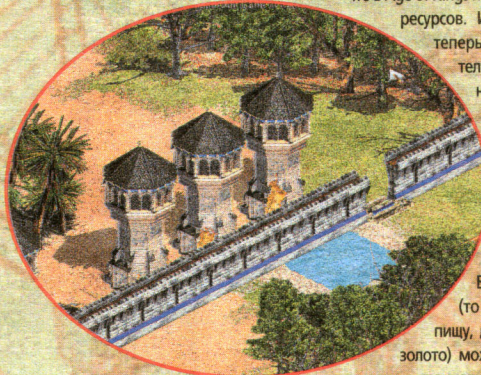


нестрельные юниты. Мушкетеры и передвижные пушки — грозная сила в руках умелого игрока. Но им могут легко противостоять самые обычные катапульты или все та же конница.

Как вы можете понять, какого-либо универсального юнита просто-напросто не существует. В **Age of Kings** так же, впрочем, как и в Age of Empires, сила юнита измеряется не характеристиками, а его способностями. Теперь вы не можете составить идеальную оборону из одних башен со стенами. Вам не удастся без потерь уничтожить город противника пусть даже и большим отрядом мушкетеров. Все сделано с таким расчетом, что пользоваться каким-либо одним видом юнитов просто-напросто бессмысленно. Только совместные усилия пехоты, конницы, стрелков и тяжелых осадных юнитов дадут необходимый результат. Хотя... и тут есть свои исключения. Древняя тактика войны в одиночной игре, появившаяся еще в Age of Empires, оправдывает себя и здесь. Итак, успешно атаковать врага можно всего лишь четырьмя-шести юнитами. Два мага, два требушета и два крестьянина — поверьте, этого вполне достаточно, чтобы нанести сокрушающий удар противнику. Тактика, тем не менее, проста — в непосредственной близости от вражеского города строятся две башни, устанавливаются требушеты и маги. Пока требушеты разносят дальние мишени в городе, маги, нахо-

дящиеся под прикрытием башен, занимаются переманиванием конницы, которую компьютер будет посылать с целью уничтожения требушета. Потом линия фронта передвигается на несколько шагов вперед и так далее. Маги летят друг друга и появляющиеся юниты, крестьяне чинят башни — так что риск сведен к минимуму. Но в многопользовательской игре эта тактика обречена на провал. Ведь противнику достаточно всего-навсего выставить свои требушеты. Вероятность того, что до этого догадается компьютер, минимальна.

Маги, кстати говоря, ничуть не изменились, если, конечно, не считать того, что называются они теперь монахами. Да, у них появилась еще одна функция — переноска артефактов. Но вот самым серьезным образом изменились морские юниты, корабли. Просто перечислю нововведения — корабль, сжигающий все на близком расстоянии (помнится, таковой был доступен некоторым расам в add-on'e к Age of Empires — Rise of Rome), корабль, стреляющий пушечными ядрами, корабль, наполненный взрывчаткой, и... корабль, который может захватывать своих противников в море на бордаж. Два последних заслуживают особого внимания, поскольку именно они полностью меняют всю суть морских сражений. Если раньше достаточно было положиться на количество своих кораблей и их более-менее удачное расположение в море, то теперь этого мало. Нужно обладать ангельским терпением, чтобы не запутаться в тесном заливишке, в котором вспыхивает яростное сражение. Ведь корабль, наполненный взрывчаткой, может повредить и свои корабли, корабли, использующие огонь,



### Последствия сражений порой впечатляют.





опасны только на близком расстоянии, а от пушечных ядер фрегатов достаточно легко уклониться при наличии соответствующего желания. Я бы, например, посоветовал избегать глобальных морских сражений, в которых управлять своими подчиненными становится отнюдь не просто. Мелкие стычки с непременным абордажем и поддержкой с суши — то, что нужно.

Немалое количество часов, проведенное мной за многопользовательской игрой Age of Empires, убедило меня в том, что практически все бои вспыхивают лишь в двух случаях. Если мы атакуем вражеский город или если враг атакует наш город. Зна-



чительно более редко происходили стычки за ресурсы. Сражения в чистом поле, в котором участвуют два больших войска (то, что так любят демонстрировать разработчики в качестве screenshot'ов на рекламе), просто-напросто отсутствовали. В Age of Kings, в принципе, противника можно спровоцировать на такие битвы. Виной сему огромные карты, нарочито ослабленные башни, появление огнестрельных юнитов и заставы. Заставы — это новый тип постройки, представляющий собой факел, воткнутый в землю. Функции достаточно просты — разгонять fog of war. Само по себе нововведение не отличается особым новаторством, но в купе с вышеперечисленными элементами делает игру значительно более глобальной. Большие битвы — удел тех, кто играет в Age of Kings.

В версии, представленной Microsoft, существует несколько режимов одиночной игры. Отдельно остановиться хотелось бы на кампании, death-



теперь уже можно назвать традиционным, вряд ли удивит своим технологическим исполнением, однако имеет смысл обратить внимание на его художественную сущность. Проблема с размещением зданий, которые загромождают юниты, решена не совсем изящно, хотя ничего лучшего, за исключением полной трехмерности и управляемой камеры, придумать не удастся. Когда какой-нибудь крестьянин оказывается за постройкой, просвечивается его контур. Сделано сравнительно грубовато, но с этим приходится смириться. Очень красиво в финальной версии должна выглядеть вода — на данный момент она, увы, не анимирована и доступна нашему взору лишь в статичном виде. Каких-то особых спецэффектов замечено не было. В целом игра смотрится очень красиво, хотя спустя какое-то время понимаешь, что особых наворотов ждать не стоит. Серьезные изменения претерпел интерфейс. Позволю себе просто их перечислить. При двойном щелчке на юнит выделяются все идентичные ему юниты, находящиеся на экране. Существует возможность устанавливать порядок производства юнитов в военных зданиях, а также место их сбора на карте после появления на свет. Для каждой боевой единицы можно выбрать одну из



match и regicide. Кампания пока существует только одна, но ее, в принципе, достаточно, чтобы понять, какой бесконечный потенциал содержит в себе Age of Kings. Драматичное повествование о злоключениях Жанны Д'Арк, соответствующая историческая обложка и масса неожиданностей — так можно вкратце ее охарактеризовать. Deathmatch практически ничем не отличается от Age of Empires. Regicide — маленькое и по сути своей очень простое изобретение разработчиков. У каждого из игроков есть король, которого всеми силами нужно защитить. Кто остается без короля, тот, соответственно, проигрывает.

О графике придется говорить очень осторожно и с многочисленными оговорками. Дело в том, что не доделана анимация некоторых юнитов, есть небольшие проблемы с внешним обликом зданий. Но останавливаться на всем этом мы, конечно же, не будем, поскольку понятно, что в финальной версии игры все эти недостатки будут, вне всяких сомнений, исправлены. Собственно говоря, графика изменилась не сильно. Age of Empires при ближайшем знакомстве угадывается почти сразу. Естественно, не может не восхищать правильное соотношение размеров между зданиями и юнитами, о котором я уже упоминал. Восхищает и много другое. К примеру, существует несколько типов внешнего вида домиков — никакой функциональной нагрузки это не несет, однако приятно разнообразит всю игру. Мультик перед игрой, который



# e@shop

http://www.e-shop.ru

Аксессуары для компьютера с доставкой на дом, дешевле, чем в магазине

Открылся филиал в Санкт-Петербурге  
e-mail: eshop@litepro.ru  
телефон: (812) 311-8312

Заказ по интернету:  
http://www.e-shop.ru  
e-mail: eshop@gameland.ru  
телефон: (095) 258-8627  
доставка по Москве: \$3



Glasstron PLM-100  
Производитель: Sony

\$1090.00



Scuba  
Производитель: Philips

\$450.00



AVM Apex Pro  
Производитель: AVM Technology

\$348.99



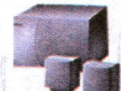
Voodoo 3,000, 16Mb, AGP  
Производитель: 3DFX Interactive

\$219.95



Sound Trak 128 PC w/16 Mb  
Производитель: Hanmesoft

\$359.00



ACS 45 W/Subwoofer  
Производитель: Altec

\$110.00



VideoDC-30  
Производитель: Miro

\$630.00



Rage 128, 16 Mb, AGP (OEM)  
Производитель: ATI

\$109.95



Multisound Pinnacle  
Производитель: Turtle Beach

\$399.00



Montego II (OEM)  
Производитель: Turtle Beach

\$74.99



Yamaha DB-50 XG  
Производитель: Yamaha

\$118.99



Sound Blaster Live (OEM)  
Производитель: Creative

\$70.00



Monster Sound MX 300 (OEM)  
Производитель: Diamond

\$74.99



Miro Video Studio 400  
Производитель: Miro

\$320.99



Miro PCTV-TV-тюнер  
Производитель: Miro

\$99.95



Wicked 3D Voodoo-2, 12 Mb  
Производитель: Metabyte

\$124.99



G-200 8 Mb AGP (OEM)  
Производитель: Matrox

\$99.99



Diamond Monster 3D II  
Производитель: Diamond

\$139.99



Voodoo 3,000, 16Mb, AGP  
Производитель: 3DFX Interactive

\$148.95



Riva TNT (OEM)  
Производитель: Creative

\$98.99



3 DFX Banshee (OEM)  
Производитель: Creative

\$99.95



Miro Video DC-10 plus  
Производитель: Miro

\$299.99



Rage Fury, 32Mb, AGP (OEM)  
Производитель: ATI

\$189.99



Стереос-очки  
Производитель: Metabyte

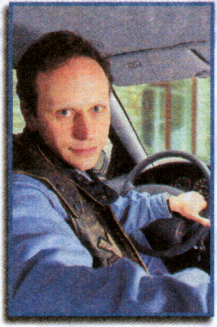
\$154.99

Пишите и звоните по любым вопросам. Мы можем доставить новые игры вышедшие в США.

# Консервы из «классики»

«Напишите про сайты, на которых можно скачать игры 1985-1993 годов выпуска!..» из письма в «Онлайн»

http://www.gameland.ru



К

уда уходят любимые игры «картриджной», «дискеточной» и ранне-CD-ROM'ной поры? Умирают от старости вместе со своими платформами или хранятся позабытыми в архиве **oldgames.zip**, кочуя с винчестера на винчестер при апгрейде? Судя по письмам, бывшие любимцы «убиваются» самими геймерами или гибнут вместе с прочим ПО при крахе **HDD**. Казалось бы — нет проблем, с глаз долой, из сердца вон!.. Но проходит какое-то время, новые хиты надоедают и тоскующий геймер приступает к поискам **Sinistar Unleashed**, **Komander Keen** или первого **Lode Runner'a**. И где же это все найти (кое-что на эту тему в сегодняшней АНАТОМИЧКЕ)? На полуосыпавшихся дискетах, поцарапанных сборниках «сидюках» или в дебрях Интернет? Шансы, увы, не велики. Конечно, многое переиздается в **Gold Edition'ax**, выпускаются римейки и так далее. **Activision**, например, объявила, что будет продавать свою классику с Интернет сайта за 5-20 долларов. В любом случае любимую игру надо отыскать, да еще и купить по второму разу. Ну а если углубиться в историю лет на пятнадцать, забыть про **IBM**, **Mac**, **PSX** и **DC**, и вспомнить прекрасные игры **ZX Spectrum'a**, **Atari** или **POKEY**... Даже если они сохранились, то живо ли устройство, на котором их можно запустить? А если и погибла «машинка», то нельзя ли оживить похороненные в ПЗУ килобиты и мегабайты?.. Наверное, именно такие мысли посещали Никола Салмориа (**Nicola Salmoria**), когда он в 1997 году приступил к написанию небольшой программы, позволяющей коду любимого им **PacMan'a** выполняться на **PC**. Как настоящий ученый, прежде чем основательно погрузиться в

работу, он попытался изучить и обобщить опыт предшественников. Ведь идея консервирования «классики», как **ФОРМЫ КИБЕРКУЛЬТУРЫ**, давно овладела умами программистов, и Интернет был наводнен бесчисленными версиями старинных хитов, включая, естественно, и **PacMan'a**. Но удивительное дело, все предложенные реинкарнации лишь имитировали внешнюю сторону «антиквариата» — похожую или «улучшенную» графику, основные сюжетные коллизии и так далее. То есть по сути дела большинство писало новые игры, весьма похожие на классические образцы, но не более того. Для настоящего коллекционера и знатока замена совершенно неприемлема — все равно как меломану предложить вместо первого винилового релиза Цепелинов болгарскую болванку из Митино! Салмориа пошел по другому, более сложному пути — эмуляции игрового железа, этим создавались условия для сохранения абсолютно всех особенностей оригинала. При таком подходе древняя игрушка, перенесенная внутрь **PC** (посредством своей ROM-копии) даже не подозревала, что работает не на антикварной машине, а на мощном Пентиуме с безразмерным ОЗУ.



ровали ПЗУ, взламывали старинные защиты от копирования, разбирались в тонкостях синтеза звука микросхемами канувших в лету производителей. И вот итог — 1263 поддерживаемых игр (в **MAME** версии 35b10, см. на компактe СИ) за период с 1975 по 1998 годы выпуска включительно. От **Gunfight'a** до **Neo Bomberman'a** и **The King of Fighters'98**. Причем если говорить о поддержке, то она полная и абсолютно точная. Начиная

**Atari**, то с известной долей правомочности можно полагать, что использование их «электронных образов» в **MAME** вполне законно. А вот как быть с другими игрушками? Ведь в содержимом игровых **ROM'ов** помимо всего остального заключена интеллектуальная собственность разработчиков и издателей. А авторские права на игры сохраняются несколько десятилетий (в отличие от самих **EPROM'ов!**..), так что же, ждать 2050-го года?

## «Классика» в Интернете:

на русском:

Русская Страница Эмуляции <http://emulation.da.ru>  
SVD <http://kulichki.rambler.ru/svd/games/index.html>  
Nintendo64 <http://www.chat.ru/~xteam/>  
AGames Emulation (очень давно не обновляется) [http://www.ag.ru/emulation/emulation\\_russia.htm](http://www.ag.ru/emulation/emulation_russia.htm)

на английском:

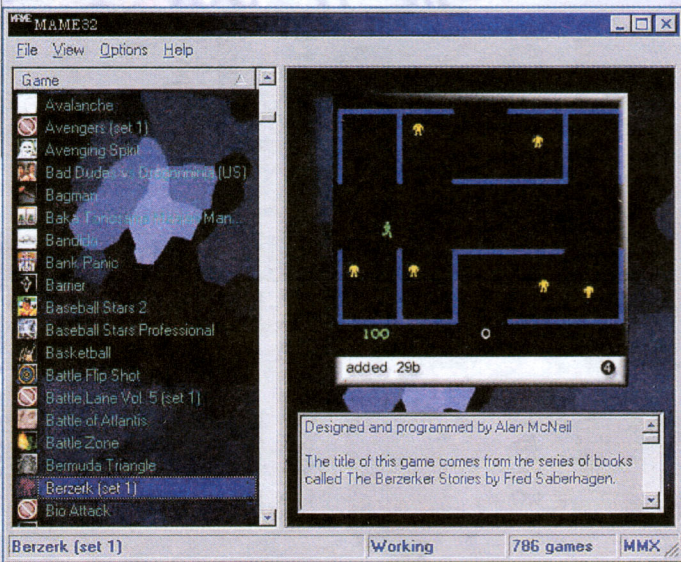
Arcade@Home <http://www.arcadeathome.com/>  
Beyond Emulation <http://be.emulationworld.com/>  
EmuHQ.com <http://www.emuhq.com/>  
Emulatronia.com <http://www.emulatronia.com/>  
Emuintendo <http://www.emuintendo.com/>  
Emuverse <http://www.emuverse.com/>  
EMUX.com <http://emux.com/>  
PC Arcade <http://www.emuclassics.com/pcarcade>  
Retrogames <http://www.retrogames.com/>  
Snes Emulation Centre <http://www.snes9x.com/sec/>

от количества линий развертки, а их в ту пору было куда меньше сегодняшних 640-а и потому большинство игр идет в окне или «на весь экран», но с черными полосами по бокам. Закончивая, — держитесь за стул — аутентичным положением картин на мониторе при так называемом «вертикальном» сканировании (команды **MAME: -ror, -rol, -flipx, -flipy**). В этом случае монитор предлагается аккуратно положить набок! Инструкция к **MAME** предупреждает об

опасности поражения электрическим током; говорит, что конструкция лишь некоторых дисплеев предусматривает такой разворот, но... в остальном неумолима — если надо, то почитатель «классики» не пощадит никого и ничего ради полноты воспроизведения какого-нибудь игрового динозавра образца 1979 года... И так, вы решили стать коллекционером, например, для того, чтобы порадовать друзей стетским увлечением **R-Type'om** (предком всех нынешних shooter'ов) взамен плебейского **Unreal'a**. Или чтобы самостоятельно проверить утверждения престарелых авторов СИ о небывалой играбельности **X-Multiply** на аппарате **M72** производства **IREM** или **Fantasy Zone** на **Sega System 16**. Установили **MAME**, запустили и... тяжело задумались! Ведь эмулятор — это лишь достаточное условие зарождения игровой коллекции, совсем как хороший альбом для филателиста. А чтобы наполнить его содержимым необходимо еще кое-что — игровые **ROM'ы!** Вот тут-то собирает и выступает на довольно скользкую дорожку. Если в свое время вы купили несколько игр для

Да и сам Никола Салмориа сомневается в силе аргументации **IDSA**. С его точки зрения **MAME** — это совсем не утилита, позволяющая любителям дармовщины развлекаться сотнями игр. Прежде всего, это грандиозный сборник документации и технических решений, описывающих развитие игровой индустрии. А во-вторых, способ сохранить в аутентичном и работоспособном виде игровую классику, да еще так, чтобы каждый мог попробовать великолепного **Alien Syndrome** и понять, действительно ли за пятнадцать лет игры стали увлекательнее? Или нам раз за разом подсовывают одни и те же старые идеи, лишь поменяв тусклую бумажную обертку на сверкающую и высокотехнологичную мишуру?..

CU-Online



ЭКСПЕРТ: Кирилл КУЗНЕЦОВ (savoirc@usa.net)

# Heat.Net?! Хим или нем?..

Х

очется сразиться одновременно с несколькими противниками со всех концов света, померяться силами на турнирах или поучаствовать в битвах кланов? Благодаря Интернету эта мечта стала явью — существует немало специализированных центров для ее воплощения. Об одном из таких проектов и пойдет речь. Прошу любить и жаловать: **Heat.Net** (<http://www.heat.net>). Программное обеспечение для использования серверов этой сети можно скачать непосредственно из Сети (около 6 Мб). Хотя нередко почти все необходимое находится прямо на диске с игрой (например, см. **Heroes of Might and Magic III**).

Процесс регистрации весьма прост, не занимает много времени, не требует знания языка (уж понять-то смысл слов **login** или **password** сможет каждый) и — абсолютно бесплатен. Главное для успеха — указать реальный **e-mail** адрес, на который после регистрации придет письмо с инструкциями... И так, регистрация пройдена, софт установлен. Теперь пора переходить непосредственно к главному лакомству — играм. Благодаря **HEAT.NET** можно играть более чем в сотню популярнейших игр, начиная от **Descent III** и заканчивая **Baldur's Gate**. Причем во многие — абсолютно бесплатно. Более того, некоторые демоверсии скачиваются непосредственно через сайт **HEAT**. Но для большинства игр требуется иметь на своем компьютере заранее установленный продукт. Можно просто собрать соперников или союзников и приятно провести с ними поездку, а если никого под рукой нет, то поучаствовать в регулярно проводимых турнирах. «Неплохо, — скажет искусственный геймер, —

Зарегистрироваться не просто... а очень просто!

You will need a few things to play games on HEAT. First, you will need a username and password. Please enter your desired username and password as well as your E-Mail address.

The username you choose must be between 4 and 16 characters. The first character of your username must be alphabetic (A-Z, a-z). The rest must be alphanumeric (A-Z, a-z, 0-9).

**IMPORTANT NOTE: HEAT REPRESENTATIVES WILL NEVER ASK YOU FOR YOUR PASSWORD. DO NOT GIVE IT TO ANYONE.**

HEAT WILL NEVER SHARE ANY OF YOUR PERSONAL INFORMATION WITH ANYONE.

Username:

Password:

Confirm Password:

Email:

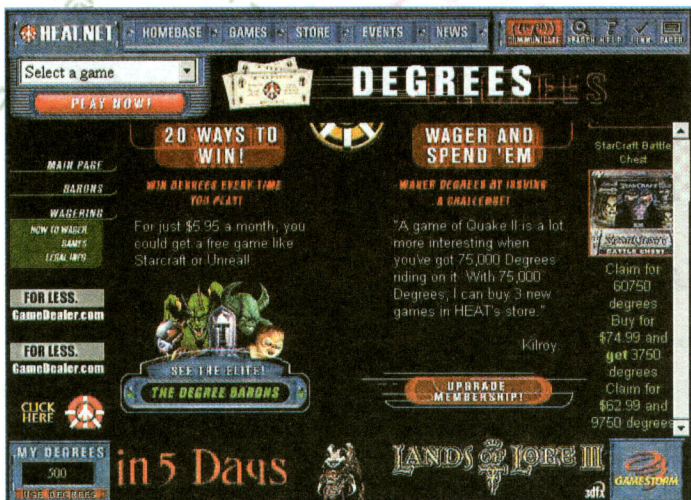
(Optional) You can enter any valid HEAT e-mail here.

Coupon:

Yes, I want to receive information about prizes I can win on HEAT.

I have read and agree to the Heat Terms and Conditions and Privacy Statement.





Виртуальный шоп. Торгуем на баксы и геррики.

исходным и одинаковым для всех 500 Degrees (виртуальной валюта HEAT — эквивалент игровых очков) начисляются дополнительные Degrees — «псевдобаксы».

Накопления затем тратятся в магазинчике (Store), причем на вполне реальные цели. Можно купить диск с игрой, майку или что-нибудь из оборудования для любимиго компьютера. К примеру, HDD Samsung 8,4 Gb можно купить за \$206 или 181500 Degrees, а модем US Robotics 56K за \$156 или, соответственно, 127500 Degrees. Разрешено и совмещать оплату — часть долларами, а часть — Degrees'ками. Кстати, при покупке за доллары в качестве бонуса начисляется несколько тысяч Degrees'ков. Для ориентации — обычно призовой фонд турнира составляет порядка 100000 Degrees'ков (примерно 120 долларов). А турниры устраиваются весьма часто. Так что есть за что бороться...

Существуют и различные неигровые способы пополнить счет, например, лотереи. Только за заполнение после регистрации анкеты дают 500 Degrees. Это можно сделать, перейдя с главной странички на страницу своего аккаунта (Homebase), не забудьте ввести логин и пароль. Там же хранится вся информация об успехах и счете игрока вплоть до его «портрета» (выбирается из солидной базы готовых картинок). Стоит отметить,



Редактирование аккаунта: выберите себе внешность

что только пользователи, заполнившие анкету, принимают участие в регулярно проводящихся лотереях. Помимо Degrees можно выигрывать и реальные баксы, хотя это скорее привилегия зарегистрированных (т.е. оплативших свое членство на HEAT) пользователей. Но кто мешает накопить Degrees и оплатить ими это «элитарное» членство? Информацию о расписании турниров

можно узнать в разделе EVENTS, а найти партнеров для игры — в специальном чате. Словом, услуги HEAT весьма продуманы и сбалансированы. Что ж, на этом я заканчиваю это пространное введение в HEAT.NET, все равно ведь убежите пробовать, не дочитав этот текст до конца... До встречи на игровых полях!

CU-Online

# WaveCatcher: построй свою цивилизацию!

**ПЛАТФОРМА:** PC  
**ЖАНР:** on-line стратегия  
**ИЗДАТЕЛЬ:** Edash  
**РАЗРАБОТЧИК:** Edash  
**ТРЕБОВАНИЯ:** Pentium 100, Windows 95/NT4, 16Mb RAM, 1Mb video RAM  
**К КОМПЬЮТЕРУ:** ONLINE: http://www.edash.com  
**АЛЬТЕРНАТИВА:** Citizen 01

**ДОСТОИНСТВА**  
 Новизна, большое число одновременно играющих.

**НЕДОСТАТКИ**  
 Примитивная графика.

**РЕЗЮМЕ**  
 Нечто новенькое среди on-line стратегий.

**6.0**

- 1 VIDEO
- 0.5 SOUND
- 1 INTERFACE
- 1.5 GAMEPLAY
- 1 ORIGINALITY
- 1 ADDITIONS

Если думаете, что только в России может прийти в голову идея отремонтировать мотор автомобиля через выхлопную трубу — вы глубоко ошибаетесь. Как насчет создания сетевой игры, одновременно доступной как java-апплет через браузер и как самостоятельная программа, устанавливаемая на вашем компьютере? Прощу любить и жаловать — стратегия в реальном времени WaveCatcher

Идея покорения инопланетного мира, использованная в неоднозначно воспринятой геймерами походовой глобальной стратегии Sid Meier's Alpha Centauri, на самом деле не столь уж нова. Если хорошенько порыться на игровых сайтах, можно найти несколько вполне достойных ее воплощений, например Citizen 01 от Playlink, о которой мы рассказывали в апрельском номере журнала (№7). Но среди многих интересных (и не очень) проектов есть воистину забавные творения, как по содержанию, так и по технологии изготовления.

Если думаете, что только в нашей стране может прийти в голову идея отремонтировать мотор автомобиля через выхлопную трубу — вы глубоко ошибаетесь. Как насчет создания сетевой игры, одновременно доступной как java-апплет через браузер и как самостоятельная программа, устанавливаемая на вашем компьютере? Прощу любить и жаловать — стратегия в реальном времени WaveCatcher (http://www.edash.com). Хочется начать игру героем? Или не худой конец молодым перспективным рекрутом. Фигушки — перед началом игры, из вас делают покойника. Да-да, главный герой — мертвец. Он погиб на Земле и его разум был возрожден в генетически созданном гуманоидообразном теле на планете Tendril. Благодаря недолгим ментальным способностям, в том числе — контролем над чужими телами, герой стал вождем орды туземцев, которых он должен привести в Золотой Век... Члены подвластной орды инопланетников могут иметь разные специальности, от фермеров и шахтеров до ученых и солдат. При этом их можно легко «репрофилировать» для дела, более актуального для сиюминутных нужд будущей империи. Это собственно одно из важных отличий WaveCatcher от большинства стратегий. В остальном — заметных новшеств у «живой силы» не наблюдается — шахтеры добывают полезные ископаемые, фермеры — еду, а уче-

ные двигают технологии... Как и положено игре, удостоившейся места быть препарируемой в рубрике «Онлайн», WaveCatcher — мультиплеер, а значит покорять инопланетный

**Еще одна неожиданность в WaveCatcher — количество игроков. Мы давно привыкли к стратегиям с несколькими партнерами — два, шесть, восемь... но чтобы несколько сотен?! А именно на подобное число игроков рассчитана эта игра. Посильнее «Фауста» Гете, не так ли?**

мир приходится при поддержке, но чаще — конкуренции со стороны других игроков, обуреваемыми не меньшими наполеоновскими стремлениями (вот уж

простор для клановых войн!). Но в одно время, на одной планете должна быть лишь одна империя, а потому все средства применимы, от обмена ресурсами и технологиями до шпионажа и саботажа.

И сразу же сюрприз: гибкость сценариев. Не традиционный «истреби их всех», а джентльменский набор рецептов по завоеванию мира — силой, торговлей, нау-

кой и т.д. Еще одна неожиданность в WaveCatcher — количество игроков — Мы давно привыкли к стратегиям с несколькими партнерами — два, шесть, восемь... но чтобы несколько сотен?! А именно на подобное число игроков рассчитана эта игра. Посильнее «Фауста» Гете, не правда ли? WaveCatcher — это точно стратегия, причем этот плод болезненного воображения разработчиков сочетает в себе сразу и real-time, и turn-based. Обычно действие разворачивается в реальном времени, однако в ключевые моменты, такие как ведение боевых действий и т.п., игра переходит в пошаговый режим,

## ВАША ДОРОГА В МИР INTERNET

**Dial-Up высокого качества**  
 ночной unlimited 25 у.е./месяц (с 0 до 8 часов)  
 вечерний unlimited 40 у.е./месяц (с 20 до 8 часов)  
 повременная оплата от 0.6 у.е./час до 1.8 у.е./час

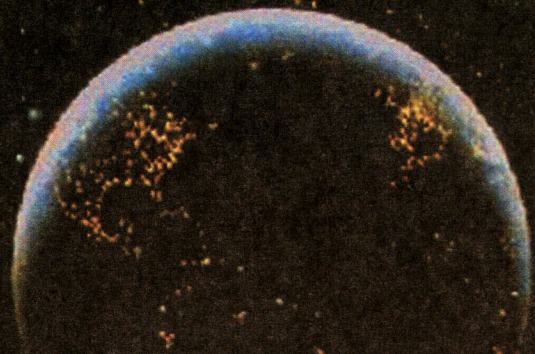
**Постоянное подключение по выделенной линии и ISDN**  
 64 кбит/с - 450 у.е./месяц, 128 кбит/с - 700 у.е./месяц

**DataForce**  
 Internet Service Provider

103473, Москва  
 3-й Самотечный пер., 11  
 тел.: (095) 755-9363

http://www.dataforce.net  
 e-mail: info@dataforce.net  
 тел./факс: (095) 288-9340

# Весь мир всего за 0.35\$/час



## Интернет от фирмы КАРАВАН

- бесплатное подключение
- отсутствие абонентской платы
- неограниченный по объему почтовый ящик и домашняя страница

т. 332-4486, 332-4601  
email: [help@caravan.ru](mailto:help@caravan.ru)  
[www.caravan.ru](http://www.caravan.ru)

Посетите наши сервера:

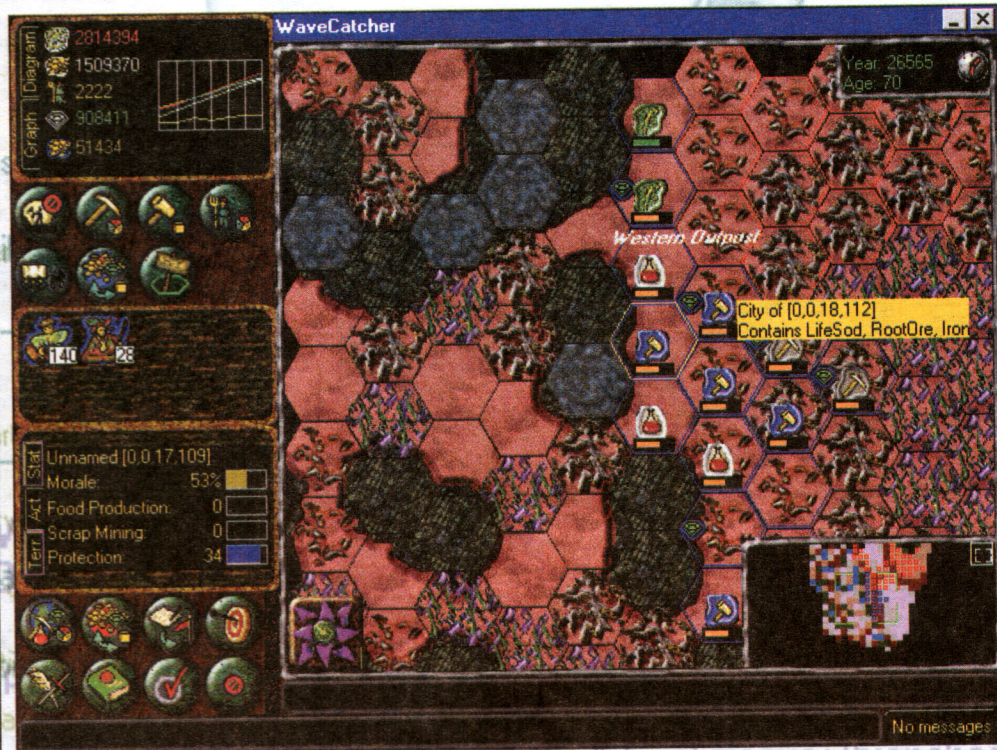
[www.freeware.ru](http://www.freeware.ru)  
бесплатные программы для Windows

[www.game.ware.ru](http://www.game.ware.ru)  
бесплатные компьютерные игры

[goldenurl.radio.ru](http://goldenurl.radio.ru)  
каталог ресурсов Интернет

WaveCatcher: построй свою цивилизацию!

Кирилл КУЗНЕЦОВ ([savoirc@usa.net](mailto:savoirc@usa.net))



Здесь будет город заложен...

как бы синхронизируя действия игроков. Таким образом, в независимости от качества связи, все находится в примерно равных условиях.

Графика и интерфейс **WaveCatcher** не отличаются особыми изысками, хотя для стратегий с этим можно мириться. Но все же двухмерные карты, пусть и довольно красочные, смотрятся в наше время несколько... устаревшими. Зато традиционная еще со времен первой **Civilization** энциклопедия очень удобна — лаконична и конкретна, и весьма облегчает понимание происходящего.

И, конечно же, существует возможность общаться в чате с соперниками и даже оставить сообщения тем из них, кто пребывает в данный момент в офф-лайне.

Прежде чем приступить к игре, нужно выполнить магический ритуал (не забыв громко и четко назвать компьютеру свою фамилию!): зарегистрироваться (<http://www.edash.com/apply.shtml>) и скачать два мегабайта **WaveCatcher** ([http://www.edash.com/dl\\_winclient.shtml](http://www.edash.com/dl_winclient.shtml)).

Теперь самый больной вопрос — сколько стоит это удовольствие? На удивление, в **Java-версию** можно играть совершенно бесплатно. Вернее — пытаться играть, потому как ее сделали — и... забыли. Вследствие чего отсутствуют некоторые весьма полезные функции, да и об устранении возможных ошибок никто не заботится. Хотя и коммерческая версия выглядит довольно сыроватой, постоянно впадая в коматозное состояние. Кстати, если вы выглядываете в Интернет из за надежной **Firewall** (ее часто для безопасности воздвигают между компьютера-



Воина есть продолжение полумики

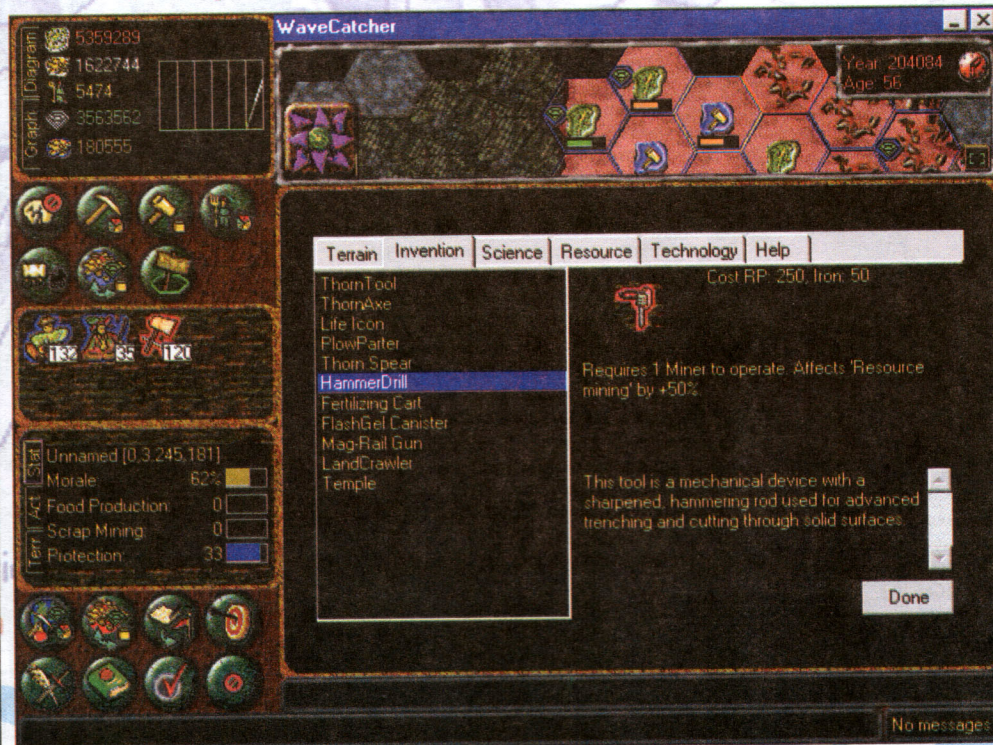
ми локальной сети и интернетом), играть в **WaveCatcher** практически невозможно.

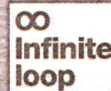
В версию **WaveCatcher** под **Window 95/NT** бесплатно можно поиграть только несколько часов. А за большее придется заплатить пару десятков «вечнозеленых» или обратиться за помощью в журнал «Хакер» (<http://www.xakep.ru>).

Резюмируя можно сказать, что **WaveCatcher** это, пусть и не вполне завершенная, но попытка создать новый жанр в области стратегий. И если она не пройдет незамеченной, то вероятно вскоре можно ожидать триумфального шествия улучшенных клонов, хищно облизывающихся на лавры коммерческих многопользовательских монстров вроде **Ultima Online**.

CU-Online

Энциклопедия нового мира





**В** этой игре все наоборот: бред - это нормально, а нормальное - бред. И в этом бреде мечется израненный разум главного героя, и этот бред мастерски нагнетается с уровня на уровень. Сверхзадача каждого уровня - вернуть один из фрагментов утраченной памяти. Вид в игре - от третьего лица, в изометрии.

более 80 искусно анимированных обитателей безумного мира

полная иллюзия реальности происходящего

идеально проработанный сюжет

10 непохожих друг на друга "крезовых" уровней

совершенное качество звучания

более 50 часов непрерывного геймплея

# БЕЗУМИЕ

# НАДЕЖДА...

# УЖАС

...и стремление вернуться в реальность, от которой тут же хочется спрятаться. Надо заставить себя вспомнить то, о чем лучше было бы забыть. Удушающая атмосфера города, где снаружи все в порядке, а внутри, за веселенькими фасадами, - зло и ужас.

**Поторопитесь!**

Скоро начнется невообразимое, и все пациенты, которые не успели умереть раньше...

# ШИЗАРИУМ Sanitarium

[www.nd.ru/shiza](http://www.nd.ru/shiza)



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по адресу: Москва, Ломоносовский пр-т, д.31, кор.5, тел. (095) 932-6178, [sale@nd.ru](mailto:sale@nd.ru). Любое количество дисков можно заказать по тел. (095) 147-5508, [zakaz@nd.ru](mailto:zakaz@nd.ru). Зарегистрированные пользователи получают диски по льготной цене. Доставка по Москве - бесплатно! Служба технической поддержки для зарегистрированных пользователей: тел. (095) 147-1338, [support@nd.ru](mailto:support@nd.ru) [www.nd.ru](http://www.nd.ru)

Рекомендуемая розничная цена - 400 руб.

**ПОРАДУЙ СЕБЯ НОВЫМ ДИСКОМ!**

# Werewolf the Apocalypse: The Heart of Gaia

**ПЛАТФОРМА:** PC  
**ЖАНР:** 3D-Action/RPG  
**ИЗДАТЕЛЬ:** ASC Games  
**РАЗРАБОТЧИК:** DreamForge Entertainment  
**ОНЛАЙН:** www.ascgames.com  
**ВЫХОД:** осень 1999

Леонид  
РУСАНОВ

Временами возникает впечатление, что классические жанры («стратегия», «квест», «Action», «ролевая игра») сдают свои позиции. Все в большем и большем количестве новых игр, без сомнения относимых нами к тому или иному классическому жанру, мы замечаем элементы, играм этого жанра никак не свойственные. Откровенные элементы квеста в явном 3D-Action Hexen II, смелые эксперименты с претензиями на создание «своего» поджанра наподобие Trespasser или Thief: The Dark Project. Мало того, все большее и большее число новых игр являются просто-напросто гибридами, образ-

ных классических жанров. Вспомним хотя бы Rainbow Six, странное сожительство под одной крышей шутера и стратегии. В подавляющем большинстве случаев такое слияние происходит (и, по моему скромному мнению, долго еще будет происходить) по формуле «3D-Action + что-то еще». Это вполне объяснимо: в свете поразительного своей интенсивностью бурного развития 3D от первого лица остальным жанрам начинает катастрофически не хватать «эффекта присутствия». И искать его им, кроме как в 3D-Action, больше просто негде.

Ярким примером подобных

игр является **Werewolf the Apocalypse: The Heart of Gaia**. Игра является гибридом 3D-Action от первого лица и RPG. Надо заметить, смесь весьма причудливая. Но и не более причудливая, чем смесь того же 3D-Action со стратегией или квестом.

Разрабатывает этот продукт фирма DreamForge Entertainment, памятная многим своей прошлогодней игрой Sanitarium. Издателем является ASC Games. В качестве идейной основы игры использована RPG от White Wolf Game Studio. В **WereWolf** вы представляете в роли молодого человека по имени McCullough (до боли знакомая приставка к фамилии, не правда ли?), внезапно обнару-

живающего, что его родословная восходит к древнему роду вервольфов, или оборотней. Сообщество его соплеменников, благополучно просуществовавшее до наших дней, готовится к концу мира — Апокалипсису. Более точно, они этот конец готовят, и в силу вашего генетического единства с ними вы имеете полное право присоединиться к ним в их нелегком кровавом труде. В связи с чем герою, то есть вам, предстоит сделать нелегкий выбор между 1) собственной природой (голосом, так сказать, крови), зовущей вас принять в резне самое непосредственное участие, и 2) еще с детства глубоко усвоенными гуманистическими принципами, не только не позволяющими вам принимать никакого участия в делах подобного рода, но и подвигающими вас к



тому, чтобы всеми силами препятствовать в их осуществлении другим, менее вас идеологически подкованным индивидуумам.

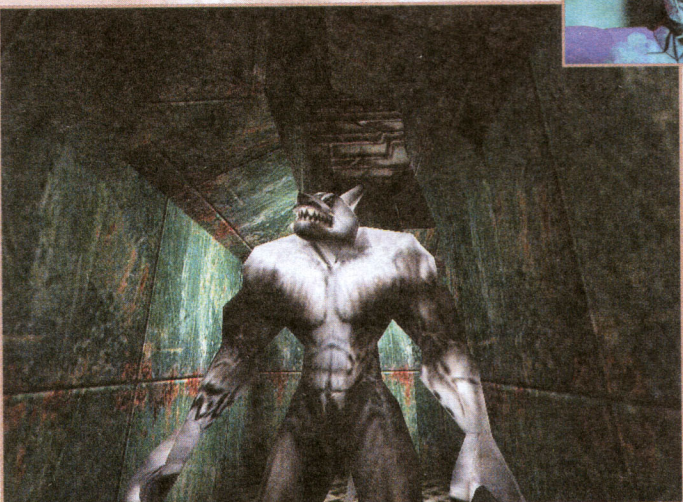
Почему-то у меня нет сомнения в том, в какую из двух сторон склонится в итоге чаша вашего выбора. Зато возникают серьезные опасения по поводу того, найдется ли в игре место стрейф-джампам. Судя по словам разработчиков, да. Особенно обнадеживают интригующие упоминания о неких имеющихся место быть в игре четвероногих созданиях, хотя и безоружных, но уж очень быстро двигающихся. Хотелось бы верить!

Еще одним поводом для оптимизма может

служить то обстоятельство, что игра будет сделана на движке от Unreal. Это само по себе внушает к проекту **WereWolf the Apocalypse** заочное уважение. А вот если бы ребята из DreamForge Entertainment приняли решение сделать для игры подобного рода свой движок, то, боюсь, на такой рискованной игре изначально с 99% вероятностью можно было бы поставить жирный крест. Очень мудрое решение. Смотрите, господа-разработчики игр из других фирм, смотрите и мотайте на ус.

Игра должна порадовать нас своим появлением до конца этого года.

СИ



## PC Jane's USAF

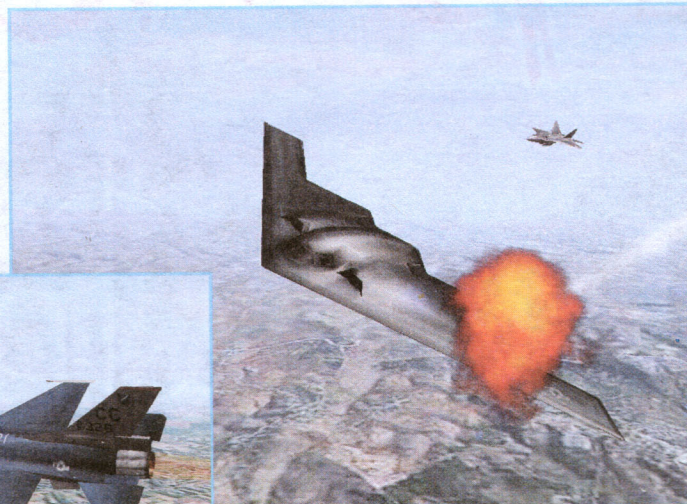
# Jane's USAF

Александр ЧЕРНЫХ  
holod@gameland.ru

**Jane's Combat Simulations** — штука известная. Компания, которая сделала себе имя на целой огромной серии самых разных симуляторов — среди них были и самолеты, и вертолеты, и даже подводные лодки. Одни симуляторы получались хорошими, другие — не очень хорошими, но, так или иначе, к сегодняшнему дню Jane's прочно утвердилась на рынке компьютерных игр и позиций своих сдавать всяким Микрософтам и Микропрозам не собирается. На сей раз нашему вниманию представлен очередной, так сказать, **Jane's Combat Simulator — USAF**.

**USAF** — это, как следует из названия, авиасимулятор. Причем с элементами эдакого карьеризма. Игра начинается с того, что вы

поступаете в училище ВВС США, а заканчиваетесь вашим же уходом на пенсию в звании четырехзвездного генерала ВВС. Боевая часть вашей карьеры начнется где-то во Вьетнаме, пройдет через Бурю в Пустыне, а закончится в конце девяностых (если не в первых годах двадцать первого века) где-то в Европе. Всего в игре будет 62 вылета, а совершать их вам придется на самых разных самолетах: противотанковом А-10 (АКА Чебурашка), многострадальных F-15 и F-16 (меньше всего хочется летать на них — у меня ощущение,



что я эти две машины по играм последних двух лет уже наизусть знаю),

древних F-4 и F-105 (последний дебютирует в жанре авиасимуляторов — никогда доселе F-105 не моделировался в играх, хотя у этой машины огромная боевая история: во Вьетнаме их использовали и как истребитель, и как бомбардировщик), F-22 и F-117 (хе-хе, ну а этих просто вспомнить приятно — боюсь, что события в Югославии (точнее, над Югославией) убедили США в несостоятельности проекта Stealth).

Как утверждают девелоперы, **USAF** построен на новом движке (хотя, судя по скри-

нам, все новое — плохо забытое старое — ОЧЕНЬ похоже, что это сильно доработанный движок WWIIFighters). Как обычно, обещаны потрясающие физические модели и модели повреждений, уникальные ландшафты, фотореалистичные копипиты, ночные полеты с потрясающими динамическими источниками света и еще много чего. Кроме всего прочего, Jane's взялась обеспечить голосовую (!) связь игрока и AI ведомого — теперь ведомый будет подчиняться командам, подаваемым извне с микрофона. Видно, Jane's не очень-то думает о людях с рязанским акцентом вроде моего. При всем этом девелоперы утверждают, что системные требования якобы будут вполне себе щадящими (знаем мы их щадящие требования, небось — P-3 и 90Мб RAM). Да,

**ПЛАТФОРМА:** PC  
**ЖАНР:** Авиасимулятор  
**ИЗДАТЕЛЬ:** EA  
**РАЗРАБОТЧИК:** Jane's Combat Simulations  
**ОНЛАЙН:** www.ea.com  
**ВЫХОД:** осень 1999



еессна, обещан мультиплеер — как всегда, в умопомрачительных количествах. 16 игроков через локалку или Интернет.

Теперь о главном — о сроках выхода. Как известно, дедлайн — понятие растяжимое, но если все пойдет по плану, то **USAF** увидит свет уже осенью этого года. Возможно, к тому времени в игровую концепцию будут внесены значительные изменения — время на месте не стоит, и не исключено, что графический движок, например, к осени морально устареет, и его придется переделывать кардинально. Но не будем ничего загадывать — время покажет. А ждть, как говорится, геймер умеет.

СИ



APX, Enemy 200, Strike Target, Destroyed, True to Scale, 64.0 Dots

# Furballs

**Александр ЩЕРБАКОВ**  
sherb@gameland.ru

Одна из самых многообещающих европейских команд разработчиков, Bizarre Creations, на которую положила глаз сама Sega, как стало известно, занята в данный момент не только созданием потенциально хитовой гонки для Dreamcast Metropolis Street Racer, но и еще одним игровым проектом, также находящемся в завершающей стадии своего развития. На сей раз это уже не гонка, а самый настоящий 3D-action с некоторыми элементами головоломок и закосом в сторону приставочных платформеров. **Furballs** — весьма необычное образование, нечто вроде помеси Quake, Tomb Raider и Sonic, только здесь вы не найдете ни кровички вкупе с мон-

страми, ни грудастых девушек, ни синих ежей.

Главными героями **Furballs** по доброй традиции полудетских добрых и непосредственных игрушек стали шестеро обаятельнейших зверушек... до зубов вооруженных различными средствами подавления сопротивления со стороны противника. Внешний вид и повадки основных персонажей соответствуют всем канонам «мультяшек», которые показываются за полчаса до школы», то есть если один из героев — медвежонок-собачонок, то непременно низенький, коренастый, с большой головой и не менее большим носом. Я уж не говорю про странного вида птицу синего цвета и с зелеными перьями на голове. Очень мило, осо-

бенно после того, как замечаешь у каждого, как минимум, по увесистому пистолету. Оружие, кстати, как характеристики и умения, у всех зверей разное. Кошечке может нравиться скорострельный автомат, в то время как медвежонок предпочтет ему что-нибудь вроде гранатомета (непреренно с глушителем).

Несмотря на жанровую принадлежность, казалось бы не обязывающую к наличию серьезного сюжета, **Furballs** тем не менее не хочет оставаться глупой, хотя и веселой аркадой, а потому включает в себя довольно серьезный (как в мультяшках про Микки Мауса) сюжет, развивающийся по ходу игры, частично раскрываемый



с сюжетной линией стоит совсем по-иному.

мый в межуровневых неигровых роликах. Более того, Bizarre Creations собираются не просто добавить сюжет только потому, что сейчас так модно, но и придать ему чуть ли ни такое же значение, как в ролевой игре. Обрубок же вроде предьстории Quake'a, по словам разработчика, им совсем не подходит. Впрочем, справедливости ради, скажем, что последнему он особенно никогда нужен не был, даже просто из-за четкой ориентации на multiplayer. А вот **Furballs** — игра, делающаяся в основном для одиночной игры, и в данном случае вопрос

Как это ни странно, но изначально этот, в душе от начала и до конца приставочный, проект (тогда носивший название Drive-By) разрабатывался исключительно для PC, и только спустя некоторое время, после предоставления Bizarre Creations программного обеспечения для создания игр на сеговский Dreamcast она наконец-то стала соответствовать тому первоначальному впечатлению, производимому ею на стороннего наблюдателя. Тем не менее и после официально заявленного выхода **Furballs** на Dreamcast, разработчики не отказались и от своих первоначальных планов по

**ПЛАТФОРМА:** PC, Dreamcast  
**ЖАНР:** 3D-action  
**ИЗДАТЕЛЬ:** Sega  
**РАЗРАБОТЧИК:** Bizarre Creations  
**ОНЛАЙН:** www.sega.co.jp  
**ВЫХОД:** осень 1999

выпуску игры для писишной аудитории. И это правильно. Обыденные «серьезные» и однообразные продукты, валом сыплющиеся на PC, уже начинают поднадоедать, а потому такая живая и заводная мультяшная игрушка, как этот проект Bizarre Creations, не может повредить, а наоборот — только разнообразит времяпрепровождение за компьютером. Беспоятно лишь предполагаемые системные требования, обещающие быть достаточно высокими. Но если с машиной у вас все в порядке (или вы вдруг приобрели Dreamcast), то свою порцию удовольствия от **Furballs** вы обязательно получите. Даже и не сомневайтесь.

СИ

## Ultimate 8 Ball | PC

# Ultimate 8 Ball

**Владимир МИХАЙЛОВ**  
vagabond@mail.ru

Пожалуй, изо всех игроманов больше всего не повезло любителям компьютерного бильярда. Им практически не из чего выбирать, поэтому приходится играть в то немногое, что на данный момент представлено на рынке. Фаворитом сегодня является Virtual Pool 2, но, возможно, с выходом **Ultimate 8 Ball** от THQ ситуация может кардинальным образом поменяться, и на игровом небосклоне зажжется новая звезда, которая подарит свой волшебный свет не только заяд-

лым поклонниками бильярда, но и всем остальным любителям компьютерных развлечений.

Разработчики, как это часто бывает в таких случаях, наобещали множество интересных и приятных вещей, способных привлечь потенциальных покупателей. Так, особо отмечается графическая реализация. Будут поддерживаться разрешения до 1600x1200 (Direct3D),

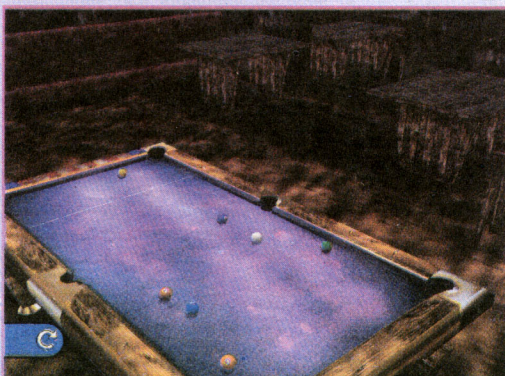
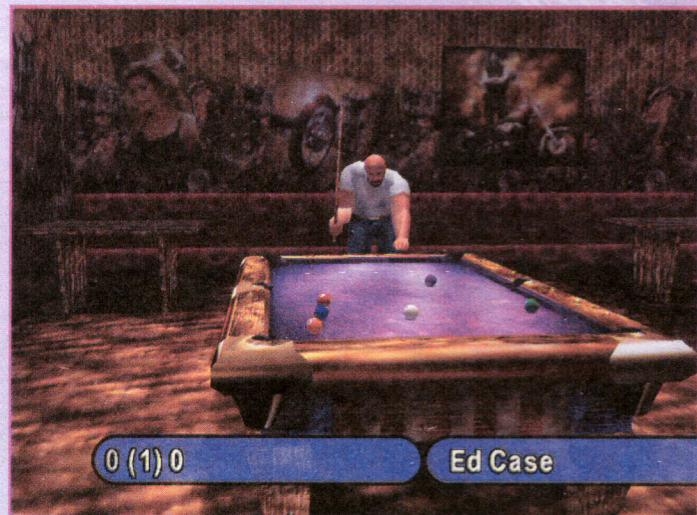
что, в принципе, вполне вероятно, но встает вопрос о том, как все это великолепие потянет «средний» компьютер, на данный момент имеющийся у большинства наших пользователей. Так что давайте посмотрим на это трезвым взглядом и не будем питать иллюзий по поводу быстрой графики

разновидность этой игры (та, что в изобилии была представлена в советских домах отдыха), все перечисленные разработчиками вариации (а их больше десятка) привели в некоторое замешательство. Именно для таких «чайников» в игру будет включен режим обучения, позволяющий игроющему познакомиться с основными принципами той или иной игры и приобрести начальные навыки в этом нелегком деле. Обещается, что с помощью

«виртуального учителя» можно будет не только плодотворно работать над повышением собственного профессионализма, но и «набивать руку», используя специальную систему для наведения меча для удара.

Как и в настоящем бильярде, можно будет посмотреть на свою позицию с разных точек. Именно для этого в распоряжении у игрока имеется несколько положений камеры. На первый взгляд, может показаться, что их не много (а точнее, всего два: один — для наблюдения сверху, другой — для прицеливания со стороны играющего). Но, если вдуматься, то они являются самыми нужными и полезными, потому что другие (к примеру, со стороны шара) могут лишь отвлекать игрока.

Особо хочется выделить компьютерных оппонентов. Каждый из них будет обладать своим собственным поведением и манерой игры. Последнее качество кажется наиболее реаль-



при таком разрешении (если только, конечно же, разработчики не совершат технической революции и не подарят нам сверхбыстрый движок).

Видов самого бильярда будет вполне достаточно, чтобы игра не надоела слишком быстро. Признаюсь честно, меня, человека, игравшего в своей жизни лишь в одну

мент разнообразия в такой консервативный вид спорта, как бильярд. Самым невинным нововведением может оказаться стол в Лас-Вегасе, который будет украшен неонами. Другие же столы будут лишь слегка напоминать тот прямоугольник, что мы привыкли видеть в бильярдных. Дело в том, что они будут иметь форму пяти- и шестиугольников! Как в этом случае можно играть, мы узнаем только после выхода игры.

Разработчики обещают внести немалый эле-

мент разнообразия в такой консервативный вид спорта, как бильярд. Самым невинным нововведением может оказаться стол в Лас-Вегасе, который будет украшен неонами. Другие же столы будут лишь слегка напоминать тот прямоугольник, что мы привыкли видеть в бильярдных. Дело в том, что они будут иметь форму пяти- и шестиугольников! Как в этом случае можно играть, мы узнаем только после выхода игры.

Разработчики обещают внести немалый эле-

СИ

# Curly's Adventure

Мария ПАЛАГИНА

Лежу как-то раз в палате, жду начала утреннего обхода. От нечего делать потихоньку обдумываю, что бы такое завернуть дежурному врачу, когда он ласково и заботливо заглянет мне в глаза и спросит: «Ну-с, и кто мы сегодня?». Примеряю к себе то Бивиса, то Батхеда, то Лару Крофт, то газнокосилку и думаю: «Нет, все что-то не то, все это уж было...». Скучно, совершенно нет пищи для фантазии. Все телеперсонажи, от жестоких маньяков до пучеглазых мультяшек, давно распределены по дням недели. Зевнув, припоминаю, что сегодня вроде бы день семейки

Симпсонов. Взглянув с тоской на табличку у своей кровати: «М-р Курли, шизофрения, среднетяжелое течение», не спеша надеваю на голову консервную банку, выпучиваю глаза, и щелк — перед вами достойный представитель телеклана Симпсонов! Ну, вроде одну проблему решил. Теперь время заняться вторым традиционным утренним вопросом: как сделать отсюда ноги. Действительность начинает привычно искажаться, стены больницы принимают причудливые формы...

Бедняга Курли не одинок в своем безумии — в палатах психиатрической клиники «Planter's Asylum» в ожидании утреннего обхода томилось еще не менее 100 пациентов. Их буйные фантазии вырывались на свободу и превращали коридоры, лестницы, комнаты, операционные больницы то в средневековый замок, то в капитанскую рубку подводной лод-

ки, то в папоротниковый лес доисторических времен, то в Город супергероев — всего около ста различных мест действия, согласно числу пациентов. Но куда бы ни подался Курли, дальше родных стен пихушки уйти ему не суждено.

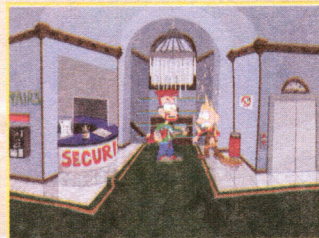
Может, просмотр безумных мультяшек, а может, приятные воспоминания детства о рисованных приключениях забавных героев «Day of the Tentacle» от Lucas Arts вдохновили компанию Sylum на создание собственной игры-комикса. Несмотря на молодость компании (президенту Sylum всего 23 года) **Curly's Adventure** — игрушка явно в стиле ретро. Тряхнуть стариной решили не на шутку — все выдержано в едином двумерном мультипликационном стиле. Герои — двухмерные спрайты, картинки — соответственно, им под стать. Для ускорения создания сценки игры был написан специальная программка S.C.R.E.W — Суперзавернутый оконный редактор ресурсов. В предоставляемом окошке редактирования можно легко плодить вариации на тему помещенной в него картинки. При редактировании сцены задаются объекты и правила их взаимодействия на специальном языке сценариев. Получилось так, что процесс создания сам стал похож на игру. При этом интерфейс игры тоже привычно простенький — щелкнув мышью один раз, заставляешь персонаж двигаться, два раза — действовать... и все!

По заверениям разработчиков игра наполнена шутками под завязку и, несмотря на линейность сюжета, подарит много радостных минут как родителям, так и их детям, поскольку не содержит ни шуток сексуальной направлен-



ности, как в знаменитом «взрослом» сериале про Ларри, ни мрачных сюжетных коллизий, как в «Blade Runner».

В интервью игровому серверу GA-Source президент компании Sylum Дэвид Шульман сообщил, что игра готова на 75 процентов, и в ближайшее время появится демо-версия **Curly's Adventure**. Компания надеется, что достойный издатель не заставит себя ждать, несмотря на то, что рисованные игры на двумерном движке отходят в прошлое. Господин Шульман считает, что пора бы тряхнуть стариной и порадовать поклонников жанра новой интересной игрой и тем доказать играющей общественности, что не 3D единым жив человек!



Единственной странной особенностью игры является ее платформа. Для того чтобы поиграть, придется установить Windows98.

СИ

HTTP://WWW.GAMELAND.RU  
СТРАНИЦА ИГР ЛЮНЬ 1999

032

## PC | Miniverse — The Universe of Minigolf

# Miniverse — The Universe of Minigolf

Артем КОВАЛЕВ

Что такое гольф? Гольф — это целый мир. Это не только огромное зеленое поле с коротко постриженной травкой плюс восемнадцать лунок, местоположение которых отмечено флажками. Это не только снующие между ними маленькие белые автомобили, развозящие игроков. И не только игроки, вооруженные странными (и весьма дорогими) приспособлениями, упакованными в хитрый мешок на колесиках. Гольф начинается, когда они (игроки) достают клюшки, выбирая одну из некоторого количества, руководствуясь одним лишь им ведомой идеей. Ведь гольф — это не просто игра, эта целая философия. Казалось бы, что может быть проще, нежели прогнать мяч между восемнадцатью лунками (глупости, вроде де-

ревьев, песчаных рвов и необходимости по крайней мере попасть клюшкой по мячу мы в расчет не принимаем)? Правильно, суть игры заключается в единении игрока с окружающей средой, его азарт не входит в контраст с гармонией природы. Это чем-то напоминает дзен для европейцев. Короче говоря, романтика загнивающего капиталистического общества.

Что такое минигольф? Да почти то же самое. Правда, никаких тебе зеленых полей, никаких флажков, никаких маленьких белых автомобилей. Можно сказать, что минигольф придумали для тех, у кого нет ни достаточного времени, чтобы потратить практически целый день за маханием клюшкой, ни денег, чтобы купить эту клюшку. Но есть желание хоть ка-

ким-то боком приобщиться к развлечениям аристократии. Конечно, с этим можно не согласиться. Посмотрите картину «Человек за бортом» с Кеном Расселом и вы поймете, что это такое для простого американца.

Что такое минигольф в представлении «No 2 games»? Скорее всего, разработчики знакомы с гольфом только по картинкам в книжках, а минигольф не видели потому, что их никогда не водили в парк аттракционов. Тем не менее, именно его они выбрали в качестве объекта для своих эскерсисов. Судя по предложенной ими бетта-версии, получился некий мутант, чем-то похожий на бильярд, где бьют не кием, а клюшкой.

Начну с того, что у их творения есть история. В смысле сюжетная линия. Представьте себе далекое будущее. Целая космическая система была преобразована в мечту любителя минигольфа (не иначе как по замыслу No 2, в будущем человечество вернется к монархической форме правления с каким-нибудь самодуром-царем со скипетром в одной руке и клюшкой для гольфа в другой). Направивается следующий вывод: либо эта планетарная система была слишком мала, чтобы на ее планетах можно было бы разместить нормальное поле для гольфа, либо ее создатели руководствовались принципом «лучше меньше да больше». Площадки для гольфа разбросаны в разнообразных климатических условиях — зеленый газончик пролегает на заснеженных горах, песчаных пляжах и даже в открытом космосе. Край дорожки ограничен силовым полем, так что вам не придется бегать в поисках мяча. Правда, не всегда вам дадут поиграть спокойно — то мяч залетит на крышку люка, и вам придется выслушивать ругань водопро-

водчика, то дорожка пройдет прямо на поле боя, и какие-то лесные братья начнут палить по вашему мячу, как по фашистскому оккупанту. Причем, надо отдать должное разработчикам, виды природы действительно радуют глаз. Имеют место быть динамическое освещение, заставляющее ваш мяч отбрасывать живописные тени, разные занимательные спец-эффекты вроде дождя, снега, дыма и т.д.

Для сражения с мячом вам предлагается одна клюшка (что ж, никаких изысков — минигольф-с) и два способа нанесения ударов. Вы можете навести курсор на мяч, прицельтесь, установите силу удара и, собственно говоря, ударить, не отрывая пальца от левой кнопки мыши. Или то же самое можно проделать в своеобразном «пошаговом» режиме. Не обошлось и без аркадных радостей вроде бонусов дополнительных ходов и т.д.

Не зная куда приложить свои творческие позывы, разработчики создали возможность смены «шкурки» (да простят мне вольный перевод термина «skin») мяча на другую по желанию игрока. Специальное меню, показывающее ваш счет, точно так же может сменить свой внешний облик. Причем в ближайшем будущем должен появиться конвертер, позво-

ПЛАТФОРМА: PC  
ЖАНР: симулятор минигольфа  
ИЗДАТЕЛЬ: не определен  
РАЗРАБОТЧИК: No 2 games  
ОНЛАЙН: www.no2games.com  
ВЫХОД: 1999



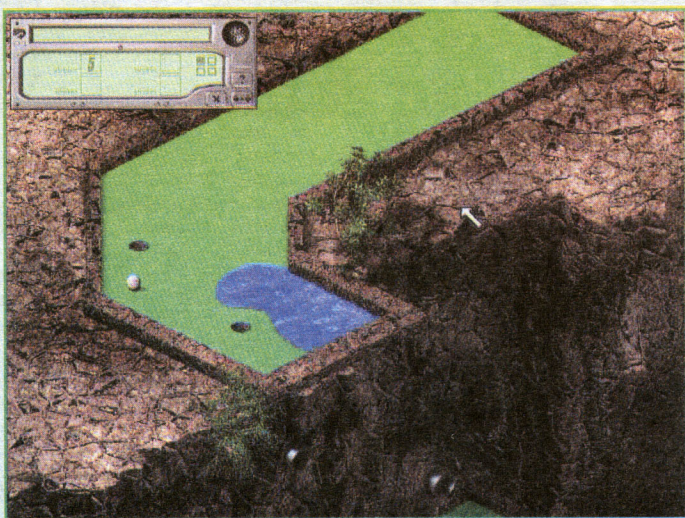
ляющий использовать «шкурки» от популярного плеера WinAmp.

Игра поддерживает всю гамму цветов аж до труклора (в котором, однако, отказалась идти) и разрешения от 640\*480 до 1024\*768 (причем в последнем случае ее аппетиты в отношении аппаратных ресурсов вырастают аж до P2 400).

Интересно, что в игре будет и многопользовательская часть с возможностью совместной игры, и deathmatch — потрясающая возможность выяснять отношения с соперником посредством клюшек для гольфа. :-)

На данный момент движок игры полностью готов, происходит доработка уровней, отладка самой игры и, главное, поиск издателя. Что ж, пожелаем разработчикам успехов в их не легком начинании.

СИ





# PLANESCAPE: TORMENT

Андрей АЛАЕВ  
elf@gameland.ru

Interplay, наконец, поняла, как надо использовать свою лицензию на игры в системе AD&D, чтобы и привлечь фанов, и самим на этом подзаработать. Все эти эксперименты, реал-тайм стратегии, непонятные поделки вроде Descent to Undermountain — разве к лицу это было компании со столь богатым RPG-шным прошлым?

Секрет успеха оказался прост — надо делать вполне обычные и довольно традиционные ролевые игры, но делать это качественно. Собственно, точное следование именно этому рецепту и привело к оплустительному успеху Baldur's Gate. Немного новаторства, никакой революционности, все привычно, мило и хорошо знакомо. И не менее хорошо сделано — вот и готов хит.

На сей раз разработчики из Bioware решили слегка отойти от столь безупречно сработавшей схемы. Следующая игра на движке BG будет не то что бы революционной, но весьма и весьма нестандартной. Во всяком случае, внешняя нестандартность гарантируется. Что, впрочем, неудивительно — ведь новая RPG создается по самому необычному и удивительному из миров, созданных TSR — Planescape.

Надо сказать, что уже сама история появления этого мира на свет довольно любопытна. Как известно, в AD&D придумана целая куча всяких миров, так называемая multiverse. Это огромная система параллельных планов, на которых живут боги, монстры и прочие создания. Выделяются среди всех этих планов Внешние (Outer Planes), причем далеко не только там, что там живут местные боги. Дело в том, что в описаниях особо страшных монстров из всех миров AD&D, когда логичную причину происхождения чудища было придумать невозможно, авторы изощренно отписывались «Это порождение Внешних Планов». Вот так не меньше десяти лет и скапливались по всей игровой литературе TSR такого рода «порождения». И скапливались до тех пор, пока кому-то не пришло в голову объединить все эти разрозненные создания и придумать очередной мир для настольной игры, мир, совершенно непохожий ни на один, созданный TSR до того момента. Собственно, вот так и появился Planescape.

Вышло в итоге крайне необычное фэнтези, если это вообще можно назвать фэнтези — уж очень все мрачно и серьезно, можно сказать, «фэнтези для взрослых». Бесконечный Шпигель, на вершине которого находится центр мироздания — город Сигил, двери которого ведут во все уголки всех планов, а по улицам бродят не-

виданные создания, души умерших и боги. А над всем этим царит, поддерживая мир и порядок в месте встреч непримиримых врагов, Леди Боли. В общем, довольно неприятное место, я полагаю.

Ну, однако, выбирать не приходится, и именно в этом городе и начнется жизненный путь вашего персонажа. Впрочем «начнется» не совсем точное слово, потому как, во-первых, стартовой точкой выбран городской морг. А во вторых, герой ваш — бессмертный.

Собственно, лучше писать с большой буквы — «Бессмертный», так как это одно из многих имен персонажа. Среди прочих упоминаются «Беспокойный», «Потерянный» и «Безымянный». Последние два больше всего отражают его сущность — дело в том, что у героя, как это нередко в компьютерных играх встречается, амнезия. Он не помнит, кто он и что он, все что можно сказать — так это то, что перед нами человек (то бишь Human) мужского пола, файтер, да причем совершенно нейтральный. Способности у него находятся где-то около третьего уровня, однако количеству хит-пойнтов может позавидовать иной дракон. Странно? Для Planescape — нет.

Напоминаем — герой-то бессмертен. И за те десятки (сотни? тысячи?) прожитых жизней он успел достичь максимального уровня во всех классах AD&D. То есть он знает и умеет абсолютно все, вот только абсолютно ничего не помнит. Тут и скрыта основная новаторская мысль **Torment** — на протяжении игры персонаж будет не учиться новым навыкам, а вспоминать их.

Хоть на первый взгляд это практически то же самое, различий-то на самом деле масса. Скажем, чуть ни в самом начале игры можно вспомнить крутое заклинание девятого уровня или высокоуровневую файтерскую способность. А какой-нибудь lay hands можно вообще не вспомнить до конца игры, даром, что палдины его сразу получают. Более того, планируется ввести конфликты между воспоминаниями — я с большим трудом представляю себе это, но сама идея замечательна. И, кстати, логична — нужен же ограничитель, чтобы нельзя было «вспомнить все» и сотворить очередного героя системы «мечта манчкина». Хотя, в принципе, разработчики уверяют, что в Planescape заложены ВСЕ способности всех классов до 25 уровня включительно.

Заметьте — герой вспоминает способности не просто при достижении очередного уровня (а он их будет набирать, хотя большого значения в игре этому процессу не придается), а в зависимости от перипетий сюжета. Конечно, будут призы и чисто за набор опыта, но, судя по всему, они носят второстепенный характер. Все будет поставлено на службу сюжету, по ходу которого и вскроются глубины памяти героя. Как обычно, предстоит узнать тайну смерти,

однако, в связи со специфическим характером героя (напоминаю — он бессмертный), это будет тайна вашей собственной гибели. Уж не помню, когда в последний раз предлагали нам подобные задания.

Интересная деталь — Бессмертный за прошлые жизни успел, причем явно сразу в нескольких параллельных мирах, много чего натворить, завести кучу друзей и уж никак не меньшую кучу врагов. И некоторые из них вполне могут также посетить Сигил, причем друзья будут присоединяться к вам, а враги, соответственно, атаковать.

Вообще, помимо врагов и друзей мир **Torment** вполне густо заселен, хотя и уступает по количеству NPC Baldur's Gate — здесь их всего около полусотни, а тех, кто может присоединиться к вашей партии, всего десяток. Свободных мест столько же, сколько в BG — 5, но одно, скорее всего, железно займет лучший друг Потерянного — летающий череп Мортимер. Есть, впрочем, мнение, что он пригодится только для продвижения сюжета, а также для развлечения игрока черным юмором, а в бою от него проку не будет.

Хотя еще неизвестно, насколько это критично, ведь Безымянный просто очень крут (особенно когда что-нибудь новое вспомнит) и сможет, должно быть, и без помощи Мортимера разобраться с невиданными доселе монстрами мира Planescape. Тем более что на его вооружении состоит мощнейшая магия (более 80 заклинаний), совершенно не похожая на стандартные заклинания AD&D. Среди наиболее эффектных приемов можно отметить приказ душе противника убить собственное тело, привлечение к монстру полчищ голодных крыс или телепортация маленьких прожорливых тварей прямо в мозг врагу.

Мрачновато? Еще бы. Но на этом, собственно, и строится мир Torment, это его своеобразный стиль. Кто-то говорил, что в BG мало крови, особенно по сравнению с Fallout? Что ж, кажется Planescape сможет удовлетворить самых придиричивых фанов кровавых зрелищ, разваливающихся на куски тел и прочих картин сомнительной эстетической ценности. Разработчики даже отмечают, что постепенно снижают уровень жестокости в игре, потому что в некоторых местах случился ее явный перебор.

Что же до технической стороны дела, то тут все можно сказать буквально в два слова — движок от Baldur's Gate (получилось аж четыре, но сие несущественно), и сразу всем ясны плюсы и минусы, хотя минусов-то почти и нет. Разу-



меется, движок слегка подправили под нужды Torment, в частности, фигуры персонажей выглядят теперь более крупно, а панель управления сместили с краев вниз. Вообще, интерфейс стараются сделать еще более удобным, чем в BG, например, вводятся контекстно-зависимые меню и всплывающие окна. В общем, жить становится лучше и веселее, особенно если учесть применение трехмерного звука.

Единственное, что несколько разочаровывает — это размеры игрового мира. В Torment всего 12 зон, причем далеко не все из них имеют стандартный бальдурсовский размер в 8 на 8 экранов, а могут быть и меньше. Возможно, это будет компенсировано большим количеством построек и прочих локаций, в которые будет открыт вход из основной зоны, но все равно немного обидно.

Но во всем следует видеть хорошую сторону! Из-за этого размер игры уложится всего в 3

ПЛАТФОРМА: PC  
ЖАНР: RPG  
ИЗДАТЕЛЬ: Interplay  
РАЗРАБОТЧИК: Bioware  
ОНЛАЙН: www.planescape-torment.com/  
ВЫХОД: лето 1999



# Pokemon Stadium 2

Александр ЩЕРБАКОВ  
sherb@gameland.ru

Наверное, каждый обладатель лубой тамаготчобразной игры, неважно, видеоигра это или брелок-лайцо, задумывался о том, насколько же все-таки хорошо развился его питомец по сравнению, к примеру, с аналогичным питомцем соседа. Причем сравнить это не по каким-то там невятным и недоразвитым характеристикам «сытости», а в действии. Многие особо кровожадные (вроде меня) говорили о такой прекрасной перспективе, как возможное сраживание тамаготчиков и последующая яростная схватка, завершающаяся глубокими нокаутами одного из ее участников. Это представлялось даже увлекательнее, чем их скрещивание, о котором в народе, помнится, тоже частенько говорили. И вот умные (и жадные) люди в Японии все-таки, наконец, додумались до создания игры, представляющей бы из себя ни что иное, как своеобразный стратегический файтинг, в который можно впахнуть взлепаянную вами зверушку и

надрать с ее помощью разные части тела встречным противникам. И совсем не удивительно, что такой нужный продукт вышел в рамках бесконечной серии игр про Карманные Монстриков. Ну а они, как известно, являются самыми популярными объектами взращивания среди населения нашей планеты, а особенно у японцев.

**Pokemon Stadium** позволяет любому обладателю Game Boy и Nintendo 64 взять картридж с одной из выращивалок Pocket Monsters и, запихнув его в специальное приспособление 64GB Pak, узреть на экране своего перенесенного в 3D чудика, сражающегося с выставленным компьютером или живым оппонентом противником. Бои, кстати, происходят совсем не так, как в файтингах. Более всего это смахивает на пошаговые бои из японских ролевых игр, благодаря чему игра

становится еще привлекательнее, необычнее и, как следствие, интереснее.

В Стране Восходящего Солнца **Pokemon Stadium** появился в продаже уже довольно давно. Сразу же после этого события начались разговоры о возможном выпуске игры на европейском и американских рынках. Процесс затянулся, а потому Nintendo приняла правильное решение о некоторой доработке игрушки, в результате чего осенью этого года мы увидим некий специальный и дополненный вариант игры, созданный как для японского, так и для неамериканского игрока. Второе издание носит название **Pokemon Stadium 2 Garners Pride** и именно под этим именем оно, по всей вероятности, появится и за пределами Японии.

Основным отличием дополненной игры от оригинала является, прежде всего, расширенный набор монстров,

допускаемых до соревнований. Если в первом **Pokemon Stadium** количество распознаваемых видов животных ограничивалось сорока, то теперь оно расширилось до 151, а именно столько покемонов обитало в оригинальной геймбоевской игре.

Далее добавился новый игровой режим 2-on-2 Tag Team, позволяющий испытывать своих питомцев сразу четверем игрокам, устраивая побоище два на два, периодически заменяя одного бойца на другого. Появилась и целая куча мини-игр, способная разнообразить игровой процесс. Люди же, никогда не игравшие в **Pokemon** на Game Boy и не имеющие картриджа, могут взять монстрика напрокат у самой игры, даже не будучи обладателями популярной портативной игровой системы. По старой нинтендовской традиции в игре все так же происходят розыг-

ПЛАТФОРМА: Nintendo 64  
ЖАНР: стратегия/RPG/Fighting  
ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo  
РАЗРАБОТЧИК: HAL Laboratories  
ОНЛАЙН: www.nintendo.co.jp  
ВЫХОД: осень 1999



рыши разнообразных виртуальных кубков вроде Nintendo Cup 99, Nintendo Cup 98, Nintendo Cup 97, Ultra Cup, Yellow Cup и Fancy Cup, отличающихся друг от друга правилами боев и силой компьютерных оппонентов.

Улучшениям подверглась и без того прекрасная графика игры. Теперь все модели покемончиков заимели еще больше полигонов чем раньше, а потому внешне стали только краше.

В общем если на сиквел игра хоть и тянет с некоторой натяжкой, то для простого «дополненного издания» всего этого, по-моему, более чем достаточно. Для европейцев же и американцев она и без того станет чем-то совершенно новым. А то, что **Pokemon Stadium 2** сведет с ума всех поклонников японского стиля в играх — практически бесспорно.

СИ

# Sarge's Heroes

Дмитрий ПОЛЮХОВ

Мы все когда-то (а некоторые и до сих пор) играли в солдатиков. Каждая особь мужского пола непременно должна воплощать свои полководческие амбиции, а куча пластиковых солдат, крепости из кубиков — идеальное подспорье в руках начинающих военных. Боевые действия ведутся на столе, на полу, во дворе, в песочнице — во всех мыслимых и немыслимых «горячих» точках. Каким только испытаниям ни подвергались эти отлитые из пластика воплощения мужественности и отваги! Автор же однажды принес своих зеленых героев в жертву — поставил на памятник Рихарда Зорге (известный советский разведчик) и был несказанно удивлен и расстроен, когда на свежий день, явившись проверить, как его пластиковые питомцы несут службу, не обнаружил их на положенном месте. Хорошо хоть цветочки остались...

Компания 3DO очень хорошо осведомлена о наших маленьких мужских стра-

стях (да простят меня читающие журнал дамы). Некоторое время назад из-под чутких пальцев программистов этой компании вышла стратегическая игра — Army Men, которая позволяла управлять пластиковыми армиями. Ошеломительного успеха, правда, проект не смог добиться, однако, идею по достоинству оценили. Персональный компьютер ждет Army Men 2, а PlayStation — Army Men 3D. Тем временем в темных и сырых подвалах 3DO готовится увидеть свет **Sarge's Heroes**, очередная игра на тему. Название-то, конечно, другое, да суть остается прежней. Сразу надо оговориться — это не порт, а совершенно

новая игра из серии, более того, стиль и жанр также

претерпели множество изменений.

Но обо всем по порядку. Итак, разработчики нам обещают много-много всякой вкуснятины. Солдаты будут двигаться как пластиковые и также пластиково умирать. Целых девять героев ожидают вашего руководства, каждый, естественно, обладает своими характеристиками и умениями. «Пластиковое» освещение, «пластиковый» и настоящий мир, где разворачиваются аж 14 миссий. Обилие оружия пластикового поражения, начиная ракетами и заканчивая увеличительным стеклом. Понятное дело, обязательный мультиплеер и поддержка RAM Expansion (hi-res mode) и Rumble Pak. Да, обещают горы интересного, но, на мой взгляд, что касается графического оформления, разработчики лукавят и немного халтурят — солдатиков можно полностью лишить текстур и, покрасив в зеленый цвет, получить правдоподобный (опять-таки) пластиковый вид. Впрочем, взгляните на скриншоты.

Как уже говорилось выше, **Sarge's Heroes** совсем не стратегия. 3DO очень импонирует Tomb Raider и Mission: Impossible и, следовательно, в своем творении предлагают игроку стать эдаким (хе-хе) пластиковым спецназовцем, за которым вы наблюдаете из-за спины, призванным на своих двоих исследовать

различные военные базы на территории сада, гигантский туалетный комплекс и другие достопримечательности. Не легка солдатская жизнь, когда росту всего несколько сантиметров! Даже в санузле можно бродить до бесконечности, а упаси боже попасть на лужайку перед домом. В этих джунглях можно бродить днями! Но не бойтесь — добрые разработчики подарили нашему рядовому автоматическую карту (неужели маленький пластиковый спутник на околоземной орбите помогает?).

Наш зеленый Рэмбо может прыгать, перекатываться, ползать по-пластунски — стандартный набор движений игрушечного солдата. Здесь стоит похвалить разработчиков — анимация превосходна и очень достоверно передает пластиковую сущность персонажа.

На вооружении игрушечной армии стоят очень недетские единицы уничтожения. Это и дробовики, и ракетницы, и гранатометы, и даже мины. Последние заслуживают особого упоминания, ибо после установки становятся полностью невидимыми, однако у наших бойцов есть миноискатель, который позволяет вовремя обнаружить ловушки и принять меры по их обезвреживанию. Фанатам GoldenEye и MDK посвящается следующая информация. Существует снайперская винтовка, которая здесь играет немаловажную роль. Врага легко можно пристрелить в голову или еще какую часть тела — все на ваш садистский выбор. Ну и, конечно, в ходе миссий нас ждут сражения с бронетехникой и авиацией противника — здесь найдут применение самые мощные единицы пластикового арсенала.

Разработчики обещают даже некоторое

ПЛАТФОРМА: N64  
ЖАНР: 3DO  
ИЗДАТЕЛЬ: 3DO  
РАЗРАБОТЧИК: 3DO  
ОНЛАЙН:  
ВЫХОД: III квартал 1999



подобие сюжета. Для этого были придуманы и введены в игру множество персонажей «второго» плана. Особенно хочется отметить Барби местного пошиба по имени Vikki. Между заданиями будут демонстрироваться ролики, выполненные, как водится, на движке, где вы сможете вволю насмотреться на эту пластиковую Ингу Дроздову.

Стоит упомянуть и дефматч. Конечно же, сражаться можно четвером сразу. Наличествует режим melee combat («каждый за себя»), capture the flag, а также — Захват чужой базы, которые могут располагаться в самых диких местах, таких как, например, кухонная раковина или песочница.

В завершение хочется заметить, что 3DO искренне пытается завоевать сердца владельцев Nintendo64. И хотя графика в **Sarge's Heroes** не поражает воображение, интересный замысел разработчиков и его хорошая реализация в игровом процессе вселяет надежду на определенный успех данного проекта. А отличный дизайн уровней, хорошая анимация персонажей, а также необычные враги, среди которых танки и вертолеты соседствуют с жабами и другой живностью (которая при небольшом росте вашего героя может обернуться серьезной проблемой), должны привлечь внимание даже самых безразличных игроков.

СИ



# Fighting Force 2

Дмитрий  
ПОЛЮХОВ

Известная всему миру компания CORE вот уже несколько лет ничего больше не делает, кроме проведения селективных работ по приданию еще большей округлости формам своей виртуальной «дочки». Вы, конечно, уже догадались, что речь идет о незабвенной Ларисе, райдерше томбов. Охаивать, понятное дело, политику разработчиков можно сколь угодно долго, однако, деньги ребята гребут немеренные, ведь каждая серия Tomb Raider продается внушительным тиражом по всему свету. Да, когда всплывает имя CORE, немедленно начинаешь плеваться и фыркать, что, дескать, зажрались, господа, надо бы чего-нибудь еще поделать, ибо Ларисой одной сыт не будешь.

Предугадав возможные упреки в свой адрес, компания решила доказать, что и другие игры можно сделать, взяв вот только нужно уже готовый движок от неоднократно названного выше проекта, написать очередной «крутой» сюжет, изобрести нового/новых героев, вложить оружие в его/ее виртуальные пальцы и вперед, на борьбу с вездесущим злом. Таким вот «отпрыском» стала первая часть **Fighting Force**, где положительные персонажи, среди которых, естественно, были сексапильные, но очень драчливые красотки, поставили себе цель избить до полусмерти все население некоего города в тщетной попытке остановить очень нехорошего профессора. Вы, в свою очередь, помогали героям в этой нелегкой задаче и, затоптав маньяка, восстанавливали мир и согласие (а также любовались на упругие... мускулы героинь). Вообще, кажется, лозунгом CORE должно быть: «Плевать на игру, смотри, какие формы у наших виртуальных девиц!!!». Ладно, хватит лирических отступлений, поговорим о теле, тьфу, о деле!

Вот уже совсем скоро (по прошествии почти двух лет!) и для Nintendo64 появится версия первой части этого файтинга, ну да нас это не касается, мы поговорим о продолжении серии под оригинальным названием **Fighting Force 2**. Чем же замечательно это событие, спро-

сите вы меня, прочитав первую пару абзацев статьи? Да просто так получилось, что популярные в начале девяностых игры, где героям приходилось, пробираясь по улицам города, мочить, пинать, кидать и ломать все живое, как-то вдруг в одночасье исчезли, поэтому каждый релиз, выполненный в этом стиле, заслуживает самого тщательного внимания. Автор (ваш покорный слуга) до дыр заигрывался в Final Fight, Double Dragon и другие казалось бы бесконечные сериалы на данную тему. Sony Playstation не может похвастаться богатой библиотекой подобных игр, только вот **Fighting Force** и остается. И это совсем не такая уж плохая игра, должен вам сказать. Мое мнение разделяет и мировое сообщество, что подтверждает неустанно растущий банковский счет CORE. Все прибыльные идеи в современном мире эксплуатируются до полного отупения (игроков т.е.), жадные до денег разработчики пичкают нас продолжением за продолжением, которые послушно покупаются. Но в данном конкретном случае компанию можно простить, ибо, как я говорил выше, игры данной тематики нужны, а для пока еще немногочисленных владельцев Dreamcast — просто необходимы (чтоб прочувствовали!).

К великому негодованию, по версии **Fighting Force 2** для приставки от Sega известно пока еще совсем не много. Можно с полной уверенностью сказать, что работа идет полным ходом. Журналистам показали идущую в VGA расширении эмулированную на Писси версию, где одинокий главный герой, гора мускулов Hawk бегал по пустынному уровню, тщетно пытаясь сообразить своим микроскопическим мозгом, в чем смысл его существования в рамках программы. Всех приятно поразила высокая детализация, перед изумленными глаза-

ми игрока разворачивается совершенно бесподобный по своему исполнению мир. Но это на мощнейшей Dreamcast, скажите вы, а как же Playstation? Никаких гвоздей, вас ожидает высочайший уровень графического исполнения в высоком разрешении! Никогда бы не подумал, что CORE сможет добиться такого на приставке от Sony.

Визуальные аспекты играют, конечно, первостепенную роль, но пора бы и поговорить о том, что же все-таки предстоит главному герою во всех этих красотах делать. Наш Арнольд Ш. (просил не называть по фамилии) мотается в этой готовой всего лишь на 50% версии в поисках немногочисленных и разбросанных по всему показанному уровню врагов (в демо-версии для DC вообще один носился!). И тут-то ждет самый большой сюрприз. **Fighting Force 2** плюнул на свои гордые корни и превратился в родного брата Tomb Raider! Что это на деле значит? Вы наблюдаете мускулистую спину Hawk'a, т.е. вид от третьего лица. Какое недоразумение, ведь на рынке такое обилие игрушек, выполненных именно в таком стиле. Это и Duke Nukem: Zero Hour, и тот же треклятый Tomb Raider, и Metal Gear Solid, и Syphon Filter. Иными словами, CORE зачем-то пытается подогнать **Fighting Force 2** к несвойственному первой части обзору героя со спины. Однако у этой концепции есть и свои плюсы. Во-первых, в игре появятся элементы шпионских боевиков, где предстоит прятаться за углом, незаметно красться, не шуметь, использовать снайперскую винтовку и другие модные прищочки. В совокупности все эти нововведения делают **Fighting Force** куда менее прямолинейной для прохождения и вносят некоторые, не побоюсь этого слова, стратегические элемен-



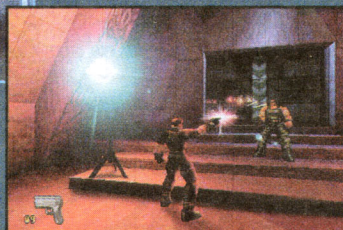
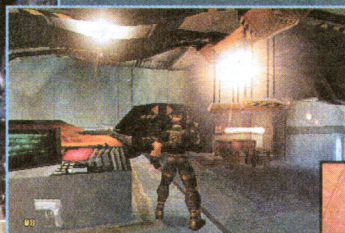
ты в игровой процесс. Впрочем, это может и отпугнуть былых фанатов.

В поисках мира во всем мире и восстановления попорченной справедливости наш культурист сможет обнаружить большое количество сопутствующих аксессуаров. Самое приятное, что все навешанное на героя обмундирование будет на нем видно, позволяя в деталях разглядеть надетый бронезильт, очередную пушку в накаченных руках и т.п. Да, конечно же, можно и нужно будет применять знания восточных единоборств, благо Hawk ими владеет в совершенстве. Все-таки нельзя совсем отказываться от этого элемента, ведь это же **Fighting Force**.

Показанные демо-версии дают представление об ожидающей нас игре, однако стоит подождать скорой выставки E3, где проект обещают явить в полной

красе. Успех первой части **Fighting Force**, которая вместе с Tomb Raider 1 и 2 является самой продаваемой игрой CORE (все три скоро обещают перевыпустить в серии Бестселлер), безусловно, поможет привлечь необходимое внимание и, возможно, любовь обладателей как Dreamcast, так и Playstation. Для приверженцев первой приставки хочется добавить, что ниша для игр данного рода остается незаполненной, а следовательно, **Fighting Force 2** имеет большие шансы на успех именно на Dreamcast. Хочется лишь надеяться, что CORE подойдет к работе ответственно, и проект нас не разочарует.

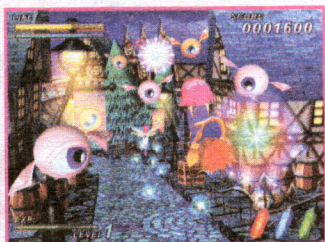
СИ



# Панорама Cotton 2

**Александр ЩЕРБАКОВ**  
sherb@gameland.ru

Скажите, вы никогда не хотели прокатиться на метле? Лично я — нет, потому как мне всегда казалось, что сидеть верхом на этом приспособлении довольно неудобно, а уж совершать перелеты тем более. Тем не менее на свете, как оказалось, предостаточно людей, которые такой точки зрения не придерживаются и считают



ведьминское народное транспортное средство вполне удачной конструкцией. К ним, вероятно, относятся и японцы из команды с довольно-таки нескромным названием Success, на протяжении долгих лет занимающихся разработками игр из серии **Cotton**, практически всецело посвященных ведьминско-полетной теме. Первая игра, носившая имя Fantastic Night Dreams Cotton, появилась еще лет, наверное, десять назад на PC-Engine (в остальном мире Turbo GrafX). Далее последовала огромная масса проектов на самые разнообразные игровые системы: от игровых автоматов до MegaDrive, причем все (!) они как на подбор были представителями славного жанра стрелялок, в большинстве своем даже стрелялок типа «слева направо». Самой яркой игрой из этого списка, безусловно, стала **Panorama Cotton** для MegaDrive. При помощи сопроцессора, сделавшего возможным на шестнадцатититбитной приставке появление трехмерной графики и игр вроде Virtua Racing, **Panorama Cotton**

стала чем-то вроде сеговского варианта StarFox. Частично двух-, частично трехмерная, игра от Success производила неплохое впечатление, хотя и не добила такого успеха, как аналогичная нинтендовская стрелялка с Fox'ом McCloud'ом в главной роли. А позже уже для новой сеговской приставки, то есть Saturn, появились и полностью трехмерные игры серии — Cotton 2 и Cotton Boomerang. Не удивляйтесь, если со всеми этими именами вы не знакомы, так как ничего странного здесь нет — за пределами Японии из всей этой эпопеи вышел только один или два проекта.

И вот с приходом новых времен Success моментально оживилась и сразу же анонсировала... еще одну игру из своей, видимо, бесконечной саги. И, естественно, проект, получивший название **Panorama Cotton 2**, не мог оказаться чем-то иным, кроме почти обыкновенной стрелялки. Почти, потому что игра обладает такой вещью, как особая атмосфера. В данном случае это атмосфера магического, сказочного мира, в котором волшебство и магия — обычные явления. Главными же героями являются самые натуральные ведьмы, которые, если вы помните, я говорил в начале статьи, используют в качестве ос-

новного средства передвижения метлы, оказавшиеся поманевреннее иного истребителя.

В основе игрового процесса **Panorama Cotton 2** лежит, что совершенно очевидно, такой суперизвестный представитель мира видеоигр, как сеговский Panzer Dragoon. Впрочем, то же самое чаще всего относится и к большинству других современных трехмерных стрелялок. Если с драконошутером вы знакомы, то, надеюсь, без труда сможете нарисовать перед собой картину происходящего в игре от Success. То есть вы автоматически продвигаетесь в каком-то направлении (это не всегда направление «вперед»), а нажатиями кнопок осуществляется только прицеливание и стрельба. Ну, может еще повороты головы.

Графика **Panorama Cotton** чрезвычайно, даже по детски ярка и красочна. Весь окружающий мир просто пышет всем этим безумием цветовой палитры, что действительно делает окружающий мир каким-то нереальным, сказочным.



На протяжении всей игры вам придется управлять одной из трех ведьмочек: Cotton, Silk или Knit. Надо сказать, от стереотипа злобной Бабы-Яги они отличаются коренным образом. Все героини нарисованы в типично японском мультяшно-большеглазом стиле и похожи на этих малышей переросших детей с большими головами. Да и не только стиль рисования — вся игра сама настолько японизирована весела, что подчас приходит мысль о невозможности ее выхода за пределы родной страны. Хотя хотелось бы надеяться на лучшее, потому как лишняя веселая стрелялочка, мне кажется, Dreamcast'у никак не помешает. А до выхода третьего Panzer Dragoon времени еще много осталось.

СИ

## PS | Fear Factor

# Fear Factor

**Александр ЩЕРБАКОВ**  
sherb@gameland.ru

Широко известное, в первую очередь, своей tombraider'овствой и вбухиванием денег в ничего не делающие команды разработчиков издательство Eidos объявило о своих планах выпустить этой осенью игру **Fear Factor**, впитавшую в себя большую часть идей таких признанных шедевров, как Metal Gear Solid и Resident Evil. Да, подобные продукты сейчас действительно входят в моду и однозначно будут пользоваться спросом у населения, а значит, можно ска-



зать, что расчет одного из крупнейших европейских издательств, по всей вероятности, должен оказаться правильным. Конечно, после прекрасного творения Konami к играм такого плана предъявляются очень серьезные требования, но тем не менее Eidos, уверенную в своих силах, все это ничуть не страшит. Безусловно, чего-то равного по уровню исполнения своих предшественников от **Fear Factor** ожидать очень сложно, но вот стать неплохой игрой, в которую просто приятно поиграть, ей вполне по плечу. Единственное, что смущает и наводит на определенные мысли, так это информация о разработчике этого проекта. Им выступает такая команда, как Kronos, в свое время «отличившаяся», к примеру, своим Dark Rift. Если помните, этой игре в свое время прочили лавры лучшего файтинга на Nintendo 64, реально способного посрамить какой-нибудь PlayStation'овский Tekken. В конце концов из Dark Rift получилось такое чудо, без боли на которое смотреть не представлялось возможным. Не случится ли такое и с **Fear Factor**? Надеемся, нет. И имеющиеся на данный момент материалы только укрепляют наши надежды, так как, судя по всему, игра получается хоть и не выдающейся, но все же очень даже приятной, особенно учитывая некоторые интересные нововведения, де-



лающие игровой процесс **Fear Factor** в достаточной степени отличным от демонстрируемого в похожих по концепции играх.

**Fear Factor** предоставляет вам возможность стать одним из трех предложенных в игре высококлассных наемников, чьей основной задачей является выполнение особо важного задания, состоящего... в поимке одной девушки с целью дальнейшей перепродажи. Мда, это вам не привешее спасение мира. Среди трех солдат удачи,

кстати, представители «слабого» пола также имеются, причем этот самый «представитель» очень даже похож на новый вариант героини Tomb Raider. А что вы хотели, Eidos все-таки.

Как уже было отмечено, **Fear Factor** по сути представляет собой нечто среднее между Metal Gear Solid и Resident Evil, причем с преобладанием первого компонента. Вам все так же придется прятаться от охраны, незаметно прокрадываться, тихо устранять возникающие на пути препятствия. С другой стороны, уклон в сторону чистого action в проекте Kronos достаточно сильно увеличился. Причем, если судить по списку различных нововведений в этот аспект игры, то может даже создаться впечатление, что порой **Fear Factor** будет тихонько перетекать в нечто вроде Aposcalypse с уйма стрельбы и бешеной беготней. Смотрите, в отличие, например, от Resident Evil, чья экшеновая часть была взята за основу разработчиками игры, герои **Fear Factor** способны стрелять во время бега, а также стрелять по разным целям, если у них в руках находится сразу два вида оружия. То есть теперь вы имеете возможность запросто, взяв в руки по пистолету, открыть стрельбу по-македонски, жестоко подавляя оказываемое вам сопротивление.

Графическая сторона **Fear Factory**

**ПЛАТФОРМА:** PlayStation  
**ЖАНР:** action/adventure  
**ИЗДАТЕЛЬ:** Eidos  
**РАЗРАБОТЧИК:** Kronos  
**ОНЛАЙН:** www.eidos.com  
**ВЫХОД:** осень 1999

работана довольно неплохо, хотя ничем особенным и не выделяется. Опять же и здесь можно провести параллели с Resident Evil. То есть трехмерные модели персонажей опять помещены в пререндеренное окружение, и в итоге мы наблюдаем, как они бродят среди совершенно статичных «обоев». Идти же по пути Silent Hill с его полной трехмерностью всем, видимо, лень. И без этого, правда, все довольно мило, но после анонса Dino Crisis хотелось надеяться, что и другие последуют примеру KCET и Capcom.

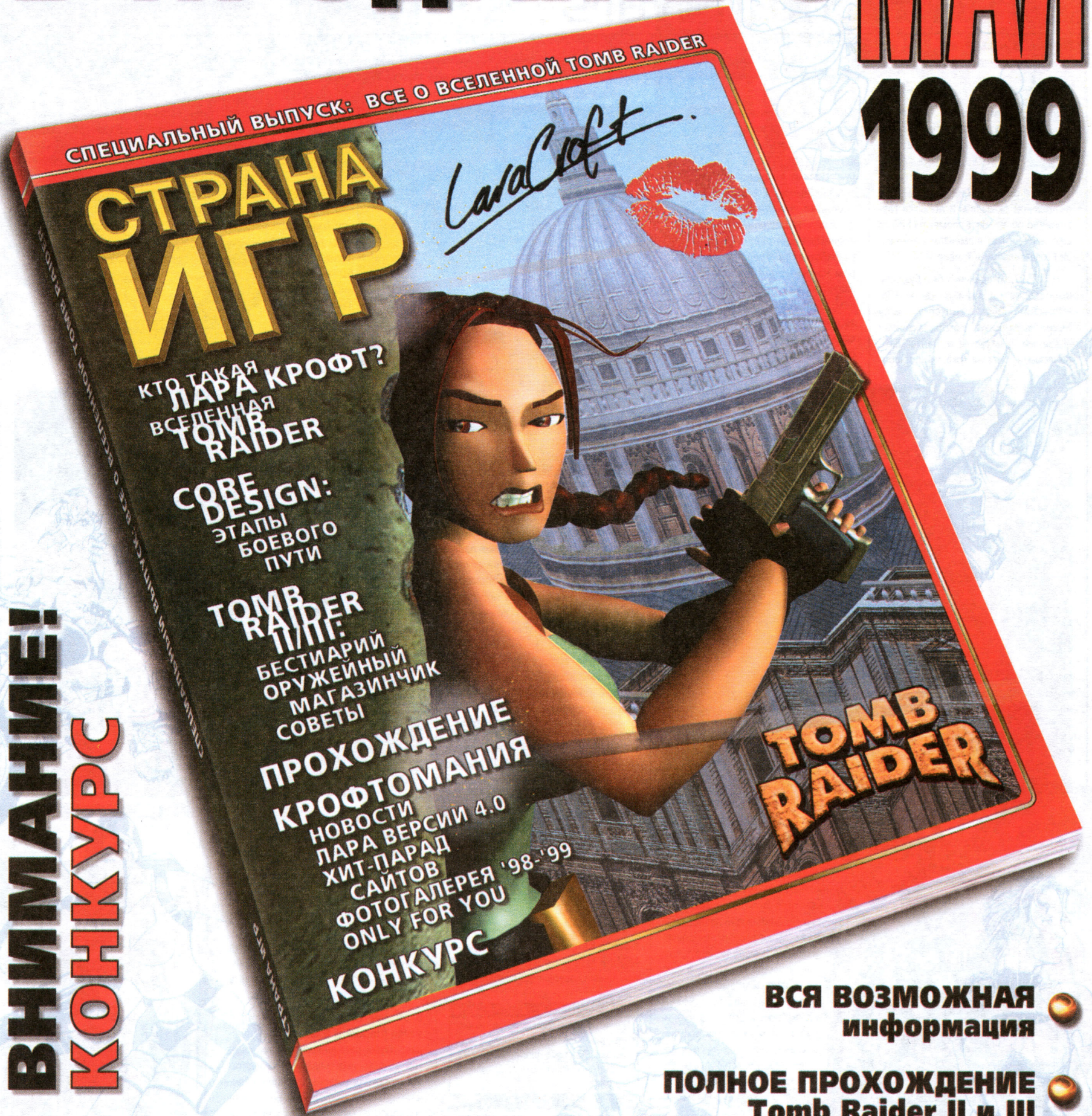
Что ж, подождем осени, а там у нас появятся все возможности, чтобы проверить, не повторится ли опять история с Dark Rift и получится ли, наконец, у Kronos все задуманное.

СИ



# ВНИМАНИЕ! В ПРОДАЖЕ С

# МАЯ 1999



## ВНИМАНИЕ! КОНКУРС

● ЛАРА КРОФТ —  
● секс-символ компьютерных  
и видеоигр конца столетия

● ВСЯ ВОЗМОЖНАЯ  
информация

● ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ  
Tomb Raider II и III

● ФОТОГРАФИИ, РИСУНКИ  
и свежие новости

**Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,  
полностью посвященный Вселенной TOMB RAIDER**

# Seven Kingdoms II: The Fryhtan Wars

**ПЛАТФОРМА:** PC  
**ЖАНР:** 3D RTS  
**ИЗДАТЕЛЬ:** Interactive Magic  
**РАЗРАБОТЧИК:** Enlight Software  
**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** P-120, 32 MB RAM, 2x CD-ROM  
**ОНЛАЙН:** www.imagicgames.com  
**АЛЬТЕРНАТИВА:** Seven Kingdoms, Heroes of Might & Magic

Вячеслав НАЗАРОВ  
 masters@gameland.ru

Долгожданное продолжение вас не разочарует — это можно гарантировать. Игра стала еще более глобальной, а это для стратегии в реальном времени большая редкость...

Самым большим нововведением в **Seven Kingdoms II** стало включение в нее Генератора Случайных Кампаний, что ранее не встречалось ни в одной RTS-игре. Достаточно интересной оказалась и попытка гармонично объединить элементы RPG со стратегическими элементами, — заявил создатель игры Тревор Чан.

Зимой 1997, когда рынок был буквально наводнен играми в жанре RTS, Interactive Magic выпустила игру **Seven Kingdoms**, которая своими древними культурами и фантастическими богами ужасно полюби-

лась всем настоящим стратегам. Успех игры, которой удалось объединить в себе RTS и целую систему создания великих империй, был настолько велик, что фирма немедленно подписала контракт с разработчиком Тревором Чаном (кстати, он является еще и создателем Capitalism), дабы заставить его написать еще по крайней мере один бестселлер. Результат оказался прос-



рой, которые, равно как и множество магических приспособлений, облегчающие жизнь в волшебном мире, могут быть перенесены из одной кампании в другую. Герои, ожидающие очередной судьбы в гостиницах, обладают индивидуальными портретами, высокими боевыми и морально-политическими

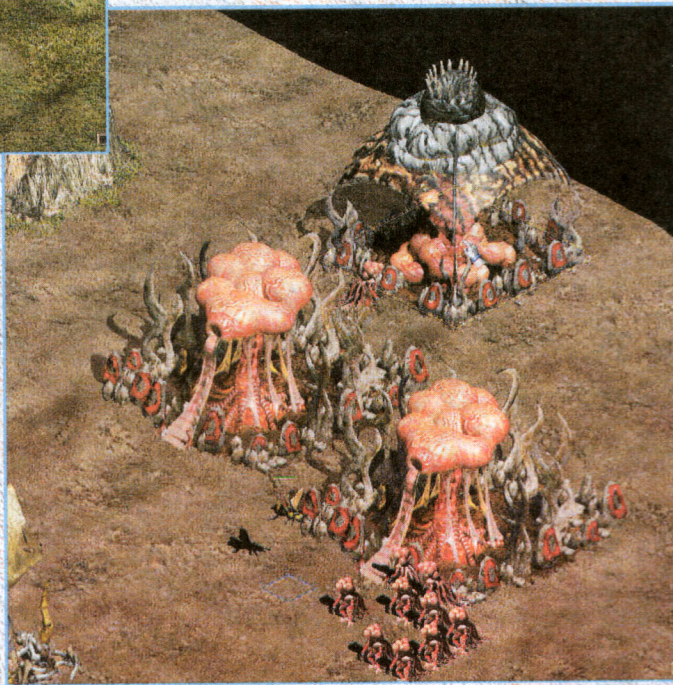
качествами и умениями. Например, китайцы будут очень раскосыми, а кроме того, смогут брать к себе на службу Шаолинских монахов, а римские народы получат возможность создавать кавалеристов. Для этого придется строить соответ-



античности, то обратите внимание на греков, римлян или жителей Карфагена. Любители теплых стран наверняка останутся на египтянах, персах или индийцах, а горячие парни из финно-угорской языковой группы предпочтут встать под одни знамена с викингами, кельтами или норманнами. Всего, как следует из сложных подсчетов, игрокам доступны 12 уникальных цивилизаций. К сожалению, одновременно встретятся только 7 из них. Кроме людей во время одиночных игр в **Seven Kingdoms II** можно встать на сторону фрайтанов.

Однако люди и фрайтаны далеко не единственные существа, обитающие в мире **Seven Kingdoms II**. Огромное влияние на существование жителей волшебной страны оказывают Высшие Существа, по своей воле разрушающие целые империи. Каждая раса находится под покровительством личного Бога, который может повлиять на весь исход игры. У викингов это Бог Грома Тор, у римлян — Марс (Сникерс взял отпуск за свой счет), у китайцев — Великий Дракон...

В **Seven Kingdoms II**, как и в Heroes of Might & Magic, игроку становятся подвластными совершенно особенные ге-



качествами и умениями. К тому же идеально подходят на роль носильщиков различных магических предметов, которые периодически встречаются в игре. Между каждым сценарием игрок будет выбирать 20 счастливых, которые перейдут с ним в новый уровень. Таким образом, по ходу игры армия становится все более и более индивидуальной, что не может не радовать каждого великого полководца.

В отличие от первой части игры, в **Seven Kingdoms II** каждая раса обладает двумя различными типами юнитов — обычными солдатами и солдатами особого назначения. Спецназ отличается гипертрофированными способностями, характерными для их на-



то замечательным.

Сюжет игры остался прежним и не претерпел существенных изменений: человечеству все так же угрожают полным уничтожением легионы монстров-фрайтанов, для которых геноцид людей является самым излюбленным развлечением. Но наивно полагать, что человечество сплотится и единым фронтом выступит против монстров. В **Seven Kingdoms II** все как в жизни: заключение военных союзов, коварное предательство, политические игры и все то, что мы ежедневно наблюдаем в нашем родном мире.

В **Seven Kingdoms II** значительно увеличен мир игры. Отныне игрок может выбрать своих соплеменников из числа азиатов: китайцев, японцев или монголов (от татар решили отказаться). Но если вы никогда не интересовались камикадзе и различными Чингизханами, а душой тянулись к

## ДОСТОИНСТВА

Очень интересная и хорошо проработанная экономико-политическая система. Система шпионажа заслуживает всяческих похвал. Отличная графика.

## НЕДОСТАТКИ

Достаточно сложная система управления империей.

## РЕЗЮМЕ

Настоящий симулятор древней волшебной страны. Обязательна к игре всем «стратегам» и сочувствующим.

8.0

1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS



ратить свои средства на строительство пивоваренного заводика, вместо того чтобы помочь Союзу, то гадкие фрайтаны очень скоро устроят пьяный дебош на руинах королевства. Только самый коварный и хитрый сможет выйти победителем в этой игре. В **Seven Kingdoms II** создана изумительная система шпионажа. Диверсанты устраивают массовые волнения во вражеских поселениях, информаторы постоянно снабжают секретной информацией о состоянии финансовой системы врагов, наемные убийцы регулируют природную численность нежелательных элементов, а контрразведчики занимаются поисками предателей и хорошо



чательную картину волшебного мира.

Одним словом, перед нами оказалась игра, которая вне всяких сомнений затмит по популярности своего прародителя, а также еще великое множество игр подобного жанра. И если вы (о, ужас!) пропустили первую часть, то постарайтесь не пройти и мимо **Seven Kingdoms II**. Возможно, именно она окажется лучшей стратегической игрой года.

СИ



изобретения боевых машин, лаборатории смогут пригодиться улучшая старые и добавляя новые навыки воинам и прочим жителям. Очень полезным может оказаться сооружение Трона Силы, на который заманивается местный божок, чтобы всячески помогать своему народу. Хотя Боги — народ капризный, поэтому вести себя с ними надо очень осторожно.



Экономическая система осталась практически прежней. На шахтах добываются полезности, поступающие затем на заводы и фабрики, где их тщательным образом перерабатывают (как корова клевер) и отправляют на рынок, где местные жители радостно выстраиваются в очереди за различным дефицитом. Однако разделение труда — великая сила, поэтому время от времени следует снаряжать караваны, дабы двигать и развивать торговлю с соседними королевствами, что является непременным условием создания могучей державы.

Но экономика, деньги неразрывно связаны с властью и политикой. Зловредные враги в **Seven Kingdoms II** стали настолько сильными, что рассчитывать справиться с ними в одиночку могут лишь лица с явно выраженной суицидальной склонностью. Чтобы выжить, игрокам придется заключать союзы, что открывает целый мир дипломатических приемов, светских раутов и пьянок с послами. Если игрок чересчур обеспокоится помощью союзникам, то один из них, после победы над общим врагом, обязательно попробует испытать мощь своих боевых машин на нем самом. Но в случае, если он решит под-



замаскировавшихся врагов в родном королевстве.

В **Seven Kingdoms II** присутствует генератор случайных кампаний, что весьма усложняет игру. В отличие от большинства RTS, где игрок имел преимущество, зная карту, на которой ему придется воевать, в данном случае он будет попадать в мир, о котором он не знает абсолютно ничего. Каждая кампания будет помешать поселения людей, фрайтанов и ресурсы в разные уголки сгенерированной случайным образом карты.

Первая часть **Seven Kingdoms** была очень интересной игрой, но с точки зрения графики она являла собой удручающее зрелище. **Seven Kingdoms II** лишена этого недостатка. Графика обрела 16-bit глубину, что вкупе с разрешением 1024x768 и различными эффектами, такими как динамическое освещение, создает заме-



Oct 26, 1004 Independent unit tryggr Hallvarsson has joined your force.  
 Oct 24, 1004 Independent unit Hlatainn tryggvason has joined your force.  
 Oct 24, 1004 Independent unit Helgi Steinnsson has joined your force.  
 Oct 22, 1004 Independent unit Skki Auunsson has joined your force.

ствующие сооружения: китайцам — монастыри, а римлянам, соответственно, — конюшни. Помимо этих построек в **Seven Kingdoms II** имеются Башни Знаний, в которых древние алхимики закладывают основы будущих наук, а также разрабатывают технологии, необходимые для жизни в это суровое время. Кроме



Greater Being of Peristan

# Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast

**ПЛАТФОРМА:** PC  
**ЖАНР:** RPG  
**ИЗДАТЕЛЬ:** Interplay Productions  
**РАЗРАБОТЧИК:** BioWare  
**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** P-200, 32 MB RAM, 2Mb Video RAM  
**ОНЛАЙН:** www.interplay.com  
**ВЫХОД:** май 1999  
**АЛЬТЕРНАТИВА:** Baldur's Gate, любой классический AD&D ролевик

Юрий ПОМОРЦЕВ и Сергей ДРЕГАЛИН  
 dreg@gameland.ru

Add-on к Baldur's Gate сделал игру еще более масштабной. Хотя полноценным продолжением Tales of the Sword Coast назвать не удастся.

**Б**ыло какое-то чувство... Глядя на единственный диск с аддоном к игре, которая занимала аж пять оных, невольно начинали пробираться сомнения и подозрения в скрытом подвохе. Вопрос, который витал в наэлектризованном воздухе, был донельзя лаконичен — как такое возможно?

Но обошлось. Безо всяких подвохов. Да, действительно, с единственным дополнительным диском мир Baldur's Gate стал заметно масштабнее. Да, действительно, — это полноценное продолжение игры, о котором было заявлено едва ли не с самого начала работы над оригинальным проектом.

Чтобы передать суть дела, скажу, что на данный момент играющая вселенная Baldur's Gate вольготно раскинулась не на пяти, а на шести дисках.



**НЕПОРВАННАЯ НИТЬ**

Уверен, Baldur's Gate в дополнительном представлении не нуждается. Игра, завоевавшая титул

«RPG года», была более чем достойно освещена в печати, и чтобы упустить из вида такой шумевший шедевр, надо было бы проявить чудеса ротозейства. Поэтому сразу зададимся вопросом, как удалось сплести воедино оригинальную игру и аддон. И, собственно, чего добились мичуринцы из Interplay таким скречиванием.

Небольшой экскурс в историю. «Final Save» зародился где-то на бесчисленных просторах дискового пространства в тот момент, когда группа героев ворвалась с боевым гимном на устах в логово злодея Саревока (Sarevok). Заостряю ваше внимание на том, что сэйв появился ДО финальной разборки, и именно этот факт дал вторую жизнь

мерзавцу-узурпатору в аддоне игры. Думали, справились, да?

Я вот тоже так думал. А Саревок, тем не менее, по-прежнему живет всех живых. До поры до времени, разумеется.

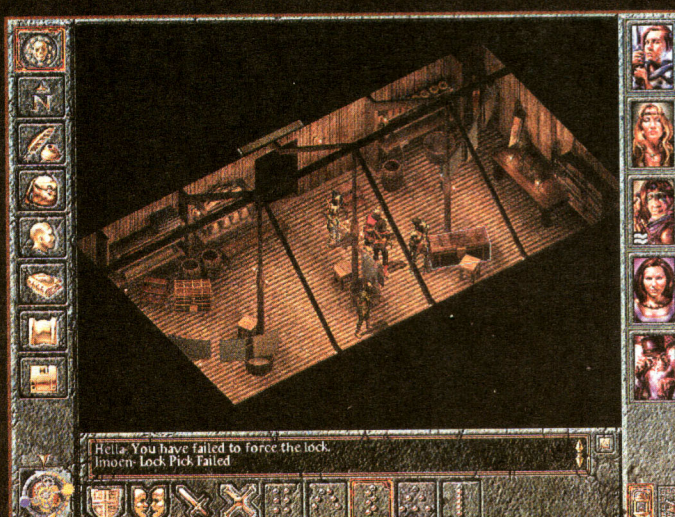
Смиримся с тем, что злодей жив, но что дальше? А дальше в наличии есть три альтернативы познания мира подновленного



**Baldur's Gate.** Во-первых, можно загрузить тот самый финальный сэйв и начать игру с новой локации с прозаическим названием Ulgoth's Beard (борода Улгота), являющейся эксклюзивом аддона. Сразу же, буквально на расстоянии в несколько шагов, ваших героев, ничуть не потерявших свой боевой блеск после импортирования, ждут многочисленные заманчивые квесты. Но подробнее про них поговорим чуть позже, а пока рассмотрим еще два альтернативных варианта.

Итак, во-вторых, можно просто начать игру заново, но уже на более масштабной территории, расширившейся за счет добавления Tales of the Sword Coast. Замечательный вариант, особенно если импортировать сохраненного в финале оригинальной игры персонажа. Правда, после получасовых развлечений, заключающихся в наблюдении молниеносных полетов различных частей тел противников, сдобренных их собственной кровушкой, становится откровенно скучно. Поэтому, пожалуй, лучше все же начинать такой вариант «с нуля», то бишь со свежеспеченного зелененького персонажа.

И финальное «в-третьих». В-третьих, можно взять специальный сэйв, положенный заботливой рукой создателей Tales of the Sword Coast, и начать играть персонажами, прокаченными до достаточного уровня. Под «достаточным» понимается тот уровень, который (по мнению разработчиков игры) позволит выжить на просторах аддона. По очевидным причинам, последний вариант является наименее предпочтительным. RPG, знаете ли, это на 50% интимный процесс сотворения персонажа вкупе с его последующим за-



**ДОСТОИНСТВА**

Игра стала заметно масштабнее, очень хорошо разработчики решили проблему связи с оригинальной игрой.

**НЕДОСТАТКИ**

По сути дела, ничего нового.

**РЕЗЮМЕ**

Чуть больше, чем просто add-on, чуть меньше, чем полноценное продолжение.

7.0

- 2 VIDEO
- 1 SOUND
- 2 INTERFACE
- 2 GAMEPLAY
- 0 ORIGINALITY
- 0 ADDITIONS

ботливым возвращением, а тут на тебе — уже совершеннолетние и абсолютно неродные чада...

Как итог — все три варианта осуществляют органичное сливание старого доброго Baldur's Gate и новоиспеченного аддона. Без всяких искусственных приемов и непопулярных мер игра просто становится масштабнее и шире, не потеряв при этом своей красной нити сюжета. Bravo, господа девелоперы и паблишеры! Наши аплодисменты за такой изысканный реверанс!



**СТАТИСТИЧЕСКАЯ ИНДЕКСАЦИЯ**

Как и планировалось, в Tales of the Sword Coast отсутствуют прямые нововведения. Это означает, что ни графических откровений, ни принципиально новых возможностей ин-