МУЛЬТИМЕДИА РАЗВЛЕЧЕНИЯ И ВИДЕО ИГРЫ

МАЙ/ИЮНЬ 1996

СТРАНА ИГР

PC CD-ROM 3DO SONY PLAYSTATION SEGA SATURN INTERNET

DIABLO

ОБЗОР 47 ИГР
СЕКРЕТЫ К 30 ИГРАМ
ТАКТИКА ПРОХОЖДЕНИЯ 7 ИГР

Primal Rage, Thunder Strike 2, Panzer Dragoon 2, Red Alert, Bad Mojo, Light House, Warhammer, Time Gate, C&C: Covert Operations, Cyberia^2, Krazy Ivan, Alien Trilogy, Johnny Bazookatone

... и другие



RIPPER —
САМАЯ КРОВАВАЯ ИГРА
ЗА ВСЮ ИСТОРИЮ
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



СОВЕТЫ ПО ТАКТИКЕ
ПРОХОЖДЕНИЯ
WING COMMANDER IV



МУЛЬТИМЕДИА-ЭНЦИКЛОПЕДИЯ
THE ULTIMATE SEX GUIDE


САМЫЙ ДЕШЕВЫЙ В МОСКВЕ
Panasonic
3DO
Game
BUST-A-MOVE
TAITO
Panasonic
STUNNER
ARCADE GUN
LOADED
PlayStation
БЕЗУМНЫЙ ВЫ



Москва:
с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд,
т/ц «Новый Колизей»
(ст.м. «Проспект Мира»)

Санкт-Петербург:
Невский проспект, дом 135

МУЛЬТИМЕДИА РАЗВЛЕЧЕНИЯ И ВИДЕОИГРЫ МАЙ/ИЮНЬ1996

СТРАНА ИГР

PC CD-ROM 3DO SONY PLAYSTATION SEGA SATURN INTERNET

НОВОСТИ

Борьба гигантов 6



Wing Commander 4: Главный продюссер игры отвечает на вопросы 8
Сеть: кто на победителя? 10



Internet: путешествие по всемирной информационной паутине 12

PC

Игры:

Red Alert 16
Diablo 18



ATF 20
Ice & Fire 22



Light House 24
Alien Odissey 26



Ripper 28
Bad Mojo 30



C & C: The Covert Operations 32
Quake 34
Warhammer 36
Zone Riders 40
Touch 42
Cyberia^2 46
Time Gate 48
Dust 50
Новинки 52
Мультимедиа-энциклопедия
Новые мультимедиа программы 54



World History 56
Music Central ' 96 57
The Ultimate Sex Guide 58
Dogs 60
Секреты 61



Тактика

Wing Commander IV 64
Crusader: No Remorse 68
Daedalus Encounter 72
Warcraft II 78
Обзор аксессуаров 84

3DO

Игры:

Panzer General 88
Primal Rage 90



Cyberia 92
Drug Wars 94
Battle Sport 96

Тактика:



Alone in the Dark 2 98
Immercenary 102
Star Fighter 106
Секреты 111
Для взрослых 112

SONY PLAYSTATION

Игры:



Johnny Bazookatone 114
Krazy Ivan 116
WarHawk 118
NHL: Face Off .122
Alien Trilogy ..124
A-Train 126
Новинки 127
Секреты 128



SEGA SATURN

Игры:



ClockWork Knight 2 130
Thunder Strike 2 132
Panzer Dragoon 2 136
College Slam 137
Новинки 138

Секреты 140
Анкета 141
Викторина 142
Мнение трех 144
Список наиболее продаваемых игр в апреле '96 145
В следующем номере 146

СПИСОК ИГР

PC

Братья Пилоты 53
Русская Рулетка 52
Alien Odissey 26
Alien Trilogy 124
ATF 20
Bad Mojo 30
Blackthorne 62
C & C:
The Covert Operations 32
Cannon Fodder 63
Colonization (версия1.2) 62
Crusader: No Remorse 68
Cyberia 92
Cyberia^2 46
Daedalus Encounter 72
Descent 61
Descent 2 63
Diablo 18
Dust 50
Earthworm Jim 61
Gabriel Knight 2 64
Heart of Darkness 52
Ice & Fire 22
Krazy Ivan 116
Light House 24
Magic Carpet 62
Mission Force: Cyberstorm 52
Panzer General 88
Quake 34
Quarantine 62
Rebel Assault 63
Red Alert 16
Ripper 28
Screamer 63
Terminator Future Shock 61
Time Gate 48
The Hive 61
Touch 42
Urban Runner 53
Virtual Corporation 53
Worms 63
Warcraft II 78, 61
Warhammer 38
WarHawk 118
Witchaven 62
Zone Riders 40

3DO

Alone in the Dark 2 98
Battle Sport 96
Cyberia 92
Daedalus Encounter 72
Demolition Man 111
Drug Wars 94
Gex 111
Immercenary 102
Intimate Journey 112
Johnny Bazookatone 114
Mazer 111
Myst 111
Nacked Reunion 112
Panzer General 88
Primal Rage 90
Slam'n'Jam 111
Star Fighter 106
The Swap 2 112
Voices In My Bed 112

Sony PlayStation

A-Train 126
Ace Combat/Air Combat 128
Alien Trilogy 124
Assault Rigs 128
Battle Arena Toshinden 2 128
College Slam 137
Creature Shock 127
Cyberia 92
CyberSpeed 129
Destruction Derby 128
Doom 129
FIFA ' 96 129
Johnny Bazookatone 114
Krazy Ivan 116
NBA: Shoot Out 127
NHL: Face Off 122
The Hive 127
Thunder Strike 2 132
WarHawk 118

Sega Saturn

Alien Trilogy 124
ClockWork Knight 2 130
College Slam 137
Congo 138
Cyberia 92
Die Hard Trilogy 138
Firestorm:
Thunderhawk 2 140
FIFA Soccer'96 140
Guardian Heroes 138
High Velocity 140
Johnny Bazookatone 114
NBA JAM 140
NHL: All Star Hockey 140
Rayman 140
Panzer Dragoon 2 136
Thunder Strike 2 132

Фирма «Game Land» ищет торговые площади в бойких местах столицы.
Тел.: (095) 258-8627, 290-7612

ОТ ИЗДАТЕЛЯ

Уважаемый читатель!

Мы счастливы, что Вы держите 4-й номер нашего журнала. Мы очень хотим, чтобы "Страна Игр" стала изданием, полезным для потребителя, чтобы люди, читающие журнал не потратили лишних денег, не прошли мимо важного и интересного на огромном рынке электронных развлечений. Мы и впредь постараемся избегать даже намека на личное мнение (если статья не авторская), уходить от резких и восторженных оценок. Исключены у нас и пропагандистко-платные статьи на любую тему. Мы предпочли пойти по пути хорошего качества, завоевать авторитет у читателей. Без Вашей помощи и откликов работать над этими задачами очень трудно.

Редакция благодарит гг. Белькова, Митирева, Королева и других, за письма, замечания и пожелания.

Кратко о наших планах: пока обойтись без CD (это увеличит розничную цену на 10-15 тыс. руб.), выпустить не менее 6-7 номеров в этом году. Мы будем делать много иллюстраций, писать только о перспективных и новых играх, помещать больше тактики прохождения, секретов. Мы с удовольствием напечатаем варианты прохождения, присланные Вами, поместим фото и заплатим гонорар.

Редакция очень просит Вас ответить на вопросы анкеты, которая помещена в этом номере (а заодно поучаствовать в викторине). Анкета призвана определить читательские требования, пожелания, помочь нам сделать журнал лучше. Поверьте, реакция на Ваше мнение будет очень быстрой.

Спасибо за то, что прочитали это обращение.



Издатель

Дм. Агарунов.

Борис РОМАНОВ

Борьба гигантов



Начиная обзор сегодняшнего состояния в мире видеоигр, необходимо сразу отметить один факт. События здесь развиваются так бурно, а тенденции изменяются настолько быстро, что давать любые прогнозы просто бесполезно. И если раньше вопрос стоял довольно просто: что лучше **Sega** или **Nintendo**, то теперь ситуация коренным образом изменилась. На рынке уже появились, либо находятся на грани выхода, по-настоящему, гиганты индустрии бытовой электроники. Речь здесь идет, в основном, о двух компаниях — **Sony Corporation** и **Matsushita** (**Electronic Industry**). Перед ними тускнеют все прошлые заслуги остальных участников рынка. И что самое главное, именно эти две компании и будут направлять развитие всех остальных.

Истории выхода **Sony** и **Matsushita** на рынок видеоигр поразительно похожи, и лишь являются продолжением их вечной войны на других фронтах. В начале восьмидесятых годов они начали выпуск игрового компьютера **MSX** вместе с другими японскими корпорациями. Но проект вскоре провалился, и теперь мало кто вспоминает о нем. Далее их пути разошлись. Второй выход также не был удачным для обеих компаний. В 1993 году, **Sony** должна была выпустить приставку, работающую на CD, по лицензии **Nintendo**. Но **Nintendo** в конце концов передумала и закрыла проект, оставив бывшего партнера у разбитого корыта. **Matsushita** же, в свою очередь, приступила к выпуску игровой приставки по лицензии компании **3DO**. И вот, в конце 1993 года на рынке появился первый 32-битный «интерактивный плейер» под маркой **Panasonic**. Этот продукт явно опередил свое время. Причем настолько, что даже уже через два с половиной года после его появления он все еще продается и привлекает определенную часть покупателей. За время существования на него накопилось достаточно большое количество игр (около 200), из которых 20-30 можно смело назвать стоящими приобретения. Сегодня это самая дешевая из всех 32-битных приставок, и она дает возможность многим рядовым покупателям насладиться достижениями технологии.

Но основная проблема с этим продуктом лежит внутри ее концепции. Изначально задуманный, как глобальный формат, **Panasonic 3DO** столкнулся с тем, что ни компания **3DO**, ни **Mat-sushita** не могли поддерживать свою продукцию на том же уровне, что и их конкуренты. **Mat-sushita** не владела технологией, а **3DO** не владела достаточными финансовыми ресурсами. В мире игровой индустрии, где все придерживаются неписаного правила, когда одна и та же компания и производит аппаратуру и организует ее поддержку, получая отчисления от каждой проданной игры себе в карман, концепция **3DO** потерпела фиаско. И хотя еще преждевременно говорить о смерти этой приставки, третий приход на рынок видеоигр корпорации **Sony** со своей 32-х битной системой **Sony PlayStation** не дает простора действий никому. Это событие повергло в растерянность всех участников рынка. И тут компания **3DO** сделала для себя роковую ошибку, сообщив всему миру о разработки **M2** — акселератора для первой модели. Пообещав покупателям скорый выход этой системы на рынок, она сама же и убила свой первый проект. Независимые поставщики игр, на которых, в основном, базировалась компания, уже не видят финансового смысла в поддержки этой системы. Зачем выпускать игры для приставки, которая уже в ближайшее время станет историей? По последним данным **M2** появится только в следующем году, а пока **Panasonic 3DO** медленно умирает — за последние 2-3 месяца вышло катастрофически мало игр.

Еще одна компания, которая пострадала от **Sony** — это **Sega**. Ее новая 32-х битная приставка **Sega Saturn** дебютировала практически в один день с системой конкурента. Но если у **Sony** это была единственная приставка на рынке, да к тому же, единственный за последние 5 лет серьезный проект, **Sega** несла на своих плечах огромный груз проблем. **Sega Mega Drive** умирала под натиском **Nintendo**, **32X** и **Sega CD** оказались гигантскими ошибками, а на **Sega Saturn** не было выпущено достаточное количество игр, которые бы уверили покупателей в необходимости приобретения этой системы.

Единственный козырь **Sega** — ее великолепные игры на игровых автоматах — был тоже побит. **Sony** очень удачно сыграла на противоречиях между древни-

Фирма «Game Land» ищет торговые площади в бойких местах столицы.
Тел.: (095) 258-8627

ми врагами на арене игровых автоматов, подписав соглашение с **Namco**, компанией номер 2 в этом секторе рынка.

И хотя положение несколько исправилось к зиме 1995 года, **Sega** на этот раз проиграла всем, даже **3DO**. Мало кто согласится платить те же деньги за аппарат, предоставляющий меньшее удовольствие от покупки. Итак, на сегодняшний день **Sega Saturn** по своим техническим возможностям не предоставляет ничего того, чего не могла бы дать покупателю **Sony PlayStation**, не смотря на репутацию **Sega**, как одного из лидеров на рынке видеоигр.

Так можно ли уже сегодня заявить о полной победе **Sony**? Вряд ли. И хотя, 1996 год можно по праву назвать годом **Sony**, некоторые факты заставляют задуматься о будущем и этой компании. Наряду с выходом в ближайшие полгода **Nintendo 64**, которая составит жесткую конкуренцию **Sony PlayStation**, у **Sony** накопилось множество своих внутренних проблем.

По сообщениям газеты Financial Times, эта компания закончила 1995 год с рекордными для себя убытками в размере 2.2 млрд. долларов. Следствием этого стал вылет компании из списка 100 ведущих фирм мира. Кроме этого **Sony** проиграла войну стандартов передачи видеоинформации на CD. Здесь одержала верх уже упомянутая выше корпорация **Matsushita**, которой принадлежит наибольшее количество патентов на **DVD**, новый стандарт на в индустрии бытовой электроники. Позиции **Matsushita** на рынке как никогда сильны. Являясь крупнейшей в мире компанией по производству домашней техники, она, вдобавок ко всему, собирается также третий раз выходить на рынок видеоигр с совместной с **DVD** игровой системой **M2**. И если раньше к этому проекту многие относились со скептицизмом, то последние сообщения несколько проясняют картину. Являясь, как и **Sony**, владельцем технологии, она сумела привлечь к своему проекту 2 компании-призводителя игровых автоматов и программных продуктов для домашних приставок — **Konami** и **Williams**. Первая уже к концу 1996 года представит свои первые игровые автоматы, работающие по технологии **M2**. Со второй же компанией был подписан долгосрочный договор на поставку игр. Первым результатом стал выход в мае-июне игры **Ultimate Mortal Kombat 3** для **3DO**. Также, еще в бытность владельцем MCA — Universal Pictures, **Matsushita** удалось получить интерес в компании **Interplay** в обмен на «доступ к технологии **Matsushita**», что тоже делает **Interplay** одним из главных партнеров по проекту **M2**.

Кроме этого сам проект **Sony PlayStation** начинает давать трещины. Отделение **Sony**, занимающееся продажей приставки уже в третий раз за полгода меняет своего президента, что выглядит несколько странно, на фоне успеха проекта в США и других странах. Также довольно странно ведут себя две основные силы, поддерживающие эту приставку. А именно купленная **Sony** несколько лет назад английская компания **Psygnosis** и японская независимая фирма **Namco**. Первая в ближайшее время собирается выпустить все свои суперхиты на приставку конкурента — **Sega Saturn**; вторая же сконцентрировала свои усилия на создание игр для 3D-платы для PC от японского гиганта **NEC**.

Что это — наметившаяся тенденция или временные трудности, покажет время. А пока приходится признать относительное превосходство **Sony PlayStation** над всеми существующими сегодня игровыми приставками. Будущее же пока неизвестно, и нам еще долго предстоит выяснять , кто же выйдет из этой борьбы победителем. Уже сегодня становится ясно, что эта битва будет вестись уже не между **Sega** и **Nintendo**, а гораздо более крупными силами, что делает эту схватку более бескомпромиссной, чем когда-либо. Единственное, что радует, так это тот факт, что победителей будем выбирать мы, а не кто-то другой.





Wing Commander IV

Главный продюссер игры отвечает на вопросы

В начале этого года на рынке появилась игра Wing Commander 4, которая сразу стала очень популярна среди российских любителей компьютерных игр. Да и не только российских. Еще бы, ведь на выполнение этого проекта была потрачена гигантская сумма в 12 миллионов долларов, а над созданием игры работали лучшие специалисты Голливуда по режиссуре, спецэффектам, дизайну и т. д. Поэтому мы решили поместить в нашем журнале интервью с директором и исполнительным продюсером игры Wing Commander 4 Крисом Робертсом.

Чем Wing Commander 4 отличается от Wing Commander 3?

В Wing Commander 4, мне кажется, мы улучшили сам сюжет и игровые возможности по сравнению с Wing Commander 3. Мы не особо меняли технологию. Правда была слегка изменен процесс подачи изображения, и внесен оцифрованный звук, но все это — незначительные изменения. Сильный технологический скачок мы сделали в Wing Commander 3, и настолько тогда увлеклись технологией, что уже после выхода игры стали думать: «Черт, надо было здесь сделать так-то и так-то». Поэтому в Wing Commander 4 мы, как бы, осваивали эту технологию — больше работали над сюжетом и создавали улучшенную игру.

Если говорить о самой игре, то последняя версия намного более детализированная. Сюжет стал намного богаче, а сценарий был значительно исправлен. В Wing 4 больше действия происходит в космосе; в игре больше стратегий и тактик, а количество миссий тоже было увеличено.

А как насчет голливудской части? Были ли внесены какие-нибудь изменения?

Чтобы игра получилась намного лучшего качества, мы стали делать настоящие съемки 35 мм пленкой. Например, раньше, если мы делали эпизод, где два героя разговаривают в большой комнате, мы снимали актеров на простом зеленом фоне, а уже потом добавляли обстановку комнаты и т. д. с помощью компьютерной графики. Теперь же мы воссоздаем реальную обстановку и уже там снимаем актеров, что позволяет придать эпизоду некоторую глубину, более правдоподобно осветить его. Так можно двигать камеру вокруг, придавая истории более правдоподобный вид, а актеры при такой съемке быстрее входят в роль.



Крис Робертс



В конце концов у Вас получилось то, что Вы предвидели?

Честно говоря, все получилось даже лучше, чем я думал. По-моему, игра удалась. Мы много работали и сделали неплохую игру.

Есть ли что-нибудь, что Вы бы изменили сейчас, уже после того, как игра выпущена?

Пожалуй, только пару вещей. Мы были очень ограничены во времени, поэтому некоторые моменты были непроконтролированы. Мы заканчивали игру в такой спешке, что у нас даже не было









Создатели Wing Commander IV

времени сесть и подумать: «Может быть стоит укоротить видеофрагменты», и так далее.

Что было наиболее интересным для Вас?

Мне нравилось снимать настоящие сцены. За день можно снять два-три эпизода, в то время как, используя как в предыдущей версии компьютерную графику, на это бы ушло около месяца. Когда снимаешь подвижной камерой — это действительно удовольствие. Можно остановится в любой момент, поменять ракурс съемки, этого нельзя было сделать в Wing Commander 3. К концу работы над Wing Commander 4 я стал намного лучше разбираться во всех тонкостях съемки. Конечно, интересна и игровая часть. Это здорово, когда ты видишь, как обе части, кино и игра, сочетаются.

Возникли ли какие-нибудь трудности из-за того, что вам пришлось проводить половину времени в Калифорнии, а половину в Остине?

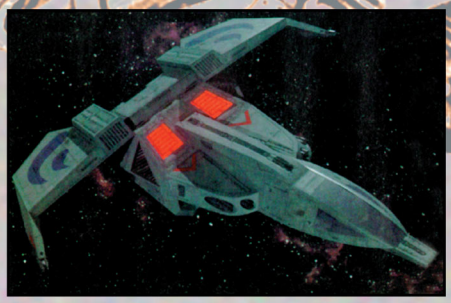
В общем, это были те же проблемы, что и предыдущий раз. Все дело в том, что две группы людей работают над одним проектом в одно и то же время в совершенно разных местах. Когда мы делали съемки а Калифорнии, было очень важно найти взаимопонимание между всеми людьми, вовлеченными в проект. Нам это неплохо удалось, значительно лучше, чем при работе над Wing Commander 3. И все равно, этого не достаточно. Было бы намного лучше, если бы все были в одном месте, видели, что происходит и всегда были в курсе последних новостей. Проект был такой большой, столько много людей было вовлечено, что все только знали, что происходит в своей части проекта, а об остальном не имели представления.

Как Вы видите будущее игровой индустрии?

Я думаю, игровая индустрия в дальнейшем будет развиваться по двум направлениям. Во-первых, это игры, в которые можно играть сразу нескольким игрокам; что-то наподобие того, что мы сейчас имеем в Интернете. Это намного интересней, чем игра один на один с компьютером. Во-вторых, это игры, действие которых разворачивается вокруг какой-то истории. Такого типа как Wing Commander. Эти игры должны быть очень высокого качества, и они, естественно, потребуют гораздо больших материальных вложений, чем те, которые мы делаем сейчас.

Каковы ваши планы на будущее?

Сейчас мы работаем над новой приключенческой игрой Silverheart. Также я пытаюсь соединить фильм и игру в Wing Commander, чтобы мы могли делать съемки как видеозаставок, так и игровых моментов.







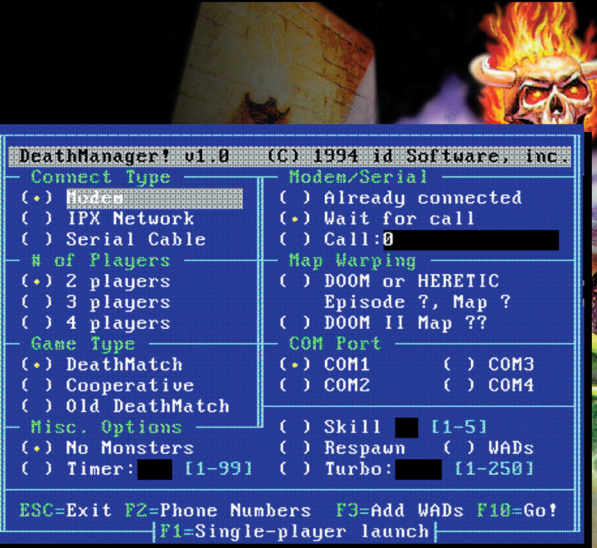
СЕТЬ кто на победителя?

Андрей КРАПИВЕНКО

Нет нужды объяснять популярность сетевых игр. И пусть даже нет сети, модема, Internet'а. Все равно хочется сразиться друг с другом. И не по очереди, не вдвоем на одной клавиатуре. А по хорошему, без подглядываний, без подвисания и длинной очереди «на победителя». Может быть попробовать через COM порты? Или купить сетевые карты? Или модем? О решениях таких проблем, а также о других аспектах сетевых игр и пойдет речь.

В последнее время среди производителей компьютерных игр появилась тенденция включать поддержку сетевого взаимодействия практически в любой новый продукт. Наиболее часто это обеспечивают производители игр типа Action. Конечно, разумно, если в игре есть возможность соединения по последовательному интерфейсу, протоколам локальных сетей, модему. Но для правильного выбора средств соединения необходимо четко представлять себе ряд вещей. Во первых, какой же тип соединения и в каких случаях нужно выбрать для одновременной игры нескольких человек?Первый тип, и самый старый — это так называемый «direct connection», т.е. соединение двух компьютеров через последовательные или параллельные порты. Первая игра такого рода, попавшаяся еще в восемьдесятых годах, была незабвенной памяти самолетик "Retailator". В виду тотального отсутсвия в то время нуль-модемных кабелей и разъемов компьютеры соединялись тремя проводками, и воздушные сражения длились часами. Схема соединения жива до сих пор — третий штырек COM порта первого компьютера соединялся со вторым другого, второй штырек с третьим и седьмой с седьмым. Но настоящее наслаждение от head-to-head игр пришло вместе с локальными сетями.Их можно отнести ко второму типу соединений. Как правило, здесь задействованы сетевые платы, кабельные соединения между ними и сетевое программное обеспечение. Чаще всего в играх обеспечивается поддержка сетевых программных протоколов IPX/SPX фирмы Novell, использующихся в сетевых операционных системах Novell NetWare и Personal Netware, факультативно — в сетях от фирм Microsoft, Banyan и др. Гораздо реже встречается поддержка протоколов Microsoft NetBIOS, AppleTalk и TCP/IP. Данный подход отличается сравнительно высокой скоростью передачи данных и относительной простотой конфигурации настроек самой игры (но попробуйте настроить саму сеть!). Пора задуматься и об удаленном доступе. Третьим типом соединений является доступ по модему. Два приятеля, живущие на разных концах Москвы, могут ощутить дружеское «рукопожатие» при наличии всего лишь телефонной линии и модемов. Наличие компьютеров, естественно, подра-



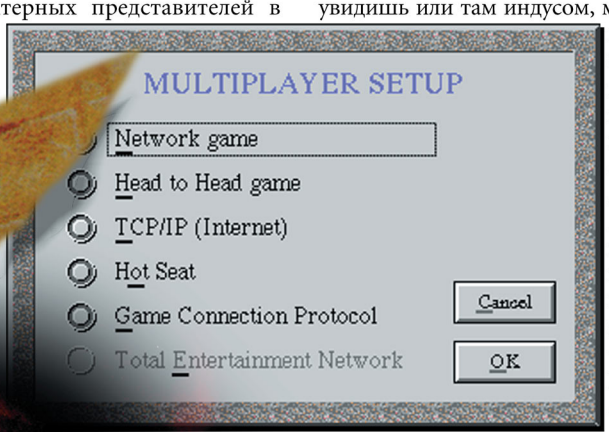






зумевается. К недостаткам такого способа можно отнести относительную сложность конфигурации модемов (хотя к российским пользователям это не относится — они все умеют), неустойчивость связи и задержки в игре, связанные с необходимостью синхронизации модемных протоколов. Четвертым способом игры несколькими людьми является игра на одном компьютере. Для динамических игр — это разделение устройств ввода между играющими (деление клавиатуры «пополам»), для статичных — игра по очереди. Недостатков настолько много, что останавливаться не будем.Прежде чем перейти к разбору конкретных реализаций вышеописанных способов, следует отметить существенный факт: независимо от типа соединения динамика игры, задержки и зависания зависят еще и от типа синхронизации копий игр на разных компьютерах. Что такое синхронизация? Допустим, у Вас есть два компьютера, существенно различающихся по производительности. На обоих запущена одна и та же динамическая игра. Но скорость выполнения то у них разная! А быть в два раза быстрее противника приятно только Вам. Вот тут на помощь и приходит так называемая двухфазная синхронизация. Она применятся для выравнивания скорости игры, что фактически выражается в сведении к общему знаменателю таймеров в контрольных точках игрового алгоритма. Гораздо проще это обстоит в статичных играх (turn based), базирующихся на поочередном ходе. Чаще всего это стратегии, хотя бывают и ролевые, и управленческие. Здесь используется однофазная фиксация, необходимая только для момента передачи данных о ходе противника.Вполне естественно, что дать подробный обзор по сетевым играм невозможно, поэтому ограничимся разбором характерных представителей в наиболее популярных на сегодняшний день в России жанрах. Первой, и несомненно лидирующей по числу совместно играющих, является давно набивший оскомину старина DOOM. Он поддерживает и direct cable connection, и модем, и IPX протокол. А версия DOOM II для Windows'95 поддерживает любой сетевой протокол, лишь бы он был установлен в системе.Самым интересным в DOOMe, по мнению игроманов, является режим DeathMatch (можно убивать друг друга) с включенными опциями No Monsters (без монстров) и Respawn (регенерация объектов). Жалко только, что счетчик количества убийств врага работает лишь до 99...В сетевом DOOMe бывает масса забавных вещей. С помощью редактора монстров удалось создать DOOM-футбол. Да, да, реальный футбол для четырех игроков. Вкратце суть следующая — уменьшается какодемон (летающая голова), добавляется много здоровья и убирается агрессивность. Футбольный мяч готов. Если наглотаться аптечек и пнуть его хорошенько — долетит до края поля. Есть и пара футбольных ворот. При забивании туда мяча загорается лампочка. А что с ревом болельщиков после гола? Пожалуйста — то и дело телепортирующиеся на трибуны демоны, создающие звуковое сопровождение. Для двух команд по два игрока в каждой лучше не придумаешь.Не забыта и старенькая «Цивилизация». В сравнительно новой версии CivNet for Windows поддерживаются практически все распространенные виды локальных соединений, кроме того добавлена возможность игры по TCP/IP в Internet'е. Правда, для последнего, к сожалению, необходимо иметь оплаченный счет в американской фирме Performance System International и звонить для игры с каким-либо желающим только туда. Хотя, ради выяснения отношений по Internet с абстрактным австралийцем, которого никогда в глаза не увидишь или там индусом, можно пойти на все. Известен показательный пример, когда жажда совместной игры в старую Цивилизацию доводила до посылки сохраненной игры из Москвы в Харьков(!) по некоммерческой сети FIDO. Там делался очередной ход, игра снова записывалась и отсылалась обратно. И так до окончания. Очень интересно. Как шахматы по переписке. Приведем еще несколько примеров конфигураций сетевых игр. Рассмотреть характерные параметры настроек модема можно на примере распространенных гонок IndyCar II. На этих рисунках изображены практически все поля, которые небходимо заполнить для успешной работы с модемом. А для любителей подраться рекомендуем Mortal Combat III.Достаточно успешно реализовано MultiPlayer Game в стратегической игре Warcraft II. Однако играющие в него могут столкнуться с провисанием игры, связанным с не очень удачной реализацией двухфазной фиксации (см. выше).Практически не представлены на рынке сетевых игр Adventure & Fantasy Games (приключения), что в принципе обусловлено сюжетной спецификой их реализации. Согласитесь, что достаточно трудно придумать Leasure Larry с двумя бесподобными (пусть и разнящимися) героями.В целом, оглядываясь на индустрию сетевых компьютерных развлечений, с удовлетворением можно отметить тенденцию к обеспечению совместного доступа к игровым ресурсам все большего числа производителей. Методы сетевого доступа становятся все изощреннее, варианты игры с несколькими игроками — все оригинальнее. Так что играйте и выигрывайте.









INTERNET

путешествие по всемирной информационной паутине



ля любителей выпить и закусить

Будь Вы новичком или «путешественником» со стажем, Вы всегда найдете в Интернете миллионы мест, где Вы еще не бывали. Еда — одна из тех областей, которые расширяются в Интернете день ото дня. Вы можете узнать много интересных вещей обо всем, что имеет хоть какое-то отношение к еде. Вкусы, история пищи, традиции, рестораны по всему свету и многое многое другое — вот чему посвящены страницы Интернета, о которых мы рассказываем в этом номере.



http://www.rain.org/~sals/my.html

Эта страница посвящена растительной пище. В наши дни она стала одним из основных компонентов питания как дома, так и в ресторанах. Здесь Вы найдете много интересных фактов из жизни фруктов и овощей, которые расширят Ваш кругозор.





http://www.bpe.com/food/index.html

Это страница Салли Вернштейн — обозревательницы и эксперта в вопросах еды. Ее страница включает в себя обзор ресторанов (по городам), обзор вин и неплохие введения в гастрономические книги и журналы. Салли также доходчиво описывает традиции в питании некоторых стран.



http://www.smartlink.net:80/~hiller/food/

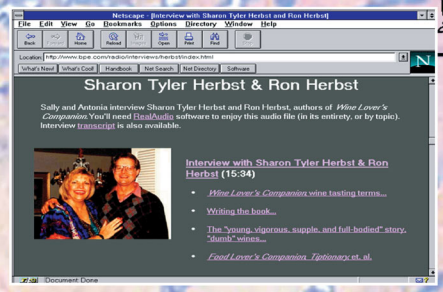
Это то, что Вам нужно. Здесь Вы найдете ответ на практически любой вопрос, который у Вас возникнет. Коллекция рецептов, основная информация о продуктах, список ресторанов и их краткое описание и еще многое другое.

http://jaka.ece.unuc.edu/~scott/bagels/

Вы хотите знать все правила этикета за столом? Загляните на эту страницу и Вы найдете много интересной информации о правилах поведения, о правильной сервировки стола и о том, как красиво нарезать продукты.



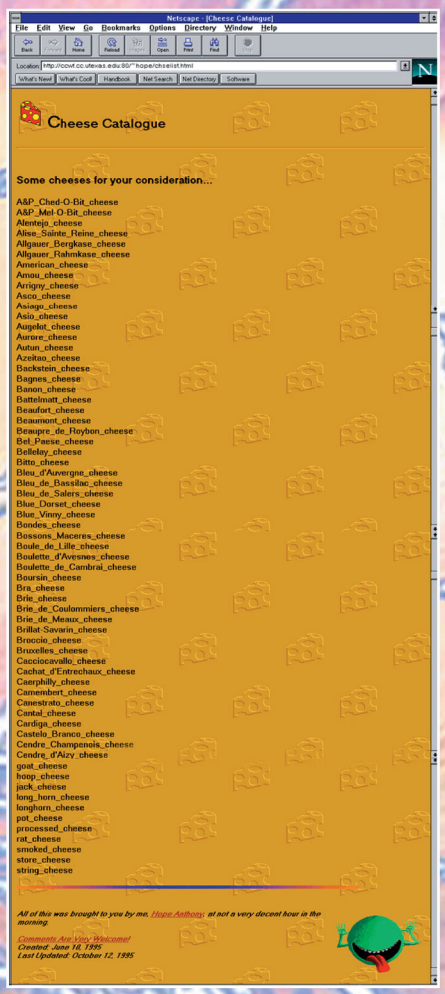




http://www.wgx.com/cheesenet

Сыры. Нет более распространенного продукта, чем сыр. Его делали в почти всех странах мира на протяжении столетий. На





этой странице Вы найдете всю возможную информацию об этом продукте. Вы узнаете краткую историю различных сортов сыра, технологию их производства, их запах и вкус. Если Вы заботитесь о своем весе, то информация о калорийности того или иного сорта будет весьма полезна. А небольшой словарик сырной терминологии поможет разобраться в тонкостях этой темы.



http://broadcast.com/garlic

Те, кто не любит чеснок, могут сюда не заглядывать, потому что эта страница полностью посвящена этому растению. Рецепты блюд, где основной приправой является чеснок, основы его выращивания и хранения, а также рассказ о Чесночном Фестивале — вот то, что содержит эта страница.



http://solar.rtd.utk.edu/friends/life/cookbooks/cook-record-new.html

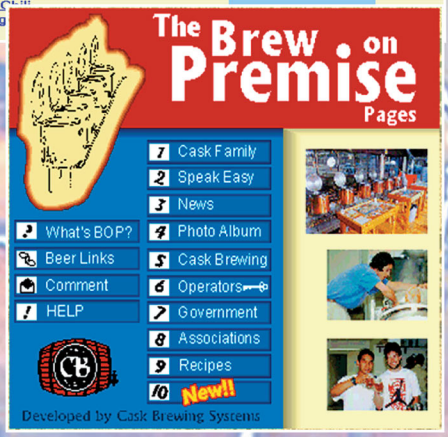
Не забыта и Россия. На этой странице находится огромное количество рецептов русских и американских блюд. Кроме этого здесь находится несколько рецептов других стран. Все они классифицированы по типам: десерты, первое, мясо, рыба и т. д.

file://gatekeeper.dec.com/pub/recipes

Здесь находится огрмный список рецептов со всего мира, начиная от еды африканских племен и кончая шедеврами поварского искусства французских ресторанов. Если Вы знаете, что хотите приготовить, но не знаете как, то эта страница Вам поможет.

http://www.sf.net/epicure/epicure.html

Эта страница содержит полное описание почти всех вин и напитков, в которых используются вина. Из этой страницы Вы почерпнете много полезной информации, которая пригодится при следующей покупке вина.





http://westweb.com/rest/

Это гид по ресторанам Северной Америки. Вообще, это, скорее, гид по ресторанам США и Канады, потому что Мексику сюда



по какой-то причине не включили. Возможно это произошло потому, что страница и так содержит около 300000 ресторанов.

Если Вы кликните мышкой на United States Restaurants, то перед Вами появится карта США. Выберите штат, о ресторанах которого Вы хотите узнать, и Вы получите список всех ресторанов с примерным меню. Также Вы можете выбрать штат, город и какое-то блюдо, нажать Search, и перед Вами список ресторанов в этом городе, где подается это блюдо.



Для любителей быстрой езды

Автомобили. Они интересуют всех, независимо от того, есть средства на его покупку или нет. А особенно притягивают дорогие скоростные машины. Именно о них Вы и узнаете из нижеприведенных адресов.

http://www.bmwusa.com/

http://www.noord.bart.nl/~essena/



Эти страницы посвящены БМВ. Вы найдете здесь всю возможную информацию, начиная от внешнего вида и кончая описанием системы безопасности. Точное описание технических возможностей всех последних моделей, включая 850, краткие видеозаставки машин на дорогах, а также спортивные модифицированные модели.



http://www.ferrari.it/ferrari/

Загляните сюда и Вы узнаете много интересного о Феррари. Прочитайте об истории этой марки, ознакомьтесь со всеми моделями и узнайте факты о выигрышах Феррари на соревнованиях. Вы также познакомитесь с последними новостями и сможете записаться в клуб Феррари.

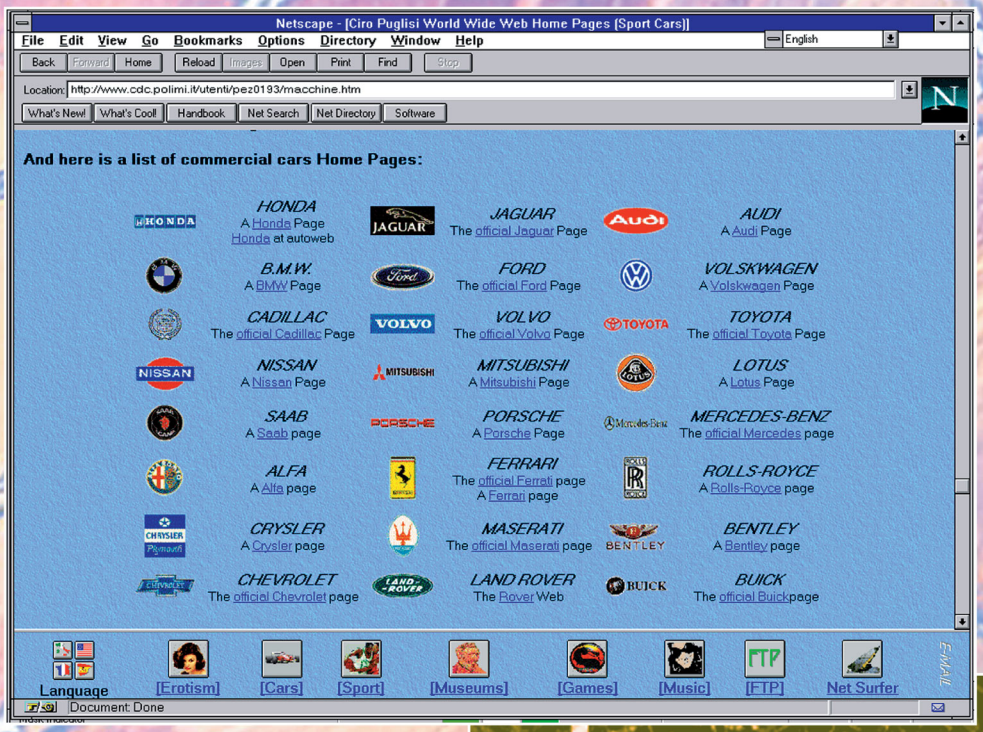


http://www.ford.com/

Всех владельцев и поклонников Форда заинтересует эта страница. Слегка американизированная, она все же содержит всю полезную информацию о Форде, Меркурии, Линкольне и Ягуаре. Вы узнаете об истории компаний Форд и Ягуар (кото-







рую Форд купил в 1990 году) и о многом другом.

http://www.nissanmotors.com/

Эта страница посвящена автомобилям Ниссан. К сожалению, здесь Вы не найдете много информации, только перечень моделей, несколько фактов и все. Побольше информации не помешало бы.



http://www.volvo.se/

Адрес говорит сам за себя: эта страница посвящена Вольво. На сегодняшний день этот концерн производит не только легковые автомобили, но и грузовики, автобусы, катера, двигатели для самолетов и ко-

раблей, а также производственное оборудование. Каждое из этих направлений охвачено в странице. Также в ней содержаться последние новости и пресс-релизы.

http://www.csv.warwick.ac.uk/~bsuqg/lambo/lambo/html

Эта страница о Ламборджини. Хотя информации здесь не очень много. Несколько фотографий, фактов о победах на соревнованиях и все. Скорее всего, страница Вас разочарует — можно было бы сделать и поинтересней, ведь под маркой Ламборджини всегда создавались очень стильные и красивые машины.











Как усовершенствовать игру, которую многие считают лучшей? С этим вопросом успешно справилась Maxis, выпустив SimCity 2000, сейчас его решает MicroProse, производя игру Civilization II, id Software - игры Doom II и сейчас Quake.

Westwood studios тоже решила пойти по пути, избранному ранее id (Doom II) и не изобретать велосипед, создавая свою новую игру **Red Alert**: использовать главный двигатель предыдущей версии игры, сэкономив на времени разработки. Предыдущей версией **Red Alert** является Command & Conquer, ставшая одной из лучших игр 1995 года. Это основа, не требующая большой доработки (как и Doom II). И все же Westwood studios не отдыхает на лаврах, а привносит в игру как раз те изменения, которые хотели бы получить пользователи. Игра должна появиться в конце 96 года, и работа над ней сейчас идет полным ходом.

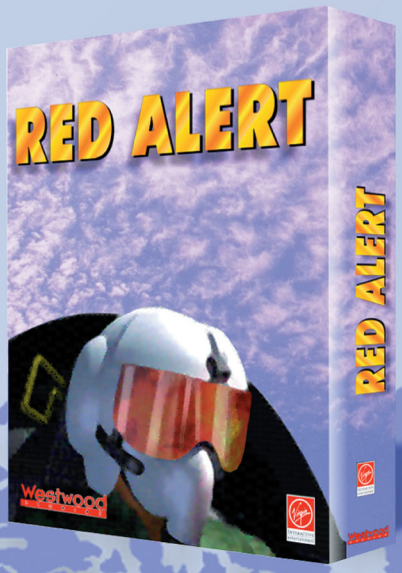
Компания не стремится к преждевременному разглашению всех элементов новой игры, но время действия и некоторые герои все же известны. Во-первых, битвы здесь фактически предопределяют события из Command & Conquer, охватывая период с 40-х по 80-е. История раскроет нам происхождение вселенной и Каина, а Альберт Эйнштейн, мешая фантазию и реальность, будет одним из персонажей игры.

Как говорят сами создатели игры, **Red Alert** немного напоминает серию «Что, если бы». Например, что было бы, если Сталин приобрел большую силу и Советский Союз, а не Германия, начал войну, ставшую Второй мировой. Таким образом, именно Сталин и советская армия, а не Гитлер и Германия выступают против союзников.

Реальные миссии будут больше сосредоточены на общем ходе событий. Миссии союзников будут связаны с миссиями противника, так что играя на одной стороне, Вы сможете узнать, что происходит на другой.

Все миссии взаимосвязаны, что дает ощущение долгой изматывающей войны. Скажем, в одной миссии Вы заполняете карту местности, а в другой эта карта может понадобиться для ведения боевых операций. В других миссиях Вам, возможно, придется возвращаться к ранее использованным картам, так как границы не остаются неизменными, а линия фронта постоянно перемещается. Базы, построенные Вами ранее, могут быть в лю-

Red Alert



Тема:	**Стратегия**
Издатель:	**Virgin**
Требования к компьютеру:	**486/66, 8 MB RAM, 2-x CD-ROM**
Выход:	**Осень 1996 года**

бом состоянии в зависимости от того, подвергалась ли территория военным действиям. Еще одним элементом, усложняющим выполнение миссии, является ограничение времени для ее выполнения, когда на экране, где разворачивается и без того напряженная ситуация, появляется тикающий таймер.

В целом, миссии станут более разнообразными, с использованием конвоев, эскортов, скаутов, преследований и террористических акций. В ходе выполнения миссий разработчики планируют ввести больше действий, происходящих на экране, что сделает атмосферу игры более динамичной и живой. Более эффективно должны быть вплетены между миссиями видеозаставки.



Red Alert предлагает два варианта одиночной игры — на стороне Советов или на стороне союзников. Контролируя действия союзников, Вы будете командовать армиями нескольких стран, учитывая степень готовности той или иной армии к заданиям миссии.

У каждой страны (Россия, Англия, Франция, Греция, Германия, Италия, Испания и Турция) есть свои преимущества, определяемые временем создания, стоимостью и опытом войск. Это дает игре ряд вариантов и возможность более точно выстраивать стратегию при одновременной игре нескольких человек (предположительно около шести).

Тибериум пока не появился, но его отсутствие компенсируется различными видами руды, каждая из которых стоит определенное количество денег: медь, железо и никель.

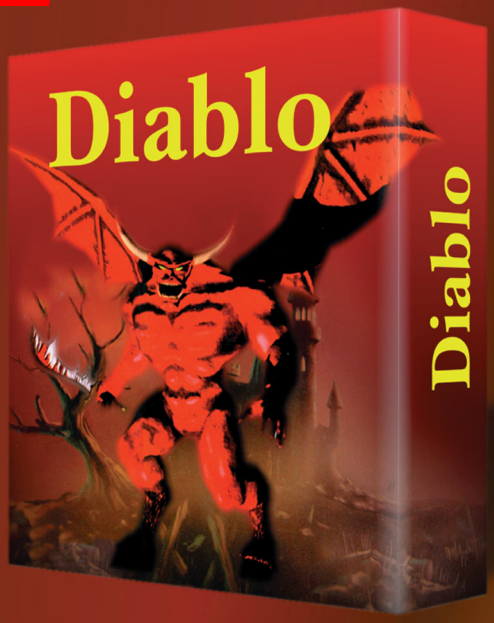
Среди некоторых других характеристик игры можно отметить возможность выставлять патрули на более чем одном направлении, усовершенствованный алгоритм поиска путей и возможность объединять части в строй, каждый из которых сможет передвигаться как отдельная часть, а вся армия при этом будет двигаться со скоростью самого медленной части. У каждой воюющей стороны будет свое новое стратегическое оружие.

Так как события разворачиваются в Европе, неизбежно появление более разнообразных типов местности. Помимо уже известных Вам из Command & Conquer территорий, Вы столкнетесь с заснеженными пейзажами. Есть также и пляжи, которые можно использовать для приземлений и высадки. Посылайте пехоту против артиллерии и бомбите противника с помощью Cruiser`ов. Мосты теперь будут более широкими, рассчитанными на более чем одну войсковую часть, у Вас также появится возможность их взрывать. Наконец, общий размер карты увеличен до 96x96 (или соответствующей комбинации, напр. 128x64).

В общем, все старые подходы, стратегии и уловки не сработают в **Red Alert**. Разработчики говорят, что новая игра может получиться еще лучше, чем Command & Conquer. Действительно ли это так, можно будет сказать после ее выхода.







Diablo

Тема:	**RPG**
Издатель:	**Blizzard**
Требования к компьютеру:	**486/66, 8 MB RAM, 2-x CD-ROM**
Выход	**Май**

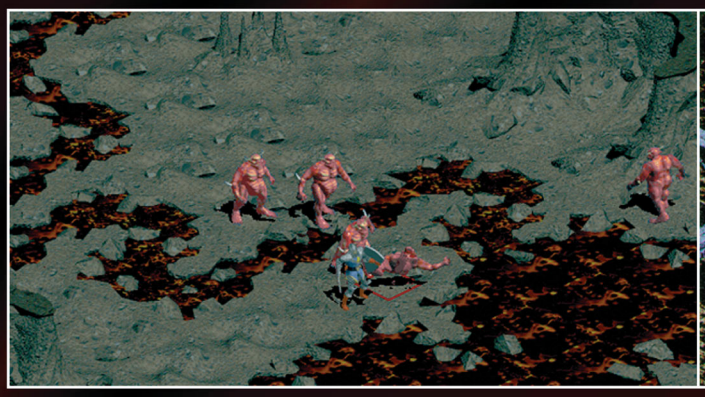
Всемирно известная компания Blizzard, создавшая одну из самых лучших игр 95 года Warcraft 2, решила попробовать создать игру в новом для себя жанре RPG. Предполагается, что **Diablo** выйдет в середине 96 года и будет обладать всеми типичными качествами игры этого жанра. Вполне обоснованно у Вас может возникнуть вопрос, почему же компания, которая решительно лидирует в выпуске стратегических игр, вдруг решила воздать такую игру как **Diablo**. По всей вероятности, эта игра должна быть чем-то особенным, поскольку Blizzard поставила на карту и свой талант и свое имя.

Итак, что же представляет собой игра? **Diablo** попыталась соединить в себе элементы классической игры RPG и последние достижения в технике, графике и звуке, чтобы стать доступной привлекательной и захватывающей игрой для широкого круга почитателей компьютерных развлечений.



Как и большинство игр этого жанра, **Diablo** начинается с фантастической истории, которая переносит Вас в мир, заполненный сказочными созданиями, мистическими лабиринтами и огромным количеством загадок. В течение игры Вы, разгадывая загадки и преодолевая трудности, пытаетесь найти и уничтожить многочисленное дьявольское отродье, которое захватило практически







всю землю. Однако, хотя сюжет и типичен для игр типа RPG, создатели игры утверждают, что она во многом будет не похожа на классическую игру этого жанра.

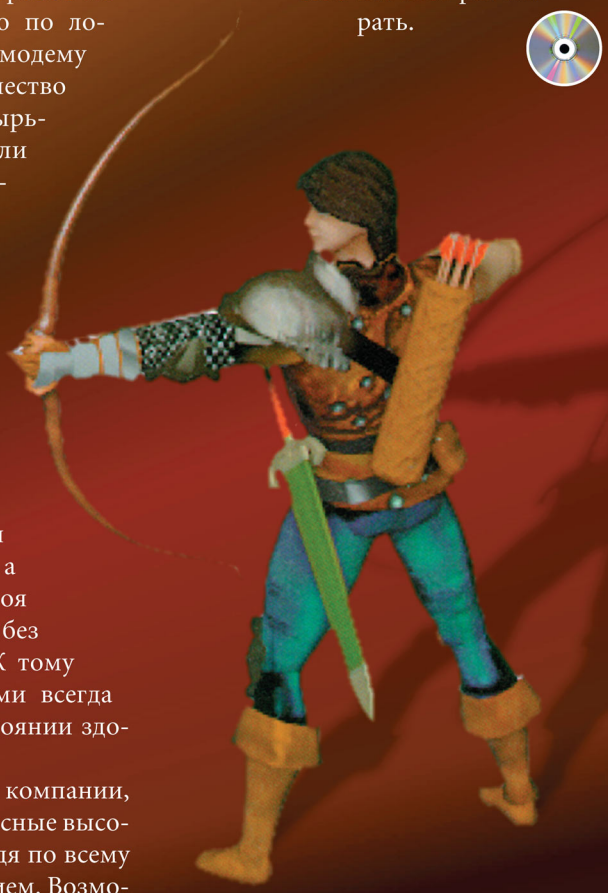
Во-первых, это сам вид на происходящее. Вместо привычного вида от первого лица, который ассоциируется с RPG-играми, Вы будете наблюдать за происходящим сверху под небольшим углом, что более типично для стратегических игр (вспомните Crusader: No Remorse). В **Diablo** очень простой и удобный интерфейс — Вы быстро привыкнете к управлению перемещением героя и использованию инвентаря. Добавьте к этому SVGA графику, точно воспроизводящую тени от героев, свет от факелов и так далее, трехмерных героев, динамичное развитие событий и прекрасную анимацию, и Вы поймете, что **Diablo** мало чем похожа на RPG-игру.

В **Diablo** есть система создания уровня, то есть каждый раз, когда Вы начинаете играть, игра не только создает новые карты и врагов, но и располагает на уровне новые предметы в различных местах, новых героев и даже вводит новые элементы развития сюжета. Поэтому если Вы прошли **Diablo** до конца, Вам не придется закинуть игру на полку и забыть о ней — попробуйте пройти ее еще раз, и Вы увидите, что все, за исключением основной линии сюжета, совсем по-другому. К тому же эта система будет учитывать количество игроков, и в зависимости от этого создаст уровень такого размера и с таким количеством предметов и врагов, чтобы каждому игроку было чем заняться.

А игра нескольких игроков может осуществляться либо по локальной сети, либо по модему либо по Интернету. Количество игроков ограничено четырьмя, потому что создатели игры хотят сохранить баланс в игре и сделать ее одинаково интересной для всех участников. При большем же количестве игроков этого достичь практически невозможно.

В **Diablo** очень удобный интерфейс. Вы сможете моментально менять оружие во время ожесточенных схваток, а перемещение Вашего героя осуществляется просто и без малейшего замедления. К тому же перед Вашими глазами всегда будет информация о состоянии здоровья героя.

У Blizzard репутация компании, которая выпускает интересные высококачественные игры. Судя по всему **Diablo** не будет исключением. Возможность играть нескольким игрокам, система создания уровня, динамичный сюжет, отличная графика и анимация — все говорит об этом. Правда надо посмотреть, как это все будет работать вместе. Единственное, что можно сказать с уверенностью, это что **Diablo** стоит того, чтобы в нее хоть раз сыграть.





+ **Большие возможности игры**

= **Слишком много действия для игры этого жанра**

= **Новый подход к играм RPG**

5

Владислав ПИСКУНОВ

Advanced Tactical Fighter



Тема:	**Симулятор самолета**
Издатель:	**Electronic Arts**
Требования к компьютеру:	**486/33, SVGA, 8MB RAM, 2-x CD-ROM, 50 MB HD**
Network:	**(2-8 player), IPX, 2-x CD-ROM**
Выход:	**май-июнь 1996**

Любители военных симуляторов хорошо знают знаменитую игру — US Navy Fighter. Продолжая традицию создания супер-реалистичных симуляторов, Electronic Arts представляет следующее поколение воздушных бойцов — военных самолетов 21-го века. Неуязвимость, Скорость и Маневренность будут доминировать в грядущей эре воздушного боя. Именно этими и другими боевыми качествами, по мнению экспертов из Jane, отличаются: Rafale C, B-2A Spirit, Astovl, X31-EFM,F-22, X-29 FSW, F-117A. Все вышеперечисленные машины участвуют в сражениях, разворачивающихся на экране компьютера. Вам предлагается выполнить около 80-ти миссий (воздушные налеты, поединки с вражеским истребителем, сопровождение транспортной и бомбардировочной авиации, удар по надводным и наземным объектам и др.), кроме того Вы можете создавать и редактировать миссии с помощью специальных программ — Pro Mission Creature и Quick Mission Builder. Летать придется над экзотическим Египтом, над полями Франции и над родным Приморским краем. Причем, делать это Вы сможете со своими друзьями, т.к. игра позволяет работать в режиме Multiplay на 8 игроков, подключенных к локальной сети, и на двоих — при игре по модему. Выполнить предложенные и созданные самими игроками миссии будет не просто, потому что противник весьма достойный. Это лучшие современные самолеты, включая — Mirage 2000, Mitsubishi Fighter Support-X.



В пакет входит мультимедийная библиотека современных военных самолетов, содержащая множество фотографий, подробных технических ха-





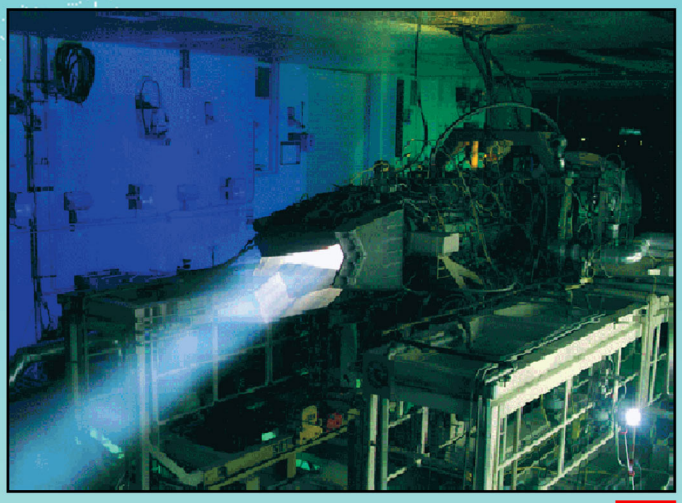




рактеристик и видео-сцены воздушных боев с участием представленных машин. Ознакомившись с этой информацией Вам будет проще выбрать нужную машину. Кстати, необходимый Вам самолет можно «импортировать» из игр US Navy Fighter и из Marine Fighter. Приятно, что игра поддерживает основные системы виртуальной реальности такие как i-glasses от Virtual i-O и VFX1 от Forte. Список поддерживаемых джойстиков тоже достаточно широк: FCS, FLCS, WCS Mark II, TQS, RCS и XL Action Controller от ThrustMaster, FlightStick Pro, and Pedals от CH Products, Sidewinder 3D Pro от Microsoft, Phoenix от Gravis, впрочем, годится любой стандартный аналоговый джойстик.

Коробка с игрой весьма увесиста, 250 страничное описание, подготовленное Jane's Information Group — это не просто описание функций кнопок клавиатуры и руководство по инсталляции. Стратегия боя с воздушными и наземными целями, характеристики вооружения противника, стратегия эффективного использования Вашего оружия, сравнительный анализ боевой техники и многое другое — на страницах этого руководства. В общем, как Вы поняли, Advanced Tactical Fighters — серьезный продукт. Если Вы успешно выполните все возложенные на Вас миссии, идите в ближайший военкомат и просите присвоение внеочередного воинского звания. Вы его заслужили.





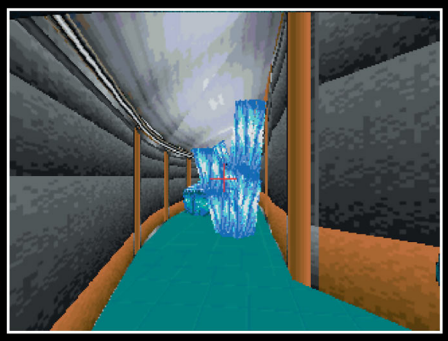


Ice and Fire

Тема:	**DOOM подобная бродилка/стрелялка**
Издатель:	**Zombie**
Требования к компьютеру:	**486/66, 8 MB RAM, VGA, 2-x CD-ROM**
Цена:	**$50**

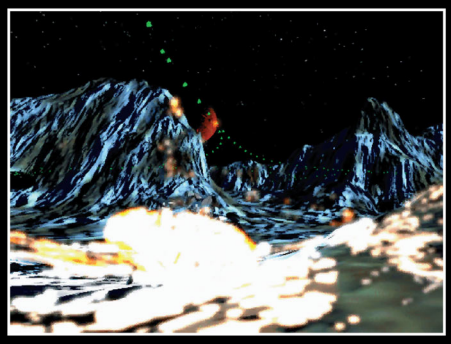
Представьте себе, что Вы вдруг оказались в обществе пренеприятных DOOM подобных существ, а Ваше вооружение состоит лишь из двух типов оружия: одно замораживает все живое, другое — размораживает, а при умении с ним обращаться может кого-нибудь уничтожить. По-моему, не очень приятная перспектива. Но именно такая судьба Вам уготована в новой игре **Ice and Fire**.

История игры такова. Планету, на которой находится космическая база, захватывают отвратительные инопланетные существа, которые заморозив всех Ваших друзей, во всю там хозяйничают. Вам предстоит освободить всех захваченных людей и уничтожить незваных гостей, пользуясь лишь двумя, уже упоминавшимися, типами оружия. Но выполнение миссии усложнено коварством врагов, которые, превратив в глыбы льда всех врагов, заморозили



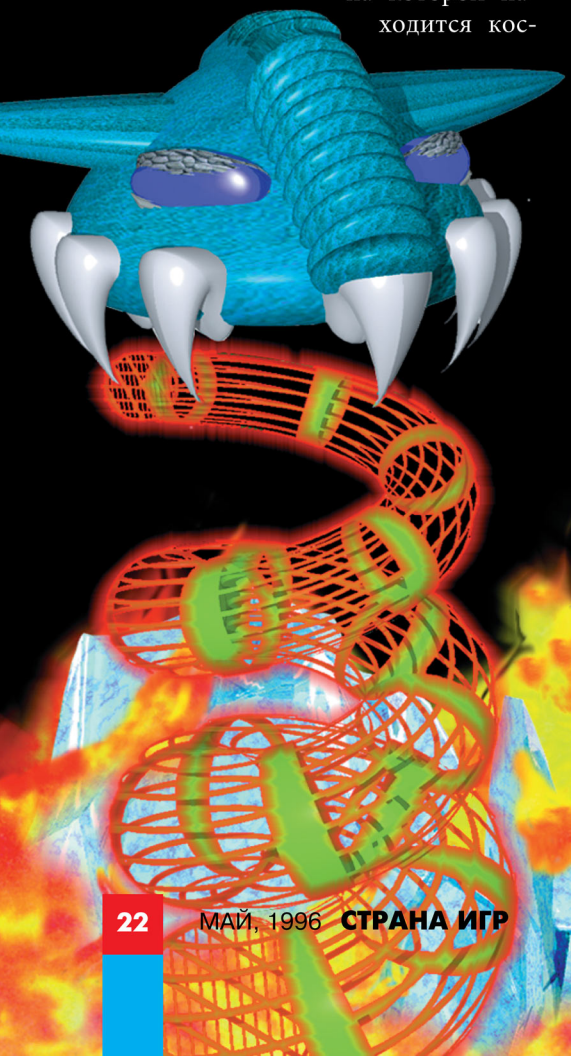
и себя, чтобы Вам было сложнее их найти.

Каждая миссия начинается с полета на космическом корабле над поверхностью планеты и сражением с кораблями противника. Вы можете двигаться только в определенном направлении, обозначенном светящимися зелеными треугольниками. При этом некоторые направления

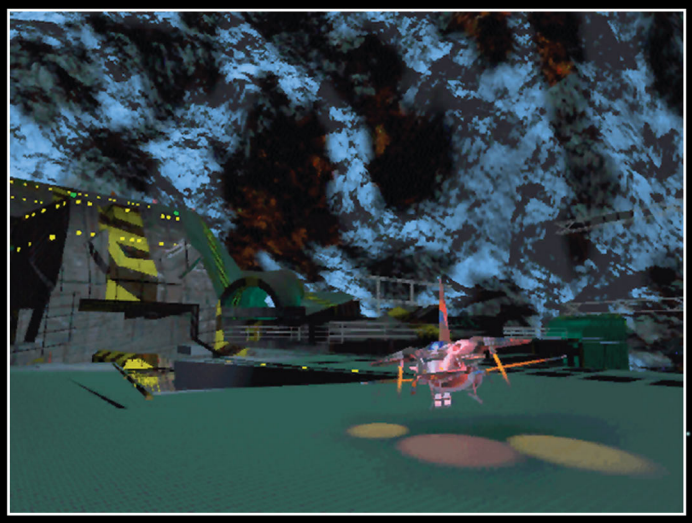


ведут к неминуемой гибели, заканчиваясь в самых неподходящих местах, например, у отвесного края скалы и т. д. Пока Вы находитесь на своем космическом корабле, в Вашем распоряжении самые настоящие ракеты, которыми корабль постоянно пополняется на непродолжительных остановках. В процессе полета, помимо уничтожения кораблей противника, необходимо собирать всевозможные приспособления, которые очень помогут в дальнейшей игре.

В Вашем распоряжении есть карта, на которой обозначены все возможные направления движения и расположение станций, которые предстоит освобождать. Пользоваться ей не очень удобно, но, поиграв немного,







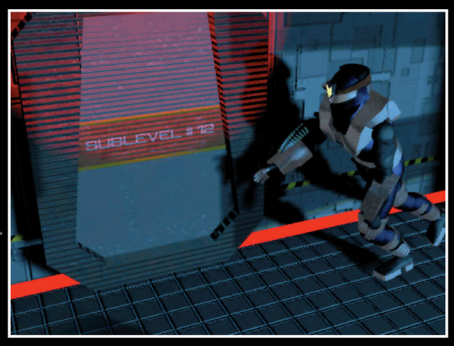
вполне можно привыкнуть.

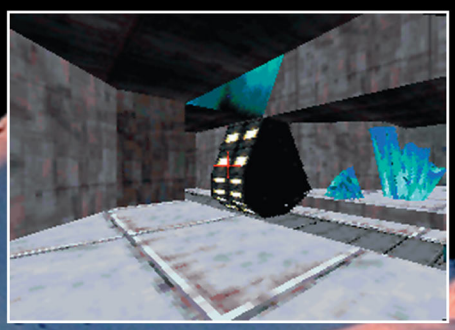
Итак, налетавшись, Вы оказываетесь на станции и вступаете в жаркий бой. Первое, что Вы увидите, будет огромное количество ледяных глыб, внутри которых находятся люди, патроны к оружию и другие полезные вещи, а также притаившиеся враги, которые только и ждут, чтобы их разморозили. На каждом уровне находится определенное количество замороженных людей и инопланетян. Размораживайте глыбу, и если в ней находятся инопланетяне, быстро замораживайте ее обратно. Вам необходимо разморозить всех пленников и уничтожить или заморозить обратно всех врагов. На этом миссия заканчивается и Вы переходите на следующий уровень, который более сложный, но в то же время очень похож на предыдущий.

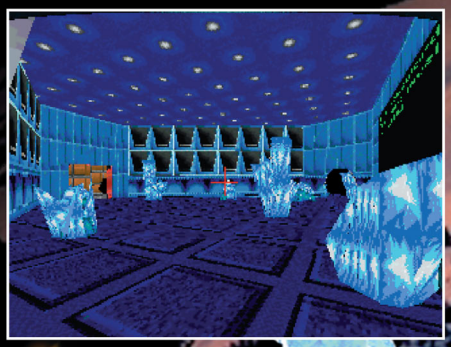
В игре много секретных комнат, где всегда можно пополнить свой боезапас, жизненную энергию и т.д.

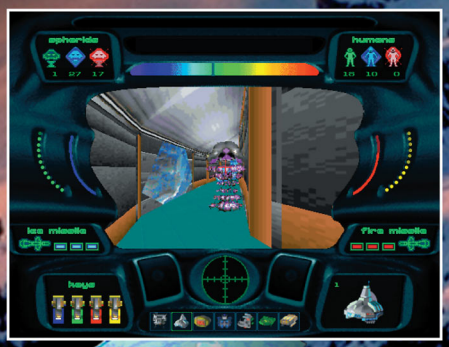
Очень хорошее впечатление оставляет качество видеозаставок, но вот графика самой игры оставляет желать лучшего. Игра работает при 256 цветах, и при этом окно занимает чуть больше трети экрана. Но хорошая динамичная музыка и звуковые эффекты скрашивают эти графические недостатки.

В заключении можно сказать, что **Ice and Fire** — динамичная и оригинальная игра с необычным сюжетом, сложными лабиринтами и изобилием всякой инопланетной нечисти. Те, кто любит игры типа DOOM, не оставят ее без внимания.

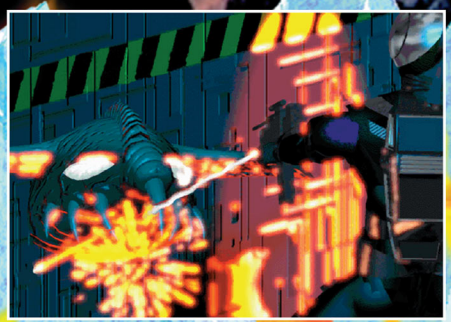












\+ Оригинальность, хороший звук

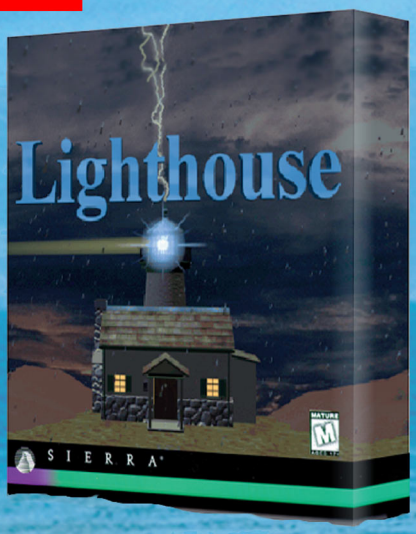
\- Графика низкого качества

\= Игра для любителей стрелялок

4

Дмитрий Суров

Lighthouse



Тема:	**Квест**
Издатель:	**Sierra**
Требования к компьютеру:	**486/66, 8 MB RAM, 2-x CD-ROM**
Выход:	**лето 1996**

Большой успех игры Myst показал, что любителям компьютерных игр не хватает расслабляющих, размеренных интеллектуальных игр, где абсолютно нет насилия. Именно такой и обещает быть новая игра компании Sierra — **Lighthouse**. В игре постоянно чувствуется влияние Myst, начиная от графики и кончая управлением. Правда, слава богу, это не распространилось на загадки и головоломки, и Sierra попыталась внести в **Lighthouse** достаточно нового, чтобы не воспринимать игру, как полное подобие Myst.

В **Lighthouse** фантастический сюжет, который перенесет Вас в мир сказки, волшебства и приключений. Вас, как главного героя, приглашает к себе домой старый знакомый, эксцентричный физик Доктор Кирк, чтобы Вы посмотрели за его годовалой дочерью Амандой. По приезде в его дом, который расположен в старом маяке, Вы обнаруживаете, что доктора нет, а какое-то страшное существо берет из колыбели Аманду, выносит ее через проход, который образовался в комнате, и исчезает. Вы проникаете через этот проход за ней и оказываетесь в другом измерении. Вокруг Вас непонятный мистический мир, в котором Вам предстоит выяснить, куда же делся доктор Крик, и кто взял Аманду. Вы обнаружите огромное количество изобретений и механизмов, которыми должны научиться пользоваться, и столкнетесь с мистическим противником, которого надо победить, чтобы спасти друга и его ребенка.



Lighthouse — трехмерная игра с хорошей анимацией и звуковыми





эффектами. По утверждению создателей, она обладает большим игровым потенциалом, а сюжет игры интересный и высококачественный. Окружающая обстановка постоянно изменяется, а графика игры очень хорошего качества. Самым же выигрышным моментом **Lighthouse** можно назвать загадки и головоломки. Некоторые из них просты, а над некоторыми придется поломать голову. Но ни одна из них не будет обескураживающе сложной, что часто отбивает любое желание проходить игру дальше.



Но все же первое, что приходит на ум, когда видишь **Lighthouse** — это Myst. Плохо это или хорошо — решать Вам. А интересные загадки и сюжет говорят только в пользу игры. Если Вы любите игры такого рода, а тем более, если Вам понравился Myst, то эта игра стоит того, чтобы в нее поиграть. Кто знает, может быть она заткнет за пояс как и сам Myst, так и другие игры подобного типа.





+ Интересный сюжет и хорошая графика

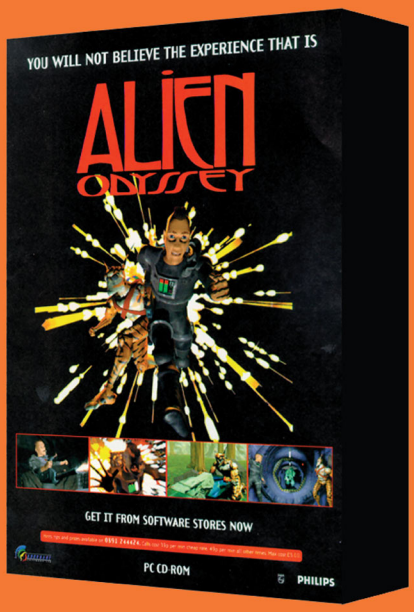
= Слишком похожа на Myst

= Неплохая игра для любителей этого жанра

4+

Виктор Чужой

Alien Odyssey



Тема:	**Приключения**
Издатель:	**Philips**
Требования к компьютеру:	**486/66, 8 MB RAM, HD 16 MB, VGA, 2-x CD-ROM**
Цена:	**$70**

Компания Philips совсем недавно выпустила новую игру под названием **Alien Odyssey**. Но хотя игра и новая, единственная часть, которая будет действительно нова — это сюжет, потому что остальное **Alien Odyssey** взяла понемногу из всех других игр, посвященных приключениям в космосе.

Играющий выступает в роли Псафа Абала с планеты Таола. Во время своего межзвездного путешествия Вы терпите крушение на неизвестной планете в системе Бета. Вас, лежащего без сознания, обнаруживает местный житель Гаан, который вскоре становится Вашим другом. Вы соглашаетесь помочь Гаану и его племени в сражении против злого племени Даков. Ваша задача — победить Даков, уничтожив как можно больше роботов, и улететь обратно домой.



Вся игра поделена на четыре раздела. В первом Вы пробираетесь по лесу на летающем мотоцикле, убивая всех вокруг. Это очень похоже на то, что мы видели в Cyberia: компьютер управляет мотоциклом, а Вы только уничтожаете своих врагов. Нельзя сказать, что это ужасно интересно, но и скучной эту часть игры никак не назовешь. Если Вы умеете хорошо стрелять, то с проходом первого уровня у Вас проблем не будет.

Далее требуется исследовать вражескую базу, открывая двери и уничтожая врагов. Эта поло-



вина **Alien Odyssey** чем-то похожа на Creature Shock. С этого момента начинается та часть игры, которую мы обычно называем бродилкой. Можно прыгать, бегать, ползать и кататься вправо и влево, как в BioForge. Однако, Вы не можете стрелять во все, что попадается на пути, драться кулаками и делать кувырки, как Вы делали в BioForge. Если уровни, где Вы продирались через лес на летающем мотоцикле и легкие, но короткими их никак не назовешь. Что же касается второй половины игры, то здесь все наоборот: короткие уровни, которые не так уж и просто пройти.

Особенно хочу отметить графику **Alien Odyssey**. Именно



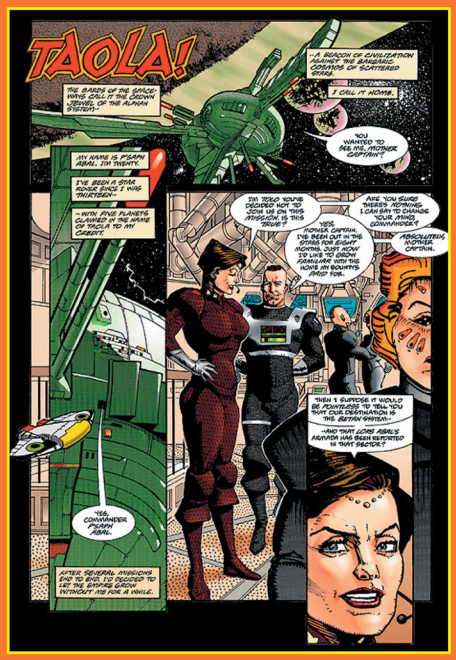






за счет графики игра сможет выжить на рынке видеоигр. Чем-то напоминая графику в Cyberia, она создает очень реалистичную картину происходящего. Окружающая обстановка, внешний вид роботов и других существ полностью трехмерны, и выполнены на очень высоком уровне.

Если Вам понравились такие игры как Cyberia, BioForge и Creature Shock, то **Alien Odyssey** Вам вполне подойдет. Правда если бы игра была пооригинальней, то интерес к ней был бы значительно больше.







+ Хорошая графика

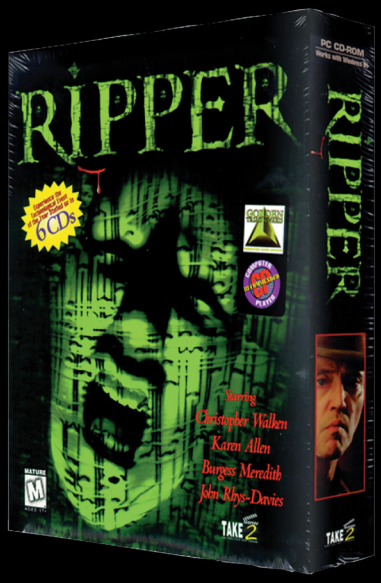
– Нет оригинальности

= Немного Creature Shock, немного Cyberia, немного BioForge...

4+

Антон Лебедев

RIPPER



Тема:	**Квест**
Издатель:	**Take 2 Interactive**
Требования к компьютеру:	**486/50, 2-x CD-ROM, 6.5 MB RAM**
Цена:	**$70**

Одинокая женщина идет по ночной пустынной улице. Вокруг ни души, и стук ее каблучков отдается гулким эхом. Она постоянно оглядывается — ходить по ночным улицам Нью-Йорка очень опасно. Никогда не знаешь, что тебя ждет за следующим поворотом.





Подойдя к дому она быстро открывает дверь и проскальзывает внутрь, бросая последний взгляд на неприветливую улицу. Поднявшись по лестнице, она подходит к своей квартире, благодаря бога за то, что с ней ничего не случилось. Открывая дверь своей квартиры, женщина услышала какой-то звук позади себя. Она оборачивается, и увидев что-то, начинает кричать. Шаг назад и вот она уже в своей квартире, но тот, кто ее напугал, не отстает. Дверь квартиры закрывается за ними. Последнее, что увидела женщина своими полными ужаса глазами, был поднятый над головой нож. Вот он медленно опускается, и слышен звук разрываемой плоти...

Вот такое ужасающее начало у новой игры **Ripper** компании Take 2. **Ripper** переводится как потрошитель, и именно о страшном маньяке-убийце появившемся в XXI веке эта игра.







Вы будете выступать в роли Джэйка Куинлена, репортера криминальной хроники в газете, которому предстоит разрешить нелегкую задачу и поймать потрошителя. Все началось с того, что Джэйк стал получать письма от маньяка, который иногда действует также как и известный убийца Джек Потрошитель. Вскоре угроза нависла над самим Куинленом. В одном из своих писем потрошитель предупреждает, что следующей его жертвой станет Катерина Поувел, девушка Куинлена. Не смотря на предупреждение, маньяку удается добраться до Катерины, но доделать свое дело он не успел — Поувел жива, но находится в глубокой коме. Детектив Магнотта, ведущий это дело, начинает подозревать самого Куинлена во всех этих убийствах. Поэтому Джейку ничего не остается, как взяться за расследование самому и остановить маньяка. Но Вам предстоит не только снять с себя подоз-

рения, но и не стать следующей жертвой убийцы. Оказывается раскрыть это преступление не так уж и просто, даже имея на руках огромное количество фактов. Чем убийца убивает своих жертв? Почему не обнаружено ни одной улики на месте преступления, ведь технологии в криминологии продвинулись далеко вперед в XXI веке? Чем глубже Вы погружаетесь в это дело, тем больше загадок встает у Вас на пути. Джейку придется путешествовать по всему Нью-Йорку в поисках ответов. А в конце Вы окажетесь даже в киберпространстве, где вступите в ожесточенный бой с самим маньяком.



Ripper состоит из видеофрагментов, полных насилия, которые плавно переходят один в другой. Еще ни в одной игре не было таких реалистичных движений героев, Как утверждают создатели, прохождение игры будет похоже на беспрерывное путешествие в кошмар. В игре возможны четыре разных окончания — все зависит от принимаемых Вами решений. Не подумайте, что **Ripper** — это практически одно кино, где Вам, как игроку, делать будет почти ничего не надо. Все загадки в игре (а их немало) четко связаны с сюжетной линией, и ответ на каждую из них все ближе приблизит Вас к разоблачению потрошителя.





Ripper не та игра, в которую следует играть Вашим детям. Она специально создана для взрослых, причем для тех, кто любит поломать голову над загадками. Для детей же здесь слишком много насилия и крови, да и большинство головоломок решить им будет просто не под силу.

Выход игры уже откладывался дважды. Сначала планировалось выпустить ее в конце 1995 года, потом в марте 1996. Затем создатели игры объявили, что она выйдет в апреле-мае 1996 года как для PC, так и для Macintosh. И вот игра появилась. Удалось ли Take 2 создать то, что планировалось: видеофильм с плавными движениями героев, захватывающим сюжетом и интересными загадками — судить Вам. На мой взгляд, игра получилась.



+ Страшный правдоподобный сюжет

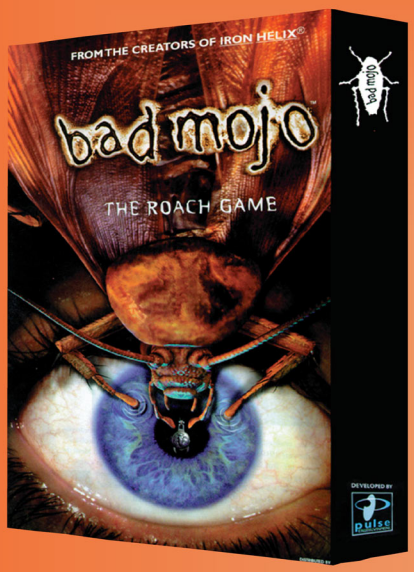
− Знание английского языка, слишком ужасные сцены

= Хорошая игра, полная кошмаров

5

Максим Зимин

Bad Mojo



Тема:	**Квест**
Издатель:	**Pulse Entertainment**
Требования к компьютеру:	**486/33, 8MB RAM, SVGA, 2-x CD-ROM, Win 3.1**
Цена:	**$70**

В какой только роли Вам не приходилось выступать! Создатели электронных игр помещали Вас в мир спорта, войны, межзвездных фантастических путешествий и сказок. Вы играли за человека и животное, и, казалось бы, уже исчерпаны все возможности. Но компания Pulse Entertainment преподнесла нам новый сюрприз. Теперь Вы сможете выступать в роли таракана. Почему создатели игр выбрали именно это премерзкое существо для меня остается загадкой.

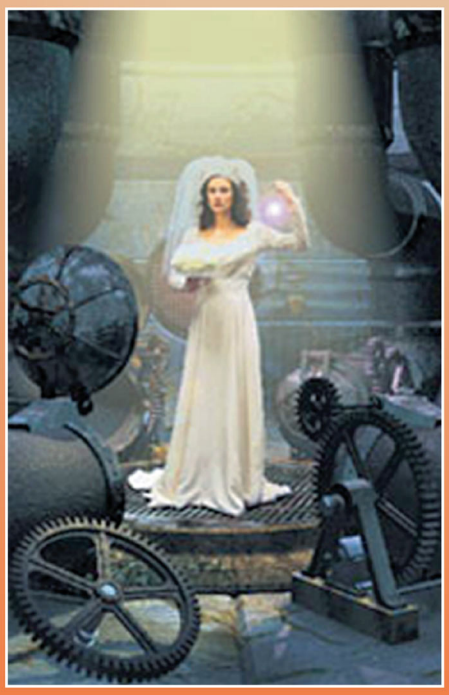
В **Bad Mojo** Вы выступаете в роли доктора Роджера Саммса, 32-летнего начальника отделения энтомологии Калифорнийского Университета в Барбари, который был непонятным образом превращен в одно из низших существ на Земле — таракана. Полная трехмерная графика, реалистичная окружающая обстановка и более 30 минут видеофрагментов полностью перенесут Вас в мир грязи и разрушения, умирающих и мертвых существ.



Игра начинается с того, что Роджер готовится покинуть город с одним миллионом долларов, который был ему дан на разработку нового пестицида против тараканов. Но, вдруг, он впадает в непонятную прострацию, а его душа вселяется в оболочку таракана.

Вы, как таракан, попадаете в двухэтажное здание, в котором придется провести немало времени. Всего в здании шесть комнат, а следовательно шесть уровней, которые Вам надо исследовать. В каждой из них великое множество предметов, поэтому не думайте, что игра короткая. В этом отношении игра как раз такая, что не покажется ни удручающе долгой ни разочарующе короткой.







Bad Mojo не очень сложная, и не требует большого напряжения мозгов: все головоломки решаются достаточно просто. В процессе Вашего путешествия Вы будете наталкиваться на различные препятствия, такие как свежая краска, вода, клейкие ловушки, крысы и кот Франц. Вам придется подумать, как преодолеть их, используя другие предметы. Вся обстановка комнат имеет мрачноватый, отталкивающий вид, где на пути Вам будут попадаться совсем неприглядные предметы.

Хотя в **Bad Mojo** и использовались видеофрагменты, игру нельзя назвать интерактивным кино. Эти фрагменты не составляют единое целое и часто описывают рассказы других существ и назначение различных объектов.

Вот у Вас и появилась возможность побыть в шкуре таракана и почувствовать на себе, каково это, когда тебя постоянно гоняют и пытаются раздавить. Хотя, чтобы играть в эту игру, Вы должны обладать устойчивой психикой и небольшой эксцентричностью. Тогда игра Вам понравится. Может, поиграв в **Bad Mojo**, Вы по другому взгляните на этих коричневых букашек, в чем я, правда, сильно сомневаюсь.



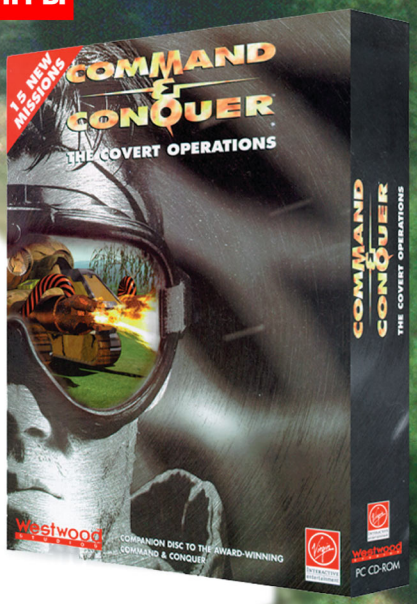


\+ Оригинальный сюжет

\- Много неприятных сцен

= Необычная игра для необычных игроков

4+



Command & Conquer: The Covert Operations

Тема:	**Стратегия**
Издатель:	**Virgin**
Требования к компьютеру:	**486/66, 8 MB RAM, 2-x CD-ROM, установленный C&C**
Цена:	**$35**



В ожидании Red Alert (Command & Conquer 2), Вы можете не только заново переигрывать пройденные уровни **C&C**, но и приобрести еще кое-что новенькое. Wesrwood Studios и Virgin выпустили еще 15 новых уровней для этой великолепной игры (GDI: 7 миссий, NOD: 8 миссий). Добавлено 10 карт для игры в сети, а также — 8 новых мелодий.

Уровни достаточно сложные и за 2 часа мне удалось завершить лишь одну миссию (хотя **C&C** я прошел полностью вдоль и поперек несколько раз). Мне очень понравилось, что задания не перекручены до состояния невозможности их выполнения. Просто, пока Вы не поймете логики, на которой построена данная миссия, у Вас будет очень мало шансов ее пройти.

Как играть: с компьютером или с друзьями — это дело вкуса. Конечно, нельзя было ожидать того, что графика претерпит какие-либо изменения, но все же надежда была — а, вдруг, какой-нибудь update будет?

VGA так VGA. Играли же в **Command & Conquer**. Новые мелодии подобраны очень хорошо и помогают создать необходимое настроение, помогающее сосредоточится на выполнении миссии. В целом, **Command & Conquer: The Covert Operations** — достойное добавление к уже существующей игре.





+ Оригинальные, сложные миссии

= Все таже VGA-графика

= Хорошее дополнение к хорошей игре

5

Russian Roulette™

Playing with Death

– Давай сыграем в "Русскую рулетку"?

– Во что?..

– О, это просто игра со смертью.



Требования к системе:

IBM PC или 100% совместимый
MS-DOS 5.0 или выше
486/66МГц (минимум)
486/100МГц или Pentium (рекомендуется)
8 Мб ОЗУ
10 Мб на диске
VGA
Sound Blaster или совместимый
PC CD-ROM

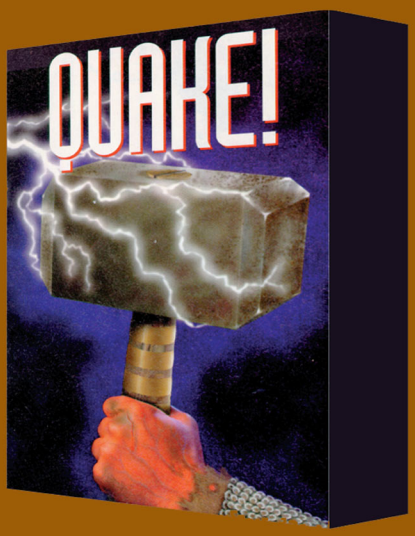
До встречи в сентябре

Buka®

BUKA ENTERTAINMENT

© ROLLAND studio 1996

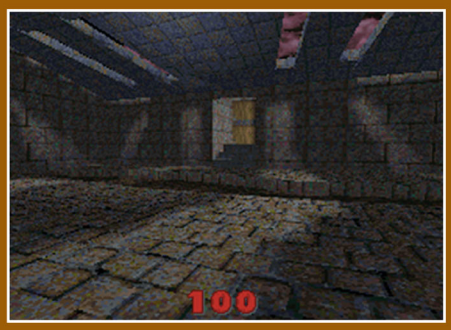
Виктор Жилин



QUAKE

Тема:	**DOOM'оподобная**
Издатель:	**id Software**
Требования к компьютеру:	**486/66, 2x CD-ROM**
Выход:	**осень 1996(?)**

Что может заставить забыть людей о Doom? Создатели Doom, разработчики из ID Software утверждают, что только их новая игра **Quake**. Об этой игре ходит огромное количество слухов. То говорят, что она не выйдет совсем, то — что она выйдет под другим названием, но не понятно когда. Говорили, будто бы создатели столкнулись с серьезными техническими проблемами, а также нарушили Copyright в Германии. Проблемы действительно были, и выход игры был под большим вопросом. Но вот вроде бы все позади и игра должна выйти. Появится она в июне 1996 года и будет все же называться **Quake**.



Первые фрагменты игры, представленные нам, сразу ясно показали отличия нового детища ID Software от преподобного Doom. Вместо битмэпов, все фоны состоят из обработанных полигонов, тем самым создатели решили проблему огромных смазанных квадратов, которые появлялись при рассмотрении объектов с близкого расстояния. Полигонная технология позволила также усилить ощущение трехмерности игры. Наконец, поскольку на каждый полигон может быть наложена индивидуальная тень, в **Quake** самое реалистичное освещение из всех виданных ранее.



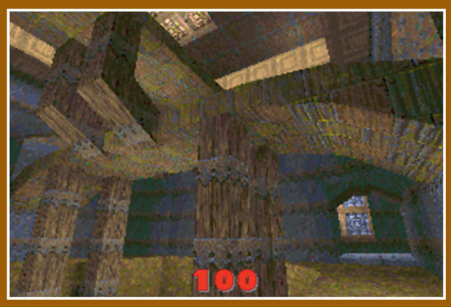


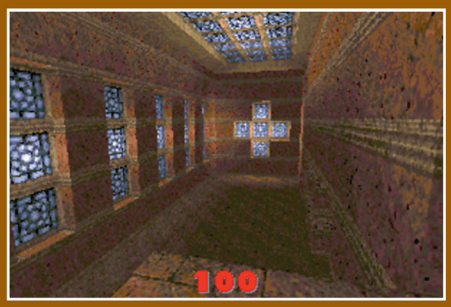


Теперь Вы можете смотреть не только по сторонам, но и вверх-вниз. Так что у Вас будет возможность увидеть мрачное небо с черными облаками над головой. К сожалению, когда коридоры и комнаты изображены почти идеально, небо нарисовано достаточно нечетко.

При столь качественной графике, создатели **Quake** не забыли о предмете игры и, поэтому, чтобы избежать замедлений, решили ограничить разрешение VGA 320 на 240 точек (также возможен режим 320 на 400), хотя соблазн игры в разрешении 640 на 480 велик.

Минимальной конфигурацией компьютера, необходимого для установки игры будет 486/66, хотя реально все достоинства





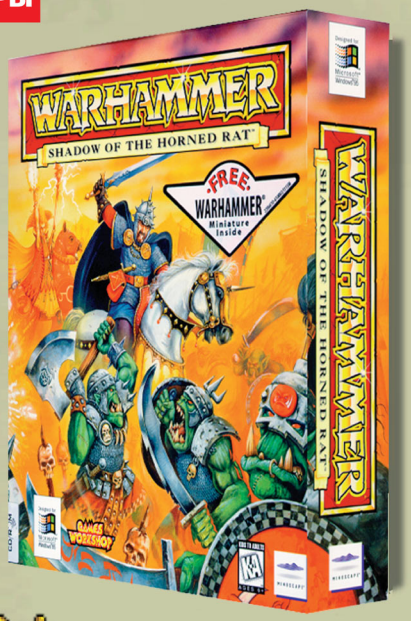




Quake можно будет оценить только на Pentium. По словам создателей, в **Quake** можно будет играть по местной сети и по модему.

Мы знаем, что действие происходит в средневековые времена, но сам сюжет и герои держаться под строжайшей тайной. Однако, вскоре все станет известно, потому что уже в мае должен появиться демонстрационный диск с **Quake**. Но все же демонстрационный диск не может дать полное представление об игре, показать все ее достоинства и недостатки, поэтому нам остается ждать выхода **Quake**, который вполне может стать событием года. Будем надеяться, ничто не помешает выходу игры и она наконец-то появится.





Warhammer Shadow of the Horned Rat

Тема:	**Тактика**
Издатель:	**Mindscape**
Требования к компьютеру:	**486/66, 8 MB RAM, 30 MB HD, 2-x CD-ROM, SVGA, Windows '95**
Другие платформы:	**Sony PlayStation**
Цена:	**$60**



Сергей ЛЯНГЕ



На данный момент существует большое количество замечательных стратегических игр, но вот мир фэнтези затрагивают всего несколько. **Warhammer** является третьей игрой (если учитывать Warcraft и Warcraft II), которая построена по всем правилам жанра и выполнена в реальном времени. Поэтому я решил построить эту статью на сравнении **Warhammer**'а с Warcraft'ом, как игр наиболее близких по идеи и задачам.

Если Вам когда-либо попадалась на глаза игра Wall of Rome или Siege, или Ambush of Sorinor, то, скорее всего, Вы будете удивлены новым подходом фирмы Mindscape к реализации игры направления wargame (стратегии войны на карте) в реальном времени.

Игра создавалась при участии Games WorkShop — фирмы широко известной, как производителя огромного количества настольных игр типа RPG и фэнтези. Фактически, **Warhammer** — это продолжение Ambush of Sorinor, но более зрелищная и разветвленная.

Вы — командир воинов-наемников (Морган Бернхард по умолчанию), по воле судьбы оказавшийся в гуще событий войны людей, гномов и эльфов против неизвестно откуда появившихся больших банд крыс-мутантов и их союзников. Очень нехорошие крысы похитили очень важную вещь — часть кристалла силы и мечтают получить его весь, для того, чтобы властвовать над миром. Так как Вы не просто какой-нибудь неизвестный «одинокий волк», а уважаемый всеми полководец (по крайней мере так считают Ваши наниматели) и обладающий навыком убеждения собеседник, то вариантов течения игры может быть множество. В отличие от игр типа Warcraft'а, где одна миссия всегда следует за другой в определенном порядке, **Warhammer** предоставляет возможность выбора линии поведения. Вы выбираете, в зависимости от меркантильных соображений или соображений чести, какое задание и для кого выполнять. Постепенно нарастающие события плавно переносят в мир **Warhammer**'а. У Вас есть достаточно опытный казначей Дитрих, ведущий все дела «фирмы», а также три толстенных тома, в которых содержится подробная информация о количестве и качестве нанятых воинов, о имеющихся волшебных артефактах, а также бестиарий всех известных на данный момент рас волшебной страны. И, само собой, эти тома постоянно пополняются.

Так как компьютерная игра создавалась на основе хорошо продуманного и обкатанного «бумажного» аналога, то Вам не придется столкнуться с такими несуразицами, как появление солдат посредством построения казарм. Очень натураль-



Казначей Дитрих — Ваш финансовый представитель, заведующий деньгами, ведущий подробные записи обо всех происходящих событиях и встреченных расах.



ным образом они нанимаются за определенную плату в городах и крупных селениях.

Если Вы ожидаете увидеть красочное полномасштабное действие в стиле Warcraft, то мне придется Вас разочаровать: поле баталий занимает здесь чуть больше половины экрана (да и то при выключенной карте). Но к этой особенности быстро привыкаешь.

Очень неожиданно построен «механизм» сражений. При желании есть возможность наблюдать за ходом битвы практически с любой точки. Камеры, «следящие» за отдельными воинскими частями, могут поворачиваться по окружности, приближаться и удаляться. Досадно, что при максимальном приближении герои смотрятся несколько неровными (увеличиваются полигоны, с помощью которых в **Warhammer**'е построены все объекты). Особенно это заметно на хороших мониторах с четкими точками и держащими четкий цвет. На старых ISA'вских VGA-картах все смотрится очень неплохо. Благодаря полигонной технологии игра выглядит более выигрышно, чем Warcraft, но той же технологией обусловлены высокие аппаратные требования. Хотя создатели игры и утверждают, что на 486/66 в игру можно играть, я бы никому не посоветовал этого делать, так как выполнение каждой миссии затянется на многие часы. Часы, когда Вы будете наблюдать все как в очень замедленном кино и проклинать игру и ее авторов, а этого-то как раз делать и не стоит. Уже при 486/100 с 1 MB-ной видеокартой Ваше настроение улучшится. А я бы посоветовал использовать Pentium 100 и 2 MB-ную карту PCI, как самый оптимальный вариант.



Музыкальное оформление **Warhammer**'а смотрится более выигрышно, чем в Warcraft'е. В замен стандартным «*Yes, My Lord...*» Вы сможете насладиться широким спектром звуков и шумов (лично меня больше всего порадовал звук снарядов, попадающих в скопище врага).

Сражения не настолько глобальны, как в Warcraft'е, где одна миссия, к удовольствию играющего, может растянуться на часы. Кратковременность баталии компенсируется практически бесконечным числом вариантов решения задачи. С одним и тем же числом воинов можно и с блеском победить, и потерпеть полное поражение. Если же Вам не повезет, что ж, набрав новых рекрутов, можно продолжать игру, а Warcraft этого не позволит — пока не уничтожите необходимое число орков дальше не пройдете. Я с удовольствием играл в Warcraft и Warcraft II, но пройдя обе игры и за людей и за орков я возможно никогда больше и не возьмусь за них — все миссии известны заранее и порядок их прохождения одинаков. В **Warhammer**'е от миссии к миссии очень часто встречаются «перекрестки», которые могут очень сильно повлиять на течение игры и направить ее в другое русло. Любые Ваши действия изменяют мир, в который Вы попали. И два разных человека, начавшие играть одновременно, через какое-то время придут к совершенно разным результатам. Очень жаль, что отсутствует возможность игры в сети и по модему — насколько игра стала бы интереснее!

В своих играх типа **Warhammer**, Minscape всегда учитывает фактор вероятности событий, т.е. если встретились лицом к лицу десять и шесть воинов, то результат их схватки всегда неоднозначен. Все зависит



Так выглядит экран Вашего компьютера в процессе баталии.



На Вашем пути будут встречаться герои, маги и воины. Иногда они будут присоединяться для совместного участия в битвах, а иногда предлагать «работу».



от большого числа параметров, таких как: опытность, вооружение, состояние духа, реально ли была встреча лицом к лицу или же шестеро ударили в спину десяти... и т.д.

Warcraft входит в число моих любимых игр, но меня всегда злила одна вещь: как происходят атаки и сражения. Ваши воины как безумные летят на врага и «рубятся» до последнего вздоха, тоже самое и с противником, которого можно остановить лишь при тотальном уничтожении. Такого в **Warhammer**'е нет. Если умело использовать своих лучников, магов и артиллерию, то можно проходить некоторые миссии с минимальными потерями — противник, оставив бездыханными значительную часть строя, ударяется в бегство, а Ваша доблестная конница довершает дело. Но, конечно не все так просто. Когда Вы доверите управление лучниками компьютеру, при приближении врага они начнут отходить, стараясь занять как можно более удаленную позицию, при этом теряется время и 2-3 залпа из луков, которые могли нанести определенный урон неприятелю. А когда возьмете управление полностью на себя, то каждый раз придется указывать воинам, на кого им следует обратить свое внимание в данный момент.

Далее. Если Вы правильно организовали строительство и добычу полезных ископаемых в Warcraft'е, то можете не опасаться за количественный состав своей армии. В **Warhammer**'е же все несколько сложнее. Более-менее крупные города и села очень редки, а нанять рекрутов и пополнить свои поредевшие ряды можно только в населенных пунктах. Иногда, все же, к Вам присоединяются маги, герои, два десятка гномов или какой-нибудь другой вольный народ, но это, как правило, на одно-два сражения, да и то очень редко.

Финансы, как и в Warcraft'е, играют немаловажную роль. Т.к. все Ваши воины — это наемники, то они требуют денежного вознаграждения, причем «оплата» их участия в битве достаточно сильно отличается от обычного ежедневного содержания. И чем больше воинов Вы используете в сражении, тем меньше становится гонорар за выполненное задание. Так что если не следить за этой стороной дела, может случиться так, что в очередной операции Вас будут представлять два с половиной воина.

В процессе сражения кто-то из воинов может быть ранен и временно выпадет из участия в событиях и, в зависимости от серьезности ранения, возвратится к «нормальной жизни» через 1-... миссии. Хотя это справедливо только в случае Вашей победы, если же нет, то всех раненных добьет безжалостный противник.

Очень большое внимание уделяется подготовке к бою. От того, как Вы расположите своих бойцов, будет зависеть исход их столкновения с противником.

Слабых воинов (1-2 «черепка») никогда не стоит ставить в два ряда, так как такой строй скоро прорвут, враг зайдет с тыла и, вполне возможно, что все закончится коллективным бегством наемников с их неизбежной гибелью.

В отличие от Warcraft'а, где подставить своих воинов под стрелы своих же лучников практически невозможно, неправильно расположенные лучники, маги, мортиры...короче, все что стреляет и мечет, могут нанести значительный ущерб Вашей, ничего не подозревающей, армии. К сожалению, карта, с помощью которой можно управлять своими войсками, сделана не очень удобно и достаточно легко приказать магу или артиллерии нанести удар по своим частям вместо вражеских.

Каждый род войск (или отдельное подразделение) может состоять из определенного числа воинов, не больше установленного в игре, так,





например, конница и пехота, с которыми Вы начинаете игру могут быть по максимуму в количестве 12 и 16 воинов соответственно. Таким образом, нельзя набрать очень большое количество рекрутов и просто «задавить» противника числом, как это очень успешно достигается в Warcraft II — в **Warhammer**'е придется тщательно продумывать все свои шаги. Иногда противник нападает на марше. В этом случае придется не только отбиваться от врага, но и защищать свою артиллерию, которая не успевает развернуться и представляет собой легкую добычу для неприятеля. В такие моменты желательно иметь хотя бы одного мага и побольше лучников (или арбалетчиков). Маги, обладая большими познаниями в колдовстве, могут принести ощутимую пользу: забросать врага молниями, «заморозить» какую-нибудь группу противника, наслать на него магический ветер, замедлив его продвижение и т.д. Ваш оппонент тоже знаком с магией, в основном с черной. Так, в одной из первых миссий появляется волшебник на драконе. Очень долгое время я не мог с ним справиться, т.к. от одних воплей дракона моя пехота уносилась с поля боя сломя голову. А до тех пор, пока он не садился на землю, мои мортиры представляли собой не более, чем груду чугуна. Немаловажной является возможность повышения уровня воинов в зависимости от того, сколько баталий и как они прошли. Так к седьмой миссии моя конница получила статус три «черепа», а с начала игры она имела только два.





Если же Вы не являетесь жарким поклонником тактики или же предпочитаете спонтанное действие продуманной системе, я надеюсь, что несколько советов от того, кто прошел вдоль и поперек мир **Warhammer**'а, Вам не помешают:

— никогда не распыляйте свои силы, даже если противник кажется очень легкой добычей;

— следите за состоянием тыла и флангов — если враг ударит Вам в спину, то в 90 случаях из 100 это, как минимум, большие потери;

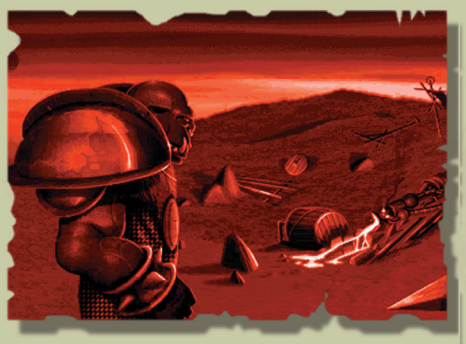
— стрелковые части (арбалетчики, лучники, мортиры, маги, ...) располагайте в защищенных местах, но так, чтобы складки местности не закрывали их обзора и не позволяли противнику подкрасться «незаметно»;

— никогда не приказывайте своим стрелкам стрелять по противнику через спины их же товарищей, иначе все может обернуться против Вас: свои полягут, а враг преспокойно перебьет ваших лучников (исключением являются мортиры, которые стреляют навесом);

— используйте мортиры только для обстрела врага, находящегося на значительном расстоянии от Ваших воинов, которые очень легко могут попасть под «шальное» ядро;

— если недруг побежал, то лучше всего послать по его пути конницу, которая растопчет убегающего врага, иначе, придя в себя и перегруппировавшись, воины оппонента снова начнут Вас атаковать;

— лучше всего всегда концентрировать свое внимание на уничтожении противника с самым большим количеством «черепов», а о более слабых можно позаботиться после...



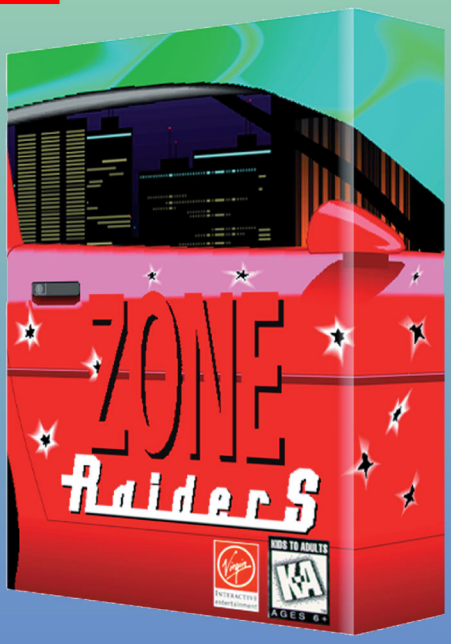
+ Полная 3D-графика сражений, интересный сюжет

= Неудобное управление войсками на карте

= Новая реализация игры типа wargame

5

Zone Riders



Тема:	**Стрелялка**
Издатель:	**Virgin**
Требования к компьютеру:	**486/50, 8MB RAM**
Цена:	**$50**

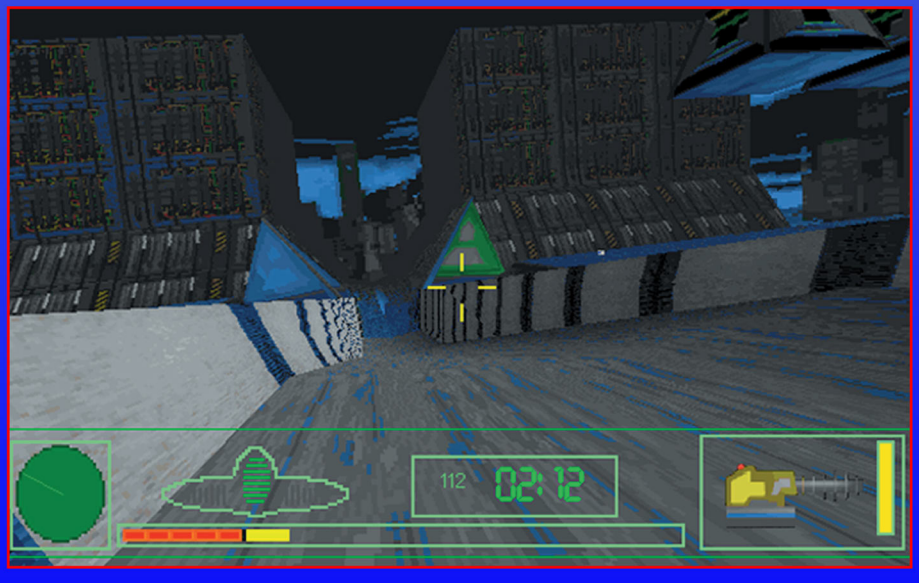
SBG MAGAZINE

Эта замечательная история была написана специально для создания по ее мотивам action-игры. Где-то в будущем после всесжигающей ядерной войны противоречия между Имущими и Неимущими обострились как никогда сильно. Большинство несчастных, выживших в огне, были заключены в пустынные городские области, называемые ЗОНАМИ, где беднякам невозможно ни жить, ни надеяться хоть на что-нибудь. Нищета и лишения породили Рэйдеров - новый класс горожан, игнорируюих законы во имя выживания. Они колесят по разрушенным улицам Зон в грохочущих легковушках и грузовиках, превращенных в хорошо вооруженные и защищенные боевые машины. Причем все они оснащены специальными антигравитационными устройствами (a'la Hi-Octane).

Рэйдеры делают то, что им приходится делать для выживания: скрываются от патрульных машин, посланных угнетающим центральным правительством, пытаются достоверно выяснить последние новости о происходящих событиях в другой Зоне, называемой Свободной и находящейся в оппозиции по отношению к другим Зонам. Говорят, там царят покой и безопасность, никто не бывает голоден и слаб...

Надеясь убежать из своей тюрьмы, Рэйдеры объединились вместе и решили провернуть крутое дело: построить самолет и улететь в Свободную Зону. И в этот момент вы, уважаемые игроки, вступаете в игру. Вам предстоит отправиться в Зоны, но задача будет не только в том, чтобы выжить. Надо будет собирать по Зонам части будущего самолета, а также карты и документы для определения курса полета. В главной миссии вы должны будете освободить из тюрьмы пилота, чтобы можно было улететь. Таким образом, перед нами некий симбиоз автосимулятора, ролевой и приключенческой игр. Всего в **Zone Riders** три больших эпизода. Первый описывает историю попытки Рэйдеров улететь в Свободную Зону. Во втором исполнение вашего плана прерывается вмешательством сил центрального правительства, и если вы хотите-таки улететь в другой день, придется усмирять их гнев. Третий эпизод начинается с того, что вы с друзьями находитесь в клетке со львами, и только там вы наконец понимаете, что не станете полностью свободными, пока не атакуете Центральный Город и не уничтожите угнетателей раз и навсегда.





Разработчики проекта - любимая многими Virgin Interactive Entertainment совместно с Image Space Incorporated. Компания постаралась удовлетворить потребно-



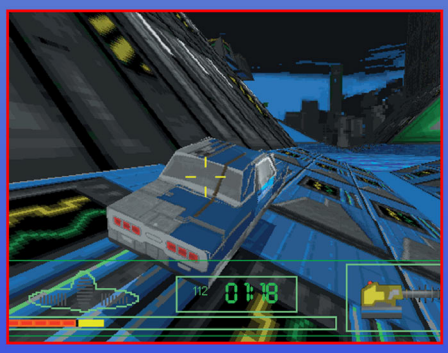
сти своих почитателей и выпустить высококачественный продукт. Во-первых, здесь весьма занимательный сюжет. Во-вторых, хорошая графика: VGA либо SVGA. Можно, как в DOOM'е, менять размер экрана.

Музыка ничем особо не выделяется, а вот спецэффекты - на уровне. Когда в вашу тачку попадает снаряд наглой вражины, впечатление очень живое. Достигается это не только стереозвуком, но и графическим эффектом. Кажется, будто тебя на самом деле разрывает на кусочки. Да и жужжат они стремно, когда проезжаешь мимо. Сразу чувствуешь, что неприятель где-то рядом, за поворотом.

Вас ждет 16 различных треков, на выбор 4 разных авто, плюс еще одна секретная (за особые достижения), 8 видов оружия, 25 видов врагов. Можно играть вдвоем по модему, а также восьмерым в сети.

Команда программистов при создании игры использовала наработки в области авиа- и автосимуляторов у таких известных фирм, как Mercedes Benz, McDonnell Douglas, Top Gun Program. Помоему, получившееся чем-то напоминает "DESCENT" на земле. Плавные движения как бы в безвоздушном пространстве, несколько неправдоподобны для обычного автомобиля, но видимо вполне оправданы для фантастического. Если не держать постоянно кнопку газа, машина очень скоро останавливается. Это тоже как-то необычно.





У игры удобный интерфейс. Вид из кабины можно сменить на красивый вид "сзади-сбоку". А что мне не понравилось, так это карта. Более неудобной я еще не встречал. Ни приблизить, ни отдалить, все как-то смазано и блекло. Треки очень хитрые, с "этажами", а на карте их не видно.

Во время поездки наводка цели осуществляется автоматически, и вам остается только давить на гашетку. Но только стоит сбиться с курса, как цель теряется. Особенно сильно это чувствуется на клавиатуре. Поэтому запасайтесь джойстиком, он вам поможет.

Предоставлено SBG Magazine. Май, 1996.

Touche



Тема:	**Квест**
Издатель:	**US.Gold**
Требования к компьютеру:	**386/33, 8MB RAM, 2-x CD-ROM**
Цена:	**$45**

SBG MAGAZINE

Вы никогда не задумывались над вопросом, что отличает литературную классику от обычного романа или повести?

А ведь отличия эти очень трудно заметить на первый взгляд. Берешь в руки роман, прочитываешь его и ставишь обратно на полку. В этот момент еще практически невозможно определить «абсолютное качество» прочитанного произведения. Сразу после прочтения вы, возможно, и ощутите, что это неплохо, но вот если по прошествии года книжку снова захочется перечитать, и вы найдете много нового, не замеченного в первый раз, вот тогда это уже скорее всего не роман-однодневка, каких сейчас много.

А уж если лет через десять ваши сын или дочь, нечаянно взяв с полки тот же роман, зачитаются им, как и вы, тогда это произведение почти наверняка переживет своего автора.



Думаю, нет смысла в этой статье подробно останавливаться на всех авторах и романах, которые вошли в почетный список бестселлеров мировой литературы. Давайте вместе вспомним только об одном из них.

Обворожительные дамы и отважные благородные мушкетеры, кровавые поединки на шпагах и прекрасная, нежная любовь — этот поэтичный и полный приключений мир романов Александра Дюма знаком каждому из нас с детских лет. И, как правило, самым первым из них становится роман "Три мушкетера".

История молодого, дерзкого и не в меру честолюбивого гасконца Д'Артаньяна не позволяла оторваться от книги, пока не была перевернута последняя страница. А уж сколько различных экранных и театральных воплощений пережили герои этого романа, не пересчитать. И что самое удивительное, вся сюжетная линия уже изучена до мелочей, а все равно с удовольствием смотришь каждую новую версию "Трех мушкетеров".



Безусловно, делать игру точно по мотивам этого романа не представляет никакого интереса. Все ходы и тонкости сюжета были бы уже известны и играть было бы незачем. Но





стилистика Дюма, идеи его романов настолько притягательны, что все-таки вдохновили компьютерные фирмы US GOLD и Clipper Software на создание новой игры **Touche**. На мысли о Дюма сразу наводит подзаголовок игры: "Приключения пятого мушкетера". И действительно, все действие этой приключенческой игры разворачивается во Франции 1562 года.

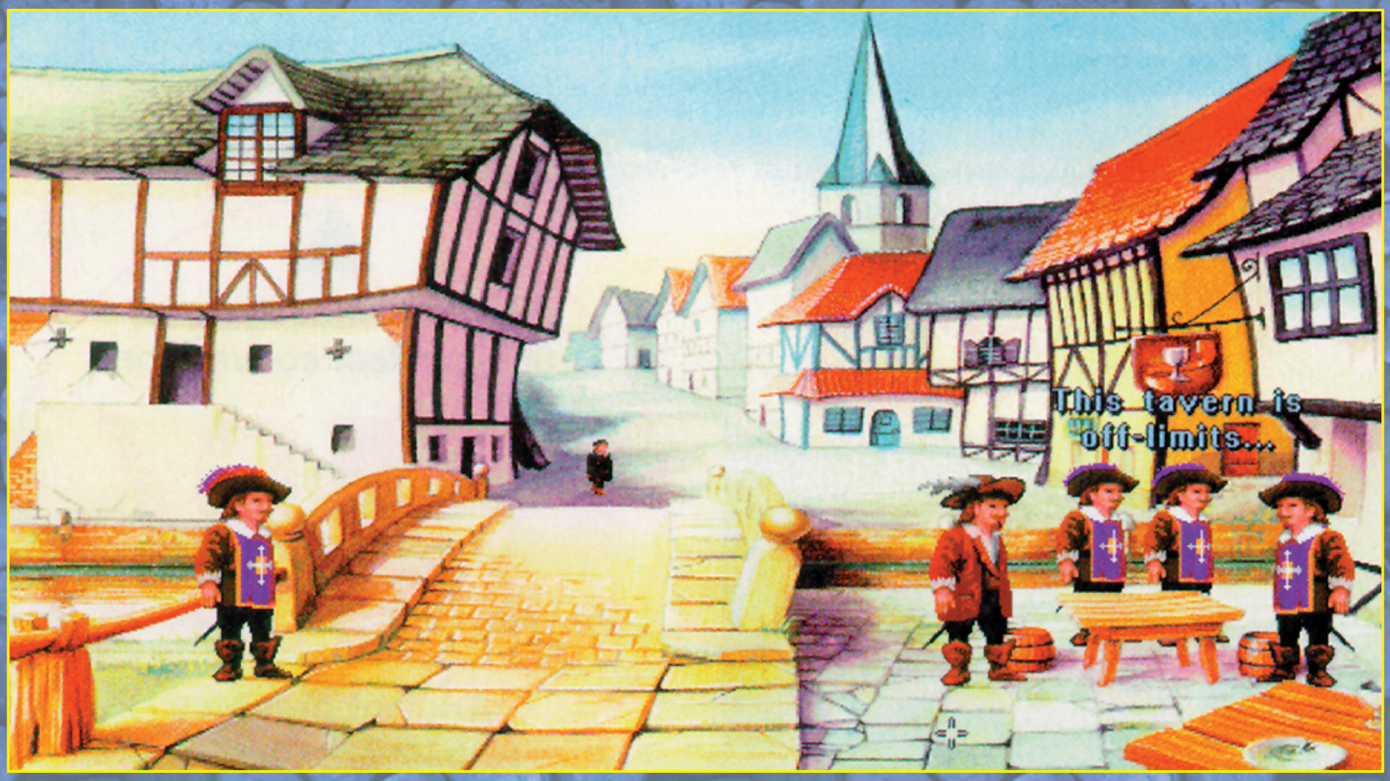
На ваших глазах в самом начале игры банда головорезов убивает в темном закоулке городка Руэн вполне мирного гражданина. И надо же случиться такому совпадению, именно в эту ночь в городок въезжает наш герой — отважный Ensign Geaffroi (да, имечко, конечно, то еще, но что поделаешь — Франция. Дабы не сломать язык окончательно, давайте далее называть его Джеффри).

Дальше события развиваются своим чередом. Рядовой Джеффри, гуляя по городской площади, слышит слабые крики: "Помогите! Помогите!"— и, конечно, не может пройти мимо. Через несколько шагов он находит стонущего, истекающего кровью человека с ножом в груди. Чувствуя неизбежное приближение смерти, человек рассказывает нашему герою, что нападавшие украли у него завещание на фамильный замок и берет с Джеффри слово найти убийц и вернуть завещание законному владельцу, его сыну. Окончив свою речь, он умирает на руках нашего героя, оставив его в полной неизвестности относительно того, кто же эти кровожадные убийцы и где их теперь искать.

Бредя в тягостных раздумьях о бренности существования по улицам Руэна, Джеффри натыкается на нищего, который просит милостыню неподалеку от места кровавой драмы. После длительных препирательств, нищий, которого зовут Генри, рассказывает, что видел всю сцену нападения и что несколько людей весьма устрашающего вида прошли мимо него в таверну, на углу которой он сидит. За один золотой он отдает нашему герою испанскую монету, которую один из злодеев бросил ему в качестве милостыни. «А может это ключ к разгадке?» — думает Джеффри, глядя на лежащую на ладони монету. И не страшась опасности, он заходит в таверну навстречу новым приключениям.

Внутри он замечает четверых субъектов, сидящих за длинным обеденным столом и лениво перекидывающихся в карты. Но не вид этих





господ и не карточная игра, которой они были увлечены, привлек к себе внимание нашего героя, а то, что ставки делаются ни чем иным, как испанскими монетами! "Ну вот вы и попались, голубчики", — решает наш герой и смело предъявляет подозрительным типам обвинение в убийстве.

Я думаю, вы легко представите себе дальнейшее развитие событий. Естественно, после короткой перепалки разговор перерастает в драку, в которой, к чести нашего героя, Джеффри удается заколоть одного из злодеев. Но внезапно огромная люстра, висящая под потолком, срывается со своего крюка и падает прямо ему на голову.

Очнувшись на следующее утро в одной из комнат таверны, наш герой с сожалением обнаруживает пропажу кошелька. Да и злоумышленники уже давно скрылись в неизвестном направлении, Выйдя в пасмурном настроении из таверны, он натыкается на своего старого знакомого, Генри, и тот уговаривает Джеффри взять его к себе слугой.

Итак, налицо все необходимые составляющие классического мушкетерского романа: отважный герой и его верный слуга, кровавое преступление и попранная справедливость, а также море, море приключений впереди! Для любителей аналогий в игре припасена и прекрасная дама, но о ней я умолчу, дабы немного заинтриговать игроков и не раскрывать всех тайн этой увлекательной истории.



Как вы уже наверняка поняли, эта игра — типичный представитель класса Quest. И первая ассоциация, которая приходит в голову, когда начинаешь играть — это воспоминание о старой доброй игре Secret of Monkey Island II фирмы Lucas Arts. Стиль прорисовки, ведение диалогов между героями и многие другие мелочи очень похожи. Естественно, сюжет этой мушкетерской истории накладывает свой отпечаток на все графическое и звуковое оформление игры, но в остальном ощущения очень похожи.

Авторам вполне удалось выдержать во всем неповторимый дух Дюма. Играя в Touche, невозможно отделаться от чувства реальности перелистывания страниц приключенческого романа. Итак, смело берите эту «книгу» с игровой полки и начинайте ее «читать». Вы, несомненно, увлечетесь приключениями отважного мушкетера и проведете в его обществе еще немало интересных вечеров.

Предоставлено
SBG Magazine. Май, 1996.



В этих журналах вы сможете прочитать о самых новых играх.

В этом журнале - тоже... А потом еще и сыграть в них!

SBG

SIVERS BOOK OF GAMES MAGAZINE

МУЛЬТИМЕДИА ЖУРНАЛ ПО ИГРАМ

MAGAZINE





SBG MAGAZINE первый русскоязычный МУЛЬТИМЕДИА ЖУРНАЛ по играм. На CD-ROM.

SBG MAGAZINE: Подробные и объективные статьи по ДЕСЯТКАМ самых последних игр всех существующих жанров. Новости игровой индустрии. Стратегии прохождения игр. Подсказки и советы. Секретные коды. Пароли и солюшены. Тесты и описания периферийных устройств. Обзоры обучающих программ.

SBG MAGAZINE: Уникальный дизайн. Потрясающая SVGA графика. Сотни захватывающих ПОЛНОЭКРАННЫХ иллюстраций из новейших игр. Солидный объем. Оригинальная музыка. Спецэффекты.

И САМОЕ ГЛАВНОЕ: Тонны работающих демо-версий. Самых СВЕЖИХ. Самых ИНТЕРЕСНЫХ. Самых АППЕТИТНЫХ. БЕСПЛАТНЫХ...

SBG MAGAZINE

Наш журнал можно приобрести во всех крупных книжных магазинах и компьютерных салонах Москвы: "Дом Книги" на Арбате; "Библио-Глобус" на Мясницкой; "Белый Ветер" на Никольской; "MPC Club" Ленинградский пр-т, д. 80/2.

Тел./Факс редакции: (095) 453-0448 E-mail: sivers@ros2.inco.com

Подписной индекс по каталогу "Книга-Сервис": 45238

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ РЕГИОНАЛЬНЫХ ДИСТРИБЬЮТОРОВ НА ВЫГОДНЫХ УСЛОВИЯХ

Cyberia 2



Тема:	**Стрелялка/квест**
Издатель:	**Virgin**
Требования к компьютеру:	**486/33, 8 MB RAM 2-x CD-ROM**
Выход:	**Май 1996**

Сначала появилась Cyberia. Она была достаточно неплохой и популярной игрой, пока не вышла Bio-Forge, по сравнению с которой Cyberia выглядела просто скучной. И вот, скоро будет выпущена **Resurrection**, или **Cyberia**^{2}, которая, вроде бы, будет не хуже BioForge. Что же позволяет создателям быть уверенными в том, что **Resurrection** сможет побить популярность Bio Forge?

Прежде всего, во второй версии игры использована новая технология ведения сражений, которая еще больше вовлекает игрока в происходящее. Кроме этого, теперь Вы сможете не только стрелять в противников, но и драться с ними в рукопашную. Часть игры, связанная с квестом, тоже стала более живой, интересной и реалистичной. У Вас будет полный контроль за передвижением героя, а он, в свою очередь, будет сам интересоваться всем вокруг. Прекрасный задний план во время сражений в первой версии игры стал еще лучше во второй. **Resurrection** — это все же больше игра, а не кино. В Cyberia все было, скорее, наоборот, и это очень расстраивало многих игроков.

Игра стала длиннее и сложнее. Но не настолько сложной, чтобы отпугнуть играющих. Просто теперь ее прохождение займет у Вас побольше времени. Теперь каждый раз, когда Вы начинаете игру, изредка неожиданно будут появляться новые враги, что позволяет играть в нее не один раз.



Конечно, трудно сказать, будет ли **Cyberia**^{2} лучше и популярнее BioForge до тех пор, пока не появится окончательный продукт. Создатели же игры в этом не сомневаются.





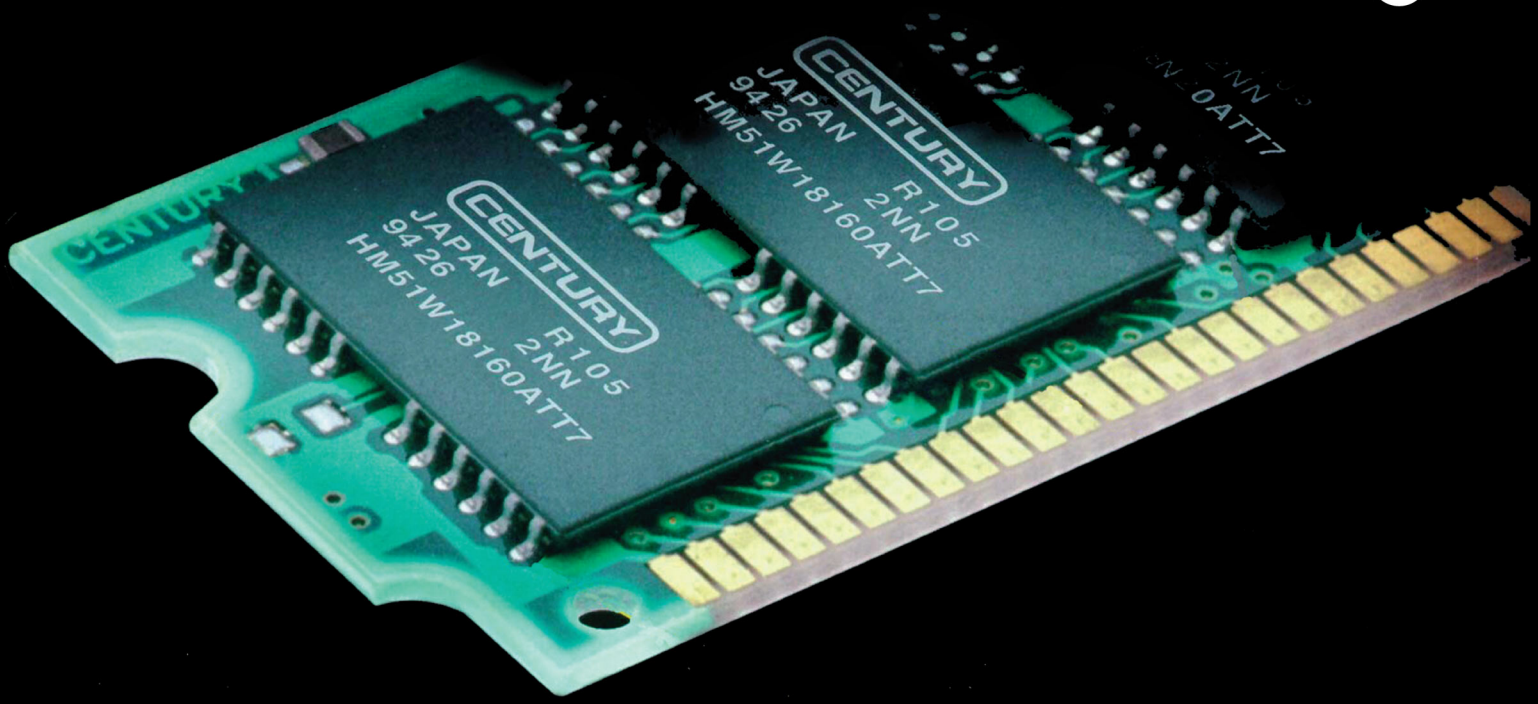
+ Хорошая графика, звук

− Некоторые моменты в игре слишком сложные

= Игра для тех, кому понравилась первая версия

5

Не хватает памяти?



Магазин GameLand предлагает полный ассортимент стандартных модулей памяти SIMM (72-pin) емкостью 4, 8 и 16 MB американских Major Brand-производителей с пожизненной гарантией.

ТОЛЬКО У НАС!
Специфические модули памяти для персональных компьютеров, ноутбуков, серверов и периферийных устройств, ведущих фирм, от Apple до Toshiba.

Пожизненная гарантия!

Game Land

Москва, с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд торг. центр «Новый Колизей», маг. Game Land проезд до ст. метро «Проспект Мира» факс: 125-0211, gameland@glas.apc.org

Century зарегистрированная торговая марка *Century Microelectronics, Inc.* Game Land зарегистрированный торговый знак фирмы *Агарун Компани.*



Time Gate
Knight's chase

Тема:	**Бродилка**
Издатель:	**Infogrames**
Требования к компьютеру:	**486/66, 8 MB RAM, SVGA, 2-x CD-ROM**
Цена:	**$65**

Вы — американский студент, который в свое свободное время занимается международным правом, надеясь, что однажды благодаря какой-нибудь серьезной экологической катастрофе на этом можно будет сделать деньги. Садясь в аэропорту Вы знакомитесь с хорошенькой французской девушкой по имени Джульета Гасконь. Более того, как только она узнает, что Вы постоянно моетесь и каждый день меняете нижнее белье, она предлагает Вам руку и сердце и Вы с готовностью соглашаетесь на женитьбу в большей степени потому, что она не жует жевачку, занимаясь сексом.

Однако однажды вечером ваш



идиллический образ жизни разрушается с появлением огромного детины в средневековом костюме с оружием в руках, который врывается через окно с намерением сделать из Вас отбивную котлету.

К Вашему счастью этот человек в доспехах





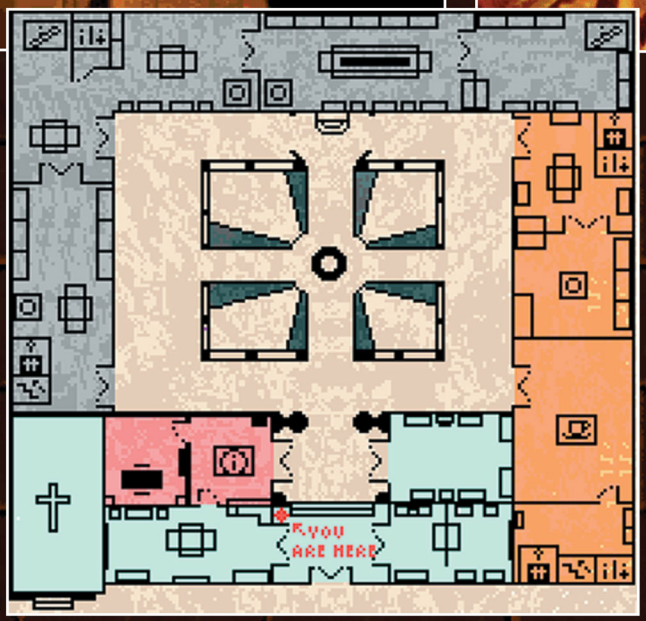




объявляет о своем приходе, бросая сперва боевой топор через окно. Вам удается взять его оружие и поразить вторгнувшегося в грудь. К Вашему большому удивлению он исчезает в дымке. И в тот момент, когда Вы уже собираетесь поздравить себя, боязливый голос с французским акцентом говорит о том, что Ваша возлюбленная похищена. Затем Вам поясняют, что она спрятана в музее Истории и Традиций Средних веков, как раз там, где проходила археологическую практику.

Хорошо выспавшись и позавтракав, Вы направляетесь в Музей спасать свою невесту, в путешествие, идентичное играм Alone in the Dark I - III. После непродолжительного урока истории Вы попадаете в XIV век и перерождаетесь в основателя дома Тамплиеров, который действительно существовал. Бил проходит через ворота времени, попадает в 1329 год, где и начинаются его проблемы (его сажают в тюрьму, где он будет находиться до тех пор, пока его не сожгут).

В этой игре Вам снова нужно будет ходить по комнатам, подбирать предметы, преодолевать препятствия, решать проблемы. Тактика такова: если Вы не выполнили задание сразу, действие нужно повторять до тех пор, пока не достигнете успешного результата.



В игре много плюсов, но один значительный минус: она не намного отличается от своих “предшественников”. Надо отметить, что графика всеже несколько изменилась, но не настолько, что бы говорить о чем-то особенном. Если некоторое время смотреть в “лицо” Билу, то можно заметить непонятное морфирование этого участка тела, где глаза, как два озера перетекают туда и обратно. Хотя предметы и герои стали более тщательно смоделированными, с большим количеством деталей.

Музыкальное сопровождение изменилось не очень сильно, т.е. количество и качество мелодий оставляет желать лучшего. Но это не самое главное - захватывающий сюжет перекрывает все недостатки. А игра смотрится намного выигрышнее, чем Alone In The Dark III.





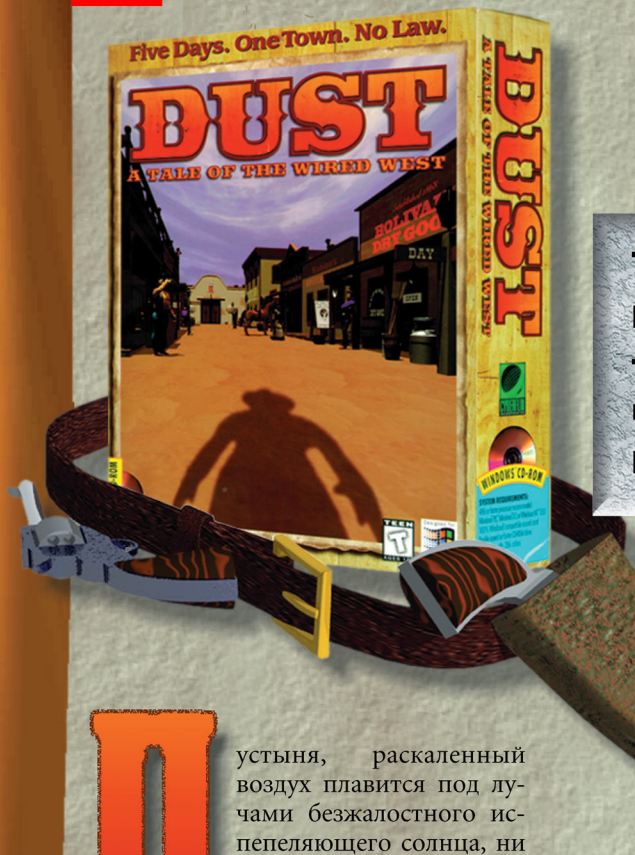
+ Улучшенная графика, необычный сюжет

= Не очень удачно изменен интерфейс управления

= Великолепное продолжение традиций Alone in the Dark

5

Dust



Тема:	**Приключение**
Издатель:	**GTE Entertainment**
Требования к компьютеру:	**486/33, 8MB RAM, SVGA, 2-x CD-ROM, Win 3.1**
Цена:	**$65**

SBG MAGAZINE

Пустыня, раскаленный воздух плавится под лучами безжалостного испепеляющего солнца, ни капли воды. Кругом только песок, лишь кое-где торчат одинокие кактусы. Что-то темнеет на горизонте! Хватило бы сил добраться. И вот одинокий странник стоит у ворот маленького заброшенного пограничного городка Diamondback на территории штата New Mexico. Без денег, без оружия — без ничего. Не велика беда, заработаем! А сейчас надо осмотреться, поговорить с кем-нибудь. Сойдет и этот пьяница, приканчивающий бутылку рома. Да... Оказывается городок изнутри такой же, как и с виду: кажется, что он вот-вот вымрет, и только привидения будут бродить по пустынным улочкам, да одиноко завывать ветер в подворотнях. Проклятые бандиты совсем распустились и не страшатся никого. Только что жители узнали, что убит шериф. Что же будет? И никто не остановит разбойников?



Придется серьезно этим заняться. Итак, полный благородных намерений странник начинает распутывать сложную паутину преступлений. Но он не одинок! Всегда и везде ему поможет его верный револьвер, не знающий промаха. В этих словах, в принципе, изложен весь смысл игры. Красивый интерактивный вестерн из жизни дикого запада с элементами стрельбы и мозговой деятельности. В вестерне участвуют более тридцати персонажей, каждый со своей историей. Странник проведет в городе четыре дня, на протяжении которых разгадает сорок секретов и головоломок. Весьма важным во













всех играх сейчас стало, безусловно, графическое оформление. И от того, насколько оно качественно, в большой степени зависит популярность игры. Про **Dust** можно сказать, что это настоящий фильм в SVGA графике. Правда, это относится только к окружающей среде, то есть к домам и различным неподвижным предметам. Немножко разочаровывают движения людей.

Если издали люди смотрятся еще ничего, то вблизи они выглядят настолько угловатыми, что на фоне тщательно прорисованного пейзажа на них просто противно смотреть. Но в целом графика и звук (национальные американские мелодии и природные шумы) производят впечатление вполне законченной вещи.

Традиционно вестерны из жизни дикого запада пользовались огромной популярностью, так как не только изобиловали драками и перестрелками, но и показывали благородных героев, защищающих справедливость и порядок. А возможность самому окунуться в жизнь прошлого и проявить свои личные качества привлечет к игре многочисленных поклонников. Мышь будет вам руками, а клавиши стрелок — ногами. Это что касается управления. Ходить Вы можете куда угодно и когда угодно, разговаривать с кем угодно, что дает некоторую свободу действий и особо приветствуется в приключенческих играх.

Мышь используется для взятия различных предметов, их использования, а также для стрельбы из револьвера. Единственное, о чем приходится думать самому, это какой предмет кому дать, а об остальном позаботится компьютер. Игра устанавливается под Windows и использует 256 цветов.

Тестирование проходило на компьютере 486/66/ 8 Мб оперативной памяти, картой SVGA с 1 Мб видеопамяти, музыкальной платой Sound Blaster Pro и двухскоростным CD-ROM дисководом в операционной среде Windows 3.1.

Все параметры идеально подходят для игры. Никаких задержек не наблюдалось.

Предоставлено SBG Magazine. Май, 1996.



Heart of Darkness

Издатель: Virgin Interactive
Платформы: PC, MAC и Sega Saturn

Heart of Darkness — динамичная приключенческая игра, где Вы выступаете в роли маленького мальчика Энди, который должен проникнуть в



самое сердце темноты, чтобы сразиться с демонами тьмы. Все началось с того, что собака Энди — его лучший друг исчезает под покровом темноты во время солнечного за-



тмения. Теперь Вам придется последовать в царство тьмы, чтобы спасти своего друга, пробираясь по семи трехмерным мирам, и отстреливаться от приведений, потерянных душ и ужасных чудовищ которые взяты из Ваших детских страхов.



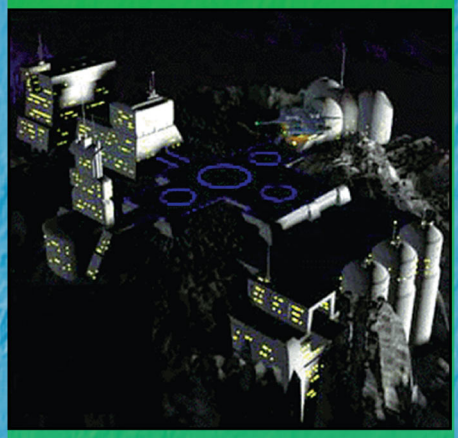
Heart of Darkness выполнена как хороший мультфильм, графика как игровых моментов так и заставок очень красочная, а анимация героев прекрасного качества. Игра достаточно сложная и иногда поставит в тупик даже опытных игроков.



Mission Force: Cyberstorm

Издатель: Sierra
Выход: Лето 1996

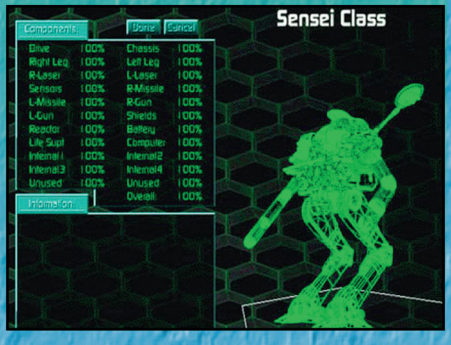
В новой стратегической игре **Mission Force: Cyberstorm** Вам предстоит командовать самой разрушительной армией за всю историю Киборгконфронтации. В Вашем распоряжении более 30 различных приспособлений, чтобы создавать боевые машины. Конструируйте своих воинов и отправляйте их в бой. Ва-



ша задача: совершенствовать оружие, планировать и выполнять многочисленные миссии и создавать своих воинов, чтобы победить Киборгов. Действие игры будет разворачиваться в совершенно разных



местах, в том числе и на опасных ледяных полях и среди смертельных потоков лавы.

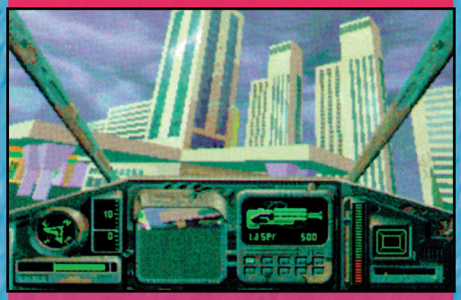


Russian Roulette

Издатель: Бука
Выход: Лето 1996

Наконец-то и у нас стали делать неплохие игры. Компания Бука выпускает новый самолетный симулятор «**Русская Рулетка**».

На Землю нападают инопланетяне и захватывают земные города. Над



захваченными городами они выстраивают защитные силовые поля, которые невозможно преодолеть. Объединенные силы Земли смогли накопить энергию, достаточную для пре-



одоления силового поля одним летательным аппаратом. Вы были избраны в качестве пилота, которому предстоит решить нелегкую задачу по освобождению захваченных городов от



инопланетян. После освобождения очередного города, земные инженеры смогут отключить в нем генераторы силового поля. Освободившуюся при этом энергию можно будет использовать для преодоления защитного поля в другом городе, куда Вы будете направлены. Будущее Земли — в Ваших руках.

URBAN RUNNER

Издатель: Sierra
Выход: Лето 1996

Urban Runner — захватывающий триллер в стиле Хичкока, в котором Вы выступаете в роли Макса (американского журналиста) и Ады (мистического немецкого эколога). Расследуя одно дело о коррупции, Вы подбираетесь слишком близко к правде. И тут удача отворачивается от Вас. Шериф найден убитым и подозрение падает на Вас.. Но Вы нуж-



ны не только полиции — члены мистической организации тоже хотят до Вас добраться. Единственный шанс — докопаться до правды, обелить свое имя, собрав доказательства своей невиновности.



Итак, собирайте предметы, изучайте детали и общайтесь с людьми, чтобы достичь своей цели. Игра порадует Вас полноэкранным видео и SVGA графикой.



VIRTUAL CORPORATION

Издатель: Microforum
Выход: Лето 1996

Virtual Corporation дает Вам возможность встать во главе огромной корпорации. Вы должны управлять многими совершенно разными



людьми, найти к ним правильный подход, а Вашим оружием станут интрига, шпионаж, слежка и многое другое, чему необходимо научиться, чтобы достичь успеха..

Игра не совсем обычна: обще-



ние с героями происходит при помощи микрофона, который входит в комплект. Единственное, что расстраивает в **Virtual Corporation**, так это не очень качественная графика.



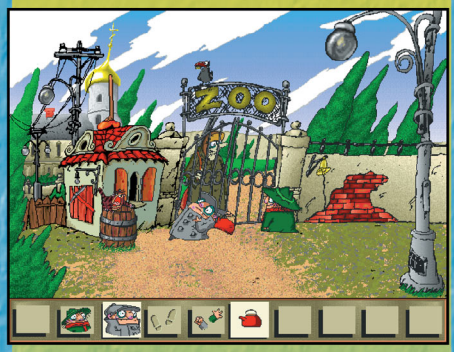
Братья пилоты

Издатель: Gamos
Выход: Лето 1996

Помните мультфильм студии «Пилот» «Следствие ведут колобки»? Скоро у Вас появится возможность увидеть продолжение, но только не в виде мультфильма, а в виде игры. Игру разрабатывает российская компания Gamos совместно со студией Пилот, и будет она называться «**Братья пилоты**».



Сюжет игры таков: злодей Кар-



бофос опять крадет слона, и двое приятелей колобков отправляются на его поиски. Чтобы найти вора, им предстоит по пути решать различные головоломки и загадки, как обычно в играх типа «Квест».





НОВЫЕ МУЛЬТИМЕДИА ПРОГРАММЫ





Leonardo da Vinci: the painting

Платформа: Windows
Издатель: EMME Interactive
Цена: $70

Пакет рассказывает о живописном творчестве великого художника эпохи итальянского Возрождения.

Michelangelo

Платформа: Windows
Издатель: EMME Interactive
Цена: $70

Вы можете ознакомиться с лучшими скульптурными и живописными работами Микеланджело.

Cinemania ‘96

Платформа: Windows ‘95
Издатель: Microsoft Home
Цена: $65

Энциклопедия современных американских фильмов.

The Greatest Museums of Europe

Платформа: Windows
Издатель: EMME Interactive
Цена: $70 (за том)

Мультимедийная экскурсия, выполненная в двух томах, в лучшие европейские и российские художественные музеи.

The Ultimate Human Body

Платформа: Windows
Издатель: Dorling Kindersley
Цена: $80

Замечательное интерактивное руководство для изучающих анатомию.

English Platinum

Платформа: Windows
Издатель: АО «Все для ПК»
Цена: $75

Одна из самых лучших русскоязычных обучающих программ по английскому языку.

World War II

Платформа: Windows, Windows '95
Издатель: Flag Tower
Цена: $70

Исторический мультимедийный пакет, рассказывающий о самых значительных событиях Второй Мировой войны.

XX Century Art

Платформа: Windows, MacOS
Издатель: Fondation Maeght
Цена: $80

Энциклопедия знаменитых художественных произведений XX века.

World War II: Encyclopedia

Платформа: DOS, Windows
Издатель: Cambrix
Цена: $60

Энциклопедия, рассказывающая о событиях, участниках и битвах Второй Мировой войны.

Family Medical Guide

Платформа: Windows
Издатель: Dorling Kindersley
Цена: $80

Интерактивный медицинский справочник, позволяющий быстро поставить диагноз Вам и Вашим близким.

World War I

Платформа: Windows, Windows '95
Издатель: Flag Tower
Цена: $70

Исторический мультимедийный пакет, рассказывающий о самых значительных событиях Первой Мировой войны.

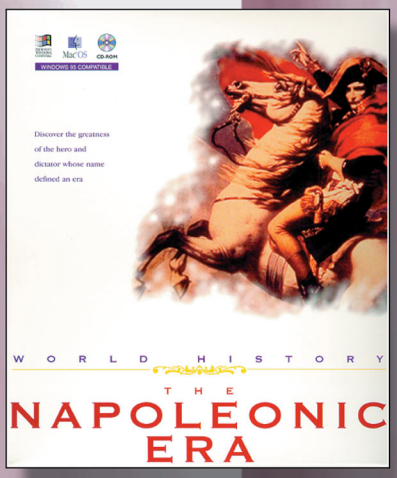
Jazz

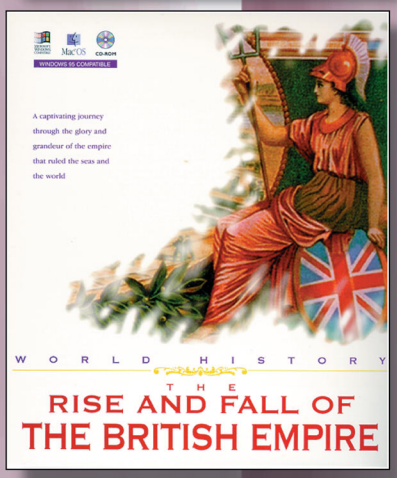
Платформа: Windows
Издатель: TDS Interactive
Цена: $60

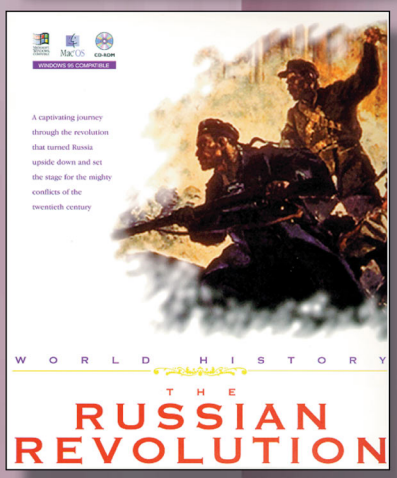
Мультимедийная энциклопедия джаза.

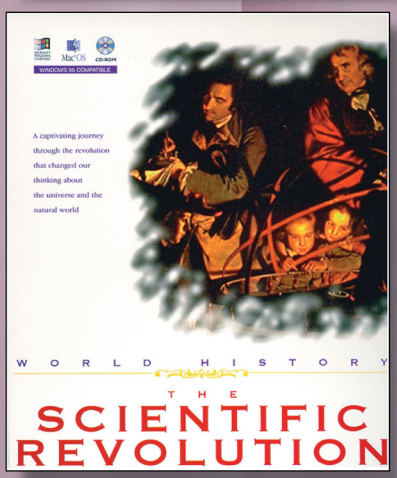
Мультимедиа-энциклопедии по вышеуказанным ценам Вы можете купить в магазинах «Game Land»











World History

Эра Наполеона, расцвет Британской империи, Октябрьская революция, Научная революция.

Платформа:	**PC, MAC**
Издатель:	**Zane Publishing**
Требования:	**486/33, 2-x CD-ROM**
Цена:	**$100**

Сборник состоит из четырех пакетов, посвященных значительным историческим эпохам. Каждый пакет оформлен, как отдельный продукт и упакован в свою коробку. Именно поэтому, сборник выглядит весьма солидно. И это не только внешнее впечатление. Предлагаемая информация дает очень хорошее представление о тех исторических событиях, которых касается сборник.

Первый диск посвящен эре правления великого полководца и императора Наполеона. За 45 минут Вы узнаете о его фантастических способностях как стратега и полководца, его желании объединить все европейские нации в одну великую империю, которая по своей мощи превосходила бы Римскую, а также о причинах поражения его армии под Ватерлоо и его смерти на маленьком острове Св. Елены в тысячах милях от родной Франции.

Второй пакет описывает расцвету и падению Британской Империи. 35-минутная мультимедийная презентация посвятит Вас в исторические события развития Британии и расширения ее колоний. Вы узнаете, почему, начиная с восстания в 19 веке, эта империя стала постепенно терять свою мощь как на самой территории Британии так и на территории своих колоний.

Следующий пакет рассказывает близкой нашей душе теме о Русской революции 1917 года. Вы станете свидетелями зарождения коммунизма и увидите причины его появления собственными глазами. У Вас есть возможность проследить за развитием событий с профессиональной, непредвзятой точки зрения и узнать побольше о научном базисе коммунизма в лице Карла Маркса, Леона Троцкого и, конечно же, Ленина.

Из четвертого диска, который называется "Научная Революция", Вы узнаете, почему вдруг начиная с 16 века человечество стало поворачиваться от слепой веры в Божью волю к совершенно новому типу мышления, прародителями которого стали Коперник, Галилей, Ньютон и другие ученые, имена которых известны каждому по сей день. Вы узнаете о великих открытиях в области математики, физики и астрономии, которые перевернули восприятие бытия человека и окружающего мира на 180 градусов.



+ **Много интересных фактов. Незаменимый продукт для написания рефератов на исторические темы**

– **Отсутствие видео-информации**

= **Отличное средство для изучения всемирной истории**

5

MusicCentral'96

Музыка всех стилей и направлений



Платформа:	**PC**
Издатель:	**Microsoft Home**
Требования:	**486/33, 2-x CD-ROM**
Цена:	**$55**

Эта энциклопедия создана специально для любителей музыки, независимо от того, приверженец ли Вы рэпа или фольклора. Она содержит всю информацию, которую только можно захотеть узнать о певцах, музыкантах, композиторах и всех тех людях, которые связаны с миром музыки. Естественно, что такой яркий и разнообразный мир как музыка нельзя описать одними словами. Поэтому это обилие информации снабжено более 50 яркими видео клипами, 2000 красочных фотографий и большим количеством редких выступлений самых известных в мире музыкантов.

Вы узнаете о том, как люди, стили и события повлияли на развитие различных направлений в музыке. Ведь не все знают, как появился рэп, или откуда взялся джаз и песни в стиле «кантри».

В **Music Central'96** содержится





более 8000 биографий известных певцов и музыкантов с интересными фактами из их частной и сценической жизни. Вы сможете найти информацию о 60000 музыкальных альбомах, взятую из известной дискографии Muze Inc. Если у Вас нет четкого мнения по поводу того или иного музыканта или музыкального стиля, или Вам просто интересно узнать, что думают о Вашем любимом певце или музыканте, то Вы можете просмотреть экспертные оценки известных критиков и ведущих радиопрограмм.

Вы всегда найдете в энциклопедии что-то новое для себя, и, вполне возможно, неожиданно станете поклонником какого-нибудь музыкального стиля.

Интерфейс **Music Central'96** очень удобен, а стиль, которым написаны все статьи прост и доходчив. Поэтому, если у Вас есть небольшие знания английского языка, то Вы будете вполне в состоянии прочитать их.







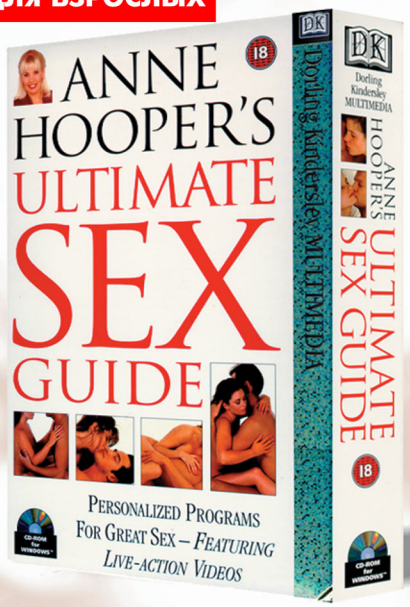
+ Обилие интересной фактов

= Знание английского языка

= Необходимая вещь для музыкальных фанатов

5



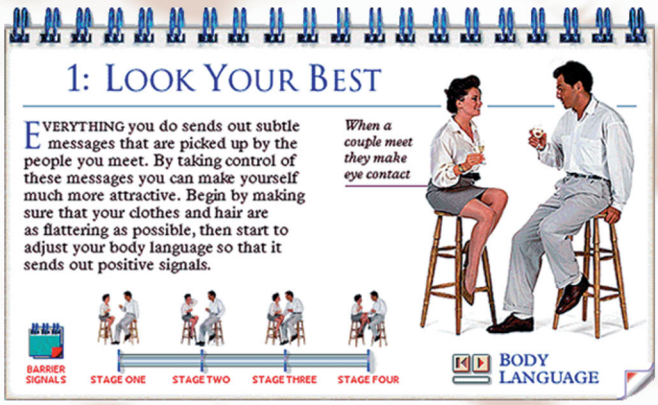


The ULTIMATE Sex Guide

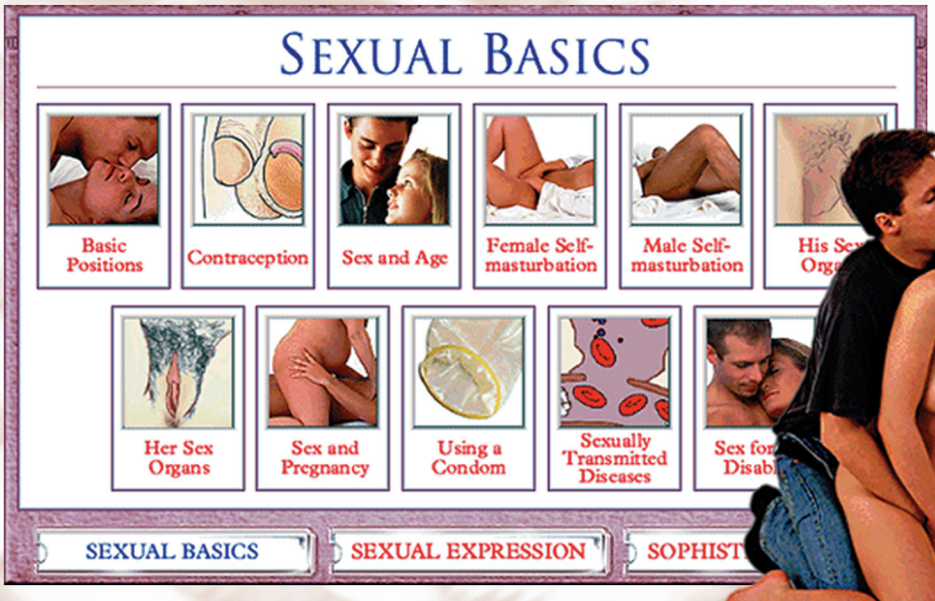
Тема:	**Энциклопедия секса**
Издатель:	**Dorling Kindersley**
Требования к компьютеру:	**386/33, 4 MB RAM, SVGA, 2-x CD-ROM, Win3.1, S.Blaster**
Цена:	**$90**

Издательство «Dorling Kindersley», разрабатывающее различные электронные энциклопедии, выпустила в свет новую мультимедиа программу **The Ultimate Sex Guide**. Видимо, каждый решит для себя, увенчалась ли успехом попытка систематизации всего, относящегося к наиболее интимным вопросам — впечатление от «Путеводителя по сексу для начинающих» остается двоякое.

Нужно отдать должное красиво, с любовью и умом, выполненному графическому интерфейсу. После заставки и вступления — приветствия автора программы Энн Хупер, которое можно прервать в любой момент, вы попадаете сразу в главное меню. Оно предлагает вам четыре основных раздела: Тесты, Личные Досье, Программы и «Сексопедию». Иконки, наподобие панели Microsoft Office, всегда находятся в пределах досягаемости.



The Ultimate Sex Guide претендует на роль «домашнего доктора», предлагая вам тестирование с целью построения личного «сексуального профиля». Результаты шести тестов по десять-двадцать вопросов в каждом отражаются в круговой диаграмме по принципу «много — достаточно — мало», или, если Вам угодно, «хорошо — нормально — плохо». Каждый из тестов содержит вопросы по одной из тематик, относящихся к сексу и сексуальности: наличие общих знаний, насколько Вы умеете открыто обсуждать эту сферу вашей жизни, все ли в порядке с медицинской точки зрения, аспекты мотивации, чувственности и удовлетворения. Когда Вы заканчиваете очередной тест, появляется «ведущая» Энн Купер и сообщает о промежуточных результатах, дает подробный разбор «вашего случая» и рекомендует ознакомиться с несколькими страничками «Сексопедии». Интерактивные страницы Вашего досье позволяют сделать это одним нажатием кнопки, после чего вернуться к тестированию.



Все Ваши ответы сугубо конфиденциальны (пароль, и все такое). Через какое-то время можно вернуться к досье и выполнить некоторые тесты заново, если Вас не удовлетворили первоначальные результаты (к примеру, Вы неправильно ответили на вопрос, правда ли, что инкубационный период СПИДа — 9 лет).

Удивляет лишь то, что, стремясь к наиболее полной оценке личностных характеристик, **The Ultimate Sex Guide** порой игнорирует некоторые индивидуальные особенности, которые совершенно очевидно не могут не играть

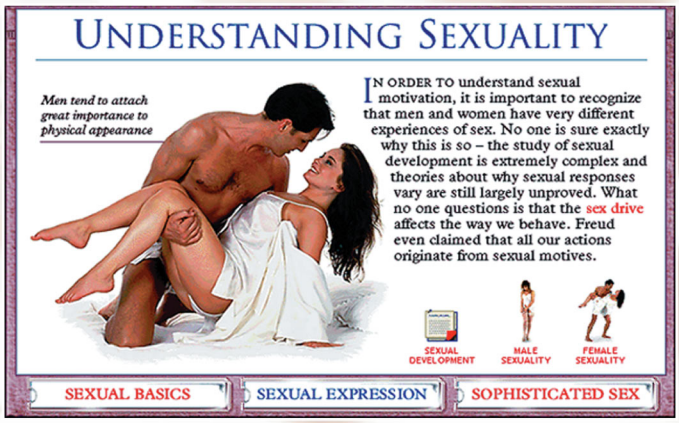


роли при составлении «диагноза» и рекомендаций.

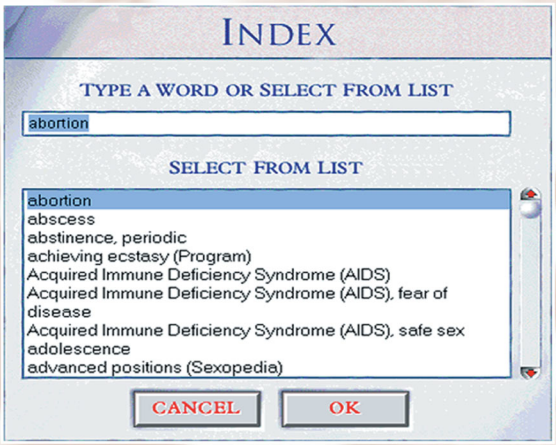
Видеофрагменты, которых в программе более полусотни (продолжительностью от пяти секунд до полутора минут), в полной мере подчеркивают щекотливость вставшей перед авторами задачи. Ролики поражают своей целомудренностью и, порой, некой детской наивностью. Самые «сложные» демонстрации выполнены в мультипликационном варианте, что заставляет вспомнить картинки из учебника биологии. Впрочем, многое из предлагаемого программой без мультипликации просто не было бы возможно.

Большая часть видеороликов может демонстрироваться в окнах двух размеров: стандартном (в пределах иллюстрации на странице), и увеличенном. К сожалению, во втором случае ролики лишены высокого разрешения и плавности изображения.





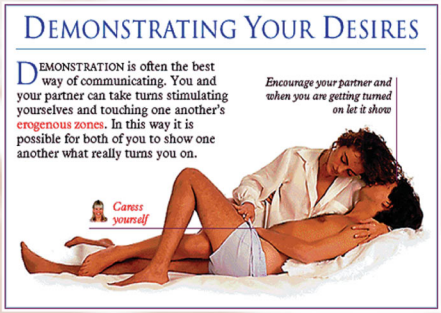
Путеводитель предлагает целевые программы по «шлифовке» своих навыков и умений. «Программы» включают три подраздела: «физический», «умственный» и «чувственный» — там Вам объяснят, как поступать с телом, умом и сердцем. Программы слишком обобщенны, но при этом даже «знатоки» этой сферы наверняка найдут для себя что-то неожиданное.



Панель быстрого перехода, расположенная в нижней части экрана, обеспечивает переключение в главное меню или личное досье пользователя, пользование видеобиблиотекой «Сексопедии», алфавитным указателем и словарем обсуждаемой темы, возврат к предыдущей странице просмотра, вызов параметров настройки программы и окон подсказки, а также — видимо, чисто в демонстрационных целях, — просмотр случайным образом выбранных материалов.



Требования к технике и программному обеспечению достаточно мягкие (386 DX/33, RAM 4MB, SVGA 256 цветов, Windows 3.1 и выше). Значительно серьезнее претензии к пользователю — без знания английского языка можно лишь разглядывать картинки.



Невысокие требования к компьютеру

+

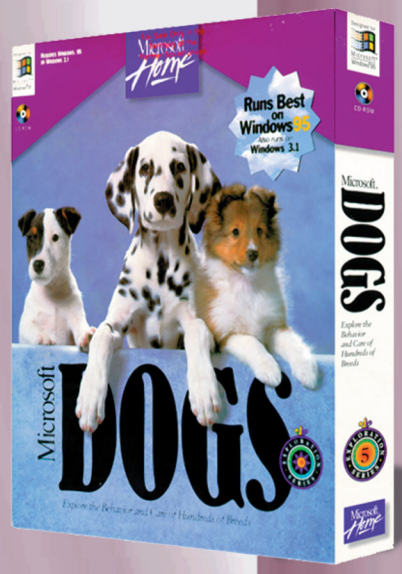
Знание английского языка

=

Хороший советчик в интимных вопросах

=

5



Dogs

Собаки: уход и воспитание

Платформа:	**PC**
Издатель:	**Microsoft Home**
Требования:	**486/33, 2-x CD-ROM**
Цена:	**$55**

Для тех кто имеет собаку, хочет ее приобрести или просто любит этих симпатичных и преданных животных, компания Microsoft сделала настоящий подарок, создав энциклопедию о собаках "**Dogs**". Выпущенная на CD-ROMe, она несет в себе всю информацию, которая может понадобится Вам по уходу за собаками. Помимо более 700 статей, содержащих огромное количество полезных фактов, программа включает в себя более 80 видео и 1000 аудио фрагментов, плюс 1000 различных фотографий.

В Вашем распоряжении практически вся известная информация о 250 наиболее популярных породах, из которой Вы узнаете место и время появления данной породы, для чего она использовалась, а также вес, рост и характерные внешние данные. "**Dogs**" расскажет об особенностях характера и привычек каждой породы, как найти к ним подход, чтобы они Вас полюбили и слушались.

Одной из самых интересных частей энциклопедии является описание того, как собаки воспринимают окружающий мир. Вы испытаете ту разницу в восприятии звуковых эффектов человеком и собакой, а также увидите мир глазами собаки. Все это создает необычное впечатление и заставляет взглянуть на этих четвероногих существ другими глазами.

Хорошо известно, что за собакой нужен тщательный уход, причем к каждая порода имеет свои особенности в этом вопросе. Но вот получить четкую, полную информацию у ветврача или другого специалиста не всегда возможно. "**Dogs**" же поможет Вам как в составлении правильного рациона для Вашего любимца, так и в выборе системы тренировки. Особое внимание уделено кормлению и воспитанию щенков, которые требуют особого ухода.



Вы можете просмотреть множество видеоклипов, которые расскажут о собачьих "профессиях". Ведь у собак почти все как у людей: кто-то становится кинозвездой, кто-то бежит в собачей упряжке, а кто-то занимается трудной и опасной работой, спасая людей в горах, служа в полиции и на таможне и помогая слепым людям.

Но эта энциклопедия не только отличный информатор, но и хороший помощник в выборе собаки. Если Вы решили приобрести себе четвероногого друга, но не знаете какую породу выбрать, то Вам поможет специальная страница в "**Dogs**" под названием Canine Consultant. Вам надо ответить на несколько вопросов, касающихся цели приобретения животного, Ваших жилищных условий, свободного времени, опыта в уходе за собаками и какого размера собаку Вы хотите. Вы тут же узнаете породу, которая Вам подходит больше всего, и, при желании, можете сразу узнать всю известную информацию о данной породе.

В "**Dogs**" каждый найдет что-то полезное для себя, независимо от того, есть у Вас собака или нет. Благодаря удобному интерфейсу Вы никогда не потеряетесь в обилии информации. А оформление программы выглядит очень оригинально. Например, чтобы попасть с одной страницы на другую, Вы должны нажать стрелкой мыши на изображение не обычной клавиши, а на след от собачьей лапы или на косточку. Единственная проблема, с которой Вы можете столкнуться - это знание английского языка, но если у Вас этой проблемы нет, то "**Dogs**" сослужит Вам неплохую службу.





Много полезной и разнообразной информации

+

Знание английского языка

=

Хороший помощник в выборе и уходе за собакой

=

5



Секреты

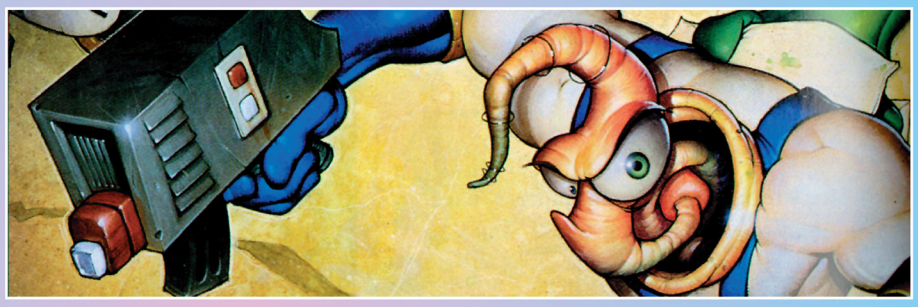
Terminator Future Shock. Virgin

Чтобы ввести следующие коды, нажмите одновременно кнопки Alt и / во время игры. Вы увидите окошко в нижнем левом углу экрана, где и надо набрать нужный Вам код. Введя код, нажмите Enter.

BANDAID — пополнение вооружения и мощности
FIREPOWER — все виды оружия
SUPERUZI — супер узи с 9999 патронами
NEXTMISSION — перенесет Вас на следующую миссию
TURBO — турбо режим
GARBLE — позволяет видеть код, который Вы вводите
WHOAMI — координаты Вашего местоположения

Earthworm Jim. Activision

Чтобы сделать доступными коды, просто введите их во время игры.
ITSAWONDERFUL — дополнительная жизнь
ONANDONANDON — максимальное число продолжений
POPQUIZHOTSHOT — 1000 пуль
SLAUTHERHOUSE — доступ к пяти первым уровням в игре



The Hive. Trimark



На экране ввода имени игрока введите TORYO (все буквы заглавные), и Вы получите доступ к любой из 20 миссий игры. Если у Вас не получается запустить код, попробуйте переинсталлировать игру и ввести код, играя первый раз.



Warcraft 2. Blizzard



Вот некоторые коды, которые помогут Вам выйти из трудного положения в этой игре.
VALDEZ — 5000 единиц топлива
SHOWPATH — Показ всей карты
HATCHET — Ускорение рубки деревьев
MAKE IT SO — Немедленная постройка
NOGLUES — Разрушение магических ловушек
THERE CAN BE ONLY ONE — Показывает окончание игры
ON SCREEN — Показ всей карты, даже при игре нескольких человек
IT IS A GOOD DAY TO DIE — Делает Ваших солдат непобедимыми

Descent. Interplay

В этой игре Вам может очень пригодиться обзор всей карты. Чтобы получить его, прежде всего введите GABBAGABBAHEY, что активирует режим кодов. Теперь нажмите ALT/F, чтобы получить полную карту.

Witchaven. IntraCorp



Если у Вас возникли проблемы с прохождением этой игры, то следующие коды помогут Вам.
Чтобы активировать коды, нажмите сначала пробел, а затем введите одну из следующих команд:
SCOOTER — все виды оружия, полный запас вооружения
WANGO — полное здоровье, вооружение, все ключи
MOMMY — дает по девять каждого вида заклинаний и яда.



Blackthorne. Interplay. Коды уровней.

Эти коды позволят вам попасть на любой уровень, включая и самый последний, где Вам предстоит сразиться с главным противником.

2 уровень — FBWC
3 уровень — QP7R
4 уровень — WJTV
5 уровень — RRYB
6 уровень — ZS9P
7 уровень — XJSN
8 уровень — CGDM
9 уровень — TJIF
10 уровень — GSG3
11 уровень — BMHS
12 уровень — Y4DJ
13 уровень — HCKD
14 уровень — NRLF
15 уровень — J6BZ
16 уровень — MJXG
17 уровень — K3CH

Colonization (версия1.2). MicroProse. Меню кодов



Если у Вас возникли проблемы с прохождением этой игры, то Вам пригодится следующий код. Во время игры нажмите и держите ALT и наберите WIN. Вы должны попасть в меню кодов. Здесь Вы найдете много вещей, которые значительно облегчат Вам жизнь.



Magic Carpet. Bullfrog

Чтобы сделать доступными коды в игру, необходимо полностью остановить ковер (или ввести код в самом начале уровня) и напечатать «I». Вы увидите небольшое окошко, куда можно впечатать слова. Чтобы активировать коды, впечатайте «ratty». Теперь просто используйте следующие комбинации.

Alt+F1 — все заклинания.
Alt+F2 — манна.
Alt+F6 — закончить надпись.
Alt+F7 — убивает всех монстров на уровне.
Shift+C — закончить уровень.

Чтобы перейти с одного уровня на другой, введите в окошке CARPET и номер уровня (1-50).

Quarantine. GameTek. Неуязвимость



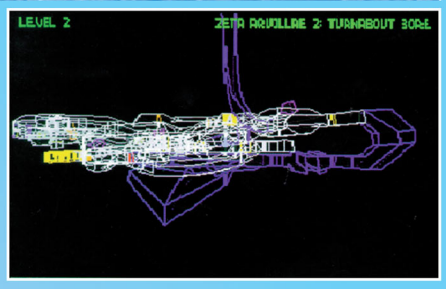
Начните игру со следующими параметрами CHEATER INFINITE NOCAR INVINCE.
Теперь во время игры нажмите Alt/Ctrl/F7 до того, как кто-нибудь ударит Вас или Вы ударите кого-нибудь. Теперь Вы должны стать неуязвимым.

Descent 2. Interplay

Перед тем, как вводить эти коды, убедитесь, что буквы, употребленные в кодах, не используются Вами в управлении.



ALIFALAFEL — Все предметы
GOWINGNUT — Ваш помощник будет атаковать врагов.
HELPVISHNU — Больше помощников.
BITTERSWEET — Странный вид окантовки экрана.
GODZILLA — Возможность уби вать врагов просто врезаясь в них.
FREESPACE — Переход на следующий уровень.
SPANIARD — При первом вводе убивает всех роботов, при втором — босса, при третьем — бедного



помощника.
ALMIGHTY —Неуязвимость.
ROCKGRL — Полная автокарта.
LPNLIZARD — Оружие.

Screamer. Virgin

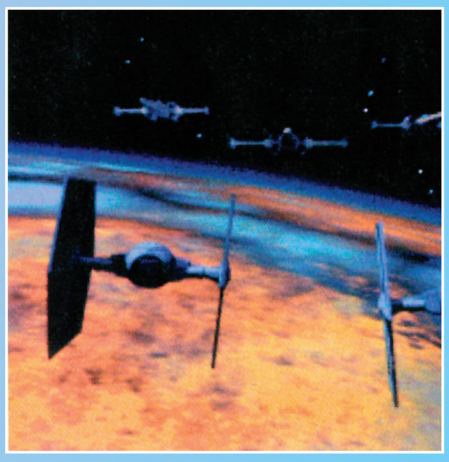
Введите следующие коды на экране меню.

VTELO -- Доступны все обычные трассы..
INVER -- Доступны все обратные трассы.
JOINT -- Больше помех.
CLOCK -- Отключение часов.
TAZOR -- Теперь в Вашем распоряжении будет необычная машина.
UPDOW -- Переворачивает изоб ражение. (Не всегда срабатывает).
MIRRO -- Зеркальный режим. (Не всегда срабатывает).

Rebel Assault. Lucas Arts



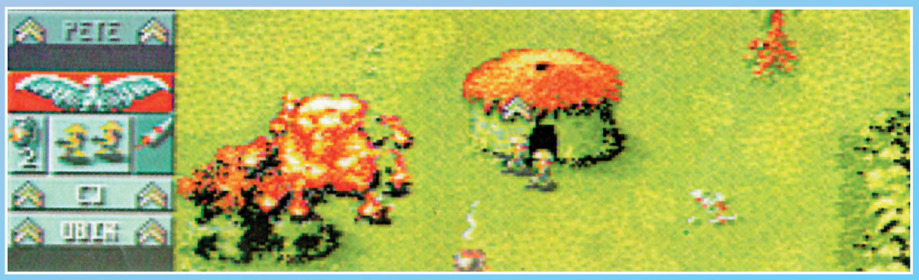
После появления логотипа LucasArts, нажмите на джойстике Вверх, Огонь, Вниз, Огонь, Влево, Огонь, Вправо, Огонь. Вы услышите звонок телефона и голос, говорящий: «LucasArts». Значит режим кодов активирован.
Теперь Вы можете попасть в любую главу игры по своему желанию. Для глав с первой по девятую необходимо ввести соответствующую цифру от 1 до 9, а для 10-15 глав введите соответствующую букву от A до F.
Также, нажав «+» на клавиатуре, Вы уберете все повреждения.



Worms. Ocean

На экране всех видов оружия введите код BAABAA. В результате Вы получите доступ к новому разрушительному супер оружию, которое позволит Вам с успехом завершить игру.

Cannon Fodder. Virgin. Переход на следующий уровень.



Чтобы перейти на следующий уровень, высветите на экране карту, нажмите и держите Ctrl и наберите Fodder. С этого момента вокруг экрана появится белая рамка. Выйдите из экрана карты и вернитесь в игру. Теперь Вам стоит только нажать Enter, и уровень будет завершен.



WING COMMANDER V
THE PRICE OF FREEDOM

СОВЕТЫ ВЕДЕНИЯ БОЯ

Правило номер один: ***никогда не паникуйте***! Никто не отдаст Вас под военный трибунал, если Вы потратите 3-4 секунды на то, чтобы организовать все так, как Вам удобно.

Прежде всего синхронизируйте Ваше оружие (Ctrl G). Конечно, Вы можете выбрать только пушки или только лазеры, но синхронное использование оружия нанесет наибольший урон врагу.

Также проверьте, что вооружение готово к бою. Если у Вас нет того вида оружия, которое Вы хотели использовать, то приготовьте ракету Friend-or-Foe. Эта ракета не нуждается в долгом нацеливании — она сама найдет свою цель.

МАНЕВРЫ

Бомбардировка (Strafing)

Этот маневр можно использовать против неподвижных целей (наземные цели) или тех, которые двигаются намного медленнее, чем Вы (например, транспорт). Вы можете либо приблизиться под небольшим углом и атаковать, либо спикировать вниз и стрелять как можно чаще перед тем, как отлететь для повторной атаки.

Не стреляйте, пока не будете уверены, что Ваш выстрел нанесет урон врагу. Если Вы видите, что выстрел образовал дырку во вражеском корабле, постарайтесь как можно быстрее повторить выстрел, чтобы не дать врагу времени на устранение повреждения.

Но помните, что выполняя такой маневр, Вы становитесь хорошей мишенью для вражеских стрелков. Они постараются сесть Вам на хвост, как только Вы направитесь к медленной мишени. Как можно дольше не обращайте на них внимания, а затем попытайтесь сманеврировать так, чтобы оказаться за ними. Если у Вас энергия на исходе, то отлетите на безопасное расстояние и подождите, пока она пополнится.

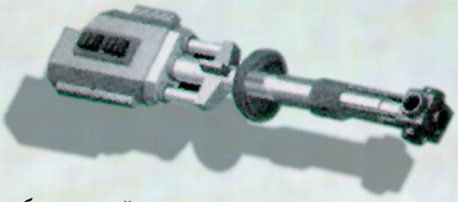
Скольжение (Slide & Pop)

Если Вы выполняете миссию на Banshee или Dragon, то у Вас есть возможность резко оторваться от преследователей. Как только Вы включите автоскольжение (autoslide), корабль немедленно устремится туда, куда направлен его нос. Это позволяет неожиданно менять угол полета, что поставит преследователей в затруднительное положение. Как только враги опять сядут на хвост, используйте этот маневр повторно. Вы можете маневрировать таким образом неограниченное количество раз — летайте кругами или зигзагами, и тогда противник не сможет уничтожить Вас.

ОРУЖИЕ

Дробовик (scattergun)

Это оружие может нанести



большой вред врагу, но, к сожалению, оно потребляет очень много энергии. После первого выстрела уходит много времени на перезарядку, поэтому дробовик не очень популярен.

Расщепляющая пушка (fission cannon)

Чтобы использовать это оружие, необходимы опыт и умение,







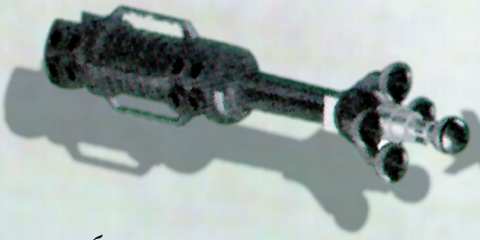


потому что для ее использования нужно четко прицеливаться. Если это Вам под силу, то используйте эту пушку — два точных выстрела, и враг уничтожен.



Орудие ураганного огня (stormfire)

Хорошее оружие против медленных и тяжелых кораблей. Как только они попытаются сманеврировать, чтобы встать к Вам в хвост, используйте stormfire, и они будут уничтожены.



Пушка-пиявка (leech)

Это, в принципе, хорошее оружие, но помните, что оно перекачивает энергию с вражеского корабля на Ваш и может перегрузить и, в конце концов, испортить Вашу систему наводки, после чего ее практически невозможно исправить. Лучше использовать его не в боевых операциях, а в миссиях спасения и освобождения.



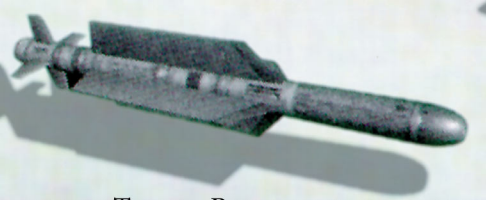
Мины (mine)

Это не очень популярное оружие среди игроков. Однако, его можно использовать так: в начале сражения подлетите поближе к основному кораблю противников и сбросьте на него весь запас мин, затем улетите. Пока Вы сражаетесь с другими кораблями, на основном корабле будут взрываться мины, и он будет значительно ослаблен к тому времени, когда Вы доберетесь до него.



Друг-или-враг (friend-or-foe)

Как только Вы попадете в зону с большим количеством вражеских кораблей, это оружие — то, что надо. Просто выпустите весь его заряд. Оно само найдет свою цель. Теперь Вам остается только добить оставшихся в живых.

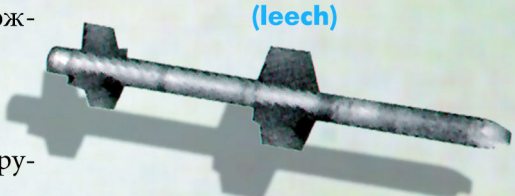


Опознавательные торпеды (image recognition)

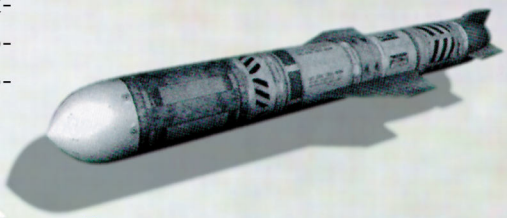
Это оружие не требует долгого нацеливания, и к тому же наносит большой урон противнику.



Ракета-пиявка (leech)



Эта ракета хороша в любой ситуации. Когда Вы будете точно знать, как ею пользоваться, она всегда сослужит неплохую службу. Она высосет из вражеского корабля всю энергию, и он уже будет ни на что не способен.



Ракета с термонаведением (heat seeker)

Эти ракеты наносят большой вред, но у Вас уйдет много времени на прицеливание. Их лучше использовать, когда Вы висите на хвосте у противника, нацеливая на выхлоп.

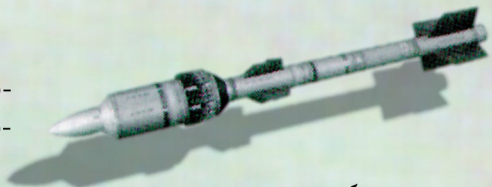


Торпеда (torpedo)

При наличии четырех торпед Вы можете уничтожить любой корабль противника в игре. Чем и хорош корабль *Avenger* (на нем достаточный запас торпед).

Разрывная ракета (starburst)

Неплохое оружие, но не надейтесь на него, когда будете спасаться от врагов. Пока держите кнопку пуска, она будет лететь прямо. Как только кнопка будет отпущена, ракета разлетится мно-









жеством осколков во все направления. Если кнопка пуска будет нажата более 20 секунд, ракета взорвется сама.

Коническая разрывная ракета (coneburst)

Это модифицированный вариант предыдущего оружия. После взрыва осколки преимущественно продолжают лететь вперед. Не отпускайте кнопку пуска до тех пор, пока ракета не удалится на порядочное расстояние от Вашего корабля. Этот вид оружия эффективен против основного корабля противника. Итак, выстрелите и нажмите и держите Enter. Наблюдейте за ракетой, нажимая F8. Когда она приблизится к кораблю, отпустите Enter.

ПРИЦЕЛ

Прицеливание — одна из самых сложных вещей в игре. Возможно, первое время Вы начинали стрелять по вражескому кораблю как только он появляется в поле зрения, и прекращали, когда он исчезал из виду. Дай бог, если Вы попали в него раз или два, о полном уничтожении при таком подходе говорить не приходится. Вот несколько советов, как все же уничтожить врага.

Следите за скоростью: Чем медленнее Вы двигаетесь, тем быстрее враг исчезнет из поля зрения. Если Вы двигаетесь слишком быстро, попасть в противника тоже будет сложновато. Подведите прицел к вражескому кораблю (L), а затем подстройтесь под его скорость (Y).

Наблюдайте за электронной системой нацеливания (I.T.T.S.): Доверяйте зеленому кружку. Не прицеливайтесь постоянно к кораблю, Вы можете попасть в него, только когда приблизитесь на определенное расстояние. Постоянно наблюдайте за I.T.T.S. и стреляйте только тогда, когда загорится красный свет. Совсем не обязательно, чтобы кружок I.T.T.S. был нацелен на вражеский корабль, но совсем неплохо, если Вам все же удалось это сделать.



Висите у врага на хвосте: Только если Вы висите у противника на хвосте, Вы сможете несколько раз подряд выстрелить в него.

ПРОТИВНИКИ

Thunderbolt

Всегда помните, что это очень опасные корабли. Они с легкостью могут Вас уничтожить. Чтобы их победить пользуйтесь следующими маневрами.

1. Постарайтесь лететь над ними, все время держа их внизу. Чтобы выстрелить, быстро опустите нос своего корабля в направлении противника, сделайте несколько выстрелов и возвращайтесь в исходное положение. Самая трудная часть — все время держаться над ними.



2. Автоскольжение (*см. выше*) — очень эффективный метод против *Thunderbolt*, но будьте осторожны. Будучи на грани уничтожения, они становятся своего рода камикадзе и могут пойти на отчаянные шаги.



Avenger

Лучше всего их преследовать. Не относитесь к ним пренебрежительно — они настолько же опасны, как и *Thunderbolt.*

Banshee

Эти очень хорошо маневрируют, не завичимо от Ваших уло-





вок и уверток. Не дайте им сесть на Ваш хвост. Более чем один корабль *Banshee* — смертельно опасен. Постарайтесь уничтожить их как можно быстрее, используя все свое вооружение.

Bearcat

Leech и *Scattergun* — наиболее эффективное оружие против них. Не полагайтесь на автоскольжение, так как оружие Bearcat само-



наводящееся. Атакуйте сверху и отлетайте на безопасное расстояние. Атакуйте повторно, и так до тех пор, пока противник не будет уничтожен.

Dragon

Лучшее оружие против них — *Scattergun.* Когда они появляются, сперва атакуйте более слабых. Они неплохо умеют садиться на Ваш хвост, поэтому когда Вы услышите звук, как кто-то появляется, приготовьтесь к маневрированию, чтобы ускользнуть от их выстрелов. Когда Вы сами нахо-



дитесь на *Dragon,* то *Dragon* противника Вам всегда видны, даже когда они не появились.

Excalibur

Простой совет — оставай-



тесь за ними и стреляйте при первой возможности.

Hellcat

У этих кораблей очень быстро восстанавливается защита, поэтому атакуйте каждый корабль до тех пор, пока он не будет уничтожен. Не позволяйте, чтобы более одного корабля оказывались у Вас за спиной.

Longbow

Постарайтесь лететь с той же скоростью, что и *Longbow,* а



то Вы можете быстро пролететь мимо них — они очень медлительные. Ракеты выпускайте парами.

Razor

Против них используйте ра-



кету *Image Recognition* — она уничтожит корабль противника за один раз. Обычно эти корабли начинают кружить вокруг Вас, поэтому попасть в них не очень сложно. Также можно их потаранить.

Vindicator

Не обращайте особое внимание на заднюю пушку — это



просто слабый лазер. Будьте очень внимательны, преследуя их около земли, они постараются уничтожить Вас.

КОДЫ

Создатели игры советуют не пользоваться никакими кодами, потому что это может привести к стиранию всех сохраненных игр из памяти компьютера.

Реакцию игры на коды предсказать невозможно, поэтому будьте осторожны!



Геннадий ПАШКОВ

Crusader: No Remorse. Origin. Тактика прохождения первых двух миссий

Основные правила

Прежде всего, давайте установим основновополагающие правила. Управление Молчуном (**Silencer**) может быть искусным делом; для этого необходимо овладеть механизмом цифровых кнопок клавиатуры с использованием **NumLock**. В этой конфигурации почти каждое действие может быть выполнено одной рукой. Может быть, вначале Вам покажется, что мышь более чувствительна, к тому же пройдет некоторое время, пока Вы привыкните к клавиатуре.

Двигаясь по незащищенной территории, пользуйтесь «продвижением» (кнопку «/» на цифровой клавиатуре) вместо стремительного движения вперед — двигаться Вы будете намного медленее, но Ваше оружие всегда будет наготове. Это разработано скорее не для увеличения скорости, но для того, чтобы остаться в живых при выполнении Вашей миссии.

Так же ознакомьтесь с кнопками, производящими шаг в сторону («**7**» и «**9**») и вращение («**1**» и «**3**»). Прием «шаг в сторону» позволит Вам осторожно двигаться в боевой позиции по направлению к неподвижной цели. Вращение — лучший способ входа в комнату, полную персонала **WEC MILOps**, подкатываетесь к двери, открывая ее, и входите, стреляя.

Предлагаю Вам список действий, которые необходимо выполнить в первых двух миссиях; навыки и тактика, выбранные здесь, послужат Вам добрую службу во всех 15 миссиях.

Первая миссия:

Первостепенная цель: уничтожить Очистительные сооружения завода **WEC**

Способ: взорвать основной тепловой соединительный прибор с сопративлением **DET-PAC**

1 уровень, подцель 1: узнайте код доступа

Для того, чтобы свободно двигаться по уровням в **Crusader**, Вам понадобится следующее: доступ к кодам и ключевым карточкам (далее «ключам»). Доступ к кодам может быть найден в определенных компьютерных терминалах. Но если даже Вы забыли выключить компьютер или процесс доступа к коду был неожиданно прерван, какими бы ни были причины, Вам необходимо найти код.

Поднимаясь по лестнице, которая ведет в комнату, где находится нужный Вам терминал, Вы встретите позади пристройки дроида по имени Скитающийся Сюсан. Этот Сюсан не слишком тороплив, но он серьезно вооружен, так что лучше не становитесь для него мишенью, а постарайтесь его сделать Вашей.

По пути Вам будут встречаться заводские рабочие — они могут стать причиной активизации тревоги, но реальной опасности для Вас не представляют, причем, могут носить с собой в карманах уйму полезных вещей...

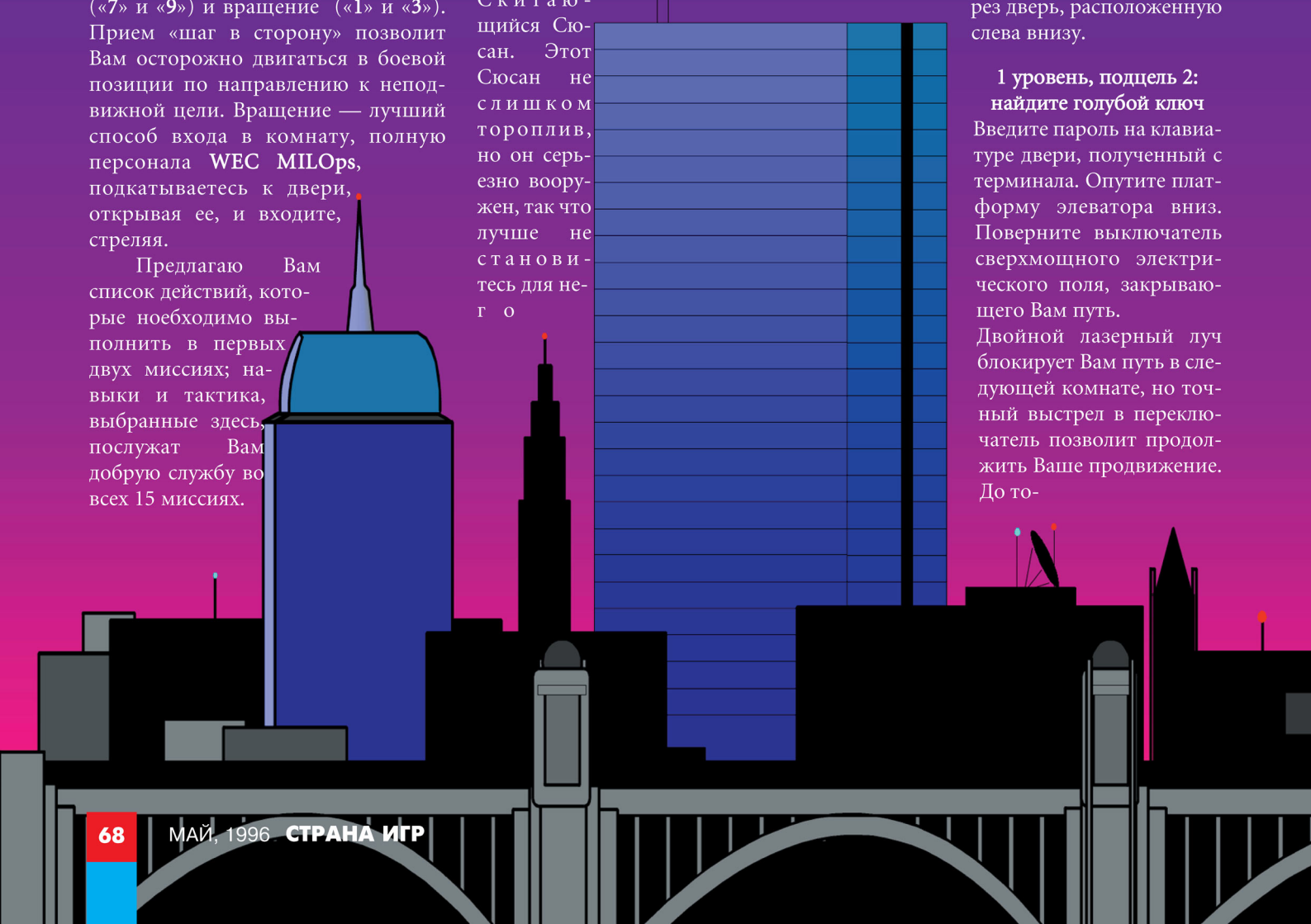
Итак, время для стражи из гвардейцев секретной службы подошло к концу. Пока они в растерянности из-за Вашего неожиданного появления и представляют собой легкие мишени, Вы их быстренько нейтрализуете. Очень полезным может оказаться проверка содержимого карманов Ваших оппонентов.

После того, как Вы взорвете помост (не стреляйте в бочки с эмблемами «радиактивно», или Вы случайно уничтожите проход, вылившейся из них кислотой), осторожно продвигайтесь вперед к терминалу с кодом доступа — он реально Вам понадобится для того, чтобы пройти через дверь, расположенную слева внизу.

1 уровень, подцель 2: найдите голубой ключ

Введите пароль на клавиатуре двери, полученный с терминала. Опутите платформу элеватора вниз. Поверните выключатель сверхмощного электрического поля, закрывающего Вам путь.

Двойной лазерный луч блокирует Вам путь в следующей комнате, но точный выстрел в переключатель позволит продолжить Ваше продвижение. До то-





го, как Вы войдете в следующую комнату, будьте готовы расстрелять пушку Гатлинга смонтированную на стене.

Силовое поле справа от Вас — Ваша цель, но Вы сначала должны найти ключ. Можно пойти прямо вперед, но опасайтесь рядов мин, перепрыгивайте их, чтобы уклониться от взрывов. За третьей полосой Вы входите в комнату слева от Вас. В этой компьютерной комнате Вы должны использовать терминал для получения контроля над роботом-терматроном, находящимся рядом.

После того, как Вы разобрались с роботом, войдите в дверь на севере и начинайте стрелять. Робот очистит помещение без риска для Вас. Не забудьте уничтожить камеру на правой стене комнаты. Когда Вы закончите громить все вокруг, нажмите на клавишу **ESC** и вернитесь в нормальное состояние.

Войдите в помещение и используйте терминал — Вы получите код для того, чтобы открыть сэйф, вмонтированный в стену в северном углу комнаты. Сэйф может не открыться, если загорится красный сигнал. В этом случае, найдите панель управления сигнализацией и выключите ее. Откройте сэйф и возмите голубой ключ.

1 уровень, подцель 3: найдите красный ключ

Возвратитесь в комнату с голубым силовым полем. Вы сначала выключаете силовое поле специальным переключателем, а потом используете свой ключ.

Идете вдоль «кошачьим» шагом. Опускаетесь, обходя вытекающий горячий газ, вправо вниз и ищите створку. Проходите через комнату с преобразователем. Заходите на платформу подъемника слева. Вы найдете красный ключ возле терминала на столе.

1 уровень, подцель 4: найдите код доступа

Вернитесь в комнату с преобразователем. Через вторую платформу попадите к красной двери и используйте ключ.

Войдите в дверь слева в разгромленную комнату. Терминал на северной стене поможет Вам узнать нужный код. Здесь же Вы найдете станцию первой медицинской помощи — для того, чтобы использовать аптечку, необходимо просто через нее пройти.

1 уровень, подцель 5: необходимо встретиться с агентом

Выйдите из этого помещения и используйте полученный код на панели в северной стороне. В длинном коридоре находится пушка Гатлинга и робот «Скучающий Сюсан». У Вас два способа прохождения этого коридора: медленный и методичный, с элементами мощной стрельбы, или стремительный бег на полной скорости в другой конец.

Когда за Вашей спиной останется этот коридор, перед Вами будет решетка, но взрыв может повредить эту хрупкое стальное сооружение. Не пытайтесь идти напролом — Вы погибнете из-за того, что искупаетесь в кислотной бане, опасной даже для Молчуна (т.е. Вас).

Вместо этого, поищите переключатель и активируйте силовой мост справа от себя...

ВТОРАЯ МИССИЯ

ОСНОВНАЯ ЦЕЛЬ: Освободить Джо Анну Варгас
СПОСОБ: Просочиться в тюрьму

Уровень 1, подцель 1: найдите желтый ключ

Когда Вы телепортируетесь, Вам надо спрыгнуть с платформы как можно быстрее. Убейте гвардейцев и обратитесь к обоим терминалам, один из которых открывает дверь, а другой выключит систему сигнализации. Переключатель на пьедестале опускает решетку системы безопасности, которая расположена на полу у двери.

Как только появитесь в коридоре, Вы должны вы-





стрелить лазером в туррельную пушку в дальнем конце коридора. Под туррелью пушки находится терминал, который дезактивирует силовое поле слева от Вас.

Выстрелите два раза в направлении двери прямо перед Вами. Терминалы в этой комнате бесполезны, а желтая карточка (ключ) находится на столе.

Уровень 1, подцель 2: найдите красный ключ

Идите вниз по коридору. Ни в одной из комнат Вы не найдете ничего полезного (ни кодов доступа, ни дополнительных жизней). Когда Вы доберетесь до бочек (слева), присядьте — на противоположной стороне Вас будет ожидать пушка-трешер. Если Вы достали шутган (любимое оружие Шварценеггера) у Визела, или нашли в первой миссии, Вы можете попробовать уничтожить эту пушку, но особого изменения темпа игры не произойдет. Когда терель пушки отвернется в противоположную сторону, бегите вперед, чтобы войти в желтую дверь.

Вы попадете в спальный отсек. Красная карточка-ключ находится на маленьком круглом столике. Не забудьте проверить содержимое карманов формы охраны.

Уровень 1, подцель 3: найдите зеленый ключ

Уходя из спального отсека, поверните направо и войдите в красную дверь. Идите мимо зеленой двери и поверните направо. Вы заметите маленький (почти микроскопический) детектор движения на левой стене. Один точный выстрел уберет его и сохранит иллюзию полной безопасности **WEC**.

Войдя в кафетерий Вы обнаружите несколько коробок, которые положены туда специально. Для того, чтобы иметь преимущество в стычке с противником, присядьте. Как только уничтожите охрану, Вы обнаружите зеленый ключ на одном из столов.

Уровень 1, подцель 4: найдите синий ключ

Вернитесь обратно к зеленой двери. Через нее Вы попадете в длинный коридор, напичканый защитными устройствами. Вашей очевидной целью будет лазерная туррель. Также не спускайте глаз с пола, поскольку он усеян шахтами. Двигаясь в режиме **ADVANCE** у Вас будет больше вероятность того, что Вы не погибнете.

Затем Вам надо будет сразиться с силовым лучом, работающим в постоянном режиме. Как только вы пройдете мимо силовых лучей, войдите в первую дверь налево.Здесь переключатель выключает поле, находящееся в противоположном углу холла. Войдите в эту комнату, обратитесь к терминалу и выключите остальные поля. Вам надо вернуться обратно в коридор и Вы увидите, что силовые поля выключены. Идите вниз.

Выйдя во двор, идите направо,



войдите в первую дверь по правой стороне (она откроется автоматически). Терминал в этой комнате поможет Вам открыть дверь на противоположной стороне двора. Идите через эту дверь. По пути следования следите за ракетной установкой, расположенной на стене возле перемещающихся желтых и черных линий, для того чтобы не быть обнаруженным.

Когда Вы попадете а комнату Вы увидите синий ключ на столе. Еще Вы увидите, что работники **WEC** не очень внимательны к растениям в офисе.

Уровень 1, подцель 5: доступ к телепорту

Идите на северо-восток от зеленых и красных коробок. И снова остерегайтесь оружия расположенного на стенах.

Как только Вы попадете внутрь, очистите себе путь к задней части комнаты. Переключатель расположенный снаружи дальнего офиса, откроет терминал безопасности находящийся внутри. Обратитесь к этому терминалу. Он откроет комнату в центре внутреннего двора и позволит Вам пройти с боем к платформе телепортации. Вернитесь в центральную комнату и встаньте на платформу — Вы телепортируетесь на уровень 2.







Уровень 2, цель:
доступ к телепорту

Вас ожидает хаос, когда Вы телепортируетесь в комнату, заполненную автоматическим лазерным огнем. Взорвите все и вся на стенах, и тогда Вы окажетесь в безопасности.

Потом войдите в дверь перепрыгивая по ступенькам. Далее: центр, юго-восток, юго-запад, северо-запад. Как только Вы попадете на последнюю платформу, отступите назад, т.к. появится небольшая армада крутящихся, прыгающих и взрывающихся бочек, которые проникнут через только что открытую дверь.

Вам надо пробраться к ступенькам, окруженным силовым полем. Поэтому Вам придется прыгать, для того, чтобы остаться целым. Когда платформа опускается, силовые лучи, блокирующие Ваш путь закроют на несколько секунд систему безопасности. Прежде, чем идти дальше, посмотрите на пол. Вы можете заметить несколько более темных плиток кафеля. Это электрические решетки и Вам лучше их избежать, если Вы не хотите дойти до летального исхода. Прежде, чем пройти мимо цветных коробок, осмотрите их внимательно. Ракетная установка запрятана позади зеленых коробок. Взорвите ее или перекатитесь мимо, чтобы Вас не заметили. Найдите терминал, для того, чтобы ослабить поле, которое Вы только что прошли. Вернитесь обратно, войдите в открывшуюся дверь и пройдите к телепорту. Эндрю свяжется с Вами по видео и ослабит силовое поле вокруг второго телепорта. Ступите на платформу телепорта и перенеситесь на тюремный уровень.

Уровень 3, подцель 1:
найдите красный ключ

Комната, в которой Вы окажетесь, заполнена лазеными установками и электрополем на полу. Попытайтесь удачно выбрать момент Ваших передвижений, для того чтобы избежать попадания на движущиеся по окружности поля. В то время, пока Вы будете передвигаться к силовым лучам, Вам понадобиться подождать до тех пор, пока они не переместятся в самое верхнее положение, а затем упадут вниз.

Ищите красный ключ, который спрятан на вершине красной электронной консоли.

Уровень 3, подцель 2:
получите код доступа
в лабораторию доктора Хоффмана

Продолжайте идти через эту комнату до тех пор, пока не дойдете до терминала. Вы не сможете попасть в лифт, пока не дойдете терминала, который выключит поле безопасности на платформе, а также даст Вам код доступа в лабораторию доктора Хоффмана.



Уровень 3, подцель 3:
спасите Варгас

Двигайтесь вверх по платформе через красную дверь. Вы должны дезактивировать любую систему сигализации, прежде чем Вы сможете получить доступ к двери. Здесь Вы обнаружите 4-х представителей сопротивления, попавших в руки **WEC**. Не обращайте на них внимания — толка от них не будет никакого.

Идите мимо через две следующие двери и Вы попадете в лабораторию Грегора Хоффмана. Она не такто уж и хорошо выглядит — это отнюдь не досторпремечательность: на полу лежат чьи-то внутренности и кругом много крови. Все это следствие злых экспериментов, на которые невозможно смотреть. Здесь вы встретите доктора, который будет искренне подбадривать Вас. А после чего Хоффман сбегает. Следуйте за ним. Вы найдете комнату, в которой и содержится Джо Анна Варгас, находящаяся в легком трансе. После этого Вы можете телепортироваться обратно на базу сопротивления.

Советы:

Порой огонь направленный не в противника, а в рядом стоящие бочки, может очень Вам помочь.

Будьте осторожны входя на уровень 4 — пушка-трэш устроит Вам веселую встречу.

Самый дальний конец первого уровня будет там, где Вы найдете терминал для доступа к телепорту во вторую миссию.

База сопротивления, расположеная в помещениях старого заброшенного метро, является достаточно надежным укрытием.

Секретная комната в конце второй миссии заполнена всякими замечательнвми вещами.



Андрей Лобанов

Daedalus Encounter. Virgin (3DO, PC CD-ROM). Полное прохождение



The Daedalus Encounter — одна из последних игр, основанных на интерактивном кино. В игре задействованы голливудские звезды: обаятельная амазонка Тиа Каррере , знакомая по фильмам Мир Вэйна и Правдивая ложь, а также здоровяк Кристиан Бочер из Место Мелроуз. Мне особенно нравится в этой игре большое количество превосходно сделанных фантастических интерьеров, а действующие персонажи созданы оцифровкой реального видео.

А теперь немного о сюжете игры. 2135 год нашей эры подходит к своему завершению. Первая межзвездная война. Вы видите на своем экране корабль-разведчик Талон, который исследует дальние уголки вселенной. Далее в игре как бы появляетесь Вы: зовут Вас Кейси ОТ-Бэннон, который вместе со своей командой: пилотом Ари Мэтсон и инженером Заком Смитом вступает в бой с неожиданно появившимися вражескими кораблями. Вроде ничто не предвещает беды, но осколок вражеского корабля движется к неизбежному столкновению с Вашим кораблем-разведчиком. Последняя надежда — катапультирование, но увы именно для Вас — неудачное. Последнее воспоминание яркая вспышка, а за ней наступила полная темнота. Но с помощью последних технологий удается спасти только мозг Кейси и уже через два месяца Вы узнаете, что война окончилась и Вы вместе с Заком и Ари участвуете в мирной экспедиции на корабле Артемис. Теперь, в новом обличье, с помощью новых возможностей, которые гораздо шире, чем у людей, Кейси может анализировать объекты, обнаруживая их секреты, а также общаться со своими друзьями, только отвечая им «да» или «нет», управлять прожектором и т.п.

Прохождение игры:

Сначала на экране появится надпись «Два месяца спустя», потом Вы услышите голоса и увидите Тиа Каррере, которая смотрит Вам в объектив. Она спросит: слышите Вы ее или нет. Вам следует ответить **YES** и все будет в порядке. Ответ **NO** даст понять ей, что у Вас еще осталось чувство юмора. Но, если Вы за 10 секунд ничего не ответите, то игра окончится.

Тренировочная миссия

По существу эта часть игры дает Вам шанс ознакомиться с системой контроля своих действий. Вы влетаете в систему Дрейлак. Тиа попросит Вас начать собственное зондирование (**START UP THE PROBE**). Правильная последовательность действий: **STARTUP, DIAGNOSTICS, DEPLOY**. В астероидах необходимо изучить корабль: выберите **ANALYSIS**. Вы подлетите к кораблю и встанете перед дверью. Лазерная система автоматически включится. Чтобы открыть дверь, стрельните в маленький голубой сенсор в правой верхней части двери. Непопадание — и игра заканчивается. Внутри Ваккара темно и, чтобы сделать Тиа счастливой, включите свет: **FLOODLIGHT**. У Вас будет 30 секунд для исследования внутренностей корабля, нажимая на зеленые указатели направления. Выбрав стрелку вниз можно облететь вокруг мертвого инопланетянина, чтобы увидеть надпись сзади него **KICK ME**. Затем Вы будете двигаться по туннелю и достигнете плавающего металлического объекта. Используйте **GRAPPLE — ARM**, чтобы взять его. Тиа попросит Вас изучить его и Вам стоит выбрать **ANALYSIS**. Вернувшись на Артемис, Зак спросит Вас, что Вы думаете по поводу путешествия к Мизару. Если Вы ответите **YES**, то полетите туда. Если ответите **NO**, то останетесь в меньшинстве и полетите туда в любом случае.

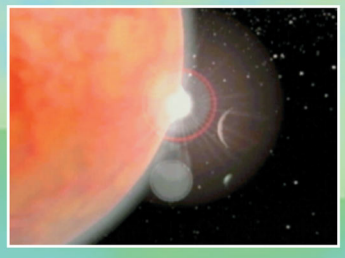


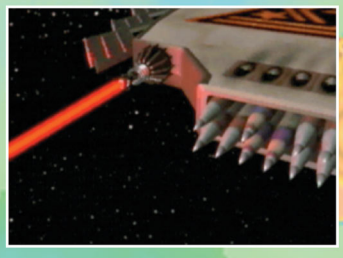
Встреча

В ходе экспедиции, Артемис, пройдя через гиперпространство, сталкивается с неизвестным кораблем и оказывается в ловушке. Системы жизнеобеспечения были повреждены и корабль погружается в темноту. Выберите **DIAGNOSTICS**, чтобы выяснить, что же случилось. Вы будете вынуждены решить первую задачу (головоломку) в игре.

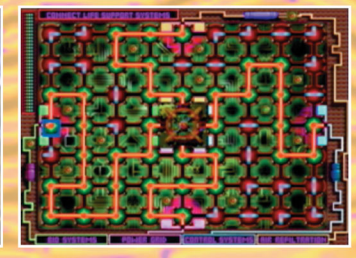
Головоломка Артемиды

Вам надо восстановить все прерванные цепи и тогда питание будет











вновь подано к частям корабля. Тиа попросит Вас запустить идентификацию (**ID**) выберите **ANALYSIS**. После этого надо будет провести зондирование. Как и в тренировочной миссии выберите **STARTUP, DIAGNOSTICS, DEPLOY**.

Дверь А (Красная дверь)

Вы обнаружите отверстие в корабле инопланетян. Тиа попросит Кейси проникнуть внутрь и включить прожектор (**FLOODLIGHT**), сделайте это. У Вас будет 15 секунд, чтобы быстренько осмотреться по сторонам. Достигнув двери, ведущей внутрь корабля, включите **ANALYSIS**, который покажет Вам, что дверь реагирует на фотоны, т.е. на свет. Чтобы ее открыть, используйте **MULTILIGHT CONTROL**. Любой цвет сработает. Вы окажетесь в помещении с заблокированной дверью. Только Кейси сможет проникнуть в соседнее помещение. Идите внутрь и попадете в помещение с коконами на стенах, где раньше жили инопланетяне. Используя зеленые стрелки управления, можно исследовать эти коконы, а вдруг где кто остался живой.

Как найти шар (ORB) в помещении с коконами

Кейси сначала пролетает в заднюю половину помещения и разворачивается. Нажмите вперед (курсор в середину экрана) и летите в переднюю половину. Когда движение закончится, развернитесь на 90 градусов вправо, так что Вы увидите четыре группы коконов. Наведите на нижнюю правую группу (из трех). шар чужих в верхнем левом коконе и охраняется чужим. Наводитесь на этот кокон и приготовьтесь к бою. Используйте лазер, чтобы попасть врагу в самое уязвимое место - в светящееся диалоговое пятно на голове (Вы уже догадались, наверное, что чужие общаются с помощью гаммы цветов). Убив врага, используйте **GRAPPLE-ARM**, чтобы взять шар. Взяв его выходите через ту же дверь. Но возможна такая ситуация, что Вы не нашли шар. Тиа зовет Кейси к себе и Вам приходится прекратить поиски. На вопрос: нашли ли Вы что-нибудь для управления кораблем, ответьте правду, т.е. NO. Иначе Зак попытается взломать дверь и все кончится гибелью всех и надписью **GAME END**. Таким образом, если Вы не нашли шар, то придется потом вернуться в Красную дверь, чтобы продолжить поиски, но уже без своих партнеров. Итак, герои решили не ломать дверь и далее Вы все идете в комнату отдыха. Вы не можете ничего предпринять, пока не пройдете через центр комнаты и не подойдете к двери В.

Дверь В (Желтая дверь)

Вы не можете сразу найти шар за этой дверью. Запомните, что Вам придется вернуться сюда позднее. Теперь я обучу Вас открывать такие двери. Сперва запустите **ANALYSIS**. Анализ подскажет Вам, что дверь реагирует на свет (обычно это цвет двери). Также будет сказано, что найден возможный язык общения инопланетян (**POSSIBLE LANGUAGE FOUND**). Комбинация цветов для данной двери будет занесена в данные (**DATE**), под тем именем, которое Вы введете (например **YELLOW DOOR**). Эта информация понадобится потом.

Головоломка из шестиугольников

Используйте **MULTILIGHT** и пошлите желтый цвет. Вам будет предложено решить головоломку, сложность которой, как и всех других, зависит от установленной сложности игры. В этой головоломке необходимо развернуть фигуры в шести многоугольниках так, чтобы в центре получились закрытые линии. Т.е. не должно быть наложения друг на друга линий шести крайних многоугольников. Решив ее и просмотрев кусочек видео Вы попадаете в Обсерваторию. Включите **ANALYSIS**. Откройте купол нажав **MULTILIGHT** и любой цвет. Здесь Вам потребуется решить Солнечную головоломку. Чтобы ее решить, надо сделать все шесть кружков одинакового желтого цвета. Выполнив это Вы окажетесь под атакой стаи кровожадных Криннов. Ваш лазер автоматически включится и Вы присоединитесь к всеобщей стрельбе по Криннам. Используйте мышь для стрельбы по ним. Будьте осторожны, не попадите в Тиа или Зака. Необходимо подбить 10 Крин-













нов для продолжения действий. Далее Вы с ужасом видите, что Зак случайно простреливает дырку в куполе. Воздух начинает выходить и, чтобы спасти всех, надо закрыть купол. Для этого используйте **MULTILIGHT CONTROL**. Любой цвет закроет купол. Но в течение этих героических действий Кейси получает чувствительный удар. Быстрее включайте **DIAGNOSTICS**, чтобы избавиться от проблем.

Головоломка контактов

Эту головоломку Вы должны решить за ограниченный период времени. Чтобы решить ее, необходимо замкнуть все контакты. Успешно решив эту головоломку Вы попадете снова в центральную комнату и перейдете к двери С.

Дверь С (Синяя дверь)

Делайте все как и в предыдущей двери В, но запишите решение под другим именем, таким как **BLUE DOOR**. Пошлите синий цвет и, соответственно, перед Вами появится новая головоломка. В этой головоломке Вы увидите несколько фигур по краям и их общую сумму. Необходимо, чтобы в центральном шестиугольнике не было серых треугольников, которые получаются при пересечении фигур. Лифт поднимет Вас вверх в Комнату Медитации. В ней с помощью псевдореальности Чужие воссоздали атмосферу родной планеты и Зак случайно проваливается в шахту лифта. Если Вы хотите доиграть в игру до конца, Вам необходимо спасти его. Следуйте за ним вниз и, после того как он схватится за Кейси, используйте **THRUST CONTROL**, сохраняя индикатор в центральном положении, ближе к перегреву. Зак затем будет сброшен на платформу. После определенного количества видео перед Вашим взором окажется статуя в центре. Запустите **ANALYSIS**, чтобы понять, что она реагирует на свет. Нажмите на любой цвет в **MULTILIGHT CONTROL**. Из синей кнопки в центре выле-





тит объект и превратится в Орбитальную головоломку.

Орбитальная головоломка

Решение этой головоломки достаточно простое. Из пяти планет только одна не подлежит контролю, но на нее влияют положения других планет. Изменяя положение этой планеты необходимо получить солнечное затмение. Решив эту головоломку, псевдореальность вокруг статуи изменяется. В руке у статуи зажат шар и, чтобы получить его, необхо-



димо передать последовательность цветов, записанную ранее как **BLUE DOOR**. Статуя сама отдает Вам шар. После этого возвращайтесь в центральное помещение.

Дверь D (Оранжевая дверь)

Вы можете принести из этой комнаты только шар или клешню, т.е. Вам



придется вернуться в эту комнату за другим объектом. Если Вы ничего не найдете здесь, то необходимы будут две прогулки в это помещение. Открыв дверь, обычным образом запишите кодовую последовательность как **ORANGE DOOR**. Перейдем к головоломке с вращающимися фигурами.

Головоломка с вращающимися фигурами

Идея этой задачи в том, чтобы заморозив трехмерные фигуры, превратить их в двумерные и найти для каждой фигуры такую же двумерную проекцию другой фигуры. Когда у каждой фигуры будет похожая, нажмите на центр рисунка. Когда Вы ее решите, дальнейшее видео приведет Вас в лабораторию чужих. Развернитесь налево и Вы увидите вдалеке шародержатель, похожий на странный цветок. Подлетите к нему и транслируйте последовательность цветов, полученную у двери D. Шародержатель откроется и даст Вам возможность с помощью **GRAPPLE-ARM** взять шар. Честно говоря, можно было бы отрезать сначала руку, но указанный порядок действий я считаю оптимальным. Как ее отрезать будет рассказано позднее. Тиа и Зак возьмут как обычно у Вас полученный шар и далее перейдем к пятой двери.

Дверь Е (Зеленая дверь)

Делайте с дверью все как обычно и вводите слово для последующего исполь-









зования. Посылайте зеленый цвет и решайте новую головоломку.

Отражающая головоломка

Она достаточно проста для решения. Здесь необходимо соединить точки одного цвета, расположенные по краям экрана. Лучи можно преломлять любым образом, главное — конечный результат. Пройдя внутрь произойдет небольшой инцидент и дверь заклинит. Остается последняя надежда открыть дверь с другой стороны. Но не торопитесь искать выход из лабиринта. Оказавшись лицом ко входу в темный туннель, сначала развернитесь на 180 градусов и подлетите к шародержателю. Откройте его, транслировав код двери и возьмите Шар. Отдав его Тиа, Вы снова подлетите ко входу. Можно просто открыть дверь:

1.Влетите внутрь.
2.Включите FLOODLIGHT.
3.Вперед.
4.Вперед.
5.Налево и вперед.
6.Идите вперед и Вы преодолеете подъем.
7.Налево и вперед.
8.Налево и вперед.
9.Налево и вперед.
10.Направо и вперед.
11.Летите вперед.

Вы окажетесь в холле двери E и выпустите Зака и Тиа из комнаты. Кстати, побродив по лабиринту, можно найти Криогенные комнаты, которые наполнены замерзшими людьми в неописуемом ужасе. Вы увидите 10 человек в одной комнате и 11 в другой — это создатели игры, решившие увековечить себя в игре. Найдете — сами увидите.

Дверь F. (Пурпурная дверь)

Открыв ее как обычно, записав **PURPLE DOOR** и транслировав соответствующий цвет, Вы перейдете к простой игре с дверью. Игра «Избегай треугольников». Поняв в чем смысл, Вы легко



обыграете дверь F. В этой игре необходимо ставя палочки, первым замкнуть их кольцо, т.е. раньше, чем соперник. Попробуйте - это легко (Но учтите, что кольцо должно быть минимум из четырех палочек). Обыграв Дверь Вы попадете в другую комнату со столбами или чем-то другим в ней. Используйте **ANALYSIS**, чтобы как обычно догадаться, что она реагирует на цвет. Каждый столб имеет две фрески. Итого: 14 фресок, в которых сосредоточена вся мудрость инопланетян. Соответственно у каждого столба надо, подобрав два цвета, получить соответствующие фрески. Используйте **ANALYSIS**, чтобы записать эти фрески в память под какими-нибудь словами. Они Вам понадобятся в конце игры.

Фрески:

1а — зеленый(для хорошего окончания)
1б — синий
2а — оранжевый
2б — красный
3а — пурпурный
3б — синий
4а — красный (для хорошего окончания)
4б — желтый
5а — красный
5б — синий
6а —оранжевый
6б — желтый
7а — красный
7б — желтый

Выйти из изучения фресок можно только на первой, то есть с которой было начато изучение. Далее Вы увидите Тиа, идущую к платформе с шаром. Но при попытке взять его, срабатывает сигнализация, и Тиа, пытаясь прострелить силовое поле, оказывается без сознания. Чтобы ее, Вам нужно выключить поле. Для этого у Кейси есть 10 секунд и код двери F, иначе поле сожмется, и Тиа погибнет. Затем долгое продолжительное видео приведет Вас и героев в центральную комнату.

Здесь спокойно отдохнув и подсчитав количество шаров, недостающих до шести, мы отправляемся на их поиски. Соответственно тем, кто не смог найти и победить чужого в начале игры (вспомните много коконов на стенах), следует начать с Красной двери.

Красная дверь. Дверь A (конец игры)

Открыв обычным способом эту дверь необходимо решить головоломку, похожую на кубик Рубика, но гораздо проще.

Рубик-головоломка

Вращая группы треугольников с тремя цветами необходимо добиться их положения, как на образце, который выделен в каком-то из углов шестиугольника. Далее, влетев внутрь, находите закли-





нившую дверь и повторяете поиск шара по заданной ранее последовательности действий. Правда, назад дорогу придется искать самим.

Дверь B. Желтая дверь (конец игры)

Так как Вы уже входили в эту дверь и решали задачу, то просто транслируйте желтый цвет и все. Войдя внутрь разверните налево и войдите в дверь. Это помещение Вы раньше видели, но не изучали, поэтому развернитесь назад к двери, через которую вошли и около нее слева увидите шародержатель. Используя код двери B, Вы получите недостающий шар. Несите его к Заку и Тиа. Если Вы следователи моим советам, то это должен быть последний, шестой шар. Если это не так, то идите в нужную дверь и приносите его в центральное помещение. Собрав все шесть шаров Вы увидите нечто необычной формы, в которые Зак и Тиа наивно побросают с таким трудом найденные Шары. После этого сверху объекта странной формы появятся три лепестка и только догадываетесь, что сюда надо еще положить трехпалую руку, которая была за дверью **D**.

Дверь D. Оранжевая дверь (конец игры).

Просто открыв дверь цветом и влетев в лабораторию, Вы увидите странный предмет в воздухе с шестью отростками по периметру. Это, как я понимаю хирургический аппарат, который реагирует на цвет. Следуйте инструкциям юного хирурга:

1.Транслируйте красный цвет. Это опустит лазеры ниже.
2.Синий цвет. Это подготовит лазеры к действию. Затем делайте три разреза
3.Оранжевый цвет.
4.Желтый цвет.
5.Пурпурный цвет.

Передача зеленого цвета просто убьет Вас, поэтому эксперименты отложим на другой раз. Далее Вы отлетите к двери. Развернитесь вправо, пока не увидите клешню на полу. Подлетите и возьмите ее (**GRAPPLE-ARM**). Возвращайтесь



назад, где Вас уже ждут Тиа и Зак.

Посмотрев на клешню Тиа с пренебрежением бросает ее на пол. Но Вы бросаетесь обыскивать пол в ее поисках. Подобрав ее , Вы увидите долгое и красивое видео, в котором Тиа и Зак поднимаются из центральной комнаты и оказываются в помещении под названием Кризалис. Это место, где происходит возрождение расы инопланетян. В комнате увидите кокон с королевой Чужих и ее слугой по имени Прист. Вы подлетите к Присту. Анализируйте его и получите две многоцветные палитры. Они могут Вам пригодиться в конце. Чужой видит героев и начинает двигаться к ним. Тиа понимая, что стрельба - это крайний случай, кричит Вам о том, чтобы Вы попытались найти общий язык с ними и сказать о наших мирных целях. В этом месте Вы должны послать Присту одно из цветовых слов, списанных со столбов. Фреска 1a покажет инопланетянам Ваши мирные намерения и для всех все закончится хорошо. Если пошлете фреску 4a, то произойдет следующее: Чужой включит силовое поле, которое уменьшит температуру. Соответственно нужно послать вторую фреску, чтобы сказать им о необходимости защиты своего корабля. Если этого не произойдет, то на этом Ваше участие в экспедиции закончится, так же, как и игра. Послав правильную фреску, Вы увидите счастливое окончание игры. Но окончание может быть и плохим. Если Вы что-то сделали неправильно, инопланетяне Вас не поймут и пойдут сражаться с Вами. В начале боя Прист может быть убит Вашим лазером. Если Вы его не убьете, игра окончится. После этой нелепой смерти Королева Чужих рождается и тоже атакует Кейси и его товарищей. Здесь у Вас есть несколько секунд, чтобы подлететь к устройству управления и передать на него одно из сообщений, которые были получены при анализе Приста. Это изменит форму лучей в центре комнаты и Королева будет убита. Если Вы ее не убье-



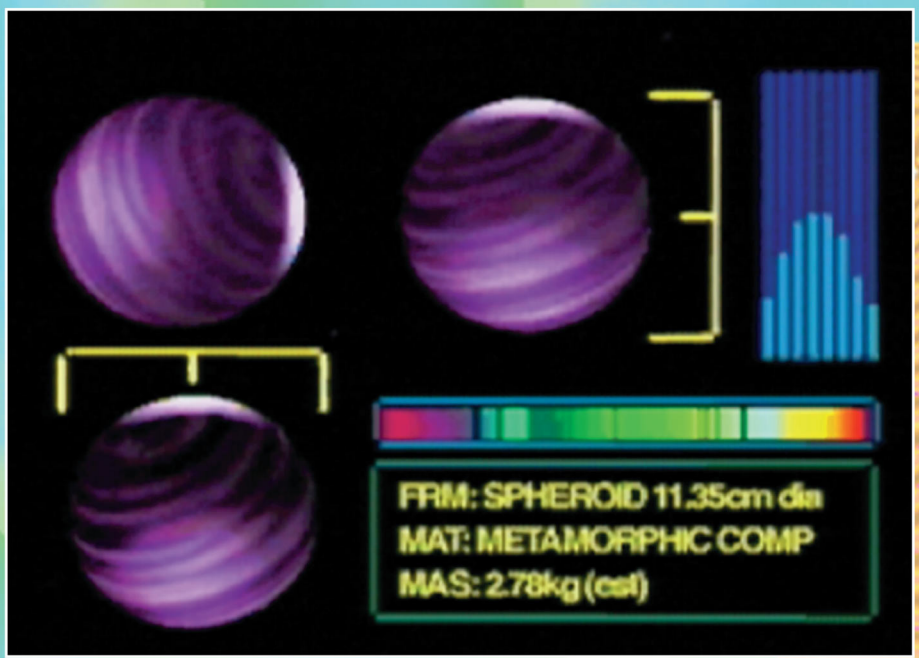
те, то умрут все. После ее гибели Вам предстоит одному решить последнюю Навигационную головоломку и увести корабль вдаль от солнца. Но этот конец тоже трагичен. Зак, получив удар от Королевы, умирает на руках своей напарницы. Итог: здесь каждый умирает трагической смертью, поэтому, может быть, жить в мире — это единственный выход для всех рас.

Коды:

Чтобы открыть все игровые точки — SHIFT ALT F5

Для решения головоломок:

Головоломка Артемиды — SHIFT ALT A
Головоломка из шестиугольников — SHIFT ALT Y
Головоломка контактов — SHIFT ALT P
Сборная головоломка — SHIFT ALT B
Орбитальная головоломка — SHIFT ALT I
Головоломка с вращающимися фигурами — SHIFT ALT O
Отражающая головоломка — SHIFT ALT G
Рубик-головоломка — SHIFT ALT R
Навигационная головоломка — SHIFT ALT N
Солнечная головоломка — SHIFT ALT S



Прочь заботы,
Нету скуки,
Я лечу в коньках от Буки!



Розничная продажа:
Центральный "Детский мир" — 1 этаж, вход с Пушечной ул., 5-я лестница.
Магазин "Амадей" — ст. м. "Театральная", переход к ГУМу, т. 923-78-59.
Магазин "Дом игрушки" — ул. Б. Якиманка, 26, ст. м. "Октябрьская", т. 238-00-96.
Магазин "Детский мир" — ст. м. "Домодедовская", 2-й этаж, отдел "Спорт".

Г. Тольятти:
Универмаг "Русь", 2-й этаж, отдел "Dendy".
Универмаг "Рубик", отдел "Dendy".

Представительство по Западной и Восточной Сибири: г. Новокузнецк, ул. Металлургов, 20, т. (3843) 44-66-67.
Здесь мог быть ваш адрес и телефон...

Оптовая торговля:
Компания "БУКА", Москва, Каширское ш., д.1, корп. 2.
Тел.: (095) 111-51-56,
факс: (095) 111-70-60.

Одобрено РОСТЕСТом
Гигиенический сертификат России
№19.МЦ.05.963.П.01456.Н6 от 23.01.96

Design ROLLAND studio1996

Петр Садовников

Тактика

Warcraft II: Tides Of Darkness. Blizzard Entertainment. Тактика прохождения игры

Не знаю как Вы, а я прохладно отношусь к подробным, по шагам расписанным пояснениям к компьютерным играм. Это напоминает детектив, в котором на первой странице в сноске указано, кто убийца. Описание может понадобиться для понимания программы и ее особенностей, чтобы часами не тыкаться вслепую в непонятные кнопки и не мусолить иностранные словари. К тому же в таких играх, как **Warcraft II** существует огромное количество решений одной и той же задачи и детальные инструкции просто невозможны. Цель этой статьи - показать основные тактические элементы игры и обобщить некоторый опыт ее прохождения.

Структура игры очень напоминает обучающий курс. Новые возможности появляются по мере выполнения простых заданий и освоить их весьма несложно. Особое внимание, естественно, уделяется первой миссии. Задача элементарна: построить фермы и бараки. Во время выполнения этого задания орки ведут себя смирно (если Ваши подданные не проявляют излишнего любопытства и не шастают по окрестностям) и есть возможность освоить азы управления всем хозяйством.

Основа феодальной экономики - крестьяне. Они добывают золото и рубят лес, без чего не построить здания и не создать войско. Поэтому с самого начала игры стоит уделить им особое внимание. Чем больше у игрока крестьян, тем быстрее он может развивать свое государство. А враг у порога и мешкать нельзя. Первые новостройки — фермы, которые обеспечивают население пищей. Их следует строить с запасом, потому что потом, когда игрок вплотную займется военными вопросами, на их постройку может не



хватить ни времени, ни ресурсов.

Пока крестьяне азартно валят лес и таскают золото из шахты, необходимо защитить селение. В начале каждого задания у игрока есть несколько воинов, которые могут в этом помочь. Сухопутные войска противника (как и Ваши) не могут передвигаться по лесу, горам и воде, поэтому следить нужно только за лесными прогалинами и прибрежной зоной. Пехотинцы, лучники, рыцари и достойные представители других «родов войск» отличаются друг от друга по скорости передвижения, силе и оптимальной тактике ведения боя. Но об этом - отдельный разговор. Пока ограничимся одной военной аксиомой: не распылять силы по всей территории, а собрать группы бойцов на наиболее уязвимых для атаки направлениях.

Постройкой ферм и казармы задание заканчивается, поэтому одновременно со строительством казарм можно отправить группу воинов на поиск приключений. Враг не заставит себя ждать, и Вы сможете поучаствовать в боевых действиях, осваивая на практике управление воинами.

Во втором задании игроку предписано освободить лучников и доставить их в свой поселок, к значку с мистическим названием "Circle of Power" ("Круг силы"). Крестьяне берутся за строительство лесопилки. Противник расположил свои силы не лучшим образом и грамотно спланированная военная операция позволит игроку без привлечения резервов и долгого градостроительства закончить эту миссию.

Первые серьезные отличия **Warcraft II** от первой версии появляются в третьем задании, где необходимо построить четыре нефтяных платформы и судоверфь. Появляется еще один источник силы и богатства: нефть. Она необходима для строительства судов и создания других войск. Искать нефть не нужно: ее месторождения находятся только под водой и выделены более темным цветом. Платформы удалены от базы и курсирующие за нефтью танкеры представляют собой заманчивую и уязвимую цель для неприятеля. Начинается морская война на коммуникациях. Но это только третье задание и боятся ничего не надо.

Пожалуй, самое время разобраться в пестрой толпе вояк, которые в этой программе действуют. В скобках указано задание, в котором появляются описываемые войска.

Сухопутные силы

Крестьяне/Пеоны — в отличие от



первой версии могут атаковать вражеские войска и постройки. Смысла в этом обычно — никакого, но в ситуации, когда противоборствующие армии полегли на поле боя, народная толпа вполне может сравнять вражеский город с землей.(1)

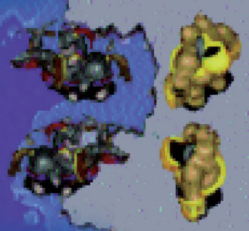
Пехотинцы/Грунты — Я подозреваю, что это просто переодетые крестьяне, которым вместо дубины дали меч. На первом этапе создания поселка они худо-бедно могут сдержать натиск одиночных разведчиков, но при мощной атаке без поддержки лучников или катапульт понесут большие потери.(**1**)



Лучники/Тролли — Очень эффективны на средней дистанции, в ближнем бою погибают очень быстро. По ходу игры их можно снабдить отравленными стрелами и более мощными луками.(**4**)



Рыцари/Людоеды — Один из самых мобильных и универсальных родов войск. Их скорость позволяет использовать тактику кочевников: налетели, всех слабых побили, от всех сильных убежали. К тому же рыцарей за приличную сумму можно обучить врачеванию и они могут излечить потрепанные в бою войска. После усовершенствования брони и оружия, а также приобретения магических знаний рыцари становятся основным элементом многих тактических схем.(**6**)





Баллиста/Катапульта — Местная артиллерия. Нуждаются в защите и опеке, потому что в ближнем бою даже крестьянин может превратить это грозное оружие в кучу дров (рядом с катапультой — непростреливаемая зона). Но это самое дальнобойное и весьма мощное оружие и при грамотном использовании абсолютно незаменимое.(**5**)

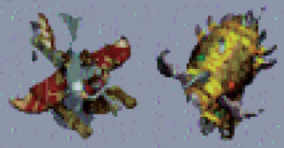
Гномы/Гоблины — Два (три) крепыша по Вашему приказу доставят в нужное место бочку с порохом и взорвут ее. «Оружие» одноразовое, но весьма эффективное.(**11**)



Маги/Проклятые рыцари — Местные чудотворцы. Их помощь необходима для придания войскам новых способностей. Хотя и сами они кое-что умеют.



ВОЗДУШНЫЕ СИЛЫ



Летающие машины — Стрелять не умеют, бомбить не умеют, десант не высаживают. Но для разведки и патрульной службы подходят очень хорошо.(**6**)



Грифоны/Драконы — основа ВВС. Летают где хотят, но огня от них больше, чем ожидаемой пользы.(**13**)

МОРСКИЕ СИЛЫ

Танкер — Выполняет единственную функцию: доставка нефти.(**3**)

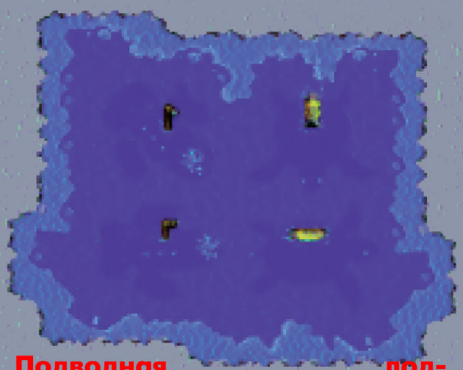


Эсминец — Легкий боевой корабль, наибольшую пользу приносит при патрулировании и сопровождении танкеров.(**3**)



Линкор — Страшная сила. Бои линкоров впечатляют и напоминают фильмы про адмирала Нельсона. Кстати, его тактика вполне годится для этой игры.(**7**)





Подводная лодка/Гигантская черепаха — Великолепно подходит для борьбы с танкерами противника и обстрелов прибрежных зданий. Если рядом нет вражеских летательных аппаратов и сторожевых башен, она остается невидимой даже во время атаки, чем вполне может заслужить репутацию самого коварного оружия программы.(**12**)



Десантный корабль — Может перевозить до шести воинов и катапульт, применяется в десантных операциях.(**4**)

Тактика ведения боевых действий

Эта игра очень привлекательна тем, что в ней эффективны аналогии военной истории. Причем игрок начинает с воспроизведения тактики чуть ли не Александра Македонского и завершает свое обучение опытом Второй Мировой. Основные элементы любой войны — разведка, оборона, наступление и снабжение.

Начало боевых действий невозможно без сбора разведывательной информации и ее постоянном обновлении. Для разведки идеально подходит летающая машина, которая очень быстро может облететь всю карту и зависать в местах подозрительной активности противника. Она весьма уязвима для атак лучников, драконов, огня сторожевых башен и боевых кораблей, поэтому со-



Классическая организация обороны может быть следующей:
на дальних рубежах — боевые патрули. Как правило, достаточно двух-трех пехотинцев;
ближе к поселку — группы резерва, которые приходят на помощь патрулям при отражении серьезных атак. Рыцари и лучники с этими задачами справляются неплохо;
оборона в поселке — катапульты и сторожевые башни.

ветуем на произвол судьбы этот аппарат не бросать. В отсутствие летающей машины для разведки подойдет любой воин и даже крестьянин. Однако у рыцаря, например, есть шанс оторваться от сильной группы врага, у лучника же или крестьянина — практически никаких и разведку они ведут до первого орка. Разведка на море подчиняется тем же правилам, что и сухопутная. Еще одно примечание: если в разведке воин наткнулся на очень сильный отряд врага, часто выгоднее им пожертвовать, чем отступать к своему поселку и привести туда за собой толпу жаждущих крови и вооруженных до зубов неблагожелателей. Или продолжать разведку в сторону от своей базы и где-нибудь в лесной глуши пасть смертью храбрых.

Хотя большинство заданий требует уничтожения всех вражеских селений и войск, первая задача игрока — защита своего поселка и его жителей от атак. Иначе даже мощное войско без резервов будет обречено на поражение.

Очень может помочь в защите селения грамотное расположение зданий. Например, если на пути врага стоит непроходимая сплошная стена из примыкающих друг к другу строений, то он будет вынужден уничтожить одно из них и только тогда прорваться дальше. А в то время, пока орки рубят на дрова какую-нибудь ферму, можно успеть и катапульты подвести, и лучников подтянуть. В результате единственным ущербом от атаки будет стоимость ремонта поврежденного здания. Леса и горы еще лучше справляются с участием в пассивной обороне, не требуя от игрока никаких капиталовложений.

Когда уже есть некоторый опыт управления войсками, оборону можно организовать по тем же правилам, но более компактно. Внешний периметр — строения с несколькими проходами, защищенными сторожевыми башнями. В проходах — строй пехотинцев, за ним два-три ряда лучников и пара рыцарей или гномов, которые нужны в быстрых рейдах для уничтожения катапульт. Если вражеская катапульта подберется к войскам на расстояние выстрела, то от красивой и эффективной обороны может остаться одно воспоминание. Такая организация сил позволит игроку почти не уделять времени на защиту и всю свою хитрость направить на организацию наступления.

Ваше войско будет непобедимым, если в нем будут царить дисциплина и порядок. Первая версия этой программы немного раздражала тем, что в ней при виде врага доблестные вояки издавали радостный вопль и бросались в атаку без всякой команды. Боевые потери в этих спонтанных атаках превышали все разумные пределы. В этой версии управление войсками намного более удобно. Игрок может дать команду воину или отряду партулировать ме-

жду двумя точками; занять оборону и отражать атаки в том строю, который установлен и, наконец, ждать врага и атаковать его в пределах видимости. К сожалению, в атаке строй сохранять не удается, но это ограничение можно обойти. Итак, как выглядит идеальный строй для боя:

Первая линия атаки — строй пехотинцев или рыцарей (5-6 в ряд). Непосредственно за ними — три ряда лучников. По флангам располагаются катапульты под прикрытием рыцарей или пехоты. В резерве — отряды рыцарей и катапульт, по вкусу добавить карликов и магов.

На этом построении основан главный тактический прием, который можно условно назвать «огневым мешком». Расположив войска на некотором расстоянии от скопления противника, нужно послать вперед рыцаря для выманивания врага из его «логова». Орки оказываются доверчивыми и охотно бросаются в погоню за храбрым всадником. Ни один из них вернуться и доложить о Вашем местоположении уже не сможет. После нескольких подобных рейдов можно приступать к атаке вражеского города. Проходы в поселок у орков тоже охраняются и для уничтожения сторожевых башен, катапульт и отрядов лучников необходимо подтянуть свою артиллерию — катапульты. Для отражения возможной вылазки врага они должны прикрываться всадниками. Несколько выстрелов — и первый рубеж обороны прорван. Дальнейшее развитие событий весьма предсказуемо: чередуя выманивание противника с артподготовкой, Ваше войско без больших потерь захватит и уничтожит вражеское селение. В особо трудных для атаки местах нужно использовать карликов для подрыва сторожевых башен и отрядов орков. С



Другой пример организации обороны:
проходы защищены сторожевыми башнями;
в проходах — строй пехотинцев, за ними 2-3 ряда лучников;
на флангах — рыцари и гномы, для защиты от катапульт противника.



Классическое построение для проведения приема «Огненный мешок»

этой же целью в одиночный рейд можно послать рыцаря, окруженного огненным магическим кольцом (его создает маг). Рыцарь идет на верную смерть, но и врагов за собой заберет немало. Для прорыва мощной обороны может понадобиться отвлекающая атака на другом участке, однако эффект от нее меньше, чем мог бы быть. Ведь многие отряды врага имеют приказ охранять определенные участки города и на такие фокусы не поддаются.

Особое внимание стороны уделяют снабжению своих войск. От него зависит практически все: и возможность строить новые здания, и деньги для улучшения вооружения, и рекрутирование новых войск. Между Вашим поселком и орками могут быть острова с необходимыми запасами леса и золота. На эти острова можно десантными кораблями доставить крестьян, построить городской холл и доставлять туда и лес, и золото. Иногда нужно сначала вырубить под застройку площадку. Если с поставками золота и леса при наличии крестьян разобраться просто (благо шахта и лес под боком), то добыча нефти потребует огромного количества усилий. Победа или поражение в этой войне во многом предопределяет исход всей кампании. Танкеры, доставляющие нефть, очень уязвимы и нуждаются в охране, особенно с появлением подводных лодок. Выход один — организовать воздушное патрулирование на всем протяжении морских коммуникаций и держать поблизости несколько боевых кораблей для перехвата подводных лодок. На побережье необходимо установить сторожевые башни, особенно около верфи и нефтеперегонной установки. Кстати, нефтеперегонные установки можно строить на других островах, поближе к скважинам, сократив протяженность своих коммуникаций. Но ведь их и там тоже надо охранять...



От правильной организации тыла зависит очень многое...

Не всегда танкерам будут угрожать только подводные лодки, появление «на горизонте» мачт огромного линкора несет намного больше неприятностей. Он обладает внушительной огневой мощью и крепкой броней и способен полностью уничтожить всю систему нефтеперевозок. Но ведь и на наших верфях можно создавать такие же великолепные корабли. Только использовать мы их будем чуть иначе. Вместо свободной охоты за одиночными кораблями нужно создать эскадру из трех-семи линкоров и навязать противнику генеральную битву. Идеальная эскадра состоит из пяти линкоров, двух летающих машин и двух подводных лодок. Можно использовать морской вариант «огневого мешка» и заманивать вражеские корабли быстроходным эсминцем. После уничтожения (или сильного ослабления) флота противника необходимо уничтожить его верфь. Для этого хорошо подойдут подводные лодки или десант гномов. Только после этого можно относительно спокойно заняться перевозкой десанта на вражеские острова. Тактика десанта незамысловата и интуитивно понятна: высадить войска под прикрытием своих линкоров, построить в боевой порядок и заняться ставшей привычной сухопутной войной.



Вариант рациональной организации эскадры

Ниже даны краткие инструкции к прохождению первых уровней. Для ориентации будем использовать направления на стороны света.



1. Построить фермы, бараки. Без комментариев.



2. Освободить пленных лучников, вернуть их в "Круг Силы". Уничтожить три группы противника в лесу, на северо-западе уничтожить одну за другой сторожевые башни, разбить ограду, войти внутрь ее и увести лучников.



3. Построить верфь и четыре нефтяных платформы. База орков на юго-востоке, один отряд - на Вашем полуострове. Уничтожить несколько эсминцев своей эскадрой и построить нефтеплатформы.



4. Уничтожить базу орков. База на юго-востоке. Уничтожить три группы эсминцев, обстрелять с моря базу орков и высадить одновременно 18-24 пехотинцев.



5. Освободить город на соседнем острове, уничтожить базу орков. Как можно быстрее высадить десант на соседний остров, освободить город, укрепить его и создать флот. Возможно, потребуется строительство городских холлов на соседних островах для пополнения запасов леса и золота. Уничтожить вражеский флот и базу орков на востоке.



6. Уничтожить базу орков. Ваш полуостров и территорию орков соединяют три перешейка. Выставить на них патрули, создать мощную базу, по одному из перешейков атаковать орков и уничтожить базу. Она на юго-западе.



7. Уничтожить пять нефтеперегонных установок. Кавалерийский наскок не получится: стройте мощную базу, флот и действуйте по обстановке.



8. Подавить восстание крестьян, построить замок, уничтожить противника. Ваша база - на юго-востоке, после сражения с крестьянами занимайте круговую оборону, укрепляйте город и мощными силами одного за другим уничтожайте города противника. В каждом углу карты - по городу.



9. Сопроводить рыцаря к «Кругу силы». Рыцарь - на северо-западе. Высадить десанты на левые берега обоих проливов, уничтожить сторожевые башни. Эскадрой кораблей уничтожить два отряда врага и провести десантный корабль к рыцарю и затем на юго-восток.



10. Сопроводить рабочих к «Кругу силы». Организовать оборону от десантов, построить флот, уничтожить флот орков и его верфь на северо-западе. Захватить город в центре карты, построить к югу от него верфь. Построить несколько линкоров и уничтожить сторожевые башни. Построить дасантные корабли и перевезти рабочих.



11. Освободить магов и крестьян. С помощью «огневого мешка» уничтожить противника к северу, освободить рабочих и с их помощью укрепить оборону деревни. создать мощное войско и уничтожить город на северо-востоке. Одна группа противника — у шахты на юго-востоке, еще несколько — в лесах.

Выбираем активные колонки



До сих пор помню первый раз, когда я играл в компьютерную игру со звуком. До этого я упорно отвергал возможность добавить звук к моему медлительному 386-20Mhz компьютеру. Мне было стыдно тратить столько денег только для того, чтобы озвучить игры. Тогда я считал, что звук — непозволительная роскошь. Одному моему другу пришлось практически привязать меня к столу, чтобы заставить послушать первую карту Ad Lib. К рассвету следующего утра я был уже пойман на удочку.

Такие игры как RED BARON, WING COMMANDER и даже золотое собрание SSI ожили после подключения soundcard. Как только Вы можете одновременно и видеть и слышать действие в игре, она сразу полностью Вас захватывает. Это замечательное состояние полного поглощения, когда Вы напрочь забываете о дурном расположении духа, завлекает нас в свои сети снова и снова.

Зачем тратить тысячи долларов на быстрый процессор, мегабайты памяти и мониторы размером с футбольный стадион, когда купив звуковую плату и пару колонок можно получить гораздо больший эффект. Хорошее игровое устройство — это здорово, но чтобы получить полное удовлетворение от игры, необходима и пара колонок. В этом обзоре мы решили рассказать о шести типах колонок, имеющих наибольший спрос, а также некоторые указания к тому, как выбрать систему, подходящую именно для Вас.

САМОЕ ГЛАВНОЕ - ИГРА!

Я игрок, а не аудиофил, поэтому, чем копаться в тонкостях технического плана, касающихся частотных характеристик и гармонических искажений, я лучше сфокусирую свое внимание на том, как ведут себя аудиосистемы на реальных компьютерных играх. С этой целью я испытывал все колонки, играя в MECH WARROIR2 и WING COMMANDER III на компьютере с SoundBlaster 16 + Audiowave Dreamwave MIDI. Для того чтобы дать полную оценку я также слушал вокально-инструментальную музыку на CD.

AEROSPACE SPEAKERS AND SUBWOOFER

Этим шипящим словно змеи колонкам с оригинальным дизайном подошел бы зеленый цвет. Система состоит из двух маленьких обтекаемых колонок, подключаемых к сабвуферу. Питанием и громкостью колонок можно управлять при помощи проводного пульта дистанционного управления. На передней панели сабвуфера находятся выключатель питания, регулятор громкости сабвуфера, а также общий регулятор громкости. Колонки соединены между собой жестким проводом, что затрудняет их оптимальную установку. Если Вы будете покупать колонки и сабвуфер отдельно, то вместе с ними Вы приобретете и один лишний блок питания.

Колонки этой системы обеспечат Вас качественным игровым звуком, что в особенности касается сабвуфера. И если бы не это раздражающее шипение то, эта система была бы хорошим приобретением. Вместе с хорошим звуком колонки воспроизводят заметное шипение, которое покрывает шум, издаваемый винчестерами моего компьютера. Это шипение, которое обычно издает усилитель мощности, достаточно часто встречающаяся и расстраивающая проблема.



ALTEC-LANSING ACS500 WITH DOLBY PRO-LOGIC

Это впечатляющее устройство состоит из двух изящных (примерно 46 см. высотой) трехполосных колонок с дополнением в виде Вашего стандартного сабвуфера, предназначенного для установки на пол. Колонки содержат декодер Dolby Pro-Logic и имеют раздельное регулирование громкости сателлитов и сабвуфера. Из элементов управления огорчают лишь очень маленькие и незаметные кнопки питания, которые находятся на задней стороне устройства в труднодоступном месте.



Судя по солидному виду этой системы и наличию Dolby Pro Logic, я ожидал от нее чистого и мощного звука, но мои ожидания не подтвердились. Сабвуфер оказался слишком слабой мощности и при обычном для игры уровне громкости начинает хрипеть, хотя сателлиты спокойно справляются с воспроизведением своего спектра звука. И хотя колонки и сабвуфер довольно хорошо воспроизводят музыку с CD, все же присутствует заметное на слух шипение. Эта система лучше подошла бы для обычного воспроизведения музыки, но поскольку она разработана именно для компьютерных игр, к тому же выпущена на рынок с достаточно высокой ценой, я не рекомендовал бы Вам делать такую покупку.

CAMBRDGE SOUNDWORKS

Эта система произвела на меня противоречивое впечатление. Она состоит, как обычно, из двух сателлитов и сабвуфера. Колонки удивительно маленькие и выгля-

дят как девятисантиметровые кубики. Поверьте мне, эти малышки производят потрясающий звук. Я бы посоветовал их тем, у кого мало пространства на столе, но кто все же хочет иметь приличный звук. Все соединения выполнены отлично. Огорчает лишь то, что регулятор громкости находится на проводе соединяющим сабвуфер со звуковой картой, и если Ваш компьютер и сабвуфер стоит на полу, то длина этого провода ограничивает доступ к регулятору.



Станно, но SoundWorks производит завораживающий кровь звук в течение игры, но кажется вялым, неотчетливым и безжизненным при проверке на лазерном диске. В общем, это хороший выбор, особенно если Вы ограничены в средствах.

LABTECH LCS-2612 SPEAKERS AND SUB-WOOFER

Технология Spatializer 3D — это один из плюсов этой системы, который состоит из двух стандартных колонок/сабвуфера, причем колонки имеют специальные крепления для размещения по обоим сторонам монитора. У сабвуфера удобная панель управления, расположенная на передней панели. Радуют также хорошо сделанные межблочные соединения.

Звук становится намного насыщенней и глубже, если включить Spatializer. Но несмотря на хорошее звучание, у Labtechs самое громкое шипение из всех представленных в этом обзоре колонок. В общем, я не был особенно впечатлен.

SSI CIEPLEX SYSTEM 1500 HOME THEATER

Это укомплектованная под завязку система состоит из пяти колонок, огромного сабвуфера и декодера Dolby Pro-Logic. Я расскажу Вам, как это раскладывается на составные: Вы получаете две традиционные колонки левого и



правого каналов, фронтальный диалоговый громкоговоритель и две типовые колонки эффектов, которые находятся за слушателем. Декодер Pro-Logic снабжает нужными сигналами все пять колонок и сабвуфер. Установка и подключение при помощи удобных кабелей не вызовет затруднений даже у ребенка.

Качество и глубина звука великолепны. Но есть одна проблема: гигантский сабвуфер может всполошить весь дом, ведь у него нет собственного регулятора громкости. В конце концов, никакого шипения! Потрясающее качество звука, даже во время сложной проверки с фортепьяно. Если у Вас есть немного пространства и терпеливые соседи, не теряйте время и покупайте именно эту систему!

NUREALITY VIVID3D SPEAKERS



Волшебная технология. Живая VIVID3D3D система просто превосходна. Имея в своем распоряжении лишь две колонки и SRS surround технологию, Nureality воспроизводит удивительный по глубине звук. Играя в MechWarrior l, мне все время казалось, что звук исходит прямо из монитора (в то время, как колонки находились на порядочном расстоянии от компьютера). Меня преследовала мысль:«а если бы был сабвуфер?» Колонки производят хорошие бас тона для обычной музыки, но сегодня мы говорим о компьютерных играх. Вы хотите “почувствовать” каждую ноту и взрыв. Не очень реалистично, но ужасно смешно. Так или иначе, за такую цену и с эффектом 3D эти хорошо сделанные колонки достаточно заманчивы. Деревянная конструкция, удобное управление, хорошее кабельное соединение — вот причина высокой оценки.

NEC AUDIOTOWER SPEAKER SYSTEM







В комплект входят две колонки серого стального цвета достаточно стильного и модного дизайна. Высота их примерно 35 сантиметров, и они действительно похожи на башни. Устанавливать их лучше на столе (если есть место). Панель управления расположена в очень удобном месте на верхней части колонок. К компьютеру колонки подключаются с помощью достаточно длинного двухметрового кабеля, что позволяет удобно их расположить.

Звук достаточно чистый при обычной для игры громкости, практически никакого шипения. По-моему, хорошее приобретение по хорошей цене.



Family PC P5-75

Процессор . . . . . .Pentium 75 MHz
Оперативная Память . . . . . .8MB EDO
Жесткий диск . . . . . .850MB EIDE
Шина . . . . . .PCI
Видео карта . . . . . .STB Trio V+, 1MB DRAM
CD-ROM драйвер . . . . . .6x EIDE
Звуковая карта . . . . . .Sound Blaster Vibra 16
Динамики активные ACS40
Факс/Модем . . . . . .US Robotics 14.4K
Монитор . . . . . .14" 0.28 CrystalScan
Системный блок . . . . . .Desktop Case
Клавиатура . . . . . .104-Key Keyboard
Операционная система . .Windows 95

$2850

Family PC P5-100

Процессор . . . . . .Pentium 100 MHz
Оперативная Память . . . . . .8MB EDO
Жесткий диск . . . . . .1.2GB EIDE
Шина . . . . . .PCI
Видео карта . . . . . .STB Trio V+, 2MB DRAM
CD-ROM драйвер . . . . . .6x EIDE
Звуковая карта . . . . . .Sound Blaster Vibra 16
Динамики активные ACS40
Факс/Модем . . . . . .US Robotics 28.8K
Монитор . . . . . .15" 0.28 CrystalScan
Системный блок . . . . . .Desktop Case
Клавиатура . . . . . .104-Key Keyboard
Операционная система . . . . . .Windows 95

$3220



Family PC P5-133

Процессор . . . . . Pentium 133 MHz
Оперативная Память . . . . . .16MB EDO
Жесткий диск . . . . . .1.62GB EIDE
Шина . . . . . .PCI
Видео карта . . . . . .STB Trio V+, 2MB DRAM
CD-ROM драйвер . . . . . .6x EIDE
Звуковая карта . . . . . .Sound Blaster Vibra 16
Динамики активные . . . . . .ACS40 & Subwoofer
Факс/Модем . . . . . .US Robotics 28.8K
Монитор . . . . . .17" 0.28 CrystalScan
Системный блок . . . . . .Desktop Case
Клавиатура . . . . . .104-Key Keyboard
Операционная система . . . . . .Windows 95

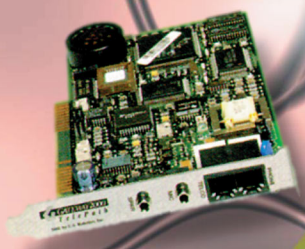
$4505

Professional PC XL P5-166

Процессор . . . . . .Pentium 166 MHz
Оперативная Память . . . . . .16MB EDO
Жесткий диск . . . . . .2GB EIDE
Шина . . . . . .PCI
Видео карта . . . . . .Matrox Millenium, 2MB DRAM with MPEG
CD-ROM драйвер . . . . . .6x EIDE
Звуковая карта . . . . . .Ensoniq Sound Card
Динамики активные . . . . . .ACS400& Subwoofer
Факс/Модем . . . . . .US Robotics 28.8K
Монитор . . . . . .17" 0.26 Vivitron Sony
Системный блок .Tower Case
Клавиатура . . . .104-Key Keyboard
Операционная система . . . . . .Windows 95

$5555





GAT

Приобретайте

Workstation System G6-200

Процессор	Pentium PRO 200 MHz
Оперативная Память	64MB , 256KB Internal Cache
Жесткий диск	2GB SCSI
Шина	PCI
Видео карта	Matrox Millenium, 4MB DRAM with MPEG
CD-ROM драйвер	4x SCSI
Монитор	17" 0.26 Vivitron Sony
Системный блок	Tower Case
Клавиатура	104-Key Keyboard
Операционная система	Windows NT Workstation 3.51

$9699



Изменение конфигурации:

Изменение объема и интерфейса жесткого диска:

с 850MB до 1GB	$80
с 850MB до 2GB(EIDE)	$310
с 850MB до 1.62GB	$175
с 850MB до 2GB(SCSI)	$745
с 2GB(EIDE) до 2GB(SCSI)	$450

Изменение скорости IDE CD-ROM драйвера:

с 6x до 4x 3 CD Changer (Sanyo)	$135
с 4x до 6x	$80

Увеличение оперативной памяти:

1MB EDO RAM	$41
1MB DRAM	$36

Наборы MULTIMEDIA:

16 Sound Blaster® & ACS40 Speakers	$109
16 Sound Blaster® & ACS400 Speakers & Subwoofer	$290
Subwoofer	$100
Ensoniq® SoundScape sound & ACS40 Speakers	$205
Ensoniq® SoundScape sound & ACS400 & Subwoofer	$360



Факс - Модемные платы:

US Robotics Sportster TelePath 14,4	$105
US Robotics Sportster TelePath 28,8	$200

Замена монитора:

с 14" MAG CrystalScan до 15" Sony Vivitron	$210
с 15" Sony Vivitron до 17" MAG CrystalScan	$365
с 15" MAG CrystalScan до 15" Sony Vivitron	$70
с 17" MAG CrystalScan до 17" Sony Vivitron	$130
с 15" MAG CrystalScan до 17" Sony Vivitron	$600
с 17" Sony Vivitron до 20" Sony Vivitron	$1395
с 15" Sony Vivitron до 17" Sony Vivitron	$510

Увеличение видео памяти и замена видео карты:

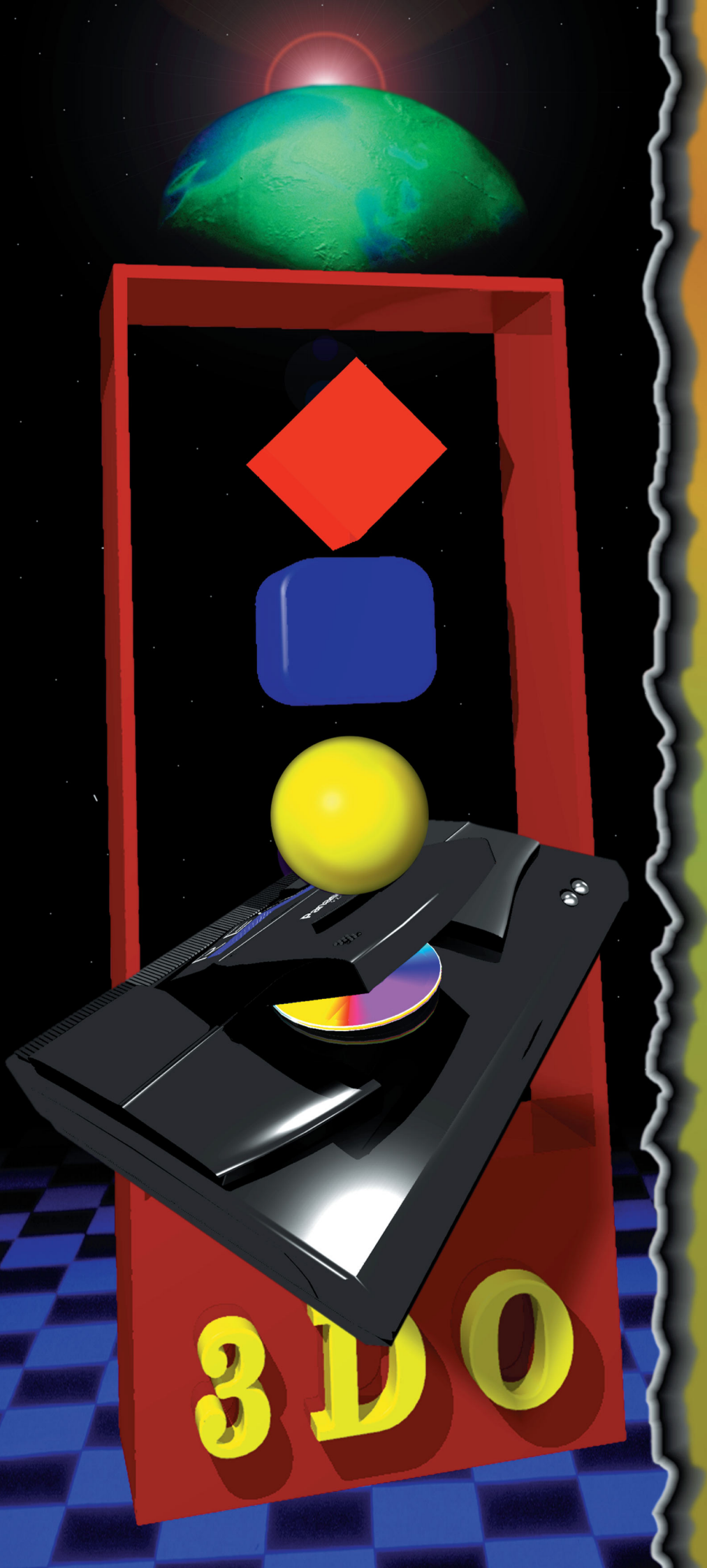
с 1MB DRAM (STB Trio 64 V+) до 2MB DRAM (STB Trio 64 V+)	$50
с 1MB DRAM (STB Trio 64 V+) до 2MB WRAM (Matrox MGA Millenium)	$185
с 1MB DRAM (STB Trio 64 V+) до 4MB WRAM w/MPEG video	$360

Замена системного блока с Desktop Case до Tower Case $185
Замена клавиатуры 104+ Keyboard до MS Keyboard $40
Установка 5,5" дисковода с 3,5" FDD до 5,5"&3,5" FDD $95



EWAY2000

в магазинах Game Land



Андрей ЧЕНЦОВ

В конце прошлого года для любителей стратегии вышла игра **Panzer General** компании SSI. Это своего рода сценарий ведения боевых действий во время Второй Мировой Войны и нескольких вымышленных кампаний, рассчитанных на продолжение Ваших завоеваний в случае захвата СССР. Например высадка немецкого десанта в Америке, недалеко от Вашингтона, чего на самом деле никогда не происходило. Вам предлагается более 35 кампаний, в которых можно принимать участие: Сталинградская битва, танковое сражение на Курской Дуге, Битва за Москву и многие другие.

Вы и Ваш противник будете по очереди делать ходы, при этом передвигая сразу все свои войска. Из-за того, что придется руководить огромной массой объектов, иногда ход может

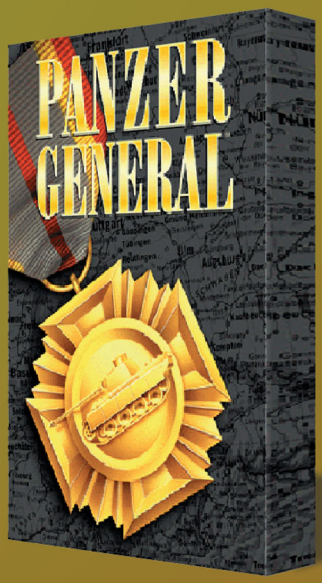


длиться целый час. В отличие от Вас, компьютер делает свой ход не больше минуты. Но не думайте, что время на принятие стратегического решения неограниченно. На захват Вашингтона Вам дадут 25 минут, а на высадку в Лондоне всего 15. Поэтому в **Panzer General** важна скорость. Если Вы не успели выполнить задание за отпущенное время, то победа присуждается противнику.

В **Panzer General** есть несколько вариантов игры. Первый — это Compaign. Здесь Вы начинаете командовать немецкими войсками с самого начала Второй Мировой Войны. Удачно выполняя задания, вполне можно завоевать весь мир. В этом варианте Вы будете играть против компьютера и от Вас потребуется очень хорошее знание стратегии и тактики.

Второй вариант игры — это Scenario, где можно выбрать любой из сценариев и любую сторону, за которую Вы будете воевать. Например в Англии можно командовать либо немецким десантом, высаживающимся в Британии, либо защитниками острова,

Panzer General



Тема:	**Стратегия**
Издатель:	**SSI/Mindscape**
Количество игроков:	**1-2**
Другие платформы:	**Sony PS, Saturn, PC**
Цена:	**$40**

а в битве за Берлин можно выбрать объединенные войска СССР, США и Англии.

Но самый, на мой взгляд, интересный (и долгий) вариант — это игра вдвоем. Здесь Вы можете потягаться с другим человеком умением руководить войсками: строить оборону и проводить наступления.



В **Panzer General** Вам придется управлять многими родами войск: пехотой, бронетанковыми войсками, морским флотом, артиллерией и самолетами. Вы будете покупать войска, в которых нуждаетесь, жертвовать одними, чтобы сохранить другие.

В игре есть заманчивая возможность изменить историю Второй Мировой Войны. Например выбрать польские войска и победить немцев в самом начале германской агрессии, или, играя за СССР, разбить немецкие войска на границе с Польшей.

Нельзя не отметить, что **Panzer General** выполнена на очень высоком уровне. Перед каждой миссией Вы увидите небольшой кусочек хроники. Можно просмотреть небольшую заставку боя, правда она быстро надоедает и затягивает и без того очень длинный ход. В игре очень точно созданы карты, где происходят бои, а самолеты, танки и пехота имеют реалистичный вид. К слову сказать, в **Panzer General** насчитывается около 350 родов войск, каждый со своими техническими данными и изображением.

Теперь несколько советов начинающим. Перед тем как сделать ход, внимательно осмотрите карту, обратите внимание на препятствия: реки, горы, леса и болота. Запомните примерное расположение дорог, они Вам очень понадобятся. Найдите цели, упомянутые в задании. Спланируйте заранее направление Ваших атак, передвижение войсковых группировок или систему обороны. Если это все сделано, то можно делать ход, но помните следующие правила:

При длинных переходах, для экономии времени следует придерживаться дороги. Через реки, болота, горы или леса Ваши войска будут продвигаться к месту назначения слишком медленно. Для переправы через реку лучше найти мост. По возможности не ставьте войска на клетки с рекой или мостом, когда на них могут напасть — здесь они наиболее уязвимы. Не допускайте вражеские танки к своим артиллерийским войскам и зенитным установкам — для них Вы будете легкой добычей. Помните, что укрепленный район — отличное место для обороны. А когда вы атакуете объект на самолете, проверьте, чтобы вокруг не было вражеских прикрывающих истребителей и зенитных установок, которые могут выстрелить по Вам в ответ. И наоборот, когда Вы расставляете свои войска, убедитесь в том, что они защищены от налетов бомбардировщиков противника. К своим бомбардировщикам ставьте в сопровождение истребители, также как и к лучшим войскам. Следите за горючим и боеприпасами, в противном случае Ваша пушка, танк или самолет могут застыть на месте в самый неподходящий момент. Чтобы зарядить или заправить наземные войска, их сначала необходимо отвести с линии фронта. А самолеты заправляются на аэродроме или примыкающих к нему клетках.



Вышеперечисленные правила помогут Вам сэкономить много времени и побыстрее понять, что же от Вас требуется в игре. Вообще, не возникает сомнений, что любители стратегических игр будут в восторге от **Panzer General**. Однако любители динамичных игр найдут ее слишком нудной и сложной.



+ Реальные интересные события

= Много времени уходит на каждый ход

= Отличная игра для любителей стратегии

5

Павел НОВИКОВ

Primal Rage



Тема:	**Драки**
Издатель:	**Goldstar**
Количество игроков:	**1-2**
Другие платформы:	**PC, Sony PS**
Цена:	**$30**



Первое, весьма неожиданное, впечатление от игры **Primal Rage** складывается еще до ее начала, а именно во время загрузки. Под тихое жужжание приставки на экране появляются непонятные японские иероглифы, смысл которых угадывается через секунду — это же знакомый «Now loading. Please wait».



После устранения этой маленькой неприятности переводом курсора на дуэт американского и английского флагов, игра входит в привычное русло. Все на своих местах, можно начинать.



Фантазии создателей можно позавидовать. Сюжет **Primal Rage** заключается в следующем: на Землю падает метеорит, который уничтожает не громадных старых динозавров, а практически всю человеческую цивилизацию. Оставшиеся в живых люди должны ютиться в развалинах городов и наблюдать за битвами новых властелинов Земли — динозавров. За одного из динозавров Вы и будете выступать.

Сначала играющему предстоит выбрать, какой бой провести. Либо тренировочный, где можно отработать удары и специальные движения выбранного Вами монстра, либо бой на выживание, который продолжается один раунд, причем индикатор жизни один для двух противников: в увечье одного восстанавливает жизненные силы другого, либо турнир, исход которого решает принадлежность участка Земли. В результате турнира определяется самый сильный динозавр, который получает всю планету в свое безграничное распоряжение. Именно этого Вы и должны достичь, а иначе перед Вами появится надпись «Game Over». Но даже в этом случае у Вас есть возможность продолжить игру, используя для этого один из десяти кредитов.

Primal Rage выгодно отличается от других игр-поединков наличием 16 уровней сложностей, что позволяет играть как новичкам в компьютерных играх, так и настоящим профессионалам.

Нельзя не отметить еще одно достоинство игры: изображение и анимация героев. Секрет реалистичного вида динозавров на экране состоит в том, что при съемках использовались не рисунки, а настоящие куклы. Каждое движение героя, будь то захват зубами с последующим броском, прыжок или удар хвостом были сняты на пленку, а затем обработаны на компьютере.







Во время игры в **Primal Rage** создается какое-то странное ощущение, к которому надо привыкнуть: здесь все не так как в других играх такого рода, бойцы менее подвижны и не могут постоянно махать лапами, хотя действия здесь намного больше. Всего в игре семь динозавров, и каждый из них строго индивидуален. Самый маленький и самый быстрый TALON способен вцепиться всеми четырьмя лапами в противника и покусать его острыми зубами. VERTIGO своей изящностью и грацией напоминает женщину. Тем не менее удары длинным, тонким хвостом и телепортация могут уничтожить любого противника. Носорогоподобный ARMADON удачно использует свой рог, а также высокие прыжки прямо на соперника, после которых слышен отвратительный хруст костей несчастного противника.

Жаль, что перед боем демонстрируют не вполне качественные видеозаставки героев. Лучше бы показали четкие фотографии этих зубастых монстров. А то очень уж хочется посмотреть поближе пасть динозавра DIABLO, из которой извергается пламя во время игры.

Большинство описанных выше движений выполняются очень легко. Для этого надо нажать одновременно кнопки **A**, **C**, либо **B** и Shift плюс двойное движение назад или вперед. Таким способом противнику можно нанести сильный жизненный урон, либо парализовать его нервную систему, о чем свидетельствует шкала состояния нервной системы. Против завороженного динозавра можно провести комбинацию специальных ударов, что полностью уничтожит Вашего врага.

За ходом поединка наблюдают маленькие отважные человечки, разделенные на две группы болельщиков. Они находятся на заднем плане игры, но некоторые из них иногда выбегают вперед — в самый центр схватки гигантов, рискуя попасть под лапы или в пасть чудовищу. Однако это не страшит их, и с каждой победой Вашего динозавра, их становится все больше и больше.

Последний решающий бой происходит на Луне без свидетелей. Победить поочередно всех шестерых динозавров очень сложно и под силу лишь мастеру компьютерных единоборств. От погибающего противника остается лишь скелет, который уходит на задний план, дополняя и без того жуткую картину.

В **Primal Rage**, помимо не очень качественного изображения героев, есть еще ряд недостатков. Во-первых, это плохо прорисованные места поединков. А, во-вторых, небольшой выбор персонажей, что делает игру однообразной. Но хорошая анимация и звук, красивые и реалистичные динозавры стирают негативное отношение к игре. Но лично мне больше по нраву Mortal Kombat. А насчет себя, решайте сами.



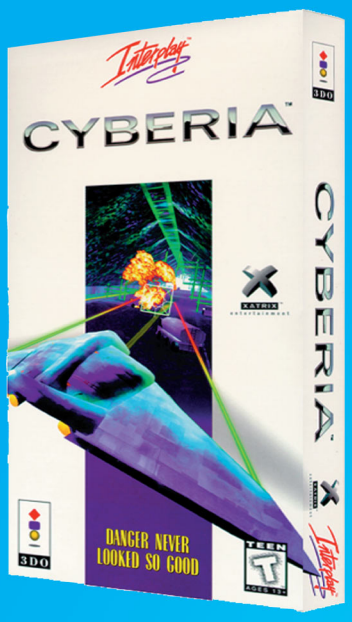


\+ Великолепная графика и анимация персонажей

\= Ограниченный выбор героев

\= Хорошие двухмерные поединки

4



Cyberia

Тема:	**Стрелялка/Квест**
Издатель:	**Interplay**
Количество игроков:	**1**
Другие платформы:	**PC, Sony PS, Sega Saturn**

Сначала **Cyberia** появилась на PC. Она сразу же стала достаточно популярной у игроков, что и явилось побуждением у создателей игры выпустить ее и для других игровых платформ. И вот **Cyberia** вышла для 3DO, Sony PlayStation и Sega Saturn. И, не смотря на то, что последние две системы лучше, чем 3DO, все три версии игры практически одинаковы по качеству графики, звука и игровым возможностям.





Итак, действие игры происходит в 2027 году, через пять лет после глобального экономического кризиса.





Криминальные картели борются со Свободным Мировым Альянсом (FWA) за контроль на планете. Вы выступаете в роли главного героя Зака, компьютерного хакера, которому предлагают работать на FWA. Вас направляют в Северную Атлантику на морскую базу, которой управляет Сантос. Там Вам предстоит найти самолет TF-22, который доставит Вас в конечный пункт назначения — комплекс **Cyberia,** где Вам предстоит спасти мир от полного уничтожения.



Cyberia переплетает в себе два типа игры. Вот Вы разговариваете с симпатичной девушкой или бродите по базе, пытаясь решить головоломку, а в следующий момент участвуете в перестрелке в стиле игры Rebel Assault. В игре можно выбрать как уровень сложности самого игрового процесса, так и уровень сложности загадок.

Cyberia развивается по единой прямой схеме, поэтому у Вас нет возможности хоть как-нибудь изменить





ее ход. К тому же Ваше передвижение очень ограничено и Вы не можете пойти в любое место, куда захотите. Просто решайте несложные загадки, а в перерывах участвуйте в боях, которые, кстати, тоже просты и требуют от Вас только меткости. Все это говорит о том, что пройдя игру до конца один раз, нет никакого интереса браться за нее снова.

Для игры в **Cyberia** не плохо бы знать английский язык, потому что Вам будут отдаваться приказы, и от быстроты их выполнения часто зависит Ваша жизнь. Вообще, в этой игре Вы будете часто умирать. Хорошо, что есть система автосохранения через определенные промежутки времени. Поэтому не придется каждый раз начинать игру сначала — на Ваш выбор будет предложено с десяток мест, откуда Вы можете снова продолжить игру.

Что в **Cyberia** действительно выполнено хорошо, так это звук и графика. Для 3DO графика просто превосходна и ничем не уступает Sony PS и Sega Saturn. Звуковые эффекты и музыка превосходны и соответствуют 32-х битным игровым стандартам. Музыка четко поддерживает стиль игры и создает соответствующее настроение.

В принципе **Cyberia** оставляет неплохое впечатление, но все же она не обладает ничем экстраординарным или революционным. Есть свои плюсы, свои минусы, но назвать что-то, что делает игру привлекательной, для меня было проблемой. Может быть, Вам удастся.









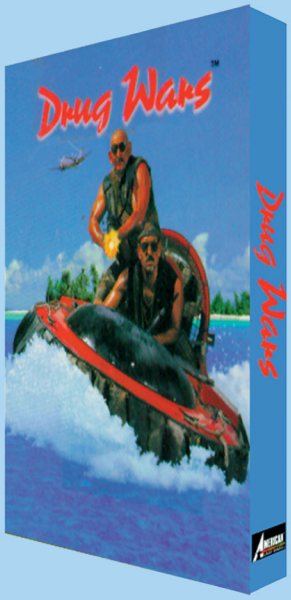
+ Отличные графика и звук

= Развитие сюжета по единой линии

= Простая игра, с небольшими игровыми возможностями

4

Drug Wars



Тема:	**Стрелялка**
Издатель:	**American Laser Games**
Количество игроков:	**1**
Цена:	**$100**

Drug Wars по своему сюжету является типичной стрелялкой и входит в серию игр этого жанра выпускаемых компанией Laser Games. Игра состоит из четырех уровней, которые, в свою очередь, делятся на несколько подуровней.

Игра начинается с того, что Вы в роле полицейского вместе со своим напарником патрулируете улицы и бары небольшого провинциального городка. Как блюстителю закона, Вам предстоит участвовать в погонях на автомобиле, задерживать и обезвреживать нарушителей правопорядка, при этом подвергаясь смертельной опасности. Если все это Вам удается, то добро пожаловать на следующий уровень.

Здесь вы попадаете в огромный город, который после провинциального городка шокирует Вас обилием высотных зданий, опутанных сетью бесконечных улиц с вереницей машин, проносящихся мимо. Естественно, уровень преступности здесь тоже значительно выше. В общем, Вы попадаете в самую гущу событий и, не теряя времени, рьяно беретесь за выполнение своих обязанностей. Вам предстоит очистить здание суда от преступников и спасти судью от пули террориста, за что он Вас непременно поблагодарит. Потом Вы отправитесь патрулировать улицы и, получив приказ, спешите на помощь заложникам, которых вам предстоит освободить из захваченного преступниками автобуса. После всех этих подвигов можно перевести немного дух, но не стоит сильно расслабляться, потому что впереди Вас ждут еще более трудные испытания.



Покинув «каменные джунгли», Вы отправляетесь на бескрайние экзотические просторы Южноамериканского континента, где и будут развиваться дальнейшие события игры. А удастся Вам выбраться из живым из этой схватки и добраться до наркобарона, зависит от Вашей реакции и меткости глаза. Но не увлекайтесь стрельбой, так как по ходу игры очень часто появляются мирные про-













хожие, убивать которых Вам ни в коем случае нельзя.

Drug Wars сделана как интерактивный художественный фильм, а обилие спецэффектов и профессионально поставленных трюков, ставит ее в более выгодное положение по сравнению с такими играми как Space





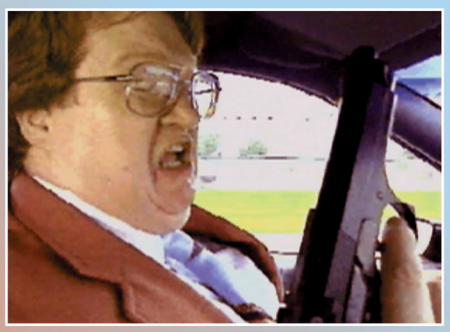
Pirates и Crime Patrol, выпущенными American Laser Games.

Отсутствие крови в игре не делает ее менее интересной, а отличная игра актеров и окружающие пейзажи выглядят вполне реалистично.

Основным же недостатком **Drug Wars** являются сцены, в которых противника можно заметить только после того, как прогремит его выстрел. Поэтому Вам сначала придется очень часто начинать игру заново, чтобы запомнить то место, откуда появится очередной противник, что создает впечатление затянутости и однообразия.

В **Drug Wars** можно играть как одному так и вдвоем, соревнуясь в меткости стрельбы. Лучше играть с пистолетом, так как ни джойстик ни мышь не смогут предоставить Вам быстроты действия в этом стремительно развивающемся сюжете.

Можно с большой долей уверенности сказать, что **Drug Wars** является одной из лучших игр компании ALC. Хорошая постановка трюковых сцен и удачно выбранная сюжетная линия игры выгодно отличают ее от





других игр подобного рода. Вы получите большое удовольствие как от самого процесса игры так и от ее графического исполнения.

Вперед! Почувствуйте себя борцом за справедливость!



+ Отличная постановка трюков

= Некоторое однообразие и затянутость

= Хорошая игра для любителей стрелялок

5

Battle Sport



Тема:	**Стрелялка**
Издатель:	**Studio 3DO**
Количество игроков:	**1-2**
Цена:	**$100**

К сожалению, игру **Battle Sport** многие могут пропустить, недооценив всех тех возможностей, которые она предоставляет любителям видеоигр. Ее концепция не вписывается ни в один из существующих жанров, а кажущаяся на первый взгляд простота не послужит доводом в решении о ее покупке. Идея объединения в одной игре двух жанров не нова, достаточно вспомнить Phoenix 3 или Jumpin Flash для Sony PlayStation. Но попытка соединить в одной игре стрелялку типа Twisted Metal или Syber Sled с азартом спортивного состязания — довольно рискованный и революционный шаг.

Все действие игры происходит в далеком будущем, когда обычные состязания типа футбола и хоккея давно забыты. Вам придется сесть в экипированный лазерами и ракетами танк и сыграть один на один с противником в боевой футбол. Вашей задачей будет забить как можно больше голов и не дать сделать тоже самое противнику. Поединок будет происходить на арене, где помимо Вас и противника находятся различные препятствия и полезные предметы. После вбрасывания мяча, который на мяч то совсем не похож, Вы должны быстрее противника добраться до него, захватить и как можно скорее забросить его в цель. Если же Вас опередил противник, то постарайтесь при помощи ракет и лазеров отнять мяч или разбить соперника. Полностью уничтожить противника (да и Вас) невозможно. Уже через 3 секунды на арене появится новый танк. Попасть мячом в обычную цель не составляет особого труда, но если она постоянно движется или периодически меняет местоположение, то это сделать будет гораздо сложней. Найти мяч но арене просто: в середине экрана находится указатель, подсказывающий, в каком направлении необходимо двигаться. После того, как Вы завладели мячом указатель подскажет, где находятся «ворота».



Первоначально Ваш танк может стрелять лишь лазерами и обычными ракетами. Но с помощью специальных предметов, которые можно найти на арене или приобрести заранее, оружие станет более мощным, а Вы











сможете выделывать разные трюки, например, парить в воздухе.

Поединок состоит из трех раундов. Борьба идет за число забитых голов, но длительность раунда зависит либо от заранее установленного времени либо от числа забитых мячей любым из соперников.

В **Battle Sport** 4 режима, по два для одиночной игры и для игры вдвоем. В первом случае Вам придется сразу включиться в борьбу, во втором же можно изменить практически все установки в игре. У Вас есть возможность выбрать любой доступный танк, противника, заранее изучив его сильные и слабые стороны, и одну из 50 разнообразных арен. Поединок проходит днем или ночью, а ворота могут быть подвижными или оставаться на одном месте. Затем устанавливайте свои правила игры и посетите магазин, где совершенно бесплатно экипируйте свой танк. Если Вы сразу хотите начать поединок, то выбирайте первый режим, и компьютер сам установит правила игры и даст Вам танк. Тут уже игра идет на деньги, которые Вы потратите в магазине на экипировку своего танка. Все тоже самое можно проделать и при игре вдвоем. И, в отличие от прочих игр, где при делении экрана пополам все немного замедляется, в **Battle Sport** этого не происходит.



Графика игры оставляет неплохое впечатление. Вы не увидите ни выпадающих кусков изображения ни малейшего замедления.





Сами танки выглядят практически идеально с любого расстояния и точки зрения. А выстрелы ракет, лазеры и взрывы очень впечатляющи.

Звуковые эффекты в **Battle Sport** очень хорошего качества. Кроме стандартных звуков боя, Вы услышите и великолепный комментарий происходящего, как во время трансляции спортивных соревнований. У каждого противника своя тактика боя, и Вам придется постараться, чтобы победить. Хорошее знание арены и индивидуальная стратегия для каждого поединка — вот те факторы, которые помогут избежать поражения.

И все же **Battle Sport** может понравится не всем. Игра достаточно оригинальна и не похожа ни на одну из существующих. Для тех же, кто является сторонником всего нового и необычного, **Battle Sport** придется по нраву.

+ Отличная графика и звук

= Для некоторых покажется слишком оригинальной

= Удачное сочетание двух жанров

5



Тактика

Alone in the Dark 2. INFOGRAMES. Полное прохождение



Кирилл Рагге

Действие игры **Alone in the Dark 2** происходит в далеком 1924 году, когда все находится во власти уличных группировок, а гангстеров можно встретить на каждом шагу. Вам предстоит спасти маленькую девочку, захваченную Одноглазым Джеком, зловещим и грубым пиратом, а также узнать, что случилось с Вашим другом Страйкером, который на днях пытался проникнуть в поместье и освободить малышку. Решив, что пора приниматься за дело, наш герой добирается до ворот усадьбы под названием «Дьявольская кухня». Не теряя времени даром, детектив подкладывает взрывчатку под калитку, взрывает ее и попадает в сад. В саду используйте револьвер и убейте лежащего на земле человека. После этого возьмите



его автомат, обойму и флакон с жизненной энергией. Двигайтесь дальше вверх по дороге, используйте автомат и убейте еще двух охранников, перезарядите оружие. Подойдите к двум скульптурам, между которых находится огромный блок. Отодвиньте его, используя **Action**, а потом **Push**.

Открыв проход, Вы окажитесь в ла-



биринте, заполненном гангстерами. Здесь достаточно сложно описать движения игрока, поскольку ракурс камеры постоянно меняется. Найдите веревку и крюк-краб, соедините их, используя **Use** на одном из двух предметов. Возле крюка на земле находятся четыре огромных карты. Наступите на карту с бубновым сим-



волом, и Вы окажетесь под землей.

Здесь сначала убейте мальчишку, отыщите сундук и отодвиньте его в сторону, вверх по картинке. Здесь Вы найдете игральную карту. Отодвиньте сундук



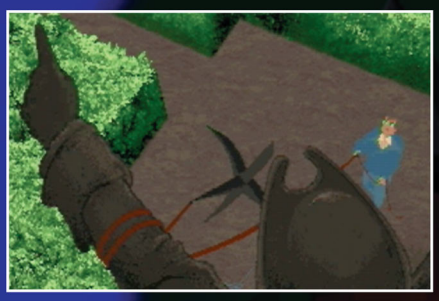
еще выше, в самом углу комнаты появится алтарь. Используя на нем карту, Вы сможете открыть потайную дверь, которая выведет Вас в самое начало лабиринта, но путь к ней будет прикрывать дух пирата, убив которого (**Action**, затем **Fight**) Вы получите пиратскую саблю. Выходя из тайника, возьмите бутылочку с





медикаментами, находящуюся около ступеней.

В лабиринте нужно найти дорогу, пройти по которой мешает кустарник, бьющий Вас ветками. Используйте саблю (нажмите кнопку **A** и постоянно жмите стрелку **Вниз**). Уничтожив растения, пройдите вверх по дороге, убейте сильного человека, стреляющего из ноги. Убив его, возьмите газетную страничку и подойдите к памятнику. Обыскав его окрестности, Вы найдете еще одну бутылку медикаментов. Теперь встаньте как можно ближе к скульптуре и используйте крюк-краб, чтобы открыть проход внутрь сооружения.



Вы окажитесь в очень странном месте. Потеряв все свое оружие, поднимите монетку — она очень плохо заметна и находится возле решетки, через которую Вы попадаете под землю. Заодно прихватите



лежащий на мосту вороток, бумажный пакетик и медленно подойдите к мертвому человеку возле обрыва. Это ни кто иной как Ваш друг Страйкер. Поклявшись отомстить, вы несмотря ни на что, обираете труп (вытаскиваете записку и ершик для чистки трубки), а затем и вовсе можете спихнуть его с моста. Подойдите к закрытой двери и используйте газетный листок, а затем ершик — так Вы

получите ключ от двери. Открыв ее, пройдите в винный погреб и убейте здо-



рового мужика. Подберите его помповое ружье и медикаменты, затем подойдите к часам, расположенным в верхнем левом углу комнаты, и используйте на них вороток. Так Вы откроете очередной потай-



ной ход. Водя в него Вы найдете коробку патронов. Зайдите в следующую дверь и убейте гармониста. Возьмите его крюк-протез и смело входите в следующее помещение, коим является первая кухня. Повернувшись налево, вы увидите лестницу, ведущую наверх. Но пока Вам туда



входить не следует. Пройдите вглубь комнаты, где слева от Вас будет завал вещей. Там возьмите разделочную доску, хотя это совсем необязательно делать, поскольку она является просто очередным оружием. Правее завала войдите в белую дверь и убейте двух гангстеров. В этой комнате Вы найдете еще одну коробку па-



тронов, а благодаря изображенному на ней символу возможно разгадка еще одной тайны. В этой комнате находятся четыре блока с картежной символикой. Установите все четыре на знак бубен — это приведет к срабатыванию механизма еще одной двери из которой тут же появится лицо гангстера. Убейте его и войдите в бойлерную. Использовав монету в кассе, Вы получите два жетона. Также здесь можно взять еще одну бутылочку медикаментов и недопитую бутылку виски (она в игре не пригодится, но это выглядит забавно, когда Вы пьете). Войдя обратно в комнату с картежными блоками, Вы увидите полуголого мужчину.



Убейте его и возьмите мешок. В нем находится костюм Деда Мороза, который надо надеть. В этом костюме выйдите обратно на кухню и поднимитесь по лестнице на второй этаж.



На втором этаже Вы увидите поваренка, который ходит по комнате взад и вперед. Придерживаясь его маршрута, Вы будете проходить мимо статуи, где сработают сенсорные лучи пола, и статуя выпустит ракету. Обгоните поваренка и подставьте его под выстрел. Больше статуя стрелять не будет. Войдя на кухню номер 2, убейте повара, возьмите сковороду



(мощное оружие), съешьте яичницу (пополнитель жизни) и смешайте яд с вином. Вернитесь обратно в холл и поставьте бутылку возле коричневых дверей. Тут чья-то рука схватит бутылку, и через несколько секунд из комнаты выйдут двое людей и упадут замертво. Войдя в



комнату, используйте оба жетона на музыкальной шкатулке, и в комнате откроется очередная дверь, войдя в которую Вы найдете бронежилет, обойму для автомата, да и сам автомат, правда испорченный. Возвращаясь обратно, ищите золотой дублон возле шкатулки. Выйдя обратно в холл, подойдите к скульптуре и снимите с нее корону. После этого войдите в дверь, находящуюся рядом со скульптурой. Пройдя еще одну комнату и открыв дверь, Вы встретите еще троих гангстеров (опасайтесь того, что одет в голубое пальто — он убивает с первого раза). Убейте их и возьмите бильярдный шар, висящий



на елке. Возвратитесь обратно в холл и поднимитесь на третий этаж.

Здесь убейте снайпера и откройте дверь. Войдя, пройдите направо. Откройте дверь, убейте человека, стоящего у бильярдного стола, и возьмите его меч. Подберите маленький пистолет и используйте бильярдный шар на странной машине, стоящей посередине комнаты. Один из книжных шкафов отъедет в сторону, и Вы увидите дверь. Она заперта, поэтому выйдите из комнаты, пройдите немного выше по коридорчику и откройте еще одну дверь. Войдите в комнату и



отыщите в одном из углов две руки, защищающие манускрипт. Убейте их мечом и возьмите манускрипт. После этого вернитесь к предыдущей двери и войдите внутрь. Там возьмите амулет, который перенесет Вас на чердак.



Здесь выйдите из первой комнаты и убейте двух человек. Возьмите оставшие-



ся после них гранату и ключ, подойдите к сундуку и откройте его. В нем находится действующий автомат и дополнительная обойма. После этого пройдите через центральную арку и Вы попадете на склад вещей. Используйте золотой дублон на коробке с игрушкой. Так Вы получите маленький красный помпончик. Выйдя обратно, зайдите в последнюю дверь, где на Вас нападет кукла клоун. В этой комнате находится проход на террасу, полную змей. Киньте в сторону змей помпон, и клоун побежит за ним. Змеи тут же расправятся с клоуном. Пройдите на террасу, где змеи заняты телом шута. Используйте камин и Вы снова окажетесь на втором этаже. Снова выйдите в коридор и поднимитесь на третий этаж. Там войдите в комнату с потайной дверью и откройте ее ключом с чердака.

Открыв дверь, Вы оказываетесь в ловушке — зажатым с двух сторон решетками. Вдруг загорается яркий свет и у решетки появляется сам Одноглазый Джек. Подойдя к Вам, он начинает рассказывать историю своей жизни, из которой можно почерпнуть немало полезных



сведений. Вдруг Вы видите, как маленькая девочка убегает из комнаты, и одноглазый Джек устремляется за ней в погоню. Не теряйте времени: взломайте решетку крюком-протезом. После этого войдите в бильярдную , спуститесь на второй этаж и идите по направлению к



кухне. Вдруг из запертой двери выйдет ведьма, заколдует Вас и вместе с Одноглазым Джеком доставит на корабль. Теперь Вам предстоит игра в виде хрупкой фигурки девочки Грейси. Сначала подойдите к машине, стоящей возле дома. Подобравшись к багажнику, используйте **Open/Search**. Так Вы проедете сквозь во-



рота и окажетесь возле беседки, набитой гангстерами. Вылезая из машины, не забудьте биллиардный шар! Запомните, что теперь Вы — маленькая девочка, которая должно не убивать, а избегать назойливых врагов. Осторожно подкрадитесь к беседке и утащите пиратский крюк, лежащий возле нее. Возвращайтесь к машине строго спиной вперед. Идите налево. Вскоре Вы увидите дерево с дуплом, напоминающим дверь. Недалеко от дерева находится флажок. Подойдите к нему



и используйте бильярдный шар. Зацепив крюком появившуюся скульптуру, Вы заметите пирата, вылезающего из дупла дерева, который захватит Вас в плен, и Вы окажитесь на корабле рядом с закованным в цепи детективом. Колдунья расскажет историю своей жизни и испариться.



Начинайте действовать незамедлительно!

Подойдите к картонке, загораживающей выход и отодвиньте ее. Зайдя в следующую комнату, поднимите с пола мешочек зерен, а со стола возьмите сэндвич и солонку. Дайте попугаю поклевать зерен, и он скажет, где находится ключ от оков. Выйдя из двери, бегите налево по коридору и спрячьтесь в маленьком помещении у запертой двери. Затаитесь, и



как только мимо Вас пройдет пират, быстро возвращайтесь по своему прежнему маршруту до лестницы, ведущей наверх. Поднявшись по ней, Вы окажитесь в межпалубном отсеке. Забирайтесь по близлежащей лестнице еще выше.

Выйдя из отсека, спрячьтесь за мужчиной, стоящим на коленях, а затем бегите в сторону левого борта корабля. Там прячьтесь за ящиками, дойдите до бочки, возле которой лежит огниво. Возьмите его и тут же ныряйте в дыру,



расположенную рядом с описанной бочкой. Все эти действия должны выполняться как можно быстрее, иначе пираты заметят Вас и вскоре поймают.

Вы попадаете на среднюю палубу. Откройте сундук и достаньте из него маленькую пушку. Используйте ее в комнате возле двери. Теперь зарядите ее солью (примените солонку). После этого отыщите в комнате вазу и какой-то непонятный капитанский прибор. Бросив вазу в дверь, возле которой уже расположено орудие, Вы услышите недовольное ворчание. Затем появится и сам пират. С помощью огнива зажгите пушку и убейте



врага. Выйдите из двери и подберите колокольчик. После этого войдите на кухню и возьмите со стола куриную лапку. Позвоните в колокольчик и Вы откроете кухонный лифт, войдя в который окажитесь на кухне поместья.

Оказавшись опять в доме, подберите на кухне ключ и откройте им нижнюю часть шкафа. Там Вы найдете коро-



бочку со льдом и кастрюльку клея. Выйдя из кухни сразу же используйте лед. ак только Вы увидите гангстера вышедшего из коридора, встаньте позади кубиков льда. Убийца поскользнется на них и умрет. Поднимайтесь на третий этаж. Подойдя к двери, вылейте на пол клей. Пре-



следующий Вас гангстер просто завязнет в нем. Далее зайдите в бильярдную и возьмите жетон, находящийся внутри бильярдного стола. Затем пройдите в комнату, где ранее был схвачен детектив, и используйте прибор капитана на столике в углу комнаты. Так Вы получите книжечку и, самое главное, ключ освобождения. Постарайтесь войти в комнату, где раньше находился медальон, и используйте на том же месте устройство капитана, которое превратится в посох, а девочка телепортируется на второй этаж. Зайдя на кухню, Вам предстоит заманить находящегося там гангстера на лед, наступив на который его ждет неминуемая смерть. После этого опять войдите в кухню и используйте колокольчик. Воспользовавшись лифтом, Вы снова попадете на корабль, где будете взяты в плен.



Снова играете за детектива. Держите кнопку вправо до тех пор, пока не достанете ключ. Откройте им наручники и убейте пирата, пытающегося заковать Грейси. Возьмите его меч. Войдите в следующую комнату и убейте пирата. Пройдите в коридор, уничтожьте двух наглецов и возьмите их инвентарь. Теперь зайдите во все комнаты и уничтожьте огромное количество пиратов. В одной из них Вы должны взять кусачки со стола, накаленный гвоздь у наковальни и ключ, находящийся в одном из углов комнаты. В других комнатах Вы должны взять два





бронежилета, бочонок пороха и фитиль, медикаменты. Получив все эти предметы, поднимайтесь вверх по лестнице.

Войдя в дверь, Вы попадете в спальню пиратов, где находятся несколько человек. Не бойтесь их — они спят. Обойдя все койки зайдите в комнату с пушкой. Убейте спящего пирата, перекусите кусачками канаты, прикрепляющие пушку к палубе. Откатите ее, развернув дуло в сторону спальни. Занесите



бочонок пороха в спальню. Вставьте в пушку фитиль, зажгите его с помощью накаленного гвоздя и спальня будет взорвана. Зайдите туда и подберите мешочек денег и медикаменты. Потрясая мешочком возле одной из закрытых дверей в коридоре, Вы вызовите двух поваров-карликов. Убив их, войдите на кухню, где зайдя в очередную дверь, убейте огромного повара. Возьмите металлическую



карту и откройте ею последнюю запертую дверь в коридоре, где снова будете пойманы ведьмой. Теперь Вы играете за маленькую девочку.

Девочка на корабле. Используйте посох и статую, чтобы открыть проход в кают-компанию. Подойдите к ведьме и убейте ее с помощью куриной лапки. Теперь Вы снова детектив.

Зомби, вылезший из-под стола погонится за Вами. Убегите от него и поднимитесь на верхнюю палубу. Здесь сначала убейте гармониста и возьмите его крюк. Подойдя к мачте, убейте одного из двух пиратов, в то время как второй, испугавшись, стремительно полезет вверх на мачту. Преследуйте его и, догнав, убейте. Будьте внимательны, потому что Вам





придется сражаться на тонкой рее. Спрыгните с реи и возьмите лежащий на палубе меч. Возле снастей Вас опять ожидает Одноглазый Джек, с которым надо сразиться.



Используя кусачки, освободите Грейси, прикованную к мачте. Затем надо сорвать горящий фитиль, с одной из пушек. Далее мечом, найденным на палубе, сразите капитана. Израненный капитан



взорвет свой корабль, но Вы останетесь живы. Выплывая на лодке из грота, Вы увидите такую картину: яркая молния ударит в дом и он исчезнет на Ваших глазах.



Immercenary. Electronic Arts. Советы по прохождению



Кирилл Ратте

С помощью секретной лаборатории, где разум людей соединяется с новейшей технологией, Вы попадаете в компьютерный мир, полный хаоса и ужаса. В нем Вам предстоит выполнить 11 миссий и уничтожить сверхмозг, который и создал этот мир. Если хотя бы одно задание провалено, злодей примется за Вашу родную Землю.

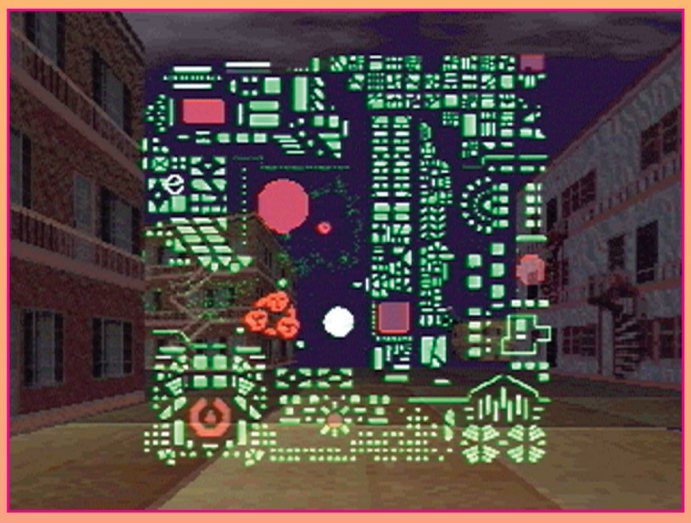
Попав в инородный мир, не стойте на месте. Сразу начинайте обследовать окружающую местность и познавать свои возможности. Вверху экрана находятся три линии, показывающие состояние жизненно важных параметров. Желтая линия — жизненная энергия, красная — количество боеприпасов, а зеленая — скорость ходьбы (когда эта линия заканчивается, нужно постоять и отдохнуть; для двух других ищите подзаряжающие кабели соответствующего цвета, причем синий кабель пополняет и жизнь и боеприпасы). Нажав на кнопку P, можно переделать управление игрой поудобней. В игре чаще пользуйтесь картой, попав же к боссу, переключите управление в следующем порядке: базовый выстрел — A; защита — B; супероружие — C.





Вашей базой в этом мире будет некий оазис, обозначенный на карте белым кругом. Попав туда во время игры, Вы сразу избавитесь от боевых ранений , а заодно пополните боезапас. Здесь же поговорите с различными существами и боссами — они дадут много ценной информации. Из оазиса можно попасть обратно в лабораторию, где доступно сохранение игры.

Уничтожая противников, обязательно внедрите в себя его останки (это очень полезно, осо-











бенно если убитый имел высокий рейтинг). После 8-10 убийств спешите в оазис для сохранения игры.

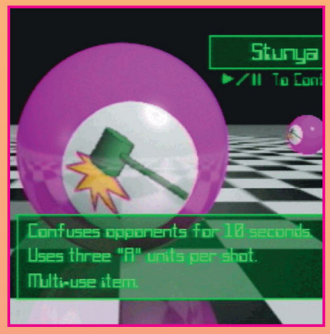
Будьте осторожны во время грозы. В это время все корабли подзаряжаются, и если Вы подойдете слишком близко, то получите электрический разряд, который в начале игры может стать смертельным. Бурю лучше переждать в оазисе, где никогда не бывает перестрелок, или, в крайнем случае, зажавшись между двумя строениями.

Сначала уничтожьте самого слабого босса, коим является Медуза, скрывающаяся в пирамиде. Чтобы покончить с ней, достаточно найти специальное оружие, которое меняет направление (*changing, boomerang*). Дойдя до самого центра пирамиды, Вы увидите, что существо находится в квадрате, имеющим узкий проход, внутри которого расположен голубой кабель, уходящий в бесконечность.



Выстрелив в медузу *changign*, Вы окажетесь внутри квадрата, а чудовище — за его пределами. Теперь, стоя у входа, стреляйте бумерангом, подзаряжайтесь, и скоро медузе придет конец. Все остальные боссы, кроме двух последних и Балкана, уничтожаются по единому принципу: используйте *anno balls*, стреляйте с помощью любого сильнодействующего оружия, пока задействована защита. На Балкана же этот метод совершенно не действует. Попав на игровую площадку, которая больше похожа на стройку, Вы проваливаетесь под землю, где и произойдет очередная дуэль. Попав несколько раз в монстра, Вы увидите, что он раздвоился, разчетвериться и так далее до восьми (не пытайтесь стрелять издали — здесь это не пройдет). Постарайтесь выманить одного двойника из общей группы и уничтожить вдали от











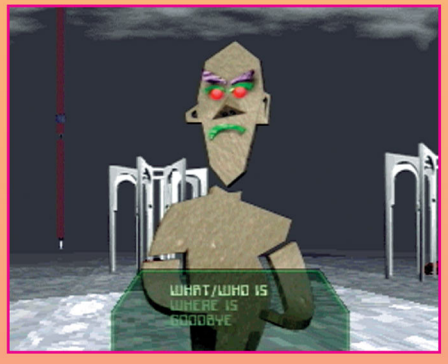






основной компании. Так поступайте до тех пор, пока на экране не останутся всего двое противников. Далее постарайтесь оккупировать голубой кабель, проходящий в середине сооружения, выберите самое мощное оружие из своего арсенала (кроме *nukea* и *heh*) и не давайте монстрам ни малейшего шанса к сближению.

Огромное значение во всех схватках имеют *annoballs*, которые добавляют на время количество боеприпасов, так как стрелять придется очень много. Победив последнего из боссов, Вам откроется дверь на стадион — обитель старой ведьмы, ближайшего подручного Супермозга. Она очень непредсказуема, только при наличии *nukea* поединок проходит без проблем. Ведьма не выдерживает и трех точных попаданий. Однако это оружие расходует Вашу жизненную энергию и боезапас, поэтому используйте его осторожно и только при большом количестве обоих ком-











понентов. После этого Вы получаете сообщение, что Супермозг пытается проникнуть в Ваше измерение. Вы устремляетесь назад в виртуальный мир и видите такую картину: все небо пронизано молниями, а вместо оазиса находится только мощный сгусток энергии — это Супермозг пытается прорваться на планету Земля. Вы вступаете в последний бой. Здесь без *nukea* на победу рассчитывать не приходится. Самое главное — больше двигайтесь и постарайтесь метко стрелять. Задействуйте *nukea* и постоянно пускайте в ход защиту. Сделайте четыре точных попадания (что весьма сложно, так как противник движется очень быстро), и врага ждет неминуемая смерть. Мгновенно сгусток энергии побледнеет и вскоре исчезнет. Вернувшись в лабораторию, приготовьтесь к самым горячим поздравлениям в Вашей жизни.







Star Fighter. Studio 3DO. Тактика прохождения



Денис Белецкий

Уровень 1

Необходимо уничтожить три машины, перевозящие ракеты. Они начинают свой путь рядом с тем местом, откуда начинаете двигаться и Вы, с правой стороны. Пополните свой военный арсенал и возвращайтесь на базу. Чтобы в нее попасть, необходимо залететь с задней стороны корабля в туннель.

Уровень 2

Вам предстоит уничтожить три объекта. При подлете к этим объектам в Вас выпустят большое количество самонаводящихся ракет, от которых очень сложно увернуться. При попадании такой ракеты снимается большое количество энергии. Чтобы увернуться от ракеты, Вам придется много вилять и отлетать как можно дальше от этого места. На этом уровне не надо возвращаться на базу — игра автоматически переходит на следующий уровень.

Уровень 3

Задача — уничтожить ракетные установки, расположенные в горах, и лазерные пушки, охраняющие объекты и дом, которые очень легко взрываются. После выполнения миссии можете поднакопить оружия или сразу возвращаться на базу.

Уровень 4

Уничтожьте 6 танков, которые передвигаются по горам, 6 вышек и 6 сооружений, расположенных по двум противоположным сторонам дороги и по середине. Чтобы пройти уровень с наименьшими потерями, сначала уничтожьте лазерные пушки и танки, и только потом принимайтесь за вышки. После этого возвращайтесь на базу.



Уровень 1-5

Здесь Вам предстоит уничтожить две воздушные базы противника. Вы не сможете набрать энергию или оружие, так как время на миссию ограничено. В Вашем распоряжении 79 единиц времени — 120 секунд. Если Вы не успеете выполнить задание, то игра заканчивается и Вам придется проходить этот уровень заново.
На базу возвращаться не надо — игра переходит на следующий уровень автоматически.

Уровень 1-6

Необходимо уничтожить ряд спутников и лазерные пушки. Чтобы облегчить задачу, подлетите к своим самолетам, которые летают на этом уровне, и нажмите кнопку X, выберите AGGRESSIVE и «лететь уничтожать лазерные пушки, которые отмечены на карте крестом». Тогда Ваши корабли полетят уничтожать спутники. Этот уровень тоже на время, так что поспешите. Выполнив задание, возвращайтесь на базу.

Уровень 1-7

Уничтожьте три авиабазы противника. Когда Вы будете подлетать к этим базам, из них начнет вылетать огромное количество небольших самолетов, которые начнут бесперебойно атаковать Вас. Отлетите от баз подальше, иначе самолеты уничтожат Вас.
Чтобы легче пройти этот







уровень, включите режим AGGRESSIVE, и Ваши самолеты смогут выполнить эту миссию. Вы можете набрать оружие, выбивая его из разных сооружений на земле, потом возвращайтесь на базу.

Уровень 1-8

Приготовьтесь воевать со спутниками противника и главной вражеской базой. Сперва лучше уничтожить главную базу, так как она выпускает большое количество ракет и увернуться от них сложно. После этого переходите к небольшим спутникам. У них мощный лазер, поэтому если Вы подлетите к ним с той стороны, где их больше всего, они Вас быстро уничтожат. Если Вы хотите набрать побольше очков, то уничтожайте метеориты, которых на этом уровне очень много. Возвращайтесь на базу.

Уровень 1-9

Здесь Вам предстоит уничтожить целый город противника, который охраняется лазерными пушками, ракетными установками и спутниками. Сначала уничтожьте ракетные установки, затем спутники и лазерные пушки. В конце займитесь домами. Возвращайтесь на базу.

Уровень 1-10

Уничтожьте два ряда ракет, которые обозначены на карте крестом. Они охраняются ракетными установками и лазерными пушками. Сначала разберитесь с установками и пушками, а потом приступайте к уничтожению ракет — они взрываются очень легко. Возвращайтесь на базу.

Уровень 1-11

Ваша цель — авиабаза и земная база противника. При нападении на базу противника, сначала уничтожайте большое желтое здание, так как оно выпускает самолеты. После этого громите всю базу. Авиабазу уничтожать необязательно. Затем возвращайтесь на базу.

Уровень 1-12

Уничтожьте три радара и три лазерные пушки, которые находятся на острове, и четыре радара и здание, находящиеся на земле. Сначала нападайте на острове на лазерные пушки, а на земле на большое здание с крутящимся радаром. Потом беритесь за пушки и радары. Возвращайтесь на базу.

Уровень 1-13

Ваша цель — самолеты и земные цели противника. Чтобы быстро избавиться от самолетов, не отлетайте далеко от базы, так как она стреляет по ним мощным лазером и быстро уничтожит врага. Когда будете уничтожать земные цели, начинайте с лазерных пушек (летите по краю и громите одну за другой). Главное — уничтожить завод, который выпускает самолеты. Потом беритесь за радары, но будьте осторожны, потому что почти за каждым радаром стоят ракетные установки, которые выпустят в Вас большое количество ракет. Возвращайтесь на базу.













Уровень 1-14

Цель — земная база и авиабазы противника. Начинайте громить авиабазы противника с самой последней и стреляйте в нее не переставая. Если Вы прекратите огонь, она выпустит самолеты, которые будут преследовать Вас. Не следует также подлетать к середине колонны, так как в Вас сразу будут стрелять и выпускать самолеты несколько баз. После уничтожения воздушных баз, приступайте к наземной базе. Сначала уничтожьте лазерные пушки и ракетные установки, а потом громите другие объекты. Возвращайтесь на базу.

Уровень 1-15

Уничтожьте две башни, охраняемые лазерными пушками, ракетными установками и двумя самолетами. Эти башни взрываются быстро, поэтому вам надо налететь и уничтожить только башню. После того, как Вы уничтожите первую башню, включается секундомер, и в Вашем распоряжении чуть больше 30 секунд, чтобы уничтожить вторую базу.

Уровень 2-1

На этом уровне обозначения на карте не даются. Чтобы их получить, уничтожьте башню в правом нижнем углу карты. Она почти не охраняется, и после ее взрыва все обозначения на карте появятся. Теперь Вы знаете, где находятся самолеты противника и можете их спокойно уничтожить. Затем возвращайтесь на базу.

Уровень 2-2

Вам предстоит уничтожить вражеские самолеты. Не стреляйте в большие базы — ведь они свои. Нажмите кнопку X и включите режим AGGRESSIVE. Тогда корабли-помощники выполнят эту миссию сами, а Вам придется только уворачиваться от ракет. на следующий уровень игра переходит автоматически.

Уровень 2-3

Ваша цель — пять вражеских баз. Уничтожайте их начиная с самой легкой и кончая самой сложной. Самая легкая база — это первая. Она находится рядом с тем местом, откуда Вы начинаете свой полет. Ее охраняют три лазерные пушки, которые надо надо сразу взорвать, а уже потом браться за остальные объекты на базе. Вторая база тоже не очень сложная, она находится в левом нижнем углу. Сначала взорвите на ней две ракетные установки, потом две лазерные пушки и остальные объекты. Затем переходите к третьей базе (она внизу вторая справа). Здесь прежде всего взорвите желтое здание, потом лазерные пушки и объекты. Четвертая база находится слева (вторая снизу). Сначала взорвите два завода, потом ракетные установки, лазерные пушки и объекты. Пятая база противника самая сложная. На ней находятся завод по выпуску самолетов и четыре ракетные установки, которые выпускают по Вам большое количество ракет. После того, как Вы уничтожите все пять баз противника, возвращайтесь на базу.

Уровень 2-4

Этот уровень один из самых сложных. Многие объекты, которые Вам надо уничтожить охраняются ракетными установками и лазерными пушками. Сначала взорвите лазерные пушки, которые находятся в горах, чтобы они не мешали отлетать Вам от той зоны, в которой Вы ведете боевые действия. Потом уничтожайте ракетные установки и улетайте из этой зоны, иначе Вас расстреляют лазерные пушки, которые охраняют объекты. Поднакопите энергии и возвращайтесь для взрыва объектов, которые обозначены на карте крестом. Не пытайтесь уничтожить охранные лазерные пушки — они ско-











рее уничтожат Вас. Просто налетайте на объект, взрывайте его и быстро улетайте назад. И так до тех пор, пока не уничтожите все объекты, которые отмечены крестом. Возвращайтесь на базу.

Уровень 2-5

В начале миссии соберите эскадрилью своих кораблей-помощников и включите режим AGGRESSIVE, тогда Ваши корабли полетят уничтожать два самых мощных спутника, но Вы должны помочь своим кораблям. После этого уничтожьте малые спутники, а затем авиабазы противника. Возвращайтесь на базу.

Уровень 2-6

Необходимо уничтожить некоторые башни, которые, кстати, очень хорошо охраняются. Взрывайте только те башни, которые отмечены крестом на карте. Постарайтесь все время быстро перемещаться, чтобы в Вас было трудно попасть. Быстро налетайте на выбранную базу, уничтожайте ее и отлетайте назад. Делайте следующий заход и уничтожайте другую башню и так до тех пор, пока не уничтожите все башни. Возвращайтесь на базу.

Уровень 2-7

Ваша задача — уничтожить самолеты противника и некоторые наземные цели, охраняемые лазерными пушками и ракетными установками. Чтобы избавиться от самолетов противника, не отлетайте далеко от своей базы. Она быстро расправится с врагом. Теперь Вы можете уничтожать наземные цели, сначала уничтожив ракетные установки и лазерные пушки. На этом уровне часто сбрасывают парашюты, которые помогут Вам набрать разные виды оружия. Возвращайтесь на базу.

Уровень 2-8

Уничтожьте наземные базы противника, которые хорошо охраняются. Сперва взорвите завод, изготовляющий самолеты, потом лазерные пушки и ракетные установки. Только после этого принимайтесь за главные цели. Игра переходит на следующий уровень автоматически.

Уровень 2-9

Вам предстоит уничтожить наземные цели противника, расположенные на острове. Остров охраняется кораблями противника, поэтому уничтожайте сначала корабли, а потом уже наземные цели. Корабли, стоящие вдоль берега, выпускают ракеты. На острове Вы сначала должны уничтожить лазерные пушки и ракетные установки, а потом уже главные цели. Возвращайтесь на базу.

Уровень 2-10

На этом уровне уничтожьте некоторые здания, которые охраняются лазерными пушками и ракетными установками. Дождитесь, пока вылетит маленький парашют, и если Вам дадут 4 двигателя и по 1000 единиц каждого оружия, включайте AGGRESSIVE и, не отжимая кнопки «огонь», летите вдоль лазерных пушек и ракетных установок. Там Вам предстоит уничтожить 4 синих зда-













ния 2 посередине зоны. Совершайте налет на каждое здание и, уничтожив его, быстро улетайте обратно. После того, как Вы взорвете все объекты обозначенные крестом на карте, возвращайтесь на базу.

Уровень 2-11

Уничтожьте нефтяные вышки и некоторые наземные цели. Нефтяные вышки хорошо охраняются вражескими кораблями, лазерными пушками и ракетными установками. Поэтому сначала уничтожьте их и только потом сами нефтяные вышки. Затем взрывайте наземные цели, которые практически не охраняются. Возвращайтесь на базу.

Уровень 2-12

Цель — уничтожить космические базы противника. Одна из баз находится в стороне и ни кем не охраняется, поэтому ее можно быстро уничтожить. Но будьте осторожны — она выпускает много ракет. Вторая база охраняется спутниками и лазерными установками. Уничтожайте базу издалека, а потом тоже с расстояния взрывайте спутники. Возвращайтесь на базу.

Уровень 2-13

Уничтожьте три воздушные базы и наземные поселения. Базы надо взрывать очень быстро, иначе они выпустят большое количество самолетов. Если Вы все же не успели взорвать базу за короткий срок, и она выпустила самолеты, то спускайтесь к земле и полетайте там немного — самолеты сами врежутся в землю. После уничтожения баз, беритесь за наземные цели. Их Вы уничтожите очень быстро, так как они практически не охраняются. Затем возвращайтесь на базу.



Уровень 2-14

Это один из самых сложных уровней. Вам предстоит уничтожить четыре спутника и две вражеские авиабазы, которые выпустят в вашу сторону несметное количество самолетов. Чтобы быстрее уничтожить спутники, включите воздушные ракеты. Налетая на спутники, выпускайте как можно больше ракет и улетайте дальше. Повторяйте налеты до тех пор, пока не взорвете все спутники. Затем уничтожайте самолеты и главную авиабазу, что значительно проще. Потом возвращайтесь на базу.

Уровень 2-15

Уничтожайте корабли противника, при этом не допуская, чтобы они взрывали Ваши корабли, потому что Ваша миссия на этом уровне — защита своих кораблей. Включите режим DEFENSIVE, и корабли будут прятаться за Вами. Уничтожив противника, возвращайтесь на базу.

А остальные уровни попробуйте пройти своими силами.



Секреты

Gex. Crystal Dynamics. Выбор уровня

Следующий код сделает доступным меню выбора (Select Menu), где Вы можете выбрать любой уровень игры.
На экране карты поставьте игру на паузу. Затем, нажмите и держите кнопку R и нажмите: Влево, C, Вниз, Влево, Вправо, Вправо, Вверх, Вправо, Вправо.
Если Вы все сделали правильно, то должен появиться экран меню, на котором перечислены все уровни игры. Выбирайте и играйте. Но, некоторые уровни не доступны, потому что они были изменены перед выходом игры.



Mazer. American Laser Games. Коды



Все нижеприведенные коды могут быть введены обоими игроками при игре вдвоем, но не могут быть использованы на призовых уровнях.
Все коды усиления мощности должны быть введены во время заставки уровня до того, как начнется игра.
Быстрый огонь — B, C, A, C, A, C.
Рассеянный огонь — B, A, C, C, B, A.
Супер защита — C, A, B, A, B.
Полное усиление мощности — A, C, C, A, B, B.
Чтобы сделать доступным меню секретных опций, нажмите и держите кнопки L и C во время видеофрагмента в начале игры. Вы сможете установить уровень сложности и изображения кровавых сцен.

Slam'n'Jam. Crystal Dynamics. Играйте за реальную команду

На экране выбора команды найдите команду, за которую Вы хотите играть. А теперь выберите команду сразу направо от той, за которую Вы хотите играть. Вы увидите, что из этого получится!

Myst. Panasonic. Как пройти Selentic Age.

Для многих действительно проблема пройти Selentic Age. Вот наиболее быстрый путь, как выбраться из этого лабиринта: Вверх, Влево, Вверх, Вправо, Вправо, Вниз, Вниз, Влево, Вниз-влево по диагонали, Влево, Вверх-влево по диагонали, Вверх-вправо по диагонали, Вверх, Вниз-вправо по диагонали. Теперь Вы должны увидеть выход. Через него вы попадете в коридор. Дойдя до конца, Вы перенесетесь назад в библиотеку на острове.

Demolition Man. Virgin. Больше крови

Если Вы любитель кровавых сцен, то этот код для Вас. На экране заставки нажмите кнопку R и вращайте стрелки джойстика на 360 градусов против часовой стрелки. Если все сделано правильно, то на экране появится четыре кровавых пятна. Теперь начните игру и убивайте противников. Вы увидите разницу!

Для взрослых



The Swap 2
Vivid Interactive
$40

Здесь Вы встретите суперзвезду Lena, Jon Dough, Leena и Marc Wallice, которые расскажут и покажут Вам все прелести интимной стороны замужней жизни. Очаровательные девушки убедят Вас, что секс между мужем и женой может оставаться весьма интересным занятием даже через несколько лет совместной жизни.



Intimate Journey
Vivid Interactive
$40

Вы когда-нибудь совершали путешествие в свои самые невероятные фантазии? С **Intimate Journey** Вы вполне можете это сделать. Сексуальные, раскрепощенные девушки Racquel, Tiana и Leena (знакомая нам по играм Cheating и The Swap) помогут Вам погрузиться в беспредельное пространство эротики.



Voices In My Bed
Vivid Interactive
$40

Ashlyn Gere — любительница помечтать. Главная героиня ее фантазий — она сама, окруженная красивыми мужчинами. Казалось бы, любые мечты должны иметь предел, но не у Ashlyn. Вдруг ее фантазии становятся реальностью, и Вы можете узнать все тайные желания героини. Возможно, некоторые вещи, которые Вы увидите, даже не приходили к Вам в голову.

Nacked Reunion
Vivid Interactive
$40

Bud Lee создал эротическое приключение, где главной героиней выступает новая звезда — очаровательная девушка Lene. Происходящее на экране перенесет Вас в мир красивой эротики, где стираются границы между реальностью и фантазией.



ЭТО можно купить только в Game Land

В Москве: с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд, т/ц «Новый Колизей», ст. метро «Проспект Мира». Тел.: (095) 288 3218

В Санкт-Петербурге: Невский проспект, д. 135, магазин Game Land



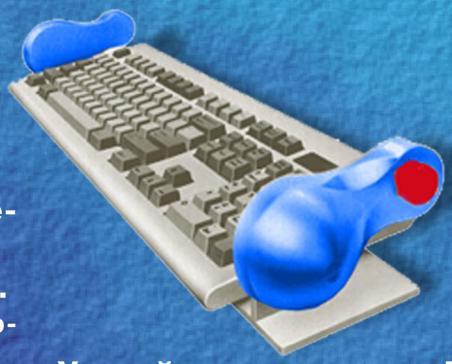
Коллекционные джойстики от THRUSTMASTER.
$100-$220



Internet Pack.
Быстрое и удобное подключение к глобальной сети Internet.
$110



Устройство для подключения 6-ти джойстиков к приставке SEGA SATURN.
Вы сможете играть в спортивные игры всей компанией.
$69



Устройство для игры в Пинбол на персональном компьютере
$80

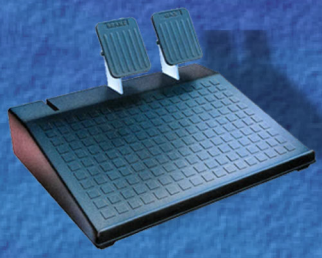


Кабель, соединяющий две приставки SONY PLAYSTATION.
Нет ничего более захватывающего, чем играть в DOOM друг против друга.
$49





Увеличительная линза с подсветкой для GAME BOY.
Берегите свои глаза. Используйте специальную линзу.
$19



Устройства для управления автомобильным симулятором на персональном компьютере



Сетевой адаптер на 220 V для VIRTUAL BOY.
Позволяет питать систему от сети и экономить батарейки
$39



Книги секретов, прохождения, коды и другая литература по компьютерным и видео- играм.
$5-$40



Сетевой адаптер на 220 V для GAME BOY.

Game Land



Видимо нам никогда не расстаться с привычными со времен 16-ти битных приставок, двухмерными играми. Для тех, кто уже испробовал огромное количество подобных произведений в прошлом, Начиная от Sonic и кончая ClockWork Knight 2,



этот продукт вряд ли предложит что-то новое. Но использование в этот раз мощной 32-битной технологии делают игры подобные Johnny Bazookatone по настоящему красочными и полностью похожими на мультфильм. И именно качество графики заставляет обратить на этот продукт особое внимание.

Созданная на подобии игры Rayman, **Johnny Bazookatone** на этот



раз предлагает провести Вашего героя, человечика, похожего н а Элвиса Пресли, через большое количество красочных уровней, расположенных в 6 различных мирах. Этот маленький музыкант пытается спасти своих друзей, используя в качестве оружия свою гитару, которая может не только играть, но и стрелять. По пути, как обычно, придется кого-то убивать и что-то собирать: жизни, специальные предметы, скрипичные ключи.



Johnny Bazookatone



Тема:	**Бродилка/стрелялка**
Издатель:	**US Gold**
Количество игроков:	**1**
Другие платформы:	**Sega Saturn, 3DO**
Цена:	**$80**



Набрав 100 таких ключей, Вы получаете еще одну жизнь. Вот так Вы и будете путешествовать, пока не освободите всех своих друзей от самого дьявола. Он, по замыслу игры, решил уничтожить всех музыкантов земли и для этого для начала их украл.

Все уровни в игре разнообразны и достаточно продолжительны. Особое удовольствие доставляет анимация героев и яркий задний план. В Johnny Bazookatone были применены многие эффекты, недоступные ранее программистам на 16-ти разрядных приставках.

Еще один плюс — музыкальное оформление игры. Для каждого уровня Энди Мак инди написал мелодию, причем некоторые уровни создавались специально под уже написанную музыку. Также в музыкальном оформлении игры принимал участие Дез Тонг, музыкальный директор на US Gold, который продюсировал группы Erasure и Simply Red. Результат налицо — музыка в игре действительно превосходна.

Но если копнуть поглубже, то окажется, что игровые возможности **Johnny Bazookatone** очень ограничены. Для игроков-ветеранов эта игра может показаться скучноватой, потому что все, что она может предложить (кроме графики и звука) мы уже видели ни раз. Кроме этого в игре не очень удачное управление. Часто героя ранят предметы, которые он, казалось бы, благополучно должен миновать. И хотя существует три варианта управления, ни один из них не идеален. Правда, к этому неудобству быстро привыкаешь.



Даже с этими недостатками **Johnny Bazookatone** нельзя назвать плохой игрой. Она веселая, динамичная и очень красочная. Создателям удалось сделать хорошую игру, пусть не оригинальную, но зато очень красивую.



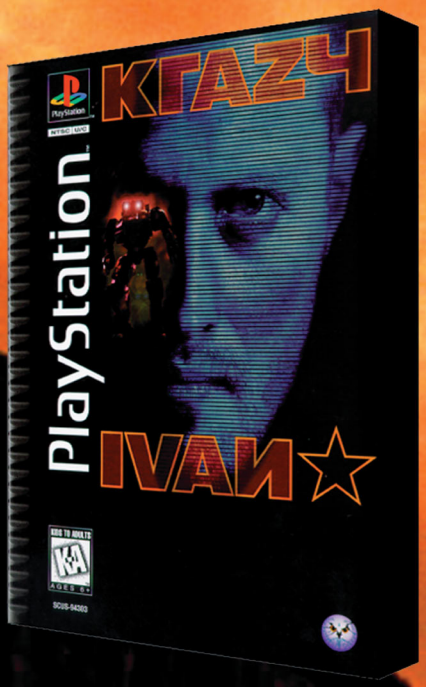


+ Великолепная графика

− Не хватает оригинальности

= Достойная игра для любителей этого жанра

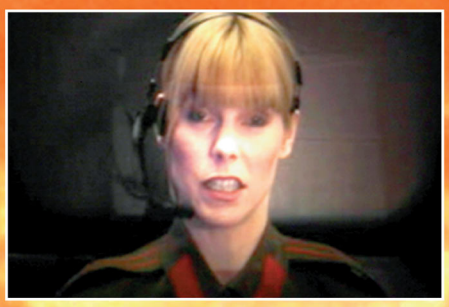
5



Krazy Ivan

Тема:	**Стрелялка/симулятор**
Издатель:	**Psygnosis**
Количество игроков:	**1-2 игрока**
Цена:	**$80**

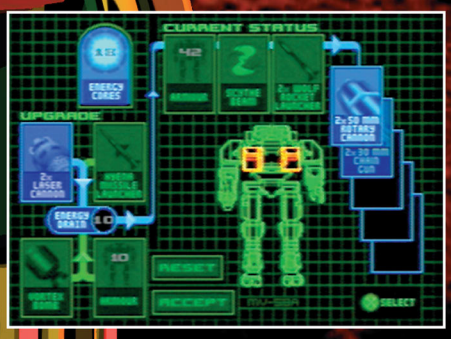
В мире видеоигр существует негласный закон: все игры высокого качества по всем параметрам выходят лишь один раз в год, под Рождество. Все игры, выпущенные в остальное время в течении года редко достигают того же уровня. И вот, после серии по истине революционных игр для Sony PlayStation, таких как Wipe Out и Destruction Derby, Psygnosis выпускает простой продукт, не отличающийся особой оригинальностью.



Хотя **Crazy Ivan** — это и интересная тема, и хорошая графика, и качественный звук, она вряд ли откроет любителям игр нечто абсолютно новое. Идея создания игры, главную роль в которой исполняют гигантские, управляемые людьми роботы, не нова. Но **Crazy Ivan** можно смело назвать пока единственным достойным симулятором роботов для 32-битных приставок.

В этой игре Вы выступаете в роли защитника земли, сумасшедшего русского Ивана. Садитесь в робот и наводите порядок с помощью разнообразных бомб, ракет и специальных приспособлений для уничтожения себе подобных роботов.

После просмотра великолепно отрежиссированого и







снятого минифильма, рассказывающего о предыстории игры, в котором актеры очень убедительно пытаются говорить по-английски с русским акцентом, можно лишь пожалеть о том, что сама игра не может пока выглядеть также как и фильм.

История, вокруг которой построена сама игра звучит примерно так. Земля находится на грани полного уничтожения. По всей планете разбросаны зоны, где действуют энергетические поля, убивающие все живое. Но в этих зонах себя прекрасно чувствуют роботы, угрожающие жизни людей. Ваша задача заключается в том, чтобы очистить эти зоны от злодеев, убить боссов в конце уровня и взорвать генератор. Внутри каждого вражеского робота находятся пленники, которые выбегают из своей тюрьмы после ее уничтожения. Их надо собрать и спасти — они такие же люди как и Вы.

Все зоны практически выглядят одинаково и каждая из них поделена на уровни. Вокруг Вас — однообразный серый ландшафт с возвышенностями и углублениями. Например, попав в зону действия, расположенную в Париже, вполне разумно ожидать увидеть останки Эйфелевой башни или Лувра, напоминающих о Франции. Но ничего подобного там нет. Вы снова ведете бой на неопределенной местности. С одной стороны —это хорошо — отлично видно приближающегося врага. Но с другой — однообразность слишком уж явная и делает игру скучноватой и «серенькой». Видимо, чтобы хоть как то разнообразить игровой процесс, разработчики **Crazy Ivan** предлагают после каждого уровня экипировать Вашего робота новыми, более совершенными видами оружия. Результат их применения выглядит впечатляюще: взрывы и прочие пиротехнические эффекты выполнены на очень высоком уровне.

Изображение роботов очень качественное, однако расстраивает малочисленность врагов. Вам придется проводить немало времени в поисках очередного противника. Боссы в конце уровня, хоть и ведут себя по разному, относительно легко уничтожаются.



Что приятно поражает в игре, так это удобный интерфейс и управление. Перед Вашими глазами постоянно находится вся необходимая информация, а в действие часто вмешивается Ваш командир с советами, как и в игре Shock Wave.

И все же, даже при некоторой однообразности миссий приходится признать, что игра получилась очень увлекательной. Русская тема и довольно легкомысленный подход оставляют неплохое впечатление. А если принять во внимание все остальные игры, которые появились в последнее время на Sony PlayStation, то **Crazy Ivan** можно назвать вполне хорошей игрой.







+ Сумасшедший Иван, управляющий роботом в главной роли

= Однообразие миссий

= Качественная 3-D стрелялка с гигантскими роботами

4



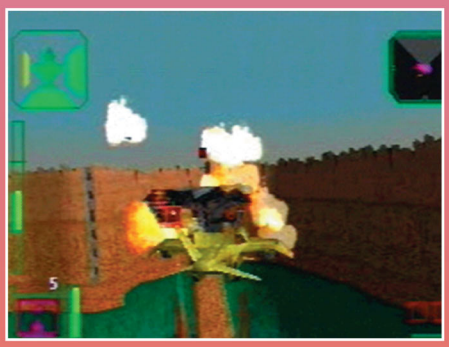
Warhawk

Тема:	**Симулятор/стрелялка**
Производитель:	**Sony**
Количество игроков:	**1**
Другие платформы:	**PC**
Цена:	**$80**

На сегодняшний день трехмерные симуляторы стали одними из самых популярных игр на все приставки. И, естественно, Sony не упустила возможности выпустить игру такого типа для своей приставки. Разработанная той же командой программистов, что и Twisted Metal, **Warhawk** очень похожа на нее своим графическим исполнением. Иногда создается впечатление, что обе игры имеют одну и ту же основу. Только теперь Можно уничтожать противника не только на земле, но и в небе.



Вам предоставляется возможность сесть в кабину летательного аппарата, которому нет аналогов в реальном мире. Он соединяет в себе возможности вертолета находиться определенное время на одном месте в воздухе и реактивного самолета развивать огромную скорость. Кроме этого Вы можете мгновенно увеличивать и уменьшать скорость — не надо тратить время на разгон и торможение. А при столкновении с землей с Вами ничего не произойдет. Ваш аппарат вооружен набором различного оружия, начиная от самонаводящихся ракет и бомб и кончая обычным пулеметом. Запас оружия ограничен, хотя игрок может попол-









нить его и даже усовершенствовать, уничтожив некоторые объекты. Но все же иногда Вы будете испытывать недостаток вооружения, поэтому расходуйте его разумно. Ваш аппарат может вынести несколько прямых попаданий снарядов противника. А если Вы находитесь на грани смерти, то постарайтесь отлететь подальше от врага и подождать, пока защита аппарата не восстановится.

Главным достоинством **Warhawk** можно назвать возможность неограниченно передвигаться во всех направлениях, совершая сложные маневры. Хотя Вы и ограничены в движении потолком и стенами (иногда реальными, а иногда энергетическими), Вам предоставляется шанс ощутить всю прелесть свободного полета и управления боевым летательным аппаратом.





Хорошим помощником в игре Вам станет радар. Он не только предупредит о приближающемся противнике, но и сообщит правильное направление движения к основной цели уровня. В Вашем распоряжении также, уже ставшие привычными, три возможных вида на происходящее. Один вид из кабины, а два других покажут аппарат сзади под разными углами и







на разном расстоянии.

Графика игры похожа на графику в Twisted Metal. Она очень детализирована с качественной прорисовкой объектов. Однако цветовая гамма некоторых уровней бедновата, а само изображение кажется размытым и нечетким. К тому же действие на экране иногда тормозится.

Сюжет игры достаточно прост. Какой-то злодей украл приготовленную к уничтожению красную ртуть и с ее помощью создал гигантскую армию, которая угрожает всему человечеству. Ваша задача заключается в том, чтобы собрать на каждом уровне несколько канистр с этой ртутью, по пути уничтожая противников и их укрепления. Видеозаставки между уровнями на меня не произвели никакого впечатления. Игра актеров, которые пытаются создать впечатление Вашего участия в фантастическом боевике, довольно без-







дарна. И фильм больше смахивает на комедию, а не на боевик. К счастью, эти фрагменты можно не смотреть, а сразу приступить к игре.

В игре всего семь основных уровней, которые очень обширны, сложны и разнообразны. Иногда создается впечатление, что создатели **Warhawk** позаимствовали некоторые идеи из других подобных игр. Тут и пустынный уровень с пирамидами как в Shock Wave, и полет по каньонам как в Air Combat. Даже путешествие внутри вражеской базы напоминает аналогичный уровень в Star Fox для Super Nintendo. Правда, все эти черты были подняты на более высокий технический уровень.

Sony сделала высококачественную игру, которая хотя и не является революционной в играх такого типа, но дает игрокам самое главное — удовольствие. А если принять во внимание тот факт, что действительно хорошие игры — нечастое явление, то **Warhawk** займет достойное место в библиотеке игр для Sony PlayStation.



+ Удобное управление, разнообразные миссии

= Мало уровней

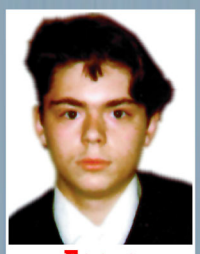
= Интересный симулятор с обширными уровнями

4

NHL Face Off



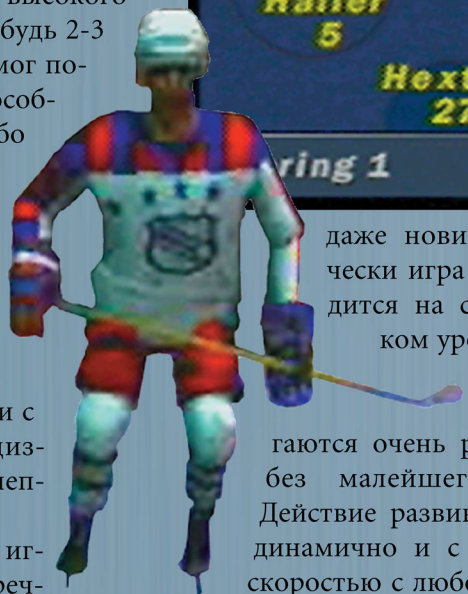
Тема:	**Хоккей**
Издатель:	**Sony**
Количество игроков:	**1-2**
Цена:	**$100**



Борис РОМАНОВ



В то время, как основная масса любителей спортивных игр ждала появления NHL 96 от EA Sports на своей приставке, Sony удивила всех, выпустив на рынок **NHL Face Off**, которая оказалась игрой очень высокого класса. Еще каких-нибудь 2-3 года назад никто не мог подумать, что Sony способна выпустить что-либо значительное. Все ее предыдущие игры, которые появились на 16-битных приставках, были, мягко говоря, средними. Поэтому к **NHL Face Off** многие подходили с большим скептицизмом. Но они были неправы.



Практически вся игра построена безупречно. Играть в нее удобно и просто даже новичку. Графически игра также находится на самом высоком уровне. Все игроки на поле двигаются очень реалистично, без малейшего дефекта. Действие развивается очень динамично и с одинаковой скоростью с любого угла зрения. Звуки на заднем плане создают полную иллюзию нахождения на стадионе. Все, от восторженных криков толпы до малейшего шороха шайбы от скольжения по льду создает впечатление прямой трансляции матча по телевизору. Добавьте к этому превосходное управление действием на экране, и Вы получите практически реальную игру. Единственное, что портит общее впечатление, так это то, что при прибли-







жении к игрокам, их изображение расплывается.

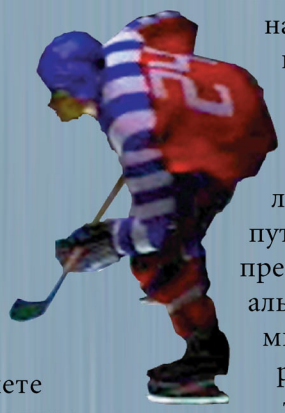
Отдельно нужно сказать о тех возможностях, которые пре-



доставляет продукт. В Вашем распоряжении 3 основных типа игры: можно провести один матч, поучаствовать в чемпионате или плэй-оффе. У Вас есть возможность выбрать, на чьем поле играть, а также при участии в чемпионате составить расписание встреч по дням. Кроме этого можно установить продолжительность одного периода, включить или выключить пенальти, управлять или не управлять вратарем, а также выбрать подходящий Вам уровень сложности, которых всего три. Существует возможность играть всю игру одной командой, либо производить замены игроков. Также Вы можете расположить игроков на поле по своему усмотрению и решить, кто из них какие функции будет выполнять. Перед матчем установите камеру, где захотите, или меняйте перспективу во время самой игры. А если есть желание, то просмотрите запись Вашей игры под любым углом зрения и проанализируйте свои ошибки и успехи.

У Вас есть доступ к информации по всем игрокам, которые состояли в НХЛ в 94-95 годах. Также можно получить всю необходимую информацию о командах в целом. Кроме этого, в игре есть опция, позволяющая создать своего собственного игрока или всю команду. Дайте им имена, а также оцените их возможности, и вся Ваша команда будет состоять из звезд хоккея. Вы можете поменять своего игрока на игрока другой команды или нанять его со стороны. На льду каждый игрок совершает броски, передачи, а также сталкивает соперников. Естественно,





Вы можете спокойно контролировать направление броска, а также решать, отправить ли шайбу по льду или бросить ее по воздуху.





При игре вдвоем существует два вида игры. Либо каждый играет за свою команду, либо Вы играете вместе за одну команду. Все остальные возможности игры также доступны и для игры вдвоем.

Все Ваши изменения в составе, в режиме игры, а также результаты можно записать на карту памяти и продолжить чемпионат в любой момент времени.

В общем, можно сказать с уверенностью, что разработчики игры выбрали один из самых лучших путей к успеху. Они сделали превосходную имитацию реальной игры, снабдив ее всеми возможными чертами реальной жизни, вместо того, чтобы просто привлечь нас наличием знака NHL на коробке.





+ Удобное управление, огромное количество возможностей

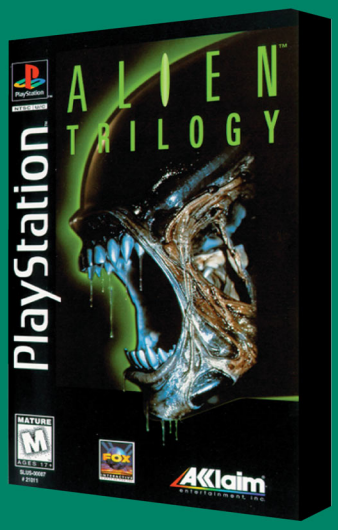
− Могут играть не более двух игроков одновременно

= Отличная игра для любителей спорта

5

Борис ЛОЖКИН

Alien Trilogy



Тема:	**Стрелялка**
Издатель:	**Acclaim**
Количество игроков:	**1**
Другие платформы:	**PC, Saturn**
Цена:	**$90**





Для тех, кто видел фильм «Чужой» и его продолжение — «Чужие», сюжет игры будет знаком. Действие разворачивается в недалеком будущем, когда раса инопланетян, которых назвали Чужие, угрожают человечеству. Они хитры, многочисленны и очень опасны. Их Королева постоянно откладывает яйца и выводит потомство за потомством. Угроза надвигается и кажется, что уже ничто не спасет человечество. Но тут появляетесь Вы, лейтенант Риплей, на которого надеется все население Земли. Вы находитесь в миллионах миль от дома на колониальной планете LV426. Ваши друзья по кораблю наскочили на вражескую засаду и погибли. Теперь только Вы можете остановить Чужих и их Королеву.

Alien Trilogy — типичная DOOM-подобная стрелялка. Вы будете бродить по коридорам, отбивать атаки чудовищ и подбирать разные полезные вещи, такие как аптечки, оружие, защита и так далее. В левом нижнем углу расположен радар, который показывает врагов, когда они находятся на близком от Вас расстоянии. Убив чужого, не наступайте на его тело, потому что оно выделяет кислоту, отнимающую здоровье. В Вашем распоряжении есть карта, которая показывает только тот участок, который Вы исследовали. Правда почти на

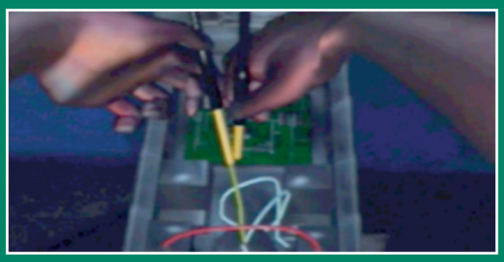












каждом уровне можно найти авто-карту, которая высветит Вам весь уровень.

После прохождения одного уровня выдается код следующего. Поэтому, если Вы погибните, то нет необходимости начинать игру с самого начала, надо просто ввести код уровня, на котором Вас уничтожили. При наличии карточки памяти (Memory Card) игру можно сохранить в тот момент, когда выдается код следующего уровня.

Alien Trilogy состоит из трех секций, каждая из которых, в свою очередь, включает в себя несколько уровней. В начале каждого уровня Вам дадут задание. Постарайтесь выполнить его как можно лучше, чтобы попасть на призовой уровень с большим количеством полезных вещей. Если же задание будет выполнено не очень хорошо, то Вам придется вернуться и выполнить его заново.

Всего в игре 6 видов монстров, каждый из которых обладает разными возможностями и силой. Чтобы уничтожить одних Вам потребуется всего пара выстрелов из пистолета, в то время как другие будут убиты только после нескольких выстрелов из более мощного оружия.

Графика в игре хорошего качества с четкой прорисовкой объектов и монстров. Однако изображение иногда очень затемнено, и разглядеть окружающую обстановку достаточно сложно. Музыка в **Alien Trilogy** поддерживает общий настрой игры — мистическая и мрачная.

Если Вам по душе игры в стиле DOOM, то **Alien Trilogy** Вам понравится. Посудите сами: интересный сюжет, захватывающие задания, хорошая графика и звук. Возможно, несколько староватый и поднадоевший жанр игры, но разве он не интересен?







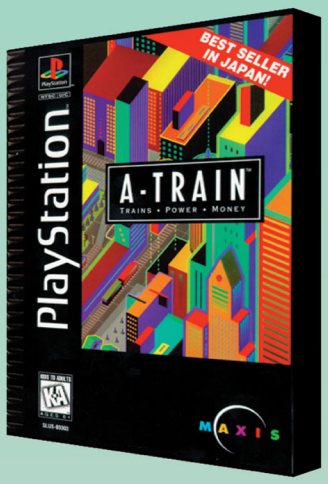


+ Интересный фантастический сюжет

− Старый жанр

= Еще одна, далеко не худшая, стрелялка в стиле DOOM

4



A-Train

Тема:	**Строительство/симулятор**
Издатель:	**Maxis**
Количество игроков:	**1**
Другие платформы:	**PC**
Цена:	**$80**

В то время, когда игры, где приходится что-то строить и чем-то управлять, давно нашли своих поклонников среди владельцев ПК , продукция такого плана очень редко доходит до игровых приставок. Единственным исключением из правил можно назвать игру Theme Park, появившуюся на всех домашних системах. Но если упомянутая выше игра предлагала строить парк развлечений, то **A-Train** предоставляет Вам возможность развивать инфраструктуру железной дороги.

На мой взгляд, идея не очень интересная, и даже более скучная, чем постройка аттракционов.

Кроме этого, для игр такого рода домашняя приставка, с ее всевозможными ограничениями, несколько не подходит. Чтобы получить удовольствие от этой игры, Вам, скорее всего, придется приобрести мышь, потому что играть в такие игры джойстиком не очень удобно. Также, при записи прохождения, может понадобится вся карточка памяти, что не очень то радует.

Итак, **A-Train** начинается как простое строительство и обслуживание железных дорог. Затем игра становится более глобальной — строительство города, где Вы покупаете на заработанные деньги землю, на которой строите все, что захотите. Это может быть офис, жилые дома, фабрики и даже площадки для гольфа. И в конце игра превращается в практическое занятие по финансовому менеджменту. Вы строите свою собственную финансовую империю, берете кредиты в банке, делаете инвестиции и все ради того, чтобы опять строить и обслуживать железные дороги.

Игра предоставляет игроку определенную свободу. Сначала у Вас будет уже существующий город, с сформировавшимися путями сообщений. Изучив карту, необходимо решить, в каком месте город нуждается в железной дороге. Ее можно строить на шести высотных уровнях: 2 уровня под землей, 3 — над землей и один, естественно, по земле. Вы будете строить станции, мосты, склады, которые понадобятся для успешного ведения дел.

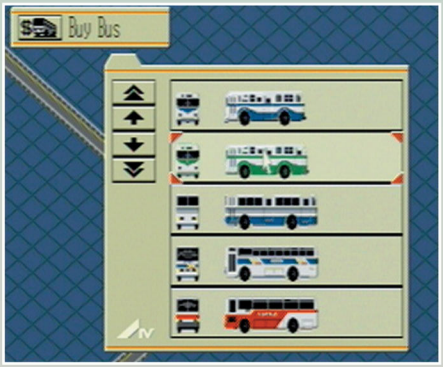
В **A-Train** постоянно идет отсчет времени. День сменяется ночью, весна — летом, что добавляет большую долю реализма всему происходящему. Вы будете наблюдать за городом с высоты птичьего полета, что позволяет охватить вид практически всего города. Периодически Вас будут поздравлять с удачным ведением дел или предупреждать об опасности банкротства. Игра заканчивается лишь тогда, когда потрачен последний доллар.

К сожалению, как обычно в играх такого рода, графика **A-Train** не отличается особыми изысками. Возможности Sony PlayStation не были показаны вообще.

Но, не смотря на все недостатки, игра привлечет многих любителей



электронных развлечений. онечно, неплохо бы знать английский язык, чтобы побыстрей во всем разобраться, но если в конце концов Вы поймете что к чему, то она затянет Вас надолго. Игры этого жанра хорошо «развивают мозги». Да и потешить свое тщеславие, построив свою империю с нуля, иногда бывает полезно. Тем же, кто не любит особо напрягать мозги, а предпочитает динамичные игры, советую пропустить **A-Train** — она Вам не понравится.





+ Сложная, почти бесконечная игра

− Знание английского языка, слабая графика

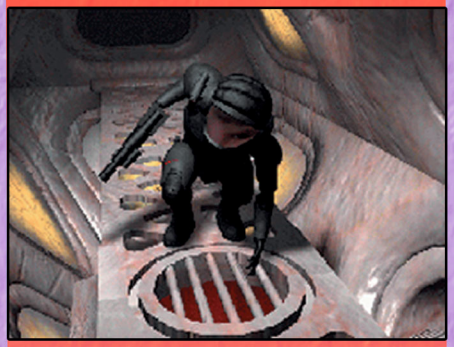
= Практически единственная игра в этом жанре на Sony

4

Creature Shock

Издатель: Data East
Выход: Лето 1996

Новая стрелялка **Creature Shock** перенесет вас в 2123 год. Планета Земля страдает от перенаселения и три космических корабля отправляются в космос с целью найти подходящую планету для колонизации. Один из них должен исследовать луны Юпитера и Сатурна. Во время экспедиции вся связь с Землей неожиданно прерывается. Участники экспедиции бы-



ли атакованы инопланетными существами.

Вы, как один из участников полета, будете пробираться по вражеской колонии, по пути уничтожая всевозможных инопланетян. Вы встретите огромное количество различных видов монстров, совершенно разных размеров и силы. Уровни в **Creature Shock** обширны и в них легко заблудиться, а чудовища, появляющиеся со всех сторон, не дадут Вам расслабиться на протяжении всей игры.

Игра интересная и динамичная, не требует больших умственных усилий. Постарайтесь метко стрелять, и никаких проблем с прохождением не возникнет.



The Hive

Издатель: Trimark Interactive
Выход: Лето 1996

Много лет назад на одной маленькой планете очень развитая цивилизация вывела насекомое-мутанта. Это насекомое, названное Хайвасект, производило «мед», который после обработки становится опасным оружием. По трагической случайности, оружие как-то было использовано, что привело к гибели всего населения планеты.



И вот по прошествии многих лет одна организация проникла на эту планету с целью восстановить насекомое по молекуле ДНК. Вы, как представитель Федерации, должны внедриться в эту организацию, уничтожить ее и насекомое.

Определить жанр игры достаточно сложно: тут и стрелялка и квест и симулятор полета. В общем что-то типа Rebel Assault 2 для PC. В игре будет порядка 18 уровней, полностью трехмерных с четкой красочной графикой.

ANALOG JOYSTICK

Выход: Лето 1996

Если Вас не устраивает Ваш джойстик, то скоро появится возможность заменить его на более мягкий и «отзывчивый». Он особенно хорош для стрелялок и симуляторов полета.

Две рукоятки делают управление более удобным, а 8 кнопок на рукоятках и на основании позволят выбрать для любой игры такое управление, которое наиболее подходит.



Попробуйте сыграть с этим джойстиком в Descent или Cyberia и Вы почувствуете разницу.

NBA Shoot Out

Издатель: Sony Comp. Ent. Am.
Выход: Лето 1996

Sony, всегда создававшая интересные спортивные игры будь то хоккей или футбол, готовит к выходу еще одну игру на спортивную тематику, только на этот раз о баскетболе. В игре представлены все 29 команды



и более 300 игроков NBA. Вы сможете выделывать все прыжки и броски, которые делают реальные баскетболисты. Особый реализм игре придает



анимация игроков, которая как будто взята из реальной жизни. За игрой можно наблюдать с семи углов зрения, постоянно меняя их в процессе игры.

В **NBA Shoot Out** можно играть ввосьмером при наличии специального переходника для 8 джойстиков.





Секреты

Ace Combat/ Air Combat. Sony. Дополнительная игра

Во время загрузки игры, нажмите и держите R1 и кнопку с кругом. когда диск начнет летать по экрану, нажмите U, L, D и R. когда игра будет загружаться следующий раз, появится дополнительная игра.

Цвет самолета:

Как и в предыдущем коде нажмите и держите R1 и кнопку с кругом. Затем нажмите U, D, L, R, U, D, L, R. Теперь отпустите R1 и кнопку с кругом и опять нажмите R1. В левом нижнем углу должна появиться иконка самолета. Теперь Вы можете летать с самолетом другого цвета.

Battle Arena Toshinden 2. Takara. Коды



Для того, чтобы сразиться с последним боссом, во время заставки нажмите: Вверх, Вниз, Вверх, Вниз, Вверх, кнопка с треугольником.
Чтобы изменить цвет Вашего героя, выберите себе игрока, нажмите Select и крест, круг, треугольник или квадрат.

Assault Rigs. Psygnosis. Коды уровней

Welcome — Круг, Круг, Круг, Круг, Круг, Круг
Next Gen — Квадрат, Крест, Квадрат, Крест, Треугольник, Квадрат
This Way — Треугольник, Квадрат, Квадрат, Круг, Круг, Треугольник
JoyJoy — Треугольник, Квадрат, Треугольник, Треугольник, Круг, Треугольник
Noddy — Квадрат, Треугольник, Треугольник, Треугольник, Крест, Треугольник
Wastelands — Треугольник, Квадрат, Круг, Круг, Крест, Квадрат
Vertigo — Крест, Квадрат, Квадрат, Квадрат, Круг, Треугольник
Gem Tower — Треугольник, Квадрат, Крест, Квадрат, Треугольник, Треугольник
Bridge — Квадрат, Треугольник, Квадрат, Крест, Треугольник, Крест
Obliterate — Треугольник, Треугольник, Круг, Квадрат, Крест, Квадрат
Arena — Треугольник, Треугольник, Крест, Треугольник, Круг, Квадрат
PMB — Круг, Квадрат, Треугольник, Треугольник, Треугольник, Круг
Ramps — Треугольник, Квадрат, Круг, Крест, Треугольник, Квадрат
Oasis — Треугольник, Треугольник, Крест, Квадрат, Квадрат, Крест
Halls — Круг, Крест, Треугольник, Треугольник, Треугольник, Треугольник
Coaster — Круг, Квадрат, Круг, Круг, Круг, Квадрат
Mine — Треугольник, Треугольник, Треугольник, Круг, Треугольник, Квадрат
Look-Up — Квадрат, Круг, Квадрат, Крест, Квадрат, Треугольник
Deadline — Крест, Крест, Квадрат, Крест, Треугольник, Круг
Fort — Крест, Квадрат, Крест, Треугольник, Треугольник, Квадрат

Destruction Derby. Psygnosis. Коды

Введите следующие коды на экране, где требуется ввести имя игрока.
NPLAYERS — установите то количество гонщиков, какое хотите.
MONKEY — дает пять кругов и мартышку, бегающую по трассе. аждый раз, когда Вы ее ударите, будете получать 50 очков.
DERBYMAN — другие игроки станут туманными.



DOOM. GT Interactive. Коды

Чтобы получить полный боезапас и все виды оружия, поставьте игру на паузу и введите: Крест, Треугольник, L1, Вверх, Вниз, R2, Влево, Влево.
Чтобы стать непобедимым, поставьте игру на паузу и введите: Вниз, L2, Квадрат, R1, Вправо, L1, Влево, Круг.
Чтобы пропустить уровень, поставьте игру на паузу и введите: Вправо, Влево, R2, R1, Треугольник, L1, Круг, Крест.
Чтобы получить полную карту уровня и все объекты, поставьте игру на паузу и введите: Треугольник, Треугольник, L2, R2, L2, R2, R1, Круг.
Чтобы получить просто полную карту уровня, поставьте игру на паузу и введите: Треугольник, Треугольник, L2, R2, L2, R2, R1, Квадрат.

Коды уровней

02 — CR!3WDD3DB
03 — 3JJCMK8W64
04 — 03LTJ0Y!02
05 — H33!1HFTHK
06 — 04MSKZX9Z1
07 — YTTLCXXLXV
08 — 09SMBY04YW
09 — 7KKBLD7V53
10 — FM4217GSGJ
11 — H!!3WDGLDB
12 — 07QPDW26WY
13 — WTXQ9C3W12
14 — RBR4G!LDLN
15 — WTXQ9C3W11
16 — 548C7DFWYX
17 — JOC89DZPQS
18 — JGB9CT0NRT
19 — 9QLTKR0!02
20 — 78M63QX921
21 — S!61FHVQJG



22 — 33QHFTT6WY
23 — VBGQPJ!Y46
24 — ZYKTLW7V53
25 — 0DJSM4HW64
26 — LS5YPTCRKH
27 — ZDJSMVRW64
28 — 1YKTX4QV53
29 — XKF6R8LZ97
30 — DJX07Q4HTR

CyberSpeed. Mindscape. Коды

Если Вы хотите, чтобы во время игры на экране было время и дата, то на любом экране меню введите: Вверх, Влево, Вправо, Треугольник, Круг, Квадрат, Влево, Вправо, Квадрат, Круг.
Чтобы летать как корова, на экране выбора корабля наберите: Вверх, Влево, Вниз, Вверх, Влево, Вниз, Вправо, Влево, Вниз, Вправо, Квадрат, 5, Круг.
Чтобы просмотреть все видеофрагменты, на экране выбор языка наберите: Круг, Квадрат, Треугольник, Влево, Вправо, Вверх, Квадрат, Вправо.

FIFA'96. Electronic Arts

Начните игру, поставьте ее на паузу, выберите опции (options) и введите следующие коды. После этого Вы услышите звук. Выйдите из меню опций, вернитесь в меню с Resume Game и нажмите Квадрат. Вы попадете в меню секретных опций. При помощи стрелок Влево и Вправо на джойстике установите то, что Вы хотите.

Невидимые стены (Invisible Walls): Крест, Крест, Крест, Треугольник, Квадрат, Квадрат, Квадрат, Треугольник.

Неровный мяч (Curve Ball): Треугольник, Квадрат, Крест, Треугольник, Крест, Крест.

Супер мощь (Super Power): Треугольник, Квадрат, Треугольник, Треугольник, Треугольник, Треугольник, Треугольник, Треугольник, Треугольник.



Супер гол (Super Goalie): Квадрат, Квадрат, Квадрат, Квадрат, Квадрат, Треугольник, Треугольник, Треугольник, Треугольник, Треугольник.

Супер нападение (Super Offence): Квадрат, Квадрат, Квадрат, Квадрат, Квадрат, Треугольник, Крест.

Супер защита (Super Defence): Треугольник, Треугольник, Треугольник, Треугольник, Треугольник, Крест, Треугольник.

Выбрасывание (Shoot-out): Квадрат, Треугольник, Квадрат, Крест, Квадрат, Треугольник.

Глупая команда (Stupid Team): Квадрат, Треугольник, Крест, Квадрат, Треугольник, Крест.

Сумасшедший мяч (Crazy Ball): Крест, Квадрат, Треугольник, Крест, Крест, Треугольник, Квадрат, Крест.



SEGA SATURN

Из всех 32-битных машин на рынке лишь Sega Saturn предлагает большое количество игр для детей. К списку таких хитов как Bug!, Astal, Gex теперь можно добавить и продолжение истории полюбившегося многим заводного рыцаря.

Итак, как и в первой версии, Вы будете управлять маленьким заводным рыцарем, который путешествует по дому, собирая монетки и уничтожая врагов. Обычная бродилка на платформе типа Johnny Bazookatone, когда герой продвигается вперед к концу уровня, изредка забираясь куда-нибудь вверх или спускаясь



вниз. Хотя все действие игры происходит в одной плоскости, в некоторых местах был применен псевдо-трехмерный эффект. Периодически угол зрения на задний план меняется, и создается впечатление, что Вы переместились в трехмерном пространстве, почти как в Bug!. Действие происходит в доме, и каждый уровень представляет собой комнату — библиотека, детская, ванная и так далее. Вам также предстоит сражаться с боссами, некоторые из них просты, а над другими придется поломать голову. К сожалению, в игре нельзя сохраниться на середине уровня, и если Вы погибните, то придется проходить уровень сначала. Это немного раздражает, даже не смотря на то, что уровни не такие уж и длинные и Вы быстро вернетесь к тому месту, где погибли.

Что действительно радует, так это разнообразие, предложенное создателями игры. В **ClockWork Knight 2** существует три опции. Кроме основных приключений рыцаря Вы можете сразиться со всеми боссами из первой версии игры, а также просмотреть мультипликацион-



ClockWork Knight 2



Тема:	**Бродилка**
Издатель:	**Sega**
Количество игроков:	**1**
Цена:	**$75**





ные заставки из обеих игр.

Графика второй части **ClockWork Knight 2** мало чем отличается от оригинала — все такая же яркая и красочная. ClockWork Knight была одной из первых игр, где был применен полностью трехмерный задний план. Четкая прорисовка объектов и героев, отсутствие замедления создают хорошее впечатление.

Единственное, о чем забыли создатели, это управление. Иногда возникают проблемы с точностью прыжков, а герой не всегда мгновенно реагирует на Ваше нажатие кнопки.

В остальном же **ClockWork Knight 2** довольно красочно и красиво передала сказочный мир игрушек. Они действительно оживают, как это нам и представлялось в наших детских мечтах. Ничего нового, но все очень мило и красиво. Можно не сомневаться, детям эта игра понравится.









+
Красочное изображение

−
Необходимость проходить уровень с самого начала, если умрете

=
Хорошая игрушка для детей

5

Борис Скворцов

Thunder Strike 2



Тема:	**Симулятор вертолета**
Издатель:	**U. S. Gold**
Количество игроков:	**1**
Другие платформы:	**Sony PS**
Цена:	**$90**

В наше время, когда практически все симуляторы для домашних приставок имеют явно фантастический уклон, будь то Warhawk для Sony PlayStation или Blade Force для Panasonic 3DO, **Thunder Strike 2** приятно удивит реалистичностью сюжета. Кроме того, игр такого рода для Sega Saturn почти нет, а те что есть, далеки от совершенства. Хотя эта игра тоже далеко не превосходна, она все же обладает большим потенциалом, что позволяет назвать ее одним из лучших симуляторов для Saturn.



Особого сюжета у **Thunder Strike 2** нет. Есть, конечно, неизвестный многочисленный противник, с которым Вы в одиночку и будете сражаться.

Одним из достоинств игры можно назвать тот факт, что изначально можно выбирать любую из восьми кампаний, состоящую из нескольких миссий. Хотя присутствует свобода в выборе последовательности выполнения кампаний, внутри каждой из них придется выполнять миссии в строгом порядке. Некоторые кампании более легкие, чем другие, но сложность многих из них изна-

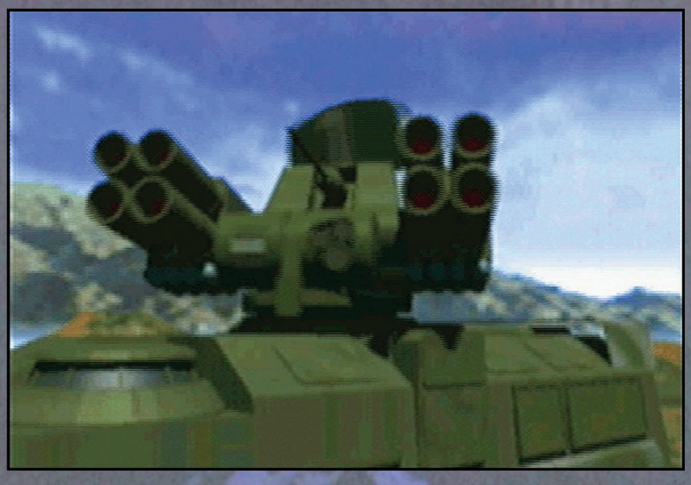
чально неизвестна. Так что, придется самому выбирать подходящую стратегию прохождения игры. Внутри каждой миссии, необходимо уничтожить только основные объекты, остальные же цели можете спокойно пропустить. Если Вы будете уничтожать все подряд, то скоро останетесь без боеприпасов, запас которых ограничен. Поэтому, придется каждый раз тщательно планировать расход вооружения, которое состоит из пулемета, двух видов ракет и бомб. Перед каждой миссией, предоставлена возможность выбора либо заранее экипированного вертолета, либо можно экипировать его по своему усмотрению, в зависимости от миссии и своих приоритетов. Расположение же основных объектов, можно узнать, взглянув на карту района.

После удачно завершенной миссии, Вам выдадут результат Вашего прохождения и в соответствии с ним наградят медалью.

Для того, чтобы легче было пройти игру, Вы можете выбрать один из трех уровней сложности, который Вам больше подходит. А для того, чтобы каждый раз не начинать игру сначала, будет выдаваться па-



Многочисленные противники будут окружать со всех сторон, но Вам надо уничтожить только основные цели. Иначе Вы быстро окажетесь без боеприпасов, растратив по «пустякам» ценные снаряды.











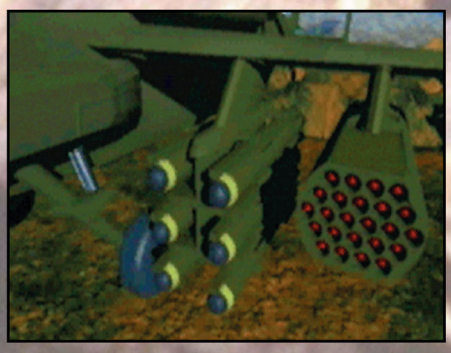


жением вперед и назад Вы управляете стрелками джойстика, а для того, чтобы поменять высоту, нужно нажать кнопку. Для поворота направо или налево, Вам придется воспользоваться диагоналями или опять кнопками. Это очень непривычно для игр такого рода и, в конце концов, может сильно расстроить. Кроме того, вертолет имеет очень маленькую высоту полета.

Графика **Thunder Strike 2** невысокого качества. Объекты на экране выглядят не достаточно красочными и прорисо-

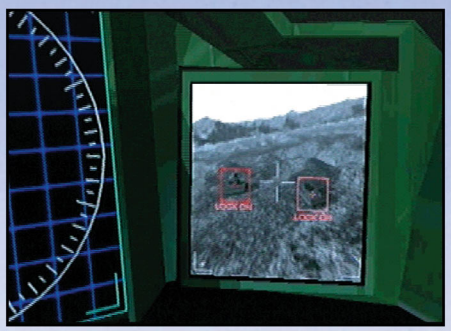
роль, соответствующий месту, где Вы закончили игру. Во время игры, Вы можете выбрать один из трех видов на происходящее: из кабины вертолета, на котором будет видна приборная доска, вид спереди вертолета и вид сзади.

Что расстраивает в игре, так это неудобное управление. Дви-









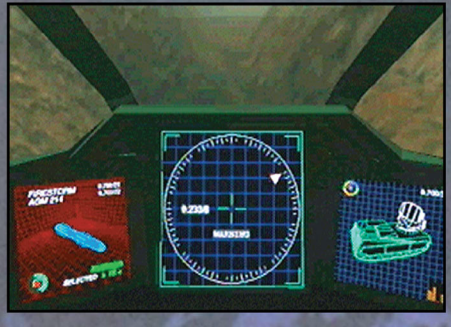


ванными. Часто, они просто выскакивают из ниоткуда и пропадают непонятно куда. Единственный момент в игре, который выглядит достаточно привлекательно, это сцена Ва-

шей гибели и смерти противников.

В общем, не смотря на некоторое разочарование, которое может вызвать игра у некоторых игроков, **Thunder Strike 2**, несомненно, открывает новую страницу в истории Sega Saturn и придется по нраву многим любителям такого рода игр.





+ Реалистичный симулятор

− Неудобное управление, средняя графика

= Хорошая игра для любителей вертолетных симуляторов

4



Panzer Dragoon 2

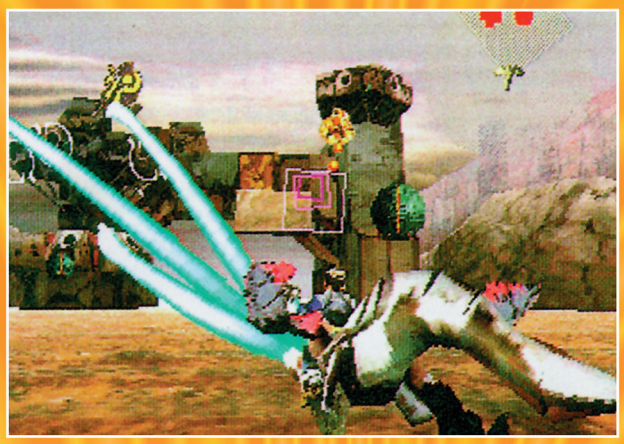
Тема:	**Стрелялка**
Издатель:	**Sega**
Количество игроков:	**1**
Выход:	**май - июнь**

Одной из первых игр для Sega Saturn была хорошая стрелялка Panzer Dragoon, которая появилась в мае 1995 года. Теперь, год спустя, для владельцев Saturn готовится намного улучшенное продолжение этой игры. Создатели **Panzer Dragoon 2** сделали удачное сочетание всех сильных сторон первой версии и нескольких новых идей, которые переносят игру на совершенно новый уровень.



Наиболее важным и интересным нововведением в **Panzer Dragoon 2** стала возможность выбрать самому свой путь. Как и в первой версии Вы будете лететь на драконе, расстреливая противников. Но теперь у Вас есть возможность в определенные моменты игры выбирать направление дальнейшего полета из нескольких возможных. От Вашего выбора пути зависит не только дальнейшее развитие сюжета, но и рост дракона. В этот раз Вы начинаете игру не с большим драконом, а с маленьким детенышем, который к тому же еще не умеет летать. Поэтому несколько первых уровней проходят не в воздухе, а на земле.





Еще одно новшество — дракон будет соответствовать Вашему стилю игры. Например, если Вы больше предпочитаете увертываться от вражеского огня, чем стрелять, то Ваш дракон будет очень юрким и подвижным. Если же Вы предпочитаете более агрессивный подход, то по мере продвижения в игре будет увеличиваться мощность оружия.

Также в **Panzer Dragoon 2** много черт, которые взяты из первой версии игры, например, вид на 360 градусов и многое другое. Если в Panzer Dragoon графика была очень высокого качества, то во второй версии она стала еще лучше. Невероятно детализированное изображение окружающей обстановки создают особую ауру вокруг игры, которая четко поддерживает общее настроение. Полет по речным уровням на большой скорости позволит Вам оценить все возможности игры, а уровни в лесу поразят яркостью красок и пышностью растений.

Не пропустите **Panzer Dragoon 2**, которая обещает быть одной из самых интересных новинок в ближайшее время.







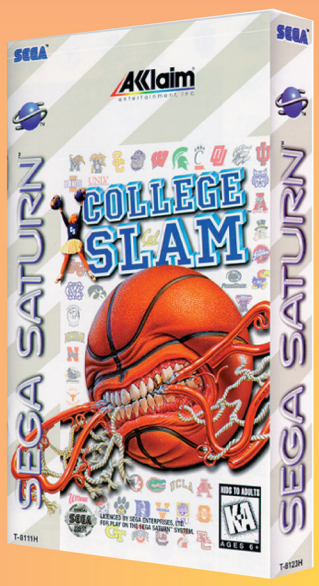
+ Отличная графика

= Старая идея

= Улучшенная версия и без того хорошей игры

5

College Slam



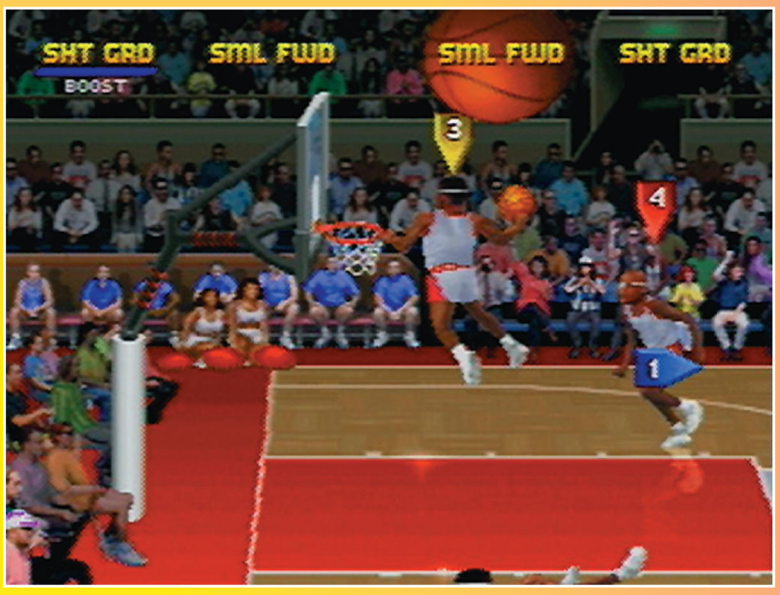
Тема:	**Баскетбол**
Издатель:	**Acclaim**
Количество игроков:	**1-2**
Другие платформы:	**Sony PS**
Цена:	**$100**

Конечно, многие любители спорта помнят и любят предыдущую игру компании Acclaim о баскетболе NBA Jam. И вот по прошествие некоторого времени компания решила выпустить еще один продукт об этом виде спорта. Но за новым названием, увы, стоит уже всем знакомая игра NBA Jam. Только теперь вместо профессионалов NBA на стадионе играют представители американских колледжей. В остальном две игры поразительно похожи, и в **College Slam** есть все те качества, которые сделали ее предшественницу популярной.

Если же напрочь забыть о существовании NBA Jam, то **College Slam** выглядит совсем неплохой игрушкой.







В отличие от других спортивных игр, действие в ней выглядит довольно нереально и весело. В каждой команде всего по два игрока, но то, на что они способны, может вызвать зависть у любого профессионала. Наряду с обычными для баскетбола пасами и бросками, игроки совершают невероятно высокие прыжки и стремительные пробежки. К тому же на экране периодически возникают различные значки, которые дают Вам еще более невероятные возможности.

В **College Slam** существует 4 режима игры. Один на один, где в одной встрече Вы играете с другой командой, и три вида турнира: полуфинал, турнир 16 команд и турнир 20 команд. Другие опции позволяют изменять управление, сложность игры и так далее. Можно также включить или выключить появление значков во время игры.

Графика игры ни чем не отличается от графики NBA Jam. По псевдо-трехмерной площадке бегают все те же плоские двухмерные игроки, только теперь похожие на подростков. В общем, обычная, если не сказать, устаревшая грфика. 32-битная система способна на большее.

Чтож, **College Slam** — неплохое приобретение, если Вы любите баскетбол и у Вас нет NBA Jam.Если же у Вас есть эта игра, то **College Slam** не даст Вам ничего нового.

+ **Еще один NBA Jam**

= **Полное отсутствие оригинальности**

= **Только для фанатов баскетбола**

4



Издатель: Sierra
Выход: Лето 1996

Вы отправляетесь в экспедицию за алмазами в самую глубину мрачного района Конго в город Зини. Все члены экспедиции мистически исчезают. В одиночку, Вы все же должны найти сокровища, при этом опередив другую группу, которая забралась в эту глушь с такой же целью.

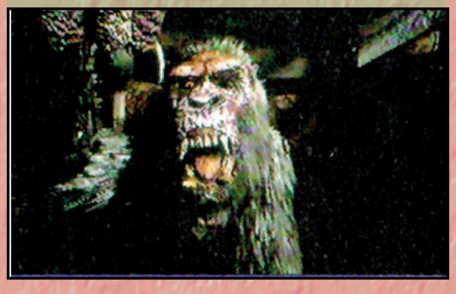




CONGO основана на известной книге Майкла Кричтона с одноименным названием. Вам предстоит пробираться с уровня на уровень, сражаясь с огромными серыми гориллами в



полностью трехмерном мире. Здесь выживает сильнейший...

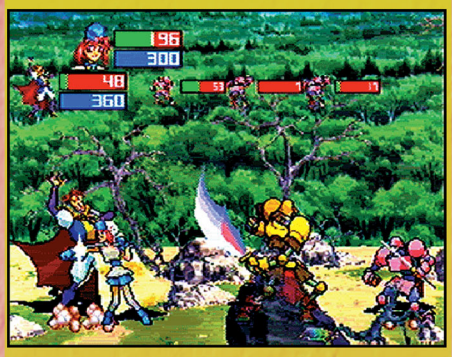




Издатель: Sega
Выход: Лето 1996

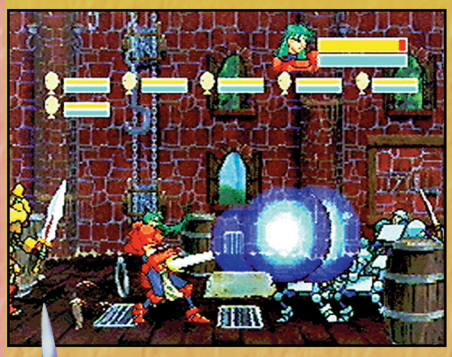
Компания Sega готовится к выпуску новой игры **Guardian Heroes**.

На первый взгляд игра представляет типичную стрелялку. Но чем



глубже Вы углубляетесь в игру, тем больше игровых режимов находите. На самом деле, **Guardian Heroes** — это и RPG, и стрелялка, просто второй жанр преобладает над первым.

Итак, выбирайте себе одного из





четырех героев, каждый из которых обладает определенными особенностями, и вступайте в игру. Пользуйтесь мечом, магией и искусством рукопашного боя, чтобы победить силы тьмы.

В игре есть режим игры вдвоем, а если у Вас есть специальный адаптер для шести игроков, то можно сыграть и вшестером, причем тогда на выбор будут представлены аж 45 героев.



Издатель: Fox Inretactive
Выход: Июнь 1996

Наверняка, многие еще помнят фильм «Крепкий Орешек» с Брюсом Виллисом в главной роли. И вот компания Fox Interactive вскоре выпустит игру трилогию по этому фильму. Игра будет состоять из трех дисков, каждый из которых будет посвящен определенной истории. Все практически также, как в фильме: сначала





действие разворачивается в офисном здании, затем в аэропорту, и в конце концов на улицах Нью-Йорка.

Игра очень похожа на Virtua Cop — стреляйте направо и налево, уничтожая всех на своем пути. Только в этот раз придется пользоваться джойстиком, что ужасно неудобно.

Графика игры превосходного качества, а разные спецэффекты выглядят просто ошеломляюще. Все три игры очень интересны и имеют свои особенности, и объединение их в один пакет — просто гениальная идея.



Бука



Компания "БУКА" - официальный дистрибьютор SEGA, ELECTRONIC ARTS, VIRGIN, SONY E.P.L., ACCLAIM, GAMETEK, INTERPLAY, AMERICAN LASER GAMES, OCEAN, PANASONIC B.S., 3DO Ltd. и других.

Обращаясь к "БУКЕ", Вы из первых рук получаете компьютерные и видеоигры ОРИГИНАЛЬНОГО ПРОИЗВОДСТВА, приставки и аксессуары самых "крутых" форматов: **PC-CD, 3DO,** SONY PLAYSTATION, SEGA MEGA DRIVE II, SUPER NINTENDO, SEGA MEGA CD-2, SEGA SATURN.

Позвоните нам и Вы будете приятно удивлены нашими ценами.





Мы заинтересованы в расширении нашей сети розничной торговли.

Компания "БУКА", Москва, Каширское шоссе, д.1, кор. 2, тел. (095) 111-51-56, факс (095) 111-70-60, E-mail: buka@dol.ru



Предъявитель купона получает скидку на все товары, кроме приставок

5%

Design ROLLAND studio 1996



Секреты

Firestorm: Thunderhawk 2. Core Design. Пароли миссий

Если у Вас возникли проблемы с прохождением этой игры, то вот несколько паролей миссий, которые помогут Вам продвинуться в игре:

Южная Америка — Arms Running

1. J411KFC5QBDUTIQ
2. J9N1HNC7UBDVRUA
3. J93HU3C61BDV0OQ

Южная Америка — Stealth Down

1. JRKHUFC8QBDVVVA
2. JR49UFCRNFDFTEI
3. JTHPUNCQFFDFQSQ

Панамский канал — Canal Crisis

1. JVFPVJCTRFDF192
2. JU89TQKVLJCFSD2
3. J1JDQUC1SJCFRH2

Центральная Америка — Recapture Town

1. J188RQCIJCF1DAA
2. JJD8RNCLDNADSEI
3. JJJDRNCK8NAFRBA

Восточная Европа — Escort Convoy

1. JIP8RNCMMNAF01A
2. JIKKRPCDBREFS8A
3. JMV4RPCA8REFRMI

Средняя Азия — Recapture Territory

1. JA24RMSFIREF0EA
2. JDL4RNSELUMFTMA
3. JFH4RNSHSVMFRK2

Средняя Азия — Oil Dispute

1. JFNKRNT36VMF162
2. JGDKRND3636FSFQ
3. JG34RND5436FQCQ
4. I3VFRND6E36F0KA

Южный Китай — Piracy

1. I344RND9A36FUFI
2. I4O4RND9C66FTL2
3. IV1KRNDRH66FQ8A

Заключение

IUN43NDTJ66F08A

FIFA Soccer'96. Electronic Arts. Приколы с флагом

Начните игру, поставьте ее на паузу, выберите опции (options) и введите следующие коды. После этого Вы услышите звук. Выйдите из меню опций, вернитесь в меню с Resume Game и нажмите кнопку A. Вы попадете в меню секретных опций. При помощи стрелок Влево и Вправо на джойстике выберите то, что хотите.

Невидимые стены (Invisible Walls)
BBBZAAAZ
Неровный мяч (Curve Ball)
ZABZBB
Супер мощь (Super Power)
AZZZZZZZZ
Супер гол (Super Goalie)
AAAAAZZZZZ
Супер нарушение (Super Offence)
AAAAAZB
Супер защита (Super Defence)
ZZZZZBZ
Выбрасывание (Shoot-out)
AZABAZ
Глупая команда (Stupid Team)
AZBAZB
Команда мечты (Dream Team)
AAZZBBAA

NHL All Star Hockey. Sega. Непобедимость, восстановление энергии, быстрая смерть

Вот несколько интересных кодов для этой игры. Чтобы активировать режим кодов, нажмите одновременно X, Y, Z, L и R. Теперь, пока играет национальный гимн, нажмите:

L и R для больших игроков
A и X для гравитации
A и B для карликовых толстых мальчиков
A, Y и Z (одновременно) для перевернутых игроков
X, Y и R (одновременно) для прыгающей шайбы.

Rayman. Ubi Soft. 20 жизней

Чтобы получить 20 жизней поставьте игру на паузу, нажмите кнопку A, отпустите ее, нажмите Вправо+B, отпустите, теперь Вверх/ Вниз+R, отпустите, затем Y+C+Z, отпустите и снимите игру с паузы. Теперь у Вас должно быть 20 жизней.

High Velocity. Atlus. Соревнуйтесь на Порше!

Японская версия этой игры называется King the Spirit. Итак, если Вы займете первое место во всех шести гонках и потом выберите опять первую трассу, то увидите Порше, припаркованный на обочине. Вы можете проехаться на нем.

NBA JAM. Acclaim. Коды

Для того, чтобы ввести следующие коды, нажмите и держите кнопки R и L, а затем введите сам код.

Режим детства: нажмите по очереди кнопки B и Y.

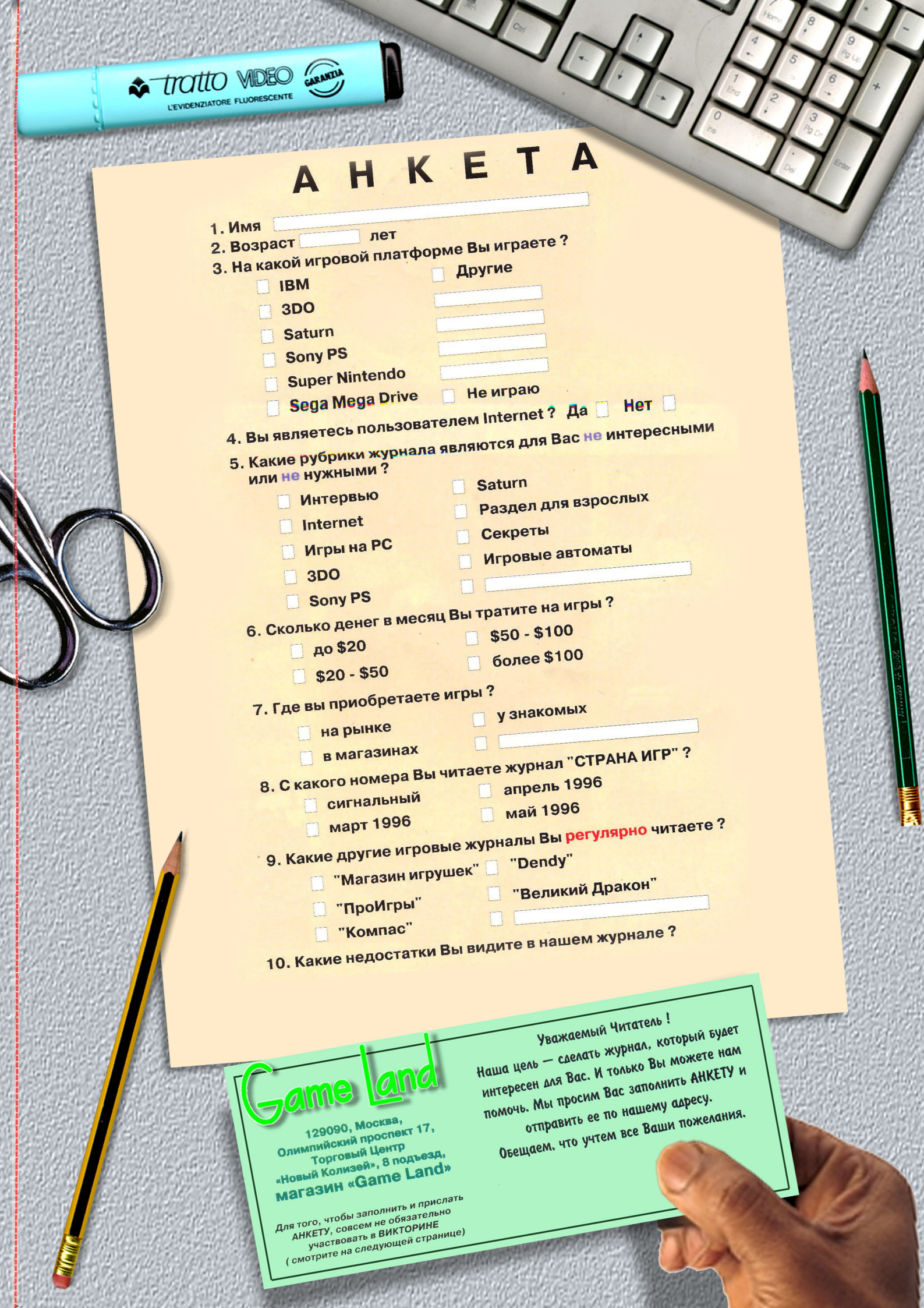
Гигантские тела: нажмите поочередно кнопки A и C.

Большие головы: нажмите поочередно кнопки B, C, Y и A.

Повышение защиты: Вправо, Вверх, Вниз, Вправо, Вниз и Вверх.

Максимальная мощность: Вправо, Вправо, Влево, Вправо, C, C и Вправо.

Проворные руки: Влево, Влево, Влево, Влево, Y и Вправо.



А Н К Е Т А

1. Имя _____
2. Возраст _____ лет
3. На какой игровой платформе Вы играете ?
   - ☐ IBM
   - ☐ 3DO
   - ☐ Saturn
   - ☐ Sony PS
   - ☐ Super Nintendo
   - ☐ Sega Mega Drive
   - ☐ Другие _____
   - ☐ Не играю
4. Вы являетесь пользователем Internet ? Да ☐ Нет ☐
5. Какие рубрики журнала являются для Вас не интересными или не нужными ?
   - ☐ Интервью
   - ☐ Internet
   - ☐ Игры на PC
   - ☐ 3DO
   - ☐ Sony PS
   - ☐ Saturn
   - ☐ Раздел для взрослых
   - ☐ Секреты
   - ☐ Игровые автоматы
   - ☐ _____
6. Сколько денег в месяц Вы тратите на игры ?
   - ☐ до $20
   - ☐ $20 - $50
   - ☐ $50 - $100
   - ☐ более $100
7. Где вы приобретаете игры ?
   - ☐ на рынке
   - ☐ в магазинах
   - ☐ у знакомых
   - ☐ _____
8. С какого номера Вы читаете журнал "СТРАНА ИГР" ?
   - ☐ сигнальный
   - ☐ март 1996
   - ☐ апрель 1996
   - ☐ май 1996
9. Какие другие игровые журналы Вы регулярно читаете ?
   - ☐ "Магазин игрушек"
   - ☐ "ПроИгры"
   - ☐ "Компас"
   - ☐ "Dendy"
   - ☐ "Великий Дракон"
   - ☐ _____
10. Какие недостатки Вы видите в нашем журнале ?

Game Land

129090, Москва,
Олимпийский проспект 17,
Торговый Центр
«Новый Колизей», 8 подъезд,
магазин «Game Land»

Для того, чтобы заполнить и прислать АНКЕТУ, совсем не обязательно участвовать в ВИКТОРИНЕ
(смотрите на следующей странице)

Уважаемый Читатель !

Наша цель — сделать журнал, который будет интересен для Вас. И только Вы можете нам помочь. Мы просим Вас заполнить АНКЕТУ и отправить ее по нашему адресу.

Обещаем, что учтем все Ваши пожелания.



Викторина

Кто не играет — тот не выигрывает



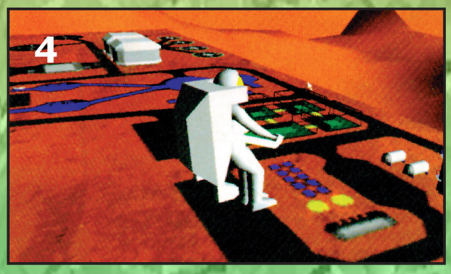
1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15

Определите названия игр по картинкам, заполните анкету с обратной стороны и присылайте нам.
Угадавшие наибольшее количество игр получат возможность набрать в любом магазине «Game Land» товаров на сумму в $100 !



К рассмотрению не принимаются:

1. Ксерокопии «Викторины».
2. Листы с незаполненной анкетой.

Присылайте свои ответы до 15 июня.
Наш адрес — на обратной стороне листа.

Ваш адрес или телефон:

ДИНОЗАВРЫ ПОЛЕТЯТ 10 ОКТЯБРЯ !



С этого дня мир домашних развлечений переходит на 64 Bit - это быстрее, чем может позволить любая видео-игровая система или персональный компьютер. Ваша мечта становится реальностью - Nintendo64 и его сенсационный 3D-джойстик поведут вас на самую вершину игровых технологий. Выберите своего героя: *James Bond, Ken Griffey, Super Mario*. Вы найдете их в играх только на Nintendo64. 10 октября! Игроки счастливы! Конкуренты воют!

Стоит ли ждать ?



Только если вам нужно лучшее!

NINTENDO64

Nintendo®



Мнение

Алена

22 года, высшее техническое образование. Любимая игра — Eye of Beholder на PC. Вообще любит игры RPG, наподобие StoneKeep.



Борис

21 год, студент экономического ВУЗа, фанат гонок. Любит нестандартные оригинальные игры. Любимая игра — Final Fantasy 3 на SNES.



Space Ace
Приключения (3DO)

Звук. Постоянно стоит шум и крик, хотя это неплохо помогает определить, что делать дальше.
Графика. Сделана как мультфильм, но не очень хорошего качества. Бывает и получше. Например, в Brain Dead 13.
Игровые возможности, оригинальность. В принципе Space Ace интересная игра, к тому же не ужасно сложная. Проще, чем Dragon's Lair. Раздражает то, что надо угадать, что надо делать. Пока в какой-нибудь ситуации не перепробуешь все варианты, дальше не пройдешь.
Управление. Управление ужасно простое. Всего то и есть две кнопки, одну из которых нужно нажать в определенный момент. Особенно и думать то не надо.

Звук. Не самый лучший, но достаточно впечатляющий.
Графика. Уступает Brain Dead 13 по всем статьям.
Игровые возможности, оригинальность. О каких игровых возможностях может идти речь. Нажимаешь кнопку и смотришь, что будет дальше.
Управление. Очень легкое всего одна кнопка.

Need for Speed
Гонки (3DO)

Звук. Отличные звуковые эффекты, очень реалистичные, будто взяты из жизни.
Графика. Неплохая графика, но не самая лучшая для игр на 3DO.
Игровые возможности, оригинальность. Мне нравится, что это реальные гонки на реальных машинах. Все очень правдоподобно: заносы, перевороты. Правда, нельзя врезаться в дорожные знаки. Считаю Need for Speed лучшими гонками на 3DO.
Управление. Конечно, не похоже на управление реальным автомобилем, но для игры вполне нормально.

Звук. Рев мотора, скрежет тормозов! Не хватает лишь музыки во время гонок.
Графика. Лучше гонок на 3DO нет, но хотелось бы прибавить скорость.
Игровые возможности, оригинальность. Все, что только нужно: умный противник, преследование полицией, аварии на дорогах. Каждый раз все как будто по другому.
Управление. По началу управление может показаться несколько сложным.

ShockWave 1
Симулятор полета (3DO)

Звук. Музыка — ничего особенного, а звуковые эффекты хорошие.
Графика. Считаю, что ShockWave 1 — лучшая игра на 3DO. Даже лучше, чем ShockWave 2.
Игровые возможности, оригинальность. В игре есть возможность разгона, что не очень частое явление в играх на 3DO. Испытываешь чуство скорости. Особенно радует разнообразие миссий.
Управление. Управление очень удобное, быстро к нему привыкаешь. Мне нравится, что нельзя врезаться в землю.

Звук. Впечатляющие взрывы и прочие эффекты. Особенно хорошо играть в наушниках.
Графика. Чистая прорисованная картинка до сих пор смотрится на высоте.
Игровые возможности, оригинальность. Летать, стрелять с минимумом мозговых усилий. Но все подано очень хорошо, хотя и не слишком оригинально. Хотя удовольствие не описать словами.
Управление. Легкое управление. В интерфейсе разберется и ребенок.

CyberSpeed
Гонки на троссе (Sony Playstation)

Звук. Динамичная музыка, четко поддерживающая общий настрой игры.
Графика. Очень высокого качества с четкой прорисовкой объектов и окружающей обстановки.
Игровые возможности, оригинальность. Однообразный игровой процесс, ограниченность в перемещении. По-моему, не очень интересная задумка.
Управление. Удобное управление, но понадобится некоторое время, чтобы к нему привыкнуть.

Звук. Стандартный для Sony PS.
Графика. По-моему, выглядит немного размытой. Не особенно впечатляет.
Игровые возможности, оригинальность. Возможности сильно ограничены отсутствием свободы передвижения.
Управление. Хорошее управление, к которому быстро привыкаешь. Интерфейс немного сложноват, но не пугает.

DOOM
Бродилка (Sony Playstation)

Звук. Очень хорошие звуковые эффекты, лучше чем на любой другой приставке или компьютере.
Графика. Использованы возможности 32-битной машины. Графика отличная.
Игровые возможности, оригинальность. Если на PC было два DOOM, то на Sony PS они объединены в один. Уровни намного интереснее, чем на 3DO.
Управление. Очень удобное управление. Намного удобней, чем на других платформах.

Звук. Хорошие звуковые эффекты, обычные для Sony PS.
Графика. Практически без замедления. Изображение на полный экран, а не как на 3DO, где картинка в пол-экрана.
Игровые возможности, оригинальность. Сделан просто здорово. Намного лучше, чем даже на PC.
Управление. Удобное, быстро привыкаешь.

Panzer Dragoon
Симулятор полета/стрелялка (Sega Saturn)

Звук. Однообразная неинтересная музыка.
Графика. Нормальная графика для полетов. Нельзя сказать, что превосходная, но вообще, ничего.
Игровые возможности, оригинальность. Летаешь на драконе и постреливаешь. Приятно, что постоянно меняется окружающая обстановка и враги.
Управление. Очень ограничен в перемещении и в управлении. Хотелось бы больше влиять на перемещение своего дракона.

Звук. Великолепная музыка на заднем плане компенсирует некоторые недостатки в звуковых эффектах.
Графика. Сегодня графика выглядит немного устаревшей, хотя все равно ее качество достаточно хорошее.
Игровые возможности, оригинальность. Полет по установленному пути снижает привлекательность игры. Все, что вы действительно делаете, так это прицеливаетесь и стреляете.
Управление. Для меня не было никаких сложностей. Все очень просто и доступно.

Shinobi Legions
Бродилка (Sega Saturn)

Звук. Звуковые эффекты и музыка хорошо поддерживают общее настроение игры..
Графика. Хорошая, четко прорисованная компьютерная графика, правда двухмерная.
Игровые возможности, оригинальность. Слишком уж однообразный сюжет.
Управление. Управление достаточно удобное.

Звук. Saturn воспроизводит звук самым лучшим образом, и Shinobi Legions подтверждает это.
Графика. Многокрасочная двухмерная бродилка выглядит безупречно.
Игровые возможности, оригинальность. Ничего оригинального в игре нет. Но это определено границами жанра.
Управление. Легкое, почти интуитивное управление.

3-х

Игорь



21 год, менеджер по продаже компьютерных аксессуаров, студент МГТУ им. Баумана. Любимая игра Star Fox для SuperNintendo. Вообще любит симуляторы полета типа Panzer Dragoon.

Звук. Значительно уступает Dragon's Lair.
Графика. В Brain Dead 13 во много раз лучше.
Игровые возможности, оригинальность. Неинтересный, непонятный сюжет.
Управление. Если знаешь, что надо сделать, то проблем с управлением не возникнет.

Звук. Отличные звуковые эффекты.
Графика. Лучшая графика для гонок из всех мною виденных.
Игровые возможности, оригинальность. Медленные гонки. Можно обогнать только одну машину, резко снижается скорость.
Управление. Нормальное управление. Кстати, можно выбрать либо автоматическую коробку передач, либо с переключением скоростей.

Звук. Отличный звук и спецэффекты.
Графика. Высокого качества с фотосканированием местности.
Игровые возможности, оригинальность. Несколько однообразные задания, хотя, я считаю, что это одна из лучших игр на 3DO. Особенно интересно играть с секретами, дающими красный лазер, резкий разворот и т. д.
Управление. Удобное управление. Хорошо, что есть возможность разворота на 360 градусов.

Звук. Типичен для этой приставки.
Графика. Тоже самое, что и звук — ничего особенного.
Игровые возможности, оригинальность. Однообразный сюжет, ограниченный полет. Надоедает после первого уровня. Правда игра достаточно динамична.
Управление. Нормальное — ни простое, ни сложное.

Звук. Особенно хороши звуковые эффекты.
Графика. Обычная для Sony PS.
Игровые возможности, оригинальность. Игровые возможности огромны! Особенно радует то, что можно играть вдвоем через Link Cable.
Управление. Тем, кто играл в DOOM на PC управление покажется неудобным. Но, по-моему, джойстик удобней, чем клавиатура.

Звук. Музыка — шедевр. Исполнена трагизма.
Графика. Очень красочные пейзажи и герои.
Игровые возможности, оригинальность. Сказочный сюжет. Графика, музыка — все хорошо сочетается. К сожалению, очень короткая.
Управление. Жаль, что нельзя вернуться и добить врагов.

Звук. Потрясающие звуковые эффекты: крики, удары.
Графика. На Sony PS могла бы быть и получше.
Игровые возможности, оригинальность. Мне было не очень интересно играть.
Управление. Удобное нормальное управление.

Список самых продаваемых игр на PC в Апреле

1. Wing Commander 4
2. Command & Conquer: Covert Operation
3. Command & Conquer
4. Phantasmagoria
5. Total Control
6. WarCraft 2
7. Gabriel Knight 2
8. Hexen
9. Ripper
10. Ultimate Doom
11. Mortal Kombat 3
12. Prisoner of Ice
13. Need for Speed
14. Terminator: Future Shock
15. SpyCraft
16. Caesar 2
17. Space Bucks
18. Chronomaster
19. Rebel Assault 2
20. Indy Car 2

Список составлен по результатам продаж компаний «Lamport», «Game Land» и «Электротехническое общество»



Game Land





В следующем номере:

Что день грядущий нам готовит?
Репортаж нашего корреспондента с ежегодной выставки компьютерных игр E3 в Лос-Анжелесе



Civilization II, Pandora Directive...
и другие игры для PC





Тактика прохождения игр: Warhammer: Shadow of the Horned Rat, Psyhic Detective, Creature Shock...
и другие секреты для PC и мультимедийных систем







Resident Evil...
и другие игры для 3DO, Sony PlayStation и Sega Saturn



Обзор игрового «железа»:
виртуальные шлемы, джойстики, новые звуковые карты



А ТАКЖЕ: *мультимедиа-энциклопедии, путешествия по Internet'у, раздел для взрослых и многое другое...*

Журнал
СТРАНА ИГР
Зарегистрирован в Комитете по печати РФ

Регистрационный номер
014416 от **31.01.96**

Издатель:
ИЧП «Агарун Компани»

Редакторы:
Оксана Кузьменко, Владислав Пискунов

Дизайн, Верстка, Цветоделение и Иллюстрации:
Сергей Лянге, Антон Шилкин, Леонид Андруцкий

Фотографии:
Борис Фомин

Для Писем:
129090, Москва, Олимпийский Пр-кт 17, Торговый Центр «Новый Колизей», 8 подъезд, магазин «Game Land»

Рекламная служба и служба распространения:
Тел: 258-8627, 124-0402
Факс: 125-0211

E-mail:
gameland@glas.apc.org

Отдельно благодарим:
Михаила Донского, Дениса Конященко, Бориса Скворцова, Ерванда Мовсисяна

Телефоны распространителей:
Москва:
«Глобус» — 240-7405
«Логос-М» — 200-2122
«Ода» — 200-2328
«Маарт» — 128-9904, 128-9980
Игорь Юрченко — 396-6712
Санкт-Петербург:
(812) 277-4571, 966-2846
Новосибирск:
«Элегейм» — (3832) 22-66-57, 21-60-74
Алма-Ата:
Владислав Любчанский — (3272) 44-72-89

Фирма Game Land ищет торговые площади в бойких местах столицы.
Тел.: (095) 258-8627

Хотите подключиться к сети Internet?



Нет ничего проще, если Вы приобрели пакет InternetPack. Приносите его домой, вскрываете, инсталлируете, запускаете и... Вы уже в Internet'е. Не нужно никакой квалификации программиста, чтобы стать полноправным пользователем сети. Достаточно иметь любой, даже «386-ой» компьютер, модем и InternetPack!

Продается в магазине Game Land.

Поверните Землю в нужную Вам сторону

003300 Game Land

Game Land

НАШ НОВЫЙ МАГАЗИН в Санкт-Петербурге



ждет Вас





Невский пр-кт, дом 135