СОВРЕМЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ №2(10), МАРТ 1997
PC CD-ROM 3DO SONY PLAYSTATION SEGA SATURN NINTENDO 64

+2 ПОСТЕРА

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru



DEATHTRAP DUNGEON



DIABLO БУТИК

ОБЗОР 62 ИГР
ТАКТИКА ПРОХОЖДЕНИЯ 9 ИГР
СЕКРЕТЫ К 42 ИГРАМ

Independence Day, Killer Instinct Gold, Monkey Island 3, Age of Empire, Steel Legions, Project Overkill, Redneck Rampage, Tobal 2, Heroes of Might and Magic II, Противостояние, Dominion, Lands of Lore II, Madspace, Army Man, Shivers 2, Myth, Manx TT, Dynasty Warriors, Cave Wars, Reloaded ...

... и другие



NASCAR RACING 2
vs.
SCREAMER 2

0 003999 4

PC CD ROM

SONY PlayStation

SEGA SATURN

NINTENDO 64

3DO

Game Land

Москва:

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

**Новый Арбат, 15
(ст. м. «Арбатская» или «Смоленская»)**

Санкт-Петербург:

**Невский проспект, 135
(ст. м. «Площадь Восстания» или
ст. м. «Площадь Александра Невского»)**



БЕЗУМНЫЙ ВЫБОР

VISA · STB CARD · edc Maestro · MasterCard


NINTENDO 64
Nintendo в Москве
если вам нужно лучшее!
спрашивайте в магазинах
288-3218
Game Land



НОВОСТИ

Новости 6
Новости из России 10
Yarouze – Давай сделаем это . 12
32-битный Нью-Йорк 14

ИНТЕРВЬЮ

Eidos 18



Как создается игра 20

ИНТЕРНЕТ

Интернет играющий 26

ЭТО БУДЕТ ХИТ

Deathtrap Dungeon 28

АКСЕССУАРЫ

Джойстики 32

PC



Madspace 34
Steel Legions 38
Dominion 40
Lands of Lore II 42
Противостояние 46
Screamer 2 48



Nascar Racing 2 48
Apache 51



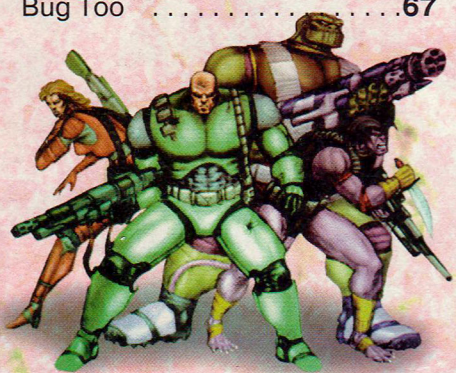
Heroes of Might and Magic 2 . . 52
Новинки 54
Секреты 62

ВИДЕОИГРЫ

Virtua Cop 2 64
Hardcore 4x4 66



Bug Too 67



Project Overkill 68
Reloaded 69
Killer Instinct Gold 70
Cruising USA 72



Soul Edge 77
Star Wars 78
Лучшее на 3DO 80
Новинки 82
Секреты для Sony PlayStation . . 90
Секреты для Sega Saturn . . . 92
Секреты для Nintendo 64 . . . 93
Секреты для 3DO 94

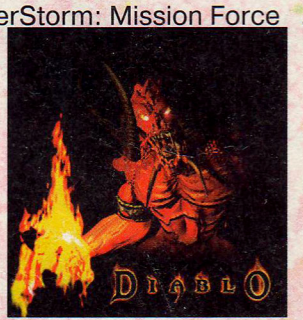
ТАКТИКА



Wages of War 96
Tomb Raider 102
Pike 108



Privateer 2 110
CyberStorm: Mission Force . 116



Diablo 120



Lords of the Realms II 124
War Wind 128
Fade to Black 134

Отвечаем на письма читателей 136
Хит-парад 142
Анкета 143
В следующем номере 146

СПИСОК ИГР

PC

Противостояние 46
Admiral 56
Age of Empires 55
Apache 51
Army Man 61
Cave Wars 60
CyberStorm: Mission Force ...116
Deathtrap Dungeon 28
Diablo 120
Dominion 40
Independence Day 56
Fade to Black 134
Heroes of Might and Magic 2 52
Lands of Lore II 42
Lords of the Realms II 124
Madspace 34
Monkey Island 59
Myth 61
Nascar Racing 2 48
Pike 108
Privateer 2 110
Redneck Rampage 59
Screamer 2 48
Sentient 60
Shivers 2 54
Steel Legions 38
Tomb Raider 102
Virtua Cop 2 64
Wages of War 96
War Wind 128

SONY PLAYSTATION

Deathtrap Dungeon 28
Dynasty Warriors 88
Fade to Black 134
Hardcore 4x4 66
Project Overkill 68
Rage Racer 86
Reloaded 69
Soul Edge 77
Tekken 3 82
Tobal 2 87
Tomb Raider 102
Virtua Cop 2 64

SEGA SATURN

Bug Too 67
Deathtrap Dungeon 28
Die Hard Arcade 85
Fighter Megamix 84
Grandia 85
Hardcore 4x4 66
Manx TT 88
Project Overkill 68
Reloaded 69
Tomb Raider 102
Virtua Cop 2 64

NINTENDO 64

Cruising USA 72
Freak Boy 86
Killer Instinct Gold 70
Rev Limit 87
Star Wars 78

Список новых демо-версий на Web-Server'е Страны Игр
www.gameland.ru

Admiral
Cave Wars
Diablo
Heroes of Might & Magic 2
Lords of the Realms II
Redneck Rampage
Tomb Raider
War Wind

Внимание!

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

Наш подписной индекс: 88767.

ОТ РЕДАКТОРА

Дорогие читатели!

Этот номер для нас, в каком-то смысле — номер перемен. Во-первых, из-за сроков. Ведь обещали хороший, качественный журнал ежемесячно, а слово надо держать. И как-то быстро он у нас получился. На одном дыхании. В принципе, мы с самого начала решили не расслабляться и оперативно сделать 128-полосный номер. Решили и... сделали на 144 страницы. В дальнейшем толщина будет меняться, но Вы будете держать в руках новых журнал каждый месяц.

Во-вторых, из-за постера. Хорошие отношения с российскими и зарубежными разработчиками и publisher'ами позволили сделать действительно классный постер, который, надеемся, Вам понравится. Теперь в журнале он будет регулярно.

Есть у нас хорошие новости и для интернетчиков. Наш Web-сервер ускорен до 128 КБит. Так что заходите, читайте новую информацию, скачивайте новые демоверсии игр. Кстати, описание некоторых из них Вы найдете на страницах этого номера.

А в наших ближайших планах — ознакомить читателей с большим количеством интересного эксклюзивного материала о последних разработках в мире компьютерных и видео игр. Есть у нас несколько мыслей и по поводу конкурса. Думаем воплотить их в жизнь в одном из ближайших номеров. Присылайте и Вы свои идеи.

А пока читайте этот номер, ждите следующий, а мы постараемся Вас не разочаровывать.

Редактор.
О. Донская.

НОВОСТИ

Компания Sega Enterprises объединяется с японским производителем игрушек, Bandai



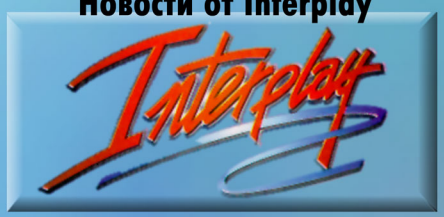
На удивление всем, производитель игровых автоматов, а также домашних игровых приставок **Sega Enterprises** объявила о своем намерении объединиться с крупнейшим японским производителем игрушек, **Bandai.** В данной сделке **Sega** выступает в роли поглотителя, что, в свою очередь, делает компанию одним из самых крупных производителей развлекательной продукции в мире. Эти действия в ближайшее время никак не повлияют на расстановку сил в мире видеоигр, однако в перспективе дают одному из основных участников мира видеоигр гораздо большую конкурентоспособность. Стоит, однако, отметить, что в последнее время обе компании за пределами Японии не отличались особыми успехами в сфере домашних электронных развлечений. Ни для кого не секрет, что 32-битная игровая система от **Sega** пока на западе отстает по продажам от своего конкурента **Sony PlayStation,** а 64-битная система **Bandai Pippin,** технология которой лицензирована у **Apple,** пока не нашла достойной поддержки среди разработчиков игр. Тем не менее у себя на родине эти две корпорации представляют собой настоящую силу, с которой нельзя не считаться, поэтому важность такого шага нельзя недооценивать. Мы будем внимательно следить за тем, что из этого всего выйдет.

Компания 3DO организовала совместное предприятия с Samsung Electronics



Вторым крупным сюрпризом наступившего года можно по праву назвать создание нового совместного предприятия между американским отделением **Samsung Electronics** и отделением компании **3DO** по разработке «железа», ранее работавшим над созданием игровой системы 3DO, а также технологии **M2.** Этот шаг нельзя назвать ординарным, так как ранее считалось, что такое совместное предприятие будет основано никак не с **Samsung** , а с **Panasonic,** давним партнером этой американской компании и владельцем ими же разработанной технологии **M2.** Таким образом, компания **3DO** полностью покидает рынок игровых систем и концентрирует все свои усилия на разработке игр для персонального компьютера и, возможно, некоторых игровых приставок. Будущее же **M2** как никогда становится неопределенным, так как уже который месяц никакой новой официальной информации по поводу данного проекта не поступает.

Новости от Interplay



Американское издательство **Interplay** объявило о намерении стать к концу 1997 года одним из трех крупнейших независимых издательств северной Америки. Для достижения поставленной цели руководство компании объявило о начале реорганизации. Первым шагом стала отмена некоторых менее перспективных проектов, многие из которых даже еще не были объявлены. Вместе с этим потихоньку начались увольнения административного персонала и некоторых разработчиков. Удивляет пока лишь число таковых. Из 541 человека, официально работающих в **Interplay,** работу пока потеряли лишь 12 сотрудников.

Кроме этого, **Interplay** также пообещал приобрести бейсбольную команду **Los Angeles Dodgers** в том случае, если их новая игра для **PC** и 32-битных систем **VR Baseball** будет продана в количестве 10 млн. экземпляров. Не стоит и говорить, что такие продажи нельзя назвать реальными, но предложение сделано и назад уже дороги нет.

GTE Interactive прекращает свою работу

Американское издательство, часть крупной корпорации **GTE** (не путать с **GT Interactive),** которое за



свою шестилетнюю историю издало большое количество игр для различных форматов, 14 марта 1997 года прекратит свое существование. В этом нет ничего странного, так как данное подразделение компании создавалось для собственных нужд **GTE,** одного из лидера в разработке информационных технологий. Теперь же, когда Интернет получил такое широкое распространение, собственные планы корпорации на этот счет потеряли всю актуальность.

Westwood Studios планирует выпускать игры на DVD



В первой половине 1997 года мастера стратегических игр из **Westwood** планируют выпустить свой супер хит **C&C** на новом носителе информации, **DVD.** Основные усовершенствования коснутся видео фрагментов и качества звука. Все последующие игры этого разработчика также будут использовать этот носитель информации, наряду с обычным компакт-диском.

Команда разработчиков Park Place подала в суд на Sony

Команда разработчиков **Park Place,** известная своими работами для **EA Sports,** подала в суд на **Sony.** Разработчики спортивных игр обвиняют американское отделение японской корпорации в попытке враждебного поглощения последней в декабре 1993 года. В соответствии с предъявленным иском **Sony** обвиняется в том, что она попросила помощи у основных работников **Park Place,** чтобы переманить как можно больше их сотрудников в свое отделение по разработке аналогичной продукции. Основатель компании всречался с представителями **Sony** по поводу продажи ей своей фирмы в конце 1993 года, однако во время перерывов между переговорами **Sony** предположительно прибегла к своему запасному варианту и в тайне уговорила персонал выкрасть секретную информацию, включающую разработанные компанией собственные программы. В то же самое время **Sony** открыла недалеко от комплекса, принадлежащего **Park Place,** свою новую студию и наняла туда многих бывших сотрудников пострадавшей стороны. Именно там теперь и разрабатываются почти все спортивные игры для **Sony PlayStation.** Так это или нет, докажет только суд, но мы обещаем еще раз вернуться к этому инциденту в ближайшем будущем.



PlayStation 2 не поступит в продажу до 1999 года

Президент **Sony Corp. , Nobuyuki Idei,** официально заявил мировой прессе, что у компании нет никаких планов по выпуску новой игровой системы до 1999 года. Продажи существующей модели удовлетворяют японских боссов, и переход на новую технологию, по их мнению, только внесет дополнительную неразбериху в мир видеоигр. Тем не менее, аналитики предполагают, что такой переход все-таки произойдет раньше, так как с каждым днем технология, представленная в **PlayStation,** устаревает, и ее конкурентноспособность в борьбе против **Nintendo 64** падает. Отдельно стоит отметить, что игровая приставка от **Sony** прочно занимает около 40% мировых продаж современных игровых систем, когда как доли **Sega Saturn** и **Nintendo 64** примерно составляют более 30% и менее 20% соответственно.

Кроме этого, **Sony** объявила о том, что теперь весь контроль за распространением своей приставки полностью переходит из местных отделений компании в центральный японский офис. Консолидируя управление в одних руках, **Sony** надеется на повышение эффективности работы всех подразделений.

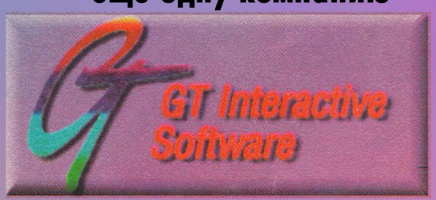
Nintendo готовится к дебюту своей приставки в Европе.

Nintendo планирует начать официальные продажи своей новой 64-битной системы в Европе 1 марта 1997 года



Одновременно с приставкой в продажу поступят следующие игры: **Super Mario 64, Pilot Wings 64, Star Wars: Shadows of the Empire** и **Wave Race 64.** Чуть позже в продаже появятся **Killer Instinct Gold** и **Mortal Kombat 64.** Остальные же игры, которые уже имеются в продаже в других странах, могут пока вообще не поступить в продажу. В целях предотвращения нехватки аппаратов в розничной сети **Nintendo** обещает увеличить производство своей приставки с 700000 штук в месяц до 1 млн.

GT Interactive приобретает еще одну компанию



Самая быстрорастущая компания-издатель игр в мире, **GT Interactive,** присоединила к себе еще одно имя. В этот раз под «горячую руку» попало европейское отделение **Warner Interactive Entertainment.** Офисы компании расположены в Лондоне и Манчестере, Англия.

Другие же новости могут немного расстроить владельцев 32-битных систем, так как после выпуска в марте долгожданного **Hexen** на **PlayStation** и **Sega Saturn,** у компании пока нет планов дальше поддерживать эти форматы. Поэтому всеми любимый **Duke Nukem 3D,** выпуск которого планировался на начало лета, пока повис в воздухе, несмотря на то, что работа над им уже была начата. Вполне возможно, что издание последнего будет передано в другие руки, а пока **GT Interactive** решила сконцентрировать все свои усилия на **Nintendo 64.**

Sega Saturn в качестве видеотелефона



Sega Enterprises и крупнейшее японское агентство связи **Nippon Telegraph and Telephone** объявили о планах выпуска в продажу устройства, которое превратит игровую приставку **Sega Saturn** в домашний видеотелефон. Этот аппарат, который поступит в продажу летом 1997 года по цене в 250 долларов, представляет из себя специальный адаптер, подключаемый в телефонной сети и через **Saturn** к телевизору. Вместе с ним будет поставляться специальное программное обеспечение, камера и микрофон. У компании пока нет никаких планов выпустить свое детище за пределами Японии, где **Sega Saturn** имеет самую большую в мире пользовательскую базу.



Началась работа над фильмом Resident Evil

Режиссер Бернд Эйшингер и кинокомпания **Constantin Film** объявили о начале работы над полнометражным фильмом по мотивам игры **Resident Evil.** Над фильмом также работает Алан Мак Элрой, который был ранее ответственен за написание сценариев ко многим картинам и телесериалам в жанре **Action,** включая четвертую часть «Крепкого Орешка». Бюджет картины будет составлять около 20 миллионов долларов, что довольно средне по голливудским меркам, однако для европейской картины, которой она и будет, эта сумма звучит достаточно внушительно. Остается надеяться, что финальный продукт не повторит собой историю первого кинофильма по мотивам игры от того же издательства, а именно **Street Fighter The Movie,** и не станет еще одним разочарованием.

Игры через Интернет. Борьба за пользователей начинается

Westwood Studios и **Blizzard** поочередно представили результаты деятельности своих бесплатных служб, через которые игроки со всего мира могут поиграть соответственно в **Red Alert** и **Diablo.** В первом случае сообщается, что всего за шесть недель работы **Westwood Chat** ее услугами воспользовались более 300 тысяч игроков. Практически аналогичных результатов добился и **Blizzard,** чей **Battlenet** за три недели успели посетить около 120 тысяч пользователей. Не стоит и говорить, что количество игроков, пользующихся платными службами, предоставляющими несколько большие возможности, пока не дотягивает до таких цифр.

Blizzard начинает работу над продолжением Diablo



Хотя компания пока ничего конкретного не заявляла, ее представитель намекнул, что проект **Diablo 2** уже находится в самой начальной стадии разработки. А что касается продолжения **Warcraft,** то о его появлении на прилавках магазинов в 1997 году можно даже не мечтать. В любом случае все планы компании, касаемые этих релизов, являются пока самой секретной информацией в игровом сообществе.

Philips Media прекращает свою работу



Еще одна крупная компания покидает бизнес компьютерных и видеоигр. В этот раз отделение **Philips,** которое занималось разработкой и распространением своей развлекательной продукции, было продано французскому издательству **Infogrames.** После поглощения в прошлом году английской фирмы **Ocean** этот европейский издатель уже второй раз поражает наблюдателей своим неистребимым желанием встать в один ряд с крупнейшими американскими компаниями. В самой же Европе **Infogrames** уже нет равных. Что же касается **Philips,** то его уход с этого рынка никого не удивил, так как особыми успехами это издательство пока не могло похвастаться.

Bruce Willis участвует в видеоигре



Известный актер **Bruce Willis** совместно с американским издательством **Activision** объявили о совместной работе над трехмерной стрелялкой от третьего лица, **Apocalypse** для **Sony PlayStation. Bruce Willis** в данном проекте участвует в качестве модели для персонажа, который постоянно будет сопровождать игрока в этой многообещающей стрелялке. Взамен актер получил определенное количество акций компании, а также некий процент прибыли от продаж игры.

Еще одна новость от **Activision** уже касается их другого проекта, **Dark Reign.** Для него был специально нанят бывший сотрудник **Blizzard Ron Millar,** ранее работавший над всеми известными проектами этой команды. В его новые обязанности входит помощь разработчикам в создании персонажей и целей миссий в этой перспективной стратегической игре.

Создатели Duke Nukem 3D организовали собственную компанию



Свежеиспеченная команда разработчиков, состоящая из создателей **Duke Nukem 3D** и **Terminal Velocity, Ionos,** объявила о своих планах выпустить в 1997 году четыре новых игры. Графическое приключение **«The Rosswell Omen»,** космическая 3D стрелялка **«Crazy Drake»,** трехмерная бродилка в мультипликационном стиле, а так-

же **«Zapitalism Deluxe»** станут их первыми запланированными релизами. Все игры первоначально предназначены только для **PC,** однако компания планирует перевод последних на платформу **Mac.**

Final Fantasy 7 бьет все рекорды продаж



Долгожданная ролевая игра для игровой приставки от **Sony** наконец-то поступила в продажу в Японии. Это событие вызвало невообразимый ажиотаж, когда толпы фанатов просто брали штурмом магазины видеоигр. В первый же день было продано более двух миллионов копий, что делает **Final Fantasy 7** самой продаваемой игрой в мире на этот формат. Издательство **Squaresoft,** ответственное за эту разработку, с трудом смогло удовлетворить спрос, так как ожидается, что каждый из более 4 миллионов **Sony PlayStation** в Японии со временем станет покупателем **FF7.** К концу года планируется выпустить перевод игры на **PC,** а ее премьера в остальном мире намечена на сентябрь 1997 года. Стоит отметить, что за пределами Японии этот продукт вряд ли добьется похожей популярности, несмотря на все его качества.

Некоторые результаты 1996 года

Для всех тех, кто недоволен исчезновением рубрики **«Игровые Автоматы»** со страниц нашего журнала, мы предлагаем ознакомиться со списком самых популярных игр прошлого года на этом «формате». Игры перечислены в случайном порядке, так как точных данных на этот счет предоставлено не было.

Daytona USA-Sega, Cruising USA-Midway, Tekken 2-Namco, Area 51-Atari Games, Alpine Racer-Namco, Die Hard Arcade-Sega, Metal Slug-SNK, Point Blank-Namco, Decathlete-Sega, Striker 1945-Psikyo.

Абсолютное большинство этих игр можно найти либо в московских залах игровых автоматов, либо на игровых приставках, так что проверьте, совпадают ли Ваши вкусы с остальным миром.

Ferrari F40 от John Carmack в качестве приза



Ведущий программист **ID John Carmack** намерен выставить свою собственную **Ferrari F40** для победителя соревнования по **Quake.** Сам виновник новостей объясняет свой шаг тем, что у него накопилось слишком много подобных машин, так что ему будет нетрудно от одной из них избавиться. Конкретные детали этого мероприятия пока неясны, так что будем ждать дальнейших сообщений.

FASA и Microprose объединяют свои усилия



Известный разработчик компьютерных игр **Microprose** объявил о своих планах выпустить три игры по лицензии **FASA** , основанные на «вселенной» **BattleTech. Mech Commander,** стратегическая игра в реальном времени, **Mechwarrior 3,** а также еще одна неназванная игра станут первыми тремя проектами, которые сейчас разрабатываются непосредственно самой **FASA.** Все они впоследствии будут изданы компанией **Microprose.**

Microsoft нанимает российских разработчиков



Двое наших сограждан Андрей Фомичев и Сергей Безрухин, бывшие сотрудники **Eagle Dynamics** (разработчик **Su-27 Flanker),** наряду с другими российскими программистами были наняты компанией **Microsoft** для работы над собственным боевым симулятором. Ранее считалось, что вся команда разработчиков **Su-27** покинет Россию, однако представители **SSI,** давнего партнера **Eagle Dynamics,** опровергли данную информацию. Новая команда переехала работать в Сиэтл.

Кинокартины от Namco



Каждый владелец игровой приставки от **Sony** знает, как хорошо **Namco** делает заставки к своим играм. Созданные на мощнейших графических станциях они поражают буквально всех своим неподражаемым качеством. И вот теперь президент этой компании собрался открыть специальную студию, которая займется созданием полнометражных фильмов. Ходят слухи, что первым из них будет экранизация **Tekken,** хотя официально пока ничего заявлено не было.

Кстати говоря, это не первый случай, когда игровая компания обращается к жанру кинематографа. Аналогичные проекты стоят в планах молодых разработчиков из **Warp,** ответственных за нашумевшую в свое время игру **D,** также использующую для своих целей компьютерную анимацию.

Sim City 3000 не за горизонтом

Компания **Maxis** в тайне планирует выпуск продолжения своего суперхита **Sim City.** Премьера игры намечена на конец 1997 года. Эта информация является определенным сюрпризом, так как ранее **Maxis** объявил о перепрофилировании своей деятельности немного в сторону от игр этого жанра.

Также издательство сообщило о создании новой торговой марки **Maxis Sports,** под которой будут выпускаться игры соответствующей направленности. Одной из них будет гонка **«Streets of Sim City»,** которая позволит игрокам выбирать свой собственный маршрут для соревнований.

РУССКАЯ ВОЛНА

Snowball Interactive и 1С заключили соглашение о совместной работе над линией стратегических игр

Издательство **1С,** известное своими популярными программами, такими как **1С:Деньги,** 1С **Репетитор,** а также одна из молодых и перспективных команд-разработчиков **Snowball Interactive,** авторы боевого симулятора **PIKE:Операция Громовержец,** заключили договор о совместной работе над линией стратегических игр, ориентированных на российских пользователей. Первой их совместной игрой станет стратегия в реальном времени «Князь», сюжет которой основан на событиях времен Мономаха. В данном проекте его создатели будут использовать уникальные данные Исторического музея, а также новый «движок», разрабатываемый для всей запланированной серии игр. Разработчики обещают, что их продукт будет находиться не только на уровне западных аналогов, но и превзойдет их по многим параметрам. Ее издание планируется осуществить в конце 1997 года. Также **Snowball Interactive** собирается выпустить продолжение **PIKE** под предварительным названием **«Операция Гьеди Прайм»** и новый симулятор **«Город Молний»,** использующий RSD engine.

Компания New Media Generation, российский разработчик продуктов мультимедиа, продолжает заботиться об образованности российских граждан, выпустив три новых программных продукта. Первый CD-ROM представляет собой мультимедиа курс изучения английского языка **«Повседневный английский в ситуации общения».** Он рассчитан на старшеклассников, студентов, взрослых и наиболее эффективен в качестве «реабилитационного курса» для тех, кто уже имеет языковую базу. Программа действительно сделана очень качественно, и для любого пользователя не составит большого труда овладеть ею. В зависимости от уровня базовой подготовки учащегося курс может быть освоен за 100-150 академических часов.

Вторая мультимедиа-программа, **«Алиса в стране чудес»,** предназначена для детей школьного возраста (от 10 лет и старше), изучающих английский язык в школе или самостоятельно. Как ясно из названия, курс построен на сюжете книги Льюиса Кэрролла, что помогает «оживить» материал и сделать его интересным для ребенка. Помимо речевых упражнений и упражнений на аудирование, курс увеличивает словарный запас, развивает навыки письма и быстрого чтения. Однако в программе не рассматривается и не отрабатывается грамматический раздел, поэтому она, скорее, призвана дополнять занятия в школе, а не заменять их.

Третий продукт представляет собой русско-английский и англо-русский словарь **«Альфабайт»,** содержащий 300 тысяч слов. Он позволяет моментально получить перевод набранного на клавиатуре или выбранного из текста слова (как английского, так и русского). Потребность в переводе того или иного слова часто возникает во время работы в текстовых редакторах и т. п. Поэтому размер рабочих окон словаря легко меняется, и они могут быть помещены в любом удобном углу экрана. Кроме этого, словарь озвучен носителями языка, так что вниманию пользователя будут предложены не только графические, но и звуковые образы слова. Выпущенная версия пригодна как для **IBM PC,** так и для **Macintosh.**

Компания «Бука» начинает продажу новой стратегической игры «M.A.X.»

Одна из последних игр в жанре стратегии, разработанная и изданная американской компанией **«Interplay», «M.A.X.»,** будет распространятся на территории нашей страны российской компанией **«Бука».** Перевод же документации к игре был осуществлен непосредственно внутри **«Interplay».**

К чести распространителей и издателей стоит отметить появление этой игры в розничной продаже России практически одновременно с остальным миром, что еще раз подтверждает растущий интерес к нашему рынку со стороны западных компаний. Рекомендуемая распространителем розничная цена составляет 45 американских долларов. Информацию непосредственно по самой игре Вы можете найти в предыдущих номерах журнала «Страна Игр».

Дополнительно это издательство объявило о подписании соглашений еще с двумя российскими разработчиками на предмет издания и распространения их продукции. Это, во-первых, игра **«One For The Road»** (рабочее русское название: **«Вангеры»**) от молодых калининградских разработчиков **K-D Lab,** а также стратегия от **Nival Entertainment,** ранее участво-

вавших в разработке **Sea Legends** и **Russian Six Pack,** рабочее название —**Moonseven.** Дата выхода **One For The Road** намечена на сентябрь 1997 года, однако, когда появится в продаже **Moonseven,** пока неизвестно.



Официальная презентация Intel MMX в Москве

22 января в кинотеатре Кодак-Киномир состоялась официальная презентация новой линии процессоров компании **Intel** использующих технологию **MMX.** В непринужденной обстановке лучшего московского кинотеатра представители местного отделения компании представили на суд журналистов свой последний проект. К тем фактам, которые уже были известны и освещены на страницах нашего журнала ранее, **Intel** особо ничего нового не добавил, однако ниже мы вкратце попытаемся осветить этот вопрос заново, а также поделиться своими впечатлениями от проведенной российским отделением компании **Intel** презентации.

Сначала хорошие новости. **MMX,** в отличие от всех прошлых процессоров этого производителя, был сразу представлен публике в «рабочем» состоянии. Тот факт, на который постоянно делался акцент, что уже сегодня можно приобрести компьютер на его базе, не может не порадовать потенциальных пользователей. В фойе кинотеатра была представлена соответствующая продукция крупнейших российских производителей и несколько зарубежных моделей. Возможности самого процессора были наглядно продемонстрированы на работающих аппаратах, что свидетельствует о серьезном отношении **Intel** к российским покупателям. Что касается самого процессора, который действительно можно назвать новым шагом навстречу нуждам современных пользователей, то здесь не все гладко. Новые команды, дополнительная кэш-память и прочие усовершенствования позволяют программистам добиваться гораздо больших результатов при работе с живым видео и звуком. Даже при работе с обычными приложениями, по заявлениям компании, производительность компьютера возрастает на 10-20 % по сравнению с аналогичным, не использующими технологию **MMX.** Причем было отдельно отмечено, что **Pentium MMX 166 MHz,** при его меньшей стоимости выигрывает по производительности у **Pentium 200 MHz.**

А теперь посмотрим на тот же самый вопрос с другой стороны. Новый процессор по ряду причин требует замены материнской платы, что делает upgrade компьютера достаточно накладным. Кроме этого, скачка в трехмерной графике от этого процессора также не стоит ожидать. Но с другой стороны, в играх становится возможным применять больше цветов одновременно, текстуры идут на гораздо большем разрешении, а также становится проще применять различные спецэффекты, такие как правильное освещение и прозрачность без потери скорости. И действительно, в представленной на всеобщее обозрение финальной версии игры **Pod** от **Ubi Soft** можно было наглядно убедится в новых возможностях процессора. Тем не менее, присмотревшись к компьютеру, на котором она шла, наш энтузиазм был немного остужен. Машина была оснащена процессором **Pentium MMX 200 MHz,** а объем ее оперативной памяти составлял 32 Мегабайта. Прямо скажем, это не совсем доступный каждому аппарат, но презентация на то и презентация, чтобы удивлять публику. Чем Intel не смог нас удивить, так это богатством выбора программ, специально написанных под этот процессор. Кроме вышеописанной игры публике было представлено еще несколько неигровых продуктов, которые, прямо скажем, не особо нас поразили. Из российских разработчиков игр только **Maddox** показал свой новый проект **Z.A.R.,** который также хорошо воспользовался предоставленной технологией, хотя **Intel** обнадежил нас тем фактом, что внутри российского представительства уже работают специалисты, которые помогут нашим командам в написании программ. Никаких других игр представлено не было, и если бы не репутация **Intel,** да и наша осведомленность в этом вопросе, то можно было бы сделать простой вывод, что новую технологию пока мало кто воспринял всерьез. К счастью это не так, и мы уже сегодня можем подтвердить заявления представителей компании о скором приходе на рынок относительно большого количества программ, специально написанных под этот процессор. Их, конечно, не тысячи и даже не сотни, но процесс, как говорится, пошел.



ВНИМАНИЕ!

В магазинах
Game Land

РАСПРОДАЖА!

Скидки до
60%

Москва
с/к «Олимпийский», 8-ой подъезд,
т/ц «Новый Колизей»
Новый Арбат, дом 15
С.-Петербург
Невский проспект, дом 135

Владислав
ПИСКУНОВ

Давай это сделаем!



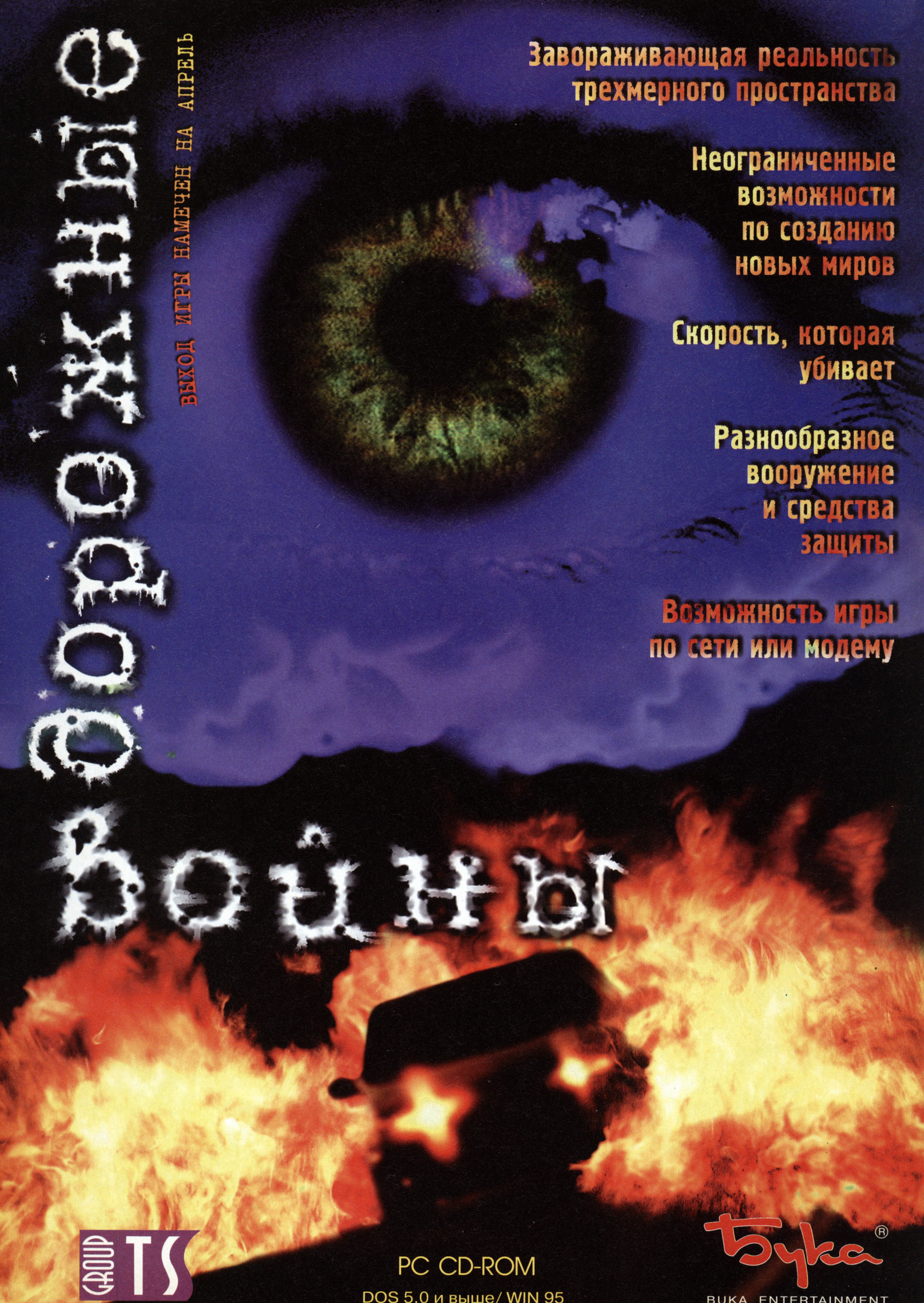
Без особого преувеличения можно сказать, что появление такого продукта как **Yarouze,** который впервые позволяет рядовым пользователям создавать свои игры для домашней приставки, неординарное событие. На протяжении последнего десятилетия создание игр из увлекательного занятия энтузиастов постепенно превратилось в большой бизнес, а большинство игр начинают свою жизнь уже не в головах дизайнеров и программистов, а на столах работников отделов маркетинга нескольких крупных корпораций. В результате полки магазинов завалены огромным количеством игр, которые, при всем своем техническом совершенстве, страдают от отсутствия оригинальности. С каждым годом все труднее и труднее становится начинающему программисту или дизайнеру выразить себя на поприще создания игр, а время, когда группа любителей, в своем собственном «гараже» переворачивала все представления об играх, казалось, уже безвозвратно прошло. И, как не странно, именно библиотека игр нынешнего фаворита гонки современных игровых систем, приставки Sony PlayStation, больше всех пострадала от такой ситуации. Тем более становится значительным тот факт, что именно Sony, возможно, поможет разрешить этот назревающий кризис в индустрии. Впервые в современной истории видеоигр практически каждый желающий попробовать свои собственные силы в создании видеоигр сможет без особых затрат приобщиться к этому занятию и доказать, что не нужно обладать гигантскими финансовыми ресурсами, чтобы совершить очередную революцию. **Yarouze,** что в переводе с японского примерно означает «Давай это сделаем», можно по праву назвать мечтой любого серьезного игрока. Несомненно, и ранее практически любой энтузиаст мог попробовать свои силы в создании игр для персонального компьютера, однако, при всей развитости этой платформы, создание для нее хоть мало-мальски привлекательной игры по разным причинам становится для многих задачей практически неразрешимой. С другой стороны, приставка от Sony с первого момента своей жизни получила известность, как аппарат, для которого легче всего создавать игры. Тем не менее, назвать **Yarouze** детской игрушкой также нельзя. По большому счету, если Вы еще не имеете хороших навыков в программировании, в данном случае на языке С, то эта система Вам ничем не будет полезной. Кроме этого, Вам все-таки будет необходим в работе и персональный компьютер.

Так что же представляет из себя эта система. Во-первых, эта специальная игровая приставка, основными отличиями которой от стандартной являются ее черный корпус, немного другая операционная система, а также отсутствие защиты от проигрывания дисков для всех территорий. Однако, для предотвращения использования **Yarouze** в пиратских целях, любая написанная Вами игра должна будет укладываться в 3,5 мегабайта отведенной для этого оперативной памяти. На первый взгляд, этого кажется недостаточным, однако это всего лишь условность. Этого объема вполне хватает и для написания одного уровня Doom, и для представления всего Ridge Racer'a. В комплекте с ней также поставляется вся необходимая документация, а самое главное, практически все графические библиотеки, которые ранее были доступны лишь официальным производителям игр для этой консоли. А ведь именно они стали тем фактором, который позволил создавать для этой приставки все те графически качественные игры, которыми она славится. Тем не менее, не стоит забывать, что это всего лишь система для любителей, так что не надейтесь на ней добиться таких же результатов, как профессиональные компании. Однако, возможно, именно этот фактор поможет любителям сосредоточиться на самой игре, а не на качестве графики.

К сожалению, купить **Yarouze** в магазине пока невозможно. И хотя эта новинка стала доступна японским программистам еще в июле 1996 года, до сих пор до конца неизвестна ни дата ее выхода в остальном мире, ни окончательная цена. По нашим сведениям, европейское отделение Sony уже в ближайшее время начнет принимать заявки на ее приобретение по цене в районе 800 долларов. Когда же эта система достигнет России, пока неизвестно. Тем не менее, купить ее будет возможно только непосредственно у самого производителя, который, к счастью, будет помогать всем ее владельцам информацией и следить за всем происходящим. Будем надеяться, что в ближайшее время эта ситуация прояснится, и путь энтузиастов в индустрию видеоигр намного облегчится.

Подземные войны

ВЫХОД ИГРЫ НАМЕЧЕН НА АПРЕЛЬ



Завораживающая реальность трехмерного пространства

Неограниченные возможности по созданию новых миров

Скорость, которая убивает

Разнообразное вооружение и средства защиты

Возможность игры по сети или модему

GROUP TS

PC CD-ROM

DOS 5.0 и выше/ WIN 95

Бука®

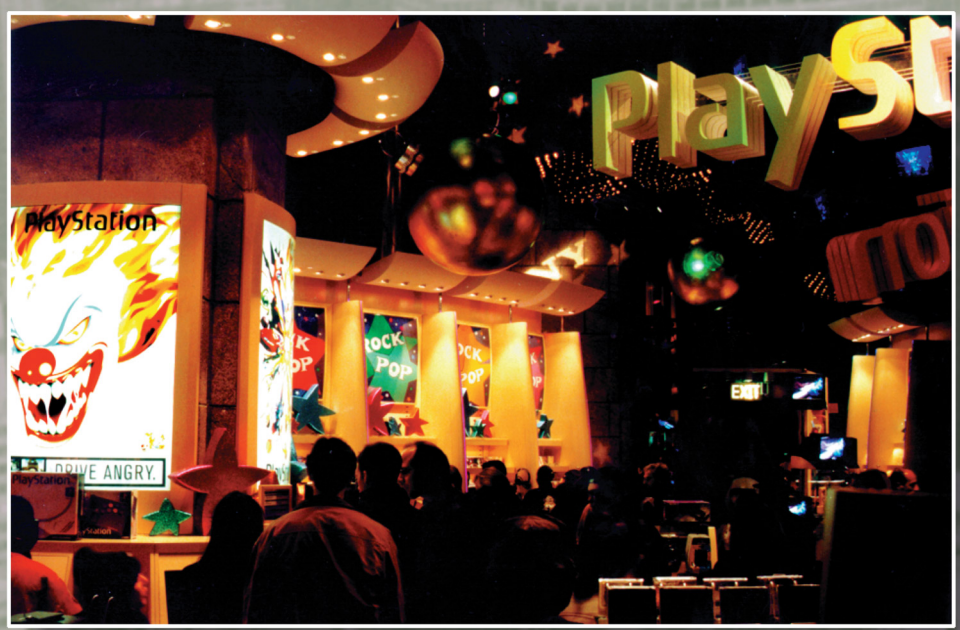
BUKA ENTERTAINMENT

32-битный Нью-Йорк



Владислав ПИСКУНОВ

Есть в Нью-Йорке такие магазины, после посещения которых долго не можешь прийти в себя. Огромное количество посетителей, громкая музыка, световые и компьютерные эффекты, всевозможные фокусы не дают отделаться от ощущения того, что ты находишься на каком-нибудь шоу, цирке или в сумасшедшем доме.



Павильон PlayStation на первом этаже небоскреба Sony

На небольшом пятачке между Мэдиссон и Пятой авеню в районе пятидесятых улиц, где и расположены такие магазины-шоу (Warner Bros., Nike Town, F.A.O Schwarz и другие), возвышается одно из самых интересных зданий в Нью-Йорке Sony Building. Его можно узнать издалека по замысловатой, постоянно «дымящейся», крыше. В холле этого здания, известном как Public Space, Вы найдете очень интересный магазин. В нем продаются все товары, выпускаемые фирмой Sony, от Walkman'ов до компьютеров. Но нас сейчас интересуют игры. Так вот, на Sony Playstation там есть практически все и всегда. Так что если Вы захотели приобрести что-нибудь для этой приставки и Вам дорого время, то отправляйтесь сразу на Мэдиссон авеню. Правда цены могут несколько расстроить, они выше, чем, например, в Toys'Я'us процентов на двадцать. Зато посетите бесплатный музей Sony Wonder, поговорите с «живым» роботом и получите диплом с собственной фотографией о прохождении «полного курса лекций» о современной электронной технике.

Отделы компьютерных и видеоигр имеют многие большие нью-йоркские магазины: от игрушечного Toys'Я'us до компьютерного супермаркета CompUSA и магазина бытовой электроники Nobody beats the WIZ. Но есть и чисто игровые магазины, точнее, сети магазинов. Это Software etc и Electronic Boutique. Их ассортимент очень напоминает ассортимент нашего Game Land'а: немного бизнес-софта, немного игр на Mac и 16-ти разрядные приставки, и полный набор игр на PC, Sony PlayStation, Sega Saturn, Nintendo 64. Есть также всевозможные джойстики, звуковые платы и другие мультимедийные аксессуары. Правда, такого выбора «железа», как в компьютерных магазинах, там нет — не позволяют



Музей достижений современной электронной техники



Российские покупатели уже давно заметили, что если покупаешь игру «на свежем воздухе» и выбираешь ее из десяти - пятнадцати наименований, то есть шанс сэкономить тысяч пятьдесят. Но если Ваши требования несколько выше, то надо с пониманием относиться к стараниям продавца и не удивляться несколько большему, чем хотелось бы, числу на ценнике.

Если Electronic Boutique берет качеством, то Software etc — количеством. Их магазины встречаются в Манхэттене чуть реже, чем многочисленные пиццерии. Однако ассортимент оставляет желать большего. Эта сеть переживает сейчас не лучшие времена. Холдинг, которому принадлежат магазины Software etc,

Сейчас этого магазина уже не существует. Он закрыт

маленькие торговые площади. Software etc и Electronic Boutique - это небольшие, по американским масштабам, магазинчики. Но, как говорится, маленькие да удаленькие. Electronic Boutique, на мой взгляд, лучшее место, где можно купить электронные игры. Такого ассортимента Вы не найдете больше нигде. И новые игры там появляются на неделю раньше, чем у конкурентов. Но ничего в этом мире не бывает бесплатно, а тем более хорошего сервиса. Поэтому цены там несколько (на 10%-20%) выше, чем в том же Software etc. Кстати, это правило распространяется не только на американские магазины.



«Никто не побьет WIZ» так полностью переводится название этого магазина. WIZ — самая большая сеть в Нью-Йорке по продаже бытовой электроники

находится на данный момент на грани финансового краха. За три месяца моего пребывания в Нью-Йорке я имел возможность наблюдать закрытие нескольких магазинов этой сети, расположенных в респектабельных районах Манхэттена.

В туристских местах Нью-Йорка (на Пятой авеню или в районе Тайм Сквер) можно встретить очень много небольших, постоянно открытых магазинчиков, торгующих компьютерами, фототоварами и разной



Полки компьютерных магазинах «ломятся» от товара



Virgin MegaStore в самом центре Манхэттена - на Тайм Сквер



А это витрина обычного винного магазина. Кстати, в Москве тоже можно купить водку Virgin

электронной ерундой. В их названиях обычно фигурируют такие слова, как Photo, Cameras, Computers. Отличить их очень легко по тотальному отсутствию ценников на товаре. На витринах Вы увидите самый ходовой и дефицитный товар, даже Nintendo 64. Но боже Вас упаси что-нибудь купить в таком магазине. Если продавец Вас не обманет, то он будет считать, что день его прошел напрасно. Самое безобидное, если Вам продадут вещь в два — три раза дороже ее реальной стоимости. Хуже, если Вам подсунут вовсе не то, что Вы хотели, или неработающий товар. Могут также продать разукомплектованную или бывшую в употреблении вещь. Продавцы в таких магазинах еще не так давно торговали финиками на базарах своей далекой родины, но, переквалифицировавшись в «компьютерных специалистов», оставили в своем арсенале все свои традиционные методы и правила торговли. Автор этих строк имел печальный опыт покупки в одном из таких мест фотоаппарата, которым, кстати, и были сделаны снимки для этой статьи. Правда, мне удалось отстоять свои «права потребителя», но скандал был серьезный.

В одном из самых запоминающихся мест Нью-Йорка, на Тайм Сквер, на пересечении Седьмой авеню и Бродвея, находится огромный, даже по американским масштабам, магазин — Virgin MegaStore. Одна его вывеска вызывает уважение, а уж как зайдешь внутрь… Virgin работает до часу ночи, но я однажды задержался там до половины второго, и меня, как и других запоздалых посетителей, никто не попросил на выход. Спросите, что можно делать в магазине до половина второго? Дело в том, что Virgin — не совсем обычный магазин. На трех его этажах разместились отделы, продающие: аудио- и видеозаписи на всех современных носителях, большой книжный отдел, замечательное кафе, лучший в Нью-Йорке кинотеатр, бюро по продаже авиабилетов в Лондон, Париж и Гонконг на самолеты авиакомпании Virgin. Ну и, конечно, отдел мультимедиа, где продаются игры для PC, Mac'a и Sony PlayStation. Выбор достаточно хороший, и цены умеренные. Правда, отмечу один недостаток — совершенно нет игр для Sega Saturn и Nintendo 64, хотя есть небольшой стеллаж с дисками на PC-i. В этом отделе Вы можете бесплатно воспользоваться услугами Internet. Для этого



В магазине Virgin посетить кафе и съесть сэндвич с черным хлебом



Товар в Virgin располагается на трех громадных этажах

посетителям предоставлен специальный компьютер. Пока в нашем нью-йоркском офисе еще не была проведена линия ISDN, мне довольно часто приходилось бегать в Virgin, что бы отправить e-mail в Москву. Благо, что наш корпункт расположен в трех блоках от Тайм Сквер. В этом магазине есть замечательный отдел сувениров с символикой Virgin. Там можно приобрести все: от коврика для мышки до пачки презервативов, и на всем будет красоваться известная фанатам компьютерных и видеоигр эмблема. На всех этажах стоят автоматы по продаже Virgin-Cola! Да, есть и такой напиток!

Хочется рассказать о любопытном факте, происходившем в ноябре в самом большом в мире игрушечном магазине — Toys'Я'us. Если бы мне кто-нибудь сказал, что в Нью-Йорке, «городе желтого дьявола» и «оплоте капитализма», в магазинах висит табличка «В одни руки только одна штука!», я бы ни за что не поверил, если бы сам не видел ее над Nintendo 64. Как известно, эта приставка до сих пор является дефицитной и по декларируемой цене ($199.99) купить ее практически невозможно. Рыночная цена в Нью-Йорке колеблется от $390 до $450 плюс налог. У грузчиков из Toys'Я'us с заднего хода можно было «взять» по $320. Вот такие дела. Ничего не напоминает?

Так в чем же основное отличие нью-йоркских и наших — российских магазинов, занимающихся компьютерными и видео- играми.

Во-первых, в ассортименте. В Нью-Йорке он несоизмеримо больше. Все полки забиты товаром. Но если присмотреться внимательней, то легко обнаружить, что 70-80% наименований — это довольно старые игры. У нас игра «живет» 2-3 месяца. Редким «бриллиантам» удается протянуть полгода, и уж совсем долгожителем считается игрушка, выпущенная год назад. После чего, продать ее практически невозможно. А в Америке Вы запросто можете увидеть на прилавке Wolfenstein 3D. Уверен, что большинство наших читателей даже не имеют представления о том, как выглядит коробка этой игры. До сих пор большой популярностью пользуется Myst. Продается не только сама игра, но и различная сувенирная продукция, связанная с ней.

Во-вторых, почти во всех магазинах можно свободно подойти к полке с товаром, и без помощи продавца взять коробку и пойти с ней на кассу. Но это касается только игр на PC. Видео игры для Sony и Saturn, как и у нас, продаются только через прилавок.

В-третьих, в Нью-Йорке я не видел ни одного магазина, где можно было бы посмотреть игру в действии перед ее покупкой. Нет, Вы можете посмотреть и даже поиграть, но только на тех автоматах, которые выставлены в зале. А это, как правило, 4-5 наименований игр, и то только в больших магазинах, таких как Toys'Я'us или Computer City.

Ну и, в-четвертых, в ценах. На большинство товаров цены в Нью-Йорке ниже. Правда, не надо забывать, что по законам штата Нью-Йорк, покупатель должен заплатить с каждой покупки так называемый налог с продаж — 8,25%. И в отличие от европейских стран, он не возвращается при вывозе товара за

пределы США. Но даже с этим налогом цена окажется меньше, чем в России. Не торопитесь обвинять в алчности наши магазины. Если учесть все транспортные и таможенные расходы, налоги (у нас они, напомню, включены в стоимость товара), то легко можно посчитать, что наши торговцы зарабатывают на игрушках куда меньше своих американских коллег. Если бы игры производились на территории России, то и цены бы были как в Америке. Вспомните, за сколько Вы купили «Русскую Рулетку» или «Противостояние»?!

Я не вспомнил про одно, может быть, главное отличие — в США не продают ворованных игр. За пиратские копии, как их не называй — «Золото», «Болгария», «Китай», «Акелла» и т.п., там сажают в тюрьму. Надеюсь, что в скором времени и у нас не будет магазинов с таким товаром.



Самый лучший, по мнению автора, компьютерный магазин в Нью-Йорке

EIDOS INTERACTIVE

"ДЕНЕЖНЫЙ МЕШОК" СО ВКУСОМ



Кто бы мог подумать, что даже в нынешние времена, когда, казалось бы, весь игровой рынок уже навсегда поделен между ветеранами индустрии, все еще имеется возможность появления новых лиц, которые смогли бы привлечь к себе особое внимание со стороны практически всех. Прекрасным примером тому служит молодое издательство **Eidos Interactive,** которое за рекордно короткий срок превратилось в одно из самых уважаемых в мире. С первого взгляда данное подразделение компании **Eidos Technologies,** специализирующейся на программно выполненных системах видео компрессии и декомпрессии, ничем не отличается от тех «денежных мешков», которые то и дело пытаются получить место под солнцем в игровом мире. И все только для того, чтобы протолкнуть свои собственные технологии, или просто заработать больше денег. Не стоит и говорить, что большинство таких компаний со временем терпят неудачи, сваливая потом все на плохие рыночные условия, жесткую конкуренцию и прочие второстепенные вещи. Основной же причиной их поражений всегда было отсутствие качественных игр, да и только. Далеко за примерами ходить не надо, достаточно вспомнить закрытие **GTE Interactive,** недавнюю продажу нерентабельной компании **Time Warner Interactive,** либо посмотреть на финансовые результаты деятельности того же **Acclaim.** Подходит ли под то же самое определение описываемая здесь компания, говорить пока рано, однако даже если это всего лишь еще один мешок с деньгами, то, по крайней мере, у него есть вкус.

Итак, что же представляет собой этот самый **Eidos Interactive.** Его жизнь началась с покупки трех небольших компаний разработчиков, которые особыми успехами не отличались, однако уже имели неплохую репутацию. Это, во-первых, **Domark Software, Simis,** специалистов по летательным симуляторам для военной промышленности, а также **Big Red Software,** которые были известны как создатели нестандартных по всем параметрам игр. Тем не менее, настоящее внимание со стороны прессы привлекло приобретение группы компаний **CenterGold,** состоящей из **US Gold** и, самое главное, **Core Design.** Последняя компания имела отличную репутацию по использованию максимальных возможностей любых аппаратов, для которых они создают игры. И именно продукт данных разработчиков, **Tomb Raider,** и принес такую известность **Eidos Interactive** и стал их первой изданной игрой. Сегодня эта перспективная команда просто готова завалить нас огромным количеством многообещающих игр, включая, конечно, продолжение **Tomb Raider.** В нем, наконец-то, будет поддержка игры по сети, некоторый уход от представителей животного мира в качестве врагов, абсолютно новый дизайн уровней, а также новые виды оружия, в том числе и долгожданное ружье для подводной «охоты». А для приставочников они готовят первую полностью трехмерную драку-ходилку, **Judgment Force,** наряду со многими другими типичными для игровых систем произведениями. Одновременно с этим, **Eidos Interactive** начал активно рекламировать свою собственную разработку, **Deathtrap Dungeon,** которая привлекает не меньшее внимание, чем **Raider** (описание Вы можете найти в этом номере нашего журнала). К заслугам компании стоит отнести их намерение публиковать практически все свои игры для каждой системы, чтобы никому не было обидно. И тут уже события покатились, как снежный ком. Новый 1997 год компания начала с объявления о подписании договора с **Looking Glass,** создателями легендарного **Flight Unlimited,** сроком на четыре года. В соответствие с ним **Eidos** получил права на распространение всей продукции данного разработчика на территории США. Такие многообещающие разработки, как вторая часть **Flight Unlimited, Dark, British Open Golf,** теперь станут практически собственностью **Eidos.** Неплохо, однако, в то же самое время похожий договор был заключен и с другими разработчиками, **Ion Storm.** Имя это пока о себе ничего не говорит, однако о его основателе знают многие. Это небезызвестный

Джон Ромеро, покинувший недавно **ID.** Для большинства наших читателей, выросших на **Doom'е,** наверное, будет интересно узнать, над чем же сейчас работает этот талантливый программист и его соратники, перешедшие в **Ion** из **ID, 3D Realms** и **7'th Level.** После подписания договора с **Eidos Interactive,** новый глава **Ion Storm, Mike Wilson,** поделился с миром своими мыслями и рассказал вкратце о своей компании и ее будущих проектах.

«В нашей команде работают трое парней, которые являются удачливыми создателями игр, которые по разным причинам ранее находились на второстепенных ролях в своих бывших компаниях. Теперь у нас есть возможность предоставить им оптимальные условия для работы, оптимальную технику и инструментарий, да и оптимальный движок, разработанный **ID** для **Quake.** Несмотря на то, что у нас работает множество их бывших сотрудников, **ID** прекрасно может справиться со своими проектами и собственными силами. Их задача, на сегодня, это создание новой технологии, да и выпуск какой-нибудь игры, чтобы ее продемонстрировать. Для этого у них есть все ресурсы. Так что теперь нам остается только ждать хороших результатов от собственных разработок. Джон Ромеро сейчас работает над игрой в жанре **Action** с некоторыми элементами **RPG,** использующей **Quake'овский** engine. Мы надеемся, что игра поступит в продажу к концу 1997 года. **Todd Porter** из **7'th Level** работает над стратегией в реальном времени, по типу **C&C. Tom Hall,** пришедший к нам из **3D Realms,** работает над трехмерной **RPG,** также на **Quake'овском** engine. Последние две игры поступят в продажу где-то осенью 1998 года. Также, у нас работает **Gerry O'Flaherty** из **7'th Level,** который является директором по художественной части, и около 20 художников, работающих сразу над тремя проектами.

Со временем, мы надеемся довести количество персонала до 50 человек, в чем нам очень поможет наша сделка с **Eidos.** Они, по большому счету, делают ставку только на успех, и их финансовая поддержка позволит нам создать три полноценные команды разработчиков, состоящих из «сливок» игрового сообщества, для всех наших игр. То, что мы сотрудничаем с ними, это не случайно. В последнее время эта компания ведет себя достаточно агрессивно, собирая под свое крыло разные перспективные компании, одновременно разрабатывая свои собственные проекты. А когда издатель имеет полное представление, что такое разрабатывать игры, то с ним становится гораздо легче сотрудничать. Что касается переноса наших произведений на другие платформы, помимо **PC,** в чем очень заинтересован **Eidos,** то у них на это есть все права. Займемся ли мы этим сами, покажет только время. Но любой, кто сможет перенести **Quake** на другие форматы, сможет сделать то же самое и с нашими играми».

На этом, в принципе можно было бы и закончить нашу статью, однако история развития данного издательства еще далеко не закончена. Тут как нельзя кстати подходит мысль, насколько тесен игровой мир. Еще совсем недавно мы упомянули о возможном уходе из **Electronic Arts** легендарного основателя **Bullfrog, Peter Molyneux.** Так вот, этот вопрос уже стал практически решенным, и после окончания работы над **Dungeon Keeper, EA** придется лишиться одной из самых заметных фигур игрового сообщества. Но мир на месте не стоит, и создатель Синдиката, по всей видимости, долго не останется без работы. А **Eidos Interactive,** скорее всего, пополнится еще одной яркой фигурой. Кто будет следующим?





Как создается игра Часть 1

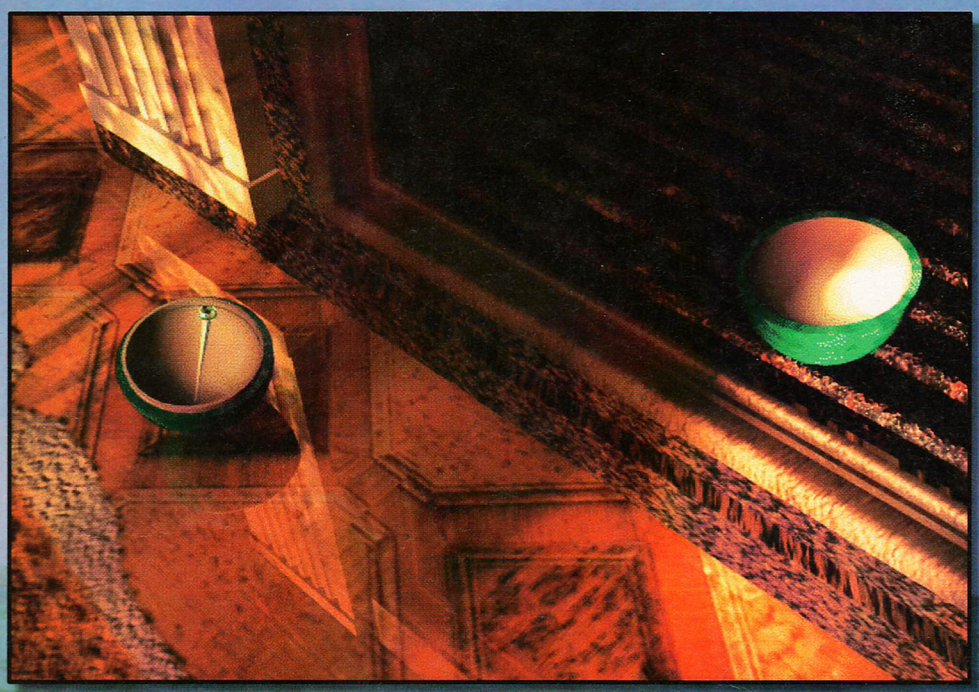
В прошлом номере мы рассказали о новой российской разработке — готовящейся к выпуску игре GAG. Сейчас мы публикуем рассказ разработчиков об истории создания игры.

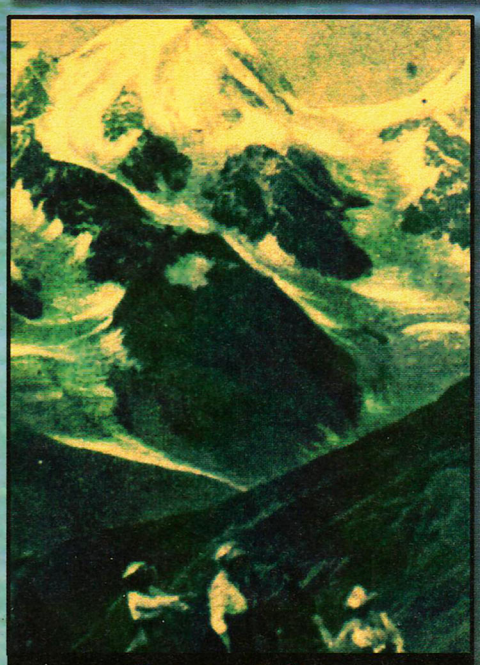
Сергей ЛЯНГЕ

История игры GAG

Наконец-то мы можем рассказать Вам о том, что еще несколько дней назад было строжайшим образом засекречено. У нас просто не было другого выхода. И только теперь, на этапе завершения проекта, мы можем приоткрыть Вам некоторые тайны.

Дело в том, что сама идея проекта **GAG** и его дальнейшая реализация, тесно связаны с довольно странной, я бы даже сказал, загадочной последовательностью событий, которые начались 7 лет назад. Во всей этой истории много непонятного, она до сих пор не завершилась и, скорее всего, независимо от нашей воли будет иметь продолжение.





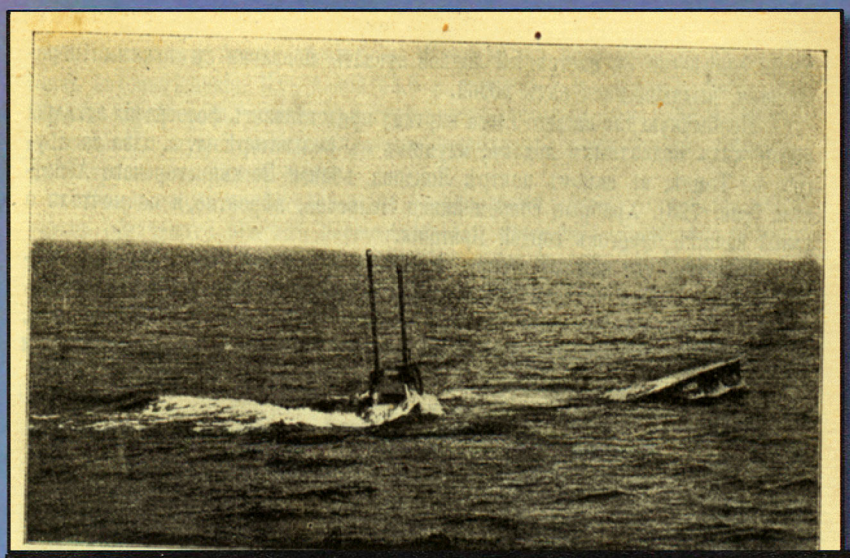
Предгорья Тибета.
Фото Дж. ТОНГА. (195?)

В **1989** году мы занимались закупкой компьютеров «желтой сборки» в Сингапуре и большую часть времени проводили в этой экзотической стране. В конце мая мы спасались от жары в баре Центра парусного спорта на Ист-Коасте, который посещала практически вся англоязычная колония. Там мы познакомились с Джеймсом Тонгом, историком-исследователем, жившим со своей семьей на Сейшелах. Джеймс проводил отпуск в Юго-Восточной Азии, попутно собирая информацию в местных архивах для своих публикаций. Он был очень обрадован встрече с русскими и пригласил нас на следующий день на обед в один из ресторанов на Орчард Пойнт. Мы с удовольствием приняли приглашение нашего нового приятеля.



Джеймс ТОНГ. Джакарта, 1947 год.

Во время обеда Джеймс, который как и мы был настоящим фанатиком водных видов спорта, рассказал нам о затонувшей у берегов Сингапура во время Второй мировой войны японской подводной лодке «Минохуру» (название, возможно, я привожу несколько не точно). Джеймс собирался провести подводный поиск в районе катастрофы и предложил нам поучаствовать в этом, поскольку не обладал необходимыми финансовыми средствами и достаточно крепким здоровьем для одиночной экспедиции. Признаюсь честно, поначалу мы не испытали энтузиазма от его предложения. Но когда Джеймс сообщил, что сопоставив несколько исторических документов из военных архивов, он сделал





«Минохуру» выходит в море. Фото из Токийского архива Военно-морского флота. 1944 год (слева)
Останки «Минохуру». Фото из архива ZES'T Corp. Июнь 1989 года (справа)

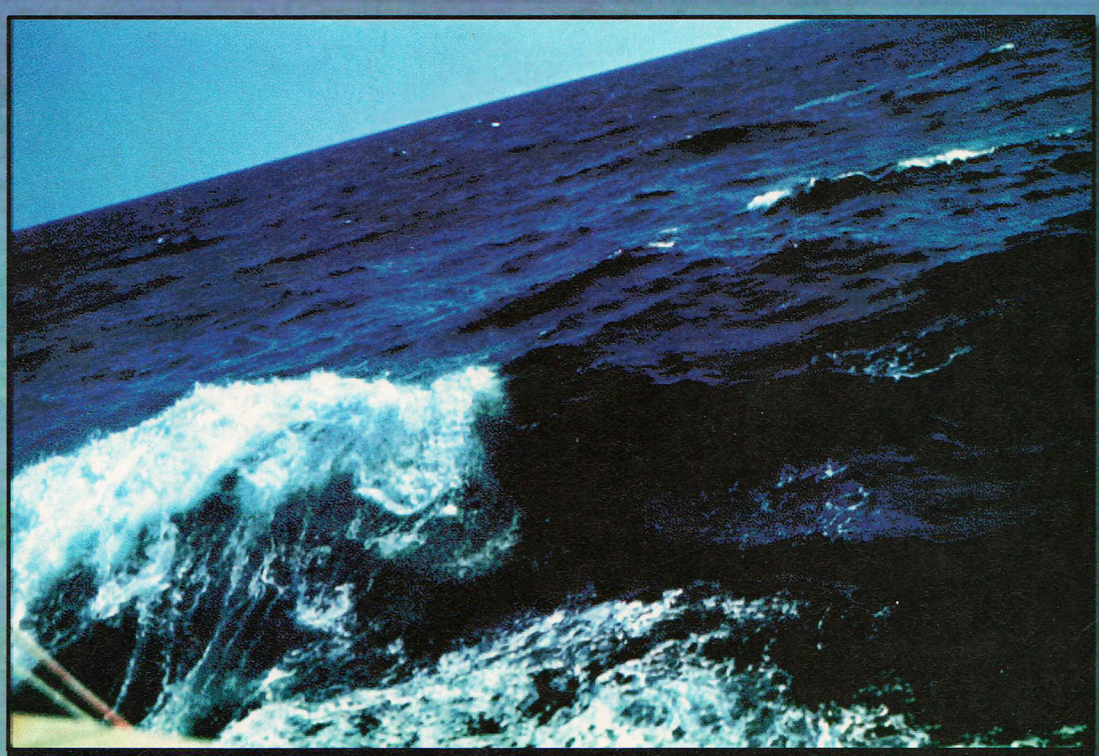
вывод, что «Минохуру» с большой долей вероятности могла перевозить на своем борту некую золотую коллекцию из Китая в страны Третьего Рейха, мы заинтересовались. Собственно, мы относились к кладоискательству довольно скептически и восприняли это просто как увлекательный способ провести незапланированный отпуск, тем более что расходы на экспедицию обещали быть не слишком высокими. В общем, с большими трудами продлив визы, мы арендовали небольшую яхту и лето **1989** года, как это ни смешно, начали в роли золотоискателей.

Каждый мечтает побывать на месте киногероя — и мы не смогли удержаться от искушения почувствовать себя эдаким Индианой Джонсом в поисках сокровищ Третьего Рейха!

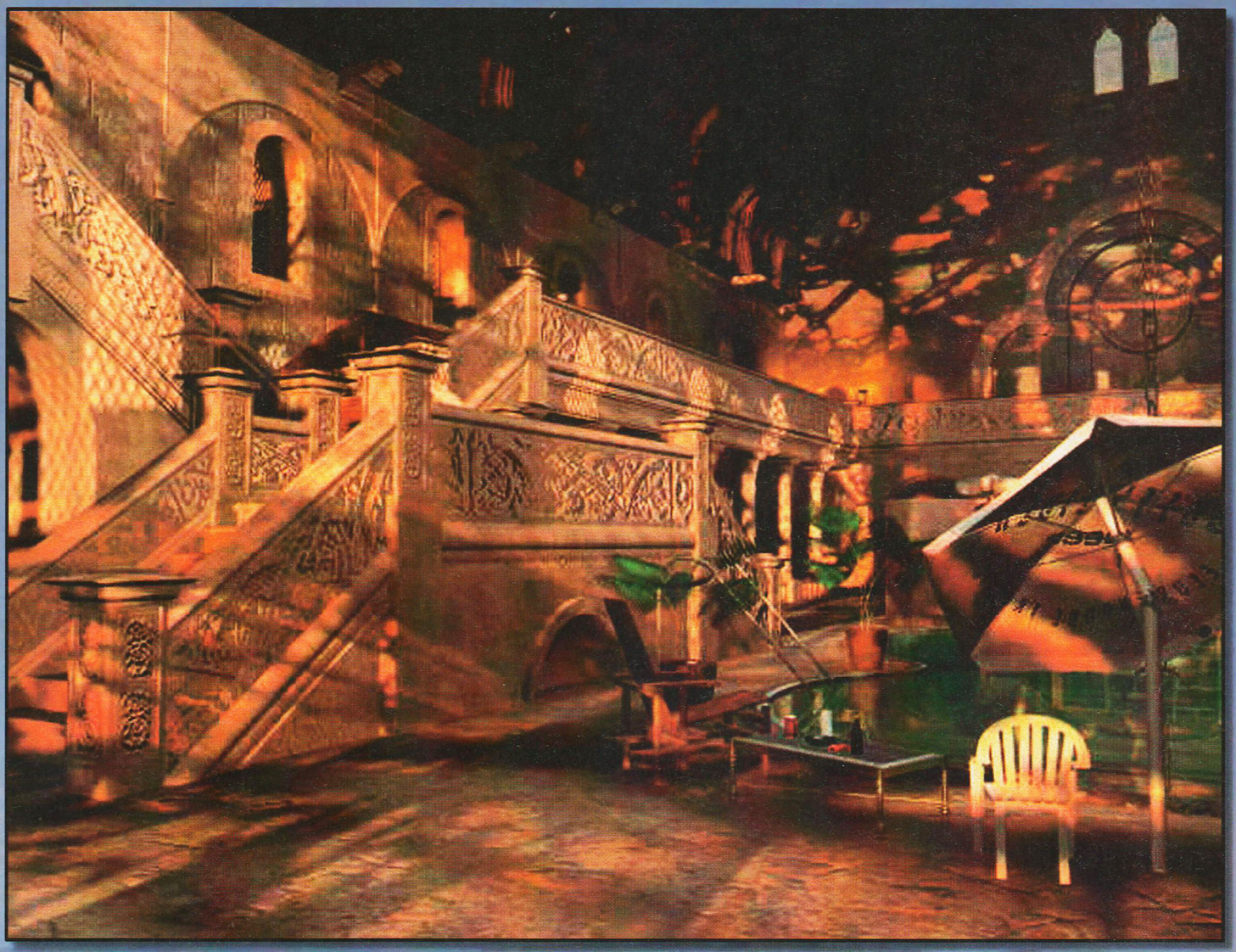
К счастью, в жизни все происходит не так, как в кино. Согласно законам «киношного» жанра половина нашей «экспедиции» должна была быть съедена акулами, а оставшиеся, в полном отчаяньи, в последний день, уже ложась на обратный курс, (совершенно случайно!) наткнулись бы на целый трюм набитый сокровищами. Все произошло совершенно по-другому. Мы нашли подлодку, точнее то, что от нее осталось, на четвертый день поисков. Видимо, она напоролась на одну из мин, которых в то время, по словам Джеймса, было немало в проливах между островами. Все остальное время у нас ушло на расчистку обломков от песка и грунта. Нам помогло то, что глубина пролива в этом месте не превышала **12** метров.

Но, к сожалению, все вышло так, как мы и ожидали в начале. Никаких сокровищ на борту не было. Мы ведь сразу сказали Джеймсу, что будь там хоть одно золотое колечко, народу бы набилось как на пляже в Анталии. Единственной более или менее ценной находкой была металлическая коробка типа шкатулки, в которой были какие-то документы, но они были безнадежно испорчены соленой водой, и мы ни смогли разобрать в них ни строчки. Джеймс оставил их себе для исследований, мы же взяли на память коробку.

Экспедиция закончилась безрезультатно, если не считать результатом десяток пленок с классными подводными съемками и хорошего загара. Мы вернулись в Москву, Джеймс поехал к своей семье на Сейшелы и больше мы никогда не встречались. Иногда мы перезванивались, но это, как обычно, бывало все реже и реже. Казалось, что эта история полностью завершена, но… самое интересное началось дальше!



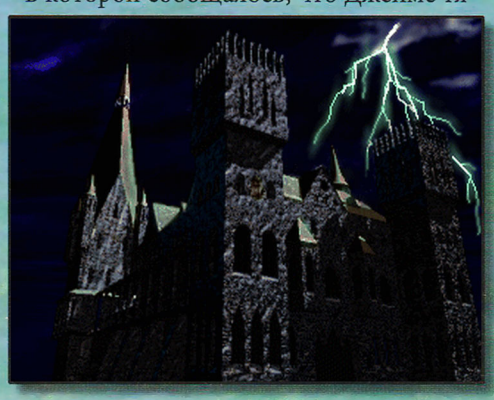
Экспедиционная яхта над местом гибели подлодки. Фото из архива ZES'T Corp. Июнь 1989 года.



Где-то полтора года назад, ранним утром, меня разбудил междугородний звонок. Связь была ужасной и сквозь треск в трубке я с большим трудом узнал голос Джеймса. Он был взволнован, говорил очень быстро, и я не все смог разобрать из его сбивчивого рассказа. Он звонил из Китая. Уже третий месяц он занимался исследованиями на Тибете, в окрестностях Лхасы. Оказалось, что ему удалось частично восстановить найденные нами документы.

Как я понял, документы касались последней экспедиции гитлеровцев на Тибет. Там были ссылки на доклад Розенберга Гитлеру о возможностях использования древних тибетских магических знаний. Речь шла о каком-то подземном захоронении, о некоем тайном обществе, древних рукописях и прочей мистике. Джеймсу удалось что-то разыскать по восстановленным частям карты, прилагавшейся к докладу. И он просил нас срочно вылететь в Лхасу и помочь ему в дальнейших поисках. Я попытался расспросить его более подробно, но связь прервалась, и Джеймс почему-то не перезвонил. Зато через пару недель из Лхасы мне позвонила Одри и сообщила, что Джеймс исчез! (Одри — дочь Джеймса Тонга. Мы познакомились с ней заочно по фотографиям, которые показывал нам Джеймс, а потом и по телефону. Она училась в Лондонской школе искусств.)

Так вот, она получила телеграмму, в которой сообщалось, что Джеймс тяжело заболел. Одри немедленно вылетела на Тибет, но единственное, что она нашла в небольшом сельском госпитале, это история болезни Джеймса и его рюкзак (из которого было вытащено все мало-мальски ценное). Из истории болезни следовало, что ее отца доставили в госпиталь местные проводники. Он был в крайне тяжелом состоянии, практически без сознания и все время твердил в бреду про какую-то коробку. Симптомы заболевания были неизвестны местным врачам. И вот, два дня назад, они обнаружили его кровать пустой!



Одри сказала, что судя по найденным в рюкзаке фотопленкам и записям, Джеймсу удалось найти то, что мы искали с ним раньше (естественно, она не стала называть вещи своими именами по телефону) и выйти на следы какого-то тайного общества.

Я попросил ее ничего не предпринимать и никому ничего не рассказывать до нашего приезда.

Мы стали срочно собираться в дорогу и вот тут-то и начались странные вещи. Когда я стал укладывать в рюкзак металлическую шкатулку, мне в первый раз показалось, что она слишком тяжелая для своих размеров, но тогда я не придал этому значение. Потом началась цепочка разных неприятных мелочей: не было билетов на нужный рейс, мы чуть не опоздали в аэропорт из-за пробок, хотя выехали с большим запасом, и наконец наш рейс задержали почти на сутки. Тогда мы восприняли это как случайность.

В китае стало понятно, что это были еще цветочки. Буквально не доехав 10 километров до Лхасы, мы были остановлены на паспортном контроле в Тоэланге. Полицейский чиновник забрал у нас паспорта и попросил показать содержимое багажа. Мы, естественно, возмутились, но он сказал, что в этом случае нам придется посидеть в местном КПЗ, пока не приедет его начальство, поскольку мы подозреваемся в попытке ввоза наркотиков!

Пришлось распаковать все наши вещи. После тщательного осмотра он попросил меня раскрыть шкатулку, но не стал в ней копаться, а предложил выложить на стол ее содержимое. В шкатулке были сложены самые обычные дорожные мелочи. Он внимательно осмотрел их и оставив нас под охраной других полицейских, ушел в соседнюю комнату. Через дверь было слышно, как он говорил с кем-то по телефону.



Через пару минут он вернулся, принес кучу извинений, отдал паспорта и сказал, что мы можем ехать дальше.

Когда мы, вконец измотанные непредвиденными задержками, добрались до Лхасы и нашли гостиницу «Як», нас ждал очередной сюрприз — Одри уехала за два дня до нашего приезда. Правда, она оставила записку, но уже тогда эта цепь неприятностей показалась нам не случайной. В записке Одри сообщала нам, что она не может дальше ждать нас. С ней связался какой-то человек и сообщил, что видел ее отца в монастыре недалеко от Шигатсу. Она просила нас дождаться ее и Джеймса в гостинице; ее виза истекает через 4 дня и она непременно вернется в отель забрать свои вещи. Если мы не сможем дождаться, то обязательно должны оставить для нее у портье шкатулку.



Странная просьба нас удивила. Мы не стали дожидаться Одри и поехали в Шигатсу. Оказалось, что в окрестностях Шигатсу несколько десятков монастырей и далеко не все открыты для посещения туристов. Мы провели три дня в безуспешных поисках Одри и решили вернуться в Лхасу, чтобы ждать ее там. Но и через неделю в гостиницу она не вернулась, хотя оплата и бронь на ее номер истекала. За небольшое вознаграждение мы уговорили горничную пустить нас в комнату, которую занимала Одри. Мы порылись в ее вещах и не нашли ничего, что помогло бы понять, что происходит.

Единственной вещью, которая привлекла наше внимание, был не-







большой металлический предмет в форме скобы, украшенный старинным орнаментом. Сначала мы приняли его за украшение, но потом поняли, что орнамент повторяет рисунок на крышке нашей шкатулки!

Это показалось нам очень странным — во время сингапурского путешествия мы не находили этого предмета. Очевидно, он попал к Одри другим путем.

Мы взяли скобу и пошли в местный музей. Искусствовед объяснил нам, что это не орнамент, а текст на одном из мертвых Тибетских языков. Перевести его он не может, но по написанию предполагает, что эта вещь была изготовлена много веков тому назад. Он порекомендовал обратиться к местному монаху — хранителю библиотеки в одном из монастырей Лхасы, специалисту по древним письменам. Мы взяли адрес и вернулись в гостиницу.

Там нас ждали двое полицейских. Они искали Одри. Как мы поняли, она просрочила свою визу и нарушила иммиграционное законодательство. Нам показалось необычным, что из-за такого, в общем-то мелкого проступка, причем постороннего для нас человека, нам устраивают двухчасовой допрос, как будто бы мы организовали заброску шпиона в их засекреченный Тибет. Потом горничная рассказала нам, что они обыскали номер Одри.

На следующий день мы разыскали хранителя библиотеки и показали ему скобу. Он внимательно рассмотрел ее (при этом он почему-то не стал брать ее в руки) и рассказал нам следующую историю.

Более трех тысячелетий назад было образовано тайное общество Черных капюшонов. Ходили легенды, что оно владело секретными подземными горо-

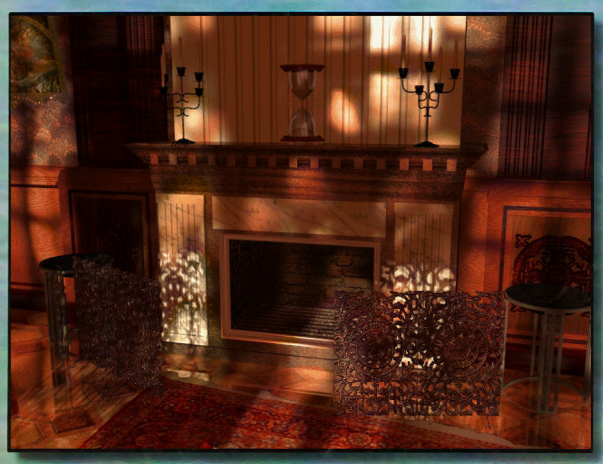




дами на Тибете и было необыкновенно могущественным. Общество существует и по сей день, но не поддерживает никаких контактов с внешним миром. По легенде оно стало терять свое могущество после утраты ряда культовых предметов. Одним из таких предметов был священный фолиант. В нем были собраны магические знания, описания обрядов и ритуалов. По мнению монаха, металлическая скоба могла быть ни чем иным, как застежкой фолианта.

Тогда мы достали из сумки шкатулку и сделали предположение, что в ней мог храниться фолиант. Монах просто остолбенел увидев ее. В ответ на все наши расспросы он только с ужасом смотрел, как мы крутим в руках эти предметы. Только после того, как я спрятал их обратно в сумку, он немного успокоился. Он принес какую-то старинную книгу из монастырской библиотеки и перевел нам одно древнее предание.

Услышав это предание о фолианте, мы решили, что самым правильным будет немедленно вернуться в Москву, не дожидаясь Одри.



Осознав ценность находящихся у нас предметов, мы связались с известным швейцарским коллекционером восточных древностей. Мы рассказали ему о тайном обществе, легенде, прочитанной нам монахом, наших приключениях в Сингапуре.

После проведения экспертизы, он предложил нам такую сумму, от которой мы просто не смогли отказаться. Мы расстались с застежкой и шкатулкой, но ничуть об этом не жалели, потому что могли позволить себе трехмесячный отдых. Мы объездили всю Европу. Когда вернулись в Москву, захотели рассказать о том, что произошло с нами, о предании, рассказанном нам монахом, но поняли, что нам никто не поверит...

Но выход был найден! Взяв это предание за основу, мы перенесли действие в наше время и в некую абстрактную страну и сделали сценарий для приключенческой компьютерной игры. Потом решили, что сюжет слишком серьезен и переписали его в жанре пародии на мистичкский триллер. Так родился игровой проект «**Гэг**», финансовая основа которого лежала когда-то на дне моря. Его мы завершаем в ближайшее время и обещаем рассказать Вам как создавалась эта, по-своему уникальная, игра

ИНТЕРНЕТ ИГРАЮЩИЙ

Игра на интернет номер один — это, несомненно, **Diablo** от Blizzard. И, что немаловажно, сервера группы Battle.net имеют бесплатный доступ.

Для того, чтобы попасть туда, необходимо всего лишь иметь доступ в интернет и запустить **Multi player/Battle.net.**

Есть несколько жестких правил для того случая, когда Вы играете через **TCP/IP** (интернет).

Главное из которых — не доверяй никому.

Существует несколько типов игроков:

«Новичок Доверчивый»

Начиная игру, Вы, само-собой, даже и не задумываетесь о том, чтобы сразиться с кем-нибудь из играющих. Да и силенок, мягко говоря, маловато. Поэтому НИКОГДА не начинайте игру с оппонентами «выше» Вас более, чем на **1-3** уровня, иначе все окончиться плачевно.

«Охотник за ушами»

Сначала я не мог никак понять, зачем это другим воинам (магам, рейнджерам) так необходимо меня обездвижить — я же слаб и беззащитен как дитя. Лишь убив первого своего противника, я смог прояснить картину. Во-первых, победитель получает половину всей суммы побежденного. Во-вторых, в качестве сувенира можно подхватить левое ухо «неудачника», на коем есть «метка», включающая имя и уровень поверженного врага.

«Охотники», как правило, получив деньги и «сувенирчик», выходят из игры и идут в следующую. Да и понятно, зачем им коллекция ушей одного и того же человека?

Для того, чтобы мародеры не могли полностью Вас обчистить, после того, как Вы зарубленными падаете на пол, оружие не высыпается (как это бывает в одиночной игре), а остается у хозяина. Поэтому если вдруг Вам очень понравился новый меч товарища, то





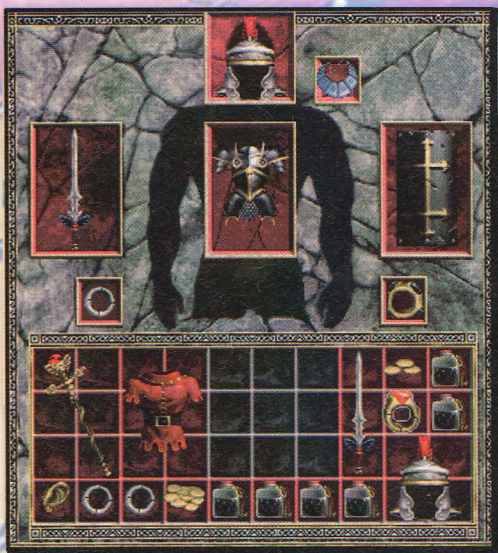
Когда Вы входите в Battle.net, Вы можете выбрвть «Сессию» по своему усмотрению, создать игру (сверху) с определенными параметрами, поучаствовать в общем диалоге, или же в отдельной беседе с любым из фанатов Diablo (внизу), а можно просто присоединиться к чьей-нибудь игре (Join)

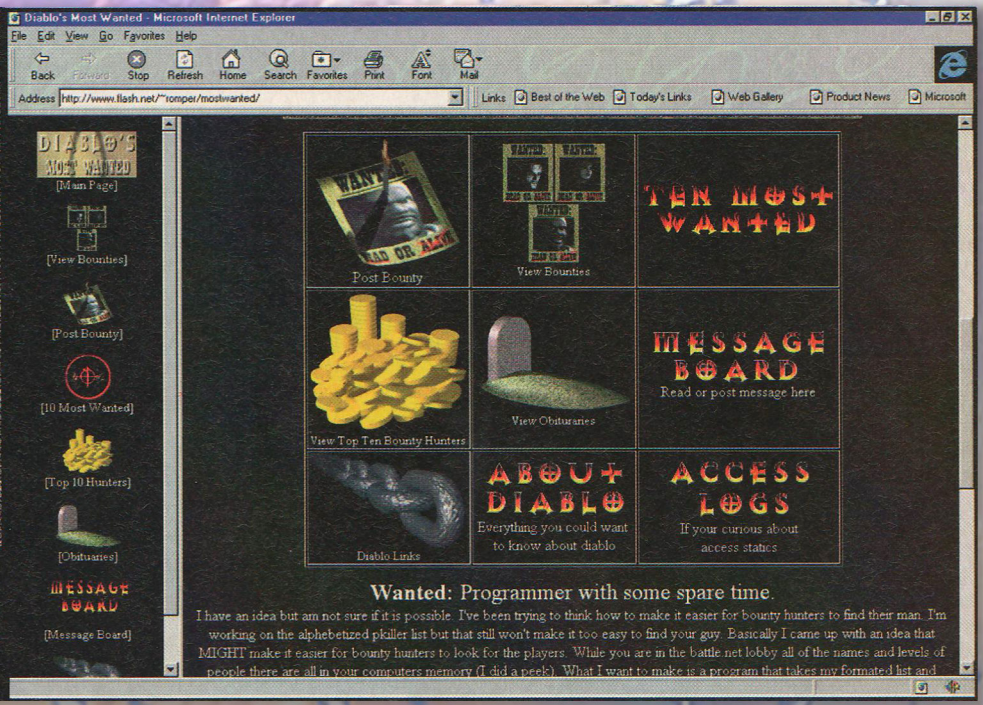


По тому, какого цвета и в каком количестве вертикальные полоски (справа от названия игры) очень легко определить Ваши перспективы. Само-собой, самое лучшее соединение в зеленой зоне







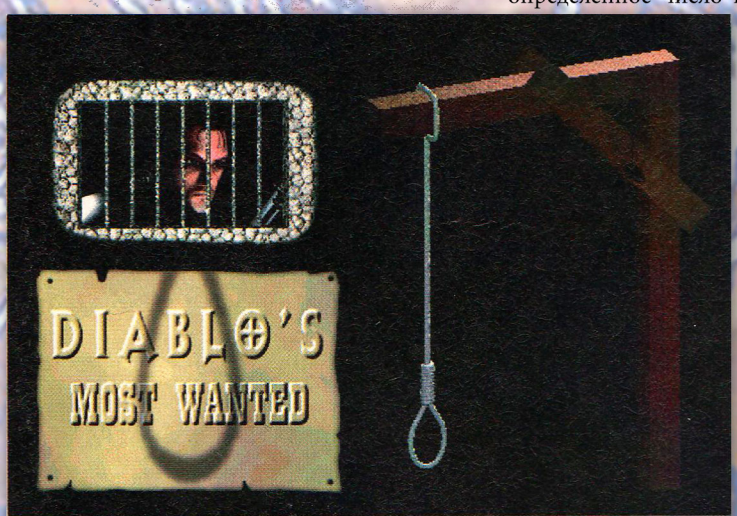


http://www.flash.net/~romper/mostwanted по этому адресу находится «доиашняя» страница для всех поклонников Diablo. Здесь можно взять «заказ» на доставку уха такого-то PKILLER'а, внести свою «кандидатуру», ...

просто дождитесь, пока его забьют монстры, и меч в кармане. Для этого надо всего лишь не успеть помочь вовремя... Хотя это и нехорошо, можно сказать нечестно, но если хочется, то можно.

«Путешественник»

Существует достаточно толстая прослойка геймеров, которые любят побродить



в коллективе, так называемые любители RPG. И в **Diablo** таких достаточно, необходимо лишь подсоединиться к нужной «сессии».

«Ты — мне, я — тебе»

Вообще, переговоры на **Battle.net** мне напоминают рубрику «Частные объявления», которая есть практически в любой газете. Вы можете встретить сообщение подобного типа: *«Меняю меч такой-то на что-нибудь этакое или продаю за столько-то»* или *«Горы золота и бесплатное оружие»*, или *«Я самый крутой и никого не боюсь»* и т. д...

Если установить все, что находится на диске **Diablo**, то возможны три типа игры: обычная (один против дьявола и его прислешниеов), многопользовательская (интернет, сеть, модем и нуль-модем) и «шароварная» (мульти-плэй на два уровня). К каждому типу игры свой файл с записью, то есть поиграв по локальной сети и набрав определенное число предметов и повысив свой уровень на дцать единиц, можно с этими же параметрами войти на **Battle.net**. Что настоятельно советую Новичкам. Не спеша набираетесь сил и идете рубить уши мощным «ребятам».

Досадно, но факт, что ~40% игроков нечисты на руку. Вам запросто могут продать какую-нибудь ерунду или просто украсть вещь. Кое-кто любит бить в спину, такие люди называются **PKILLER'ами** и при желании за «ухо» данного субъекта можно получить или денежный приз или какую-нибудь вещь. Списки **PKILLER'ов** можно найти на страничках типа:

Так что будьте настороже.

Встретимся на Battle.net...

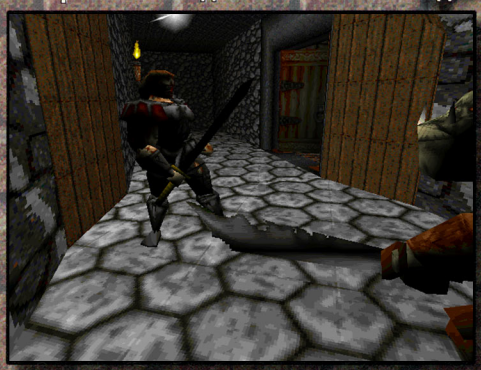


Денис ДАВЫДОВ

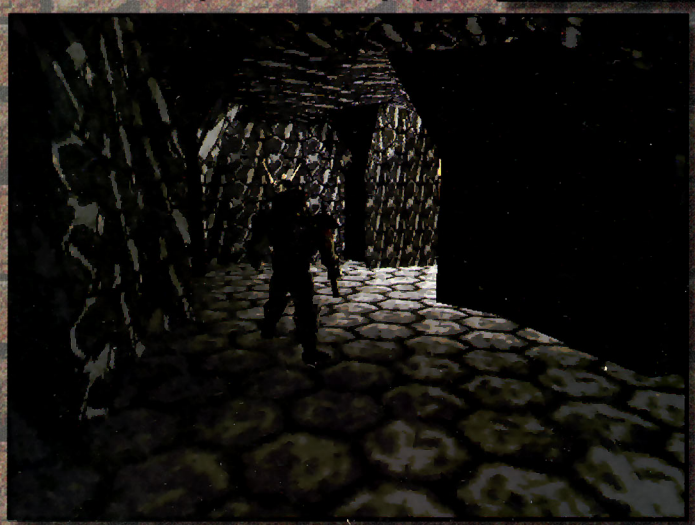
Deathtrap Dungeon

Тема: 3D аркада/RPG
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: Eidos Interactive
Время выхода: Весна 1997 года





Появление трехмерной приключенческой аркады Tomb Raider произвело фурор на игровом небосклоне. Выйдя сразу для нескольких форматов, среди которых, помимо версий для приставок, была и версия для PC, игра получила максимальные рейтинги во многих игровых журналах и признание игроков со всего мира. И это сделало до того неизвестный Eidos Interactive одной из наиболее ярких и заметных фигур на сегодняшнем игровом небосклоне. **Deathtrap Dungeon** — следующая их игра, и есть вероятность, что по уровню популярности ей удастся перебить самого Tomb Raider'а.



Вообще, всегда находятся «темные лошадки», появляющиеся незнамо откуда и вносящие сумятицу и сумбур в заранее подготовленные и до миллиметра просчитанные планы сильных мира сего — базирующихся на игровом бизнесе корпораций, в точности рассчитывающих грядущую прибыль от каждого своего нового релиза и редко когда ожидающих, что появится какой-нибудь Eidos с каким-нибудь Tomb Raider или **Deathtrap Dungeon**, и все их тщательно взлелеянные проекты окажутся [illegible]. Тем, что многие аркады потеряли свою привлекательность для [illegible]ков, «испробовавших» Tomb Raider'а, это точно.

Впрочем, причислять Tomb Raider к лику святых тоже не стоит. Потому что есть такие неприятные моменты, как не до конца приспособленная для PC графика, с вылетающими полигонами и угловатостью, каковых не наблюдалось в версиях для приставок. Да и вряд ли Eidos способен составить серьезную конкуренцию сильным мира сего - не являясь солидной фирмой и не обладая большими финансами, этот издатель вряд ли окажется способен поднимать такие серьезные проекты, как Tomb Raider, достаточно часто.

Впрочем, мы забываем про **Deathtrap Dungeon**. Возьмите Witchaven, во всей его графической привлекательности и с мечом в руках, и поместите в трехмерную векторную графику Tomb Raider. И Вы получите **Deathtrap Dungeon**. Неизвестно, сможет ли **Deathtrap Dungeon** конкурировать с Tomb Raider по качеству, но факт остается фактом - появилась новая игра в том же духе, но с несколько отличающимися игровыми аспектами.





Есть такой писатель, и зовут его Ян Ливингстон. Его книги пользуются значительной популярностью, распродаваясь многомиллионными тиражами, и посвящены они



боевой фантастике. Но если Вы подумали, что **Deathtrap Dungeon** сделан на основе его книг, то Вы глубоко заблуждаетесь. Нет, все выглядит куда как интереснее — он сам принял участие в разработке **Deathtrap Dungeon**, как всемирно известный фантаст Артур Кларк принял участие в написании сценария к Rama. Благодаря участию Ливингстона игра превратилась из обычной аркады в приключенческую сагу, с четко проведенной линией героики, с событиями и персонажами, и при этом не потеряла свою привлекательность как трехмерная аркада.

В ходе разработки **Deathtrap Dungeon** во главу угла были поставлены два главенствующих принципа: простота и увлекательность. Скоростная и жесткая система боя, элементарная для освоения и простейшая в управлении. Противники и герои, один вид которых заставляет засесть за **Deathtrap Dungeon** на ближайшие месяца четыре...

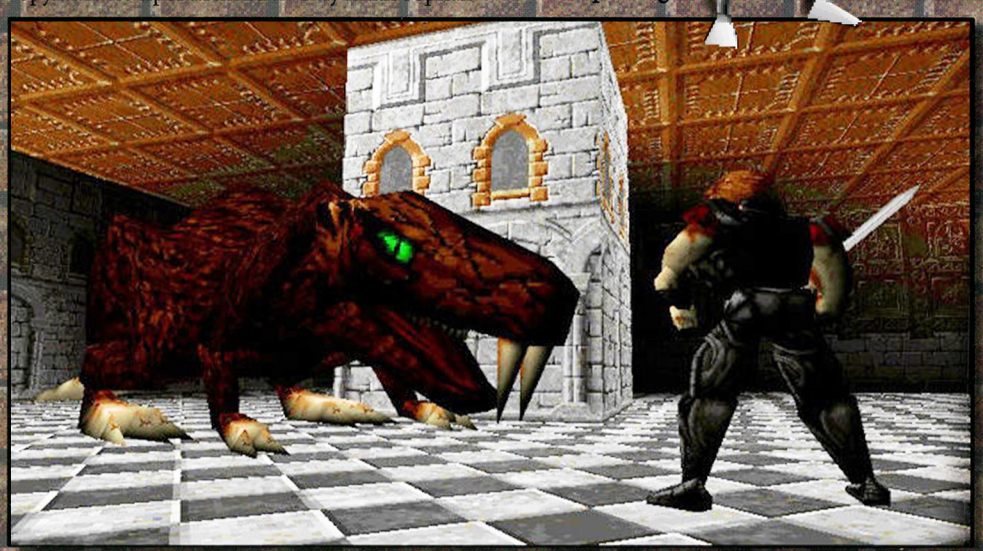
Уровни смоделированы в виде гигантских подземелий, наводненных всяческой нечистью, с которой игроку предстоит встретиться лицом к лицу — и, что самое важное, выйти победителем. Орки, зомби, скелеты, здоровенные драконы, гигантские пауки, вооруженные прокаленными в лучших горнах мечами воины, волшебницы, злые колдуны, обмотанные прогнившими бинтами ожившие мумии... Это Вам не волки и крокодилы из Tomb Raider — здесь ясно прослеживается мысль профессионального писателя, каковым является названный выше Ян Ливингстон.

А помимо того, Eidos не могли обойтись без того, чтобы не наводнить темницы и лабиринты тучей ловушек и головоломок из области все того же Tomb Raider, так что играть станет не так уж и просто - помимо быстрых пальцев, играющему потребуется еще и думающая голова! Давно ли вы пробовали думать в последний раз? Если давно – то поиграйте в **Deathtrap Dungeon**. Иначе и не скажешь!

Как само собой разумеется, в **Deathtrap Dungeon** можно играть как на одном компьютере (смешно, если б было нельзя!), так и по сети против друзей и знакомых; поддерживаются также модемная и нуль-модемная игра.

Прорисовка персонажей в **Deathtrap Dungeon** выполнена — извините за постоянные ссылки — по тому же принципу, что и в Tomb Raider, но есть вероятность, что на более высоком уровне качества. В игре множество точек камеры, и можно наблюдать разворачивающиеся по мере хождения по подземельям события с разных точек обзора. Особенно неплохо ведет себя камера в момент, когда Вас убивают... Впрочем, не будем о грустном!





Вернемся ненадолго к управлению. Начиная от интерфейса и заканчивая нанесением удара по клокочущему злобой обитателю подземелий, **Deathtrap Dungeon** прост и интуитивен. Как и в Tomb сами-знаете-ком, в **Deathtrap Dungeon** нет жутких сложностей, вынуждающих по много часов доходить до понимания различных скрытых моментов, которые трудно понять с первого раза. Одна-







ко, хотя это и не Diablo, в игре есть такой элемент, как постепенное поднятие характеристик персонажа, происходящее по мере накопления боевого опыта. У персонажа есть такие базовые характеристики, как сила, скорость и тому подобное, которые поднимаются по мере участия в боях. Обладая таким параметром, как магия, герой повышает его по мере прохождения игры, постепенно становясь способным противостоять непередаваемой мощи огнедышащих драконов и прочих им подобных, кого не зако-

дешь одним лишь скользящим движением меча.

В создании **Deathtrap Dungeon** была занята не одна лишь Eidos, но и некоторые другие фирмы. Например, не слишком-то известный Glassworks, ответственный за создание анимации. С другой стороны, видеокомпрессию делали сами Eidos — должно быть, как в свое время это сделали Trilobyte для своего 11th Hour, Eidos непосредственно для игры попробовали освоить сферу перегонки видеоматериалов под формат PC и придумать свои собственные алгоритмы сжатия данных — в противном случае игра заняла бы не меньше места, чем Phantasmagoria.

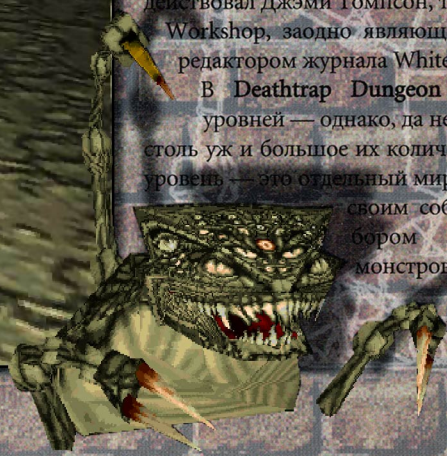


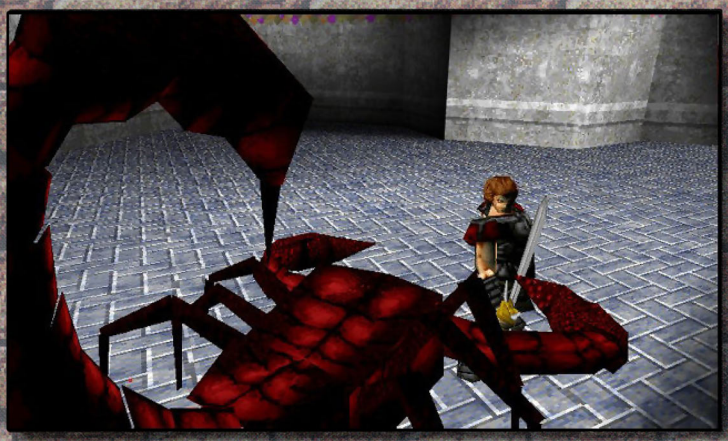
Для **Deathtrap Dungeon** Ян Ливингстон, участвовавший не только в «придумывании» игры, но и в самой ее разработке, соединил свои уси-



лия с не менее известным человеком, тоже некоторым образом связанным с литературой. Этим человеком стал Ричард Галлиуэлл, автор разработанных группой Games Workshop игр Warhammer и Space Hulk, о которых знает всякий уважающий себя игрок. Вдвоем они возглавили группу программистов, заставляя названную группу вводить в **Deathtrap Dungeon** все новые и новые головоломки; на этом поприще им содействовал Джэми Томпсон, также из Games Workshop, заодно являющийся бывшим редактором журнала White Dwarf.

В **Deathtrap Dungeon** шестнадцать уровней — однако, да не смутит Вас не столь уж и большое их количество. Каждый уровень — это отдельный мир, едва ли не со своим собственным набором кровожадных монстров, которых, между прочим, набирается це-





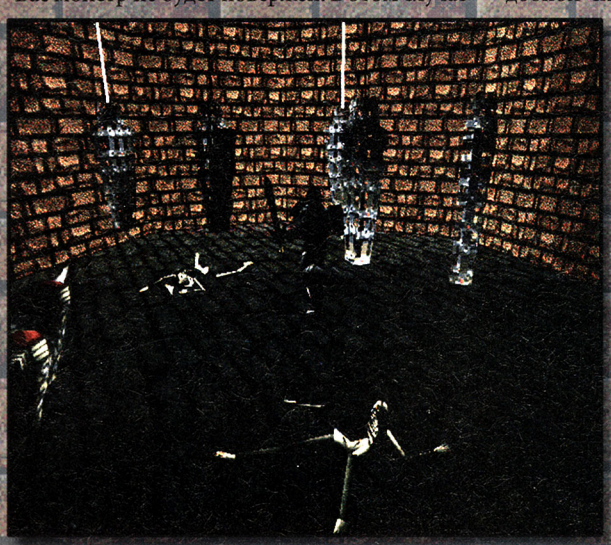


лых пятьдесят пять видов. **Deathtrap Dungeon** — это целая вселенная, со своими собственными атрибутами, практически живущая самостоятельной жизнью, в которой игрок напоминает мелкую сошку, попавшую в чудовищный шторм... Впрочем, обладая некими особыми характеристиками, эта самая сошка способна подчинить себе, пожалуй что, любой шторм.

Что касается этих характеристик, то речь идет не только о махании мечом (что, безусловно, также имеет место), но и о использовании магии, сражении на расстоянии с применением лука, и многом подобном. Это добавляет игре такие потрясающие аспекты, как тактика, в чем-то подобная Diablo. Предположим, на Вас наступает некий саблезубый скелетоподобный монстр, чьи намерения прочитываются достаточно ясно. И перед Вами становится выбор, как поступить. Во-первых, конечно же, можно попытаться позорно бежать... Однако, предположим, что дверь, через которую Вы вошли, только что захлопнулась, причем самым надежным образом, и не откроется, пока нападающий на Вас монстр не будет повержен. В этом случае — во-вторых — можно рискнуть и броситься на него с мечом наперевес, приготовившись разить направо и налево. Допустим, что Вам достанет виртуозного владения клавиатурой, чтобы победить, однако Вы потеряете немалую часть жизни, что окажется крайне неприятным (так как сей монстр — не единственное, с чем предстоит встретиться). Тогда — в-третьих — против него можно применить магию, например, швырнуть парутройку огненных шаров. И вполне возможно, что этого окажется более чем достаточно — но все дело-то в том, что огненные шары эти не бесконечны, и куда как лучше сэкономить их для куда более мощных противников, где без них уж точно никак не обойтись. И в этом случае — в-четвертых — еще остается лук. Но монстр из лука не убивается: например, для успокоения вечным сном ему требуется шесть стрел, а Вы успеваете выпустить в него только три, потому как дальше он уже попросту добирается до Вас, и стрельба из лука в упор - самое худшее, что можно будет сделать в подобной ситуации. Но — не все так трагично! Почему бы не выпустить три стрелы, не сменить оружие на меч и не докончить дело двумя-тремя разящими ударами? Вполне возможно, что подобное решение окажется оптимальным!.. В этом всем, собственно говоря, и состоит тактическая сторона **Deathtrap Dungeon**, представляющаяся крайне увлекательной сама по себе. И, согласитесь, у нее есть общие черты с Diablo, где на этом-то все и построено!

А стоит еще заметить, что, помимо монстров, серьезное внимание стоит уделять вылетающим из стен кольям, попадание на которые скажется на Вашем здоровье самым отрицательным образом (т. е., Вы попросту умрете). Надо не забыть про скрытые коридоры, пойдя по которым, можно найти что-нибудь весьма интересное и полезное - правда, нередко тщательно охраняемое. А еще есть обваливающиеся под Вами фальшивые полы, замаскированные ямы, и многое, многое другое!

Итог всему сказанному можно подвести приблизительно следующий. **Deathtrap Dungeon** — это результат комбинирования воедино безостановочного действия, устрашающих опасностей разного рода и безжалостных сражений. Как говорят сами Eidos, «ультимативное подземелье построено». Другими словами, садись и играй.





ДЖОЙСТИКИ

Роскошь
ThrustMaster F-22 Pro

Американская компания ThrustMaster, Inc. по праву считается лидером в производстве джойстиков. Созданная в декабре 1990 года известным инженером Бобом Картером, ThrustMaster,Inc. за 6 лет существования продала более 700 000 различных манипуляторов для компьютерных игр. При этом надо учесть, чтоThrustMaster специализируется на выпуске только дорогих и высококлассных манипуляторов для PC. Средняя цена джойстика от ThrustMaster — более $100. Компании есть чем гордиться: джойстик F-16 FLCS не раз признавался лучшим джойстиком для авиационных симуляторов, а ThrustMaster Formula T2 (в набор входит руль и педали) — лучшим гоночным манипулятором.

О новом аналоговом джойстике ThrustMaster F-22 PRO достаточно сказать одно — это лучший джойстик из всех существующих. Высокая цена (более $200) никогда не сделает его популярным и распространенным в нашей стране. Но истинным ценителям симуляторов, обладающим к тому же достаточным капиталом, стоит приглядеться к этому манипулятору от ThrustMaster.

F-22 PRO очень похож на своего предшественника F-16 FLCS. Рукоятка джойстика полностью повторяет штурвал настоящего истребителя F-16 Falcon. Она достаточно большая, около 30 сантиметров высотой, и крепится на массивной металлической платформе. Несмотря на длинную рукоятку, при работе джойстик сохраняет устойчивое положение благодаря весу платформы. Интересно, что F-22 PRO не только самый лучший, но и самый тяжелый джойстик: вес - более 2 кг. Но главные достоинства, конечно же, не в весе.

F-22 PRO напоминает штурвал истребителя F-16 Falcon не только формой, но и реализмом управления самолетом и ведением боя. Рукоятка вращается достаточно туго, совершенно отсутствует люфт. То есть при повороте ручки курсор перемещается ровно на столько, на сколько нужно, и перемещение курсора происходит одновременно с поворотом рукоятки (отсутствие люфта - большая редкость для джойстиков, даже у лучших манипуляторов от компаний Advanced Gravis и CH Products рукоятки выглядят несколько разболтанными и не обеспечивают синхронного перемещения и точного позиционирования курсора).

В основании рукоятки резиновая манжета, которая придает рукоятке упругость. На рукоятке расположены 4 четырехпозиционных “шляпы”. Рядом находятся 3 программируемые кнопки и двухпозиционный тригер ведения огня. В основании рукоятки расположен переключатель переговорного устройства.

В общей сложности джойстик способен выполнять функции более 20 клавиатурных клавиш. Причем, кнопки джойстика можно программировать так, как вам удобно. Вмонтированный в джойстик чип памяти позволяет запоминать, как Вы запрограммировали кнопки в прошлый раз.

F-22 PRO подключается сразу и в клавиатурный и в гейм- порт. А клавиатура, в свою очередь, подключается в специальный разъем на джойстике.

В комплекте с джойстиком прилагается подробное описание и необходимый софт для настройки и программирования. Установить джойстик очень просто, к тому же, практически во всех симуляторах в разделе выбора манипулятора есть стандартная опция ThrustMaster F-16 FLCS, при выборе которой компьютер легко распознает Ваш F-22 PRO, так как настраивается он аналогично джойстику F-16 FLCS.

F-22 PRO поддерживает практически все симуляторы: F-22, AH-64D: Longbow, US Navy Fighter, A.T.F., NATO Fighter, Apache, Microsoft Flight Simulator, Flight Unlimited и др.



Средство передвижения
ThrustMaster Formula T2

В отличие от F-22 PRO, манипулятор ThrusMaster Formula T2 не роскошь, а средство передвижения. В набор Formula T2 входят руль и педали. От всех подобных устройств T2 отличается традиционным для всех изделий ThrustMaser Inc. качеством и достаточно близким сходством с настоящим автомобилем. Несомненное преимущество и в том, что почти все известные гоночные игры поддерживают это устройство.

Руль установлен на платформе, которая крепится к столу специальной струбциной. Так что самый темпераментный игрок не сможет оторвать руль от стола или сдвинуть его во время игры. Руль диаметром 30 см обтянут мягкой пористой резиной. Он может поворачиваться на 260 градусов. Кстати, руль подпружинен и вращается с усилием, что придает управлению необходимый реализм.

Справа на платформе находится ручка переключения скоростей и 2 кнопки. На второй платформе крепятся педали газа и тормоза.

Formula T2 не требует специального софта для настройки. Просто подключите в гейм-порт и откалибруйте джойстик так, как указано в игре. Если при установке возникнут проблемы, то на веб-сервере ThrustMaster всегда можно посмотреть порядок настройки для любой игры (см. www.thrustmaster.com).

Игры, поддерживающие ThrustMaster Formula T2:

INDY CAR 2, SCREAMER, NEED FOR SPEED, NASCAR RACING, MEGARACE 2, GRAND PRIX 2, DAYTONA USA и другие.





Новый Game Pad от Microsoft
SideWinder Game Pad

Похоже, что Microsoft всерьез решила стать флагманом джойстикостроения. Выпущенные 2 года назад 2-х кнопочный джойстик SideWinder 1.0 и 8-ми кнопочный SideWinder 3D Pro с рукояткой, поворачивающейся в 3-х плоскостях, становятся все более и более популярными. При весьма приемлемой цене (SideWinder1.0 - $50, SideWinder 3D Pro - $80) и безупречном исполнении они отвечают всем требованиям, которые предъявляет к джойстику самый искушенный пользователь.

В этом году в семействе SideWinder наконец появился Game Pad.

Вышедший под Рождество на американский и, конечно же, на российский рынки SideWinder Game Pad поражает исключительно необычным дизайном. Причудливая, напоминающая фантастический летательный аппарат форма не имеет ни одной плоской поверхности. Весь облик: гладкие, цвета морской волны кнопки на матовом темно-сером фоне, овальные выступы, удобно лежащие в ладонях - все подчинено лишь законам красоты и служит комфорту Ваших истерзанных бесконечными играми рук.

Держать джойстик действительно удобно, к тому же он сделан из очень качественной гладкой ударопрочной пластмассы.

На джойстике 6 игровых кнопок, 2 шифта под указательные пальцы, крестовина, 3 кнопки управления и порт для подключения 2-го джойстика.

SideWinder Game Pad позволяет соединить в цепь до 4-х джойстиков (1-й подключается в игровой порт компьютера, 2-й джойстик в 1-й и т. д.). Только одно это должно привлечь внимание любителей файтингов и спортивных игр.

Прилагаемый к джойстику софт позволяет запрограммировать любую клавиатурную клавишу под любую кнопку джойстика. Достаточно нажать кнопку “M”, а затем ту кнопку, которую Вы хотите запрограммировать. Интерфейс джойстика достаточно простой и удобный, и программирование займет не более10 секунд.

Кроме того, можно подключить к SideWinder Game Pad джойстик-рукоятку. И при помощи кнопки ”mod” активизировать по своему выбору или Game Pad или рукоятку. Таким образом, к игровому порту будут подключены сразу 2 джойстика, и Вам не придется, путаясь в проводах, постоянно выдергивать то один, то другой. Кстати, если к Game Pad подключить SideWinder 3D, то его кнопки тоже можно запрограммировать так, как захочется.

И еще об одном интересном новшестве: в тех играх, которые поддерживают SideWinder Game Pad, пользуясь кнопкой “start”, можно перезагрузить игру на начало.

В комплект к джойстику прилагается CD-ROM с необходимым программным обеспечением.

ВСЕГДА И ВЕЗДЕ
НАСТОЯЩЕЕ АМЕРИКАНСКОЕ КАЧЕСТВО

GATEWAY 2000

Приобретайте в магазинах Game Land

Professional PC P5-200 только MMX

Процессор . . . . . Pentium 200 MHz
Оперативная Память . . . . 32MB SDRAM
Жесткий диск . . . . . 2,5GB IDE
Кэш . . . . . 256K SRAM
Шина . . . . . PCI
Видео карта . . . . . 2 MB SGRAM
CD-ROM драйвер . . . . . 12x EIDE
Звуковая карта . . . . . Ensoniq Wavetable Sound Card
Динамики активные ACS41
Монитор . . . . . 17” 0,26 Vivitron
Модем . . . . . Telepath 33,6 fax/modem
Системный блок . . . . . Tower Case
Клавиатура . . . . . 104 Keyboard
Мышь . . . . . VMicrosoft Mouse 2.0
Операционная система . . Windows 95

$4,949

Professional PC P5-133

Процессор . . . . . Pentium 133 MHz
Оперативная Память . . . . 16 MB SDRAM
Кэш . . . . . 256K SRAM
Жесткий диск . . . . . 1,2 GB EIDE
Шина . . . . . PCI
Видео карта . . . . . 2MB SGRAM
CD-ROM драйвер . . . . . 12x EIDE
Звуковая карта . . . . . Ensonig Wavetable Sound Card
Динамики активные ACS40
Мышь . . . . . MS Mouse 2.0
Факс/Модем . . . . . Telepath 33,6 fax/modem
Монитор . . . . . 15” 0.28 Crystalscan
Системный блок . . . . . Mini Tower Case
Клавиатура . . . . . 104+ Keyboard
Операционная система . . Windows 95

$3,584

Destination D5-166 только MMX

Процессор . . . . . Pentium 166 MHz
Оперативная Память . . . . 32 MB EDO DRAM
Жесткий диск . . . . . 2,5 GB EIDE
Кэш . . . . . 256K SRAM
Шина . . . . . PCI
Видео карта . . . . . STB 2MB VRAM с тюнером
Звуковая карта . . . . . 16-bit Hi-Fi Wavetable Audio Card
CD-ROM драйвер . . . . . 12x EIDE
Динамики активные . . . . ACS40 и Subwoofer
Мышь . . . . . Wireless Mouse remote w/integrated track ball
Монитор . . . . . 31” VGA
Системный блок . . . . . Desktop charcoal-colored Case
Модем . . . . . TelePath 28,8 modem
Клавиатура . . . . . Wireless Keyboard w/integrated EZ Pad
Операционная система . . Windows 95

$6,909

Workstation System XL G6-200

Процессор . . . . . Pentium PRO 200 MHz
Оперативная Память . . . . 64MB EDO DRAM
Жесткий диск . . . . . 3,8 GB EIDE
Шина . . . . . PCI
Кэш . . . . . 256K SRAM
Видео карта . . . . . Matrox MGA, 2MB WRAM
Звуковая карта . . . . . Ensonig Sound Card
Динамики активные . . . . . ACS400 w/Subwoofer
Факс/Модем . . . . . Telepath 33,6 modem
CD-ROM драйвер . . . . . 12x IDE
Монитор . . . . . 17” 0.26 Vivitron Sony
Системный блок . . . . . Tower Case
Мышь . . . . . MS Mouse 2.0
Клавиатура . . . . . 104+ Keyboard
Операционная система . . Windows 95

$4,964

Madspace

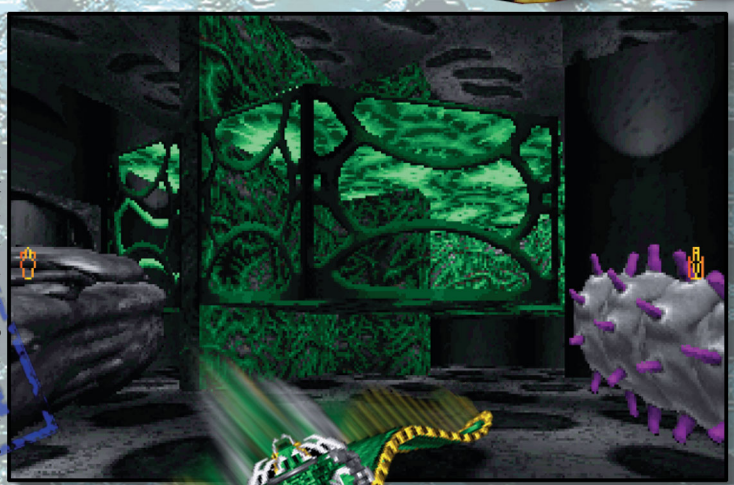
Бешеное пространство

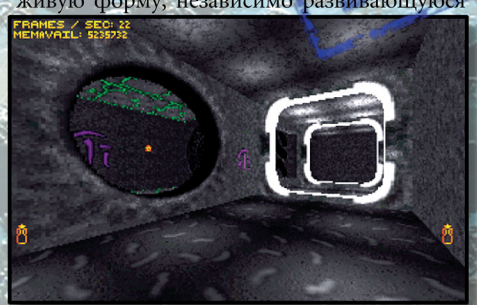




Тема:	**Quake'подобная стрелялка**
Издатель:	**Auric Vision**
Разработчик:	**Maddox Games**
Требования к компьютеру:	**486/100, 8 MB RAM, DOS, 2-x CD-ROM, WIN '95**
Выход:	**1 квартал 1997 года**

Далекое будущее. Конечно, землянe сумели-таки создать корабль для вылазок в Дальний Космос и, сами того не подозревая, оказались втянутыми в затяжной межзвездный конфликт между другими галактическими расами. В этом конфликте, как и положено землянам, пришлось встать на сторону гуманоидов — могущественной и древней расы Керкопов, ведущую длительную космическую войну с отвратительными негуманоидами — Кракинами, единственная цель которых подчинить или полностью уничтожить любую другую живую форму, независимо развивающуюся на просторах Великого Космоса. ...Узнав о новых союзниках Керкопов, Кракины отправили на Землю специальный космический разрушитель, чтобы одним мощным ударом уничтожить молодую, но быстро развивающуюся расу... Попытка перехватить корабль Кракинов не увенчалась успехом, но благодаря помощи Керкопов Земным ученым удалось создать автономное и способное к самоусовершенствованию кибернетическое устройство — киборга, наделенного человеческим разумом и названного Протеем. Несколько Протеев было послано на перехват космического корабля агрессора, который, как выяснилось в последствии, оказался не просто обычным боевым кораблем, а целой фабрикой по воспроизводству клонов Кракинов, соизмеримой по своим размерам с малыми планетами или большими астероидами.





Игра состоит из двух частей. В первой части Вам необходимо успешно провести бой в непосредственной близости от огромного космического корабля неприятеля. Вы подлетаете к космическому кораблю агрессора по фиксированной траектории, но при этом должны метко стрелять из Ваших бортовых орудий по неприятелю. В противном случае Вас собьют в первую же минуту и, ...все, что Вы увидите — собственный корабль, разваливающийся на мелкие кусочки. После успешно-

Некоторые расшифрованные нами знаки письменности — иероглифы Кракинов, применяемые ими для обозначения различных объектов на своем боевом космическом корабле.


Место возможной подзарядки для системы жизнеобеспечения


Выключатель, открывающий важную дверь


Местожительство крутых Кракинов


Конвертер сгустков энергии


Место возможной подзарядки для нашего энергетического оружия


Трансформатор сгустков энергии как понижающий, так и повышающий


Назначение неизвестно


Место перекрытия потока сгустков энергии


Выключатель, открывающий важный лифт


Переход на новую зону станции


Разветвитель потока энергии


Труднонаходимые секретные склады Кракинов, где можно поживиться всякой всячиной


Назначение неизвестно, возможно обозначает опасность


Назначение неизвестно



Независимые «сепулечные» потоки. Они живут своей, независимой жизнью. Поиграв некоторое время, Вы поймете насколько важны они для поддержания сил и энергии.

го «отстрела» врагов Вы проникаете внутрь вражеского корабля, где и начинается вторая часть игры.

Вторая часть, которая в действительности является основной и большей частью игры, есть не что иное, как синтезируемое в реальном времени трехмерное пространство - лабиринты, залы и т.п. Как Вы уже догадываетесь, эти запутанные лабиринты совсем не пусты, придется повоевать с полчищами отвратительных ползающих, ходящих и летающих Кракинов, которые отнюдь не миролюбивы и с удовольствием применяют свое оружие неземного происхождения. К слову сказать, Кракины не просто одна раса, а совсем не похожие друг на друга существа, и такого внешнего вида, что поначалу и не сразу поймешь, «лицом» оно к тебе или это уже началось оружие... В общем, как утверждают разработчики, «раса Кракинов тысячелетиями совершенствовалась только в одном направлении - подчинить или уничтожить физически другую расу». Поэтому никого не должно удивить огромное количество смертоносных стволов, навешенных на этих тварях.

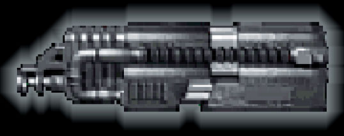


Ну что ж, если они к нам «с мечом», то и мы возьмем что-нибудь повнушительнее (и желательно размерчиком побольше) и будем наводить свои, правильные, порядки. Основная цель — пробраться и уничтожить главный реактор сгустков неизвестной доселе энергии и центр управления кораблем агрессора. В процессе игры Вы увидите реактор много раз и будете думать, что вот она, главная цель, но реально добраться до него совсем непросто — придется пройти, а иногда и частично пролететь, через все функциональные сектора космического корабля, по пути стреляя из 11-ти и применяя до 3-х (!) видов оружия одновременно, иногда сметая взрывами переборки корабля, или решая абсолютно нестандартные головоломки по поиску выхода из тупиков в лабиринтах. Вам придется научиться пользоваться не только неземным оружием, но и осторожному использованию чужой энергетической системы —основы жизни корабля и самих Кракинов, и это принесет Вам немало как приятных, так и совсем уж неприятных сюрпризов. Энергетическая система призвана для



Что поражает сразу — реальная многоэтажность и размеры каждого уровня

НЕКОТОРЫЕ ВИДЫ ОРУЖИЯ, ПРИМЕНЯЕМЫЕ В MADSPACE



LASGUN — ОДНОЛУЧЕВОЙ ЛАЗЕР

Стреляет красным лазерным лучем. Произведено Землянами для борьбы с Кракинами.

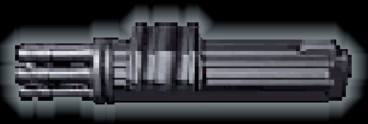
Назначение: Применимо практически для любых вражеских объектов. Очень выгодно использовать для включения выстрелом различных удаленных переключателей, т.к. потребляет минимум энергии.

Скорострельность: Очень высокая

Эффективность: Слабая

Боевой заряд: Энергия системы

Недостаток: Малая эффективность против большинства видов Кракинов



NEEDLGUN — «ГВОЗДОМЕТ»

На самом деле стреляет одновременно из шести стволов короткими сгустками лазерной энергии.
Оружие произведено Кракинами для войны с Керкопами. Подарок Землянам от Керкопов, захвативших этот вид вооружения как трофей в бесконечных конфликтах с Кракинами.

Назначение: Применимо практически для любых вражеских объектов

Скорострельность: Очень высокая

Эффективность: Очень эффективное оружие против летающих целей

Боевой заряд: Переработанные куски взорванных объектов

Недостаток: Очень быстрый расход зарядов



TRACKER — ТРЭКЕР

Стреляет по короткой баллистической траектории плазменными сгустками энергии. Произведено Землянами для борьбы с Кракинами.

Назначение: Применимо практически для любых вражеских объектов

Скорострельность: Средняя

Эффективность: Очень эффективное оружие против мин, заложенных в труднодоступных для взгляда местах

Боевой заряд: Энергия системы

Недостаток: Не удобен для прямого боя с врагом



PLAUNCHER — ПРИЛИПАЛО

Применяется некоторыми видами Кракинов. Необходимо найти или захватить как трофей. Стреляет аморфной липкой массой зеленого цвета. Прилипает к любой поверхности и по истечении некоторого времени взрывается. При непосредственном попадании в двигающийся объект происходит моментальный взрыв. Также возможно использование, в качестве прилипающей или взрывающейся еще в полете дистанционно взрываемой мины.

Назначение: Применимо практически для любых вражеских объектов

Скорострельность: Средняя

Эффективность: Очень эффективное оружие против расположенных в укрытии объектов, особенно в труднодоступных для прямого попадания местах

Боевой заряд: Пакет на 10 зарядов

Недостаток: Заряды кончаются достаточно быстро



FLAMER — ОГНЕМЕТ

Применяется некоторыми видами Кракинов. Необходимо найти или захватить как трофей. Стреляет огненными «бубликами». При попадании вызывает химическую реакцию разложения со скорость протекания обыкновенного взрыва.

Назначение: Применимо практически для любых вражеских объектов

Скорострельность: Очень высокая

Эффективность: Высокая. Очень эффективное оружие против скопления Кракинов в большом помещении

Боевой заряд: Пакет на 100 зарядов

Недостаток: Заряды кончаются достаточно быстро



EXPLOSER — ЭКСПЛОЗЕР

Применяется некоторыми видами Кракинов. Необходимо найти или захватить как





«Фотография» на память. Босс первого уровня. Фас и профиль.

самовоспроизводства Кракинов, поэтому в некоторых областях этого огромного боевого корабля для успешного проведения боевых действий Вам лучше сначала найти и разрушить (или отключить) цепочку энергосистемы, а не воевать до бесконечности с самовоспроизводящимися и встающими на место поверженных, клонами Керкопов. У некоторых врагов тоже будут кончаться заряды и энергия во время противостояния Вашему напору и лучше будет, если Вы найдете то место, куда они «убегают подзаправиться». Если у некоторых типов Керкопов кончаются «боеприпасы», а Вы преградили им путь для отступления, то они становятся камикадзе — атакуют в качестве живой мины, что бывает очень болезненно... Конечно же, присутствуют уже ставшие обычным явлением для трехмерных игр реальная многоэтажность помещений и лабиринтов, динамический свет от выстрелов и взрывов, уничтожаемые источники света и всевозможные двигающиеся механизмы, стены и лифты. Количество уровней — более 20... Само-собой, есть возможность играть по сети в режиме Multiplayer.



Уровни достаточно разнообразны и неповторимы, что не может не порадовать «квейкеров», уставших от «приближенного» к реальности грязно-коричневого цвета...

Музыка написана специально для этой игры и звучит с качеством обычного компакта.

Вы скажете, что все или почти все это уже было в других играх, а что же нового?

Иногда встречающееся в лабиринтах так называемое не-Евклидовое пространство. Это, например, значит, что коридор может висеть в воздухе посреди зала, но его не видно. Тем не менее он реально существует, как и вход в него в этом же или в соседнем зале. Или в одном физически замкнутом пространстве существуют два или более других пространств с большими размерами чем у первого, в котором они находятся, при этом все они разделены стенами и сообщаются между собой через нормальные коридоры и двери.

Дополнительные возможности применения ору-





жия. Это значит:

- стрелять как с левой, так и с правой «руки», что очень удобно для стрельбы из-за угла;

- стрелять одновременно как слева, так и справа одним и тем же или разными видами оружия;

- если понравился какой-либо из найденных типов оружия, то можно сбросить ненужное и взять в освободившийся слот второе такое же или любое другое, которое больше нравится и стрелять им с обеих сторон одновременно (вот только при этом энергия или заряды кончаются в два раза быстрее).



При использовании ряда стандартных 16-битных звуковых карт (например Sound Blaster 16) возможно применение специально разработанного для этой игры драйвера управления голосом. Если его использовать, то это совершенно меняет стиль игры. Вы просто представить не можете, как удобно, к примеру, менять оружие с помощью голоса во время боя, когда все ваши пальцы заняты для маневрирования и увертывания от выстрелов врага. Распознавание Вашего голоса происходит в 100% случаев, если Вы применяете наушники со встроенным микрофоном (кстати, игра возможно будет комплектоваться таковыми без реального удорожания для конечного покупателя), но применение обычного микрофона совместно с обычными наушниками также дает очень неплохой результат. Система обучаема, так что если Вы захотите назвать любимое оружие каким-нибудь особым словом, Ваша команда будет распознана...

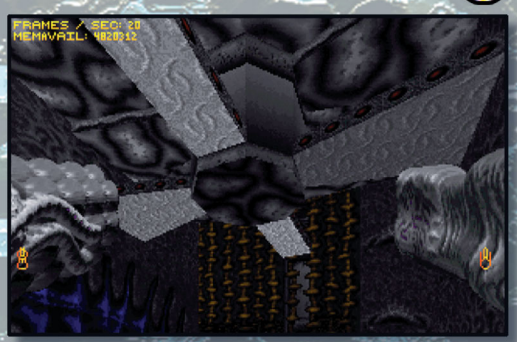
16-битный псевдобинуральный звуковой драйвер, разработанный в фирме специально для 3х-мерных игр. Вы сможете практически реально оценивать расстояние и направление до источника звуковых эффектов, не считая отрабатываемого и изменяемого эха отраженного от стен звука, в зависимости от размеров помещения.

Помимо того, что игра априори поддерживает многочисленные виртуальные устройства для объемного видения изображения, впервые на рынке будет представлена игра со стереоскопическим изображением даже в заранее просчитанных с помощью 3D-Studio сценах, т.е. первая часть, как и вторая может быть со стереоизображением при условии применения специальных очков или шлемов, которые получили широкое распространение.

Принципиально новая бонусная система, которая резко повышает игровой момент.

В игре предусмотрен даже вариант «приближения» или «удаления» оружия игрока. То есть, если Вы хотите видеть свои «стволы» на полную их длину, пожалуйста.

Разработчики **Madspace** являются поклонниками и Descent'а и Quake'а, И чаще всего сравниквают свою игру с Descentэом. Конечно, им виднее, но мне кажется, что **Madspace** — потенциальный Quake-killer. Хотя свое личное мнение я никому не навязываю...



трофей. Одно из самых опасных для всего живого и неживого типов оружия. При соприкосновении заряда с обектом вызывает объемно-ваккумный взрыв с помощью разлетающихся в разные стороны плазменных зарядов.

Назначение: Применимо практически для любых вражеских объектов

Скорострельность: Низкая

Эффективность: Высокая. Очень эффективное оружие против скопления Кракинов в малых помещениях и узких коридорах

Боевой заряд: Пакет на 10 зарядов

Недостаток: Требует очень осторожного применения



MISSILE — УСТАНОВКА ДЛЯ САМОНАВОДЯЩИХСЯ РАКЕТ

На самом деле это оружие Кракинов, поэтому названо оно ракетами достаточно условно, т.к. по действию действительно их напоминает, но выглядит совершенно иначе.

Назначение: Применимо практически для любых вражеских объектов

Скорострельность: Средняя

Эффективность: Высокая. Особенно рекомендуется применять для летающих Кракинов

Боевой заряд: Пакет на 10 зарядов

Недостаток: В случае, когда это оружие применено против Вас, Вам будет достаточно трудно увернуться. Требуется достаточный запас системной энергии

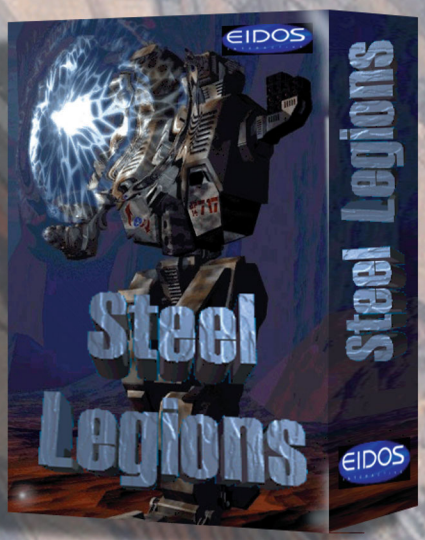


Своеобразный мир, достойная графика, управление голосом

Новичкам уровни покажутся достаточно сложными и запутанными

Реальный потенциальный Quake-killer

9



Steel Legions



Тема:	**Симулятор боевых роботов**
Издатель:	**Eidos Interactive**
Разработчик:	**Eidos Interactive**
Требования к компьютеру:	**Pentium, 9 Mb RAM, WIN'95, 2-x CD ROM, рекомендуется джойстик**
Выход:	**март 1997 года**



События игры **Steel Legions** отделяются от нашего времени несколькими веками. В ней Вам предстоит встреча с гигантскими роботами, внутри которых находится человек. Эти роботы охраняют источники дешевой энергии на различных планетах галактики.

Земля снова в роли пострадавшей. Она, лишившись природных ресурсов, становится никому не нужной, и ее попросту бросают на произвол судьбы. Боссов крупных корпораций вовсе не заботят мысли о том, как бы совместными с правительствами государств усилиями вернуть на «колыбель человечества» часть разграбленных ресурсов. Тем более, что технологии будущего позволяют сделать это. Огромный поток инвестиций растрачивается на то, чтобы подготовить межзвездные исследовательские экспедиции для поиска даровых источников сырья и энергии. Среди миллиардов звезд попадаются несколько любопытных планет с дешевыми источниками - на них строятся заводы, шахты и станции для производства энергии. Корпорации, дабы поток денежных средств на банковских счета не иссякал, совсем не торопятся придавать огласке местоположение присвоенных планет, а, напротив, стараются защитить их от посягательств конкурентов.





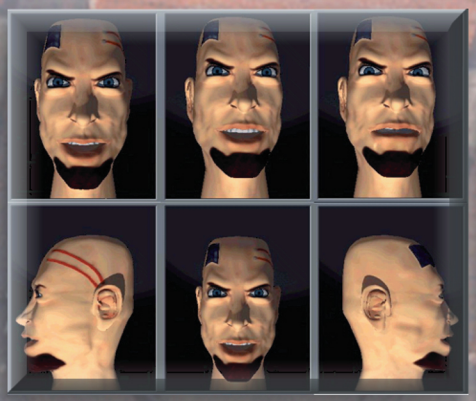
Планета «заселяется» пилотируемыми роботами разных форм и размеров. В народе эти страшные роботы прозваны «Голиафами» Для управления роботами приглашаются наемники, одним из таких наемников являетесь Вы.

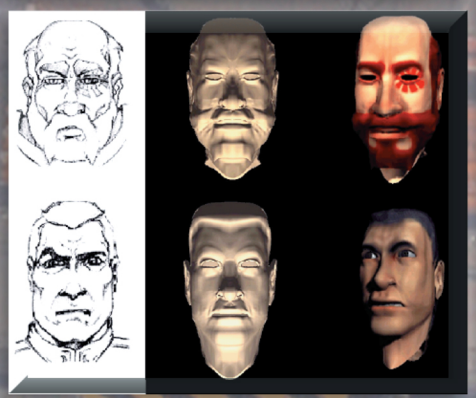
Поначалу все идет хорошо. Вы удачно воюете и слывете непобедимым. Боссам, естественно, становятся известными все Ваши героические подвиги, и дабы преподать урок выскочкам, они готовят неприятный сюрприз. В одном из обычных оборонительных боев кто-то (ах, как бы узнать, кто это был) применяет атомное оружие, которое, естественно, сметает ряды нападающих и защитников. В этот день фортуна была на Вашей стороне, и Вы остались живы. И теперь главная задача — разобраться во всем происходящем и, по возможности, жестоко наказать своих прежних боссов. С этого момента, собственно говоря, и начинается игра.

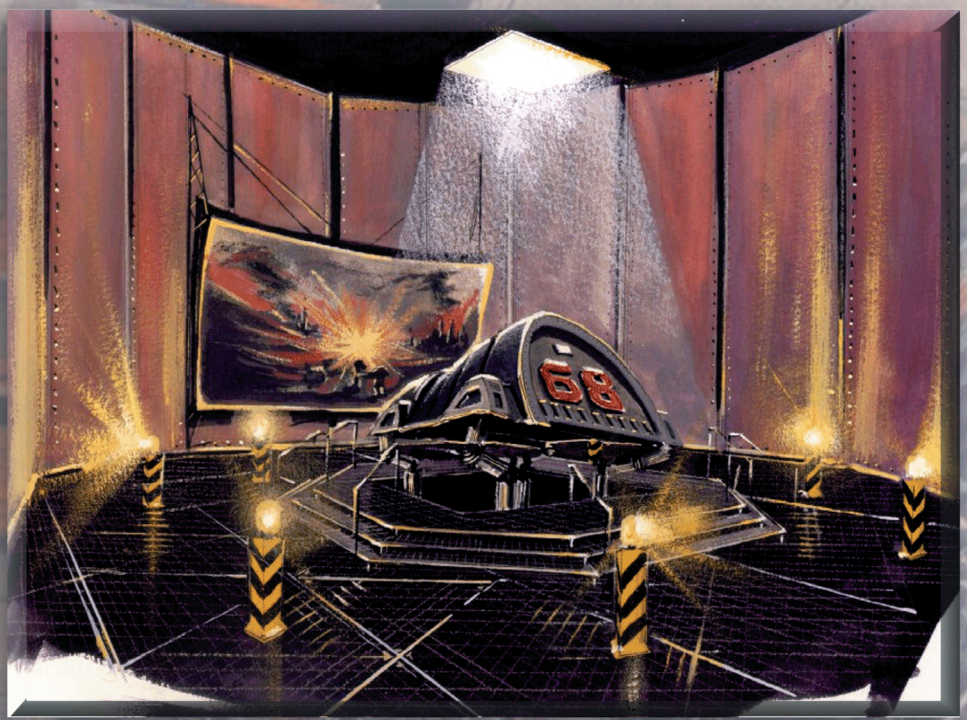












Военные баталии происходят на огромном пространстве, занимающем около 2500 квадратных метров. Карта каждой миссии генерируется случайным образом. Таким образом, начиная игру заново, Вы можете и не встретить поджидающего за углом врага — очень часто Вам придется ориентироваться на месте, молниеносно перестраивая собственную тактику и стратегию боя.



Игра по многим параметрам отличается от других симуляторов боевых роботов. Во-первых, **Steel Legions** имеет великолепную трехмерную графику высокого разрешения. Бои происходят и на закрытых участках, и на огромных равнинах, при этом реализм действий достигается удачным подбором цветов, бликами солнца на металлических корпусах боевых роботов, взрывами и пожарами. Во-вторых, игра имеет прекрасный сюжет, который отнюдь не укладывается в четыре слова: «убить все, что движется». Каждая миссия намного сложнее, чем может показаться по началу. За каждый успешно проведенный бой Вы повышаетесь в звании, а в конце получаете наивысшее в игре генеральское звание. Со временем уровень каждой миссии усложняется. В-третьих, Вашего внимания должен быть удостоен и искусственный интеллект (AI) программы. При создании **Steel Legions** использовались оригинальные технологии так называемых «нейронных сетей» (neural networks). При коллективной игре компьютеру можно поручить завершить бой, при этом качество игры не уменьшается. Ваши оппоненты вряд ли смогут определить, против кого они играют: против человека или против компьютера. Всего же по локальной сети одновременно могут играть до 100 человек.





Стоит отметить, что в **Steel Legions** предусмотрены два режима игры. При первом приходится больше думать об удачных стратегических и тактических позициях, при втором — более метко стрелять и быстрее двигаться. Итак, **Steel Legions** вполне придется по вкусу поклонникам боевой научной фантастики, а пользователи, которые с наслаждением гонялись за роботами в MechWarrior, будут от новой игры в полном восторге.



Прекрасная графика и супер AI

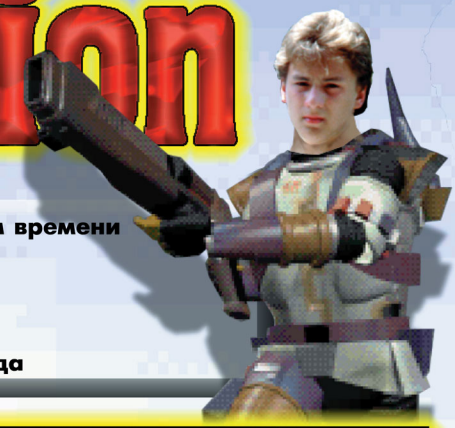
Достаточно высокие аппаратные требования к компьютеру

Великолепный фантастический боевик

9



Dominion



Тема:	**Стратегия в реальном времени**
Издатель:	**7th Level**
Разработчик:	**7th Level**
Требования к компьютеру:	**Pentium, 16 Mb RAM, 2x CD-ROM, SVGA**
Выход:	**Март-апрель 1997 года**

Так уж сложилось, что когда речь заходит о стратегической игрушке в реальном времени, невозможно не упомянуть Warcraft и Command & Conquer. Что в общем-то и неудивительно — эта сладкая парочка уже давно стала классикой жанра.

Хотя каждая новая игра обязательно претендует на оригинальность и уникальность, практически всегда можно выявить общие черты с вышеупомянутыми хитами. Не является в этом смысле исключением и **Dominion**, о которой пойдет речь в статье.

Итак, **Dominion**, что переводится как «владычество», «власть». На мой взгляд, вполне подходящее название, так как в нем достаточно точно отражен основной лейтмотив игры.

Основная идея **Dominion** уходит корнями глубоко в прошлое — все к тем же незабываемым Warcraft и C&C. Вы выбираете одну из предложенных рас и вступаете в противоборство с оппонентами. Естественно, каждая раса обладает уникальным набором характеристик, т.е. сильными и слабыми сторонами по сравнению с остальными представителями. В **Dominion** существует четыре разношерстных альянса:

Humans (люди) — отлично тренированные галактические солдаты;

Scorps (скорпы) — хищническая раса, внешне напоминающая скорпионов;

Darkens (даркены) — дикари, прекрасно владеющие секретами огненной энергии;

Mercenaries (наемники) — самые свирепые и воинственные представители всех указанных рас.





Надо отметить, что разработчики великолепно проработали соотношение сил между всеми участниками баталии, поэтому невозможно однозначно выявить наиболее сильную или слабую расу. Люди, например, сильны числом, а скорпы — умением и т.д. Так что выбор за Вами.

По части игрового процесса **Dominion**, на мой взгляд, занимает промежуточное положение между C&C и Warcraft. Поясняю — от последнего взята хозяйственная часть, т.е. необходимо отгрохать довольно-таки приличное количество сооружений, дабы создать в конечном итоге мощную армию. Ну, а в остальном главенствует C&C. Очень многие идеи, начиная от интерфейса и заканчивая реализацией боя, взяты именно из этой игры.

Графика **Dominion** стала одним из главных козырей разработчиков. Приятно видеть вместо унылых плоских просторов Warcraft трехмерные и реалистичные ландшафты. Больше того, если, к примеру, солдат лезет в гору, то он действительно поднимается на ее вершину, а не оказывается в один момент на высоте метров в сто.







Далее. На первый взгляд может показаться, что пехотинцы прорисованы достаточно мелко. Но! Вспомните все тот же Warcraft, в котором шесть(!) катапульт легко помещались в один транспорт, который уступал в размерах даже одной единственной катапульте. Когда подобная громила, зловеще скрипя всеми шестернями, подъезжала к несчастному транспорту, я был уверен, что он затонет вместе с катапультой. Ан нет.

Зато в **Dominion** таких несуразностей по части масштабов не наблюдается. Если рассуждать здраво, то пехотинец и должен быть лишь каплей в океане военной техники.

И еще пару слов про графику. Игра работает в нескольких разрешениях — от 640x480 до 1280x1024, причем все объекты прорисовывались для каждого режима отдельно. Всего же в игре Вас ожидает 95000 (!) различных кадров трехмерной анимации.

Ассортимент военной техники варьируется в зависимости от расы и технического уровня колонии. Наряду с обычными солдатами в бой идут гигантские боевые роботы, разнообразные бронемашины и другая самодвижущая техника. Некоторые виды юнитов со временем (после проведения нескольких upgrade'ов) будут экипированы несколькими видами вооружения. Каждый юнит имеет свои слабые и сильные стороны, например, некоторые подразделения обладают повышенной огневой мощью, но слабой броней (ими удобно прорывать оборону противника), другие — наоборот — великолепны в защите, но никудышны в атаке (отличное прикрытия для пехоты), третьи же выигрывают за счет подвижности и точности (идеальны для проведения быстрых диверсионных операций) и т. п.





Уровень искусственного интеллекта вполне можно назвать достойным, но едва ли только AI будет Вашим единственным противником. Благо, **Dominion** поддерживает multiplayer, и особенно хорошо он себя проявляет при сетевой игре. В последнем случае в сражении может участвовать до восьми человек, при этом позволяется заключать альянсы и играть против компьютерных оппонентов.

Несколько слов про системные и аппаратные требования. Разработчики заявляют, что минимально необходим Pentium 90, но вполне пригодным оказался и DX4-100. А вот с памятью довольно жестко —теоретически игра будет работать и на восьми мегабайтах памяти, но... лучше не запускайте ее с такой конфигурацией. Запомните, шестнадцать мегабайт являются необходимым, но отнюдь не достаточным условием работы **Dominion**.

Так как игра изобилует видео и анимационными роликами (кстати, стартовый ролик просто великолепен), то и занимает она соответственно — один компакт диск, и следовательно, понадобится дисковод для CD-ROM (и как минимум двухскоростной). Работает **Dominion** под управлением Windows 95. В качестве устройства управления подойдет мышь и джойстик. Звук в игре не ниже среднего, поэтому крайне желательно наличие звуковой карты.

Время подводить итоги. При всем уважении к старым хитам, пора бы уже и потихоньку забывать о них. Ведь не так давно появились игры, которые затмили своих старых предшественников (имеются в виду C&C и Warcraft), например, Red Alert, Z, MAX, Blood&Magic... И, конечно же, **Dominion**.

Больше того, на мой взгляд, **Dominion** является достойным конкурентом Red Alert, который главенствуют в Internet'овском top 100. В общем, поживем — увидим, чем закончится борьба за звание лучшей игры в жанре real-time strategy. И на последок замечу, что не так уж много времени осталось до выхода KKnD, Age Of Empires, Enemy Nations...



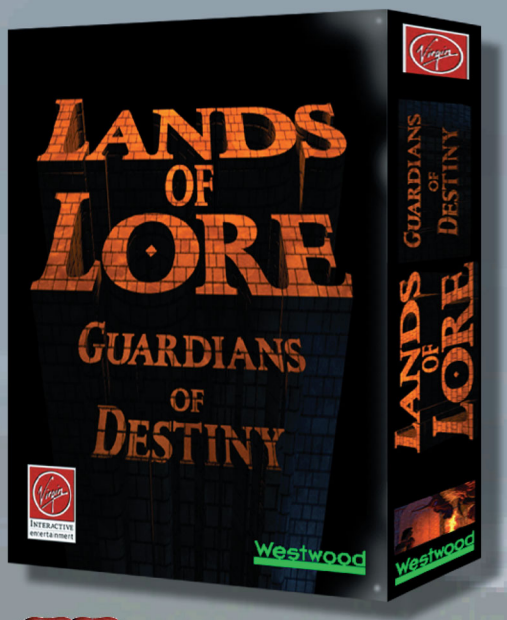
+ **Качественная, отлично прорисованная стратегическая игра**

− **Слегка завышенные аппаратные требования**

= **Поставьте крест на C&C и Warcraft!**

8

Lands of Lore: Guardians of Destiny



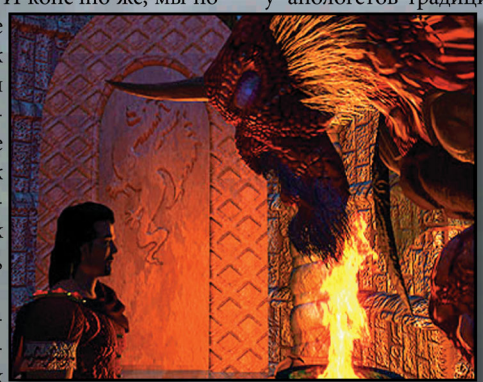
Тема:	**RPG**
Издатель:	**Virgin Interactive**
Разработчик:	**Westwood Studios**
Требования к компьютеру:	**486/100, 4-x CD-ROM, DOS, WIN 95, SVGA, 8 MB RAM**
Цена:	**$65**



Сергей ДОЛИНСКИЙ

Как рыбак или грибник узнают свои заветные места? По приметам, неуловимым признакам, запахам... Так и профессиональный геймер чувствует по приметам, известным только ему, что желанная игра близка к выходу в свет. Тот кто успешно прошел тернистые пути Lands of Lore: The Throne of Chaos знает – продолжение будет неизбежно!

Но прежде чем отдаться новым волнующим приключениям, вспомним о том, что было: об ужасной угрозе, нависшей над миром Lands of Lore из-за происков колдуньи Скотии, хозяйки легендарного кольца Mask и предводительницы Черной Армии. Сколько сил и времени было потрачено нами для спасения короля Ричарда, как закалились мы в бесконечных боях с несметными полчищами монстров, как переживали предательство и измену, как мучились, разгадывая загадки запутанных лабиринтов и мрачных подземелий! И конечно же, мы победили, рассеяли злые чары, спасли мир. Как давно это было – три долгих года тому назад... С тех пор мы еще крепче привязались к Westwood Studios, создателю бессмертных хитов Dune II, C&C, Kyrandia.



Lands of Lore стоял несколько особняком в ряду ролевых игр минувших лет, подавляющая часть которых не могла похвастаться чем-либо хотя бы сравнимым по части внешней привлекательности с бродилками и стрелялками того времени (исключение, на наш взгляд, – Eye of Beholder II). Великолепная графика и прекрасное звуковое оформление Lands of Lore были вехой на пути развития этого жанра. Изрядная доля adventure, добавленная в игру, расширила ряды поклонников жанра RPG, вместе с тем вызвав легкое недовольство у апологетов-традиционалистов. Пойдя по пути слияния adventure и RPG, авторы сознательно отказались от кропотливого конструирования и развития характера главного героя. Они существенно уменьшили количество заклинаний и «полезных» предметов (как пример противоположного подхода — Daggerfall, в котором герой может приобрести тележку грузоподъемностью 1 тонна и, подобно Амудсену в экспедиции на Северный полюс, таскать её, полную барахла, по бескрайним просторам).

И вот, наконец-то, Westwood Studios устами своего вице-президента отдела разработки Луиса Кастла (Louis Castle) объявила – свершилось, цель достигнута — «создан новый небывалый мир, реальность которого для многих игроков превысит их ожидания». Что же ждет нас в **Lands of Lore II: Guardians of Destiny**?

Как в лихо закрученном мексиканобразильском сериале, заставляющем зрителя изрядно поволноваться, выясняется много неожиданного. Например, что та, с кем вы боролись в Lands of Lore I – милая старушка Скотия – Ваша мать. А главный герой Лютер, соответственно, ее сын, проклят и изгнан в пещеру на окраине королевства. Он пытается найти свою Судьбу. Вдобавок, Вы отягощены даром неконтролируемой трансформации (подарок «любимой» мамы), для избавления от которого необходи-







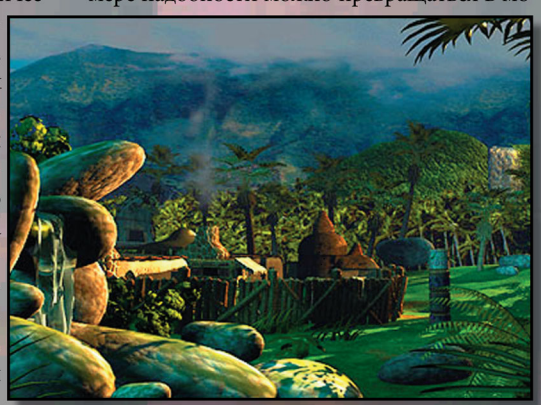


мо, пройдя через неведомые земли, отыскать некую Древнюю Магию. Вы побываете в двух десятках мест — от затерянных городов до непроходимых первобытных джунглей. Монстры (на сей раз полностью трехмерные, а не плоские, как раньше), ведомые новым улучшенным искусственным интеллектом, доставят игроку массу удовольствия. Теперь-то уж они не пойдут под меч-кладенец или волшебную дубину, как быки на бойню. Чуя близкую кончину, они убегут, чтобы зализать раны и, вернувшись с компанией своих друзей, стереть Вас, празднующего победу, с лица земли. Постарайтесь перехитрить их, чтобы избежать этого нежелательного поворота своей судьбы (или просто перебейте их всех, если сможете). Принимайте смелые решения, но помните, что нелинейный сюжет игры далек от банальности и зависит от Вашей воли. Это может либо сделать Вас героем, либо увести к силам зла по следам Вашей матери Скотии (тут уж разбирайтесь сами и выбирайте, кому что ближе).

Теперь о приятном. Создатели игры постарались взять все самое лучшее из технического арсенала современных игр. Вообще игра стала напоминать самые последние шедевры по мотивам DOOM. Вид от первого лица, трехмерный мир с полной свободой передвижения в разрешении 640x400 погрузят Вас в фантастическую реальность **Lands of Lore II: Guardians of Destiny**. Опробованная впервые в DOOMалках система динамического освещения создает иллюзию естественности пламени горящих факелов, пульсирующего сияния магических предметов (при желании их можно использовать для освещения) и мириады других впечатляющих эффектов. Каждая деталь игры тщательно и с любовью проработана художниками Westwood Studios, включая анимационные фрагменты, перехватывающие дыхание. Даже сцена собственной гибели может теперь доставить некоторое удовольствие.

Превосходные звуковые эффекты позволяют слышать звук меча, выскальзывающего из ножен, шаги и треск кустарника, ломаемого подбирающимися кровожадными монстрами. Что касается фонового музыкального сопровождения, то его оформление folk-музыкантом Дэвидом Аркенстоном (David Arkenstone) может не понравиться поклонникам другой музыки. Однако в нашем случае оно идеально срабатывает.

Особенно выделим сильно расширенную систему магии. Напрягайте свою память, поскольку в Вашем распоряжении находится более восьми десятков эффектно визуализированных заклятий. Можно вызывать духи мертвых и штормы, создавать боевых вампиров, атакующих ваших врагов, огненные шары, сжигающие все на своем пути (не забывайте о динамическом освещении) и многие другие «радующие» врагов вещи. По мере надобности можно превращаться в могучего монстра или юркую ящерицу, что изменяет возможности главного героя взаимодействовать с окружающим миром и населяющими его персонажами. Прибавьте к этому простой и удобный интерфейс, и Вы поймете, что три года работы Westwood Studios не были потрачены впустую.





Что еще может пожелать истинный ценитель?

Итак, все приметы подсказывают нам, опытным геймерам — рыбакам, — вот она, крупная рыба, вот он хит сезона! Вперед, друзья, за добычей!



+ Отличная графика, интересный сюжет

− Требуется знание английского языка

= Выдающаяся игра во всех отношениях

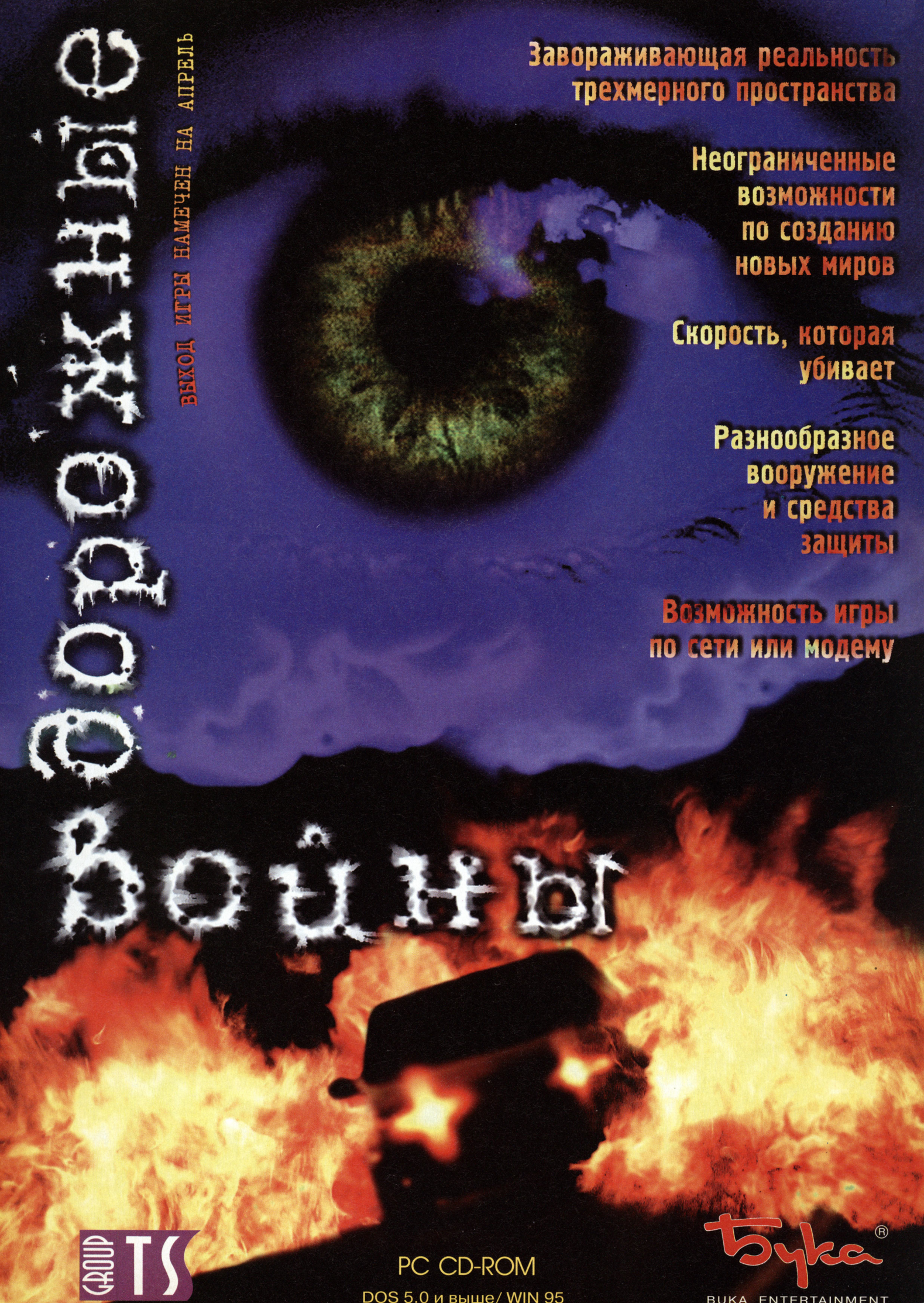
9



телефон коммерческой службы: **261.04.49** телефон эфирной студии: **261.04.19** Internet: **www.station.ru** e-mail: **radio@station.ru**
106.8 станция

Подземные войны

ВЫХОД ИГРЫ НАМЕЧЕН НА АПРЕЛЬ



Завораживающая реальность трехмерного пространства

Неограниченные возможности по созданию новых миров

Скорость, которая убивает

Разнообразное вооружение и средства защиты

Возможность игры по сети или модему

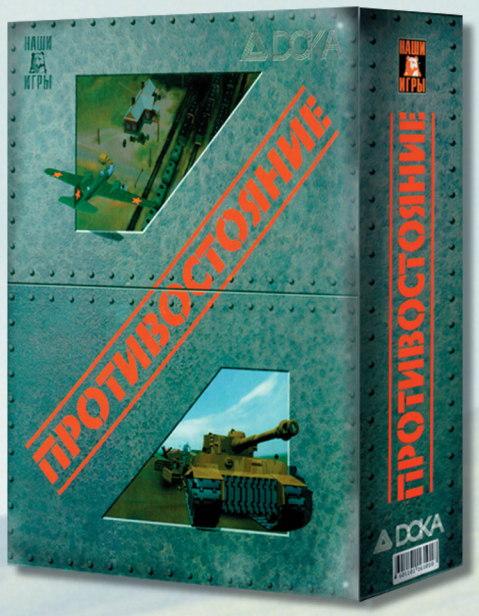
GROUP TS

PC CD-ROM

DOS 5.0 и выше/ WIN 95

Бука®

BUKA ENTERTAINMENT



Противостояние

Тема: Военная стратегия, тактика
Издатель: Дока
Разработчик: «Наши игры»
Требования к компьютеру: 486/66, 8 MB RAM
Цена: ~150-180 тысяч рублей

Сергей ЛОСЕВ

Если пару лет назад кто-то сказал бы мне о том, что компьютерная игра отечественной фирмы будет намного лучше, чем продукция американских компаний, я, наверное, не поверил бы этому человеку. Но сегодня я сам говорю: «Такие игры существуют!». Пусть Вас не смущает, что в огромную коробку вложено всего три предмета: книжечка с описанием, регистрационная карточка и CD. Все сомнения исчезнут, когда Вы установите диск в CD ROM и наберите команду INSTALL. Сделайте это прямо сейчас и **«Противостояние»** — так называется эта игра, не обманет Ваших ожиданий.





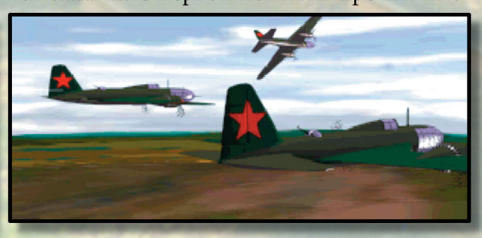
Вторая мировая война - тема, пользующаяся особой любовью у разработчиков компьютерных игры в жанре стратегии. Еще бы, в этой тяжелой войне участвовали чуть ли не вся Европа и даже Америка, поэтому сюжетов и уровней можно придумать на добрую тысячу, причем один сценарий не будет повторять другой. И все же игры, с которыми уже приходилось сталкиваться, включая и бесспорный шедевр 1996 года Red Alert, грешат недостатками. Немного отвлекаясь от темы, рассмотрим Red Alert поближе. Уже в самом начале игры есть противоречие с реальной историей: какой-то профессор изобретает машину времени, путешествует в 1924 года и похищает Гитлера, а в итоге Сталин объявляет войну странам с некоммунистической идеологией. Если мне не изменяет память, то общим мнением глав европейских государств Гитлер в свое время считался политиком, способным остановить шествие по миру коммунистических «призраков» и уж, если кого-то надо было красть, то В. И. Ленина. В таком случае не было бы ни коммунизма, ни Второй Мировой войны, ни, возможно, даже и Германии, а наша цивилизация развивалась бы совершенно иначе. Все события Red Alert — фантастика чистой воды. Между тем, хочется видеть игровые программы, в которых не ставятся бессмысленные эксперименты над историей, и особенно над историей России.

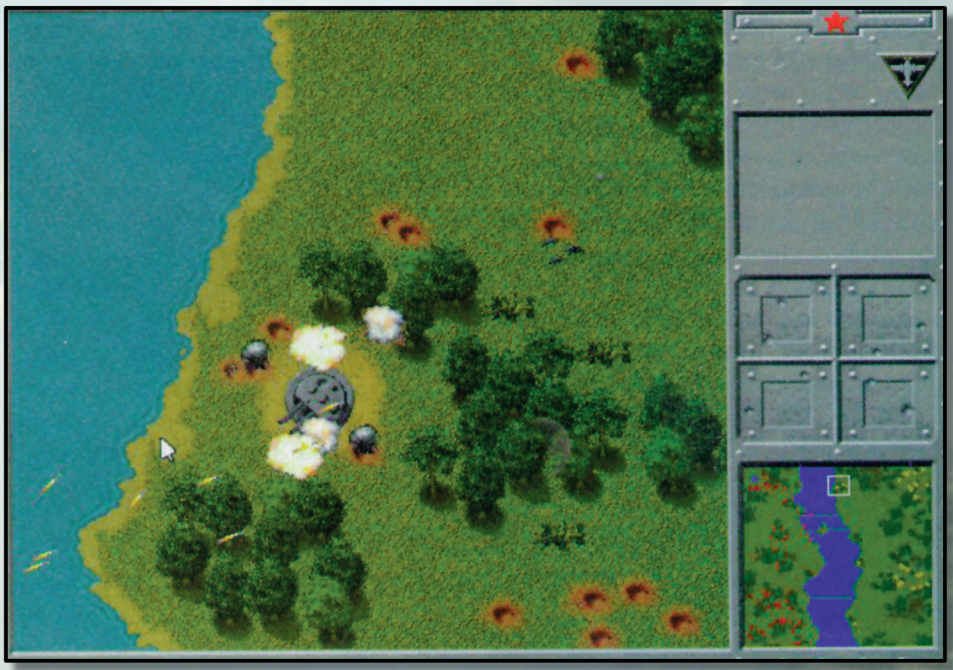
Одной из таких программ является игра **«Противостояние»**, повествующая о Великой Отечественной войне. В ней отсутствуют такие несуразности из Red Alert, как, например, возможность разведения собак исключительно русскими (а как же знаменитые немецкие овчарки), нет и противоречащих реальной истории событий. Сюжет игры продуман до мелочей, — здесь просто необходимо следует сказать щедрые слова благодарности авторам этой игры. В **«Противостоянии»** они предусмотрели огромное количество типов миссий: в одних нужно эвакуировать ценное оборудование или людей из участков, находящихся неподалеку от линии фронта, в других - уничтожить вражеские подразделения, в третьих - захватить какие-то объекты и некоторое время удержать их. Сразу вспоминаются отечественные фильмы о Великой Отечественной войне - по сути, в них происходят те же самые события.

В игре Вы не найдете каких-либо намеков на строительные мероприятия, сражение ведется исключительно имеющимися силами. С первой попытки пройти мис-

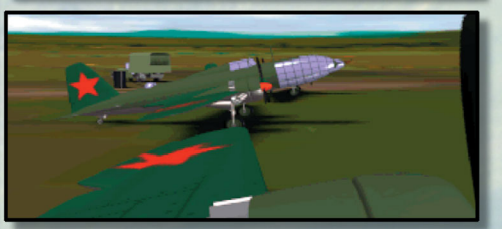














сию вряд ли получится, приходится возвращаться к ней снова и снова, пока не будет найдено верное тактическое решение. Пяток сыгранных мной миссий продемонстрировали наличие лишь одного «победного» решения. Впрочем, возможно, я ошибаюсь, и, если у Вас получится проходить уровни игры разными способами, что ж, Вы можете увековечить свое имя в истории. Может быть, Вам следует попробовать себя в ратном деле.

Программа не поддерживает таких «модных» функций, как автоматический запуск под Windows 95, игра по сети, модему или Internet. Но это никоим образом не влияет на ее высокое качество. Смею предположить, что компания «Наши игры», накопив средства на продаже игры, выпустит-таки ее сетевой вариант. Тем не менее, в **«Противостоянии»** есть многое из того, что должно быть в коммерческом продукте. Есть средства для настройки звуковой карты. Есть мультипликационная заставка, знакомящая с происходящими событиями. И самое главное, игрой чрезвычайно просто управлять. Единственное, что, по моему мнению, может вызывать проблемы — это неудобные средства автоскроллинга карты, — прокручивать ее можно лишь при удерживаемой левой кнопке мыши.

Для воспроизведения звуков и музыки в программе используются звуковые карты Sound Blaster и Ultra Sound. Графический интерфейс программы привлекателен, хотя он, возможно, и лишен некоторой доли изящества Warcraft 2 и Red Alert. Тем не менее, в отличие от Warcraft, в игре не встречаются воины-исполины, живущие в крохотных домиках, а, в отличие от Red Alert, модели поведения военных подразделений более реалистичны. Например, запас боеприпасов в танках ограничен; повредив гусеницы танка, его можно остановить и уничтожить дальнобойной артиллерией, самолеты от пистолетного выстрела не падают на землю, а катюши... впрочем, этого не опишешь словами, их надо хотя бы разок увидеть в действии. Только не забывайте после каждой серии выстрелов катюши уводить их из под ответных ударов противника. В **«Противостоянии»** Вы можете почувствовать себя господом-богом (Вам даже сам Сталин отдает почести), который откуда-то из космоса наблюдает за перемещениями и перестрелкой танков, солдатиков и прочих подразделений. Делать глобальные изменения в тактике боя вряд ли получится. Время от времени можно лишь корректировать действия армий, чрезмерно увлекшихся перестрелкой. Как правило, силы противника превосходят Ваши собственные, и поэтому успех зависит от того, насколько удачно выбрана позиция для обороны и обстрела противника. Но, увы, это удается далеко не всегда: когда Вы думаете, что победа уже близка, у противника как по мановению волшебной палочки появляется парочка свеженьких танков, которые, естественно, нарушают Ваши планы о победе, повышении и наградах. Отметим также, что посередине миссии записаться нельзя — идет война, поэтому извольте воевать, а вот приедете в штаб, тогда, пожалуйста, записывайтесь, сколько угодно.

Итак, подведем итоги. **«Противостояние»** — первая отечественная игра, в которой правдиво рассказывается об исторических событиях Великой Отечественной войны. «Наши игры», не имея, как компании Westwood и Virgin, миллионов долларов, сумели создать продукт, наивысшей оценки. **«Противостояние»** — игра для всех поклонников стратегии реального времени, которые не имеют лишних денег, дабы покупать дорогостоящие игры американских компания. Цена **«Противостояния»** составляет 150 тысяч рублей, что по карману отечественным пользователям персональных компьютеров. И этим качеством программы непременно стоит воспользоваться.

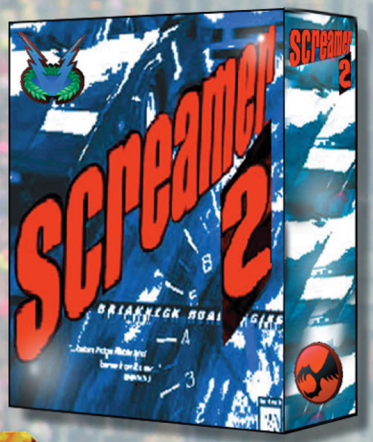


Симпатичная графика и прекрасный сюжет

Отсутствуют режим сетевой игры

Лучшая игра реального времени на историческую тематику

8



Screamer 2



Тема:	Гоночный симулятор
Издатель:	Virgin
Разработчик:	Milestone
Требования к компьютеру:	Pentium 60, 8 MB RAM, 4-x CD-ROM, SVGA
Цена:	$65

В любой симулятор (не обязательно гоночный, и если он заслуживает внимания) тонко балансирует на грани реалистичной правдоподобности и играбельности. Как правило, это взаимоисключающие понятия, но на равновесии противоположностей, как нам с Вами известно, и достигается гармония.

Итак: **Screamer 2** (далее по тексту **S2**) от Milestone, как разработчика, и Virgin, как издателя. Против **NASCAR Racing 2** (далее —**NC2**) от Papyrus Design Group, Inc в обществе Sierra.



S2 — это способ получить Впечатление. Можно написать это слово с большой буквы. Я разрешаю. Вся игра нацелена на то, чтобы дать Вам возможность почувствовать и увидеть. Что с того, что таких трасс нет в природе и не может быть. Что с того, что на таких скоростях практически невозможно вписаться в те повороты, что предлагают разработчики. Ничего, что трассы коротки, а записывающая камера всего одна и не всегда выбирает удачные ракурсы, а 3D-engine слегка глючит при резких поворотах. Пустое.



Если Вы уже купили игрушку, — вставьте диск в CD-ROM. Пускайте инсталляцию. В **S2** можно выбрать четыре графических режима. Причем выбор возможно осуществить в процессе инсталляции и не захламлять жесткий диск лишними мегабайтами. Это разумно, но я так не делаю. Запустите Setup, он сам определит видеоплату и звуковое железо, о чем Вам радостно и сообщит.

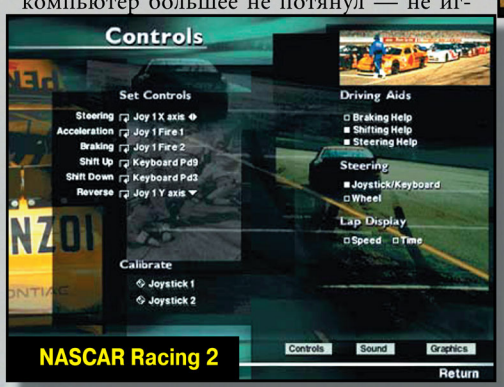




Звуковые эффекты не из разряда нетленных, но музыка хороша и удачно подобрана, в процессе езды можно менять диски в бортовом CD-player'е. Это удобно.

Графические режимы:

Вариант 320x200x256 я не рассматриваю — это удел обиженных. Если Ваш компьютер большее не потянул — не играйте в **S2** — пожалеете. А потом испортите настроение еще кому-нибудь. Не надо.



Вариант 640x320x65536 — это пища богов. Скажу только, что именно этот режим чаще всего конфликтует с «желтыми» видеокартами. На моей технике его осуществить не удалось — на экран шла рябая просыпь черно-белого шума. Может быть, Вам повезет.

Вариант 320x200x65536 стоит хотя бы один раз выбрать, чтобы посмотреть на небо. Небо в S2 необыкновенно при 65536

+ Высокая зрелищность

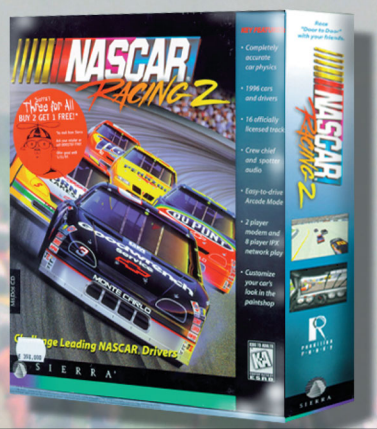
− Множество мелких огрехов, не портящих общее впечатление

= Добротный красивый симулятор

8

NASCAR Racing 2

Тема:	**Гоночный симулятор**
Издатель:	**Sierra**
Разработчик:	**Papirus**
Требования к компьютеру:	**486/66, 16 MB RAM, 2-x CD-ROM, SVGA**
Цена:	**$65**



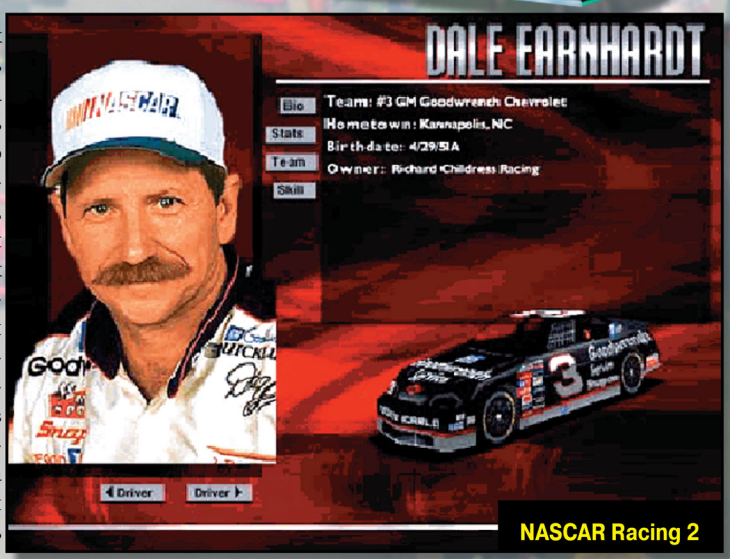
цветах. Когда ты мчишься со скоростью 110 миль в час по проселочным дорогам холмистого Йоркшира, дорогу перелетают стаи голубей, а над тобой низко-низко висит тяжелое, налитое густым дождем черное клубящееся небо, хочется орать от радости, ожидая, что вот-вот хлынет летний дождь. Хлынет стеной. Эффект присутствия это называется.



И наконец 640x400x256 — рекомендуемый рабочий режим. SVGA-графика радует глаз. Все четко, ясно, зримо. Играть одно удовольствие.

Не буду разбирать опции игры. Скажу только, что можно устроить разовые, аркадные заезды, соревнования с одним противником на время. Оба режима хороши для тренировки. Можно посоревноваться с друзьями по джентельменскому набору связывающих устройств (модем, локальная сеть и т.д.), а главное (*внимание!*) разделить досуг с любимым человеком с помощью одной только клавиатуры. Экран делится горизонтально пополам. Клавиатура делится пополам же, но вертикально, и можно играть.

В настройках разрешается менять количество кругов на трассах, уровень профессионального мастерства у аркадных противников, учет повреждений при столкновениях (сомнительный показатель, ибо когда я при 94 mph не разъехался с угловым домом на развилке в городской части египетской трассы, и за это ничего не было, я перестал обращать внимание на эту опцию) и еще пара переключателей.





И главное, конечно, — чемпионат. Соревнования происходят в четырех лигах. Для того, чтобы попасть в следующую, надо победить в предыдущей. Трассы — Англия, Египет, Калифорния, Финляндия, Швейцария, Колумбия. Попробуйте — не пожалеете. Моим любимым занятием, например, было расшвыривание плетеных корзин, которые расставлены в Каире по бокам трассы у лавочек и ресторанчиков.

Что же о NC2? Очень детальный симулятор гонок. Со всеми процедурами подбора машины, изменения индивидуальных настроек, проработки дизайна, тренировками, квалификационными заездами, и самими гонками.





+ **Очень детально, добротно и достоверно проработано**

– **Бедный визуальный ряд, высокая потребность в ресурсах**

= **Дотошный симулятор с претензией на реалистичность**

7





Множественность опций позволяет бесконечно тонко настраивать игровой процесс. Камеры, закрепленные на всех выступающих частях автомобиля, дают полную картину при replay, плюс к этому два канала телевидения, снимающие гонку с очень грамотных ракурсов, плюс возможность просмотреть запись для любой из



машин, участвующих в гонке.

Яркая отличительная особенность - повреждения машины, сделанные детально и зрелищно. Правда, в этой части разработчики NC2 немного перемудрили. После моей неудачной попытки заехать в бокс для дозаправки и смены резины, при которой я претерпел боковое соударение с торцом бетонного отбойника-разделителя, каркасные стойки прогнулись, стекла вылетели, и управление болидом значительно ухудшилось. Упала скорость, машина рыскала из стороны в сторону, развороченная передняя часть дымилась, а вставший на дыбы капот заслонял обзор, соперники бросались в рассыпную, если мне удавалось, надсадно ревя, их настичь, а по радио надрывался Head Wrench, призывая меня сойти с трассы. Какое-то время я все же продержался, и только после того, как устроил гигантскую свалку с участием десятка машин (на свою беду меня догнала лидирующая группа), мою машину принудительно отволокли в отстойник, правда, уже не одну. Оставшуюся часть гонки я наблюдал со стороны, следя, как перемещаются по строчкам таблицы мои оставшиеся на колесах противники. Каково же было мое удивление, когда при просмотре записи я обнаружил, что все это время ездил на двух ко-

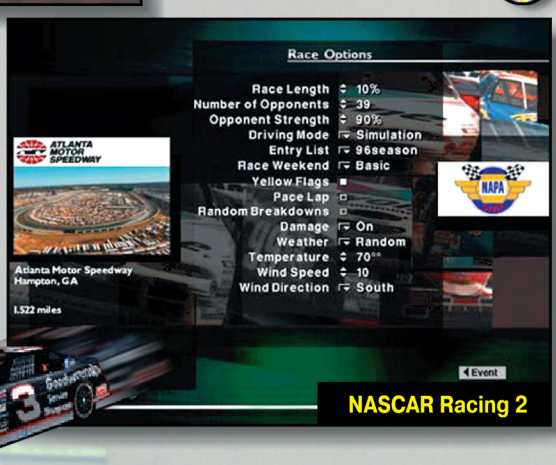


лесах (без правого переднего и левого заднего). Смотрелось конечно красиво, но от realistic, как хотела уверить соответствующая опция, было все же, согласитесь, далеко.

И последнее - трассы сделаны убого и однообразно.

Резюмирую: если Вы хотите получить эмоциональный положительный заряд, визуально насладиться и восторгнуться процессом вождения автомобиля, Ваш выбор — Screamer 2 (принцип сел и поехал), если же Ваши пристрастия лежат в области длительного, скрупулезно и реалистично выполненного накручивания кругов по бетонным трекам, с соблюдением всех традиций и условностей. Вам стоит приобрести NASCAR 2. При исполнении этих условий в обоих случаях Вы останетесь довольны. Обе игры благополучно работают как под DOS, так и под Windows. Памяти лучше иметь 16Mb, хотя S2 будет влачить себя и при 8Mb. Что касается процессора, то хочется сказать Вам, уважаемые, сделали наконец бы upgrade до Pentium-100, тогда глупые вопросы пропадут сами собой. CD-ROM, кстати, рекомендую 4-х скоростной. А для NC2 имеет смысл обзавестись рулевым колесом и педалями. Потом спасибо скажите. Вот, пожалуй, и все.





AH-64D

Юрий ПОМОРЦЕВ



Тема: Вертолетный симулятор
Издатель: Eidos Interactive
Выход: февраль-март 1997 года

Да, много воды утекло с тех пор, как появились самые первые вертолетные симуляторы. Хотя «симуляторы» — это еще громко сказано, ведь согласитесь, что непросто было в середине восьмидесятых сымитировать реальную картину мира на слабенькой графике и передать весь спектр звуков на «пищалке». Для того времени такие игры, как LHX, Gunship были пределом совершенства, причем как графического, так и звукового.







А что же сейчас? На данный момент появилось довольно много вертолетных леталок, и судя по той периодичности, с которой они появляются на свет, можно смело утверждать, что интерес к подобным играм не остывает. На наш суд были представлены Apache, Comanche, Hind. Отчасти сюда можно отнести и серию Strike'ов (Urban, Jungle, Soviet...), которые хотя и не являются реалистичными симуляторами, но прямо относятся к играм вертолетной тематики.

Не так давно свет увидели два вертолетных симулятора с одинаковыми названиями — **AH-64D Longbow**. Видимо, эта модель так понравилась как разработчикам, так и геймерам, что Eidos Interactive решила выпустить еще одну игру, в которой центральным объектом станет все тот же **AH-64D**.

Новая игра во многом будет похожа на своих клонов. Во-первых, будет использоваться SVGA графика. Во-вторых, судя по картинкам, разработчикам удалось сделать достойный «движок», поэтому визуально Eidos'овский продукт ничуть не уступает предшественникам.

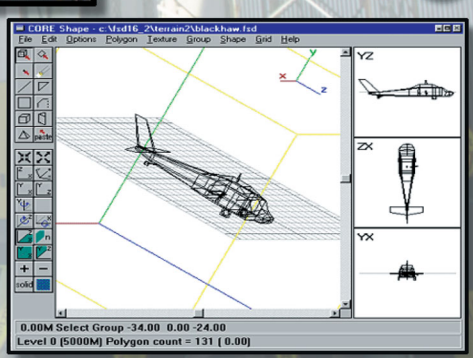
Но есть у нового симулятора и множество уникальных черт. Начнем с того, что полеты будут происходить не только над бескрайними степями и пустынями, но и в городах. Разнообразие военной техники противника просто поражает - от примитивных старых военных вертолетов до современнейшей техники, например, БМП, мощных ракетных установок ПВО, новейших танков и т.д. Вас ждет семь разнообразных типов миссий - от спасения союзников (Search and Rescue) до атаки вражеского тыла (Deep Attack). Можно будет менять уровень подготовки врагов (всего три варианта) и их суммарное количество (также три варианта).

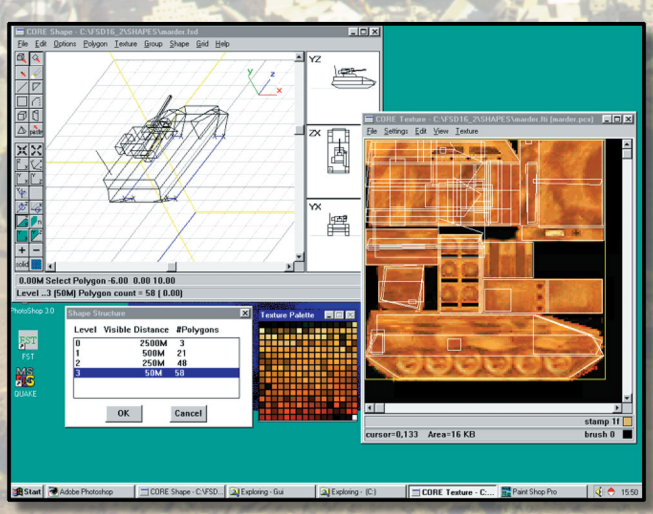
Боевой театр будет располагаться в трех точках планеты — в Саудовской Аравии, России и Колумбии.

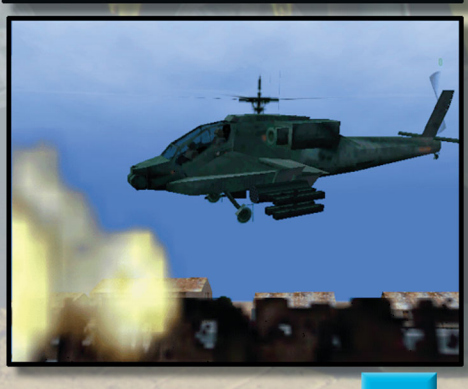
Возможно будет устанавливать погодные условия — ясная погода, дождь, туман (или по случайному закону).

В **AH-64D** будет реализован режим для подготовки новичков (так называемый «training»). Для тех, кто предпочитает сражаться с товарищем, предусмотрен multiplayer, в котором поддерживаются все стандартные протоколы соединения (модем, нуль модем, сеть).

Работать игра будет под управлением Windows 95, аппаратные требования — ориентировочно Pentium, 16 Mb RAM. Сама же игра появится где-нибудь в конце февраля — начале марта 1997 года.







Алексей КУРАКИН



HEROES II of Might and Magic



Тема:	**Пошаговая стратегия**
Издатель:	**New World Computing**
Разработчик:	**New World Computing**
Требования к компьютеру:	**486/66, 8 MB RAM, 50 HD, 2-x CD-ROM, WIN'95, DOS**
Цена:	**$50**



Компания New World Computing решила в очередной раз порадовать любителей пошаговой стратегии. На конец 1996 года пришелся выход в свет второй части некогда популярной игры Heroes Of Might and Magic. Полное название продолжения звучит следующим образом: **Heroes Of Might and Magic 2: The Succession Wars**. Пошаговая стратегия - вещь сама по себе несколько своеобразная. Когда это своеобразие подается с налетом магии и волшебства, результат сильно будоражит умы стратегов. Видимо, по этой причине процесс ожидания следующей части игры сопровождался некоторой нервозностью со стороны поклонников данного жанра. Впрочем, пожалуй, продолжение практически каждой игры является долгожданным. В первую очередь в связи с имеющим место мнением, будто вторая часть любой игры должна показать миру нечто, что способно покорить своей красотой и новизной. Но не всякий раз ожидания оправдываются. Стать свидетелем явного прорыва в области создания компьютерных игр удается далеко не каждый день. Это обусловлено в первую очередь тем, что создатели зачастую сильно затягивают срок выхода игры, стремясь сделать нечто поистине привлекательное. Но к моменту непосредственного появления программного продукта на полках магазинов большинство примененных технологий и новшеств уже не является чем-то передовым, и новинка способна не поразить своим великолепием, а лишь достойно конкурировать с целым рядом однородной продукции. Иными словами, на рынке компьютерных игр появляется новая порция наркотика, так давно ожидаемого фанатами. В данном случае ситуация примерно такая. Что реально получило играющее человечество от появления **Heroes Of Might and Magic 2**? Реального прорыва в данной области не произошло, и разработчики сами это ощущают, о чем можно судить хотя бы по тому, что на красиво выполненной упаковке нет громких цитат из различных журналов игровой направленности. Хотя нельзя не отметить, что игра получилась на редкость удачной. Она вобрала в себя лучшие качества своей младшей сестры. При этом разработчики внесли также ряд изменений и усовершенствований, что в некоторой степени прибавило игрового потенциала. Как и прежде, предлагается мобилизовать дар стратега и фантазию с целью войны за территорию и ресурсы. Игроки должны сражаться против пяти противников за право обладания средствами создания и развития армии, дабы постоянно расширять и укреплять свои владения. В игру

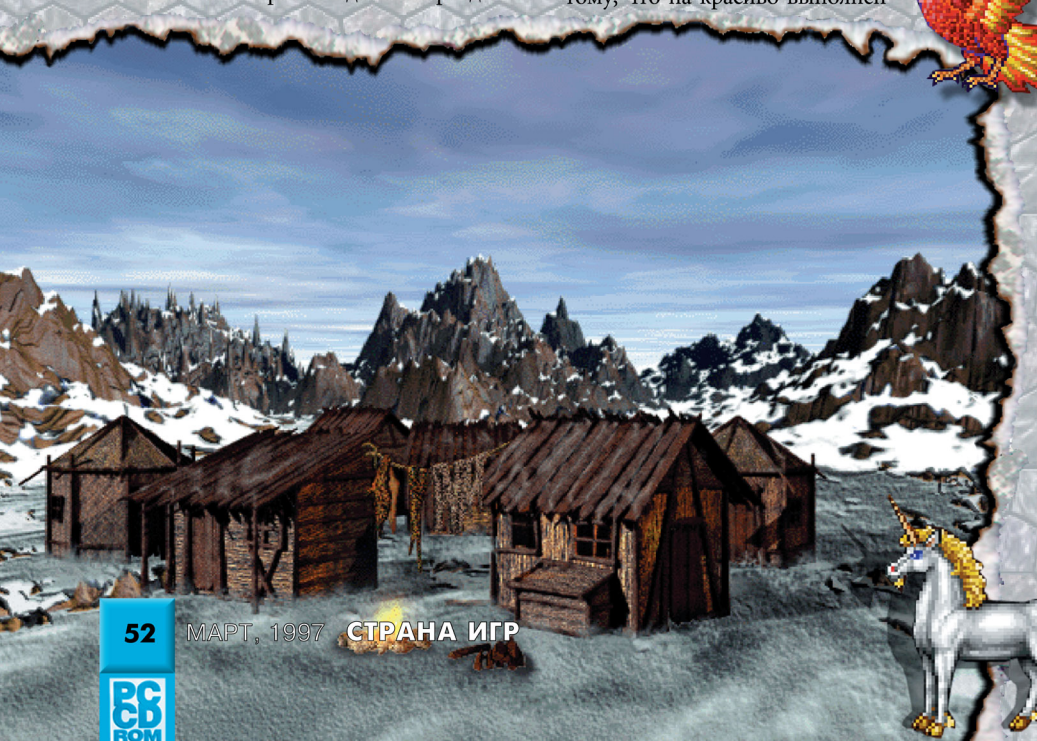
















введены новые герои: Wizard, командующий мощной армией волшебных существ, и Necromancer с полчищем демонических созданий. Каждый из героев обладает способностью приобретать вторичные навыки, такие, как стрельба из лука и руководство. Некоторые из этих навыков дублируют врожденные способности героев из первого Heroes Of Might and Magic (Pathfinding для Barbarian, Navigation для Sorceress). Один герой в состоянии обладать одновременно восемью навыками, когда всего на выбор их предоставлено четырнадцать. Способности героя развиваются при успешном продвижении по уровню. Приятным новшеством является то, что практически любое из созданий, ведомое героями, может быть усовершенствовано в процессе игры, благодаря этому Вы сможете приятно удивиться, обнаружив у своей армии новые свойства и способности. Но не только разрушающая сила претерпела изменения и обрела дополнительные возможности и средства к победе. Именно то обстоятельство, что смысл игры не заключается лишь в постоянных бездумных сражениях, выделяет игры данного жанра из общей массы. У играющего есть необходимость строить и развивать свой город. Возможности создавать своими руками памятники средневекового зодчества несколько расширились. Появилась пара новых монументальных строений. Таких, как скульптуры и рыночная площадь. А все то, что так знакомо и дорого сердцу каждого архитектора, обрело дивное свойство. Заключается оно в возможности поддаваться дальнейшим перестройкам и усовершенствованиям. При нехватке материальных средств во время покупки очередной избы или чего посерьезней не стоит печалиться, ибо в дальнейшем Вам еще представится возможность привести свою постройку в более привлекательный вид



(при условии, что в дальнейших подвигах будет сопутствовать удача и Вы не растеряете все свое богатство и имущество или не погибнете смертью храбрых на поле битвы). Внешний вид карты, на которой происходит все действо также претерпел некоторые изменения. Создателями были добавлены два новых типа поверхности: потрескавшаяся от жаркого климата земля и побережье некоего неизвестного науке водоема, а также множество других новых форм и объектов, способных украсить местный ландшафт. Разработчиками была предусмотрена возможность различных вариантов завершения игры, что лишний раз подчеркивает стремление отойти от слепого девиза «KILL'EM ALL». Набор карт и сценариев будет зависеть также от того, кому из сыновей лорда IRONFIST Вы соблаговолите содействовать в стремлении к трону: Роланду или Арчибальду. Ну а в случае нечеткого понимания и осознания кругом происходящего следует нажать клавишу «R», и Вам в доступной форме на чистейшем английском языке разъяснят обстановку.

В заключение следует отметить достойное графическое исполнение **Heroes Of Might and Magic 2**, что, впрочем, не сильно удивляет, ибо сей аспект просто соответствует уже сложившимся стандартам в области производства компьютерных игр, а также весьма удобное управление происходящим (исключительно при помощи «мыши». А также хочется пожелать Вам удачи в преодолении вполне удачного продолжении неплохой, но своеобразной (как и вся пошаговая стратегия) игры.

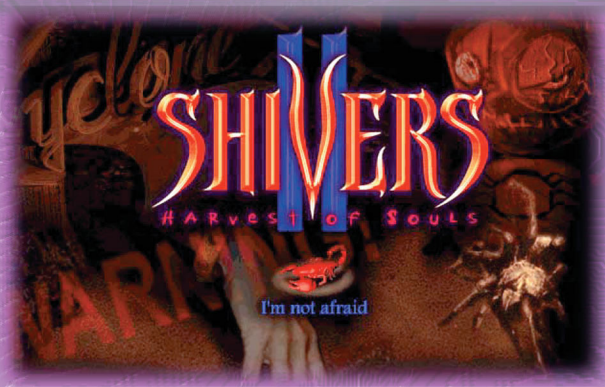


Игра не принесла разочарований

Вряд ли чем выделится на фоне аналогичных игр

Игра в добрых традициях жанра

9



Тема: Приключение
Издатель: Sierra
Выход: Апрель 1997 года

Компания Sierra не забывает о поклонниках Myst-подобных игр и к концу первого квартала 1997 года обещает выпустить **Shivers II: Harvest of Souls.** Впрочем, вряд ли об игре можно будет говорить, как о точной копии Myst. Графика в **Shivers II** оказывается более динамичной, примерно такой же, как и в Zork Nemesis от Activision. Кроме того, в Shivers II по ходу игры графические изображения можно вращать под любым углом.

Игра навеяна и Sierra-овским ароматом: главный герой снова борется со злом - существо «Петроглиф» (Petroglyph),



такое же мерзкое, как и Иксупи (Ixupi) из первого **Shivers,** доставляет много неприятностей людям. Лишь Вам по силам сразиться с ним лицом к лицу и... победить!

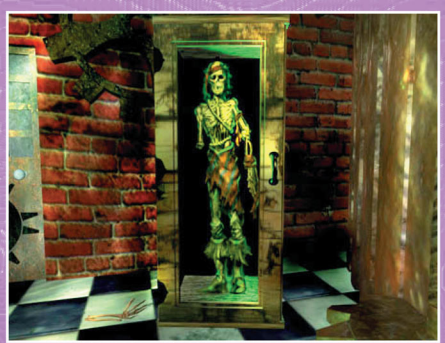


Предыстория **Shivers II** вкратце такова. Где-то в дебрях Аризоны затаился маленький городок Сайклон (Cyclone), о котором, вероятно, никто и никогда не вспомнил, если бы не довольно странные события, происходящие в нем на протяжении нескольких последних месяцев. В городе пропадают люди. Знакомые главного героя игры отправились в Сайклон и с тех пор от них ни слуху, ни духу. Настала пора и Вам посетить этот город.

Внешне Сайклон производит довольно странное впечатление. По пустынным улицам бродят закутанные фигуры, которые почему-то называют себя «темными облаками» (dark-cloud). Эти агрессивные создания никогда не показывают своего человеческого лица (человеческого ли?). В городе Вам предстоит встреча и с ведьмой в белом наряде. Она может оказать неоценимую услугу, но в некоторых случаях ничего, кроме вреда, от этой ведьмы ждать не стоит. Кто виноват в исчезновении Ваших друзей, жители города, эти самые «темные облака» или, может, более могущественные силы зла? Конечно же, у Вас получится найти ответы на все поставленные вопросы. Вы обнаружите своих пропавших друзей и раскроете тайны странного города. Только берегитесь: за каждым Вашим шагом следят, и чрезмерно рискованные поступки могут заканчиваться смертельными для Вас неприятностями. В игре насчитывается более 50 головоломок, причем для решения одних из них достаточно посмотреть себе под ноги, а для других - исследовать все темные закоулки, подвалы и чердаки домов.

На CD с игрой записаны качественные трехмерные изображения и натурное видео Режим ретроспективы (flashback) позволяет повторно просматривать видеовставки. В игре трудно обойтись и без хорошей звуковой платы, способной воспроизводить все оттенки звучания (шелест, скрип, тихие шаги). Качественный звук, льющийся из колонок, поможет даже решить некоторые загадки. В зависимости от предпринимаемых действий события игры протекают по разному и приводят к разным окончаниям.

Подводя итоги, отметим, что **Shivers II: Harvest of Souls** обязательно займет почетное место среди приключенческих игр. А любители хитрых головоломок получат огромное наслаждение от многочисленных сюрпризов, которые вместе с игрой преподнесет им Sierra в апреле этого года.









AGE of Empires

Тема: Real-time стратегия
Издатель: Microsoft
Выход: Первая половина 1997 года

Фирма Microsoft продолжает свою экспансию в мир компьютерных игр, в очередной раз доказывая, что она может все. На сей раз Microsoft издает стратегическую игру, которую кратко можно описать как смесь второй «Цивилизации» и второго же Warcraft'a. Представьте себе «Цивилизацию», где все события развораччиваются в реальном времени (если, конечно, Вы не считаете это кощунством над шедевром). Добавьте туда воркрафтовскую графику, маленькие трехмерные фигурки, суетящиеся в лесах, походы за дровами и на охоту – и Вы получите некоторое представление о том, что собирается выпустить Microsoft.





В игре Вам предстоит сделать из маленького племени Ледникового периода сверхмощную цивилизацию, по ходу подчинив себе или завоевав все остальные племена и народы. Вам надо будет руководить племенем, отправляя его население на охоту, на строительство сооружений и городов, а также, конечно, на войны. По ходу дела будет двигаться вперед наука. Примечательно, что временной отрезок, покрываемый в игре, значительно больше, чем в «Цивилизации» – здесь это десятки и сотни тысяч лет. Очень интересно будет посмотреть, как столь глобальная стратегия реализуется в режиме real-time.



Microsoft демонстрировала одну из первых версий игры, где, еще на заре цивилизации, племя отправлялось на охоту. На экране в мельчайших подробностях можно было наблюдать, как охотник настигал в лесу оленя, подстреливал его из лука, а затем добивал ножичком. Свидетели умалчивают, что при этом говорил счетчик игрового времени. Либо охота длилась сотню лет, либо на прохождение игры у вас уйдут тысячелетия... Кроме того, не совсем понятно, что будет демонстрироваться в игре при такой детальности в двадцатом веке: походы в продуктовый магазин?







Впрочем, утрирования, конечно, в играх возможны, и уж что-нибудь такой гигант, как автор игры и основатель фирмы Ensemble Studios Брюс Шелли (со-дизайнер первой версии «Цивилизации» и Railroad Tycoon'a) придумает. Стратегические игры вообще грешат некоторой временной неточностью. С другой стороны, идея совмещения популярного сейчас жанра real-time стратегии и проверенного годами успеха «Цивилизаций» исторического материала наверняка обеспечит повышенный интерес к игре (а ее издателю – доходы).



Предполагается поддержка игры по сети (в том числе и через Интернет). Безусловно, сильной стороной **Age of Empires** является графика – фигурки персонажей здесь меньше, чем в Warcraft'e, но значительно детальней прорисованы, чем во второй «Цивилизации» (которая вообще грешит некоторой схематичностью графики).

Age of Empires может стать не только первым объективным успехом фирмы Microsoft на игровом поприще, но и одной из лучших стратегических игр этого года. И в этом случае поклонникам этого жанра остается только с нетерпением ждать, когда же это нечто весьма необычное наконец появится на свет.





ADMIRAL SEA BATTLES

Тема: Военная стратегия
Издатель: Megamedia
Выход: Весна 1997 года

В Warcraft, на мой взгляд, водные баталии казались намного более сложными и занимательными, чем походы лучников, рыцарей и магов. В игре **Admiral – Sea Battles** предоставляется возможность топить суда пиратов на огромных морских просторах. Отмечу также, что игра **Admiral – Sea Battles** в большей степени ориентирована не на любителей динамичных Warcraft и Red Alert, а скорее на пользователей спокойных и неторопливых сражений, типа Panzer General. Восемнадцать миссий игры сильно отличаются друг от друга, – пожалуй, по этому параметру **Admiral** напоминает мне Warcraft. В одних миссиях игры необходимо проплыть в нужном направлении, в других – суметь построить и защитить крепость или порт, в третьих – охранять транспортные суда, пока они плывут к месту своего назначения.





Управление в игре очень простое: для перемещения кораблей и строительства портов используется мышь. В игре можно использовать 11 типов судов, начиная от крошечных, но быстроходных галер, и заканчивая огромными трехпалубными линкорами. Каждый корабль имеет набор атрибутов: класс, уровень боеспособности и защиты, дальнобойность, количество экипажа и т.д. Отремонтировать поврежденный в бою корабль можно в специально оборудованных портах.





Итак, **Admiral – Sea Battles** не может не понравиться любителям стратегических игр, так как разработчики компьютерных игр не часто балуют нас с Вами «Морскими боями».



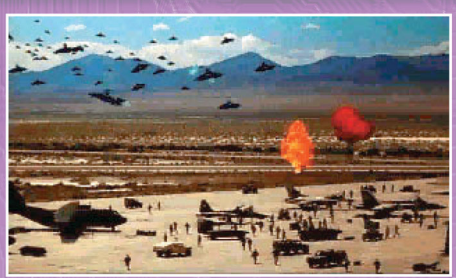
INDEPENDENCE DAY

Тема: Трехмерная самолетная стрелялка
Издатель: Fox Interactive
Другие платформы: Sony PlayStation, Sega saturn
Выход: Конец зимы 1997 года

Еще совсем недавно сделанная по фильму игра была событием неординарным, а сейчас... Сейчас похоже, что фильмы снимаются с таким расчетом, чтобы по ним было легко и удобно сделать игрушку.

Типичный тому пример – фильм (и игра) с названием **Independence Day. Independence Day** – это День Независимости, отмечаемый американцами 4 июля. В этот день у всех жителей Америки резко просыпаются патриотические чувства, и любое, даже самое невинное, нелестное высказывание в адрес страны может закончится глобальным международным конфликтом.

По сюжету фильма (читай: «игры») именно к этому знаменательному празднику на нашу планету прилетают орды инопланетян (представьте себе чувства американской нации!). Их гигантские корабли зависают над крупнейшими городами мира – Вашингтоном, Парижем, Москвой, Токио и т.д. Проходит немного времени, и они дают первый залп, от которого с лица Земли исчезают города со всеми окрестностями. Но и земляне не лыком шиты – они гордо выходят на бой, хотя соотношение сил никак не назвать равным.

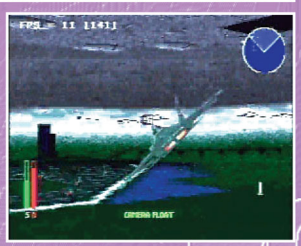




Итак, в Вашем распоряжении последние достижения военной самолетной индустрии – от FA-18 до EF 2000 и отечественного МиГ-31. Для начала придется избавиться от вражеских кораблей, которые находятся в атмосфере Земли, а под конец разобраться и с основным ко-



раблем инопланетян, заразив его сверхмощный компьютер вирусом. Дерзайте!



СКИДКА
НА NINTENDO 64

$20

До 1 апреля 1997 года 11101

СКИДКА
НА SEGA SATURN

$10

До 1 апреля 1997 года 11102

СКИДКА
НА SONY PLAYSTATION

$10

До 1 апреля 1997 года 11103

СКИДКА
НА INTERNET PACK

20%

До 1 апреля 1997 года 11104

СКИДКА
НА M.A.X. ДЛЯ PC

20%

До 1 апреля 1997 года 11105

СКИДКА
НА КОМПЬЮТЕР GATEWAY 2000

$100

См. стр. 33 в рекламе Gateway

До 1 апреля 1997 года 11106

СКИДКА
НА RE-LOADED ДЛЯ SONY PLAYSTATION US ВЕРСИИ

20%

До 1 апреля 1997 года 11107

СКИДКА
НА NASCAR RACING 2 ДЛЯ PC

50%

До 1 апреля 1997 года 11108

СКИДКА
НА NATO FIGHTER ДЛЯ PC

30%

До 1 апреля 1997 года 11109

СКИДКА
НА RAMA ДЛЯ PC

$20

До 1 апреля 1997 года 11110

Предъявив купон, Вы можете получить скидку в любом магазине Game Land. Адреса магазинов смотрите на 2-ой или 4-ой страницах обложки.

Фамилия
Имя
Адрес
Телефон

Фамилия
Имя
Адрес
Телефон

Фамилия
Имя
Адрес
Телефон

Фамилия
Имя
Адрес
Телефон

Фамилия
Имя
Адрес
Телефон

Фамилия
Имя
Адрес
Телефон

Фамилия
Имя
Адрес
Телефон

Фамилия
Имя
Адрес
Телефон

Фамилия
Имя
Адрес
Телефон

Фамилия
Имя
Адрес
Телефон

ВНИМАНИЕ ! НЕЗАПОЛНЕННЫЙ КУПОН НЕ ПРИНИМАЕТСЯ !

Redneck Rampage

Тема: 3D стрелялка
Издатель: Interplay
Выход: Апрель 1997 года

Как видно по картинкам, Redneck Rampage сделан с использованием тех же 3D средств, что и знаменитый Duke Nukem. Кое-что было, впрочем, улучшено: появилась возможность двигать предметы и ускорилась графика. В остальном же новая игра является сводным братом «Дюка» и нацелена на ту же аудиторию – на тех, кому нравятся кровавые садистские игры, изобилующие черным (и не только) юмором.



Как полагается, игра будет иметь сетевую поддержку, фоновую музыку в стиле разудалого рока и безумный сюжет. Два брата, фермеры из Арканзаса, устраивают свое буйство в связи с тем, что инопланетяне похитили их призовую свиноматку. Задача - свиноматку вернуть и шею кому надо свернуть. Этот процесс будет протекать на трех уровнях – на улице, в помещении и под водой. Вокруг бегают враги – местные арканзасские гопники с дробовиками, бандиты на грузовичках, периодически проезжающие мимо, ну и, разумеется, Чужие, что похитили свинью. Аналогичен и выбор оружия – от дробовика, динамита и медвежьих капканов до экзотики типа «рука-пушка инопланетянина», которая является оторванной инопланетной





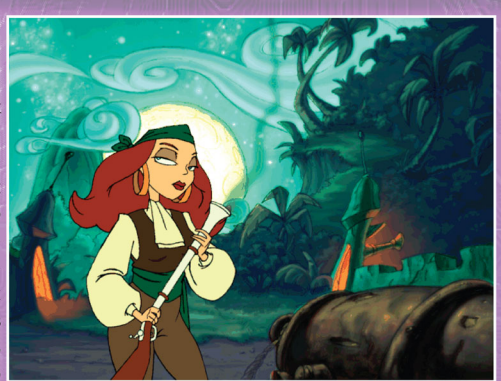
улучшенной конечностью, где вместо спускового крючка используется сухожилие. Ну и, конечно, по традиции сильны кровавые эффекты – теперь, вляпавшись ногой в лужицу крови, можно потом любоваться на следы.



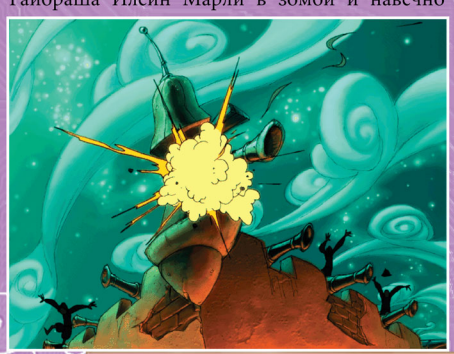
Monkey Island 3D

Тема: Приключение
Издатель: LucasArts
Выход: Первая половина 1997 года

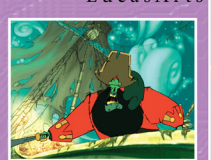
Возрадуйтесь, любители хороших quest'ов: наконец-то выходит продолжение одной из лучших игр всех времен! После довольно долгого затишья фирма LucasArts решила выпустить игру, которую ждали (и даже требовали в письмах) тысячи людей.



Итак, старый враг плохой пират ЛеЧак снова восстал из мертвых и никак не хочет оставить несчастного Гайбраша Трипвуда в покое. На сей раз он решил превратить подружку Гайбраша Илейн Марли в зомби и навечно подчинить себе. Дабы помешать воплощению жуткого замысла, Трипвуд решает сделать Илейн предложение. Однако при этом он по незнанию вручает подруге нехорошее магическое кольцо, которое превращает ее в золотой чурбан. Игра состоит в том, чтобы придумать, как расколдовать Илейн, одновременно борясь с происками плохих мертвых парней, и наконец-то (в третий раз) окончательно избавить мир от происков ЛеЧака.



Графика игры сделана в модном ныне мультфильмовом ключе, продолжая и развивая традиции последнего приключения LucasArts





Full Throttle, только на сей раз в SVGA-режиме и под Windows 95. Интерфейс же ничем не должен разочаровать старых поклонников уважаемой фирмы – новшества здесь минимальны.

В общем, можно с достаточной уверенностью предположить, что третий «Остров Обезьян» станет одной из лучших игр 1997 года.



Sentient

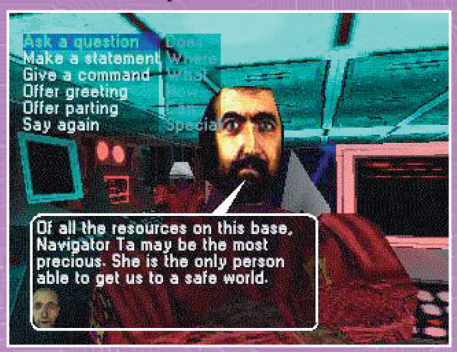
Тема: Приключние
Издатель: Psygnosis
Выход: Март 1997 года

Приключенческие игры (quest'ы) имеют один общий недостаток: строгую сюжетную ограниченность событий. Нравится Вам или не нравится, а игра пройдет и закончится так, как задумал автор, и не иначе, даже если Вы, игрок, в корне с этим не согласны. В последнее время фирмы-разработчики приключенческих игр все более активно ищут пути решения этой проблемы. Возможно, **Sentient** станет первой ласточкой среди игр с действительно изменяемым сюжетом.

Действие разворачивается на огромной космической станции «Икарус», где в последнее время происходят необычные вещи, связанные со странной радиационной болезнью. Вы, медэксперт Гэррит, посланы туда с Земли для выяснения причин непорядка. Неприятности начинаются уже на подлете к станции – Ваш шаттл меняет курс и врезается в обшивку, и Вы едва успеваете спастись. По ходу дела Вы столкнетесь с убийствами, пророческими снами, удивительными перевоплощениями. В довершение ко всему выяснится, что станция сошла с орбиты и понемногу приближается к местному солнцу...











Игра строится на общении. Вам необходимо решать, что говорить тому или иному из 60 персонажей в игре, в зависимости от его работы, настроения и характера. От общения зависит и то, в какую сторону из массы возможных будет развиваться сюжет.

CAVEWARS

Тема: Стратегия
Издатель: Avalon Hill
Выход: Весна 1997 года

Восемь специфических рас схватились в борьбе на выживание. Как всегда. Но на этот раз действие происходит в подземном мире туннелей и пещер. Это Ibido — мир высоких технологий и магии. Как это принято, Вы берете в свои сильные руки мудрое руководство одной из рас и ведете ее к светлому будущему, уничтожая по пути все, что шевелится. Остается непонятым вопрос, как разработчикам удастся совместить спелеоландшафт игрушки с танками и артиллерией, также уже анонсированными. Науку Вы будете двигать в трех направлениях — военное дело, горное дело, транспорт. В духовном плане предусмотрено развитие в четырех классах магии — привожу цитатой — «...earth, summoning, viewing and transport». Начав игру фактически у разбитого корыта, Вам предстоит строить, рыть шахты, добывать пищу и в это же время отбиваться от настырных соседей, желающих потребить все, что Вы уже успели посеять из разумного, доброго, но, увы, не вечного, Вас в том числе.

Пока из информации, предоставленной разработчиками, не совсем четко понятно, чем же этот анонсированный потенциальный шедевр будет отличаться от многочисленных расплодившихся в последнее время клонов WarCraft'a, так же прекрасно прорисованных, добротно сделанных, хорошо раскрученных и вышедших намного ранее. Возможно, Avalon Hill сладкое приберег напоследок, надо набраться немного терпения и выждать, благо игра должна вот-вот выйти. Сведений о ресурсных запросах пока так же не поступало.





Myth

Тема: Real-time action/стратегия
Разработчик: Bungie Software
Выход: Первая половина 1997 года

Производитель претендует на роль эпохального шедевра. Соответствующие сайты полны восторженных предвкушений. Тактический симулятор битв. Обещана полная трехмерность, подвижные камеры, управляемые пользователем, высококлассный AI, способный к самостоятельным действиям на стороне обоих противников. Будут уважены физические законы — отрубленные головы будут скатываться по склону, подпрыгивая, стрелы торчать из тел, кровь хлестать. Разработчики обещают, что в игре не будет заранее просчитанных сцен, все существующие передовые разработки в области виртуальной 3D-реальности найдут свое применение в этом продукте класса high-end. Будут поддерживаться все мыслимые виды соединений. Дополнительно планируется поставка в комплекте с игрой инструментария, для создания собственных сценариев, включая (!) собственный язык скриптов, с помощью которого возможно изменение поведенческих моделей игровых персонажей. Да здравствуют открытые системы.



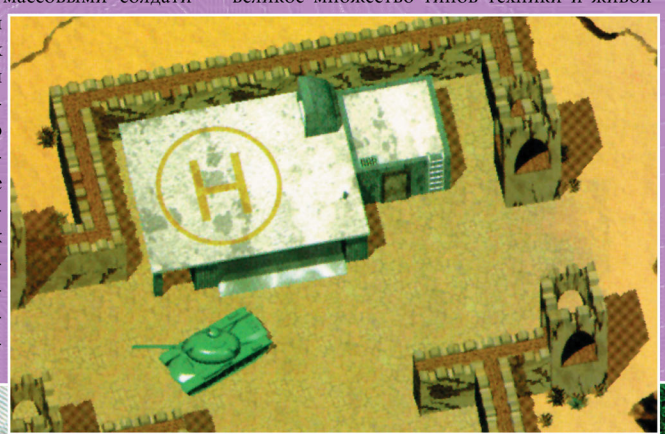
Не имеющих Pentium'a, не уважающих Windows'95, не купивших приличную видеоплату — просьба не беспокоиться. Одновременно игра выйдет для платформы PowerPC, под управлением MacOS, у желающих есть время для смены ориентации платформенных пристрастий. Кстати разработчики для последней платформы позиционируют свой продукт как Marathon-killer.

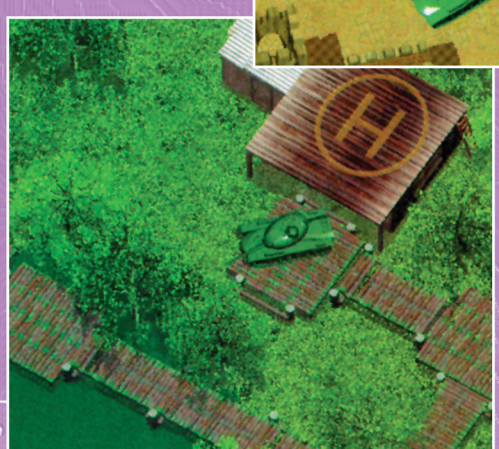


Army Men

Тема: Real-time action/стратегия
Издатель: 3DO Studio
Выход: Весна 1997 года

Новый гибрид Command & Conquer и Z. На этот раз битва разгорается между игрушечными пластмассовыми солдатиками зеленого и коричнево-желтых цветов мундира. По этой причине количество боевых юнитов у играющего ограничено, и через какое-то время погибшие боевые единицы объявляются на базе, готовые к повторному использованию. Заботиться о производстве также нет необходимости. Кому это кажется нелепым — вспомните собственное детство и игры в солдатиков. Авторы сулят великое множество типов техники и живой силы. Пять типов полей битвы, правда, с ночной и дневной миссией на каждой. 15 видов местности со своими уникальными характеристиками. Как всегда, хвалят будущий AI, что же — посмотрим. Богатые и детальные опции позволят настраивать игру под собственный вкус. Вид на сражение в изометрической проекции, все тщательно просчитано и оцифровано заранее. Мягкий и быстрый скролинг, естественные, скрупулезные движения частей (интересно, как это применимо к оловянным солдатикам?). В последний момент возможны изменения в концепции игры, но я думаю, все обойдется. Ждите игрушку весной этого года.







Секреты

Syndicate

DO IT AGAIN — во время любой миссии нажмите клавишу C, и миссия будет завершена.
WATCH THE CLOCK — во время исследований или сбора налогов отсчет времени ускоряется вдвое.

Harvester

Вот несколько кодов, которые дадут Вашему герою успешно пройти игру. Введите их во время игры.
NICK – восстановление здоровья
MURDERER – жизненно важное оружие
SON OF SAM – дает много полезных предметов
BRUCE – режим "God", неуязвимость во время сражения
DUSTIN – переход из города в Lodge
BOSTON STRANGLER – переход на второй уровень Lodge
HELTER SKELTER – переход на третий уровень Lodge
CHARLES MANSON – переход в конец третьего уровня Lodge.

Eradicator

Неуязвимость — **\ragamuffin**
Все оружие и амуниция — **\arms**
Все предметы — **\gift**
Возможность проходить сквозь стены — **\dig**
Супер заряд оружия — **\overdrive**
Завершить данный уровень — **\vici**



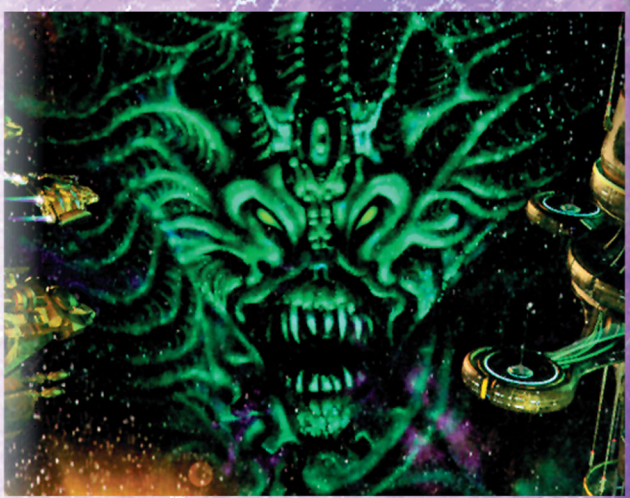
Заморозить врагов — **\aimove**
Маленькая сила притяжения — **\grav**
Убить всех врагов — **\dunhour**
Отсутствие силы притяжения — **\poed**
Повторяет последний код — ****

Fire Fight

Во время игры одновременно нажмите **C, W,** и клавишу **+.** Вы услышите женский голос. Теперь нажмите **F12,** чтобы получить доступ к меню кодов. Здесь Вы можете найти много полезных вещей, например, восстановление защиты, полное вооружение, неуязвимость.

Master of Orion II

Нажмите и держите клавишу **<Alt>,** а затем введите:
Einstein — все исследования
Moola — 1,000 BC



Menlo — еще один код для исследований
Iseeall — показывает все планеты и игроков
Score — показывает счет Вашей игры

Monster Truck Madness

TREX — вместо того, чтобы гоняться на обычной машине, Вы можете выбрать
здорового динозавра, поедателя машин. А если нажать **CTRL-3,** то Вы сможете наблюдать за происходящим с высоты птичьего полета.

Virtua Fighter

Чтобы сыграть за Золотую Dural или Серебряную Dural, нажмите ⇩, ⇧, ⇨, а затем **левый Del** на экране выбора героя. Если все сделано правильно, то Вы услышите звук.
Чтобы изменить размер ринга, войдите в экран с надписью **Press Start** и нажмите ⇧ **12 раз,** затем **Enter.**

CivNet

Чтобы активировать меню кодов, введите **Ctrl, A, O, D, B, A, M, F.** Теперь Вы можете ввести следующие коды:
Scalelt — увеличивает производительность.
ArmyInfo — информация о других расах.
MoneyAndPower — дает деньги и силу.
AllSeeingEye — вся карта.
GetRichQuick — дает 1000 монет.
GetSmartQuick — дает скачок вперед в развитии.
MissileCrisis — создает ядерное оружие в каждом городе.
SettlersHo! — создает поселенцев в каждом городе.
NukeStorms — глобальное потепление.
Automode — компьютер ходит за Вас.
Armaggedon — взрывает все города.

Screamer

Введите следующие коды на экране меню.
VTELO — доступны все нормальные трассы.
INVER — доступны обратные трассы.
MONTY — изменение помех.
JOINT — больше графических помех.
CLOCK — отключает время.
TAZOR — доступна bullet car.
UPDOWN — переворачивает изображение.
MIRRO — зеркальный режим.
ABURN — все остальные машины становятся bullet car. Внимание, эту опцию можно отключить только путем переинсталляции игры.

SimCity 2000

Все платформы:
CASS — дает деньги или эпидемию (15% вероятность, что даст эпидемию).
JOKE — услышите шутку (естественно, необходимо знание английского языка).

Windows 3.1 x:
Кликните мышкой на верхнюю часть панели управления, а затем введите код.
OIVAIZMIR — отладка
GOMORRAH — ядерный распад.
BUDDAMUS — 500000 монет.
GILMARTIN — военная база.
NOAH — начало наводнения.
MOSES — конец наводнения.
MRSOLEARY — начало пожара.

Win 95:
IMACHEAT — $500000.
PRISCILLA — меню отладки.
GILMARTIN — военная база.
NOAH — начало наводнения.

Abuse

Воспользуйтесь параметром командной строки -edit, чтобы войти в игру с режимом **GOD.** Нажмите и держите **SHIFT** и введите **Z,** а затем **TAB,** чтобы начать игру.

MegaRace 2

Во время ввода названия игры в командной строке **DOS** добавьте один или более из нижеприведенных кодов. **(Например, MEGARACE GAME MONEY SPEED).**
DEBUG — во время езды нажмите O, чтобы машина превратилась в грузовик. Чтобы вернуться к нормальному виду, нажмите I.
MONEY — дает 99999 монет (необходимо начать игру заново, чтобы этот код сработал).
GAME — пропускает заставки и сразу переводит Вас в главное меню.
MAP — дает полную карту трассы во время гонки.
SPEED — увеличивает скорость Вашей машины.

Deadlock

Чтобы использовать эти коды, во время игры нажмите **Ctrl-F1,** а затем введите код. Коды работают только в одиночной игре.
MAKE IT SO — дает 5000 кредит и 100 единиц каждого полезного ископаемого на каждой территории.
FRODO — завершает исследование данной технологии.
GHOTI — максимальное население на всех Ваших территориях.
TOUCHE — позволяет просмотреть любые видеозаставки.

Screamer 2

Введите следующие коды на экране главного меню.
Для призовых машин:

TACAR
TBCAR
TCCAR
TDCAR

Для доступа ко всем соревнованиям:

CHMPA

Для секретной трассы:

MRTRK

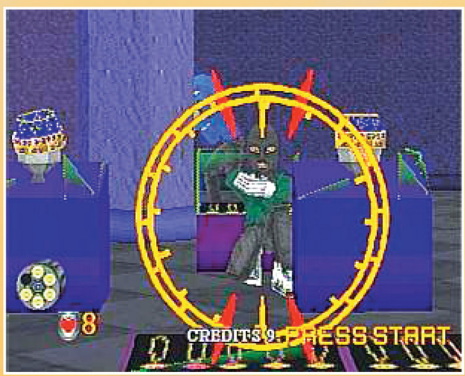




ВИДЕО ИГРЫ

©1997. By Anton SHILKIN from Graphic Bureau of Agaroun Company

Писать об игре, которая каждой своей деталью превосходит все подобное ей, наверное, самое благодарное занятие. Тем более здесь важен тот факт, что **Virtua Cop 2** является игрой в том жанре, в котором уже, казалось, нельзя ничего сделать. Стрелялки с пистолетом, которые присутствуют в видеоиграх с самого момента зарождения этой индустрии, за их долгую жизнь прошли через много ипостасей. Начиная от простейших, скорее напоминающих примитивный тир, они с приходом новых технологий перешли сначала на двухмерную основу, затем в них стали использовать живое видео, и вот теперь, с приходом полигонов, они потихоньку стали превращаться в практически трехмерные. Последний шаг как раз был совершен первой игрой из этой серии, однако то лишь было, если так можно сказать, гениальным озарением. Все в ней было новым, однако, сам игровой процесс еще не был отточен до совершенства. Вторая же часть се-



рии **Virtua Cop** исправила большинство ошибок первой, и предстала нам по-настоящему отполированной до блеска рукой профессионалов игрой, которой нет сегодня равных. Так в чем же здесь дело. Точно так же, как и в первой игре, Вам предоставляется возможность стать на время виртуальным полицейским, и очистить поочередно три гигантских, создаваемых в реальном времени полигонных уровня от таких же трехмерных полигонных врагов. По большому счету, в самой концепции за прошедший год ничего не изменилось, и все то, что мы говорили о первой версии игры, остается в силе. Безусловно, графика в игре стала немного четче, на экране одновременно стало появляться намного больше двигающихся целей, но не это делает данный продукт таким особенным, а совсем другое. Во-первых, это дизайн уровней, каждый из которых имеет свою собственную изюминку, которая отделяет его от других. В первом случае, вам придется большую часть времени провести в кабине автомобиля, из которого на приличной скорости Вы и будете спасать город от бандитов. Это, наверное, самая яркая часть игры. Наибольшим



Борис РОМАНОВ

VIRTUA COP 2



Тема:	**Стрелялка**
Издатель:	**Sega**
Разработчик:	**Sega AM2**
Число игроков:	**1-2**
Другие платформы:	**PC**
Цена:	**$110 с пистолетом**

шоком для нас всех было то, как реагируют на Ваш огонь машины противников. Выстрелом в одно из задних колес игроки могут заставить ее вилять перед Вами на дороге. А постоянно ведя огонь по ней, Вы сможете наблюдать, как она будет рассыпаться по частям, чтобы затем окончательно взорваться. Все это передано слишком реально, так что даже дух захватывает. Второй уровень более всего напоминает оригинальный **Virtua Cop**. В нем игрокам придется совершить прогулку с пистолетом по гигантскому океанскому лайнеру. Этот отрезок игры скорее всего был сделан для фанатов первой части, чтобы они чувствовали там себя, как дома, но и он был создан безукоризненно. На втором месте по грандиозности замысла стоит третий уровень, который большую часть времени протекает в вагонах поезда метрополитена. Но этот поезд не стоит на месте, а совершает свою ежедневную работу. По реализму происходящего, этот уровень стоит в одном ряду с первым, и вряд ли оставит кого-либо без соответствующих впечатлений.





Вторым самым запоминающимся моментом игры по праву можно назвать наличие своеобразной развилки посередине каждого уровня. Дойдя до определенного места, игроки смогут выбрать дальнейший маршрут из двух предлагаемых. Это, несомненно, приносит в игру необходимое ей разнообразие, отсутствием которого страдал первый Cop.

Третьим важным аспектом игрового процесса является оказанное разработчиками внимание к мельчайшим деталям. Практически все предметы, находящиеся в игре, можно разбить, взорвать или скинуть одним удачным выстрелом. Будь то раскачивающиеся люстры, а также детали вражеских машин на первом уровне, фрукты, бутылки и кастрюли на втором уровне, а также информационные доски в метро на третьем уровне, и многое другое, все было учтено разработчиками для создания своего собственного мира для данного произведения.

Но самое главное достижение всей этой серии игр, игровой процесс, который тестирует именно умения игроков, а не их память и скорость нажатия на курок, осталось на месте. Фактически, все эти три основных уровня построены как серия из десятков мини-заданий, которые тестируют, соответственно, то меткость, то реакцию, а то и все вместе, при различных условиях стрельбы. При всем при этом, игра остается игрой, и не скатывается до простого спортивного состязания. На каждый выстрел игроку дается определенное время, так чтобы он сумел прицелиться, причем для разных случаев это время варьируется. Появление героев на экране продумано до мелочей. Здесь есть место и для бешеной стрельбы, и для отдыха, причем, игрокам не навязывается определенный стандарт, как они должны действовать в каждой отдельной ситуации. В общем, после такого опыта, Вам вряд ли когда-либо захочется снова возвращаться к однообразным и глупым стрелялкам типа Mad Dog, да и ко всем другим сегодняшним играм в этом жанре.

Но все-таки есть некоторые аспекты игры, которые удерживает этот продукт от отличной оценки. Во-первых, это простота и некая невыразительность боссов, которые предстают нам, всего лишь как еще один мини-тест на способности. После таких трех великолепных частей, хотелось бы иметь и таких же грандиозных боссов. Это немного расстраивает, но все-таки это простимо. Вторым, и более серьезным неприятным моментом можно назвать тот факт, что игра, при отличной и даже хорошей



стрельбе достаточно быстро заканчивается, но этот фактор обусловлен ее жанром аркадной стрелялки. Тем не менее, ничего лучшего по содержанию и по виду человечество для любителей пострелять из пистолета и владельцев игровых приставок пока не сделало. Осталось только попросить Sega, чтобы в третьей части этой серии она бы ввела побольше нововведений, так как маловероятно, что ей удастся еще улучшить представленные здесь игровые возможности без изменения ее основных принципов.



+ **Динамизм происходящего, богатейшие для этого жанра игровые возможности**

= **Легкие боссы**

= **Лучшая стрелялка с пистолетом в истории видеоигр**

8



HARDCORE 4X4





Вадим КОИДЗЕ

Тема:	**Гоночный симулятор с элементами аркады**
Издатель:	**Gremlin Interactive**
Разработчик:	**In-house**
Число игроков:	**1 (2 при наличии link-up cable)**
Другие платформы:	**Sega Saturn**
Цена:	**$65**

Buckle up and sit tight» (что означает: пристегните ремни и сядьте поудобнее). Кто не помнит сей знаменательной фразы из Destruction Derby? Мы были томимы исключительно одним желанием и, чтобы получить хотя бы чуточку удовольствия, достаточно было жать на газ с самого старта, а потом...а потом все то, без чего не может жить ни один фанат гонок на выживание: рев и обломки машин, высокие скорости, скандирующие зрители, реплики комментатора...Одним словом, это была СКАЗКА.

Вторую же часть этих СКАЗОК написали все те же ребята из Psygnosis, и теперь с полной уверенностью можно сказать, что Destruction Derby 2 – бесспорный лидер.

Но вот, прошло совсем немного времени с тех пор, как компания Gremlin Interactive выпускает свою версию гонок на выживание, наделяя игру новыми спецэффектами, иным характером действия, меняет название и, главное, ставит ее на гигантские колеса. Имя этому многообещающему продукту – **Hardcore 4X4.**

Вам предстоит управлять очень большим транспортным средством на очень больших колесах, так называемым Off Road Truck. Всего их шесть. Каждый из них отличается не только по дизайну, окраске и количеству фар на крыше, но и еще по некоторым техническим данным, как, например, управление или максимальная скорость.

Цель игры ничем не отличается от других driving-games на Sony PS. Главное — любым способом доехать до финиша, преодолевая естественные препятствия, о которых несложно догадаться, и неестественные, в виде пяти trucks, длиннющих фур, или танков на одной из трасс.

Режимов в игре три: single race, time trial и championship. Тем, кто не знает, скажу, что single race — это что-то вроде практики, где возможно, выбрав любой truck, прокатиться по любому маршруту. Здесь не надо расстраиваться по поводу неурядиц, не надо выражаться и не надо ломать control pad. Этот режим для ознакомления с особенностями и законами игры; time trial - это соревнования на время; и, наконец, championship, где на все, что категорически запрещалось во время single race, дается добро.

Говоря о качестве прорисовки машин, будет недостаточно, если я скажу, что они выглядят очень реалистично, более того, прорисованы малейшие детали на шинах и в отклонениях от нормального состояния машины после столкновений.

Интерфейс остался полностью без изменений со времен Destruction Derby: позиция в заезде, индикатор скорости, таймер – в общем, все, как обычно. И вид на машину, или скорее на четыре колеса, ставший уже прототипом для всех гоночных симуляторов, сзади. Есть и еще один вид спереди, но, как и в случае Formula 1, он крайне неудобен.

А теперь о самом приятном, то бишь о трассах. Всего их шесть. Все ландшафты генерируются в реальном времени: High Camber Pass – выполнен в типичном кантри style; Sun Baked Gulch – где-то в Аризоне; War Zone – почему-то именно эта трасса импонирует мне больше всего, а точнее, ее возможности с танками; Dunne Forest – отнюдь это не поле брани Артрейдов и Харконенов; The Devil's Kithen (кухня дьявола) – название говорит само за себя; и, наконец, Pack Ice Scramble – это именно то место, где хочешь оказаться после предыдущего уровня.

Значительным плюсом к великолепной графике является опция чувствительности управления (как же повезло тем, у кого есть руль), которая просто необходима при столь высоком AI.

Реализма игре добавляют спецэффекты на каждой из трасс. Так, например, в War Zone, кроме столь часто упомянутых танков, также всячески мешают реализации Вашей цели #1 песчаные бури, которые на несколько секунд сводят видимость к нулю. Еще плюс ко всему возможно самим «заказать» погоду на время гонки, выбрав из целого ряда аспектов.

Ну и в заключении следует сказать о музыке. Авторы не просчитались, отдав предпочтение тяжелому року, который вполне отражает происходящее на трассе, и из глубин которого иногда прорываются комментаторские «Go for it».







+ Новая идея с trucks, отличная графика и спецэффекты, реальный 3D мир

– Минусов нет, хоть убейте, а вот идею с танками можно было раскрутить.

= Один из тех редких случаев, когда 2x2=9

9



Bug Too!

Андрей ЛОБАНОВ

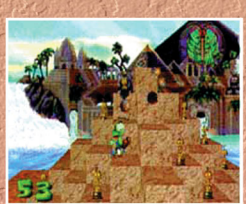


Мы уже давно привыкли к тому, что большинство игр на Sega Saturn выпускается для детей. О них уже много писалось на страницах журнала. Это и уже достаточно давно появившиеся игры Bug и Clorkwork Knight, и более новые версии этого жанра: Nights: into Deams, Sonic 3D Blast.

Как правило, они очень красочные, с веселым мультяшным персонажем. Единственным их недостатком, по-моему, является некоторая их похожесть друг на друга. Это, скорее всего, объясняется тем, что создает их сама компания Sega, и те же самые люди, которые создавали известного Соника на стареньком MegaDrive. Единственное, в чем этот жанр претерпел изменения в процессе перехода с 16-ти на 32-разрядные приставки, является трехмерность самого мира, в котором происходит все действие игры.



Одной из самых первых игр этого жанра на Saturn является Bug. Ее герой, симпатичный пучеглазый жучок, известен, наверное, всем почитателям приставки. Объемная графика, несложность управления, веселые уровни - все это сделало ее одной из самых лучших игр, созданных компанией Sega.



Тема:	**Платформенная бродилка**
Издатель:	**Sega**
Разработчик:	**Sega**
Число игроков:	**1-2**
Цена:	**$65**

Популярность Bug среди молодого поколения игроманов предопределила появление второй части этой игры. И вот в конце декабря вышло продолжение с похожим названием — **Bug Too!**

Игра продолжает традицию Соника, поэтому ничуть не удивляет появление в игре двух новых персонажей: веселого прыгающего пса с телом маленького червячка, и тети главного персонажа в туфлях на высоких каблуках и пышной прической. Все три персоны образуют достаточно разношерстную и веселую компанию, которая дружно отправляется на поиски приключений. Сюжетной линии в игре практически нет, по мнению создателей игры — не в ней счастье. А вот большие красочные уровни, а также призовые уровни делают **Bug Too!** достойной сменой своей первой части.





Более серьезным добавлением является возможность игры вдвоем. Но экран пополам делиться не будет, а просто игроки будут управлять своим персонажем по очереди, что немного уменьшает впечатление от игры. Честно говоря, игра во многом похожа на свою предшественницу, так что можно даже ошибиться при определении — Bug это или **Bug Too!**

+ Новые персонажи, красивые уровни

= Слишком похожда на первую версию игры

= Хорошая игрушка для детей, но без особой оригинальности

6



Алексей РЕПНИКОВ

PROJECT OVERKILL



Тема:	**Аркадная стрелялка**
Издатель:	**Konami**
Разработчик:	**Konami**
Платформы:	**Sony PlayStation, Sega Saturn.**
Число игроков:	**1**
Цена:	**$55**

В последнее время крупный разработчик и издатель, фирма Konami, сделала упор на создание спортивных игр. Появились Goal Storm, NBA in the Zone, Final Round... Любители аркады уж было начали впадать в уныние, но как оказалось зря. Konami угодила и им, потому что вряд ли кому из любителей стрелялок не понравятся Contra: Legacy of War и **Project Overkill.** О последней игре и пойдет речь.



Начну с того, что **Project Overkill,** кажется мне практически беспроигрышным вариантом. Дело в том, что игра сделана по сходному принципу с такими, уже завоевавшими славу хитов, играми, как Crusader и



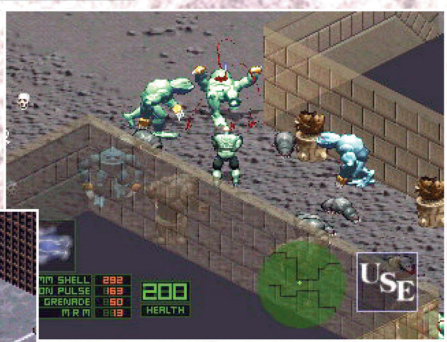
Syndicate, которые за время своего существования успели получить внушительную армию поклонников среди владельцев PC. Так что велика вероятность, что этот жанр найдет своих поклонников и среди геймеров, владеющих Sony PlayStation.

Ну, ближе к делу. Далекое будущее. Человечество осваивает глубины вселенной. На этой почве и начинается конфликт, который предстоит разрешать Вам. Разрешать, как это уже не раз бывало, при помощи грубой физической силы. Корпорация Terracom, которая базируется на астероидном поясе RAO-730, после нескольких разведывательных операций решается на захват нескольких близлежащих планет. Для этого они нанимают убийц-зомби, чтобы ускорить дело, что, видимо, несколько против правил. В то же время некая Евро-Азиатская



компания (которую, кстати, Вы и будете представлять) объявляет эти планеты своей собственностью и, прознав про действия Terracom'а, посылает к яблоку раздора свой вооруженный отряд.

Операция Ваших оппонентов получила название **Project Overkill.** Нужно любыми средствами воспрепятствовать осуществлению этого «проекта».



Графика в игре неплохая. Применен классический вид сверху-сбоку (или 3\4, кому как больше нравится), фигурки людей и других существ прорисованы достаточно четко. Несколько огорчает достаточно скудная цветовая гамма картинки, но с другой стороны, может быть, во времена глобальных космических разборок все окружающее пространство будет серо-зеленым – авторам игры виднее. Главным же графическим плюсом я бы назвал прозрачность стен при приближении к ним героя. Идея эта достаточно тривиальна, но на практике добавляет управлению удобства и делает игру более эффектной.

Игровой процесс в **Project Overkill** стар, как мир. Следует стрелять во все, что движется. Для этого в Вашем распоряжении 4 бойца, имеющих различные индивидуальные характеристики. Все они – представители разных рас, по-разному двигаются и имеют при себе разное оружие. Кстати, об оружии. Его в игре предостаточно, начиная от пулеметов и лазерных бластеров и кончая портативными ракетными установками. По ходу действия игрок может беспрепятственно менять вид своего вооружения, если, конечно он обладает боезапасом. Дополнительную жизнь, патроны, карты доступа и т.п. можно найти прямо на уровнях.

Ну вот, собственно и все. Konami выпустила добротную игру, но не более. Хотя, я бы посоветовал Вам посидеть за ней недельку-другую – удовольствие получите.



+ Интересная графическая находка прозрачность стен

= Обыденный сюжет и само действие

= Обычная стрелялка

6

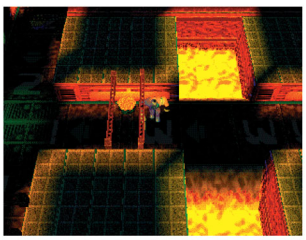
RELOADED

Андрей ЛОБАНОВ



Тема:	**Стрелялка**
Издатель:	**Interplay**
Разработчик:	**Gremlin Interactive**
Число игроков:	**1-2**
Цена:	**$55**

Речь пойдет о продолжении одной из первых игр на Sony PlayStation, созданной фирмой Interplay. Те, кто знаком с большинством игр, сразу скажут, что это продолжение **Loaded,** только с приставкой **Re**. В то время как первая версия игры поражала всех своей простотой и объемной графикой, вторая часть не произвела революцию на рынке игр для Sony. За достаточно большое время, прошедшее с момента появления Loaded на игровом рынке, владельцы приставок стали разборчивы и требовательны ко всем новым игрушкам. К любой из них предъявляется как минимум одно требование - что-нибудь новое, невиданное ранее. Как раз отсутствием этого и страдает **Reloaded.** Идея игры не нова — выбирай своего персонажа и вперед - в бой. Также в ней были сохранены все основные моменты первой версии: возможность игры вдвоем и вид на игровое поле (сверху-сбоку).



В начале игры Вам необходимо выбрать одного из шести персонажей, каждый из которых имеет свой тип оружия и какие-то особенности.

Стиль игры остался тот же – убивайте всех врагов до того, как они доберутся до Вас, и собирайте по мере стрельбы разнообразные призы. Это увеличение мощности оружия, дополнительные патроны, мощные бомбы, а также очень необходимые аптечки. Важным звеном в игре является нахождение цветных ключей, обеспечивающих пропуск к следующим участкам уровня. Отличает игру от своей предшественницы усложнение уровней за счет увеличения их размеров и наличия более сильных противников. Герои могут не только бегать, как в первой части, но также прыгать, взбегать на лестницы и другие препятствия. Вносят некоторое разнообразие различные устройства телепортации и лифты, которые будут переносить игрока в различные точки уровня. Движение персонажей стало чуть более плавным, а что самое главное – намного уменьшилась «кровавость» игры, которая раньше даже мешала видеть происходящее на экране. Несмотря на все эти дополнения, можно сказать, что ничего существенного в игре не изменилось...









Общее впечатление об игре – все это где-то уже видел.



+ **Сложные уровни, много врагов**

= **Ничего нового**

= **Игра для любителей пострелять и для поклонников Loaded**

6



Борис РОМАНОВ

KILLER INSTINCT GOLD

Тема:	**Драки**
Издатель:	**Nintendo**
Разработчик:	**Rare**
Число игроков:	**1-2**
Цена:	**$115**

Несколько лет назад, когда проект Nintendo 64 еще находился в стадии разработки, для поднятия его авторитета Nintendo выпустила на игровых автоматах довольно популярную в то время драку Killer Instinct. Вместе с Cruising USA, эти две игры, которые якобы работали на технологии данной игровой системы, должны были показать миру, что не только Sega и Namco могут делать достойные аркадные драки и гонки. И хотя они доказали как раз обратное, их появление не прошло незамеченным. Тем не менее, на волне успеха вскоре была выпущена и вторая часть полюбившейся многим драки, которая и была взята за основу этой игры.

Графически Killer Instinct Gold можно легко назвать самой лучшей двухмерной дракой, ко-



гда-либо выходившей на домашней приставке. Изображение на экране кажется практически безукоризненным, задний план двигается с частотой 60 кадров в секунду, а сами бойцы выглядят настоящими гигантами, по сравнению с их первым появлением на Super Nintendo. Их специальные приемы выглядят как никогда привлекательно, а камера постоянно показывает игру с самого удобного расстояния, то приближая все действие, то удаляя. И если бы не плоские бойцы, то визуально эта игра могла бы спокойно встать в один ряд с Tekken 2 и Virtua Fighter 2.



Но в душе Killer Instinct Gold остался все такой же, инспирированной Mortal Kombat, двухмерной дракой, которой он всегда и был. В том, что эта игра практически двухмерная, ничего плохого нет. Последнее поступление в этом жанре, Street Fighter Alpha 2, своим появлением на 32-битных приставках доказал, что в этом трехмерном мире пока еще есть место для высококачественных двухмерных драк. И хотя описываемая здесь игра переняла шестикнопочное управление последнего для своих нужд, ее создатели так и не смогли перешагнуть за незримый рубеж, разделяющий популярное и классическое. Так в чем же проблема. Главной отличительной чертой Killer Instinct всегда были сумасшедшие комбы. Фактически, весь игровой процесс на них и построен. То есть, чтобы получить ощутимый результат, Вам придется потратить достаточно времени на их запоминание, а затем на планирование их удачного применения в бою. Здесь и лежит основная проблема этой игры. Не смотря на то, что все происходящее на экране выглядит впечатляюще, все, что Вы реально делаете, так это набираете комбинацию клавиш, а затем смотрите, как Ваш герой проделывает свое комбо. И так далее. Минимум интерактивности, максимум привлекательности. В общем, весь игровой процесс намеренно был сведен именно к хаотичному нажатию кнопок, а не к реальному управлению героем. Спонтанная игра, когда главным в бою выступает Ваша реакция и опыт, заменена на простую проверку памяти и быстроты движения пальцев. Быть может, для кого-то этот подход все еще является привлекательным (предположительно, любителям Mortal Kombat), но игрокам, воспитанным на высоких стандартах Street Fighter 2 или Virtua Fighter 2, все это вскоре покажется скучным.

В остальном же, в Killer Instinct Gold Вы сможете найти практически все атрибуты хорошей драки. Тут Вам и несколько видов боя, а также, ставший уже нормой, тренировочный уровень. В игре достаточно персонажей, чтобы быстро не надоесть, а также множество секретов, как впрочем и у ее "матери", игры Mortal Kombat. И если выбирать из двух зол меньшее, то владельцы Nintendo 64, ничего не потеряют, если предпочтут Killer Instinct Gold, вышедшей ранее, но такой же устаревшей по своей концепции игре, Mortal Kombat Trilogy. А если серьезно, то самый больной для владельцев этой приставки вопрос, откуда Nintendo будет брать достойные драки в будущем, пока остается без ответа. А пока, как это ни печально, данная, довольно средняя драка, является пока самой лучшей из всех представленных на первой в мире 64-битной приставке.







+ Графически, самая лучшая драка для данной приставки

= Игровой процесс на среднем уровне

= Достойная альтернатива Mortal Kombat Trilogy, но не более

7

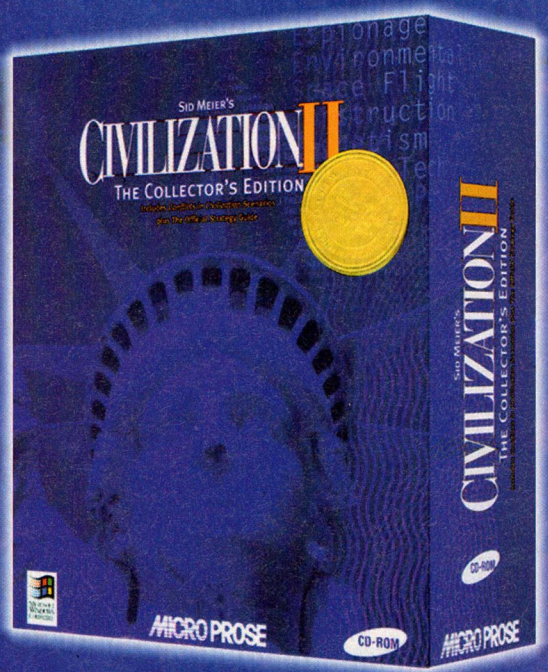
MICROPROSE

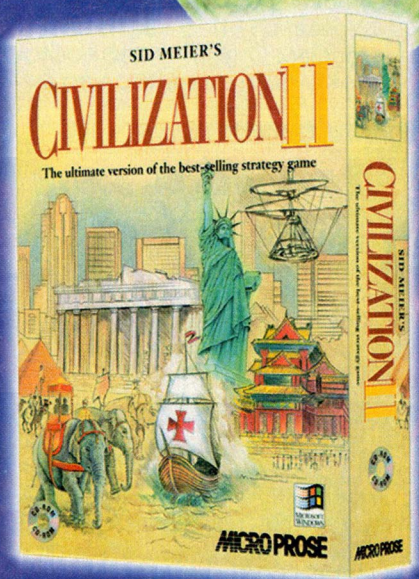
SID MEIER'S

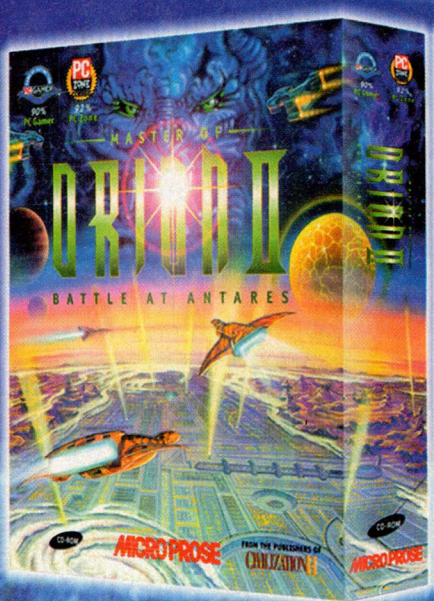
CIVILIZATION II

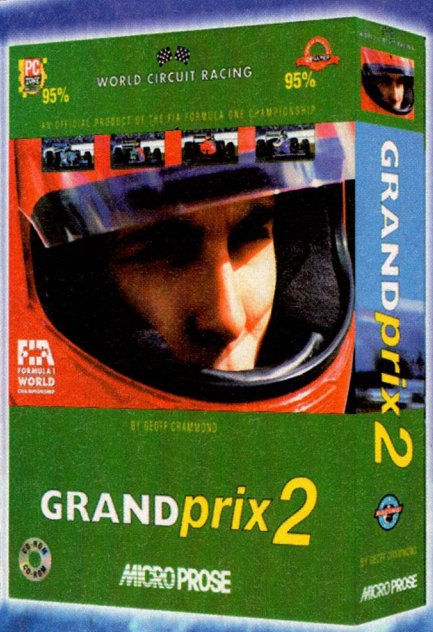
THE COLLECTOR'S EDITION

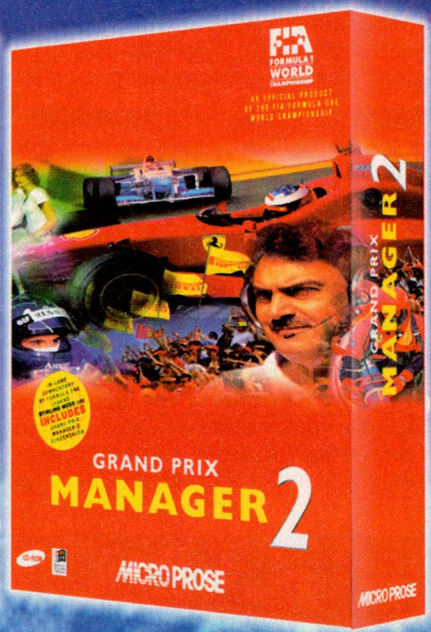
Includes *Conflicts in Civilization* Scenarios
plus The Official Strategy Guide











Борис РОМАНОВ

Cruis'n USA





Тема:	**Гонки**
Издатель:	**Nintendo**
Разработчик:	**Midway**
Число игроков:	**1-2**
Цена:	**$110**

Как и Killer Instinct, **Cruisin' USA** была впервые представлена на выставке CES еще в далеком 1994 году. В тот момент она представляла собой довольно интересную гонку на игровых автоматах, которая, правда, слегка смахивала на древнюю игрушку Out Run, но с более качественной графикой. В этом же виде она умудрилась также попасть и в московские залы игровых автоматов, и стать довольно популярной у нас в стране. Так что вполне возможно, что ее поклонники будут рады узнать, что ее версия для Nintendo 64 графически практически ничем не отличается от оригинала. Однако данная гонка, по большому счету, никогда звезд с неба не хватала. По качес-



тву и реализму она никогда не была в одном ряду ни с Ridge Racer, ни с Daytona USA. И тем более становится обиден тот факт, что за два года ее создатели так и не привнесли в нее ничего нового. На сегодняшний же день, визуально, она уж очень сильно смахивает на Need for Speed, что будет довольно обидно всем владельцам Nintendo 64, ожидающим от своей системы потрясающей графики. Игра, непонятно почему, ощутимо тормозит, при всем при том, что в ней практически не были использованы все возможности этого 64-битного аппарата. Все так же достраивается задний план, все те же плоские деревья и столбы по краям дорог, да и вообще практически все объекты в игре являются плоскими. Кроме этого, ее легкое управление, которое в свое время выделяло **Cruisin' USA** из списка подобных ей произведений, в версии для домашней приставки отсутствует. Разработчики, видимо, пока не очень «дружат» с аналоговым джойстиком, поэтому малейшее прикосновение к нему может развернуть Ваш автомобиль чуть ли не на 180 градусов. Со временем, правда, ко всему этому привыкаешь, однако для новичков данное обстоятельство явно будет проблемой.

Теперь коснемся самой игры. Вам предоставлена возможность пересечь Соединенные Штаты на одной из четырех машин, одновременно соревнуясь на трассе и с множеством других аналогичных автомобилей. Все предлагаемые участки маршрута делятся на три категории сложности: начинающий, средний и эксперт, отличающиеся шириной трассы, своей длинной и крутизной поворотов. Как и в Need for Speed, трассы не являются полностью трехмерными, поэтому развернуться и поехать назад Вам не



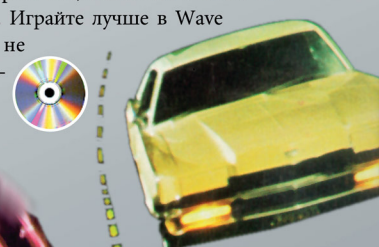
удастся. Трассы достаточно разнообразны и отражают собой практически все местности, которые можно увидеть в США: пустыни и горы, города и поселки, поля кукурузы и могучие леса, так что будет, что Вам посмотреть. В результате столкновений автомобиль повреждается, хотя и не меняет своей формы, что снижает его максимальную скорость и немного ухудшает управление. Здесь лежит еще одна проблема **Cruisin' USA.** Программисты не особо позаботились о точном определении столкновений, так что избежать их становится довольно сложно.

Теперь о самих автомобилях. Первоначально, в Вашем распоряжении имеются четыре различных машины, и как минимум три секретных. Почти все из них являются классическими образцами американской культуры, включающие в себя и джип, и полицейскую машину, и даже школьный автобус. Характеристики автомобилей мало чем отличаются друг от друга, так что выбор средства передвижения зависит только от вкуса игрока.



Особое расстройство практически у всех обязательно вызовет музыкальное сопровождение. Оно не только сделано на самом среднем уровне, но и сами мелодии настолько неинтересны, что приходится выключать звук, чтобы вконец не расстроиться. Также из данной версии Nintendo убрала ту малую часть жестокости, которая делала эту игру немного более веселой. Больше Вы не сможете, как раньше, сбить проходящего по трассе оленя, так что общество охраны животных может спать спокойно.

Единственный плюс данной средней по всем параметрам гонки, так это наличие в ней режима игры вдвоем, когда экран делится горизонтально пополам. Тем не менее, все остальное в ней только расстраивает. Так что если Вы никогда не были поклонником этой игры в прошлом, то можно о ней и не беспокоиться. Играйте лучше в Wave Race 64, и не о чем не беспокойтесь.





+ Большое количество трасс и машин

= Средняя графика, плохая музыка, неудобное управление

= Стандартная гонка, без всяких претензий

6

Алексей РЕПНИКОВ

Soul Edge



Тема:	**Драки с оружием**
Издатель:	**Namco**
Разработчик:	**Namco**
Число игроков:	**1-2**
Цена:	**$50**

Внимание: появился новый хит!

Долгожданная игра **Soul Edge** от Namco вышла в Стране Восходящего Солнца. Окончательный ее вариант несколько отличается от версии на игровом автомате. В частности, теперь можно сыграть за Cervantes'a, который является почти что полной копией Soul Edge'a, основного босса игры.

Новый продукт поражает воображение. После Tekken 2 стоит ли что-то еще говорить о качестве заставок от Namco. В **Soul Edge** она просто великолепна. Тут, по традиции, представлены все действующие лица предстоящих баталий. От заставки плавно перейдем к опциям игры. Существуют следующие варианты настроек:



— выбрать подходящее музыкальное оформление, всего на диске 57(!) музыкальных тем, которые в свою очередь делятся на original и arrange – версии одних и тех же композиций, а также khan supersession – альтернативное звуковое оформление;

— осуществить настройку управления, имеются, как уже заложенные комбинации, так и free settings (мне лично показалась удобной настройка, когда на задних шифтах – отходы влево-вправо, а на передних supercombo и один из бросков); остальные опции такие же, как в стандартном файтинге.

Теперь о видах поединков, многие из них наверняка Вам знакомы по игре Tekken 2:

— **arcade mode** – классический вид игры, следует по очереди проходить всех соперников;

— **survial(?) mode** – Ваша задача одержать как можно больше побед подряд на одной жизни;

— **time attack mode** – игра на скорость прохождения всех соперников;

— **vs battle mode** – игра вдвоем, один на один;

— **team battle mode** – игра вдвоем, каждый из игроков набирает себе команду, и бойцы вступают в битву по очереди;

— **practice mode** – практика;

— **edge master mode** – только здесь и начинается настоящий **Soul Edge,** который на долгое время лишит Вас сна и всего свободного времени. В этом виде игроку предстоят несправедливые сражения и будут предложены своеобразные задания. Например, в одном случае, соперник получает повреждения только в момент нахождения в воздухе, а в другом его можно победить только при помощи бросков.

Сам процесс игры получился просто отменным. По сравнению с Tekken 2 и уж не говоря о BA Toshinden, процесс файтинга стал намного быстрее, вместе с тем движения стали более плавными и естественными. Огромным плюсом можно признать возможность отхода игрока. Легким нажатием шифта Вы теперь можете непринужденно покинуть траекторию мчащегося на Вас противника, а потом резко атаковать его сзади. Что важно, можно делать только мелкие шаги вбок – это постоянно поддерживает ощущение напряженности схватки в отличие от Tobal #1, где иногда весь поединок превращался в погоню за противником по рингу.





Второй огромный плюс – управление. Теперь оно целиком и полностью стоит у Вас на службе, а не раздражает. Все удары и комбинации у разных бойцов производятся практически одинаково. Это очень удобно. В Tekken'е, чтобы перейти на другого бойца, требовалось определенное время на разучивание комбинаций ударов. Здесь же, изучив одного, Вы технически можете играть любым другим персонажем. Я повторюсь – технически. Здесь мы и подходим к главному преимуществу **Soul Edge** - к неповторимому стилю каждого бойца. В этом отношении волшебники из Namco оставили позади даже такую вершину, как Virtua Fighter 2, а это говорит о многом. Этот самый стиль складывается из многих факторов – силы бойца, его быстроты, характеристик оружия (очень важный фактор) и многих других еле уловимых черточек. А все вместе - это феерическое действо под названием **Soul Edge.**

Графическое решение всего вышеописанного на очень высоком уровне, особо стоит отметить прорисовку задних планов. К тому же их стало больше, и в них появилось движение, что приятно радует глаз. Под уже привычной шкалой жизни появилась еще одна шкала – износ оружия, она уменьшается в двух случаях: при постановке блока (он здесь используется значительно чаще, чем в Tekken'е), и при проведении supercombo. В случае если шкала кончается, Вы теряете оружие до конца раунда и деретесь голыми руками.

Ну вот и все, теперь надо поскорее отложить все дела, вложить в консоль диск и начать!

+ **Все вышеперечисленное**

= **Как не хотел выявить, ничего не удалось**

= **Файтинг – номер один**

8



Алексей КУРАКИН



STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE

Тема:	**Смесь нескольких жанров**
Издатель:	**Nintendo**
Разработчик:	**Lucas Arts**
Платформа:	**Nintendo 64**
Цена:	**$110**

Конец 70-х годов. Компьютерные игры в том виде, в котором они существуют сейчас, жили в те времена лишь в умах фантастов. Компьютерная техника не была настолько развита, чтобы быть доступной и привычной. Зато кинематограф достиг уже заметных высот. Именно в то время миру суждено было увидеть фильм Star Wars. Это был прорыв, положивший начало многолетней звездной лихорадки. Люди, создавшие и, что самое важное, показавшие этот фантастический мир, даже не могли себе представить, как разовьют эту тему изобретательные умы компьютерных гениев. За все годы, что прошли с того времени, свет увидело огромное количество компьютерных игр. Технический прогресс стремительно летел вперед. На рынке появлялись но-



вые, все более совершенные игровые платформы, каждая из которых приносила с собой немалое количество игр. При этом ни один производитель не мог и не хотел обделять вниманием тему звездных войн. Игры, имеющие в своем названии два магических слова Star Wars, переходили с одной игровой платформы на другую, частично видоизменяясь, совершенствуясь, вводя новые стандарты. На данном этапе развития технического прогресса существуют очень жесткие рамки, определяющие возможности компьютерных игр. Основная проблема состоит в том, чтобы создать мощную, недорогую, перспективную и доступную игровую платформу. Совместить все эти свойства в одной игровой приставке крайне сложно. Но производители предпринимают новые шаги в данном направлении. Последним примером таких попыток является Nintendo 64. Игровая платформа по своей производительности догоняет графическую станцию Silicon Graphics пятилетней давности. Но не все так удачно, как кажется на первый взгляд. Имея в качестве носителя информации картридж, приставка теряет два важных момента: звук и живое видео. Но о других ее возможностях можно судить по еще немногочисленным играм, одна из которых носит название **Star Wars: Shadows of the Empire.** Она выполнена в лучших традициях, заложенных знаменитой кинолентой. Игра вобрала в себя лучшие качества различных жанров, в ее процессе доведется бродить по коридорам, летать среди звезд и над поверхностью планет, сесть за штурвал космического корабля и попробовать свои силы в управлении стремительным летающим мотоциклом. Игровой потенциал, безусловно, велик. Некую неуверенность вносит отсутствие эффектных видеороликов. С этим фактом придется свыкнуться, если Вы и в дальнейшем решите отдать предпочтение Nintendo 64. Отсутствие заставок разработчики





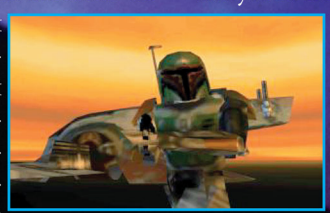


постарались компенсировать звуком. Услышав первые аккорды, даже с закрытыми глазами нельзя ошибиться и не узнать знаменитые Star Wars. Но, как известно, хороший звук предъявляет повышенные требования к игровым платформам с картриджем в качестве основного носителя информации, что в данном случае оказывает "медвежью" услугу. А именно: порой (весьма не часто) создается впечатление, что перед Вами не новейший 64-битный формат, а старая добрая 32-битная приставка на лазерных дисках. Разработчикам простили бы звук как на Super Nintendo, если бы они полностью раскрыли возможности новой игровой платформы, как сделали это в своем дебюте – Mario 64. Но это все лишь изредка попадающиеся мелочи, не способные испортить общего впечатления. Обладая полностью трехмерной полигонной графикой и огромным игровым потенциалом Star Wars захватят Ваше внимание целиком и полностью. В игре есть что-то от Rebel Assault, что-то от Dark Forces, а путешествие по лабиринтам может даже показаться смесью Po'ed и Tomb Raider. Сам ход игры построен также несколько неожиданно, она разбита на четыре части, каждая из которых носит свое название, при этом всего для



преодоления предлагается десять различных уровней. В процессе продвижения к намеченной цели доведется сражаться с шестью боссами. Причем иногда они будут заставать врасплох, так как нет четкой очередности их появления. Да и хлопот доставят тоже немало. Последний робот-монстр особенно коварен, и следует быть внимательным во время сражения, которое состоит из трех частей: сначала удастся лишь отстрелить ему нижние конечности и он будет летать, затем придется воевать с его туловищем, а в завершении Вас будет преследовать одна голова, отчаянно постреливающая из имеющегося у нее оружия. Но на этом игра не заканчивается, она лишь входит в завершающую стадию, где задачей является уничтожение космической станции противника. По ходу игры доступны несколько видов оружия. Во время полетов богатство выбора ограничивается лазером и ракетами (да и то не всегда). Зато путешествия по коридорам и лабиринтам обеспечены более добротным арсеналом. Он состоит из шести видов вооружения, один из которых (бластер) дается изначально безвозмездно и в неограниченном количестве. Все остальное придется поискать по ходу игры. Но помните, что не каждый вид оружия способен уничтожить босса. Так как враги нещадно станут отравлять здоровье на каждом шагу, следует периодически находить капсулы со здоровьем, иначе своей смертью Вы не умрете. Также имеет смысл собирать попадающиеся на пути предметы, набирая тем самым заветные очки, за которые даются дополнительные жизни и прочие секретные вещицы. Такой предмет всего один, но бывает двух цветов, что приносит соответственно различное количество баллов. Отсюда следует вывод, что выбор оружия и предметов весьма не богат. Зато коварные враги предстают перед Вами в полном своем великолепии. Помимо уже неоднократно упомянутых шести боссов, полчище противника насчитывает целых шестнадцать видов электронно-механических вредителей, многие из которых весьма надоедливы и опасны.





Игра настолько увлекает, что и оглянуться не успеете, уже будете праздновать победу. Настоятельно рекомендую уделить Ваше внимание данной игре. Более чем уверен, что не будет обидно за потраченное время. Хотя идеальных игр не существует, Star Wars имеет больше преимуществ, чем недостатков.

+ Продуманно используется смесь различных жанров

= Стремление разработчиков достичь совершенства в звуке и графике одновременно не увенчалось особым успехом

= Одна из лучших на сегодняшний день игр из серии STAR WARS

7



Борис РОМАНОВ

3DO: ЗОЛОТАЯ СЕРИЯ

Если бросить взгляд на недолгую историю российского рынка видеоигр, то можно сделать вывод, что его развитие практически ничем не отличалось от остального мира. Также как и везде первой действительно массовой игровой системой стала 8-битная машина от Nintendo, продаваемая у нас на родине под разными торговыми марками. Позже, ее место заняла Sega Megadrive, а Super Nintendo, в лучшем случае, получила лишь похожее распространение среди игроков. А на сегодняшний день, в лидеры постепенно выбивается получившая во всем мире заслуженное признание система от Sony. Однако в этой идиллической картинке есть одно но. Так уж произошло, что не прижившаяся на западе 32-битная игровая приставка **3DO** заняла прочную ведущую позицию среди всех 32-битных систем, продаваемых в России. Причин тому было много, однако никто тогда не мог и подумать, что на самом пике своей популярности в нашей стране этот аппарат будет полностью забыт абсолютно всеми производителями игр. Тем не менее, как уже не один раз говорилось на страницах нашего журнала, за свою относительно недолгую жизнь на этой приставке вышло вполне достаточно хороших и замечательных игр, чтобы совсем не сбросить эту систему со счетов. Ниже, мы постараемся подвести некий итог для данного аппарата и выявить действительно самые лучшие игры, которые когда-либо на нем выходили. Заметим, что игры в наш обзор были выбраны отнюдь не по их популярности, хотя этот фактор также был учтен. Только качество самого игрового процесса, а не разная мишура, окружающая его (живое видео, красивые заставки, прекрасная графика, скрывающая пустую игру), могло гарантировать достойное место в истории игр на **3DO**. Безусловно, наше мнение — это всего лишь мнение, и главным ценителем все равно остается сам читатель. А пока мы начнем с игр, которые уже вошли в историю благодаря платформе **3DO**.

FIFA Soccer. Без всякого сомнения эта игрушка, выпущенная более двух лет назад, намного опередила свое время, установив стандарт в спортивных играх. Реалистичная графика, великолепное управление, огромное количество опций, все это заставляет нас с особым уважением относиться к данному продукту. Именно он своим появлением ознаменовал собой начало новой эры спортивных игр.



The Need for Speed. Великолепный пример того, насколько первое впечатление об игре может быть обманчивым. То, что кажется слишком медленным для настоящей гонки, слишком сложным для любителей аркадных ощущений, вылилось в одну из самых интересных игр в этом жанре на любой системе. Более поздние версии для других систем с добавлением скорости и упрощением управления сделали потрясающую игру просто еще одной гонкой, лучшей, чем многие, но уже не такой оригинальной.



Starfighter. В то время, пока производители других систем постоянно твердили о приходе настоящих трехмерных игр, Starfighter для **3DO** тихо вышел и победил. Ни в одной другой трехмерной стрелялке-леталке на домашних системах Вы не найдете такую идеальную смесь стратегии и действия, не говоря уже о правильном создании трехмерного мира, который живет своей собственной жизнью. Великолепная музыка вместе с хорошим графическим исполнением и одними из самых впечатляющих взрывов делает игру настоящей классикой, и пусть только на **3DO**.



Battle Sport. Говорить об этой игре бесполезно. В нее надо просто играть. Фантастический спорт типа футбола один на один, с использованием не менее фантастических танков полностью затягивает любого, кто хоть раз попробовал ее в действии. Потрясающе.



Bladeforce. Для многих этот выбор может показаться слишком скандальным, однако для него есть много причин. Потрясающий дизайн уровней, великолепная трехмерная графика и непрекращающееся действие сделали данный продукт одним из самых оригинальных и интересных в жанре 3D стрелялок. Однако особой популярности он не добился. Быть может, именно его оригинальность и стала тем фактором, который отпугивает рядовых игроков.



Далее будут перечислены игры, которые находятся на стыке между революционным и просто очень хорошим. Их, безусловно, несколько больше, однако мы постарались включить в этот список только самые яркие из них.

Return Fire. Одна из самых интересных военно-стратегических игр нашего времени начала свою жизнь на **3DO** и в свое время стала одной из его визитных карточек. Режим одиночной игры достаточно интересен, однако настоящее удовольствие можно получить только от игры против живого человека. Здесь ей практически нет равных.



Space Hulk. Еще одна смесь стратегии с действием, но в этот раз от первого лица. Создателям игры удалось передать атмосферу войны против инопланетян на самом высшем уровне. Игра заставляет хорошенько подумать и является одной из самых сложных, но в то же время интересных игр на **3DO**.



Shock Wave 2. Намного лучше, чем оригинал, с отличной графикой и разнообразными миссиями. Правда, далеко не революционно, но достаточно весело.



Killing Time. Отличная смесь Doom-подобной стрелялки с интересными головоломками. В меру жесто-



ко, но также не особо революционно.

Captain Quazar. Веселая стрелялка в изометрии. Лучше, чем многие, но неудобное управление несколько снижает привлекательность игры.



PO'ed. Еще один клон Doom, но в этот раз юмористический. Хорошая графика и действительно разнообразные уровни выделяют данный продукт из всех остальных.



Road Rash. Еще одна визитная карточка 3DO. Данная гонка на мотоциклах до сих пор поражает своей качественной графикой и интересным игровым процессом.



Slam and Jam. Добротно созданный аркадный вариант баскетбола. Для данного формата вторая по значимости спортивная игра.

Вместе с выше перечисленными играми данную платформу также посетили и некоторые классические игры, многие из которых можно найти в более совершенном виде и на других платформах. Тем не менее, стоит упомянуть и о них.



Wing Commander 3. Первая высокобюджетная игра для персонального компьютера, чья версия для 3DO в чем-то даже превосходит оригинал. Тот факт, что данная серия игр зашла в тупик, делает для многих несущественной проблему отсутствия четвертой части этой космической «саги» на домашних приставках. Очень качественно, интересно, а также с хорошими актерами.



Syndicate. Еще одна классическая игра на персональном компьютере, переведенная на этот формат. Единственный минус – отсутствие поддержки использования мыши в игре. В остальном ничем не хуже оригинала.

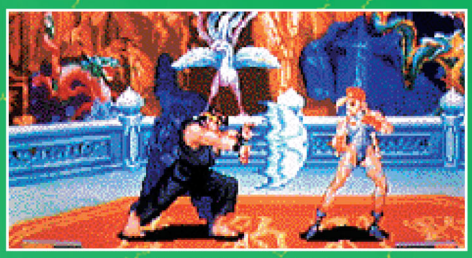


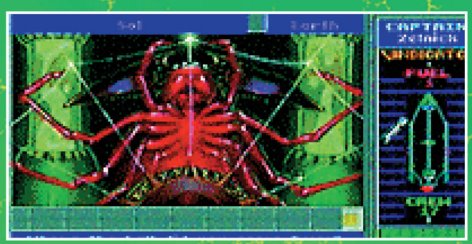
Panzer General. Одна из самых лучших пошаговых стратегий в истории. Несмотря на полное отсутствие 32-битной графики, игра не может не порадовать настоящих любителей стратегии.



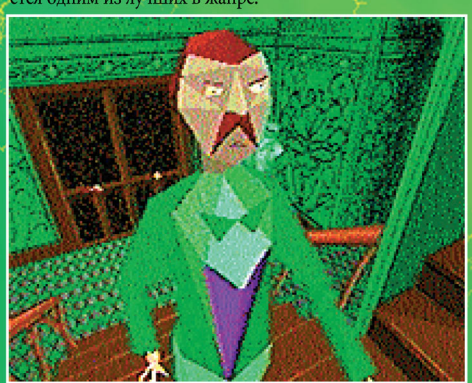
Super Streetfighter 2 Turbo. Хорошая версия самой лучшей двухмерной драки в мире. Игровой процесс, который основан на использовании навыков и реакции игроков, дает фору абсолютному большинству трехмерных и двухмерных драк на рынке. Правда, оригинальный 3DO'шный джойстик не совсем приспособлен к таким играм, а анимация персонажей могла бы быть и лучше. Но все-таки это лучшая драка на этом формате.

Star Control 2. Достойная переделка одной из самых интересных компьютерных игр на тему завоевания космоса. Единственная проблема, так это огромное количество английской речи и текста.





Alone in the Dark 1&2. Революционное для своего времени графическое приключение немного потеряло свою актуальность со временем, однако до сих пор является одним из лучших в жанре.



Cannon Fodder. Отличная стратегия в реальном времени, быть может, лишь немного упрощенная.



фирменный магазин
ВИДЕОИГРЫ
NINTENDO 64
SONY PlayStation
SEGA SATURN
3DO
все, что ты хочешь!
Москва, ст.м. "Китай-город", Лубянский пр-д, 23.
Тел: (095) 921-2108; Оптовый отдел: (095) 925-3571.
НОБЭЛ
Санкт-Петербург, ст. м. "Горьковская", Б. Монетная, 18.
Тел: (812) 325-2535, 325-1533, 325-1534.

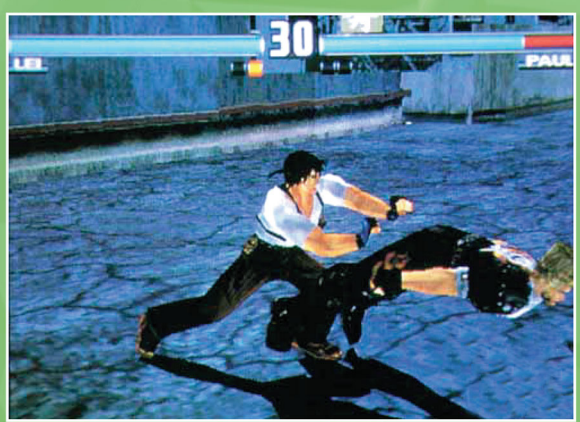
Tekken 3



Тема: Единоборства
Издатель: Namco
Платформа: Sony PlayStation
Выход: Середина 1997 года

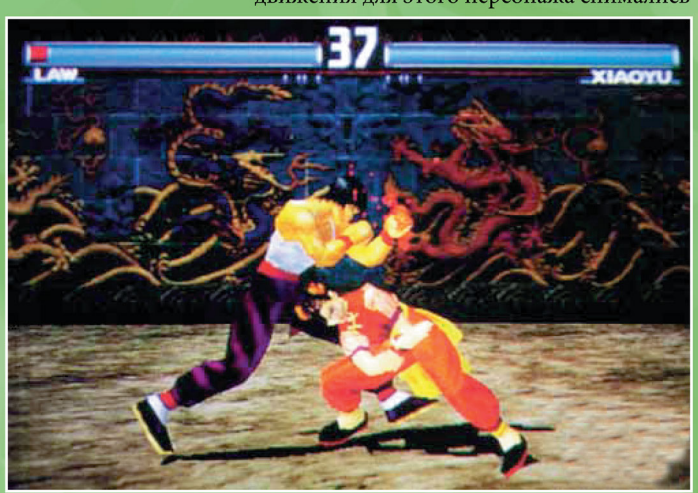
Теккен» – это, пожалуй, самая популярная игра на тему единоборств, во всяком случае, из современных. И новые ее части появляются одна за другой, не уставая радовать поклонников жанра. Что ж. Третья часть «Теккена» еще только задумывалась ее создателями, когда толпы фанатов уже вовсю обсуждали, как она будет выглядеть, на каком «железе» она будет идти, и каков будет ее сюжет... Интересно, какая часть этих слухов действительно подсказала авторам игры некоторые сюжетные повороты?..

И тем не менее. Основная версия сюжетной линии, наиболее популярная у поклонников «Теккена», такова. Со времени второго соревнования (которому посвящен Tekken 2) прошло 19 лет. В том соревновании победила Джун Казама (а если у кого по игре получалось иначе - не верьте глазам своим). Она каким-то образом забеременела от Дьявола Казуи и собралась уж рожать ребенка, когда старик Хейхачи убил Казую, который был ему сыном, сбросив в кратер вулкана. Сын у Джун тем не менее родился, и его назвали Джин Казама (очевидно, ребенку решили дать фамилию матери за неимением отца). Джин подрос, а когда ему исполнилось 15 лет, была убита и его мать (Джун), и сделал это Бог Войны в ходе своих поездок по миру в поисках лучших бойцов (добрый такой бог, ездил себе по миру, бойцов искал, а если кто не понравится – убивал). Джин озадачился идеей за мать отомстить, а потому отправился к старику Хейхачи, дабы тот научил его великим боевым искусствам (отца, видать, ребенку было совсем не жаль). Старик Хейхачи согласился, но не без задней мысли. На самом деле Хейхачи сам хотел разыскать Бога Войны, уничтожить его и тем самым завладеть его мощью, чтобы править миром. Хейхачи кликнул народ на новое соревнование серии «Теккен», дабы привлечь внимание Бога Войны, и на это соревнование съезжаются старые добрые знакомые типа блондина Поля Финикса, Кинга (что в заставке второй серии бродил по улицам и со словом «ОПАСНОСТЬ» на чистом русском наказывал пьяниц), Маршалл Закон (хотя есть слухи о том, что в новой игре вместо него будет его сын, Форрест Лоу), Йошимитсу и прочие, правда, весьма постаревшие (Полю – 46, Кингу – 51 (хотя с этим не совсем все ясно, он ведь был полуроботом; кроме того, есть сведения, что Кинг в **«Теккене 3»** – это не тот Кинг, а новая модель), Ли Ву Лонгу – 45...). Не постарела одна лишь Нина, которая все описанные знаменательные события проспала в замороженном виде и осталась двадцатидвухлетней (в связи с чем напрашиваются всякие разные мысли насчет сюжета четвертой части...). Самый старый по идее должен быть старик Хейхачи (70 лет), хотя доподлинно неизвестно, появится ли он в игре, или его план уничтожения Бога Войны не предусматривает участия в соревнованиях.



По некоторым данным, Боссом в новой серии будет Джин, саб-боссом (заместителем) – Нина (что странно, во второй части она особыми умениями не отличалась, и подучиться за 19 лет не могла, спала ведь, да к тому же, по некоторым данным, потеряла память). Из новых бойцов точно известны двое. Это молодой кореец Хвоаранг, ученик Бэк Ду Сана, специалиста по тэй-квон-до во второй части. Хвоаранг знает несколько спецприемов учителя, но в основном он оригинален, а движения для этого персонажа снимались







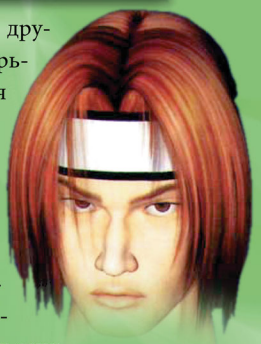
мощные, объемные изображения помещений, где проходят бои. Из-за этих картинок ходят упорные слухи, что **«Теккен 3»** будет идти на PlayStation только при наличии какого-то технического приспособления, ускоряющего работу приставки, но это, возможно, только слухи (есть также слухи и о том, что **«Теккен 3»** будет выпущен только на картридже, что может несколько обнадежить обладателей новейшей «Нинтендо 64» и озадачить владельцев PlayStation). Тем не менее, трехмерные модели помещений действительно впечатляют. Судя по картинкам, некоторые сцены боев будут также иметь стены в стиле Fighting Vipers.

с чемпиона тэй-квон-до Хванга Суиру. Другой новый персонаж - китаянка Лин Ксиаойу. Кроме того, вероятно появление некоего бразильца, который уже есть на картинках, но еще не имеет имени. Возможно, это не все новые персонажи, так как известно, что для игры снимались еще как минимум два специалиста по восточным единоборствам, не участвовавшие в «Теккене-2» – это Минури Сузуки (не гонщик) и Марчелло Перрари. Поучается 11 персонажей: Джин, Поль, Леи, Кинг, Йошимитсу (который, похоже, просто не стареет), сын Маршалла Закона или сам он, потерявшая память размороженная Нина, Ксиаойу, Хвоаранг и персонажи Сузуки и Перрари.



Кстати, съемка движений происходит теперь по новой технологии. Если раньше актерам (специалистам по единоборствам, которые демонстрировали приемы) в основные точки тела прикреплялись специальные яркие шарики, затем движения снимались несколькими камерами с разных точкек, после чего на компьютере проводился анализ положения цветных шариков, то теперь шарики исчезли, а вместо этого актеры опутаны проводами, которые прикреплены к каким-то датчикам на важных точках тела. Интересно, насколько это скажется на естественности движений персонажей в игре.

Другую техническую новинку без труда можно увидеть на картинках – У каждого персонажа будет восемь основных приемов «комбо» – два вперед, два назад и по два в каждую сторону. Однако разрушительная сила комбоударов несколько уменьшена, так что возможности убить оппонента одним приемом в **«Теккене 3»** не предвидится. Кроме того, количество персональных «скрытых» приемов будет значительно увеличено, что позволит даже заядлым профи все время находить в игре что-то новое, что, с другой стороны, сделает борьбу с таким спецом для новичка просто невозможной.



Специалисты единоборств, снимавшиеся для игры, использовали пять основных стилей. Если это кому-то что-то скажет, вот они: Gokei, Yoi Sen, Taka-tsume-honshi, Tsuhai и Keii.

Игра должна появиться на аркадных аппаратах в Японии уже сейчас (когда появится в свет этот журнал). Вполне возможно, что она станет лучшей игрой жанра единоборств в 1997 году, как на игральных аппаратах, так и на приставке PlayStation. Хотя официально ничего про возможность выхода игры для Nintendo 64 не говорится, опять же не исключено, особенно в случае коммерческого успеха, ее появление и для этой системы (по некоторым данным, N64 использовалась при создании третьей части). В любом случае, ясно, что пока по техническим показателям (да и по мощности фантазии авторов в области сюжета) игра превосходит все свои аналоги, так что ждать ее во всем мире будут с нетерпением. С другой стороны, людям, которым жанр единоборств не близок, мало понятно, зачем нужно так много игр про одно и то же...









FIGHTERS MEGAMIX



Тема: Драки
Издатель: Sega
Платформа: Sega Saturn
Выход: Март 1997 года

Одним из последних крупных событий прошедшего года можно по праву назвать появление в конце декабря на прилавках магазинов Японии игры, о существовании которой никому не было известно практически до самого последнего момента. **Fighters Megamix,** объединившая в себе, возможно, две самые значительные драки последнего времени, стала приятной неожиданностью для всех японских владельцев Sega Saturn.





Несомненно, объединение в одном продукте двух или трех аналогичных игр из прошлого трудно назвать чем-то особенным. Однако то, что проделал родоначальник всех сегодня существующих трехмерных драк, небезызвестный японский продюсер Yu Suzuki со своими двумя самыми известными проектами, несколько выходит из нормы. Итак, что же было смешано в этом «коктейле». За основу были приняты две в чем-то похожих, но в то же время довольно различных по своему содержанию игры. Прежде всего, это уже ставший легендой второй **Virtua Fighter** и его разновидность, Virtua Fighter Kids . Именно он до последнего момента является общепризнанным эталоном в этом жанре на игровых приставках, впервые доказавший миру, что и трехмерная игра может играться так же хорошо, как и лучшая двухмерная. Ее концепцию, когда успех любого игрока зависит только от его умения, а не от знания секретных кодов и комбинаций, вместе с самым точным в жанре трехмерных драк управлением, много раз пытались скопировать, но так до сих пор и не повторили. Вторым же источником вдохновения стала его чуть менее популярная, но не менее значительная игра Fighting Vipers, и построенная на том же движке игра Sonic The Fighter. В них Yu Suzuki несколько отошел от общепринятых законов жанра, быть может, даже слишком для своего времени, представив миру более быстрый и почти не стыкующийся с законами физики бой, когда обо всех правилах можно спокойно забыть. В данных играх игроки дерутся в защитных костюмах, которые можно разбить в «бою», тем самым сделав противника более уязвимым, но и более быстрым. Также герои этих произведений были помещены в трехмерный мир, в котором окружающая обстановка в виде стен или ограждений впервые стала реально влиять на игровой процесс. Последнее нововведение уже сегодня потихоньку становится примером для подражания и в других играх, в списке которых стоит и третий Toshinden, и третий Tekken. Но вместо того, чтобы просто собрать в одном месте практически всех своих героев из разных игр (а их в **Fighters Megamix** больше сорока) и поместить их в новые условия, чего было бы вполне достаточно их старым поклонникам, мастер трехмерных драк пошел еще дальше. Кроме того, что теперь все герои могут свободно перемещаться в третьем измерении, бойцам из Virtua Fighter 2 были даны практически все новые приемы из третьей игры из этой серии, пока доступной только на игровых автоматах. Не обделенными с этой стороны также остались и другие бойцы. Но самым интересным моментом можно считать появление в игре нескольких новых персонажей. Это и женщина-полицейский из Virtua Cop 2, и персонаж, который не смог попасть в окончательный вариант первого Virtua Fighter, а также более десятка других тайных героев. Графически игра использует усовершенствованный движок **Fighting Vipers,** который позволил применить в игре правильное падение света на персонажи, при этом не забыв и об использовании плавного затенения полигонов, визуально сглаживающем углы. Но, если все пойдет по плану, данный продукт будет выделяться из всех прочих совсем не графикой, а продуманным до совершенства игровым процессом. Осталось лишь дождаться, пока американское и европейское отделения Sega выпустят эту многообещающую игрушку и для всего остального мира.









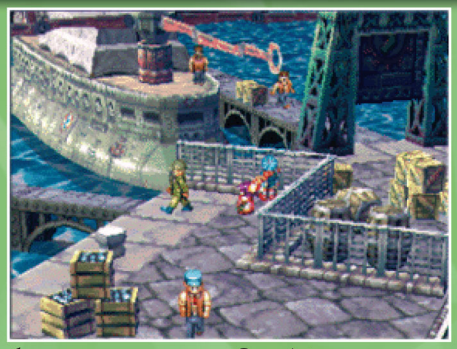




GRANDIA

Тема: RPG
Издатель: Sega
Платформа: Sega Saturn
Выход: Апрель 1997 года

Без всякого сомнения, жанр ролевых игр на домашних приставках играет не меньшую роль в их библиотеке игр, чем жанр стратегических игр на персональном компьютере. Разбавляя собой тот бесконечный поток драк-гонок-стрелялок, который захлестнул в последнее время владельцев домашних систем, именно ролевые игры предлагают игрокам самые незабываемые моменты. И вот еще одна из самых последних и многообещающих RPG нового поколения должна появиться на 32-битной приставке от Sega в ближайшее время.



История появления данного продукта началась около четырех лет назад, еще задолго до выхода самой игровой приставки в свет. С того момента более 150 человек из разных точек света приложили свою руку к созданию этого произведения. Основная работа проводилась в Японии группой талантливых разработчиков из компании GameArts, знаменитых своей серией RPG, Lunar для Sega CD, да и многими другими играми в разных жанрах. Музыкальное же сопровождение было записано на небезызвестной студии Джорджа Лукаса в Америке. Однако, самым большим завоеванием разработчиков можно по праву назвать то, как они представили в данном произведении полностью трехмерное окружение, которое в любой момент можно будет осмотреть под любым углом, а также удалить или приблизить. Вся картинка представляется как будто написанной рукой художника, а не бездумной машиной, так что сразу и не скажешь, что при построении изображения задне-







него плана были использованы только полигоны. К счастью, сами герои остались двухмерными, сохраняя тот неповторимый стиль, который взял свое начало еще в японской мультипликации. Конкретные детали игрового процесса до сих пор оглашены не были, однако известно, что игрокам придется руководить командой из четырех героев одновременно, которые, помимо разрешения различных головоломок и участия в полной драматизма истории, будут сталкиваться в бою со своими врагами в реальном времени. Как конкретно станет возможным одновременное управление столькими персонажами во время битв, пока неизвестно, но, если с переводом текстов игры у американцев не будет особых проблем, мы уже скоро об этом узнаем сами.

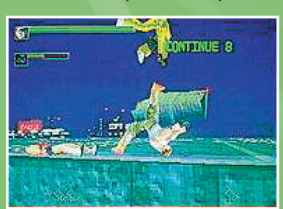
СКОРО SEGA SATURN СКОРО

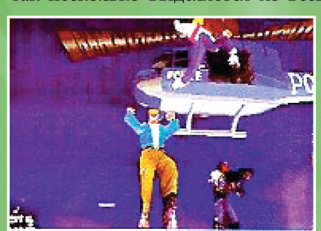
DIE HARD Arcade

Тема: Стрелялка
Издатель: Sega
Платформа: Sega Saturn
Выход: Март 1997 года

Одна из десяти самых популярных игр, поступивших в американские залы игровых автоматов в 1996 году, **Die Hard Arcade,** в ближайшее время появится и на домашней приставке. Как и популярная драка от Namco, Tekken 2, которая с самого начала была создана на домашней приставке от Sony, данный продукт также использовал технологию, представленную в Sega Saturn, внутри соответствующего игрового автомата. Так что необходимость в переводе **Die Hard Arcade** на новый для себя формат, не в пример другим играм от Sega, сразу отпала. Единственным препятствием на ее пути в дома владельцев приставки до сих пор остается ее название, так как еще совсем недавно в продажу поступило произведение под аналогичным именем (Die Hard Trilogy), которое было выпущено компанией, которая непосредственно им и владеет. Но, независимо от названия, данный продукт и так несколько выделяется из всего того, что в последнее время было выпущено в жанре драк. По своей сути, это уже ставшая классикой игра Final Fight, когда вместо драки один на один игрокам приходится передвигаться по уровню слева направо и сражаться одновременно с несколькими бойцами, при этом используя не только свои руки и ноги, но и разные предметы, в том числе и оружие. Главное отличие здесь заключается в том, что все персонажи и окружающая их обстановка в игре теперь стали трехмерными, а сама драка отошла от привычных стандартов















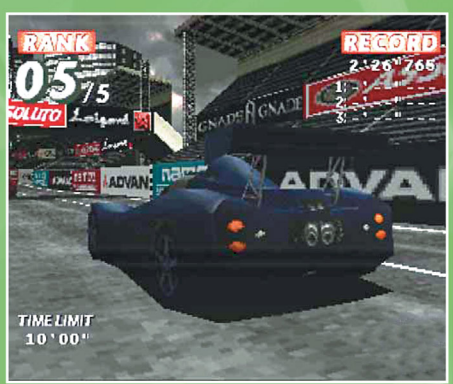
Street Fighter'a, переместившись немного в сторону Virtua Fighter'a. Однако более радикальных изменений сам игровой процесс не особо претерпел. Хотя все выглядит трехмерным, на самом деле драка, сама по себе, все еще двухмерная. Но, собственно говоря, это и не особо расстраивает. Естественно, в игре могут принимать участие сразу два игрока, которые вдвоем помогут уровень за уровнем очистить этот псевдотрехмерный мир от сил зла. Хотелось бы только, чтобы юридические проблемы с названием игры не особо повлияли на ее дату выхода.

СКОРО СКОРО

RAGE RACER

Тема: Гонки
Издатель: Namco
Платформа: Sony PlayStation
Выход: Весна 1997 года

Еще один гоночный продукт скоро появится на суд счастливых обладателей 32-битной приставки. Неофициально-коронованная Namco, в качестве лидера игр для Sony





PS, готовится выдать в свет третью часть популярной гонки Ridge Racer, **Rage Racer.**

Но все же, чтобы составить вполне конкретное впечатление об этой игре, необходимо вспомнить и Need for Speed. Интерфейс очень напоминает эту игрушку так как основной вид на вашего четырехколесного друга, это вид сзади; по некоторой уже традиции на экран выводится информация о позиции гонщика в заезде, индикатор скорости, лимит времени на проезд всей трассы и лучший результат одного из трех кругов.

Также явно напрашивается сравнение в выборе автомобилей. На Ваш шумахеровский выбор такие штучки, как Porshe или Ferrari (всего таких штучек 13).

Дальше следует рассказать о том, что возможно сделать в боксах или в гараже или как вам будет угодно. Во-первых вы запросто сможете поменять окраску машины, затем сменить шины, в зависимости от трассы, и поменять вид коробки передач (auto или manual). К тому же возможен процесс купли-продажы автомобилей. Деньги же зарабатываются в зависимости от занятого Вами одного из трех призовых мест, что является новым словом в данной серии игр.

Ощущение реальности и «неповторимой зимней свежести», кроме графики, создает рельеф и характер местности по которой проходит трасса.





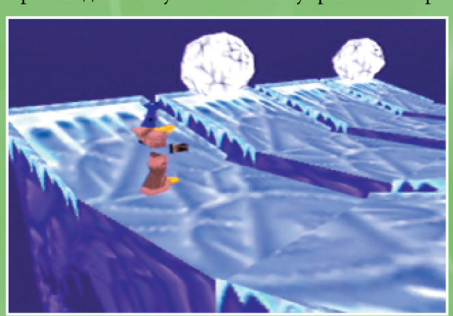
Ну и наконец главный сюрприз — это возможность разработать собственный логотип, который впоследствии можно будет наложить на Ваш автомобиль. Здесь все зависит только от степени Вашей испорченности, дорогие читатели. Но для людей с менее богатой фантазией есть, точнее будут готовые символы.

А мне лишь остается процитировать шефа проекта Mr.Hambleton-а: «Нет ничего лучше, чем летать по трассе со скоростью 374 км/ч.»

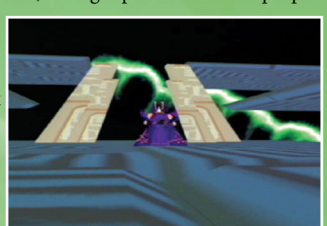
FREAKBOY

Тема: Трехмерная бродилка
Издатель: Virgin
Платформа: Nintendo 64
Выход: Весна 1997 года

Трехмерная бродилка от третьего лица, Freak Boy, является одной из многочисленных «темных лошадок» в списке заявленных в этом году к выходу игр на Nintendo 64. Первоначально, идея этого произведения звучала так: Вы управляете персонажем в трехмерном мире, который имеет возможность менять свою форму, тем самым разрешая различные головоломки, уничтожая врагов и продвигаясь далее в игре. Но в создании этого трехмерного мира разработчики поначалу не очень преуспели, и Virgin решила начать разработку этого проекта с самого начала. И если у них со второго раза все наконец получится, то, возможно, уникальные игровые возможности, заложенные в концепции этой игры, помогут ей встать хотя бы невдалеке от Марио 64. Сюжет Freak Boy не отличается особой новизной. На новый год на родную планету главного героя нападают инопланетяне и порабощают ее. Но главному персонажу удается улизнуть из рук оккупантов, и он, как и ожидалось, должен будет освободить от злодеев свою планету. В игре будет







пять различных уровней сложности, двадцать пять «миров», а также более пятидесяти типов врагов. Имея все это в виду, у **Freak Boy** есть хороший шанс привнести что-то новое в видеоигры, а также стать одним из заметных явлений среди игр для Nintendo 64. Осталось лишь только самим удостовериться, что Virgin не зря стала перерабатывать заново эту игру и готовит достойную альтернативу уже имеющимся на данной приставке продуктам.





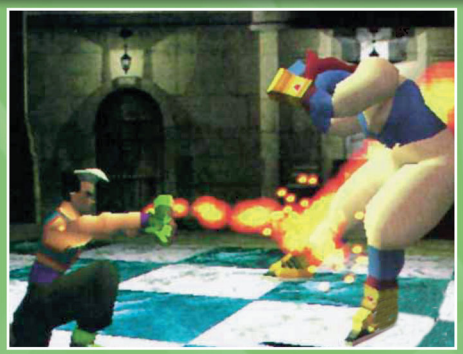


Tobal No. 2

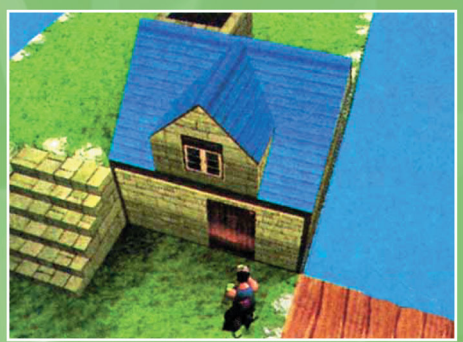
Тема: Единоборства
Издатель: Dream Factory
Платформа: Sony PlaStation
Выход: Март 1997 года

Тобал 2» – продолжение игры «Тобал номер 1», несмотря на отсутствие слова «номер» в названии (раньше оно означало место, к которому надо было стремиться в ходе соревнования, а, согласитесь, ставить своей целью быть вторым весьма странно – так что второй «Тобал» называется просто – «**Тобал 2**»).

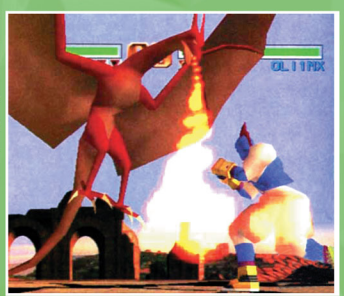




теперь правила поменялись. Прежние люди в костюмах монстров теперь заменены на нормальных монстров (см. картинки), что, согласитесь, выглядит куда красивее и натуральнее. Наконец, «**Тобал 2**» – первая заявленная игра, которая будет поддерживать новый аксессуар к PlayStation Duel Analog Control Pad, весьма внушительно выглядящее устройство, предположительно увеличивающее удовольствие от подобных игр. Игра безусловно придется по душе любителям единоборств, особенно если появится в свет до с нетерпением ожидаемого третьего «Теккена».



Увеличено количество бойцов, значительно улучшено качество фоновых моделей, теперь бои проходят на свежем воздухе и в подземельях, введены новые технологии трехмерной графики, изменились графические эффекты ударов, появилась возможность «метательных» ударов. Их появление объяснено в сюжете – в прошлой части подобные методы ведения боя были запрещены правилами, а





Rev Limit

Тема: Гонки
Издатель: Seta
Платформа: Nintendo 64
Выход: Первая половина 1997 года

Для многих остается вопросом, почему игровые компании, выпускающие гонки на разных системах, постоянно делают клоны либо Daytona USA, либо Sega Rally, либо Ridge Racer. И вот, наконец, и Nintendo 64 получает свою копию последней игры. Это, конечно, не так уж и плохо, однако, если игра с самого начала не будет оригинальной, ждать от ее содержания чего-либо прорывного уже не приходится. Тем не менее, возможно, **Rev Limit** станет хотя бы хорошей копией уже зарекомендовавшей себя концепции, а возможно, и исключением из правил. К стандартной гонке по мотивам Ridge Racer разработчики этой игры решили добавить немного от известной Destruction Derby. Теперь игроки, чтобы победить соперников, к примеру, смогут их даже столкнуть с трассы, так





что немного войны на дороге явно не помешает **Rev Limit** выделиться из толпы других игр в этом жанре. Столкновения машин будут переданы с наибольшим реализмом. Изменения формы машины будут происходить именно в тех местах, где и произошел сам контакт. Окончательное количество и сложность трасс нам пока неизвестно, однако, предполагается, что игроки смогут по своему усмотрению выбирать количество кругов в каждой конкретной гонке. И в зависимости от этого предусматривать необходимость наличия пит-стопов или их отсутствие. В общем, на данный момент **Rev Limit** выглядит как вполне достойная игрушка, особенно если принять во внимание отсутствие у издателя и разработчика данной игры большого опыта по созданию игр в этом жанре. И если в ее окончательной версии будет достаточно нововведений, таких, какие были описаны выше, то она вряд ли пройдет незамеченной среди владельцев Nintendo 64.





Manx TT Superbike

Тема: Гонки
Издатель: Sega
Платформы: Sega Saturn, PC
Выход: Апрель-май 1997 года

С появлением этой долгожданной игрушки на платформе Sega Saturn, с самого начала явно что-то не клеилось. Первоначально показанная публике версия, на прошлогодней выставке E3, так до сих пор и осталась единственным источником достоверной информации, несмотря на то, что с того момента уже прошло довольно много времени. Когда же она должна была появиться в конце прошлого года в продаже, ее дату выхода сначала перенесли на январь, а затем и на апрель 1997 года. Основной причиной этому послужил выход новой версии Daytona USA, которой Sega не захотела сама же составлять конкуренцию другим продуктом в этом жанре. Тем не менее, если на этот раз дата выхода уже не изменится, то скоро любителей гонок ждет настоящий подарок. Игра была создана той же командой разработчиков, которая до этого работала над созданием ставшей уже классикой игры Sega Rally. Используя все тот же движок, Sega смогла практически безукоризненно передать все ощущения настоящей гонки на мотоциклах, которая проходит ежегодно на острове Ман. Художники специально посещали это место, чтобы воссоздать всю атмосферу, которая окружает эти соревнования. Появившись в прошлом году на игровых автоматах, **Manx TT Superbike** сразу получила заслуженное признание, как лучшая мотоциклетная гонка нашего времени. В первоначальном варианте в игре было всего две больших трассы и два вида на происходящее, однако, к моменту выхода специальной версии этой игры для домашней приставки и персонального компьютера, ее разработчики, как и в случае с Sega Rally, должны будут добавить необходимые нововведения, отвечающие современным потребностям игроков. Очень хочется надеяться, что и в этот раз королева аркадных гонок, Sega, не подведет, и предложит нам великолепную версию своей уже ставшей популярной игры.









Dynasty Warriors

Тема: Драки, карате
Издатель: KOEI
Платформа: Sony PlayStation
Выход: Весна 1997 года

Поклонники динамичных «каратек» в недалеком будущем смогут познакомиться с **Dynasty Warriors.** Игра построена на реальных исторических событиях, имевших место во 2-3 веках нашего тысячелетия. Военные лорды того времени сражаются за права владения Китаем. Для этого устраивается серия поединков между лучшими бойцами провинций страны. Однако лишь один сможет выйти победителем из этих сражений. Стоит заметить, что каждый боец имеет свой собственный стиль сражения, против одного бойца придуманный Вами хитрый прием может сработать, против других - навряд ли.

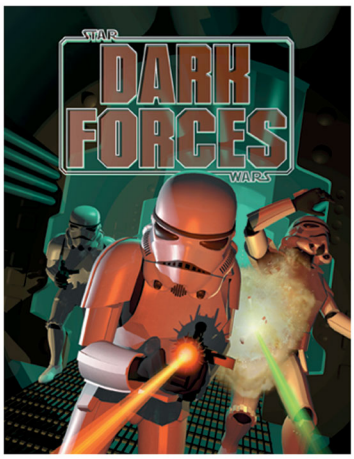
Dynasty Warriors имеет достаточно реалистичную графику. Драки происходят на разных фонах: это могут быть стены какого-то здания или берег реки. Уровень здоровья воинов отображается в верхней части экрана в виде желтых полос. Сами же воины обладают огромной подвижностью и прыгучестью, а также в совершенстве владеют оружием. Итак, игра **Dynasty Warriors** продолжает славные традиции восточных боев и может понравиться всем любителям помахать кулаками или палками, да еще полюбоваться на экзотические ландшафты.





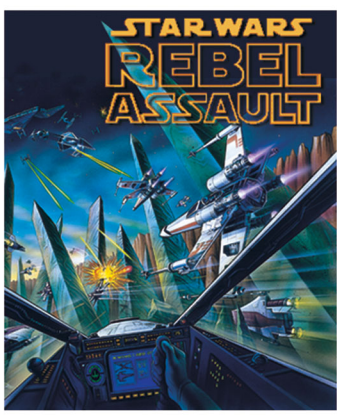


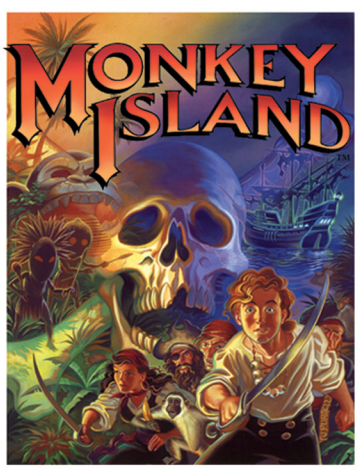
НОВЫЙ ВЗГЛЯД



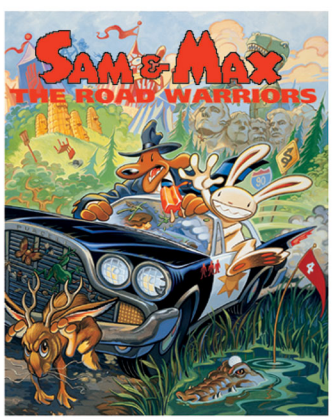












НА СТАРЫЕ ИГРЫ

THE WHITE LABEL



Секреты

Final Doom

Во время игры поставьте игру на паузу и введите нижеприведенные коды:
⇩, L2, □, R1, ⇨, L1, ⇦, ○ — неуязвимость.
X, △, L1, ⇧, ⇩, R2, ⇦, ⇦ — много полезных вещей.
⇨, ⇦, R2, R1, △, L1, ○, X — переход на следующий уровень.
△, △, L2, R2, L2, R2, R1, □ — вся карта.
△, △, L2, R2, L2, R2, R1, ○ — все предметы на карте.
L1, R2, L2, R1, ⇨, △, X, ⇨.

Time Commando

Этот код даст три дополнительных продолжения. Чтобы ввести его, сделайте следующее. Начните игру и запаузитесь, чтобы вывести на экран меню. Затем передвиньте курсор вниз на строчку **Sound FX** и введите следующий код: △, □, ○, X, △, ○, □, X, △, □, △. Вы услышите звук и увидите три треугольных символа в верхней части экрана.
Следующий код даст возможность восстановить здоровье. Для этого начните играть и в любое время



поставьте игру на паузу, чтобы вывести на экран меню. Затем передвиньте курсор вниз на строчку **Sound FX** и введите следующий код: X, △, △, ○, X, △, △, ○, □, □, **X.** Вы услышите звук, подтверждающий, что код сработал. Теперь здоровье Вашего героя будет полностью восстановлено. Этим кодом можно воспользоваться в любой момент игры.

Mortal Kombat Trilogy

Чтобы получить доступ к секретному герою Chameleon, сделайте следующее. На экране выбора героя выберите Human Smoke. Теперь, перед тем, как начнется бой, нажмите одновременно ⇦, Высокий удар рукой, Высокий удар ногой, Блок, Бег (для второго игрока вместо ⇦ надо нажимать ⇨). Как только бой начнется, Smoke исчезнет в пламени, а на его месте появится Chameleon. Это очень сильный боец, вобравший в себя всех ниндзя. Время от времени он будет превращаться то в одного, то в другого из них.
А этот код откроет доступ к секретному меню конфигураций, которое даст дополнительные пять опций. На экране главного меню выберите **Options.** На экране опций переведите курсор на любое доступное окно, нажмите и держите все четыре верхних **Шифта.** Теперь нажмите и держите ⇧. Игра издаст звук, и экран начнет дрожать. Теперь Вы получили доступ к секретному меню конфигураций, где есть



следующие опции:
One-Button Fatalities: верхние четыре кнопки теперь отвечаю за фаталити, бабалити и т. д.
Instant Aggressor: в игре очень быстро появляется шкала агрессии.
Normal Boss Damage: теперь боссов будет сложнее убить.
Low Damage: теперь сложнее убить любого оппонента.
Health Recovery: возможность восстановления силы во время игры.

Die Hard Trilogy

Этот код поможет получить Вам более мощное оружие, чем пистолет — беретту. Начните сразу со второй игры, **Die Hard 2.** Когда она начнется, из верхнего левого угла экрана появится вертолет. Перед тем, как у него появится шанс улететь, беспрерывно стреляйте в него. Когда он взорвется, из него выпадет беретта, можете ее взять.

Project Overkill

Начните играть и, когда будете на грани смерти, нажмите **Старт.** На экране появится меню, из которого необходимо высветить последнюю опцию, **Review Mission.** Теперь нажмите и держите □ и введите: ○, X, △. Теперь отпустите □, нажмите и держите ○. Введите: □, X, △. Если все сделано правильно, то Ваша жизненная энергия увеличится.

Blast Chamber

Для неограниченного количество жизней войдите в главное меню и при помощи первого джойстика введите: □, ⇦, □, ⇨, ○, ⇩, ○, ⇧. Войдите в опцию **«Games»** и выберите **«Solo Survivor».** Так Вы выберите



режим одного игрока. Вернитесь в главное меню и начните игру. Теперь, когда Вы умрете, количество жизней не уменьшится.

The Hive

Коды уровней.

В главном меню выберите опцию **Load.** Когда игра скажет, что не может найти ни одного файла, появится опция паролей. Введите один из следующих кодов, чтобы начать игру с любого места.

Сцена 2 – **IV73**
Сцена 3 – **AMQ3**
Сцена 4 – **NGH3**
Сцена 5 – **ZN03**
Сцена 6 – **WVQ3**
Сцена 7 – **HC13**
Сцена 8 – **1EZ3**
Сцена 9 – **UVM3**
Сцена 10 – **TZ93**
Сцена 11 – **U6Q3**
Сцена 12 – **2QJ3**
Сцена 13 – **KLS3**
Сцена 14 – **2XS3**
Сцена 15 – **81H3**
Сцена 16 – **8HU3**
Сцена 17 – **J5V3**
Сцена 18 – **VIH3**

SimCity 2000

Этот код даст Вам значительную сумму денег. Чтобы положить в карман 1 миллион, начните новую игру либо загрузите старый город. Во время игры войдите в экран информации **(City Info)** и выберите иконку бюджета со знаком доллара. На экране бюджета нажмите и держите **R1.** Затем нажмите **X,** ○, △, □ и отпустите **R1.** Теперь нажмите и держите **L1.** Затем введите **X,** ○, △, □ и отпустите **L1.** Нажмите и держите **R2.** Нажмите **X,** ○, △, □ и отпустите **R2.** Затем проделайте то же самое с **L2.** Как только код введен, Вы услышите крик толпы. Проверьте свои финансы — Вы стали богаче на $1000000!

Bogey: Dead 6

Чтобы получить доступ ко всем миссиям, Вам поможет этот код. В меню игры выберите опцию **Mission.** На экране выбора миссии нажмите следующие кнопки: ⇧, ⇩, ⇩, ⇨, ⇦, ⇩, ⇧, △. Если Вы услышите звук, значит, код введен правильно. Теперь Вы сможете выбрать любую миссию. Правда, теперь они будут несколько сложнее.

А чтобы получить доступ ко всем самолетам, сделайте следующее. Войдите в экран выбора самолета и введите код: ⇦, ⇦, ⇨, ⇩, ⇧, ⇩, ⇨, **Select.** Вы услышите звук, если код сработал. Теперь Вам доступны все самолеты. Даже F-22 на начальных миссиях.

Следующий код позволит игроку получить еще один вид на происходящее во время игры. Во время выбора самолета (при помощи клавиши **X)** нажмите и держите **L1, L2, R1, R2.** Продолжайте держать эти кнопки нажатыми даже во время загрузки **(Now Loading).** Затем отпустите их и нажмите **Select,** чтобы изменить вид на происходящее. Сохранитесь на карточку памяти, и Вам не придется заново вводить этот код.

Tokio Highway Battle

Этот код даст Вашему герою максимальное количество очков. Просто сразу после демо на втором джойстике нажмите одновременно и держите: **L1, L2, R1, Start** и ⇩. Продолжайте держать кнопки нажатыми до тех пор, пока не появится экран главного меню. Теперь начните игру и проверьте количество очков у Вашего героя.

Секреты

Virtua Fighter Kids

Здесь представлено несколько кодов, которые помогут Вам в игре и сделают ее еще более интересной.

Играть за Dural:

На экране выбора игроков передвиньте курсор на Akira и нажмите ⇩, ⇧, ⇨, A + ⇦.

Играть за золотую Dural:

На экране выбора игроков передвиньте курсор на Akira и нажмите ⇩, ⇧, ⇦, A + ⇨.

Играть за Dural с головой рыбы:

На экране выбора игроков введите код игры за обычную **Dural,** а затем нажмите и держите кнопку **C** во время выбора нормального **(Normal)** или детского **(Kids)** режима.

Режим проволочной рамки:

Во время выбора героя нажмите и держите **Левый Шифт** до тех пор, пока не начнется матч.

Режим Combo Master:

На экране выбора героя выберите того, кого хотите. Вызовите подменю (с опциями **Normal** и **Kids**) и нажмите **10 раз** ⇧. Должна появится надпись: **Combo Master Mode.**

Decathlete

Этот код позволит Вашему герою во время забега прокатиться кувырком до финиша. На экране выбора режима выберите либо **Arcade,** либо **Decathlon,** либо **Practice** и начинайте 100-метровый забег. Как только комментатор начнет произносить Ваше имя и номер, на первом джойстике нажмите: ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, **X.** Когда забег начнется, Ваш герой начнет бежать, но потом свернется калачиком и прокувыркается до финиша. У него будет шанс победить, потому что этот трюк не влияет на его скорость.

Need for Speed

Различные коды.

Войдите в меню выбора типа гонки **(Race Type)** и выберите **Tournament.** Теперь выберите опцию **Passcode** и введите **TSYBNS.** Нажмите кнопку **A.** Вернитесь назад в экран выбора гонки и выберите какой-нибудь другой тип (например, **Head-to-Head).** На экране места гонки **(Race Location)** найдите и передвиньте курсор на секретную трассу **Lost Vegas.** Теперь нажмите и держите **Левый и правый Шифты,** чтобы получить режим ралли **(Lost Rally).** На экране выбора машины высветите любой автомобиль, затем нажмите и держите **Левый и Правый Шифты.** Вы увидите машину воина **(Warrior)!** Она очень мощная, так что можете смело выбрать ее и проехать трассу на высокой скорости. А если Вы вернетесь на экран выбора гонки, то сможете ввести еще один код. Передвиньте курсор на опцию **Head-to-Head,** нажмите и держите **Правый и Левый Шифты.** Этот код даст Вам еще один режим — **No Mercy** (во время гонки не будет ни полицейских, ни посторонних машин).

Guardian Heroes

99 продолжений

Перед началом игры войдите в меню опций и поставьте **DIP** на уровень **Easy.** Выберите игрока и начните играть. Теперь во время игры перезагрузитесь, нажав одновременно **A, B, C и Start.** Снова войдите в меню опций и поставьте **DIP** на уровень **Normal** или **Hard.** Выйдите из опций и выберите **Load Game,** где должно быть написано, сколько продолжений у Вас осталось после режима **Easy (99!).** Теперь Вы сможете играть на нормальном и высоком уровне сложности с 99 продолжениями.

Gun Griffon

Неограниченные прыжки.

Если вдруг Вы окажетесь в ситуации, когда не сможете больше прыгать, то этот код поможет. Когда Вы находитесь на экране заставки, введите: ⇧, ⇨, ⇩, ⇦, **Z, Start.** Теперь, когда Вы начнете игру, то заметите, что показатель прыжков больше не уменьшается. Это поможет не раз спастись от неминуемой гибели.

Секреты

Super Mario 64

Трюк с лицом.

Этот смешной трюк не даст ничего полезного, а просто может развеселить Вас. После того, как Вы покинете экран заставки, появится лицо Марио. Теперь нажмите кнопку **A,** и на экране появится рука. Подвиньте руку при помощи джойстика к носу, ушам, усам, рту или кепке, нажмите и держите кнопку **A.** Вы можете приблизить эту часть лица Марио при помощи верхней кнопки **R.** Просто нажмите и держите кнопку **R,** при этом отпустив **A.**

Super Mario 64

Сверкающая комната

Сделайте так, как показано на картинках, чтобы найти Сверкающую комнату.

PilotWings 64

Во время полета можно натолкнуться на много секретных мест. Вот трюк, с помощью которого Вы найдете одно из них. Выберите в качестве своего средства передвижения **Rocket Belt,** а уровень — **Class A.** Затем выберите героя и начните играть. Летите к океану и поворачивайте на север. Продвигайтесь вдоль берега, пока не достигните следующего города. Как только подлетите поближе, заметите зеленоватое здание. Летите прямо к нему и Вы заметите два входа. Влетайте в боковой вход и продвигайтесь вперед, пока не достигните другого конца здания. Если все сделано правильно, то окружающая обстановка изменится. Также слева от Вас будет специальная звезда, которая превратит героя в **«Birdman».** Полетайте вокруг и Вы поймете, что оказались в Нью-Йорке.




Когда наберете 120 звезд, найдите пушку снаружи дворца. Выстрелите собой в направлении крыши третьего уровня



Найдите на крыше Yoshi и получите у него 100 жизней.



Найдите крылья в этой коробке с вопросом и идите налево.





Взберитесь на скат третьей крыши и отвернитесь от замка. Сделайте тройной прыжок и летите направо. Вы приземлитесь на второй крыше. Встаньте на той стороне крыши, как показано на картинке.





Теперь бегите по стене замка, как показано. В определенный момент Марио провалится сквозь стену внутрь замка в Сверкающую комнату. Чтобы выбраться оттуда, сделайте прыжок назад.

Секреты

Flying Nightmares

Режим кодов.

Сохраните игру под именем **«BRICK#MODE».** Загрузите эту игру, начните миссию и нажмите Левый **Шифт + Правый Шифт.**

В этом режиме **Harrier** будет невидимым и сможет летать куда угодно. Единственная вещь, которая может быть повреждена, это **HUD,** который может исчезнуть. Кроме этого код дает доступ к 255 Harrier'ам.

Corpse Killer

Нажмите и держите кнопку **A,** а затем нажмите кнопку **B,** чтобы получить один патрон **Datura** в то время, как атакует **Shadow Man** или какой либо другой сильный противник. Но этот код сработает только в тот момент, когда у Вас больше нет патронов **Datura,** а противник находится в пределах экрана.

А этот код поможет получить некоторую недостающую амуницию. Просто входите то в экран **Satlink,** то в экран **Datapod Info** до тех пор, пока на карте не появятся необходимые предметы

Эти коды могут быть введены только при помощи **Game Guru.**

Полное здоровье — **IUMVCXF**
255 Datura патронов — **JDDICXF**
255 бронебойных патронов — **IDDHCXF**
255 бронебойных патронов Datura — **HDDGCXF**
255 палок Ju-ju — **LDDKCXF**
255 Hanja root — **MDDLCXF**
Перейти на второй уровень — **SWXSCXF**
Перейти на третий уровень — **RVXSCXF**
Перейти на четвертый уровень — **QUXSCXF**
Перейти на последний уровень — **PTXSCXF**
Закончить игру — **OSXSCXF**

Theme Park

Неограниченное количество денег:

Начните игру и введите вместо своего имени **«BOVINE».** Вы услышите голос, если все сделано правильно. Теперь во время игры нажмите **A + B + C.** Так Вы получите дополнительные деньги.

Star Fighter

Дополнительные жизни:

Когда количество жизней упало до одной или двух, войдите в экран статистики и нажмите **X,** чтобы вернуться в главное меню. Дождитесь, пока появятся кредиты и лучшие результаты. Пусть начнется демо и прокрутится несколько раз (кстати, это может занять 15-30 минут). Сохраните игру и начните миссию. Теперь количество жизней будет побольше. Но будьте внимательны с этим кодом, так как увеличение количества жизней может привести к тому, что у Вас несколько уменьшится защита и сила лазера, ухудшится управление и т. д.

А вот несколько комбинаций кристаллов, которые дадут бонусы:

Синий, Синий: **ATG missiles**
Синий, Зеленый Квадрат: **5 ECM flares**
Синий, Желтый: **усиление двигателя**
Голубой, Зеленый Квадрат, Голубой, Синий: **50 ECM flares**
Голубой, Голубой, Зеленая звезда: **различные upgrade'ы**
Голубой, Желтый: **3 Multi-missiles**
Зеленый квадрат, Желтый, Зеленый квадрат: **Pod**
Зеленая звезда, Зеленая звезда, Зеленая звезда, Красный: **Megaship (срабатывает не всегда)**
Зеленая звезда, Зеленая звезда, Зеленая звезда, Зеленая звезда: **различные upgrade'ы**
Малиновый, Синий, Малиновый, Синий: **10 Multi-missiles**
Малиновый, Зеленый, Синий: **повреждение контроля**
Малиновый, Зеленый квадрат, Малиновый, Зеленый квадрат: **Beam laser**
Малиновый, Оранжевый, Малиновый, Оранжевый: **10 Мин**
Малиновый, Малиновый: **10 ATA missiles**
Малиновый, Красный, Синий: **повреждение двигателя**
Малиновый, Красный, Малиновый, Красный: **10 Megabombs**
Малиновый, Желтый, Синий: **повреждение защиты**
Красный, Красный: **улучшение лазера**
Красный, Желтый: **улучшение управления**
Желтый, Желтый: **улучшение зашиты**

Captain Quazar

Код перезарядки:

Поставьте игру на паузу, нажав кнопку **P.** Теперь нажмите **Левый Шифт, Правый Шифт, Левый Шифт, Правый Шифт, Левый Шифт, B.** Если код введен правильно, то капитан Квазар закричит. Теперь его здоровье будет увеличено до **99,** амуниция — до **50,** ракеты — до **25,** а гранаты — до **15.**

DeathKeep

Неограниченное количество магии:

Нажмите **X,** чтобы открыть инвентарь. Нажмите и держите **Левый и Правый Шифт,** затем нажмите **A, B, A, C, A.** Теперь магу и маг-бойцу больше не надо отдыхать, чтобы восстановить магию. Чтобы отключить этот код, введите его заново.

Показать видеозаставки:

Выберите героя. В меню выбора сложности нажмите и держите **Правый и Левый Шифт,** теперь введите **P, A, C, X.** Все видеозаставки игры, относящиеся к Вашему герою, будут воспроизведены. Нажмите **P,** чтобы запаузить видео, и **X,** чтобы перейти к следующей видеозаставке.

Остановка времени:

Нажмите **X,** чтобы открыть инвентарь. Нажмите и держите **Левый и Правый Шифт,** затем нажмите **P, C, P, X, P.** Время может быть запущено заново, если ввести этот код повторно. Когда время остановлено, все противники будут заморожены. Некоторая магия может быть использована в это время, но она будет бесполезна.

Ключи:

Нажмите **X,** чтобы открыть инвентарь. Нажмите и держите **Левый и Правый Шифт,** затем нажмите **X, C, A, P.** Этот код даст Вашему герою ключ, но он не появится в инвентаре. Код особенно полезен на 4 и 11 уровнях.

Бессмертие:

Нажмите **X,** чтобы открыть инвентарь. Нажмите и держите **Левый и Правый Шифт,** затем нажмите **C, X, P, C.** Теперь Ваш герой будет непобедим. Чтобы отключить код, введите его заново.

Полет:

Нажмите **X,** чтобы открыть инвентарь. Нажмите и держите **Левый и Правый Шифт,** затем нажмите **P, P, P, C.** Теперь Ваш герой сможет летать, как если бы он имел **Ring Of Flying** или **Winged Boots.** Нажмите **P,** чтобы подняться в воздух.

Foes Of Ali

Режим кодов:

Нажмите **P** во время боя, чтобы вывести на экран меню **In-Fight.** Теперь нажмите **Левый Шифт + Правый Шифт + C,** чтобы вывести меню кодов.

Фотография разработчиков игры:

Введите **«TEAM».**

Картинка секретного героя:

Введите **«PREBEG»,** чтобы посмотреть фотографию **Ivan Prebeg,** европейского чемпиона по боксу в среднем весе (29 Июня, 1969).

Убрать толпу:

Введите **«CROWD»** , и зрители исчезнут. Останутся только их крики и вспышки фотоаппаратов. Скорость игры несколько увеличится.

Увеличение количества кадров в секунду:

Cyberdillo

Меню отладки:

Внимание: этот код работает на демо-версии игры и может не работать на финальном варианте.

Во время игры нажмите **Левый Шифт + X,** затем **B, ⇧, B, B, A.** В левом нижнем углу появятся опции. Нажмите **Левый Шифт,** чтобы изменить их. Нажмите **P,** чтобы вывести на экран следующие режимы:

Lee Mode — неуязвимость

Smart Bomb — уничтожение всех противников

Jump To Level — переход на любой уровень

Выбрать сцену любого уровня — нажмите **Левый Шифт,** чтобы изменить уровень, и **Правый Шифт,** чтобы изменить сцену.

Location — показывает местонахождение

Следующие коды могут быть введены только при помощи Game Guru:

Внимание: коды могут быть привязаны только к сохраненной игре в первом слоте.

Выбор уровня:

Уровень 2 — **RVXSWXF**
Уровень 3 — **QUXSWXF**
Уровень 4 — **PTXSWXF**
Уровень 5 — **OSXSWXF**
Уровень 6 — **IMXSWXF**
Уровень 7 — **HLXSWXF**
Уровень 8 — **GKXSWXF**
Уровень 9 — **ZJXSWXF**
Уровень 10 — **YIXSWXF**
Уровень 11 — **XHXSWXF**

Выбор сцены:

Используйте эти коды вместе с кодом выбора уровня:

Сцена 2 — **KVXLWXF**
Сцена 3 — **JUXLWXF**
Сцена 4 — **ITXLWXF**

Выбор специального оружия:

Star Stick — **JEEXXKWXF**
Butt Gun — **IEEWXKWXF**
Toaster Gun — **HEEVXKWXF**
Pool Cue — **GEEUXKWXF**
Plasma Gun — **ZEETXKWXF**
Cartridge Gun — **YEESXKWXF**



К 2000 году постоянные конфликты на Ближнем Востоке переросли в обмен небольшими ядерными взрывами, что уничтожило практически весь мировой запас нефти. Критическая нехватка топлива остановила развитие высоких технологий и ослабила вооруженные силы. Экономические конфликты, топливный кризис и частичное уничтожение военной мощи привело к двум вещам. Во-первых, западная часть США откололась от всей страны. Во-вторых, наркобароны в открытую стали управлять странами. Все это привело к тому, что Соединенные Штаты распались на Старую Америку и Новую Америку, а Центральная и Южная Америка объединились под флагом картелей наркомафии.

Из-за того, что правительства больше не в состоянии содержать армии, на планету нахлынула волна терроризма. Вместо того, чтобы противостоять ей, правительства стали сами прибегать к этому методу, чтобы повлиять на своих соседей и оппонентов. Все заводы по производству военной техники находятся под жестким контролем правительства и некоторых крупных компаний. Но вскоре появился черный рынок, который бесперебойно снабжал любого смертного необходимым оружием.

С ростом терроризма выросла популярность наемников. Для бизнесменов предлагаются опытные, ловкие наемники по разумным ценам.

Вот куда Вы попадаете. Вы начинаете свой собственный бизнес в Австралии, имея стартовую сумму в $500000 и некоторое количество самоуверенности. Но помните, победа на поле боя и выполнение каждой миссии — это только половина дела. Главное — Ваш бизнес и Ваши доходы.



ТАКТИКА

©1997. By Anton SHILKIN from Graphic Bureau of Agaroun Company



Кровавые доллары

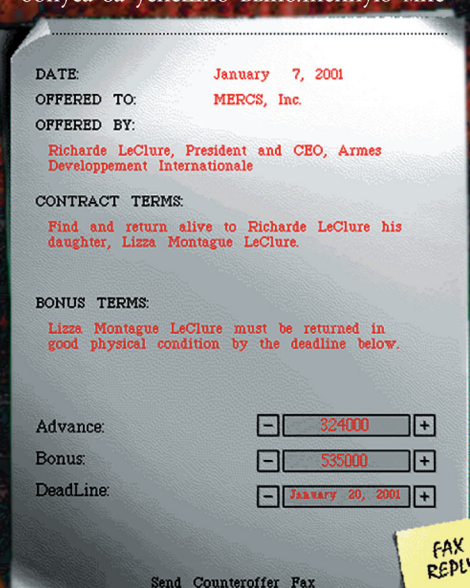
Итак, поскольку эта игра представляет собой в первую очередь бизнес, и Ваш заработок учитывается как главный результат, я начну именно с описания финансово-деловой части игры.*



После того, как просмотрите запись на видеотелефоне, Вы получите факс от потенциального клиента, где найдете примерное описание предлагаемого задания, а также сможете ознакомиться на последнем листке с суммой предполагаемого задатка, премиального бонуса за успешно выполненную миссию и крайней датой выполнения задания. Справа и слева от этих показателей находятся знаки + и -, при помощи которых Вы можете попытаться выжать побольше денег из тугого кошелька Вашего клиента либо отодвинуть дату выполнения миссии, что, впрочем, тоже достаточно важно. Если задание не выполнено в срок, на экране появится не очень приятная надпись **Deadline,** что означает невыполнение миссии со всеми вытекающими отсюда финансовыми потерями.



После успешного и разумного торга поступит предложение приобрести необходимую для выполнения миссии информацию. На выбор будут предложены три компании,

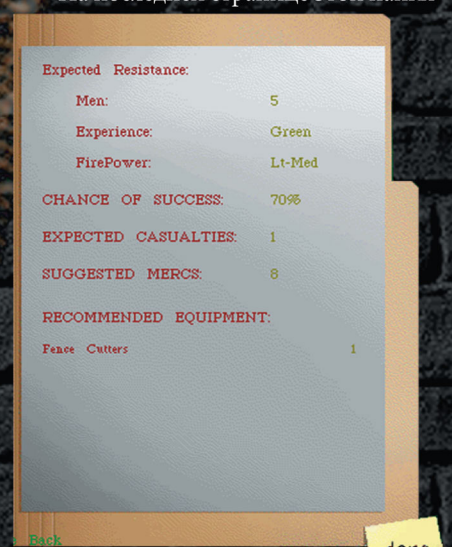




предоставляющие такие услуги, причем качество информации находится в прямой зависимости от ее стоимости.

Для тех игроков, у кого отношения с английским языком, мягко говоря, не сложились, я советую всегда покупать самую дешевую информацию, так как то, что нужно сделать, Вы спокойно поймете по прилагаемым фотографиям. А для всех остальных рекомендую пользоваться самой дорогой, из которой Вы сможете почерпнуть такие полезные для планирования сведения, как наиболее безопасное место высадки, подробное описание расположения укрепленных точек противника, краткую предысторию данного задания и т. д.

На последней странице этой папки



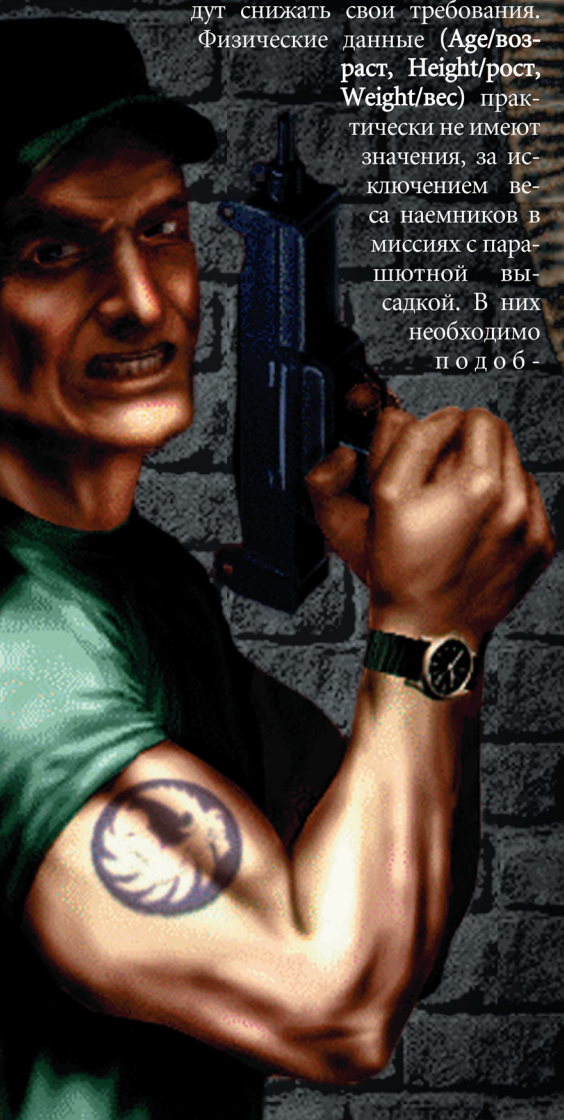
находится краткое резюме, в котором указано приблизительное количество солдат противника, степень их опытности, вооружение, а также рекомендации по количеству Ваших наемников, прогноз потерь, возможность выполнения миссии в процентном соотношении, а также список необходимого снаряжения, без которого во многих случаях Вы не сможете выпол-

Тому, кому гораздо интереснее действия тотального разрушения и уничтожения, а все остальное вызывает смертную скуку, я сразу советую играть в эту игру в режиме Scenario.

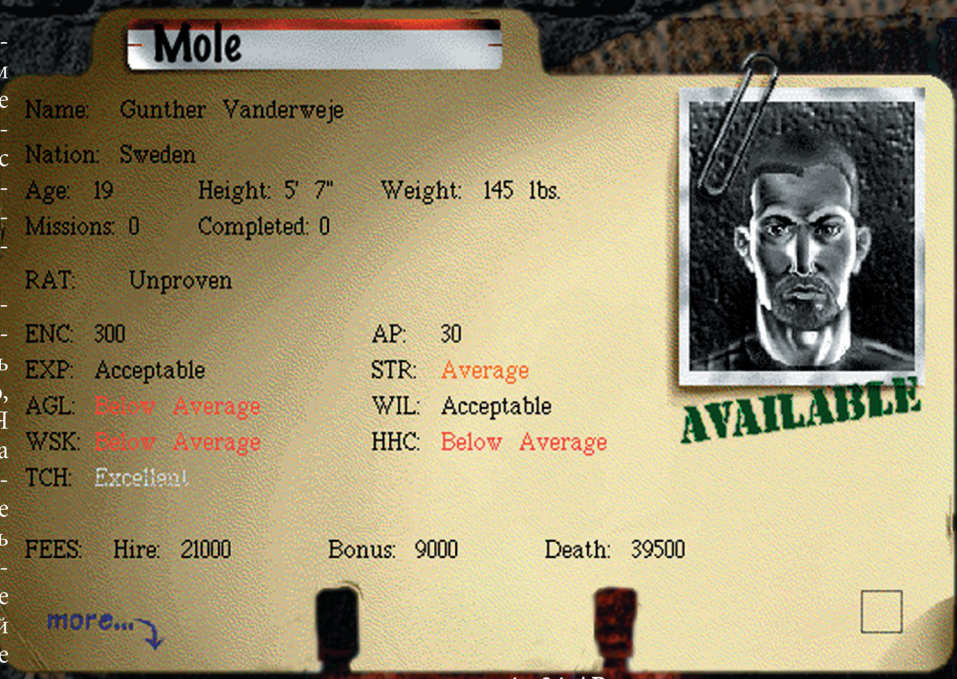
нить поставленную задачу. Так, например, в миссии, где вашим наемникам предстоит преодолевать проволочные заграждения, без ножниц обойтись достаточно проблематично, а в миссиях с парашютной высадкой неукомплектовка ваших наемников парашютами приведет к гибели всех и полному финансовому провалу операции.

Далее вам предстоит выбор и вербовка наемников. Рекомендованное количество можно спокойно уменьшить на 30%, этого будет вполне достаточно, а также даст прямую экономию. Я лично не брал более пяти человек, а на начальных миссиях спокойно справлялся и тремя. Как и в знаменитой игре Jaget Alliance, у каждого наемника есть свои сильные и слабые стороны, которые необходимо учитывать при выборе того или иного персонажа. На личной карточке наемника вы найдете наиболее полную информацию о его способностях, а на обратной стороне сможете прочитать краткую историю его боевого опыта.

Наиболее важной является стоимость наемника (**FEES**), размер премии (**BONUS**) и сумма страховки в случае гибели (**DEATH**). У некоторых наемников эти параметры явно завышены, но в случае успешного развития бизнеса и роста вашего авторитета наемники будут снижать свои требования.



Физические данные (**Age/возраст, Height/рост, Weight/вес**) практически не имеют значения, за исключением веса наемников в миссиях с парашютной высадкой. В них необходимо подобрать примерно одинаковых по весу наемников для наиболее кучной высадки. Подробнее об этом будет рассказано далее.



Значения **Missions** и **Completed** означают количество миссий под вашим командованием, поэтому не стоит оценивать боевой опыт наемника по этим показателям, если они равны нулю.

RAT показывает общий уровень опытности и знаний наемника. Он может быть **GREEN** – молодой и неопытный новичок.

ENC – общая масса вооружения и амуниции, которые способен нести наемник. Второй по важности параметр после стоимости найма. Варьируется от 0 до 375 единиц.

AP – количество активных действий за ход. Показывает, сколько единиц активных действий может совершить наемник за один ход. Варьируется от 20 до 54. В игре существуют четыре основных значения AP, которые необходимо учитывать при рассмотрении этого параметра.

1. **3-AP** – один шаг наемника. Длина шага может быть разная в зависимости от местности и от способа передвижения. Наибольший шаг (бегом) – на твердом покрытии (твердый пол, асфальт), наименьший (ползти) – на рыхлом песке или в высокой траве.
2. **6-AP** – выполнение команд ВСТАТЬ , СЕСТЬ и ЛЕЧЬ.
3. **17-AP** – выстрел из любого вида оружия кроме миномета, открывание и закрывание двери, смена оружия, метание гранаты.
4. **34-AP** – перезарядка оружия, извлечение застрявшего патрона из патронника, оказание медицинской помощи себе и другим, закладка взрывчатки, разрушение проволочных заграждений.

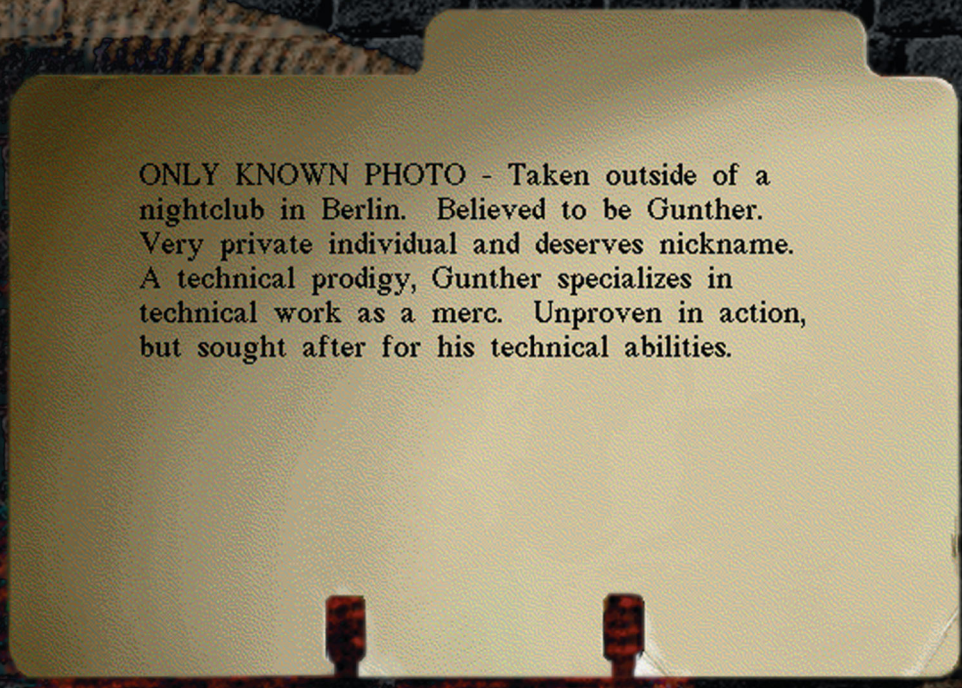
EXP – боевой опыт. Наемник с большим опытом лучше замечает ловушки и засоры, более внимательно изучает местность, по которой двигается, сможет определить наличие мины на своем пути, быстрее реагирует на появление противника в зоне видимости, точнее и быстрее производит выстрел. Также по этому параметру можно судить об обучаемости наемника в процессе выполнения миссий. Здесь и далее может иметь пять значений, которые для удобства восприятия отличаются по цвету:

черный – приемлемый
красный – ниже среднего
оранжевый – средний
желтый – выше среднего
белый – отличный

ACL – ловкость. Чем выше этот показатель, тем лучше и быстрее владеет данный наемник оружием и приемами рукопашного боя. Также при высоком значении меньше вероятность того, что он «внезапно» подвернет себе ногу на ровном месте.

WSK – меткость стрельбы. Надеюсь, комментировать это не следует.

TCH – уровень технической подготовки. Наемник с высоким уровнем



этого показателя гораздо быстрее справится с любой технической задачей, как то: взламывание сейфа или компьютера.

STR – уровень общей физической подготовки и здоровья.
От этого показателя зависит, насколько эффективно наемник способен применять все свои способности на поле боя. Также в прямой зависимости от этого параметра находится общее количество ранений, которое способен вынести наемник, оставаясь боеспособным.

WIL – степень психологической подготовки.
По этому параметру можно судить о смелости и хладнокровию, то есть чем он выше, тем более адекватно отреагирует наемник на внезапно возникшую ситуацию. Например, при внезапном обнаружении противника в непосредственной близости, наемник с высоким значением WIL среагирует быстрее и успеет выстрелить первым, а наемник с низким WIL может растеряться и проморгать ситуацию (в таких случаях компьютер обычно забирает ход).

HHC – навыки владения приемами рукопашного боя.
От этого значения зависит, насколько быстро Ваш наемник свернет шею противнику в рукопашной схватке один на один.

Так как основными статьями ваших расходов являются суммы найма, премий, расходов на лечение и страховки, то подбор наемников для той или иной миссии является достаточно специфичным и во многом определяет ваши шансы на успех и будущую сумму заработка.

Каждый из перечисленных выше показателей в той или иной степени влияет на сумму найма и премиальных, поэтому, например, в миссиях на сложной и пересеченной местности значения **AP** и **AGT** являются наиболее важными, чем в миссиях в городских условиях и в помещениях, где на первое место выходят показатели **WIL** и **HHC**, так как больше вероятность неожиданных встреч с противником где-нибуть за углом или около открытой двери. Там, где задача заключается в освобождении заложников или похищении кого-либо, Вам вряд ли понадобятся наемники с высокими техническими навыками, а при выполнении задачи на открытом пространстве без высококласных стрелков могут возникнуть очень серьезные проблемы.

После того, как вы закончите формирование боевой группы, Вам предстоит не менее ответственная задача по подбору вооружения и амуниции.

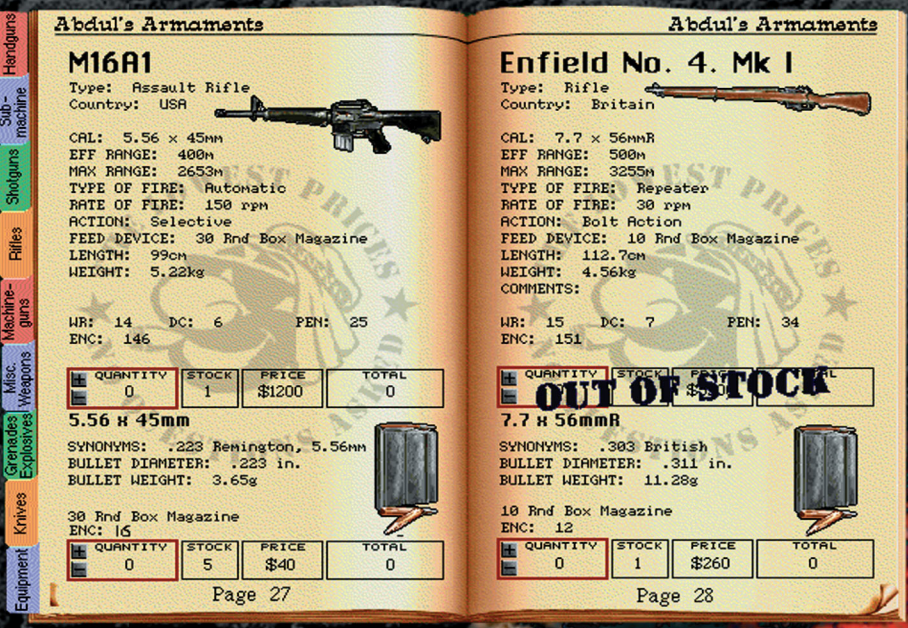
На начальных миссиях игры Вам будет доступен каталог лишь одной, причем далеко не самой лучшей, компании **«Abdul's Armaments»,** представляющей нелегальный рынок оружия. В дальнейшем, по мере роста вашего капитала и авторитета, добавятся еще два, фирм **«Lock 'n' load, LTD»** и **Serdgeant's,** расширив ассортимент доступного вооружения.

Поскольку выбор в каталоге **«Abdul's Armaments»** минимальный, это компенсируется минимальной стоимостью всего представленного ассортимента. Цена представленного вооружения в каталоге **«Lock 'n' load, LTD»** выше, что обуславливает более высокий выбор, и, наконец, самое полный и самый дорогой ассортимент Вы найдете в каталоге компании **Serdgeant's.**

Качество предоставляемого в аренду вооружения и амуниции, как и положено в реальной жизни, зависит от стоимости. Так что здесь Вам придется выбирать, заплатить поменьше и использовать менее надежное вооружение, либо переплатить, но быть уверенным, что в самый необходимый момент Вы не услышите вместо выстрела пренеприятнейший щелчок, сообщающий о полном или частичном выходе оружия из строя.

В первых миссиях Вам не придется особо выбирать по критериям цена/качество, но в дальнейшем лучше всего комбинировать заказ. Допустим, покупать оружие и гранаты у **«Lock 'n' load, LTD»** и **Serdgeant's,** а патроны и амуницию у **«Abdul's Armaments»** и так далее.

Всего в игре представлено 57 единиц реально



существующего оружия. Все параметры практически полностью совпадают с прототипами. Для удобства выбора каталоги разделены на 9 разделов:

Handguns – револьверы и полуавтоматические пистолеты.

Реально можно применять на первых 3-х миссиях, в дальнейшем становятся совершенно бесполезными, так как у противника появляются хорошие бронежилеты.

Sub-machine – автоматы.

К сожалению, этот тип оружия представлен устаревшими моделями с уровнем эффективности ниже среднего. Исключение составляет автомат Bushmaster (производства США) применение которого очень эффективно в миссиях с парашутной высадкой в связи с его достаточно малым условным весом.

Shotguns – гладкоствольное и помповое оружие.

Самое эффективное оружие для начальных миссий. Недостатком этого типа оружия является невысокая прицельная дальность стрельбы, но это компенсируется достаточно высокой мощностью выстрела.

Rifles – полуавтоматические винтовки и автоматы.

На мой взгляд, это самое эффективное оружие из представленных в игре.

Здесь Вы найдете хорошо знакомый и всемирно известный автомат Калашникова, параметры которого мне показались немного заниженными.

Machine-guns – ручные пулеметы.

Самое дальнобольное и мощное оружие. Недостатком некоторых типов является достаточно большой условный вес и необходимое наличие заряжающего.

Лучшим по всем параметрам является отечественный РКМС.

Misc. Weapon – ручные гранатометы.

Необходимое и очень эффективное оружие для последних миссий игры.

Настоятельно рекомендую всегда иметь наемника с хорошими параметрами ENC и WSK, вооруженного гранатометом М-79, который сможет с достаточно большого расстояния накрывать укрепленные точки противника.

Grenades, Explosives – гранаты и взрывчатка.

В игре представлено четыре типа гранат, необходимоых на все случаи жизни, и один тип взрывчатки:

Fragmentation – осколочная.
Blast – фугасная.
Smoke – дымовая.
Stun – шоковая.
Satchel Charge – пластиковая взрывчатка.

Knives – холодное оружие.

Eguipment – амуниция. Аптечки, бронежилеты, саперные лопатки, ножницы, приборы ночного видения, парашуты парашутные контейнеры для дополнительного вооружения, веревки, набор инструментов, FM радиостанция, взрыватели с часовым механизмом и осветительные ракеты. Также в этом разделе Вы найдете миномет.

Параметры огнестрельного оружия определяются следующими значениями:

CAL – калибр оружия.

EFF RANGE – максимальное расстояние, на котором возможна прицельная стрельба. У наемников с максимальным показателем WSK этот параметр может быть близок к MAX RANGE.

На мой взгляд, один из важнейших параметров при выборе.

MAX RANGE – максимальная дальность выстрела.

TYPE OF FIRE – тип стрельбы.

RATE OF FIRE – скорострельность.

ACTION – тип оружия.

FEED DEVICE – количество патронов в магазине или в обойме.

LENGTH – длина оружия.

WEIGHT – вес оружия.

WR – условный рейтинг оружия (варьируется от 1 до 20 ед.)

DC – условная сила наносимых повреждений (от1 до10 ед.)

PEN – уровень пробиваемой защиты (от 1 до 40 ед.)

ENC – условный вес данного оружия.

Патроны:

Synonyms – взаимозаменяемые патроны других типов оружия.

Bullet diameter – диаметр пули.

Bullet weight – вес пули.

Количество патронов в обойме или магазине.

ENC – условный вес обоймы или магазина.

После того, как Вы закажете выбранное оружие, Вам предложат на выбор три транспортные компании, которые доставят наемников и оружие.

Если до срока выполнения миссии есть достаточно времени, можно спокойно выбирать самую дешевую и долгую доставку, если же сроки поджимают, лучше выбрать самую быструю.

С экипировкой наемников, я думаю, у Вас не возникнет проблем. Единственно могу посоветовать оставлять по возможности немного значений **ENC** у каждого наемника, чтобы они могли подобрать вооружение противника, так как Вы сможете его продать.

Теперь осталось потренировать наемников, и можно приступать к выполнению миссии.



Несколько советов по тактике боя

По словам разработчиков, единой стратегии в этой игре нет, так как каждая миссия обладает своими специфичными особенностями, слабыми и сильными сторонами и различной степенью опыта и вооружения противника. Но я попробую сформулировать несколько основных тезисов для успешного выполнения миссий.

1. Всегда помните, что эта игра максимально приближена к реальности. Это распространяется как на действия противника, так и на Ваши. Если тактика, которую Вы выбрали, безнадежна в реальной жизни, то Вам не на что расчитывать и в игре.

2. Не оставляйте Ваших солдат в положении стоя. Независимо от местности, стоя он и всегда наилучшая мишень для противника, и гораздо больше вероятность тяжелого ранения или смерти после первого попадания.

3. Перед тем, как дать приказ о передвижении, щелкните правой кнопкой мышки на предполагаемой точке, и Вы сможете увидеть, преодолеет ли наемник необходимое расстояние за один ход (треугольники зеленого цвета). Если Вы не уверены в безопасности местности, лучше указать на третью от максимальной точки, тогда у Вас всегда останутся АР для того, чтобы положить или посадить наемника и произвести выстрел.

4. При необходимости преодолеть большое открытое пространство используйте дымовые гранаты. Время их действия зависит от погодных условий (дождь и ветер), а также от рельефа местности.

5. Старайтесь всегда рассредоточить наемников. Иначе противник сможет накрыть одной гранатой несколько наемников сразу, что приведет к весьма неприятным последствиям.

6. Лучше всего разделить Ваш отряд на две или три группы. Пускай одна ведет себя достаточно агрессивно, отвлекая внимание противника, а другую постарайтесь подвести незаметно на достаточное для прицельной стрельбы расстояние. Чем более неожиданно для противника будет появление Ваших наемников, тем выше вероятность того, что он растеряется и совершит ошибку.

7. Как я уже говорил выше, постарайтесь иметь одного наемника с гранатометом М-79. Посадите его куда-нибуть в защищенное место и с большого расстояния расстреливайте укрепленные точки или группы противника, которые засекут ваши передовые части.

8. Всегда комплектуйте наемников аптечками и при ранении сразу перевязывайти их, иначе даже легкое ранение может стать летальным. При тяжелом ранении наемника окажите ему помощь посредством другого, тогда больше вероятность того, что он останется жив, и Вам не придется платить страховку. Не оставляйте раненых и убитых наемников на поле боя. Это очень негативно скажется на Вашем авторитете. Неоправданное уничтожение гражданских лиц, за исключением 8-й и 16-й миссий, также не повысит Вашу репутацию.

…Вот, пожалуй, и все. Можно еще много рассказать об этой великолепной игре, но, к сожалению, объем журнала ограничен. Единственное, что можно добавить, что при общей схожести со знаменитой «Jagged Alliance» эта игра обладает своими весьма специфическими особенностями и тактическими приемами.

Удачи Вам в прохождении WAGES OF WAR и, надеюсь, что эта статья поможет Вам заработать максимальный капитал.

Клавиши упраления









Меню активного наемника

1. Имя наемника, текущего хода. Вызвав ниспадающее меню, можно просмотреть месторасположение всех доступных наемников.
2. Диаграмма состояния здоровья. Количество оставшихся или максимально возможных АР.
3. Тип активного оружия.
4. Количество патронов в магазине или обойме.
5. Вызвать меню управления наемником.
6. Вызвать меню специальных функций.
7. Показать месторасположение наемнтка в центре карты.
8. Закончить ход.
9. Вызвать меню опций.

Меню управления наемником.

10. Команда «встать».
11. Команда «сесть».
12. Команда «лечь».
13. Команда «открыть\закрыть дверь».
14. Команда «перезарядить оружие».
15. Команда «бросить гранату».
16. Команда «двигаться шагом».
17. Команда «двигаться бегом».
18. Команда «ползти».
19. Выбрать цель выстрела.
20. Применить приемы рукопашного боя.
21.Выстрел из миномета.

Меню специальных функций.

22.Оказание медицинской помощи себе или другим.
23. Разрезать проволочные заграждения.
24. Поднять и перенести раненого\убитого.
25. Запустить осветительную ракету.
26. Просмотреть информацию о миссии.
27. Взять\отдать оружие или амунтцию.
28. Установить таймлер взрывчатки.
29. Приступить к выполнению технического задания.
30. Оставлять необходимое для выстрела колличество АР.
31. Показать противника в поле зрения (если наемник видет противника).



TOMB RAIDER

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ

Андрей ЛОБАНОВ

PC CD ROM

SONY PlayStation

SEGA SATURN

Окончание. Начало в номере 9.

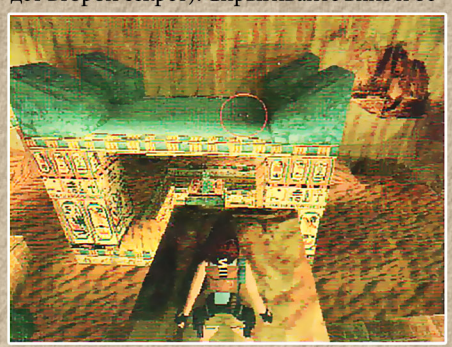
Третий эпизод

Египет. City of Khamoon. Город Хамуна

Бегите вперед и прыгайте вниз на вспомогательный блок. Используйте расщелину, чтобы добраться до рубильника. Включите его. Спрыгните вниз. Вы увидите два блока. Выдвиньте один из них из прохода в стене (2 раза). Затем двигайте по нему следующий блок, и с него прыгайте вперед. Расщелина поможет Вам пройти дальше. Спрыгните вниз и скатитесь к Сфинксу. Прыгайте в бассейн с водой, в центре которого стоит высокий столб. Всплывайте между пальмами. Влезайте вверх и прыгайте на столб. Взяв предмет, спрыгните вниз и забегайте на левую лапу Сфинкса. Вам надо обойти его голову слева. Там будет лежать Сапфировый Ключ. Теперь идите к блоку между лап Сфинкса, тяните его 1-2 раза. Это позволит пробраться в коридор за блоком. Используйте ключ, чтобы открыть дверь. Бегите по коридору в следующую комнату и, оказавшись в ней, развернитесь вправо и влезайте вверх. Прыгайте дальше по небольшим площадкам, потом вбегите в небольшой коридор. Пробежав под мостом, Вы окажетесь в большой зале. Спрыгните вниз и бегите вправо (осторожнее — шар!). Рядом с тем местом, где шар остановился, есть проход в темный угол. Взяв его, прыгайте в



бассейн и в конце подводного туннеля найдете рубильник. Выплывайте в следующую комнату и заберитесь на нижнюю площадку. Залезайте наверх, где увидите два блока. Двигайте нижний блок в сторону ступенек, так Вы сможете запрыгнуть в проход в стене, где найдете новый рубильник. Выходите обратно и, передвинув нижний блок, прыгайте на площадку ко второму блоку. Толкайте его два раза, и Вам станет доступен проход в стене. Там будет рубильник, открывающий люк в потолке комнаты. Снова выходите к блоку и пододвигаете его так, чтобы было удобно допрыгнуть до площадки под люком. Заберитесь туда и включайте еще один рубильник. Теперь подойдите к краю комнаты, слева от гонга, и совершите серию прыжков вдоль стены, а потом на площадку напротив синей крыши. Прыгайте на нее (это будет второй секрет). Спрыгивайте вниз и бе-



гите к статуе кошки (как раз под крышей). Слезайте вниз и прыгайте в отверстие в углу комнаты. Когда увидите темную комнату, осмотритесь в поисках рубильника. С центральной площадки можно запрыгнуть в секрет в углу комнаты. Выбегайте потом



из этой комнаты через коридор рядом с мостом. Оказавшись в следующей комнате, развернитесь направо — и в проход в другую комнату. Там Вы увидите единственный столб, наверху которого лежит ключ. Возьмите его и бегите вверх по подъему. В комнате прыгайте несколько раз по небольшим полщадкам и включайте очередной рубильник. Далее прыгайте обратно и съезжайте вниз по длинному спуску. Поднимитесь через проход в стене к началу спуска. Прыгните на золотую створку ворот, которая около стены (через другие Вы снова скатитесь вниз). Провалившись в нижнюю комнату, используйте ключ чтобы

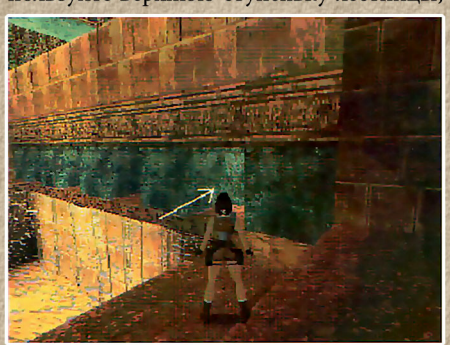
открыть последнюю дверь этого уровня.

Египет. Obelisk of Khamoon. Обелиск Хамуна.

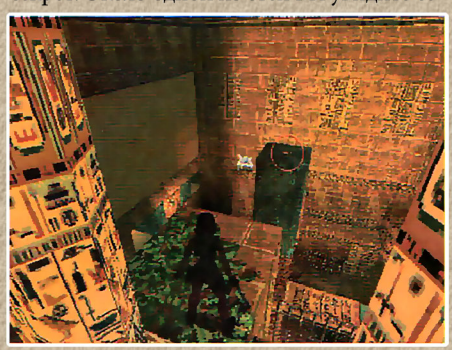
Первый из уровней повышенной сложности. Пробегите сначала в дверь, и сверните направо. Залезайте вверх, и налево — в туннель. Вы окажетесь в комнате с четырьмя блоками. Хватайтесь за правый из них и подтягивайте под запертую золотую дверь. Теперь идите туда, где был блок. Там сможете взять аптечку. Принимайтесь потом за самый левый блок. Просто освободите проход и идите туда. Прыгайте в воду и следующей комнате Ваша задача найти спрятанный золотой ключ. Найдя его, возвращайтесь обратно. Если хотите взять несколько предметов, то займитесь оставшимися двумя блоками. В любом случае идите назад к запертой двери с замочной скважиной. Бегите вверх по ступенькам и в комнате с мумией, которой не удастся от Вас уйти, включите рубильник. Обегите колонну, на которой находится ру-



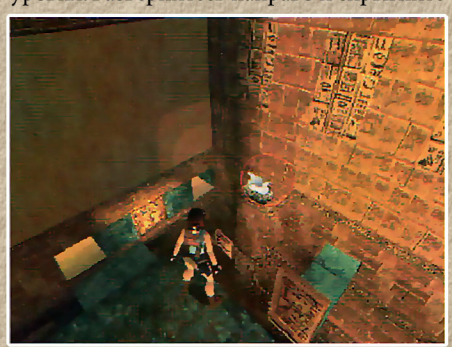
бильник, забегите на опустившийся мост и возьмите Глаз Гора. Прыгните вниз, в воду. Найдите несколько предметов и выплывайте на берег. Идите в коридор в углу. Используйте верхнюю ступеньку лестницы,



чтобы залезть на следующую площадку. Прыгайте по ним дальше, пока не заберетесь на самый верх. Потом спуститесь по ступенькам вниз к тому месту, где камни поросли зеленью. Там Вы найдете еще рубильник, опускающий второй мост. Спрыгните вниз слева от рубильника — Вы сможете найти несколько полезных предметов. Бегите обратно вверх по широким ступеням и около рубильника, опустившего первый мост, спрыгивайте в отверстие в полу на длинный пологий спуск. Оказавшись на полу комнаты, включите рубильник под спуском. Вместо спуска появятся ступеньки. Поднимитесь по ним до середины лестницы. Слева будет широкая площадка, от которой начинается вторая лестница, ступени которой скрыты пока под песком. На уровне этой площадки будет дверь в главную комнату. Выйдя туда поверните налево и двигайтесь ко второму опустившемуся мосту. Берите на нем Анк или Египетский Крест и возвращайтесь к тому месту, где вошли в эту комнату. Бегите теперь дальше по ступенькам — в угол комнаты к рубильнику. Включите его и возвращайтесь в комнату с двумя лестницами. Теперь Вы можете подняться по более короткой лестнице. С ее верхней ступеньки прыгните на трещину в стене и двигайтесь по ней до золотой площадки. Спрыгните с нее чуть дальше на песок. С одной стороны будет лестница, ступеньки которой пока под песком. С другой стороны найдете проход к рубильнику. Включите его и появятся новые ступеньки. Поднимитесь по ним вверх в комнату к рубильнику, опускающему третий мост. Развернитесь и включите рубильник напротив, открывающий дверь рядом. Пройдя через нее, Вы окажетесь в знакомой комнате. Покиньте ее по широким ступеням, пройдите вдоль трех колонн до того места, где можно допрыгнуть на центральный, столб. Прыгайте на него это будет первый секрет. Около одной из стен Вы увидите се-



ребрянный гонг. Прыжок туда снимет немного здоровья, но это единственный способ добраться до второго секрета этого уровня. Развернитесь направо и спрыгните



на синюю площадку, которая ведет в сосед-



нюю комнату. Около потолка можно заметить площадку с колонной, за которой будет третий секрет. Ваша задача в этой комнате — забраться на маленькую площадку в углу, с которой можно допрыгнуть в проход к рубильнику. Вы достигните ее если будете двигаться так, чтобы стена была слева от Вас, причем половину пути придется перемещаться на руках. Достигнув этой площадки, прыгайте к рубильнику и включайте его. Спрыгнув на землю, взби-





райтесь наверх где-то между креслами. Выбежав в центральную залу берите Скарабея, потом перепрыгивайте на последний мост и берите Печать Анибуса. Так как Вы взяли все четыре предмета, то Вам покажут открывшуюся подводную дверь. Плывите туда, но не слишком увлекайтесь подводными дарами — придется плыть долго и может не хватить кислорода. Выплывайте наверх и выбирайтесь из бассейна. Бегите дальше и Вы окажетесь в уже знакомой комнате. Найдите столб посредине бассейна. В специальные места на нем устанавливаете найденные ранее предметы и идете в открывшиеся ворота.

Египет. Sanctuary of the Scion. Храм Сциона.

Один из самых больших уровней в игре и только с одним секретом. На этом уровне лучше использовать самое мощное оружие, которое есть — это решит многие проблемы. Бегите вверх по широкой лестнице, взбирайтесь на столб, а затем в проход сверху. Бегите дальше и спускайтесь с оружием в руках. Забирайтесь на светлый блок напротив левой лапы Сфинкса. Теперь прыгайте так, чтобы стена была слева от Вас. Достигнув трещины в стене, используйте ее и потом влезайте по камням наверх. Теперь Вы будете прыгать в обратном направлении, но на более высоком уровне. Добравшись до рубильника, включайте его и быстро приготовьтесь к встрече с очень злым летающим чудови-



щем. Если оно подлетит к Вам, то может спокойно сбросить вниз на камни. Потом прыгайте дальше вдоль стены. В дальнем



конце Вы сможете аккуратно спрыгнуть на песок. Теперь бегите на другую сторону Сфинкса. Там увидите несколько колонн разной высоты. Найдите самую низкую из них и прыгайте по ним выше и выше. С самой верхней колонны можно влезть на длинную площадку. Бегите по ней и, аккуратно миновав железные зубья, бегите дальше до рубильника в углу. Включите его и приготовьтесь к новой опасности. От рубильника можно прыгнуть на площадку к большой аптечке, а оттуда аккуратно спрыгнуть вниз. Слева от Сфинкса откроется проход, бегите туда, потом в коридор налево. Вы увидите скат к воде, но скатываться надо спиной и хвататься за край над водой. Это позволит переместиться влево на площадку. Если это у вас не получилось, то выплывайте из воды и пробуйте все заново. С площадки забирайтесь в проход, поднимитесь по ступенькам и скатывайтесь во второй бассейн по новому скату. Этот бассейн отличается длинной площадкой над ним. Но сначала поплавайте в нем и найдите ключ. Потом снова забирайтесь к началу ската, и, снова скатываясь, в последний момент прыгните и влезайте на площадку. Используйте ключ, развернитесь и, разобравшись с получеловеком-полуконем, возьмите Египетский Крест. Идите снова в пещеру к Сфинксу и забирайтесь на знакомую площадку напротив его левой лапы. Но теперь делаем только один прыжок на колонну справа, а с нее надо прыгнуть в противоположном направлении на тонкую площадку. Прыгайте вдоль стены дальше до открытой ранее двери. Войдя внутрь, увидите развилку. Идите направо и толкайте блок один раз. Теперь идите в левый проход и используйте блок, чтобы влезть выше. Немного постреляв, берите второй Египетский Крест (Анк). Потом выходите назад, к двери, и спрыгивайте на спину Сфинкса. Вы здесь и были в начале этого уровня. Забирайтесь на голову и устанавливайте два креста на свои места. Записавшись здесь, можете рискнуть взять два «узи». Это непросто, так как они лежат на прозрачной площадке слева от головы Сфинкса. На нее можно запрыгнуть только с разбега. Когда возьмете автоматы, приго-



товьтесь к теплым поздравлениям уже от двух летающих демонов. Потом, аккуратно нащупав край площадки, прыгайте с разбега на площадку у стены. Это позволит спокойно добраться до земли. Дальше идите в дверь между лап Сфинкса и прыгайте в воду. Проплывите между ногами правой статуи и включите рубильник. Вас вытянет наверх, где выбирайтесь на твердую почву. Теперь, аккуратно прыгая, спуститесь к воде. На одной из статуй Вы найдете рубильник, который откроет подводную дверь. Эта дверь будет уже около ног левой статуи. Плывите туда и потом бегите вверх по длинному спиралевидному коридору. Вы достигнете решетки и талисмана Скарабея. Берите его и приготовьтесь к серьезной встрече. Разобравшись со всеми демонами, идите к другой двери и используйте Скарабея. Войдите в следующую комнату, где Вы снова встретитесь с Ларсоном (помните третий уровень). После уверенной победы подойдите к алтарю и возьмите Сцион. На этом миссия в Египте будет закончена.

Вы увидите длинную заставку, на которой Лару не только лишат всего оружия, но и попробуют убить. Но девушке удивительно везет, и она оказывается на загадочном острове...

Четвертый эпизод

Потерянный город. The Lost City.

Прииски NATLA. Natla's Mines.

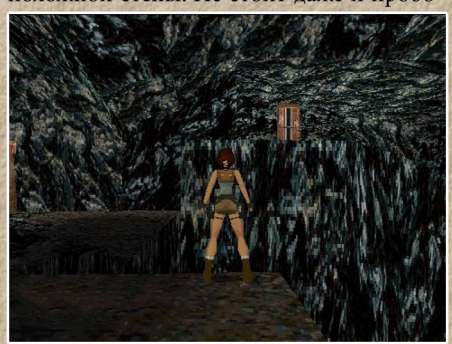
Этот уровень Вы, естественно, начинаете безоружным (помните заставку?). Но первый соперник появится не скоро, и Вы успеете найти свои пистолеты.

В начале уровня Вы плывете по подводному туннелю. Выплывайте на поверхность озера и подныривайте под водопад у стены. Вы окажетесь в коридоре, в котором расположен рубильник. Включите его и бегите обратно к озеру. Выбирайтесь на пристань около плавающей лодки. Сверните в проход направо и бегите прямо до блока в скале. Выдвиньте его из стены и в коридоре за ним включите следующий рубильник. Теперь бегите обратно в коридор за водопадом. Пробегите по нему до обрыва и прыгайте над озером на площадку напротив. Вбежав в следующую комнату, Вы увидите кран с подвешенным строительным блоком. Если решите изучить кран, то за-



метите, что в его пульте управления не хватает трех предохранителей. Их-то и предстоит найти. Идите дальше мимо крана. Вы увидите две строительные комнаты, причем на правую Вам помешает залезть ограждение. Но на нее можно запрыгнуть, если подтянуть расположенный недалеко блок. Подтяните его к старым покрышкам и перепрыгните на крышу комнаты. Сделав это, Вы заметите в ее крыше треснутую плитку, на которой надо провалиться внутрь. Идите по коридору до развилки, справа Вы увидите рубильник, который переместит лодку к другой пристани. Идите дальше и спрыгивайте вниз. Теперь к деревянной двери на рельсах, которая откроется при приближении. Вам предстоит довольно простая задача — «гонка» с двумя шарами. Первый можно пропустить мимо себя, а потом быстро бегите и прыгайте через барьеры, причем, перепрыгивая последний, приземлитесь правее и вбегите в коридор. Если Вы это сделали, то берите первый предохранитель. Избегая новых шаров, выбирайтесь назад. Если «гонка» не получилась, и шар заткнул проход, то придется повторить ее еще раз. Выберитесь оттуда через то место, откуда скатился второй шар. Возвращайтесь к озеру и забирайтесь на лодку, которая теперь находится напротив другой пристани. С нее прыгайте на берег и ищите проход за ящиками. Вы окажетесь на складе фирмы NATLA, ящики которой стоит внимательно осмотреть. Найдите ящик, который темнее остальных. Выдвиньте его один раз, а затем задвиньте в свободное место слева. Выдвигайте следующий ящик, двигайте его теперь вправо. Вы сможете включить рубильник в коридоре за этими ящиками. Возвращайтесь к первой пристани и забегайте в проход рядом с шахтерской машиной. Толкните блок два раза, влезайте на него, потом еще выше и включайте рубильник. Бегите в коридор за блоком, где найдете второй предохранитель. Можете осмотреть комнату, но у Вас еще нет оружия, чтобы дать отпор «плохому парню». Затем возвращайтесь в пещеру с двумя строительными комнатами (напомню — дорога туда проходит через водопад) и идите в проход около левой комнаты. Вы достигнете транспортера, на котором лежит последний предохранитель. Слева от механизма, где Вы предварительно открыли дверь, будет включатель. Он задействует двигатель ленточного транс-

портера, и Вы сможете подобрать выпавший предохранитель. Осталось только установить все три детали в кран. Это опустит комнату. Зайдите теперь в дверь и найдите внутри нее два своих пистолета. Остальное оружие Вы сможете отвоевать в конце этого уровня. Забирайтесь дальше на крышу опустившейся строительной комнаты и прыгайте в проход в стене. Как только окажетесь там, чуть пройдите вперед и посмотрите направо-вверх, там будет малозаметный проход. Идите по коридору и, как только достигнете ската, съезжайте спиной вперед и хватайтесь за край. Как только пол ловушки придет в первоначальное положение, выбирайтесь наверх. Заберитесь в проход над люком — там будет первый секрет и рубильник, открывающий выход из секрета. Берите все предметы, включайте рубильник, и возвращайтесь в первый туннель. Бегите в пещеру за шахтерской машиной и разберитесь с плохим парнем. Возле его тела Вы найдете свои магнумы. Найдите место рядом с пропастью, откуда виден рубильник у противоположной стены. Не стоит даже и пробо-



вать перепрыгнуть туда, расстояние очень велико. Убедитесь сначала, что здоровье у Лары отличное, и прыгайте в сторону рубильника. Вы упадете сначала на наклонную площадку у подножия противоположной стены, начнете съезжать по ней. Уверенность в своих действиях поможет Вам ухватиться за край расщелины почти у самой лавы. Двигайтесь направо и спрыгивайте на ровную площадку под ногами. Пробегите до конца коридора в комнату с лавой. Прыгайте по столбам налево до конца пещеры, но если хотите найти второй секрет, то обратите внимание на то, что с одного из столбов можно запрыгнуть в проход в правой стене. Прыгайте туда, быстро бегите вперед и толкайте ящик, иначе Вас раздавит большим шаром. Затем сдвиньте ящик в сторону и влезайте наверх, в секрет. Один выход оттуда приведет Вас к столбам, другой — в коридор, по которому катился шар. Там найдете несколько предметов, в том числе и любимый дробовик. Возвращайтесь в комнату со столбами и прыгайте дальше в конец комнаты. Бегите по коридору до пещеры с ящиками TNT. Один из них (в углу) будет темнее остальных. Выдвиньте его из угла и перетащите в соседнюю комнату. Установите его напротив прохода в левой стене, с него Вы спокойно туда запрыгните. Следуйте дальше до рубильника, который Вы видели ранее, включите его и возвращайтесь в комнату, куда Вы передвинули ящик с TNT. Но ящика здесь уже не будет (от него почти ничего не осталось), зато появится возможность перебраться через каменный завал в этой же комнате. Вскоре Вы окажетесь в большой зале с серыми колоннами. Достаточно сильный соперник на скейте встретится здесь. Он очень быстрый, но не торопитесь и спокойно покончите с ним. Обыщите потом эту комнату в поисках обойм для узи и третьего секрета, который представляет из себя колодец с водой в то время, как Вас окружает кипящая лава. Бегите



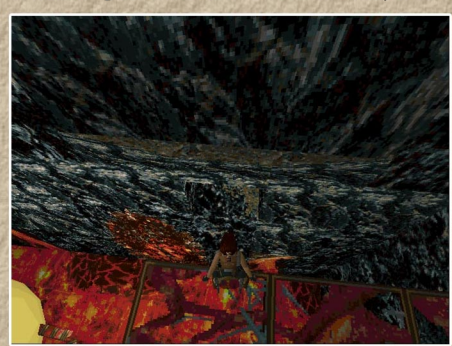
дальше. В комнате с наклонным полом надо увернуться от трех катящихся шаров. Это достаточно легко, и не вызовет больших трудностей. В следующей комнате Ваша задача — взобраться на самый верх. Вы попадете в комнату со стенами песочно-желтого цвета. Толкайте блок в одной из стен дважды (чтобы сдвинуть его в третий раз, надо сдвинуть еще один блок, который Вы не видите). Для этого развернитесь направо и вскарабкайтесь в следующую комнату. Снова толкайте блок дважды и спрыгивайте в комнату внизу. Там вытяните блок из стены, затем возвращайтесь в самую первую комнату. Т. е. сначала влезайте вверх, потом спрыгивайте в комнату. Так как Вы передвинули блок в сторону, то теперь сможете еще раз толкнуть самый первый блок. Это откроет проход в стене, рядом с которым будет рубильник. Развернитесь так, чтобы рубильник был справа от Вас, идите прямо вперед, потом развернитесь налево и вскарабкивайтесь вверх. Бегите прямо к блоку и вбегите в туннель слева от него. Толкните блок на нижней ступеньке и бегите налево. Пробежать через дверь Вам не удастся, но это и не нужно. Найдите рядом с ней рубильник, включите его и возвращайтесь по ступенькам наверх. Бегите потом вперед через открытую золотую дверь к дырке в полу. Прыгните в нее и бегите дальше, где Вас встретит последний враг в этом уровне. Он вооружен дробовиком, поэтому ведите бой на среднем расстоянии. Если подойдете слишком близко, то потеряете много жизни. Убив его, возьмите дробовик (если Вы не взяли его раньше) и бегите к подножию пирамиды. Темные пятна обозначают места, по которым вам нужно прыгать. Спокойно прыгая, Вы доберетесь до прохода в левой стене, который приведет к рубильнику, открывающему последнюю запертую золотую дверь около того места, где Вы выбежали из комнат. За ней Вы найдете ключ к пирамиде. Откройте им главную дверь, и следуйте в следующий уровень.

Атлантида. Atlantis.

Идите вперед, приготовьте магнумы и расправьтесь с родившимся «чужим». Убейте потом еще несколько по мере их появления, и бегите в проход в дальнем левом углу комнаты. Возьмите несколько предметов и расправьтесь с летающим монстром. Если спрыгните на пол, то снова забирайтесь наверх и ищите рубильник где-то в углу. Потом напротив Вы сможете найти второй рубильник. Откроется дверь второго этажа. Там будет третий рубильник, который откроет дверь в центральной комнате. Идите по коридору в следующую комнату. Убив демона, Вы можете просто перепрыгнуть на соседнюю площадку, а можете найти первый секрет. Для этого подойдите к краю площадки и развернитесь лицом к проходу. Спрыгните назад и схватитесь за край руками. Разожмите пальцы,



потом снова схватитесь за площадку внизу. Так Вы попадете в секрет. Выбирайтесь из него через другой проход. Идите дальше в комнату с еще не родившимся монстром. В конце комнаты будет закрытая дверь. Чтобы открыть ее, развенитесь направо и прыгайте к трещине в стене. Опять отпустите



трещину и схватитесь за выступ внизу. В коридоре найдете нужный рубильник. Теперь идите в открывшуюся дверь. Вы окажетесь в пещере с водой, причем с одной ее стороны будет знакомый песчаный склон. Можете спрыгнуть в воду, потом выбирайтесь на небольшую площадку и прыгайте по темным местам склона. В некоторых из них задерживаться не советую. Можете забраться в верхний правый угол склона, и там, в проходе, Вы найдете второй секрет. Спуститесь вниз, к закрытой красной двери. Развернитесь так, чтобы дверь была слева, и прыгайте на следующую площадку. Прыгайте еще два раза и вбегайте в небольшой туннель. Включите рубильник и прыгайте в воду. Найдите рубильник под водой, потом выбирайтесь из воды там же, где и в первый раз, и повторите свой маршрут к красной двери, пока она не закры-

лась. Войдите в нее и прыгайте на следующую площадку. Бегите вверх по ступенькам и прыгайте в туннель. В конце него уверенно прыгайте в воду, плывите в соседнюю подводную комнату, открывайте рубильником дверь и выбирайтесь из воды. Пробегите мимо зубьев и возьмите патроны для узи. Развернитесь вправо и прыгайте с разбега на следующую площадку. Бегите дальше и прыгайте в воду в конце тоннеля. Плывите прямо вперед и взбирайтесь на площадку между двух сфер. В комнате будет пять рубильников, открывающих три подводные двери. То есть три открывают, а два приносят неприятности. Открыв двери, плывите мимо них. Добежав по коридору до развилки, сверните направо. Рубильник на стене откроет дверь рядом. Вбежав в комнату, Вы увидите, что скативший-ся шар перекрыл дальнейший путь. Используйте блок, чтобы установить его на пути шара. Выбегите из комнаты через ко-



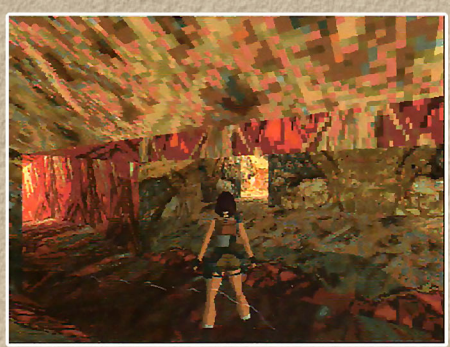
ридор в стене и снова зайдите в нее там же, где зашли в первый раз. Блок остановит катящийся шар и дальнейший путь будет открыт. Убейте очередного демона и прыгайте направо. Оказавшись в следующей комнате, убейте двух родившихся монстров и скатывайтесь вниз, но так чтобы перепрыгнуть лаву и оказаться на красной полосе. Возьмите все предметы и идите дальше. Вы окажетесь в большой пещере с узким проходом посредине в виде застывшей лавы. Но пройти по нему невозможно, поэтому прыгайте на площадку слева. Там встаньте рядом с краем у основания черного треугольника и прыгайте вперед на не-



большой выступ. Быстро вбегите в коридор в стене и оттуда расправьтесь с монстром. Пробегите до конца туннеля и прыгайте на площадку посредине комнаты. Пройдите чуть вперед и прыгайте к противоположной стене. Добегите до рубильника и включите его. Потом следуйте к блоку в углу. Выдвиньте его из угла, и откроется



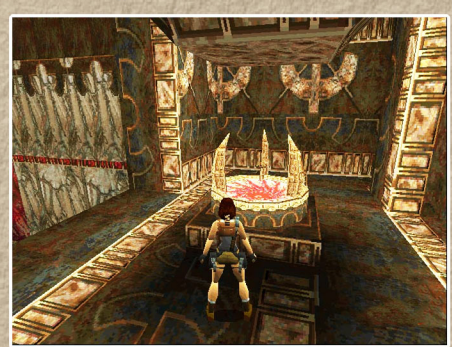
проход дальше. Миновав зубья, развернитесь направо и убейте всех демонов вдалеке. Туда же и прыгайте. Следуйте дальше по коридорам до комнаты с кипящей ярко-красной лавой. Там прыгайте вперед ко входу в небольшой коридор. В конце него Вы найдете рубильник, передвигающий колонны в комнате. Возвращайтесь в комнату и прыгайте так, как позволяют колонны. В новом коридоре включите еще один рубильник и снова прыгайте. Попав в проход в стене бегите дальше. Оказавшись в длинном коридоре странной формы, Вы заметите целых три демона, один из которых опасный кентавр. Вы можете их убить, не вбегая в коридор, но только если Вы побежите вперед, то успеете попасть в комна-



ту с третьим серетом. Возвращайтесь в коридор и бегите дальше. Пробегите через красную дверь и, когда она закроется, влезайте вверх. Двигайтесь дальше, собирая обоймы для узи. Когда достигнете зубьев, обратите внимание на шар за ними. Поэтому подойдите близко к зубьям и, как только шар покатится, делайте сальто влево. Потом спокойно пробегайте мимо неподвижных зубьев. Далее Вы окажетесь в комнате с тремя блоками. Толкните два раза блок по левую руку от Вас. Вы придете к двери, слева и справа от которой будут два рубильника. Включайте правый и тут же делайте сальто назад. Потом аккуратно слезайте в открывшееся отверстие. Бегите прямо и налево. Включайте еще один рубильник и вылезайте наверх рядом с ним. Теперь пробегайте через открывшуюся дверь. В следующей комнате берите четыре обоймы и включайте рубильник в углу. Потом скатывайтесь вниз. Убейте дух прыгающих демонов, но не трогайте маленького хрупкого демона. Это как бы Ваше отражение. Стреляя в него, Вы просто будете убивать себя. Но как и всякое материальное создание его можно и нужно убить. Для этого то и была создана та симметричная ком-



ната, в которой Вы сейчас находитесь. «Ваше отражение» будет повторять все ваши движения, но в зеркальном оражении. Немного подумав, Вы и сами догадаетесь как его убить, но я все-таки расскажу. Забирайтесь на темные камни, оттуда прыгайте к запертой красной двери. Рубильник откроет люк рядом, закрывающий колодец с лавой. Теперь быстро бегите и прыгайте на соответствующее люку место на противоположной (!) площадке (в то время как враг прыгает на площадку, где вы только что были). Если люк не закрылся, то «чужой» просто провалится в него и сгорит. Идите в открывшуюся дверь и разберитесь с двумя злыми кентаврами. После бегите направо и включайте рубильник. Теперь все надо делать быстро. Бегите в другую симметричную часть комнаты и включайте второй рубильник. Если все сделано быстро, то появится мост, ведущий к



Алтарю Сциона. Подойти к нему со стороны небольшого подъема и нажмите кнопку «Действие». Заставка подведет итог этому уровню.

Великая пирамида. The Great Pyramid.

Как Вы, наверное, поняли из заставки к этому уровню, Вам будет противостоять



самый страшный и огромный враг в игре (не говорю сложный!). Он достаточно лег-

ко убивается из дробовика, правда потратить придется патронов 20-30. Главное — не подпускать его близко к себе и стараться не упасть с площадки в пропасть. Сделав свое дело, соберите обоймы и скатывайтесь по коридору вниз. Потом пробегите дальше вперед, развернитесь направо и толкайте блок перед собой три раза вперед. Бегите в открывшийся проход и толкайте теперь вперед второй блок, затем используйте его, чтобы влезть наверх. Пробегите через лезвия (останавливаться около них не рекомендую). На развилке сверните направо и следуйте к еще одному блоку. Толкните его вперед и обегайте с другой стороны. Сверните направо и пробегите через красную дверь в следующую комнату. Перелезьте на другую сторону выдвинутого блка и толкните его два раза. Теперь можно влезть на него (правда с другой стороны) и включить рубильник. Бегите дальше направо, в открывшуюся дверь. Вы увидите два песчаных склона с темными площадками (опыт прыгания по ним у Вас уже должен быть). Совершив четыре прыжка, оглянитесь назад — появился мост в секретную



комнату! Быстро прыгайте к мосту и берите первый секрет. Возьмите все предметы, потом включите и выключите рубильник(!). Это позволит включить половинку моста, чтобы выбраться из секрета. Снова прыгайте по склонам до прохода в стене. Заметив шар наверху, спокойно идите вперед и, как только шар покатится, разворачивайтесь и бегите назад. Увернувшись от него бегите дальше. Ту же технику придется применить и ко второму шару. В конце коридора Вы заметите треснутую плитку. Проваливаться на ней не нужно, поэтому зайдите на нее и быстро отскочите назад. Затем уже аккуратно слезайте в образовавшееся отверстие (даже при таком способе Вы потеряете около трети энергии). В большой комнате найдите вращающийся



Сцион, стреляйте в него до тех пор, пока он не взорвется. По дрожанию экрана и звукам Вы уже поняли, что запущен механизм самоуничтожения и надо уносить ноги с этого острова. Но не огорчайтесь — пострелять на этом уровне еще придется, и не раз! Вооружитесь узи и бегите в следующую залу с двумя монстрами. Там просто спрыгните на камни с правой стороны моста. Повисните на руках, и затем спрыгните в глу-



бокую яму у стены. Прыгайте с разбега к трещине в красной стене. Двигайтесь по ней вправо, избегая стрел. На правом ее конце спрыгивайте вниз. Не забудьте сделать сальто назад, чтобы не упасть в лаву. Идите потом в проход в следующую комнату. здесь нужно совершить прыжок через движущееся лезвие и над трещиной с лавой. Вас ждет ловушка в виде катящегося шара, но, проявив немного смекалки, Вы легко его обманете. Прыгните мимо лезвия (не стойте слишком близко от него). Потом осторожно, медленно пройдите мимо пик или прыгайте через них. Но с обваливающейся площадки придется быстро сделать еще один прыжок вперед на твердую землю. Пройдя дверь, Вы окажетесь в длинной пещере. В дальнем ее конце увидите площадку с несколькими предметами. Повернитесь налево, Вы увидите оранжевую трещину, за которую можно схватиться. Сделав это, двигайтесь вправо и достигните второго секрета (три большие аптечки — это не мелочь). Подойдите спиной к краю площадки, примерно посредине, и сделайте сальто назад. Вы окажетесь на наклонной колонне, начнете съезжать вниз, и чтобы не упасть в лаву, прыгните вперед еще раз. Затем развернитесь направо и прыгайте вперед вниз к началу туннеля (или используйте трещину в стене). Теперь советую задержать дыхание —нужно пробежать через три хрупкие площадки и дижущееся лезвие (начинайте бежать в тот момент, когда лезвие в крайнем левом положении). Или просто повисните на краю обрыва, который раньше скрывали провалившиеся площадки и шар прокатится над Вами. В любом случае бегите вправо, в коридор. Сбегите вниз и увернитесь от шара, покатившегося за Вами. Повернитесь направо и начинайте съезжать в тот момент, когда лезвие будет в крайнем положении. Спрыгните вниз и бегите не останавливаясь до красной двери мимо вытекающей лавы (можно прыгнуть в самый последний момент). Включите рубильник и вбегайте в дверь. Справа возьмите две обоймы, потом развернитесь и приготовьтесь к еще одному сложному трюку. Бегите дальше и, у самого края, прыгните на другую сторону ямы (шар прокатится над Вами, поэтому не торопитесь влезать вверх). Так Вы окажетесь в комнате с факелами. Спокойно прыгайте по самым краям площадок, иначе загоритесь или окажетесь в воде (но не стоит стоять слишком долго —здоровье будет таять). В следующей комнате увидите ма-



ленький водный бассейн далеко внизу, лезвие и хрупкую плитку. Если хотите взять третий секрет, то придется выполнить сложный трюк, но опыт у Вас уже есть. Прыгайте с места на плитку, быстро влезайте вверх и прыгайте с разбега дальше мимо лезвия. Чтобы покинуть комнату с секретом, подойдите к самому краю площадки, сделайте один (!) осторожный шаг назад и прыгайте с места прямо в колодец с водой (не промахнитесь). Плывите в следующую комнату, возьмите обоймы и приготовьтесь к встрече с Натлой. Да, та женщина, которая чуть было не скинула Лару в пропасть в заставке перед этим уровнем, жива. И к тому же она стала летающим демоном, который очень хочет Вашей смерти. Используйте узи и аптечки по мере надобности (их количество покажет Ваш уровень мастерства). Покончив с ней вбегите в проход на уровне пола за несколькими обоймами. Потом возвращайтесь обратно и взбирайтесь в проход над черными камнями. В конце



коридора придется прыгать по вершинам двух колонн. Вбегите в следующий коридор и аккуратно спрыгните вниз в конце него. Повернитесь и совершите два прыжка с разбега по двум более высоким колоннам. Снова забегайте в коридор и спрыгивайте на колонну. Оттуда — прыжок с рабега на площадку под туннелем. Бегите по нему дальше и съезжайте вниз. Увидев удаляющуюся Лару, Вы с горечью поймете, что прошли не только этот уровень, но и ВСЮ игру.

Алекс ЗДОРОВ

Дорогу осилит идущий

основные правила для успешного прохождения

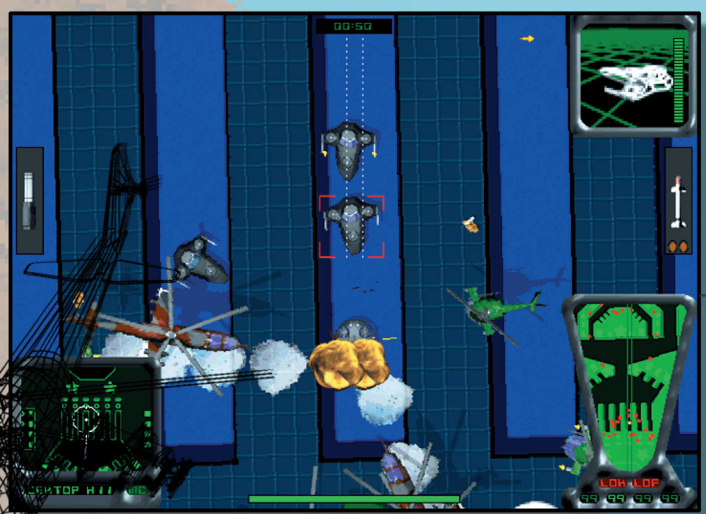
Уже совсем скоро, через два с половиной месяца, выйдет продолжение «ОПЕРАЦИИ ГРОМОВЕРЖЕЦ» — «ОПЕРАЦИЯ ГЬЕДИ ПРАЙМ». Мы постараемся вставить туда как можно больше cool features с точки зрения дизайна, и нам очень хочется, чтобы все те, кто уже успел поиграть в «ГРОМОВЕРЖЦА», рассказали нам о своих предложениях по миссиям, новым боевым частям и дизайну интерфейса. Пожалуйста, присылайте свои предложения по «ПАЙКУ» в «СТРАНУ ИГР» до 5-го марта — мы хотим сделать игру, которая вберет в себя все наилучшее, и обязательно учтем ваши пожелания в работе над «ГЬЕДИ ПРАЙМ».

Сергей КЛИМОВ, президент Snowball Interactive



Для того, чтобы стать прославленным ассом Колониальных Сил, недостаточно одной быстрой реакции, хотя с ней, конечно, лучше. Необходимо знать положительные и отрицательные стороны своей техники и техники противника и уметь использовать эти знания на практике. Сюда относятся знание «Пайка», его вооружения, знание вражеских частей, их характеристик и основные тактические приемы ведения боя. Не отрицая того факта, что практика есть практика, ниже идет ряд сведений, которые могут помочь вам не только выжить в трудной ситуации, но и по праву войти в элиту пилотов.

Примечание: *Если Вы хотите попрактиковаться в каких-нибудь приемах, специально для Вас существует дуэльная кампания, в которой Вы можете поэкспериментировать с любой вражеской техникой.*



Оружие «Пайка» и «Хайнда»



Пулемет «Aggressor»
Обладает высокой скорострельностью и средней дальностью. Является основным оружием «Пайка» и «Хайнда».



Огнемет «Cheetah»
Обладает высокой поражающей способностью против незащищенной или слабо защищенной техники. Удобен при уничтожении пехоты в ближнем бою.



Плазма-пушка «Casper»
При хорошей поражающей способности и высокой дальности стрельбы хороша только при точной стрельбе по причине низкой скорострельности. Применяется в основном при уничтожении пехоты на дальних расстояниях.



Стандартные ракеты
Лучше всего использовать эти ракеты на медленно двигающихся или неподвижных целях, когда необходимо как можно быстрее их уничтожить; например, десантные «Киты» и «Тигрицы», оборонительные башни и т. д. Особенно эффективны при двойном пуске.



Самонаводящиеся ракеты
Лучше всего использовать против подвижных и сильных боевых единиц противника — например, против «Хайндов». Также эффективны в случае уничтожения конвоев или десантных отрядов.



Гранатомет
Незаменим при плавании в минных полях, а также при уничтожении засевших на крышах зданий снайперов. Полезен в условиях застроенной вражеской базы при стрельбе через здания.



Мега-ракеты
В единичных миссиях используются при уничтожении ключевых целей: больших отрядов противника, укрепленных районов. взлетно-посадочных полос и т.д. Вряд ли стоит использовать просто так это мощнейшее оружие — лучше подождать до подходящей цели. В некоторых случаях стоит применять при уходе от погони — точное попадание в кучу вражеских гончих подобно волшебной палочке.

Враги

Легкая пехота
Обладает слабой защитой, вооружена как правило, автоматическим оружием, особой опасности не представляет.



Тяжелая пехота
Обладает повышенной защитой и вооружена портативными ракетными установками, предпочтительно уничтожается прицельными очередями в момент перезарядки.

«Скауты»



Легкие вертолеты, вооружены скорострельной пушкой, чрезвычайно мобильны, однако обладают слабой броней и имеют несколько уязвимых мест в защите пилотской кабины.



«Хайнд»
Тяжелый вертолет, вооружен ракетными установками, расположенными под пилонами по бокам корпуса, и снабжен отличной защитой. Является одной из самых опасных частей противника. Слабым свойством является низкая мобильность. При уходе от его ракет лучше двигаться в сторону, противоположную той, с которой он выпускает ракету.

«Вепрь»



Вражеский аналог Пайка, обладает сравнимой с Пайком мобильностью, однако меньшей чем у Пайка защитой. Вооружен либо скорострельными пулеметами, либо ракетными установками, имеет пробелы в защите экипажа.



Защитная башня «Цербер»
Хорошо укрепленная самонаводящаяся артиллерийская установка, обычно устанавливается либо под водой, либо внутри платформ, имеются модификации как с автоматическим оружием, так и с реактивными снарядами. Особенно уязвимы в моменты развертывания и свертывания. Особенно опасны для тяжелых и инертных вертолетов.



Мины
Минные поля располагаются в основном в ключевых местах баз противника, часто комбинируются со скрытыми «Церберами», снабжены системами «свой-чужой» и реагируют на близкое присутствие надводных частей противника. Существуют две модификации — поверхностные: рас-

полагаются прямо на поверхности, и подводные: всплывают в случае контакта. Обе уничтожаются гранатометом.



«Кит» и «Тигрица»

Основные средства для транспортировки грузов и десанта, практически не имеют вооружения, но обладают превосходной защитой. Внимание: уничтожение десантных «Китов» и «Тигриц» еще не означает уничтожения десанта! Если в момент уничтожения «Кит» заходил на посадку, а «Тигрица» швартовалась к берегу, то большая часть десанта выживает и выбирается из обломков или из воды.

Приемы пилотирования

Одна из лучших раскладок клавиатуры - **A** и **D** назначаются на ускоренное смещение влево/вправо, **W** и **S** на ускоренное движение вперед/назад, пробел на пуск ракет, **Ctrl** на стрельбу, и стрелки курсора — как обычно: движение ⇧/⇩ и поворот ⇦/⇨. Данная раскладка позволяет без судорожного перемещения рук совершать самые сложные маневры.

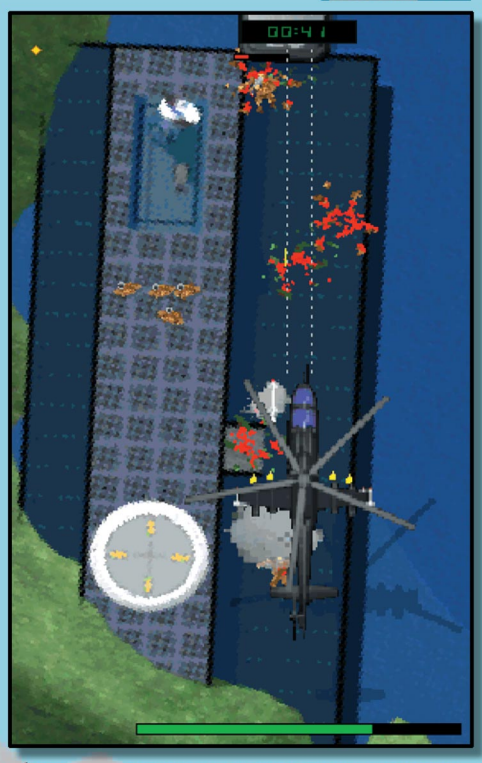
Маневрирование является одной из важнейших составляющих для выживания пилота. Базовым тактическим приемом является уход скольжением вправо-влево, применяющийся например при уходе от ракет противника. Более сложным приемом, однако практически незаменимым в бою, является «обводка», когда вместе со смещением в одну сторону производится поворот в противоположную. Данный прием позволяет двигаться кругами вокруг противника, постоянно изменяя свое местонахождение и при этом держать его под непрерывным обстрелом. На низких уровнях сложности очень успешным оказывается прием «тачанка», при котором «Пайк» непрерывно двигаясь задним ходом обстреливает и уничтожает вражеские части, которые пытаются его нагнать. Также на первых уровнях не следует забывать о «стравливании» — при случайном попадании вражеских частей в своих те звереют, и начинают отстреливаться. При большой концентрации сил это приводит к массовым потасовкам во вражеском стане. Результат очевиден. При борьбе с надводными частями противника иногда бывает полезно блокировать им путь или попытаться загнать их в угол. При борьбе с воздушными силами также можно использовать вражеские «Киты», и иногда даже «Хайнды», прячась у них под брюхом. Универсальным же приемом при борьбе с множеством воздушных или надводных сил противника является боковая атака, при которой «Пайк», используя факт большого радиуса разворота вражеских частей постоянно двигается так, чтобы быть у них в боковой мертвой зоне. Единственным условием для выполнения этого приема является наличия большого свободного пространства.

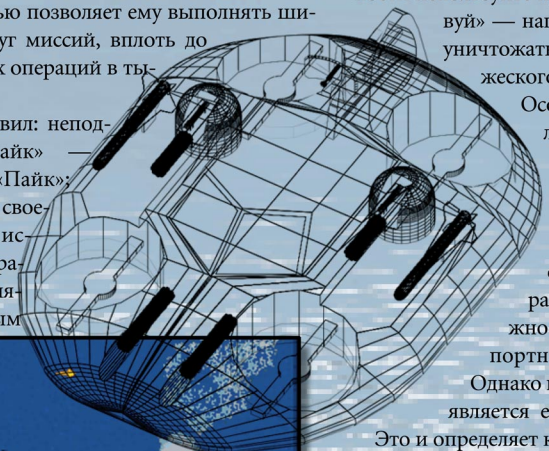


Особенности пилотирования «Пайка» и «Хайнда»

Ключевыми особенностями «Пайка» является его мобильность в сочетании с отличной защитой и существенной огневой мощью. Мобильность позволяет ему быстро появляться и исчезать, уворачиваться от вражеских ракет и вести бой против превосходящих сил противника за счет использования тактического маневрирования, защита позволяет пилоту выживать под непрерывным огнем вражеской пехоты и выдерживать прямое попадание ракет противника. Все это в сочетании с его отличной огневой мощью позволяет ему выполнять широчайший круг миссий, вплоть до диверсионных операций в тылу врага.

Ряд правил: неподвижный «Пайк» — мертвый «Пайк»; экономное и своевременное использование ракет часто является ключевым фактором, нет смысла тратить самонаводящиеся ракеты на одиноких пехотинцев; используйте другие дружеские части, например, сыграйте роль приманки, заманив вражеские силы на хорошо укрепленную собственную базу; также по возможности помогайте и прикрывайте свои части — атака с нескольких сторон одновременно часто бывает смертельной; по возможности используйте принцип «разделяй и властвуй» — например, можно отгонять и уничтожать поодиночке охрану вражеского конвоя.





Особенностями «Хайнда» являются его превосходная защищенность и отличная огневая мощь. Защита «Хайнда» и запас ракет позволяют ему в одиночку штурмовать охраняемые базы средней сложности и уничтожать транспортные конвои противника. Однако платой за эти возможности является его низкая маневренность. Это и определяет круг его операций: в основном это операции по бомбардировке и уничтожению вражеских баз и охране собственных, особенно при угрозе нападения.

Ряд правил: «Хайнд» не «Пайк», в куче достаточно сильных врагов он не протянет, не считайте его неуязвимым; в отличие от «Пайка», «Хайнд» практически не успевает увернуться от вражеских ракет; используйте рельеф местности и структуру построения вражеских баз для защиты от ракет неприятеля; используйте, по возможности, пути, непроходимые для морских соединений, и проходы в горах — часто это помогает.





PRIVATEER 2
THE DARKENING

Алексей ДИЩЕНКО

Итак, Origin Software выпустила продолжение знаменитой игры Privateer из серии Wing Commander. Похоже, что начинается отдельная серия игр по теме вольных торговцев. Как всегда у Origin, игра выполнена безупречно. Engine взят от Wing Commander IV и доработан. Замечательно выглядят корабли, учитываются тени, вспышки взрывов озаряют борта, правильно соблюдены все масштабы (пролетая на своем истребителе мимо громадного грузовоза "Монолит", сразу понимаешь свои истинные размеры). В промежутках между перелетами и сражениями - живое видео с голливудскими актерами, нелинейный сюжет, фантастические пейзажи планет - от зеленых полей мирного Вех'а до изуродованного ядерной войной Hades'а.

Музыкальный фон, звуки стрельбы, грохот взрывов, гул двигателей, ругательства пиратов, окрики полицейских, спокойный голос напарника, - все сделано так здорово, что Вы поневоле погружаетесь в этот удивительный мир и начинаете верить, что все это реально.

"Три звездные системы: IRRULAN, ISSAC и HOM мирно сосуществовали более двух тысяч лет, каждая со своей технологической, религиозной и расовой культурой. Широкая доступность межзвездных перелетов и связи сделала возможным выгодную торговлю товарами на всепланетных биржах и контрабандные перевозки и пиратство. Чтобы сохранить хоть какое то подобие порядка и закона, CIS (сверхсекретная и якобы коррумпированная полицейская организация) объявила и по сей день ведет войну против "Кровного Братства", еще более таинственной организации пиратов, протянувшей свои щупальца через все три системы. Нет безопасных территорий, любой разрешенный или неразрешенный бизнес тронут плесенью "Кровного Братства". Террор, похищения, убийства пришли в обычную жизнь. Внешний вид, имя и происхождение лидера "Кровного Братства" по-прежнему неизвестны. По сведениям, собранным на дне общества и у захваченных пиратов - его планы грозят распадом "Три-системы" на несколько враждующих областей, что, очевидно, грозит катастрофическими последствиями для всех жителей Три-системы ...."

... Грузо-пассажирский корабль Canera, класса Ilia II, потерпел катастрофу при попытке посадки на планету Crius. По сообщению патруля, он был атакован двумя неопознанными кораблями, сошел с орбиты и рухнул на Мендра - Cumu, что послужило причиной 1347 жертв. Единственный выживший пассажир - Ser Len Airus, доставлен в госпиталь ...

(из публичного справочника "Корабли", пункт M835_235M)

Начиная игру

I. Как вести диалоги

Посмотрев заставку (не пропускайте, досмотрите до конца!), Вы, безо всяких блужданий по главному меню, попадаете в игру. Теперь Вы – **Ser Len Airus,** вольный торговец и наемник. То, что Вы сейчас видите, это бар гостиницы **Sinners Inn,** на планете **Hermes,** самой криминогенной в Три-системе.

Пощелкайте правой кнопкой мыши, курсор будет перемещаться, указывая места экрана, щелкнув на которые, Вы произведете какие-либо действия. Выбрав что-нибудь, щелкните левой кнопкой.

Talk to Joe The Bartender — поговорить с барменом Джо

Leave Sinners Inn — покинуть гостиницу

Поговорите с барменом. Он предложит свести Вас с одним человеком по имени Шонди Ксавьер **(Shondie Xavier),** который может подкинуть кое-какую работенку. Лучше примите его предложение – деньги лишними не будут (из двух вариантов ответа выберите утвердительный). Таким образом происходят все диалоги в игре: Вам что-то говорят, а Вы выбираете один из вариантов ответа.

II. Как перемещаться по планете

Больше в баре делать нечего, надо двигаться дальше. Щелкните на «Leave Sinners Inn». Перед Вами появилась карта планеты Гермес, на которой указаны пункты, куда Вы можете отправиться.

Customs — Таможня

Sinners Inn — Гостиница и бар (Вы сейчас здесь)

Щелкните дважды левой кнопкой мыши на объекте, куда желаете отбыть (на **CUSTOMS).** Таким образом происходят все перемещения по планетам. Выходите оттуда, где Вы были, выбирайте на карте новый пункт – и Вы там.

Теперь Вы на таможне. Таможней начинается и заканчивается Ваше пребывание на любой планете. Здесь возможны следующие действия:

Leave Hermes покинуть планету

Enter BootH «будка» с многоцелевым терминалом

Exit to Transit воспользоваться местным транспортом

III Как купить корабль

Покинуть планету у Вас не получится – не на чем. Сначала надо купить корабль. Местный транспорт может доставить Вас только обратно в гостиницу.

Покупка, оборудование и ремонт кораблей; торговля на товарно-сырьевой бирже; наем напарника и грузового корабля; просмотр новостей... все это (и еще кое-что) производится в этой самой «будке». Зайдя в нее, Вы как бы садитесь за терминал.

Вот его система меню (на любой планете):

SHIPS — Корабли

PURCHASE/SELL SHIP — Покупка/продажа корабля

REPAIR — Ремонт

PURCHASE/SELL EQUIPMENT — Покупка/продажа оборудования

LOGOFF — Выход

BULLETIN BOARD — Доска объявлений

PUBLIC RECORDS — Справочники

PEOPLE — Люди

PLANETS — Планеты

COMPANIES — Компании

VESSELS — Аппараты

LOGOFF — Выход

COMMODITIES — Товары

NEWS BULLETIN — Выпуск новостей

LOGOFF — Выход

Выберите **SHIPS/PURCHASE/SELL SHIP**

Выберите (треугольные стрелочки служат для прокрутки списка) себе корабль типа **Straight** (на другой все равно нет денег). Этот маленький, маневренный корабль способен нести 2 лазера, 2 ракеты и 2 дополнительных модуля. Купите его **(BUY).**

Стрелочка в правом верхнем углу экрана – возврат в предыдущее меню **«SHIPS».**

Теперь время вооружаться **(PURCHASE/-SELL EQUIPMENT).** Значок слева и сверху от изображения корабля – покупка модулей, слева внизу – покупка ракет, справа внизу – покупка

лазеров. Купите 2 лазера (**Stream Laser**), 2 ракеты (**Brute Missile**), а из модулей я рекомендую обязательно **Afterburner Enchancer MK I** (Усовершенствованный ускоритель, модификация 1), и **Coolant MK I** (Охладитель, модификация 1). Подробные объяснения смотрите в главе «ОБОРУДОВАНИЕ».

Теперь у Вас есть вооруженный корабль, и Вы можете отправляться в путь. Но куда и зачем? Во-первых, конечно же «с целью наживы». Во-вторых, чтобы разобраться, кто виноват в той катастрофе, в которой выжили только Вы.

IV. Как нанять напарника

Я рекомендую сначала нанять напарника. Напарники в этой игре отличаются действительной способностью оказывать реальную помощь. Зайдите в **BULLETIN BOARD**. Здесь Вы видите предложения по найму грузовых кораблей (**CARGO SHIP**) и напарников (**WINGMAN**). Чем больше цена найма (**HIRE**) напарника, тем выше его квалификация и тем лучше его корабль и вооружение. Щелкните на понравившемся Вам напарнике. Перед Вами его карточка с подробной информацией:

NAME — Имя
SHIP — Корабль
RATING — Рейтинг
QUOTE — Цитата
BACKGROUND — Дополнительная информация

Вы можете нанять его (**ACCEPT**) или отказать (**DECLINE**)

V. Как купить товар

Теперь Вы не одиноки в своем первом полете. Но куда лететь? Ближайшей планетой является AnHur. Чтобы как-то окупить свой полет, хорошо бы сейчас купить какой-нибудь товар, а потом продать его подороже. Эти действия производятся на бирже (**COMMODITIES**). Зайдите туда.

По кругу расположены символы категории товаров:

INDUSTRIAL — Промышленные товары
MEDICAL — Медицинские товары
FOOD — Пищевые товары
HARDWARE — Оборудование
LUXURIES — Предметы роскоши
ORES — Минералы
BLACK MARKET — Товары черного рынка

Вообще-то разницу цен на различных планетах можно узнать только экспериментально. Но я могу сказать, что с **Hermes'a** на Anhur выгодно возить медицинские товары.

Маленькая тонкость – в отличии от **Privateer I**, здесь Вы не сами перевозите товары для продажи, а нанимаете специальный транспортный корабль.

Прямо на бирже Вы можете нанять стандартный грузовой корабль (**HIRE STANDART CARGO SHIP**). Это самый дешевый грузовик «Gea Transit», грузоподъемность 250 т., 5 отсеков. Грузоподъемность – максимальный вес товара, который можно загрузить в корабль. Количество отсеков показывает, сколько типов товара может перевозить корабль. Более грузоподъемные корабли (**Ogan, Monolith**) можно нанять также, как и напарника, в **BULLETIN BOARD**.

Итак, наняв транспорт, покупайте товар. Щелкните сначала на символе категории товаров (красный крест), затем на нужный товар, (напр. **MEDIKIT**), затем на **BUY TONS** столько раз, сколько тонн товара хотите купить. Чтобы продать товар, щелкайте на **SELL TONS**. Крайняя правая колонка – разница цен покупки и продажи (в процентах).

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ !!! Купив товары черного рынка, будьте готовы к тому, что, едва завидев Вас, все корабли вооруженных сил немедленно ринутся в атаку. Устоять против них будет очень сложно.

Теперь у Вас есть корабль, напарник и транспорт с грузом. Можно взлетать. Выйдите с биржи (стрелка в правом верхнем углу экрана) и с терминала вообще (**LOGOFF**). Но неплохо бы перед взлетом сохранить игру и настроить необходимые параметры.

б) управляющие клавиши

Сейчас, когда Вы на планете, активны следующие клавиши и комбинации:

<Alt+X> — Выход из игры
P — PAD (Personal Access Directory)

в) **PAD** — это записная книжка, борт-журнал, карта и главное меню «в одном флаконе».

Нажмите клавишу **P**, чтобы включить **PAD**. Сейчас перед Вами пустой главный экран **PAD**, с четырьмя треугольными значками по краям.

Нижний значок (стилизованный компьютер) – это главное меню. Щелкайте мышью на нужном пункте меню, чтобы записать/загрузить игру или чтобы отключить/включить нужную опцию (музыка, звуки и т.п.).

Верхний значок на экране **PAD** (похож на листок бумаги с записями) – это журнал, **STATUS DIARY**.

Щелкнув на него, Вы увидите:

ENTRY — Текущая запись дневника (верхний левый угол экрана)
NUMBER OF ENTRIES — Количество записей
NEXT DIARY ENTRY — Следующая запись (нижний левый угол экрана)

В правой верхней части экрана – справка о Вашем финансовом состоянии (**CREDITS**)

CREDITS — «Свободных» денег.
CARGO — Стоимость груза
SHIP — Стоимость корабля
EQUIPMENT — Стоимость оборудования
TOTAL — Общая сумма

Ниже следует Ваш рейтинг, как пилота (в начале игры он – **GREEN**, зеленый) и количество сбитых врагов (**NUMBER OF KILLS**)

Левый значок (стилизованный корабль) – текущий статус Вашего корабля, **SHIP INVENTORY**:

SHIP — Тип Вашего корабля.
MODULES — Установленные модули
MISSILES — Ракеты
GUNS — Пушки
SOFTWARE — Программное обеспечение
SYSTEM STATUS — Состояние систем
ARMOUR — Броня
COMMS — Связь
FLIGHT CONTROL — Управление полетом
AFTERBURNER — Ускоритель
WEAPONS — Вооружение
SHIELDS — Защитные поля

Характеристики оружия

Цена. Она остается неизменной во всей игре.

Мощность. Количество условных единиц, которое оружие отнимает от защиты врага.

Потребление энергии. Чем больше этот показатель, тем быстрее пушка перегревается.

Скорострельность. Количество выстрелов в секунду.

Оружие	Цена	Мощность	Потребление энергии	Скорострельность
Stream Laser	600	22	72	4
Stream Laser MK 2	7000	30	120	6
Volt Laser	3000	25	110	6
Flux Beam	5000	30	140	6
Flux Beam MK 2	8000	35	160	5
Mass Ion Cannon	10000	25		12
Kraven MK 4	16000	40	200	7

Stream Laser. Хорошая пушка для начинающих. Если их у Вас больше двух, то с Вами уже можно считаться. Эта пушка не так быстро нагревается, как остальные.



Stream Laser MK2. Хорошая дальность стрельбы. Наносит больший, чем оригинал, урон врагам, хотя нагревается быстрее.



Volt Laser. Полезен для тех, кто любит ближний бой. Не используйте его, пока достаточно не приблизитесь к врагу. Тактика близкого боя, когда после атаки требуется совершать облет вокруг своей жертвы, позволяет не особо беспокоиться о нагреве оружия.



Flux Beam. Рекомендуется для ведения дальнего боя. Не настолько мощное оружие, как MK2, особенно если использовать его с очень большого расстояния.



Flux Beam MK2. Лучшее оружие в игре для ведения дальнего боя. В ближнем бою оно также эффективно, но для этого все-таки лучше использовать Volt Laser.



Mass Ion Cannon. Эта пушка не перегревается, поэтому для нее не требуется покупка системы охлаждения. Наибольший эффект от ее применения достигается в ближнем и среднем бою.



Kraven Mark 4 Laser. Самый мощный лазер, но он становится доступен только после прохождения миссии Ральфа МакКлауда. Очень быстро перегревается, поэтому для него требуется самая мощная система охлаждения, особенно если у Вас их установлено больше одного.



Ракеты

Ракеты в данной игре не являются основным оружием, поэтому их следует использовать только в связке с пушками.

Snipe Missile. Цена: 100. Мощность: 450. Максимальная скорость 1000. Максимальное ускорение: 600. Максимальная скорость изменения траектории: 60 градусов/сек.

Самая слабая ракета. Ее наводку можно легко сбить простым маневром. Используйте против неподвижных целей.



Brute Missile. Цена: 150. Мощность: 650. Макс. скорость: 1120. Макс. ускорение: 640. Максимальная скорость изменения траектории: 85 градусов/сек.

Данная ракета с легкостью уничтожает квадрант брони и защиты у Military Destroyer.



Brute MK2. Цена: 200. Мощность: 800. Макс. скорость: 1200. Макс. ускорение: 672. Максимальная скорость изменения траектории: 85 градусов/сек.

Менее мощная чем оригинал. Уничтожа-

TARGETING — Наведение на цель

Правый значок (стилизованный контейнер) – текущий статус Вашего товаровоза,

CARGO INVENTORY:

Сначала идет таблица товаров:

COMMODITY QUANTITY PRICE PAID VALUE
товар количество куплен стоимость
TONS CR
тонн по цене
TOTAL
Итого

Потом дополнительные данные:

CARGO SHIP — Грузовой корабль

HIRE FEE PER TRIP (CR) — Плата за один рейс

BAYS REMAINING: — Осталось свободных отсеков

CAPACITY REMAINING (TONS): — Осталось «свободной грузоподъемности»

TERMINATE HIRE AND SELL ALL STOCK — Прервать наем грузовоза и продать все товары.

Сохраните игру (**SAVE GAME**, затем в свободной позиции наберите свое имя и нажмите **<Enter>**) и покидайте планету – «Leave Hermes».

3. В пространстве

Вы в космосе. Если у Вас установлен джойстик, перед взлетом Вам будет предложено откалибровать его. Для этого установите указатель (белое пятно) в центр красного квадрата и щелкните мышью на **EXIT**. Если джойстика нет, придется обойтись только мышью.

а) Управление кораблем.

Любые маневры осуществляются джойстиком или мышью. Стрельба лазерами включается левой кнопкой мыши или первой кнопкой джойстика. Активизирование различных устройств, пуск ракет, переключение точки обзора – все это производится с помощью клавиатуры. Список активных клавиш и комбинаций можно получить, нажав **<Alt-H>**. Вот их значение:

I Управляющие клавиши

Переключение точки обзора:

F1 Вид из кабины
F2 Вид налево
F3 Вид направо
F4 Вид назад
F5 Вид на свой корабль
F6 Вид в направлении цели
F7 Вид цели
F8 Вид с "преследующей камеры"
F9 Вид с неподвижной точки
F10 Вид "Кинематографический"
F11 Вид "Обозреватель"

Прицеливание

Q Ближайшая цель
A Следующая цель
Z Предыдущая цель
W Ближайшая враждебная цель
S Ближайшая дружественная цель

<SHift 1>...<SHift 0> – Присвоить текущей цели номер .. (от 1 до 0)

1 ... 0 — Переключиться на цель номер .. (от 1 до 0)

Двигатель

+ увеличить скорость
- снизить скорость
] скорость на максимум
[скорость на минимум
Tab ускоритель (форсаж)

J прыжок

Управление оружием

SpaceBar Огонь пушек
Enter Пуск ракеты
BackSpace Выброс мины/имитатора
F Включить/выключить все пушки
H Выбрать оружие в текущем окне
N Включить/выключить выбранное оружие

Коммуникация

C Включить/выключить режим коммуникации
1...9 Выбрать объект переговоров
1...9 Выбрать фразу или команду, которую надо передать объекту

Открытие/закрытие окон

C Коммуникация
D Состояние защиты и повреждения
M Ракеты
G Пушки
B Мины/имитаторы

Специальные средства:

T Подобрать груз
O Прием сигналов бедствия

<Alt B> — Включить BSE (см. Оборудование)

<Alt S> — Взорвать ядерную бомбу (Nuk'em)

<Alt W> — Включить "Искривляющий щит"

<Alt N> — Перейти в режим навигационной карты.

F Быстрый поиск (в режиме навигационной карты)

<Alt D> — Перейти в электронный дневник

<Alt X> Выход
<Alt K> Выход и титры

II. Указатели и индикаторы

Примечание: ВСЕ указатели и индикаторы видны только в режиме «Вид из кабины» (**F1**).

В центре экрана находится неподвижный прицел. Когда в поле зрения попадает активная цель (см. Прицеливание), появляется маленький оранжево-коричневый кружок, немного впереди цели. Это «Указатель Упреждения». Он показывает, куда надо стрелять, чтобы попасть в движущуюся цель (учитывается скорость Вашего корабля и скорость цели). Совместите прицел и Указатель Упреждения и стреляйте. Но не обольщайтесь: цель тоже хочет жить и все время меняет курс, уворачиваясь от Ваших зарядов.

Справа от прицела находится вертикальная шкала с двумя указателями:

левый — указатель мощности двигателя
правый — указатель скорости корабля

Вокруг прицела перемещается синий треугольник – навигационный указатель. Он указывает направление на текущую навигационную точку (см. Навигация). Там же имеется желтый треугольник – указатель цели. Он указывает направление на текущую цель. Когда цель **ИДЕНТИФИЦИРОВАНА** (см. Выполнение Миссий), указатель меняет цвет на красный.

Вверху экрана находится индикатор скорости (**Velocity**), указатель количества топлива (длинная зеленая полоска), индикатор состояния гипердвигателя (короткая полоска).

С индикатором скорости все просто - он

показывает числовое значение (м/с). Длина зеленой полоски отражает количество топлива, которое у Вас осталось. Топливо расходуется только в режиме форсажа (клавиша **Tab**). Заправка происходит на любой планете или космической базе.

Длина полоски индикатора состояния гипердвигателя отражает готовность корабля к прыжку. После прыжка полоска имеет нулевую длину. По мере подготовки гипердвигателя к прыжку полоска удлиняется, ее цвет – оранжевый. Когда полоска принимает зеленый цвет - корабль готов к прыжку. Красный цвет индикатора означает принципиальную невозможность прыжка – присутствие враждебных кораблей, повреждения и т.д. Если полоска индикатора приняла свой первоначальный размер, но осталось оранжевой – это значит, что Вы достигли пункта назначения (или он не был указан).

Внизу экрана находится радар. Тем, кто хоть раз играл в Elite, будет понятен принцип его действия. Тем же, кому более привычен стандартный вид радара в **Wing Commander** – достаточно нажать **<Alt-R>** для смены режима.

Белая точка – текущая цель, синяя точка – нейтральный (дружественный объект), красная точка – пират, зеленая точка – полиция (военный корабль), желтая точка – не корабль.

Под радаром – индикатор дальности действия радара.

Еще ниже – индикатор перегрева пушек. Удлинение красной полоски означают повышение температуры пушек. Когда температура достигает критического значения, приятный женский голос произносит «Guns overheating !» (пушки перегреваются!), и пушки отключаются на некоторое время, чтобы температура упала.

При включении режима прицеливания (любая из клавиш «Прицеливание») в левом нижнем углу появляется индикатор состояния текущей цели.

TYPE — тип цели
RNG — расстояние до цели
SPD — скорость цели
ID — идентификатор цели

Цвет схематического изображения цели означает ее принадлежность:

Красный пират (враждебная цель)
Синий торговец, охотник, грузовик (нейтральный корабль)
Зеленый полиция, военный корабль (обычно дружественные)
Желтый не корабль (ракета, груз, капсула)

Правее схематического изображения находится индикатор попаданий, состояния брони и защитных полей. Внешнее (голубое) кольцо – защитное поле. При попадании постепенно уменьшается. Когда попаданий долго нет, восстанавливается.

Внутреннее (желтое) кольцо – броня. Постепенно разрушается при попаданиях. В полете не восстанавливается. Ремонтируется на планетах и ремонтных базах.

При попаданиях в Ваш корабль в правом нижнем углу появляется индикатор состояния защитных полей и брони Вашего корабля. Он полностью аналогичен вышеописанному.

Правее его появляется индикатор повреждений различных систем.

При включении режима коммуникации (клавиша **C**) в левом верхнем углу экрана появляется меню коммуникации: пронумерованный список объектов. Нажмите цифру, соответствующую номеру нужного объекта. Появится изображение пилота этого корабля и пронумерованный список фраз или команд, которые Вы можете передать. Нажмите клавишу, соответствующую нужной фразе. Все ответы компьютер произносит голосом.

б) Навигация

В **Privater II** перелеты состоят из серий прыжков **(Jump)**. Прыжки происходят между двумя соседними навигационными точками. В каждой такой точке находится или маячок, или планета, или космическая база.

Задание маршрута производится в режиме навигационной карты (включается **<Alt N>**):

Белые точки маячки,
Красная точка — Ваше текущее положение,
Цветные кружочки — планеты,
Серые значки — космические базы.

Мышкой укажите пункт назначения, если точно знаете, куда лететь. Если у Вас есть только номер маячка **(Nav.Point)**, например, там назначена встреча с транспортом, нажмите клавишу **<F>**, наберите номер нужной точки или название планеты и нажмите **<Enter>**. Зажав правую кнопку мыши, можно вращать карту (она является полностью трехмерной) вокруг всех осей. Посадка на планеты и космические базы производится так:

Приближайтесь к планете или базе, пока не услышите сообщение вроде **«You are flying to Course».**

Теперь запросите посадку: **<C>, <1>, <1>** Все.

в) Выполнение миссий.

Миссии, то есть оплачиваемую работу по сопровождению транспортов, разгрому пиратов, спасению потерпевших бедствие и т.д., можно выбирать на планетах в **BULLETIN BOARD.** Щелкните на карточке с надписью **MISSION.** Вы увидите текст задания и размер оплаты **(REWARD).** Можете взяться за эту работу **(ACCEPT)** или отказаться от нее **(DECLINE).** Также, некоторые миссии можно получить на планетах, беседуя с людьми. И третий вариант: во время полета включите устройство приема сигналов бедствия.

Через некоторое время к Вам может прийти сообщение с просьбой о помощи, естественно не бесплатной. В Ваших силах согласиться или отказаться. Взявшись за миссию, вы периодически можете освежать в памяти текст задания или координаты точки назначения, посмотрев в свой дневник **(Diary).** На планете это делается через **PAD,** а в пространстве - клавишами **<Alt D>.** Часто требуется идентифицировать корабль. Для этого надо просто подлететь к нему поближе, чтобы в графе **ID** вместо **???** появилось название или номер этого корабля. Обычно, когда миссия выполнена (или окончательно провалена), Вам приходит соответствующее сообщение **(E-Mail).** Или при посадке на планету сообщение приходит на Ваш **PAD.**

ет только около 75% квадранта энергии врага.



Python Missile. Цена: 225. Мощность: 1000. Макс. скорость: 1400. Макс. ускорение: 800. Максимальная скорость изменения траектории: 95 градусов/сек.

То же, что и прошлая, только работает быстрее.



Disrupter Missile. Цена: 250. Мощность: -. Макс. скорость: 1160. Макс. ускорение: 560. Максимальная скорость изменения траектории: 90 градусов/сек.

Снижает скорость вражеского корабля до нуля на несколько секунд, однако не наносит никакого ущерба. Особенно эффективно ее использование против очень быстрых кораблей, таких как Jincilla Skull.



Banshee Missile. Цена: 205. Мощность: -. Макс. скорость: 800. Макс. ускорение: 480. Максимальная скорость изменения траектории: 90 градусов/сек.

Одна такая ракета на несколько секунд оставляет любую цель без защиты.



Proximity Missile. Цена: 210. Мощность: 2000. Макс. скорость: 880. Макс. ускорение: 616. Максимальная скорость изменения траектории: 100 градусов/сек.

За один раз уничтожает Military Destroyer. Большой радиус действия, хорошая скорость. Однако, эта ракета становится доступна только в определенной части игры.



Stingray Torpedo. Цена: 500. Мощность: 8000. Макс. скорость: 200. Макс. ускорение: 600.

Уничтожает Military Destroyer и отбирает

один квадрант энергии у Monolith.



Hellraiser Torpedo. Цена: 1000. Мощность: 16000. Макс. скорость: 200. Макс. ускорение: 600.

Уничтожает Military Destroyer, уничтожает Monolith, забирает два квадранта энергии у Kiowan Cruiser.

Торпеды очень медленные, поэтому не ждите, пока они найдут свою цель. Отлетите подальше, а когда произойдет взрыв, вернитесь и закончите свою работу.



Upgrades

Ускорители Afterburner Enhancers.

MK1. Цена: 4000. Увеличивает скорость и ускорение корабля на 10 %.



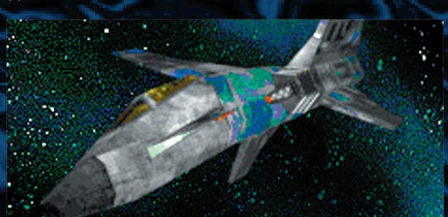
MK2. Цена: 8000. Увеличивает скорость и ускорение корабля на 20 %.



MK3. Цена: 14000. Увеличивает скорость и ускорение корабля на 30 %. Доступен только в определенной части игры.



Auto Repair Units. Данные роботы-ремонтники ремонтируют все, кроме брони непосредственно во время боя. Имеются две модели.



MK1. Цена: 8000. Ремонтирует за 5 секунд.



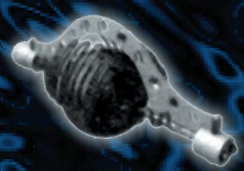
MK2. Цена: 16000. Ремонтирует за 3 секунды.



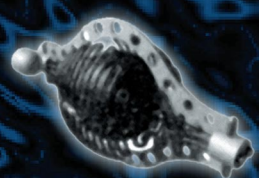
Системы охлаждения. Coolant Units.

Данные системы позволяют вести непрерывный огонь более продолжительное время, не перегревая пушки.

MK1. Цена: 6000. Увеличивают скорость охлаждения на 30 %.



MK2. Цена: 12000. Увеличивают скорость охлаждения на 50 %.



MK3. Цена: 24000. Увеличивают скорость охлаждения на 110 %.



MK4. Цена: 48000. Увеличивают скорость охлаждения на 150 %.



Shield Generator Enhancers. Ускорители восстановления защиты.

Скорость восстановления защиты для всех кораблей одинакова, независимо от мощности этого щита. При установке ускорителя восстановления защиты, сравните предполагаемые затраты на данную операцию с теми, которые последуют за покупкой корабля с более мощной защитой.

MK1. Цена: 7000. Время восстановления защиты: 65% от обычного.



MK2. Цена: 14000. Время восстановления защиты: 55% от обычного.



MK3. Цена: 25000. Время восстановления защиты: 50% от обычного. Будет доступна только в определенной части игры.



Warp Shields. Делают Ваш корабль неуязвимым в течении 20 секунд. Их можно использовать только один раз в пять минут. Они будут доступны только после определенных событий, по цене 25000.



Вирусное и ядерное оружие

BSE.

Компьютерный вирус, способный сделать вражеский корабль или пушки крупных кораблей неуправляемыми на 10 секунд. Устройство BSE можно использовать 4 раза, с минутными перерывами на перезарядку. Его можно использовать с расстояния 200-300 кликов.

BSE 1. Цена 12000. Шансы на успех: 50 %.



BSE 2. Цена 18000. Шансы на успех: 75 %.

Модель BSE 1 оснащена возможностью предотвращения ее случайного использования, когда цель недоступна или ее нет вообще. До достижения пятого уровня сложности, шансы

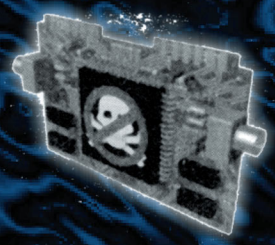


на то, что Ваш вирус достигнет цели очень велики, однако позже враги будут применять фильтры сигналов.

Signal Filter. Фильтр сигналов.

Противоядие против вирусов.

Цена: 6000. Шансы на блокирование вируса: 50%.



Ядерная бомба.

Радиус действия до 500 кликов. Взрывается через 5 секунд после запуска и уничтожает все на своем пути, кроме Вашего корабля. Поэтому в миссиях по спасению или защите ее использование противопоказано.

Цена 4000. Максимальный ущерб: 14000.



Mine and Decoy Launchers. Установки по запуску мин и ловушек.

Установки по запуску мин содержат по 10 мин, а установки по запуску ловушек содержат по 15 последних. Ловушки/мины и установки продаются вместе. Все мины и ловушки действуют в течении 20 секунд.

Hi-Explosive mines.

Наносят максимальный ущерб 900 единиц, а их действие распространяется на 300 кликов. Чем ближе объект к эпицентру взрыва, тем больше ущерба он ему принесет. Вредит также и самому игроку. Цена 150.



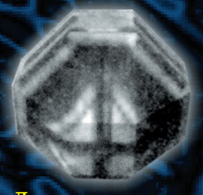
Proximity mines.

Хотя они наносят только 700 единиц ущерба, они более чувствительны и взрываются каждый раз, когда что-либо к ним приближается, кроме вашего корабля. Радиус действия: 400 кликов. Цена: 200.



Viral Mines.

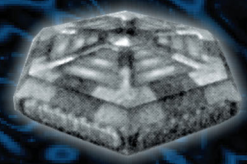
В принципе, это та же Disrupter Missile, только без системы наводки, и менее мощная. Выводит из строя управление корабля на несколько секунд. Цена: 350.



Decoys. Ловушки.

Ловушки отвлекают на себя направленные на Вас вражеские ракеты. Их существует две модели.

MK1. Цена 400. Шансы на успех: 50 %.



MK2. Цена 800. Шансы на успех: 75 %.

Чем больше Вы выпустите ловушек, тем выше шансы их эффективного действия.



ПРИМЕЧАНИЕ: По ходу игры будет появляться новое оружие и оборудование.

Корабли

Все космические корабли, присутствующие в игре, можно разделить на два класса:

Малые корабли (fighters) и Большие корабли (Capital Ships).

Вам предстоит пилотировать малые корабли. Всего в начале игры предоставляется четырнадцать типов кораблей, которых Вы (были б деньги) могли бы купить и пилотировать.

Кроме того, существует четыре пиратских клана, каждый со своими кораблями, и вооруженные силы (Military), также со своей техникой.

Каждый малый корабль обладает рядом параметров, которые необходимо учитывать:

MAXSPEED Максимальная скорость (1ед = 96м/с)

AGILITY Маневренность

SHIELDS Защитные поля

ARMOUR Броня

GUN MOUNTS Подвески для пушек

MISSILE MOUNTS Подвески для ракет

MODULE MOUNTS Подвески для модулей

Исходя из того, что для Вас важнее, и следует выбирать себе корабль.

Единственный корабль, который может себе позволить игрок, начиная игру, это Straith. Один из самых медленных кораблей (288 м/с), маловооруженный, со слабой защитой... У него, на мой взгляд, только одно преимущество: он очень маленький, и в него трудно попасть.

Вот все четырнадцать кораблей и цены на них:

Drakkar	90 000
Danrik	250 000
Duress	60 000
Faldari	160 000
Faldari Mk II	125 000
Freij	180 000
Straith	10 000
Velacia	20 000
Skecis	85 000
Kalrechi	110 000
Aurora	34 000
Shaman	17 000
Jendevi	45 000
Icarus	105 000

Отсюда видно, что следующим кораблем (по доступности цены) должен стать **Shaman,** но я бы рекомендовал накопить еще немного денег и брать сразу **Velacia.** Этот корабль гораздо быстрее и намного компактнее. А пересев со **Straith** на **Shaman,** не сразу привыкаешь к его габаритам. И те залпы, которые раньше прошли бы мимо, приходятся прямо в бок. А так, корабль – дело вкуса. Мне нравится **Icarus,** и я не променяю его даже на **Danrik,** хотя денег хватит. Смотрите на параметры и выбирайте!

Почти все пиратские корабли не будут представлять серьезную угрозу (если их не сто штук, конечно) лично для Вас. Вот транспорт - другое дело. Только и успевай от него пиратов отгонять.

Одним из самых опасных (для меня) пиратских кораблей является **Jincilla Scull,** действительно похожий на череп. Очень скоростной и маневренный, он легко уходит от ракет, а из-за его почти плоского корпуса надо очень постараться, чтоб попасть в него из пушек. Остерегайтесь (пока не купите скоростной корабль) миссий, так или иначе связанных с **Jincilla Pirat Clan.**



Заключение

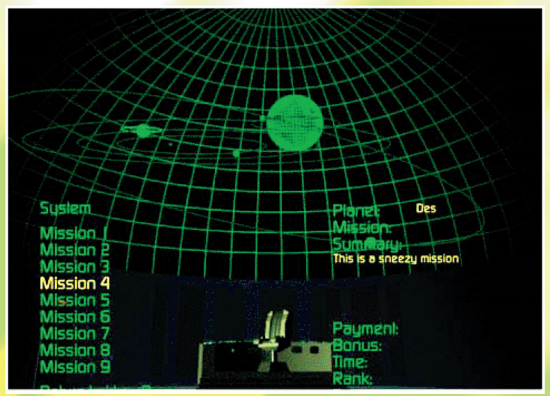
Со всех точек зрения – превосходная игра. Полная свобода действий. Все зависит от Вас – станете ли Вы мирным торговцем, наемником-профессионалом или кровожадным пиратом. Но, что бы Вы не выбрали, желаю Вам успехов!

Михаил РАЗУМКИН

MISSION FORCE CyberStorm

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ

Часто победа в сражении зависит не только от действий войск на поле боя, но и от их подготовки к сражению. Игра **Cyber Storm** не стала исключением. Кроме самих боев, которые в принципе лежат в основе любой военной стратегии, создатели данного продукта уделили не меньшее внимание их планированию и подготовке. Все будущие битвы берут свое начало в Вашем главном штабе, а именно в **Herc Base.** Именно там и будет закладываться основа ваших побед. Стратегия успеха проста — выбрав миссию, подобрать роботов и соответствующе оснастить их



оборудованием и пилотами. Чтобы в этом не возникло особых проблем, я предлагаю экскурсию по территории **Herc Base** . Начнем с Командного центра

COMMAND CENTER

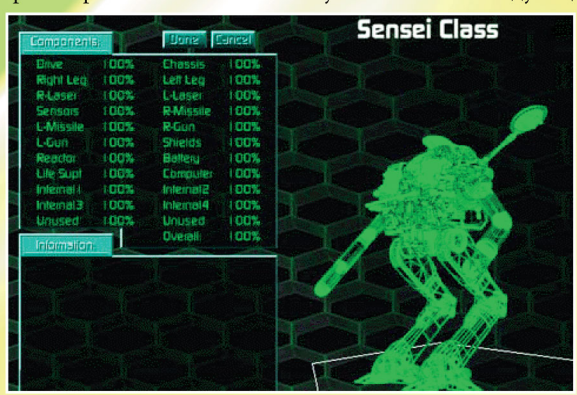
В **Cyber Storm** нет точной сюжетной линии, вместо этого Вы, как командующий, должны будете каждый раз выбирать одно из предлагаемых заданий. Игрокам предлагается выбор из восьми миссий двух типов: добыча руды **(Mining)** и непосредственно военные действия **(Military).**

Первый тип прост и не отличается особым разнообразием. Как правило, необходимо собрать с определенной планеты требуемое количество руды **(Ore),** ну а если чувствуете в себе силы, то можно будет попутно уничтожить вражеских роботов, занятых аналогичным занятием. Но лучше всего все-таки уничтожить противника и собрать всю доступную руду, тогда Ваше вознаграждение, как минимум, удвоится. Простой совет по выполнению таких заданий: мощные роботы отстреливают врага, а в это время пара легких роботов собирают полезные ископаемые. Но не забывайте, главная задача состоит именно в сборе руды, так что постарайтесь на первых порах не вступать в конфликт с врагом.

Боевые миссии делятся на несколько типов: патруль территории **(Patrol territory)**, уничтожение базы противника **(Destroy base),** охрана объекта **(Defend installation),** внезапная атака **(Quick assault)** и разведка **(Reconnaissance).**

Самая простая миссия — это патруль территории. Здесь Вам придется просто-напросто уничтожить всех роботов противника. Наиболее интересной, с точки зрения тактики, являются уничтожение вражеской базы или защита своей. В первом случае наиболее важным является правильный выбор направления удара, а во втором — правильная расстановка своих сил, так как враг не заставит себя особо долго ждать.

Внезапная атака является, наверное, самой захватывающей частью игры. При ее выполнении нужно помнить, что Вас выбросят непосредственно в расположение противника, поэтому использование легких роботов нецелесообразно. Здесь главным выступает не скорость, а мощь брони и оружия.



Разведка — самая мирная миссия в игре, так как Вам категорически запрещено входить в конфликт с противником. Цель миссии: обнаружить базу противника и вернуться на транспорт. Для этого идеально подходит максимально облегченный робот **«Shadow»** с мощным радаром и парой ускорителей **«overdrive».**

При выборе боевого задания, игрокам стоит также обратить внимание на тип планеты, на которую Вас пошлют. К примеру, не стоит начинать игру с миссии проходящей на ледяной планете с ядовитой атмосферой и повышенной радиацией. Лед снижает подвижность роботов, той же особенностью обладают горы, зыбучие пески, водоемы и т.д. Кроме того, лед сильно уменьшает вероятность точного попадания. Нажав дважды на правую клавишу мышки, Вы можете получить представление о типе местности, на которой расположены войска.

Herc Bay. Не менее важное место, чем Command Center. Здесь покупается, совершенствуется, ремонтируется и продается основа Вашей боевой мощи, гигантские роботы Херки. По мере прохождения, игрокам станут доступны следующие их разновидности:

1. Shadow. Наиболее легкий, быстрый и дешевый робот, что делает его прекрасной машиной для сбора руды. Если установить на него мощный сканер, то он превращается в отличного разведчика. В поединке с врагом у него практически нет никаких шансов победить, так что можно его не экипировать оружием, оставьте, быть может, только ракеты. Его низкая стоимость позволяет использовать этот тип робота как камикадзе, установив на нем самоликвидатор **Self-destructer.** Но помните, что мощность взрыва зависит от массы робота.



2. Sensei. Более мощный вариант Shadow. Обычное применение — сбор руды или разведка в боевых условиях.

3. Remora. Еще один легкий робот. Его можно использовать как для сбора ископаемых, так и в качестве штурмовика.

4. Ogre. Средний боевой робот. Основа вашего войска в начале игры. Оснащен двумя парами лазеров и пушками. По мере возможности, этот тип роботов желательно заменить его более совершенным вариантом «Demon».

5. Demon. Самый мощный робот первого этапа игры. Имеет возможность установки любых видов вооружения.

6. Giant. Прекрасный робот для уничтожения врага с пробитым защитным силовым полем. В начальном варианте вооружен тремя парами пушек.



7. Reaper. Становится доступен только на втором этапе игры. Обеспечьте его достойным пилотом, для того чтобы максимально использовать все его возможности.

8. Juggernaut. Мощнейшая боевая единица в игре. По мере прохождения игры, Вы сможете установить на него любое доступное орудие.

Враг также имеет в своем распоряжении несколько типов роботов: они менее мощны, зато более подвижны, оснащены мощными радарами и побеждают количеством, либо опираясь на огневую поддержку стационарных орудий, что происходит значительно чаще.

1. Verminus. Робот — камикадзе, самый мелкий представитель противника, как правило, оснащен **Self distructer** и разрядником **ELF,** но практически не имеет защиты. Такие роботы во множестве охраняют вражеские постройки, атакуют они с наименее защищенной стороны, т.е. сзади.

2. Parasite. Другой легкий робот, реальной опасности не представляет, т.к. имеет слабое вооружение и защиту, да и встречается редко.

Следующие два типа применяются противником для сбора руды, поэтому встречаются в основном в миссиях типа **Mining.**

3. Cerebrus. Медлительный, слабо вооруженный робот — просто рудодобывающий комбайн.

4. Arachnus. Очень подвижный робот, вооружение которого делает достаточно опасным для Ваших легких и средних роботов. Уничтожьте их первыми.

5. Specter. Это разведчик Кибридов, этот быстрый робот доставит вам



много неприятностей. Во время боя **specter** часто смещает плоскости силового щита, чем очень затрудняет свое уничтожение; увидев ваш транспорт, сразу постарается атаковать его.

6. Malignus. Очень часто встречающийся механизм, наряду с другим средним роботом — genocite, составляет основную часть вооруженных сил Кибридов.

7. Genocite. По своей сути, это тот же Malignus, но с другим, более мощным, оружием.

Далее следует вершина боевой мощи Кибридов:

8. Hades. Старший брат **Genocite.** Оснащен мощным ракетным комплексом и защитным экраном. Аналогичен по своему классу роботу типа **Demon.**



9. Nihilus. Аналог нашего робота **Reaper.** Мощнейший робот Кибридов. Он, конечно, не выдержит поединка с **Juggernaut,** но даже в одиночку способен значительно ослабить Ваши силы.

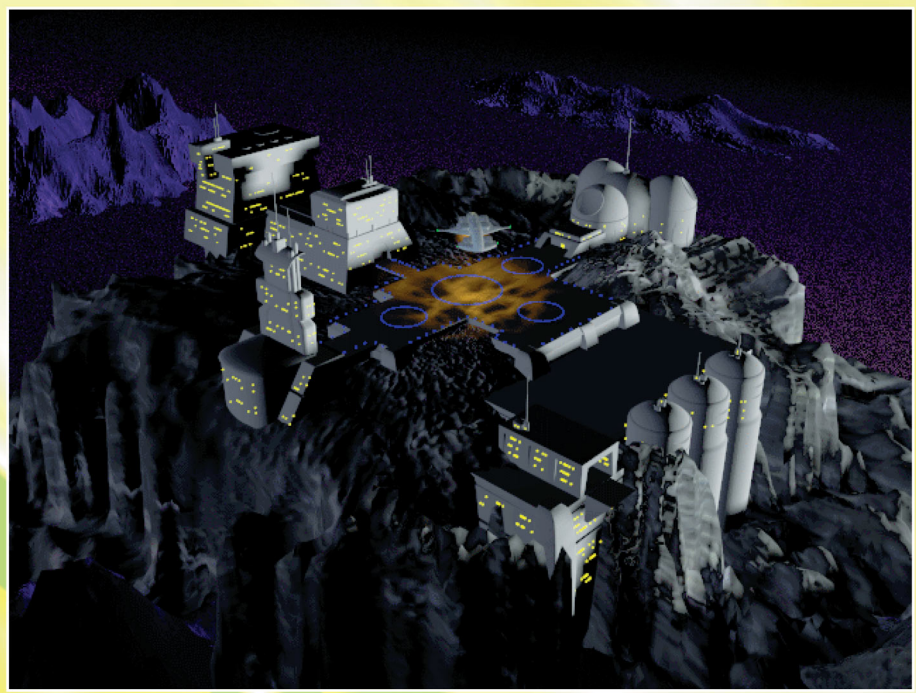
Экипировка Робота

При выборе оружия необходимо учитывать несколько его основных характеристик, которые доступны для просмотра при совершении покупки. Базовыми показателями служат дальность стрельбы, измеряемая в количестве шестигранников, способность пробивать силовой экран и способность пробивать броню. Далее можно обратить внимание на проникающее действие оружия, число возможных выстрелов и площадь поражения. Последнее обстоятельство особенно важно на более поздних этапах игры, т.к. при применении многих типов оружия можно зацепить и своих.

Разработка оружия и техники происходит автоматически, по мере достижения игроком определенного «технического уровня».

В игре представлено два основных типа вооружения.

1. Оружие требующее боеприпасов. Его применение не тратит энергию, тем самым не снижается под-





вижность робота во время боя.

2. Энергетическое оружие. При его применении используется энергия, так что если Вы захотите его использовать, то желательно предварительно закончить движение.

По принципу действия оружие делится еще на несколько видов.

1. Missile. Ракеты. Оружие, обладающее максимальной дальностью поражения и высокой точностью попадания, но малой поражающей способностью. Рекомендуется для применения против незащищенного врага.

2. Cannon. Средняя дальность — около 10 шестигранников, невысокая поражающая способность, но предоставляет возможность многократного применения за один ход. Основное применение - добивание врага. По мере возможности следует сменить на более мощное (Advanced Technology).

3. ELF. Оружие, использующее электронные пучки. Хорошо разбивает силовые экраны, имеет высокую проникающую способность, но очень маленькую дальность, всего 2 шестигранника.

4. Plasma. Мощное универсальное оружие. Действует как против брони, так и против силового поля. Дальность стрельбы невысока, около 10 шестигранников.

5. Energy. Всевозможные лазеры. Это еще один тип универсального оружия, но, в отличие от **Plasma,** обладает большей дальностью действия. Однако пробивная способность ниже. Этот тип оружия является основным для Ogre.

6. Advanced Technology. Новейшие разработки. Этот тип оружия использует различные электромагнитные излучения и потоки элементарных частиц. В зависимости от природы действия обладает способностью пробивать либо силовые поля, либо броню. В общем, данный вид вооружения имеет высокую дальность действия и отличную пробивную способность. Различные виды **Paticle Gun** являются прекрасной заменой пушек у **Giant.**

Дополнительные устройства

Опишем лишь только их основные типы.

1. Добывающие установки (Extractors). Необходимы для сбора руды. Не забудьте включить их перед работой.

2. Ускорители (Overdrive, Antigrave). Повышают подвижность вашего робота.

3. Маскирующие устройства (ECM - electronic counter measures). Снижают вероятность попадания.

4. Восстанавливающие устройства (Repair device). Позволяют устранять повреждения робота во время боя.

Последние два типа должны быть у роботов обязательно. Все остальные части роботов не требуют особого описания. Здесь правило одно — устанавливайте все самое совершенное, ориентируясь по их стоимости.

Ознакомившись с «железом», можно приступать к усовершенствованию роботов. При установке нового оборудования необходимо следить за показанием датчика подвижности, иначе на поле боя Ваш робот просто не сдвинется с места.

Закончив подготовку робота к бою, следует посадить в него пилота, который сможет полностью воспользоваться возможностями машины. Для этого следует перейти на фабрику по изготовлению и обслуживанию продуктов генной инженерии, биодермов, которые и будут сидеть в кабинах Ваших боевых роботов.

Каждый биодерм имеет ряд характеристик: величина жизненного цикла, способность владеть различными видами оружия, командирские качества.

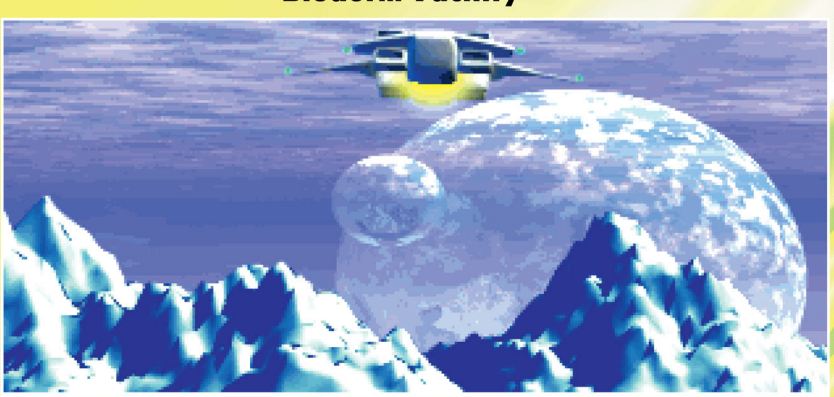
Универсальные пилоты имеют высокую цену, поэтому при покупке обычного биодерма следует обращать внимание на его максимальные характеристики и помещать в соответствующего робота, который в свою очередь следует стараться оснастить одним типом оружия, для того чтобы биодерм и робот работали как единый организм. Например, **Giant,** оснащенный пушками будет сражаться намного лучше, если в его кабину посадить пилота, у которого показатель **Cannon** будет максимальным. Однако врожденные способности можно еще улучшить, посадив биодерма в тренировочное кресло.

Командирские же качества также являются немалой составляющей в выборе пилота. Командиры имеют способность повышать боевой дух остальных биодермов и поддерживать их стабильность во время боя.



Итак, выбрав миссию, подготовив соответствующих роботов и посадив в них подходящих им пилотов, можно будет смело идти в бой. Дав команду начала миссии **(Launch Mission),** транспортный корабль переместит Вашу команду на поле боя, где и будет происходить вторая, быть может, самая важная часть игры.

Bioderm Facility



Атака

Для поражения противника необходимо пробить его защитное поле, а затем через брешь вести огонь на поражение. Это обстоятельство определяет организацию войск. Для того, чтобы без лишних хлопот расправится с врагом, нужно, чтобы все выстрелы шли в одно и то же место, чего можно

достигнуть соответствующей расстановкой роботов. Отряд делится на несколько групп, по три-четыре робота в каждой.

Пример состава группы. Два робота типа **Demon** и один **Giant.** Первые пробивают защиту противника, а гигант пробивает броню и доводит дело до конца. Число роботов в группе ограничено необходимостью ведения огня в одном направлении.

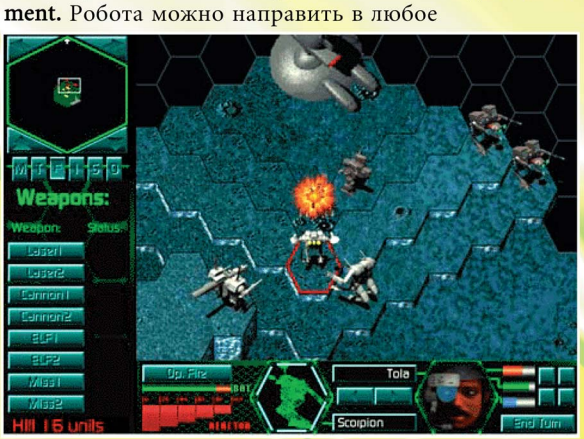
Всегда неплохо иметь хотя бы одного разведчика **(Sensei),** так как его мощный сканер позволяет раньше заметить врага, а значит открыть по нему огонь. Не забудьте, что некоторые виды оружия роботов превосходят по дальности сканеры.

Лучше всего с начала уничтожить мелких, подвижных роботов, т.к. они могут атаковать Ваши войска с тыла. После этого займитесь самыми мощными, постарайтесь если не уничтожить, то хотя бы максимально повредить их. Во время Вашего хода вражеские роботы имеют возможность контратаковать, то есть выстрелить в нападавшего непосредственно после действий игрока. Это не опасно для Ваших роботов, но при этом враг часто смещает поврежденный участок своей силовой защиты в другое место, и приходится все начинать сначала. Особенно часто такое происходит после применения **Plasma Cannon,** реже при применении лучевого оружия, и никогда не происходит при атаке ракетами.

Во время самого боя можно еще улучшить возможности биодермов. Для этого необходимо щелкнуть мышью на изображении пилота, затем использовать один из стероидов **Jackup.** Это принесет временное преимущество, однако потом скажется на продолжительности жизни биодермов, а также на их генетической стабильности. Этого можно избежать, применив другой стероид: **Placidex.**

При выполнении миссии иногда очень утомляет передвижение войск, поэтому не забывайте о функции **movement.** Робота можно направить в любое место на карте, не зависимо от его подвижности. Невыполнимый за данный ход отрезок пути будет обозначен красным, чтобы продолжить передвижение робота, воспользуйтесь командой **continue (для всех роботов continue all).** Команда **Following by** заставляет последующего робота двигаться за предыдущим.





Оборона

Для снижения вероятности попадания следует с умом использовать детали рельефа. Это особенно касается разведки. Для того, чтобы получить более полное описание местности, достаточно просто нажать на клавишу **«M»** и выбрать из появившегося меню необходимую Вам информацию о рельефе этой планеты.

Кроме этого робот имеет возможность приседать **(Crouch),** поэтому, если Ваша машина еще способна двигаться, необходимо ее спрятать. И вообще, следите за тем, чтобы Вам хватило энергии, если что, убежать в укрытие и присесть. Если же это не удается сделать, то хотя бы сконцентрируйте максимальное количество энергии защиты с той стороны, с которой Вам грозит наибольшая опасность. Для этого просто переместите мышью на датчике защиты концентрацию энергии из центра к необходимому краю.

Если робот был контратакован, необходимо провести операцию распределения энергии по всему защитному полю, зайдя в опцию **Shield.** А если у Вас имеется восстановительное устройство, то можно будет провести починку робота. Для этого нужно щелкнуть на изображении робота в нижней части экрана и перейти в режим починки. Там игрокам будет доступна информация по всем повреждениям робота в бою.



И еще одно пожелание: никогда не ленитесь записывать результаты прохождения, начиная от оснастки роботов и кончая всем остальным. Это обстоятельство позволит игрокам сэкономить заработанные на поле боя деньги и драгоценное время. Уделяйте как можно больше внимания именно подготовке к битве, не рвитесь сразу в бой. И хотя приведенные выше советы по прохождению игры и не являются законом для всех, а также не описывают полностью все нюансы прохождения игры до мельчайших подробностей, последовательное их выполнение позволит Вам без особого труда получить максимальное удовлетворение от игрового процесса.

Diablo



БУТИК

Префиксы и их значения

Angel's	Магия становится на один уровень выше
Amber	Повышается противостояние всему на 27-33%
Arcane	Увеличивает время действия магии на 100 %
Arch-Angel's	Магия становится на два уровня выше
Awesome	Увеличивает броню до 131-140%
Azure	Повышает противостояние молнии на 34-35%
Blessed	Увеличивает броню на 101 %
Blue	Повышает противостояние молнии на 18-24%
Bountiful	Увеличивает в три раза количество зарядов
Brass	Снижает Chance to Hit на 1-5 %
Bronze	Увеличивает Chance to Hit на 1-5 %
Brutal	Увеличивает Damage на 154-182%
Burgundy	Повышается противостояние огню на 53-60%
Cardinal	Снижает потребление магии на 50%
Cobalt	Повышает противостояние молнии на 87%
Crimson	Повышает противостояние огню на 29%
Cryptic	Увеличивает время действия магии на 50%
Dull	Уменьшает Damage на 27% и Chance to Hit на 2%
Deadly	Увеличивает Damage на 51-74%
Dilapidated	Уменьшает AC на 1-5
Fine	Увеличивает Damage на 52-68% и Chance to Hit на 6-18%
Flaming	Добавляет 1-10 к Damage от огня
Glorious	Увеличивает AC на 26
Glowing	Увеличивает время действия магии на 25%
Godly	Защита: +180%, HP: +60
Gold	Увеличивает Chance to Hit на 26-30%
Heavy	Увеличивает урон на 76-99%
Holy	Увеличивает броню на 155%
Iron	Увеличивает Chance to Hit на 6-10%
Ivory	Увеличивает противостояние обычной магии на 44-53%
Jade	Повышается противостояние всему на 43%
Jagged	Увеличивает Damage на 31-49%
King's	Увеличивает Damage на 153%, и Chance to Hit на 97%
Knight's	Увеличивает Damage на 108%, и Chance to Hit на 35%
Lapis	Повышается противостояние молнии на 42-50%
Lightning	Добавляет от 2 до 20 к Damage от молнии
Massive	Увеличивает Damage на 101-227%
Master's	Увеличивает Damage на 122% и Chance to Hit на 42%
Metioric	Увеличивает Chance to Hit на 66-76%
Mighty	Увеличивает AC на 11-15
Monk	Снижает потребление магии на 10%
Obsidian	Повышается противостояние всему на 37%
Pearl	Повышается противостояние обычной магии на 37-40%
Plentiful	Увеличивает в два раза количество зарядов
Priest	Снижает потребление магии на 25%
Red	Повышается противостояние огню на 11-24%
Saintly	Увеличивает броню на 119-129%
Sapphire	Увеличивает противостояние молнии на 54%
Silver	Увеличивает Hit на 16-20%
Soldier's	Увеличивает Damage на 144% и Chance to Hit на 18%
Steel	Увеличивает Chance to Hit на 11-15%
Strong	Увеличивает AC на 6-10
Sturdy	Увеличивает AC на 1-5
Tin	Уменьшает Chance to Hit на 9%
Topaz	Повышает противостояние всему на 13-90%
Useless	Уменьшает Damage на 100%
Valiant	Увеличивает AC на 16-18 или броню на 57%
Vicious	Увеличивает Damage на 100-145%
Vulnerable	Уменьшает AC на 6-10
Warrior's	Увеличивает Damage на 52-95% и Chance to Hit на 14%
Weak	Уменьшает Damage на 26%
White	Повышает противостояние обычной магии на 12%

Суффиксы и их значения

Absorption	Уменьшает Damage на 3 единицы
Accuracy	Увеличивает меткость на 11-15 пунктов
Ages	Нерушимое оружие
Bear	Отбрасывает врагов назад
Balance	Быстрое восстановления после удара
Blood	Уменьшает жизнь на 5%
Brilliance	Увеличивает магию на 11-15 единиц
Brittleness	Уменьшает Выносливость на 30%
Craftsmanship	Увеличивает выносливость на 52-84%
Deflection	Уменьшает Damage на 4 единицы
Dexterity	Увеличивает меткость на 1-5 единиц
Disease	Уменьшает жизненную силу на 1-5 единиц
Draining	Уменьшает магию на 7
Drake	Увеличивает ману на 7
Dyslexia	Уменьшает магию на 1-5
Eagle	Увеличивает макс. HP на 11-13
Fear	Пугает монстров
Feather	Уменьшает урон от ловушек на 50%
Fire	Оружие производит огонь
Fox	Увеличивает макс. HP на 3
Fragility	Уменьшает Durability на 90%
Frality	Уменьшает силу на 8
Giant	Увеличивает силу на 18 и все атрибуты на13-15
Harmony	Самое быстрое восстановление сил после удара
Haste	Ускоряет атаку
Heavens	Увеличивает все атрибуты на 12-15
Hiding	Невидимость
Hyena	Увеличивает макс. ману на 1-3
Jackal	Уменьшает макс. HP на 2
Jaguar	Увеличивает макс. HP на 8-18
Leech	Высасывает 3% жизни или маны
Light	Увеличивает радиус света на 20%
Lighting	Оружие производит молнии
Lion	Увеличивает Damage на 92
Maiming	Увеличивает Damage на 3
Magic	Увеличивает магию на 1-5
Might	Увеличивает силу на 6-10
Mammoth	Увеличивает HP на 90
Mind	Увеличивает магию на 6-10
Moon	Увеличивает все атрибуты на 6-10
Night	Уменьшает радиус света на 20%
Obfuscation	Невидимость
Paralysis	Уменьшает Меткость на 6-10
Pit	Уменьшает все атрибуты на 6-10
Plenty	Увеличивает шансы на попадание на 15 %
Power	Увеличивает силу на 11-15
Precision	Увеличивает Меткость на 18
Proficiency	Увеличивает Меткость на 6-10
Protection	Уменьшает Damage на 2
Radiance	Увеличивает радиус света на 40%
Raven	Увеличивает макс. ману на 8
Serpent	Увеличивает макс. ману на 18
Shock	Оружие производит молнии
Sky	Увеличивает все атрибуты на 1-5
Snake	Увеличивает макс. ману на 11-14
Sorcery	Увеличивает магию на 18-22
Speed	Быстрее атака
Stability	Ускоряется восстановление после удара
Stars	Увеличивает все атрибуты на 9-15
Stealth	Невидимость
Structure	Увеличивает Durability на 105-120%
Sturdiness	Увеличивает Durability на 33-66%
Swiftness	Быстрая атака
Tiger	Увеличивает HP на 41
Titan	Увеличивает силу на 31
Vampire	Уменьшает ману на 5%
Vileness	Забирает ману у противника
Vim	Увеличивает Vitality на 11-15
Vision	Видны невидимые предметы
Vitality	Увеличивает Vitality на 1-5

Weakness Уменьшает силу на 1-5
Wizardry Увеличивает магию на 27
Wolf Увеличивает макс. HP на 25-32
Zest Увеличивает Vitality на 6-10
Zodiac Увеличивает все атрибуты на 17 -19



Элексиры

Название	*Возможности*
1 **Elixir of Clumsiness**	Уменьшает меткость 1-5
2 **Elixir of Dexterity**	Увеличивает меткость 1-5
3 **Elixir of Disillusion**	Уменьшает магию 1-5
4 **Elixir of Magic**	Увеличивает магию 1-5
5 **Elixir of Strength**	Увеличивает силу 1-5
6 **Elixir of Weakness**	Уменьшает силу 1-5
7 **Elixir of Vitality**	Увеличивает жизненную силу 1-5

Бутылочки

Название	*Возможности*
8 **Potion of Healing**	Частично восстанавливает HP
9 **Potion of Full Healing**	Полностью восстанавливает HP
10 **Potion of Mana**	Частично восстанавливает ману
11 **Potion of Full Mana**	Полностью восстанавливает ману
12 **Potion of Rejuvenation**	Частично восстанавливает HP и ману
13 **Potion of Full Rejuvenation**	Полностью восстанавливает HP и ману



Заклинания

Apocalypse — разбрасывает вокруг огромные шары огня
Blood Star — очень эффективное оружие для борьбы с Succub
Blood Ritual — здоровье героя переводится в ману
Chain Lightning — чем-то похоже на заклинание Lightning, только его выстрел отскакивает от одного нападающего к другому
Firebolt — нацельтесь на противника и используйте это заклинание. Оно выстрелит небольшим сгустком пламени
Fireball — схоже с Firebolt, но эффект намного больше
Firewall — стена огня
Flame Wave — движущаяся стена огня
Flash — убивает всех живых существ в радиусе 8 квадратов
Golem — на небольшое время появляется глиняный помощник
Guardian — появляется трехглавый дракон, каждая голова которого атакует противника огненными шарами
Healing — просто восстанавливает здоровье героя
Heal Other — полезно только при игре нескольких игроков, так как лечит других
Holy Bold — действует разрушительно на любого живого противника. Бесполезно в борьбе со скелетами, зомби и т. д.
Identify — идентифицирует все найденные предметы
Inferno — действует разрушительно на любого живого противника. Бесполезно в борьбе со скелетами, зомби и т. д. Особенно полезно на высоких уровнях
Infravision — позволяет видеть всех живых противников за пределами обычной видимости
Lightning — поражает электрическим разрядом несколько противников, стоящих на одной линии
Mana Shield — при использовании этого заклинания весь урон, нанесенный герою, расходует не HP, а ману
Nova — создает кольцо электричества вокруг героя, которое расходится в разные стороны и поражает всех на своем пути
Phasing — телепортирует с одного места подземелья в другое
Repair — позволяет отремонтировать практически любой предмет инвентаря, правда каждое использование этого заклинания на предмет уменьшает его прочность
Staff Recharge — его действие похоже на Repair, но используется только в отношении посохов
Stone Curse — на некоторое время превращает любого живого противника в камень
Teleport — телепортирует героя в то место, куда укажете курсором
Town Portal — создаются овальные ворота, позволяющие герою попасть наверх в город и вернуться назад на этот же уровень.
Telekinesis — позволяет открывать двери и сундуки на расстоянии
Bones spirit — летающий дух, настигая цель, отнимает у нее 1/3 жизни

УНИКАЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ЗАЩИТА

Шлемы:

Название	*Требования*	*Прочность*	*Возможности*
1 **Fools Crest**	нет	N/A	Все атрибуты: -4, Hit Points: +100,
2 **Gotterdammerung**	50 силы	60	Все атрибуты: +20, Armor Class: 60, Урон от противника: -4, Уменьшение радиуса освещения на 40%
3 **Harlequin Crest**	нет	15	Armor Class: -3, Урон от противника: -1, Все атрибуты: +2, Hit Points: +7, Мана: +7
4 **Thinking Cap**	нет	1	Мана: +30, Уровень всех заклинаний: +2, Противостояние всему: +20%, Увеличивает прочность
5 **Undead Crown**	нет	50	Уменьшение жизни, Armor Class: 8
6 **Overlord's Helm**	25 силы	15	Armor Class: 6, Сила: +20, Меткость: +15, Жизненная сила: +5, Магия: -20, Изменяет прочность
7 **Veil of Steel**	нет	60	Armor Class: 18, Противостояние всему: +50%, Уменьшает радиус освещения на 20%, Защита: +60%, Мана: -30, Сила: +15, Жизненная сила: +15
8 **Rune mask**	N/A	Неразрушима	Armor Class: 5, Остальные параметры неизвестны





Броня

Название	Требования	Прочность	Возможности
1 **Leather of Aut**	нет	Неразрушим	Armor Class: 15, Сила: +5, Магия: -5, Меткость: +5
2 **Nightcape**	нет	N/A	Уменьшает радиус освещения на 40%, Меткость: +3, Неуязвимость, Позволяет видеть невидимое
3 **Rainbow Cloak**	нет	22	Armor Class: 6, Все атрибуты: +1, Противостоит всему: +10%, Hit Points: +5, Увеличивает прочность
4 **Scavenger Carapace**	40 силы	80	Урон от противника: -15, Armor Class: -9, Меткость: +5, Противостояние молнии: +40%
5 **Wisdom's Wrap**	нет	24	Магия: +5, Мана: +10, Противостояние молнии: +25%, Armor Class: 15, Урон от противника: -1
6 **Arkaine's Valor**	нет	50	Armor Class: 25, Жизненная сила: +10, Урон от противника: -3, Быстрое восстановление после удара
7 **Demonspike Coat**	90 силы	Неразрушима	Armor Class: 100, Урон от противника: -6, Сила: +10, Противостояние огню: +50%
8 **Gladiator's Bane**	20 силы	135	Armor Class: 25, Урон от противника: -2, Все атрибуты: -3



Щиты

Название	Требования	Прочность	Возможности
1 **Blackoak Shield**	18 силы	N/A	Меткость: +10, Жизненная сила: -10, Уменьшает радиус освещения на 10%, Увеличивает прочность
2 **Split Skull Shield**	нет	15	Armor Class: 10, Hit Points: +10, Сила: +2, Уменьшает радиус освещения на 10%, Изменяет прочность



Кольца

Название	Требования	Прочность	Возможности
1 **Constricting Ring**	нет	Неразрушимо	Противостояние всему: +100%, Постепенно теряются Hit Points
2 **Empyrean Band**	нет	Неразрушимо	+2 ко всем атрибутам, Увеличивает радиус освещения на 20%, Быстрое восстановление после удара, Снимает половину вреда от ловушек
3 **Optic Amulet**	нет	Неразрушимо	Увеличивает радиус освещения на 20%, Противостояние молнии: +20%, Урон от противника: -1, Магия: +5
4 **Ring of Engagement**	нет	Неразрушимо	Урон от противника: -2, Атакующий забирает 1-3 от урона, Armor Class: 5, Наносит урон противнику
5 **Ring of Truth**	нет	Неразрушимо	Hit Points: +10, Урон от противника: -1, Противостояние всему: +10%

ОРУЖИЕ



Топоры

Название	Урон	Требования	Прочность	Возможности
1 **Aguinara's Hatchet**	2-10	N/A	20	Магия: +10, Противостояние магии +100%
2 **Butcher's Cleaver**	4-24	N/A	25	Необычный урон, усиливает прочность, сила: +10
3 **Hellslayer**	10-25	65 силы	60	+8 силы, +8 жизненной силы, +100% урон, Hit Points: +25, Мана: -25
4 **Mangler**	6-16	25 силы	30	Урон: +200%, Меткость: -5, магия: -5, Мана: -10
5 **Messerschmidt's Reaver**	12-30	80 силы	75	Урон: +200%, Hit Points: -50, Damage: +15, Fire Hit Damage: 2-12. увеличивает все атрибуты на 5 единиц
6 **Stonecleaver**	8-20	50 силы	50	Hit Points: +30, Chance to Hit: +20%, +50% урон, Противостояние молнии: +40%
7 **Wicked Axe**	N/A	30 силы	Неразр.	Chance to Hit: +30%, +10 меткость, -10 жизненной силы, -5 урон от противника

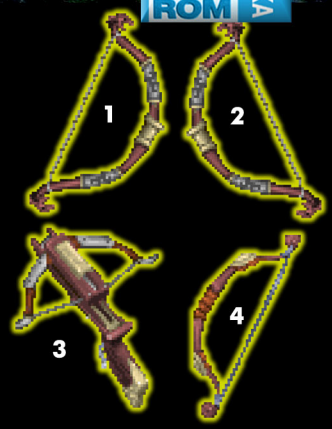


Дубинки и молоты

Название	Урон	Требования	Прочность	Возможности
1 **Baranar's Star**	1-10	26 силы	60	Удар: +12%, Урон: +80%, Быстрая атака, Жизненная сила: +4, Меткость: -4, Изменяет прочность
2 **Crackrust**	1-8	16 силы	Неразрушим	Все атрибуты: +2, Противостояние всему: +15%, Урон: -25%
3 **Cranium Basher**	6-20	55 силы	Неразрушим	Урон: +20, Сила: +15, Противостояние всему: +5%, мана: -150
4 **Gnarled Root**	1-6	N/A	20	Удар: +20%, Урон: +300%, Меткость: +10, Магия: +5, Противостояние всему: +10%, Armor Class: -10
5 **Hammer of Jholm**	6-2	55 силы	Неразрушим	Урон: +4%, Удар: +15%, Сила: +3

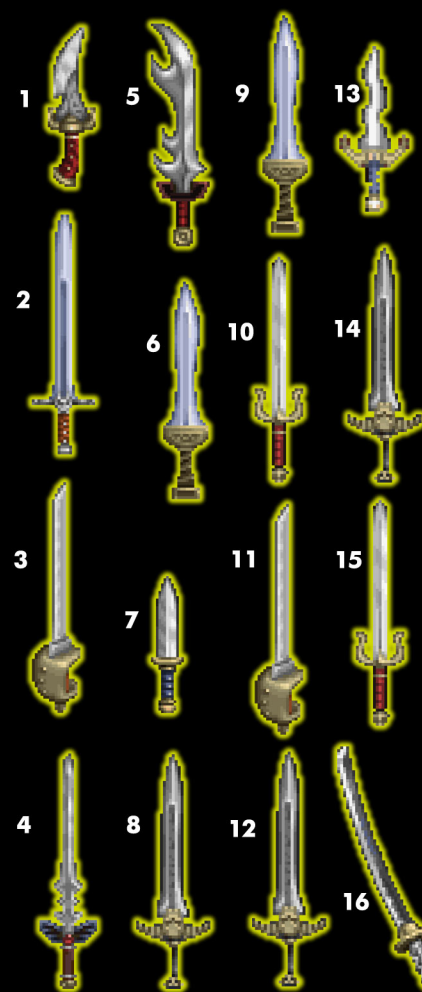
Луки

Название	Урон	Требования	Прочность	Возможности
1 Blackoak Bow	1-6	25 силы, 25 точности	20	Меткость: +10, Жизненная сила: -10, Урон: +50%, Уменьшает радиус освещения на 10%
2 Flamedart	2-5	25 силы, 30 точности	40	Огненные стрелы, Chance to Hit: +10%, Противостояние огню: +40%
3 Needler	1-3	N/A	30	Chance to Hit: +50%, Быстрые выстрелы, Необычный урон предметам
4 Rift Bow	1-4	20 силы, 20 точности	20	Редко стреляет, Быстрые стрелы, +2 урона от каждого выстрела



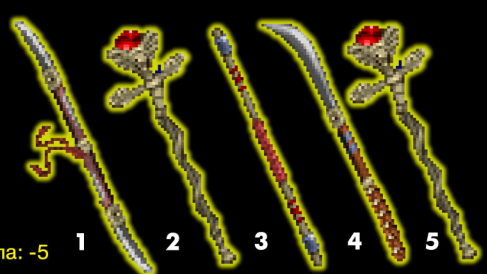
Мечи

Название	Урон	Требования	Прочность	Возможности
1 Black Razor	1-4	N/A	5	Урон: +150%, Жизненная сила: +2, Изменение прочности
2 Bonesaw	1-12	35 силы	36	Урон от каждого удара: +10, Сила: +10, Магия: -5, Меткость: -5, Hit Points: +10, Мана: -10
3 Defender	1-8	17 силы	45	Armor Class: 5, Жизненная сила: +5, Chance to Hit: -5%
4 Doombringer	6-15	50 силы	60	Chance to Hit: +25%, Урон: +250%, -5 со всех атрибутов, Hit Points: -25, Уменьшается радиус освещения на 20%
5 Executioner's Blade	4-8	25 силы	22	Урон: +150%, Hit Points: -10, Уменьшается радиус освещения на 10%, Увеличивает прочность
6 Falcon's Talon	3-7	23 силы	20	Удар: +20%, Урон: -33%, Меткость: -10
7 Gonnagal's Dirk	1-4	N/A	15	Меткость: -5, Урон от каждого удара: +4, Противостояние магии: +25%
8 Grisword's Edge	4-12	40 силы	50	Chance to Hit: +25%, Быстрая атака, Отбрасывает противника назад, Мана: +20, Hit Points: -20, Урон противнику от огня: 1-10
9 Gryphon's Claw	4-8	20 силы	30	Урон: +100%, магия: -2, Меткость: -5
10 Ice Shank	2-10	30 силы, 30 точности	15	Противостояние огню: +40%, Изменяет прочность, Сила: +9
11 Lightsabre	1-6	17 силы	25	Увеличивает радиус освещения на 20%, Удар: +20%, Противостояние молнии: +50%
12 Shadowhawk	4-12	30 силы	50	Уменьшает радиус освещения на 20%, Удар: +15%, Противостояние всему: +5%
13 Wizardspike	1-4	N/A	15	Магия: +15, Мана: +35, Удар: +25%, Противостояние всему: +15%
14 Gibbous Moon	4-12	30 силы	50	+2 ко всем атрибутам, Урон: +25%, Мана: +15, Уменьшает радиус освещения на 30%
15 Inferno	2-10	30 силы, 30 точности	40	Урон противнику от огня: 2-12, Увеличивает радиус освещения на 30%, Мана: +20, Противостояние огню: 75% от максимума
16 Grandfather	10-20	75 силы	100	Для одной руки, +5 ко всем атрибутам, Chance to Hit: +20%, Урон: +70%, Hit Points: +20



Посохи

Название	Урон	Требования	Прочность	Возможности
1 Thundercall	5-10	N/A	30	Удар: +35%, Увеличивает радиус освещения на 20%, Удар молнией
2 Staff of Shadows	4-8	N/A	35	Магия: -10%, Удар: +10%, Урон: +60%, Уменьшает радиус освещения на 20%
3 Gleamsong	2-4	N/A	25	Мана: +25, Сила: -3, Жизненная сила: -3, 76 зарядов перемещения
4 Storm Spire	8-16	N/A	45	Удар: +35%, Удар молнии, Увеличивает радиус освещения на 20%
5 Immolator	4-8	N/A	35	Защита от огня: +20%, мана: +10, жизненная сила: -5



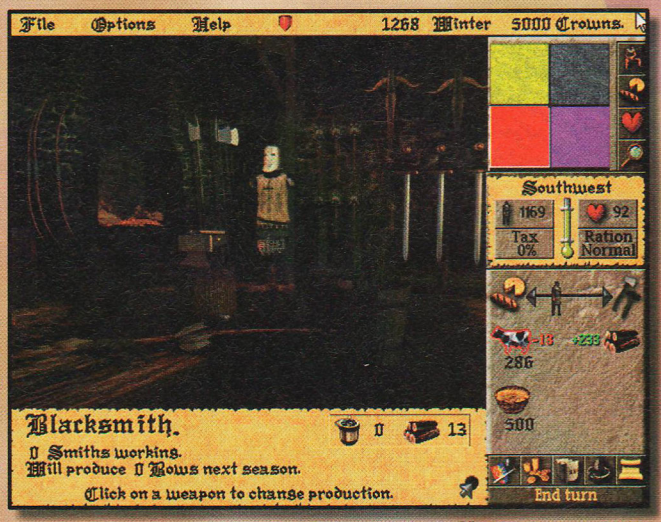
Lord of Realms II
Искусство Управления

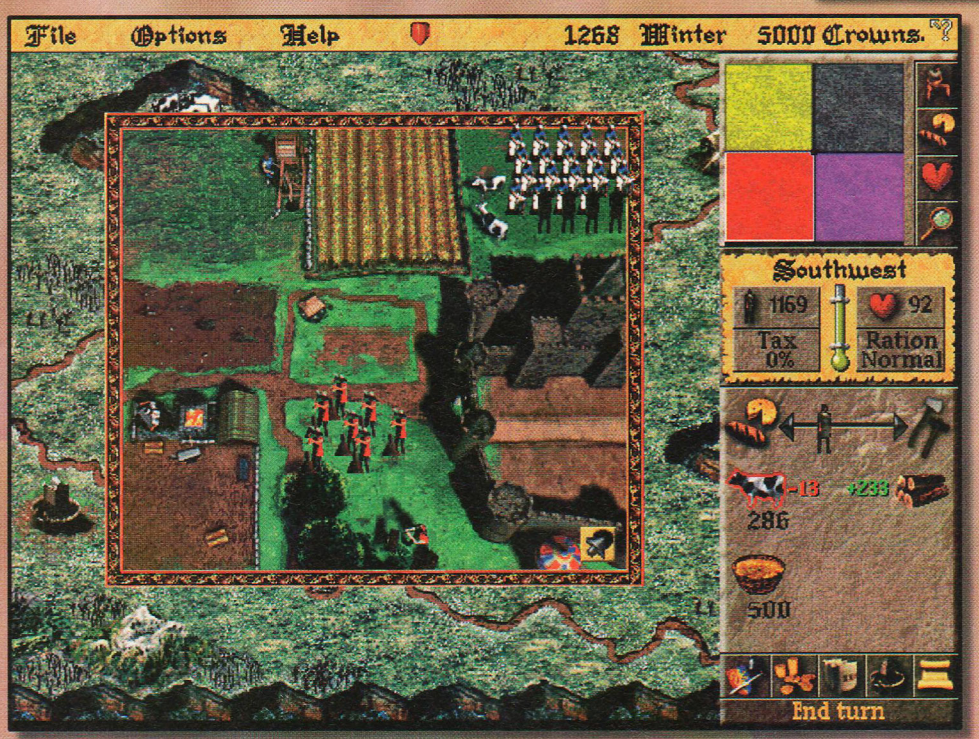


Михаил СМОЛЬНИКОВ

1260 год. Смерть короля повергла страну в хаос кровопролитных междоусобных войн. Расколотая на враждующие графства некогда могучая держава нуждается в новом мужественном и храбром короле, который сможет возродить ее и вернуть былое величие. Итак, король мертв! Да здравствует король!

Вы можете выбрать сражения на определенной карте, пройти целую военную кампанию или сыграть с друзьями по сети. Но принципы игры от этого не изменятся. Она проходит по турам, где каждый тур отожествлен с временем года, все сражения идут в реальном времени, хотя можно пройти их и в автоматическом режиме. А теперь давайте ознакомимся с основными правилами игры.





собирать урожай, причем каждое поле принесет по 12 корзин. Для развитого графства нужно 3-4 поля, выращивающих пшеницу, на каждом из которых будет трудиться 30 крестьян. С коровами дела обстоят куда проще, удерживайте общее количество голов не менее 150, а лишних продавайте кочующим торговцам. Это связано с тем, что при чрезмерном увеличении стада (более 260 голов) начинается падеж скота. Поэтому регулярно избавляйтесь от излишка. Парадоксально, но факт, для нормального ухода за 1 коровой нужно 3 крестьянина, выделяйте эти живые ресурсы для нормального хода дела.

Сельское хозяйство, добыча природных ресурсов, производство оружия

Сельское хозяйство базируется на выращивании хлеба и разведении коров. Для организации нормального рациона питания ваших верноподданных необходимо выращивать пшеницу, для того, чтобы засеять одно свободное поле, нужно 5 корзин зерна, если у вас их нет, то поторопитесь закупить у торговца. Через четыре тура вы сможете

Вам также придется наладить добычу древесины, железа и камня. В одном графстве может быть либо каменоломня, либо железодобывающая шахта. Любую из разработок по мере необходимости можно остановить или начать добычу заново. За тур 1 крестьянин может добыть 0,8 м3 леса, 0,8 тонны железа или 0,4 тонны камня. Уникальным свойством всех разработок является то, что производимые ими продукты являются общими для всех ваших графств. В дальнейшем они могут быть проданы, пойти на строительство замка или производство оружия.

В кузнице вы можете заказать нужный вам тип оружия и запустить его в производство. Оно всегда пригодится при создании армии или для торговли.

Название	Необходимо тонн железа	Необходимо $м^3$ дерева
Лук (Bows)	0	13
Пика (Pikes)	3	6
Палица (Maces)	4	4
Меч (Swords)	10	3
Арбалет (Crossbows)	10	6
Латы (Knight's mail)	18	4

Совет: *1-2 поля держите под паром - это поможет избежать потери урожайности зерна .*

Совет: *Нехватка продовольствия может послужить предпосылкой восстания крестьян*

Совет: *Постарайтесь захватить нейтральную территорию с каменоломней или железодобывающей шахтой, в зависимости от недостающего у вас производства. Таким образом вы получите*

стратегическое сырье, отсутствующие у вас изначально.

Совет: *Иногда стихийные бедствия: засуха, наводнения и пр., уничтожают ваши поля. Направьте крестьян для обработки этих угодий, и плодородие снова вернется.*

Совет: *Продавайте излишки вашего производства - это основной способ пополнения казны.*

Совет: *Приобретайте эль, каждые 40-150 бочек (зависит от ситуации) которого способны повысить уровень счастья народа.*



Торговля

Как мы уже отмечали, все операции с товарами осуществляются через кочующих по графствам торговцев. Дождавшись, когда их фургон пересечет границу вашей территории, зайдите в него, продайте или купите интересующий вас товар. Прайс-лист жадных торговцев:

Название	Необходимо тонн железа	Необходимо $м^3$ дерева
Лук (Bows)	16	32
Пика (Pikes)	13	26
Палица (Maces)	10	20
Меч (Swords)	23	46
Арбалет (Crossbows)	24	48
Латы (Knight's mail)	44	88
Корова (Cows)	12	24
Корзина зерна (Grain)	2	4
Тонна железа (Iron)	1	2
1$м^3$ леса (Wood)	1	2
Тонна камня (Stone)	2	4
Бочка эля (Ale)	1	1

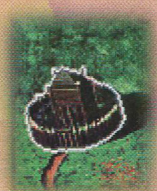
Оказание помощи

В случае, если одно из Ваших графств испытывает продовольственные проблемы, Вы можете направить помощь с любой своей территории. Для этого просто укажите, сколько зерна и коров нужно отправить, и распоряжение будет тот час же выполнено.

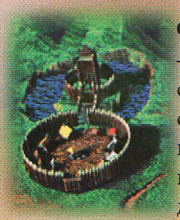
Совет: *Используйте эту опцию, только если речь идет о граничащих территориях, т.к. продвижение продовольственного каравана очень медленно.*

Строительство замка

Смутные времена, пришедшие на смену былой спокойной и размеренной жизни, заставили думать о защите ваших владений. Вам представлено несколько проектов оборонительных сооружений, давайте рассмотрим каждый из них.



Застава (**Wooden Palisade**) — Самое примитивное оборонительное сооружение, представляющие собой главную башню, обнесенную частоколом. Способна разместить гарнизон, не превышающий **150** воинов. Увеличивает сборы налогов на **50%**. Для строительства за один сезон необходимо: **40** тонн камня, **400** $м^3$ леса и **200** крестьян.



Форт (**Motte and Bailey**) — Дальнейшее развитие заставы, которая теперь обнесена рвом с водой, а подступы к главным воротам защищены дополнительным рядом частокола. Гарнизон **200** воинов. Увеличивает сборы налогов на **75%**. Для строительства за один сезон необходимо: **80** тонн камня, **800** $м^3$ леса и **400** крестьян.



Нормандский замок (**Norman Keep**) — Первое каменное сооружение, отличается от предыдущих значительно увеличенной обороноспособностью. Гарнизон **200** воинов. Увеличивает сборы налогов на **100%**. Для строительства за один сезон необходимо: **1000** тонн камня, **200** $м^3$ леса и **800** крестьян.



Рыцарский замок (**Stone Castle**) — Центральная башня замка окружена мощной каменной стеной с дополнительными смотровыми башнями. Гарнизон **400** воинов. Увеличивает сборы налогов на **125%**. Для строительства за один сезон необходимо: **2000** тонн камня, **400** $м^3$ леса и **1500** крестьян.



Королевский замок (**Royal Castle**) — Улучшенный вариант рыцарского замка, обнесен рвом и имеет дополнительные смотровые башни. Гарнизон **600** воинов. Увеличивает сборы налогов на **150%**. Для строительства за один сезон необходимо: **3000** тонн камня, **800** $м^3$ леса и **2500** крестьян.

Совет: *Не пытайтесь построить сразу самый мощный вариант замка, а постепенно модернизируйте уже построенный вами.*

Совет: *Перед каждой ступенью модернизации убедитесь, что у Вас хватает необходимых ресурсов, и постарайтесь перевести как можно больше крестьян на строительство.*

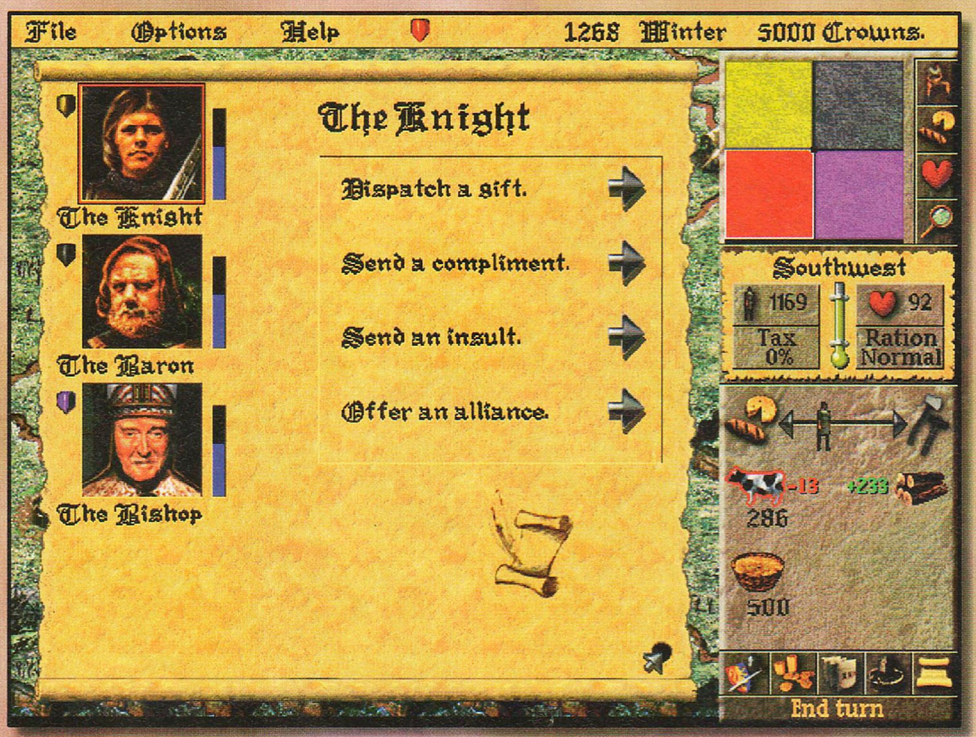
Совет: *Не забудьте, что поврежденный в ходе длительной осады замок нужно отремонтировать.*

Совет: *В случае расширения территории не забывайте строить замки для укрепления обороны новых графств.*

Совет: Для увеличения скорости строительства остановите все разработки и производство оружия в этом графстве.

Дипломатия

Никогда не мешает заручиться поддержкой ближайших соседей, особенно в случае ведения крупной военной компании. Отправьте гонца, и он в течение одного тура выполнит задание. За один тур может быть отправлен только один гонец. Доступны следующие опции:



Отправить подарок (**Dispatch a gift**) — Хорошая возможность откупиться от назойливого врага, хотя полноценной эта функция становится только при сетевой игре.

Отправить комплимент (**Send a compliment**) — Иногда бывает полезно повосторгаться, пусть даже отсутствующими качествами Вашего оппонента, особенно если в результате этого бесхитростного маневра его армии выберут себе другую мишень.

Оскорбить (**Send an insult**) — Идеальная возможность высказать все, что накипело у вас на душе. Однако приготовьтесь, ответ вашего противника будет является ярким примером грубости и жестокости средневековых нравов.

Просить о военном альянсе (**Offer an alliance**) — При удачном исходе дела даст вам на время неплохого союзника и откроет добавочные опции дипломатии. Внимание: возможно заключение только одного военного альянса. Для смены союзника вам необходимо расторгнуть ранее заключенный альянс.

Разорвать альянс (**Terminate alliance**) — Без комментариев (опция активна только при заключенном альянсе).

Просить о помощи (**Ask ally for help**) — Если вам повезет, то отряд союзников отправится на подмогу (опция активна только при заключенном альянсе и в случае нападения врага на территорию ваших графств).

Просить о совместной атаке (**Ask ally to attack**) — Если вы не в состоянии решить своих проблем в одиночестве при захвате чужого графства, бросьте клич о помощи. И, быть может, он найдет поддержку (опция активна только при заключенном альянсе).



Совет: Заключите военный альянс с граничащим с вашей территорией графством, пусть ваш союзник решает проблемы с движущимися в вашу сторону вражескими армиями.

Совет: Не скупитесь на комплименты. Вспомните Лопе де Вега: «Друзей вербует нам учтивость, тогда как глупая кичливость лишь умножает нам врагов».

Налоговая и продовольственная политика

По умолчанию вам не платят налоги, но это не лучший способ пополнения казны. Вы можете изменять процент налогообложения по своему усмотрению, но вместе с его ростом растет и недовольство населения, падает миграция, создаются идеальные условия для бунта.

Как хороший хозяин, следите за тем, что и в каком количестве ест ваш народ. Идеальным является комбинированное меню, среднее между мясным и хлебным. При этом равномерно расходуются продукты. Для каждого сезона (тура) можно установить свой рацион: нормальный, усеченный в 2-4 раза или наоборот увеличенный. Изменение рациона распространяется на все Ваши земельные владения одновременно.

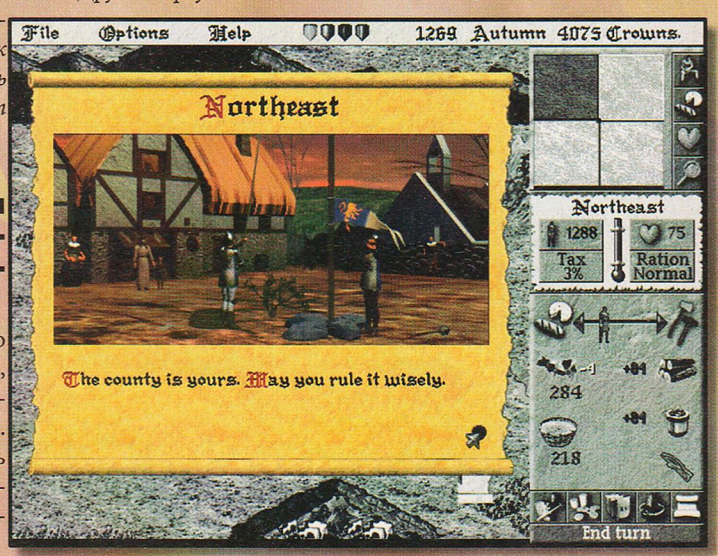
Совет: Оптимальный налог 5-10%.

Совет: Старайтесь держать свой народ на полном рационе питания и увеличивайте его для притока миграции.

Совет: При падении рейтинга Вашего управления ниже 25 пунктов возможна революция.

Армия

Армия может быть создана в любом вашем графстве при наличии оружия и достаточного количества крестьян. Или можно нанять наемников, эта опция становится активной раз в несколько туров в ваших городах, но это дорогое удовольствие. Созданную армию можно использовать как гарнизон для замка или послать сражаться с врагом. Создание осадных орудий возможно только при нападении на замок, но в этом случае Ваши части простоят несколько ту-



ров, пока не закончат работу, и только потом бесстрашно ринутся на приступ. Вы можете объединить несколько армий в одну, за исключением случаев, когда речь идет о наемниках, они могут быть объединены с другими частями только при создании армии. Армия так же может быть использована для подавления крестьянского восстания и разграбления вражеских полей.



Ополченец (**Peasant Soldiers**) — Одним словом простой крестьянин с нулевым опытом в боевых действиях и вилами в руках. Защита отсутствует, атака очень слабая, на любого профессионального воина нужно 4-5 ополченцев.



Легкий рыцарь (**Maceman**) — Вооружен палицей, способен быстро передвигаться, броня слабая, по силе атаки уступает только тяжелым рыцарям. Идеально действует против лучников и ополченцев.



Копьеносцы (**Pikemen**) — Вооружены пиками, передвигаются медленно, броня средняя, сила атаки слабая, хорошо подходят для защиты лучников и арбалетчиков.





Лучники (**Archers**) — Вооружены луками. Могут атаковать на расстоянии, передвигаются быстро, броня отсутствует, скорострельность выше, чем у арбалетчиков, но сила удара слабее. В ближнем бою практически беспомощны. Подходят для уничтожения крестьян, лучников и легких рыцарей, против других частей практически бесполезны.



Арбалетчики (**Crossbowmen**) — Вооружены арбалетами. Скорость передвижения высокая. Броня легкая. Плохо применимы для рукопашного боя, но все же лучше лучников. Очень эффективны против всех единиц и осадных орудий.



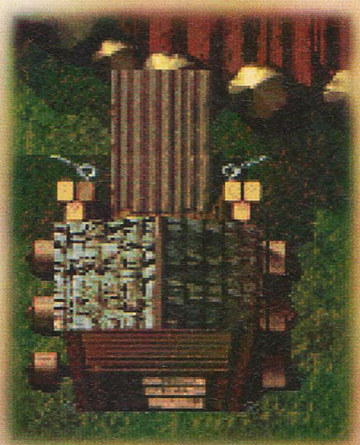
Меченосцы (**Swordsman**) — Вооружены мечами. Скорость передвижения средняя, броня тяжелая. Это элитные части, собранные из лучших граждан. Им нет равных в рукопашном бою, за исключением тяжелых рыцарей.



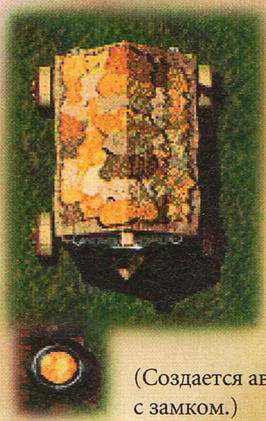
Рыцари (**Knights**) — Вооружены двуручными мечами. Единственные конные единицы, очень быстрые. Броня сверх тяжелая. Боятся только арбалетчиков, являются самыми сильными в рукопашном бою.



Катапульта (**Catapults**) — Осадное орудие. Разрушение стен даже через ров.



Осадная башня (**Siege Town**) — Осадное орудие. Позволяет высадить воинов прямо на стены осажденного замка.



Стенобитное орудие (**Battering Rams**) — Осадное орудие. Разрушает ворота замка.

Горячая смола (**Boiling Oil**) — Способна нанести значительный ущерб группе атакующих воинов. (Создается автоматически вместе с замком.)

Совет: *Не оставляйте ваши замки без гарнизона.*

Совет: *Старайтесь захватывать территории врага до того, когда он успеет построить замки. Иначе вам придется идти на приступ, и вы потеряете значительно больше сил.*

Совет: *При атаке замков используйте силы, превосходящие вражеский гарнизон в 2-3 раза.*

Совет: *Будьте осторожнее при создании армии, ее создание значительно снижает счастье народа. Это не относится к наемникам.*

Совет: *Для победы при штурме замка достаточно захватить вражеский флаг.*

Совет: *Если захватить графство связывающее два других, то удаленная территория станет нейтральной.*

Совет: *Грабьте вражеские поля, это приведет к восстанию крестьян, и Вам будет легче захватить эту землю, хотя ее экономика будет в плачевном состоянии.*



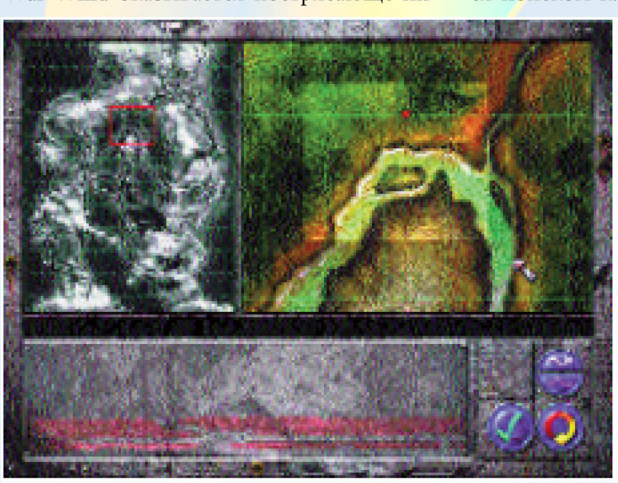
WAR WIND или Добро пожаловать на планету Яваун

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ

Помни, герой, в жаркой сутолке боя
Главное — не испугаться.
Будь справедлив, терпелив и спокоен
И... не забудь записаться.
И. Пашков

Прежде всего хочется обратить внимание на мультипликационную заставку **WarWind.** В отличие от некоторых других стратегических игр, она в **War Wind** очень информативна и знакомит не только с обитателями планеты Яваун, но и с их мечтами. А мечты у каждой расы свои. Цивилизация **Tha'Roon** желает воссоздать империю, а заодно и разрушить **Shama'li.** Раса **Obblinox** восстает против своих прежних хозяев **The'Roon-ов.** Желая получить полную независимость от кого бы то ни было, вступают в войну и **Eaggra.** И наконец, колдуны клана **Shama'li** стараются найти и сберечь древние тайны собственной планеты.

Переходя теперь непосредственно к игре, стоит сказать, что она намного сложнее, чем существующие до нее. Судите сами - четыре расы вместо двух, как в Warcraft и Command&Conquer, и причем одна ничем, ни внешним видом, ни способностью сражаться, ни рангами подразделений, не похожа на другую. В **War Wind** нелинейный сюжет. Например, когда Вы терпите поражение, можно не бросать все силы на защиту остатков поселения или окруженных армий. Повезет в другом месте, вдруг Вам встретиться какой-нибудь легендарный герой Яваула, который собственной магией или физической силой заткнет за пояс пару десятков армий противника. А если к этому добавить возможность строительства и разрушения мостов, использования наземных, речных и воздушных транспортных средств, а также изменения ранга любого подразделения как в сторону повышения, так и в сторону понижения, то... **War Wind** оказывается пострясающе интересной игрой.





Управление игрой элементарное, во всех случаях используется мышь. Единственное, что может на первых порах вызвать затруднение – это правая кнопка мыши. Наконец-то разработчики игр вспомнили об ее существовании и активно задействовали в игре. При нажатии на правую кнопку рядом с выбранным подразделением появляются опции, которые оно может сделать. Остальные функции - перемещение, выделение группы солдат, выполняются, как и в Command & Conquer, левой кнопкой мыши.

Кто есть кто?

Выбирая в начале игры одну из четырех рас, Вы становитесь лидером ее клана и приступаете к войне, состоящей из 7 этапов. Каждый уровень отличается большим разнообразием. В одних предстоит найти и уничтожить вражеские подразделения. В других противостоять агрессии противника и остаться в живых. Есть сценарии, когда Ваш клан занимается поиском каких-то сокровищ или волшебных амулетов или, наоборот, защищает принадлежащие себе богатства от посягательств врагов. К индивидуальным играм можно добавить еще и сетевые, например, когда от двух до семи человек по модему, сети или Internet сражаются между собой или против компьютера.

В начале уровня каждый воин полон силы и отваги – он не прощает никому, даже своим, невзначай принявшим его за врага. Его задачи – оберегать свою жизнь и, что более важно, жизнь лидера клана. Если лидер погибает, то, как правило, игра заканчивается, ибо некому больше руководить. Напротив, при победе престиж клана возрастает, увеличивается и сложность следующего задания.

Воюющие кланы, помимо лидера, имеют свои собственные роды войск, соответствующие рабочему, наемнику, разведчику, войну и магу. Если им повезет, то можно нанять и так называемых легендарных героев Яваула – каждому клану дается по три различных героя. Необходимо заметить также, что в **War Wind** очень сбалансированы силы игроков.

Должность лидера **Tha'Roon** – министр (minister), в задачу которого входит решение всех внутренних проблем клана мирными путями. Рабочие у **Tha'Roon** ходят в чине слуга (servant). По сути, слуга не менее важное подразделение, чем министр, так как он обеспечивает клан провизией, сырьем и строит здания. Да и воин он очень даже неплохой. Архитектор (architect) – новое звание слуг, прошедших обучение. Основное знание, получаемое им, – как возводить расширенные типы зданий, а параллельно он знакомится и с тем, как быстро разрушить вражеские



постройки. Наемники (rover) **Tha'Roon** – бывшие преступники, изгнанные из других кланов, для их найма необходимо построить Большой Зал (Grande Parlor). Палачи-убийцы (executioner), бесподобные по силе и скорости воины, могут быть также получены из слуг после обучения в академии, но, к сожалению, их численность из-за трудоемкости и дороговизны обучения невелика. Еще более высокий по сравнению с палачами воинский ранг – это разрушители (destroyer). Разведчики и бродяги (rogue) в понимании **Tha'Roon** одно и тоже, поэтому их высылают на обследование территорий. Более высокий их ранг носит название террористы (assassin). Маги (mage), а по совместительству и ученые, проводят научные (и ненаучные) исследования с целью повысить силу войск клана. Наиболее разрушительным оружием Tha'Roon является так называемый «прыгающий отряд» (jump troop).

Ключевыми фигурами армии **Obblinox** являются – Военный генерал (war general), Рабочий (worker), Байкер (biker), Агент (agent), Ветеран (veteran), Чародей (sorcerer). Военный генерал, лидер клана **Obblinox'ов,** одним только своим грозным видом пугает врагов, а хитрость его безгранична. Рабочий клана одинакого хорош и как труженник, и как воин. Кроме того, он славится собственной подвижностью, а об его искусстве строить и разрушать здания вообще ходят легенды. Но какой же рабочий не стремится стать инженером... Для достижения этой мечты четверо рабочих могут попрактиковаться в Гараже, и из них получится великолепный инженер, способный строить Соборы, Шахты и летающие снаряды. Байкер – наемный солдат **Obblinox'ов,** способный передвигаться на некоем отдаленно напоминающим трехколесный велосипед средстве. Ветеран и капитан – основные воины клана. Основное отличие между ними в том, что капитан намного более умело ведет сражение. Разведчики клана - агент и шпион, способны прогуливаться под носом у врагов. А шпионы могут даже выдавать себя за своих для врагов, чтобы потом нанести вред противнику. Колдуны обладают искусством создавать иллюзии, запутывающие вражеские подразделения. Пройдя курс обучения в Соборе, колдуны становятся магами и получают знания других заклинаний. Самое страшное оружие у **Obblinox'ов** – это Колосс (colossus), но, к сожалению, он бессилен против магии и, кроме того, достаточно глуп, чтобы разобраться в толпе, кто свой, а кто чужой.

Создатель племени (prime maker) клана **Eaggra** способен не только руководить, он еще и хороший строитель. Его рабы (scrub) приучены работать быстро, но аккуратно. Только в этом случае они делают карьеру. С возрастом и опытом, рыбы возводятся в ранг ремесленника (artisan). Это уже не простые рабочие, они могут создавать транспортные механизмы, шахты и многие другие конструкции. Клан **Eaggra** способен адаптироваться в любых природных условиях, прежде всего благодаря своим крестьянам (weeds). Для создания и использования оруженосцев (squire) необходимо построить плантацию и тренировать рабов в Гарнизоне. Рыцарь (knight) более опытен в сражениях, чем оруженосец, но и стоит он дороже. Чтобы создать одного рыцаря, нужно, как минимум, 5 оруженосцев для тренировки в Гарнизоне. Рыцари способны командовать небольшими группами солдат. Обученные в Гарнизоне рабы становятся Разведчиками (scout). Они способны очень быстро перемещаться и снабжены дальнобойными орудиями. Более высокий ранг разведчиков – скитальцы (ranger), достоинство которых заключается в том, что они подбираются к базе противника незамеченными. Раб после обучения может стать и Друидом (druid), способным общаться с природой и зверьем. Старший друид (arch druid) появляется после обучения 4 обычных друидов в Консерватории. Гренадер – основное орудие **Eaggra,** несущее смерть противнику. Оно способно поражать врага на большом расстоянии.

Призрачный танцор (shadow dancer) клана **Shama'Li** сочетает в себе качества лидера, мага и кулачного бойца. Он, кроме того, обладает прекрасным здоровьем. Посвященные (initiate) – простые труженики. Они только начинают свою карьеру и многого еще не умеют, только строить некоторые сооружения. Более высокий ранг строителей – это конструкторы (designer). Познакомившись с основными законами архитектуры, они получают способность создавать транспортные средства и сложные виды построек. Благородные кавалеры (cavalier) охраняют собратьев от посягательств на их владения и жизнь. Это основные воины клана. Защитники (defender) – очень своеобразные вояки, и обращают любую агрессию врага против него самого, используя для этого практически забытое военное искусство. Служители храма (templar) более сильные защитники, однако из-за низкой скорости перемещения они слабы в нападении. Ученик (disciple) – хороший разведчик, способный быстро перемещаться и неплохо сражаться. Великий мастер (grand master) искусен как в магии, так и в рукопашной схватке. Истинными целителями на планете Яваун являются шаманы (shaman) клана **Shama'Li,** но, пройдя соответствующее обучение, ими могут стать и ученики клана. Гуру (guru) – эксперт в мистике и колдовстве, для его обучения необходимо четыре шамана. И, наконец, элементалы (elemental) – самое мощное оружие клана, способное уничтожить большое количество противников.

Строения и транспорт

Основа основ в **War Wind** - это не только воины, но еще и сооружения. Они дают возможность защищаться, строить,



Eaggra



ДОСТОИНСТВА

Большая численность
Прекрасные строители
Разведчики, способные защитить себя

НЕДОСТАТКИ

Слабые при атаке
Плохая начальная тактическая позиция

Чтобы получить	Вы должны иметь
Создатель пламени	
Раб, выполняющий грязную работу	Водная лачуга
Ремесленник	3 раба; завод
Сорняк	Водная лачуга; Гарнизон
Оруженосец	Раб; Гарнизон
Рыцарь	5 оруженосцев; исследования в гарнизоне; тренировка в гарнизоне
Разведчик	Раб; тренировка в гарнизоне
Скиталец	4 разведчика; тренировка в гарнизоне
Друид	Раб; тренировка в Консерватории
Старший друид	4 друида; исследование и тренировка в Консерватории
Гренадер	Ремесленник; биологические исследования и upgrade

Здания и технологии

Чтобы получить	Необходимы
Теплица	Поденщик (кустарь)
Плантация	Поденщик
Колодец	Поденщик
Гарнизон	Ремесленник
Консерватория	Ремесленник, Плантация
Защитная стена	Поденщик
Стена для наступления	Поденщик
Мостовая	Поденщик
Каменная дорога	Поденщик
Мост	Плантация
Земельные шахты	Ремесленник
Вагонетка	2 Поденщика
Баржа	Ремесленник, Плантация
Крейсер	Ремесленник, исследование на фабрике
Жучок-разведчик	Ремесленник, исследование на фабрике
Жук для атаки	Ремесленник, исследование на фабрике
Обзор земель, Земельный друг, Возрождение прикосновением, Выращивание дерева	Друид, исследование в консерватории
Метеоритный шторм, Голоса природы	Старший друид, исследование в консерватории
Сила,	Плантация
Скорость Здоровье, Дальновидение, Восстанавливаемость	Плантация, исследования на плантации

Shama'Li



ДОСТОИНСТВА

Глубокие познания в магии
Грозные при лобовой атаке
Хранители тайн
Дешевое обучение

НЕДОСТАТКИ

Отсталая кибернетика

Ограниченный диапазон нападения
Низкая edurance
Призрачный танцор

Чтобы получить	Вы должны иметь
Посвященный	Гостиница
Дизайнер	4 посвященных; Дом охранников
Кавалер	Гостиница; Храм
Защитник	Посвященный; исследование в храме; тренировка на сторожевой заставе
Служитель храма	4 защитника; исследование и тренировка на сторожевой заставе
Ученик	Посвященный; тренировка на сторожевой заставе
Великий местер	4 ученика; исследование и тренировка на сторожевой заставе
Шаман	Тренировка в храме; посвященный
Гуру	4 шамана; тренировка в храме
Элементал	Гуру; биологические исследования и upgrade

Здания и технологии

Чтобы получить	Необходимы
Убежище	Посвященный
Святилище	Посвященный
Гостиница	Посвященный
Церковь	Посвященный
Цех	Святилище, Гостиница, Церковь
Сторожевая застава	Шаман, Посвященный
Защитная стена	Посвященный
Стена для наступления	Посвященный
Мостовая	Конструктор
Каменная дорога	Посвященный
Мост	Посвященный, исследование в цехе
Земельные шахты	Конструктор, исследование на сторожевой заставе
Вагонетка	Конструктор
Баржа	Конструктор, исследование в цехе
Крейсер	Баржа, заклинание проникновения в суть
Жучок-разведчик	Баржа, заклинание проникновения в суть
Жук для атаки	Баржа, заклинания проникновения в суть
Провидение	Церковь, Шаман, Здоровье
Проникновение в суть	Гуру
Предсказывание событий	Шаман, исследование в церкви
Заклинание вызова	Гуру, исследование в церкви
Невидимость, Сила, Дальновиденение, Скорость, Восстанавливаемость	Сторожевая застава, исследование в цехе

Tha'Roon



ДОСТОИНСТВА

Обладают наиболее сильными воинами из всех четырех рас
Богатая в финансовом отношении раса
В начале миссии становятся на удобной стратегической позиции
Доступно большое количество различных технологических новинок

НЕДОСТАТКИ

Невысокая численность
Ограниченные возможности конструирования
Дороговизна обучения подразделений

Чтобы получить	Необходимо
Министр	
Слуга	Большая гостиная
Архитектор	5 слуг и лаборатория
Пират	Большой гостиная
Палач	Слуга и академия
Разрушитель	3 палача; исследование в академии
Бродяга	Слуга Академия
Террорист	4 бродяги; исследование и тренировка в академии
Медиум	Слуга, медиум
Псионик	4 медиума; исследование в университете
Прыгающее подразделение	Убийца; появляется после соответствующих биологических исследований

Здания и технологии

Чтобы получить	Необходимы
Поместье	Слуга
Крепость	Слуга
Большая гостиная	Слуга
Лаборатория	Большая гостиная
Академия	Архитектор, Крепость
Университет	Архитектор, Крепость
Защитная стена	Слуга
Стена для наступления	Архитектор
Мостовая	Архитектор
Каменная дорога	Слуга
Мост	Слуга, Лаборатория
Земельные шахты	Архитектор, Академия, исследование в лаборатории
Вагонетка	Слуга, Лаборатория
Баржа	Архитектор, исследование в лаборатории
Крейсер	Архитектор, вагонетка и баржа, университет, исследование в лаборатории
Жучок-разведчик	Архитектор, вагонетка и баржа, университет, исследование в лаборатории
Жук для атаки	Архитектор, вагонетка и баржа, университет, исследование в лаборатории
Исследование ясновидения,	Медиум, исследование в университете
Исследования страха, Мысленные заклинания, Мысленная защита	
Владение голосом	Псионик, исследование в университете
Здоровье, Сила,	Исследование в лаборатории
Дальновидность, Скорость, Способность, восстанавливаться	

Obblinox



ДОСТОИНСТВА

Сильные воины
Хорошо экипированные
Высокая сила при атаки
Хорошие строители

НЕДОСТАТКИ

Небольшие познания в магии
Медленное перемещение

Чтобы получить	Вы должны иметь
Военный генерал	
Рабочий	Луговой зал
Инженер	4 рабочих и гараж
Байкер	Луговой зал
Ветеран	Рабочий; Военная база
Капитан	3 ветерана; гараж; тренировка на военной базе
Агент	Рабочий; тренировка на военной базе; Капитан
Шпион	4 Агента; Гараж; Исследование на военной базе
Чародей	Рабочий; Военная база; Тренировка в соборе
Маг	5 чародеев; исследование в соборе; тренировка в соборе
Колосс	Капитан; биологические исследования и upgrade

Здания и технологии

Чтобы получить	Необходимы
Дортуар (общая спальня)	Рабочий
Крепость	Рабочий
Луговой хол	Рабочий
Гараж	Рабочий, луговой хол
Военная база	Рабочий, луговой хол, крепость
Собор	Инженер, крепость, исследование в гараже
Защитная стена	Рабочий
Стена для наступления	Инженер
Мостовая	Рабочий
Каменная дорога	Рабочий
Мост	Рабочий, Гараж
Земельные шахты	Инженер, Военная база
Вагонетка	Рабочий, гараж
Баржа	Инженер, исследование в гараже
Крейсер	Инженер, вагонетка, исследование в гараже
Жучок-разведчик	Инженер, вагонетка, исследование в гараже
Жук для атаки	Инженер, вагонетка, исследование в гараже
Огненный удар, Дробление	Чародей, исследование в соборе
Кипение крови, Призрак	Маг, исследования в соборе
Здоровье	Инженер
Восстанавливаемость	Гараж
Сила,	Гараж, исследования в гараже
Дальновидение, Скорость	



содержать армии и даже нападать на противника. Без было бы сложно изучать новые виды вооружений и магии. Все постройки можно классифицировать по нескольким типам: дворцы, гостиницы, жилые дома, военные колледжи, культовые здания и другие конструкции.

Дворец – основное здание, которое дается в начале игры (если, конечно же, есть что строить). Сюда, кроме того, складываются добываемые ресурсы. **Дворцы: Tha'Roon Citadel, Obblinox Stronghold, Eaggra Plantation, Shama'Lie Sanctuary.**

Гостиницу посещают, в основном, рабочие и наемники, но изредка сюда заглядывают и легендарные герои планеты Яваун. Здесь же изредка могут появляться и герои. Это здание рекомендуется строить в самом начале игры, и, чем больше построено гостиниц, тем больше подразделений можно нанять. **Гостиницы: Tha'Roon Grande Parlour, Obblinox Mead Hall, Eaggra Watering Hole, Shama'Li Hostel.**

Дома следует строить для каждых 3-5 поздразделений Вашего клана – здесь они живут. **Дома: Tha'Roon Manor, Obblinox Dormitory, Eaggra Greenhouse, Shama'Li Shelter.**

Рабочие, прошедшие обучение в технических постройках, могут создавать дополнительные строения, дороги и транспорт. **Технические постройки: Tha'Roon Facilities, Obblinox Garage, Eaggra Plant, Shama'Li Guild House.**

Военные колледжи необходимы, чтобы обучать рабочих искусству сражений. Чем скорее будет построен колледж, тем больше солдат появится у клана. **Военные колледжи: Tha'Roon Academy, Obblinox Military Base, Eaggra Garrison, Shama'Li Outpost.**

Культовые здания обеспечивают кланы знаниями о магии и мистике. **Культовые здания: Tha'Roon** University, Obblinox Cathedral, Eaggra **Conservatory, Shama'Li Temple.**

Другие конструкции позволяют защититься от противников, либо ускорить доставку грузов и перемещение войск. Это защитные стены, агрессивные стены, нападающие на врага, каменная и мостовая дорога, мосты, шахты и руины. Кстати сказать, руины – единственное, что недоступно строительству, они существуют с древнейших времен.

Транспортные средства также бывают полезными, так как относительно хорошо защищены и, кроме того, позволяют перевозить одновременно до четырех солдат. К ним относятся грузовик, баржа, крейсер, паром, а также разведовательные «жуки». Жуки, хотя и не предназначены для доставки груза, очень эффективны как разведчики – сверху им видно гораздо больше территории, и все, что они смогли разглядеть становится известным и лидеру клана. Более совершенная модель жука способна и нападать с воздуха на врага.

Прогулки по сценариям

Каждая раса для победы должна пройти по семь сценариев плюс три отдельных сценария. На первый взгляд это совсем немного, никак не дотягивает до 14 уровней в Warcraft, однако не стоит забывать, что в войне участвуют 4 расы. А 4, помноженное на 7, равно 28, причем каждый следующий уровень очень сильно отличается от предыдущего. Складывается впечатление, что играешь в новую игру с новыми персонажами и новой тактикой. Вот только фигурки слишком маленькие...

Подробно описывать каждый уровень игры можно очень долго, так как существует несколько решений одной и той же задачи. Здесь как в сказке: «пойдешь налево... пойдешь прямо... пойдешь направо...», игра на каждом уровне в зависимости от предпринимаемых действий протекает по-разному. Поэтому дам лишь несколько основных рекомендаций:

* Для увеличения огневой мощи следует держать солдат группой.

* Если уровень начинается с того, что на Ваш город напали, то, отбив атаку, пошарьте по окрестностям, возможно, где-то Вам повстречаются сбежавшие солдаты.

* Если не хватает рабочих, снижайте статус воинских подразделений на технологических фабриках.

* При борьбе с колдунами обязательно защищайте Ваших солдат и магов ментальными щитами, а только потом нападайте.

* Для разведки можно использовать невидимые подразделения (когда те станут доступны), но не приближайтесь близко к противникам, иначе Ваши невидимки выдадут себя.

* Иногда на подступах к вражеских базам или каким-то древним местам Вас может ждать засада.

* В большинстве случаев очень помогает тактике ударить и отступить.

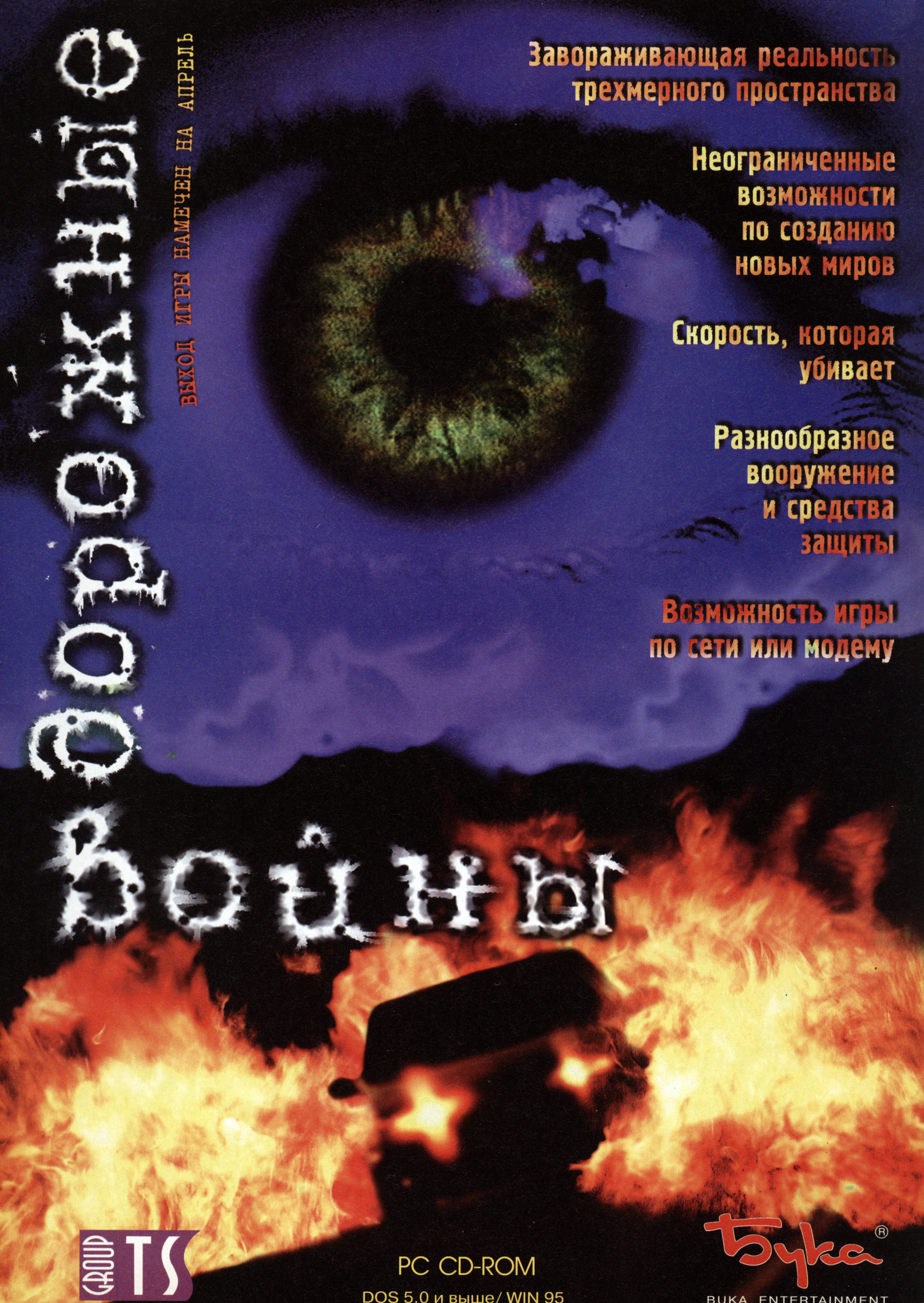
* Ресурсы на многих уровнях ограничены, их следует использовать бережно.

* Ну и, наконец, чаще применяйте магию и чаще записывайтесь.

Зарегистрированные пользователи игры
Русская Рулетка
получат скидку на
дорожные войны
30%
Только в магазинах Game Land !

Подземные войны

ВЫХОД ИГРЫ НАМЕЧЕН НА АПРЕЛЬ



Завораживающая реальность трехмерного пространства

Неограниченные возможности по созданию новых миров

Скорость, которая убивает

Разнообразное вооружение и средства защиты

Возможность игры по сети или модему

GROUP TS

PC CD-ROM

DOS 5.0 и выше/ WIN 95

Бука®

BUKA ENTERTAINMENT

Владимир БАРАБАНОВ



FADE TO BLACK

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ

Окончание. Начало — в номерах 8 и 9.

Уровень 10

✕, ▲, ■, ●, ▲, ✕,

Пусть то, что Вы видите, не введет вас в заблуждение: Вам кажется, что перед вами земной гвардеец? О нет! Это настоящий Морф - хитрый и коварный злодей: убить его или проигнорировать - решать Вам, однако стоит ли оставлять у себя за спиной вооруженного противника? Проходите в дверь прямо перед Вами. При помощи оружия прокладывайте себе путь через комнаты. Не волнуйтесь! Никаких проблем, только цель и огонь. В одной из комнат Вы встретите человека в униформе, поговорите с ним, и он даст ключ. Проходите в следующую дверь, и убейте Морфов, которые прячутся в туалете. Проходите вперед - там Вы найдете Сару. Она отвлечет внимание охранника всего на несколько секунд, в течение которых надо убить его. Когда подойдете к ней, она исчезнет в телепортере - и даже не подарит поцелуй Вам - герою, спасшему ее от неминуемой гибели! Обидно, ну да все еще впереди. В крошечной комнатке поверните направо, проходите по коридору, уничтожьте охрану и используйте телепортер.

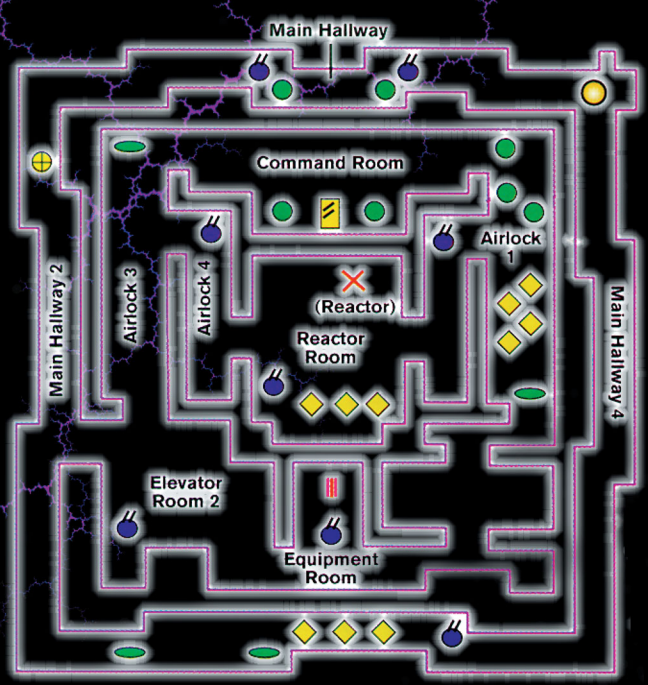


Уровень 11

●, ■, ✕, ✕, ■, ✕

Как вы уже знаете, John O'Conner (бывший лидер восстания людей против империи Морфов, превратившийся на ваших глазах в гигантского красного Морфа) установил бомбу на главном реакторе базы.

Однако он не смог привести ее в действие. Теперь Ваше задание - обезвредить ее. Бегите вперед, и не обращая внимания на огромного робота, откройте следующую дверь. В коридоре, перепрыгивайте через стрелки - они перемещают Вас быстро в направлении, которое они указывают, и если Вы невнимательны, они бросят Вас прямо на одну из мин. Откройте дверь и, игнорируя еще одного робота, проходите в дверь справа. Уничтожьте охранную пушку в зеленом зале. Здесь Вы обнаружите два выхода: один называется 'Airlock 1', а другой никак не обозначен. Если пройдете через последний, то найдете зарядное устройство, но лучше первый путь, так как он более короткий. Во всяком случае, оба они изобилуют запутанными коридорами - каждый имеет по две двери, мины, силовые поля и стрелки на полу. Вы должны пройти в самую дальнюю комнату-где можно увидеть дверь позади силового поля. Перепрыгните через стрелки, к первой двери - там безопасно. Подождите, пока силовые поля отойдут на безопасное расстояние, и бегите вперед к двери. Запомнитесь! В следующем зале вы увидите множество стрелок на полу - некоторые из них весьма полезны, в то время как другие помещают Вас в область силового поля, и там вам уж точно не выжить. Также можно найти стрелки, которые постоянно меняют свое направление. Слишком трудно объяснить, как это пройти: нужно самому разработать план и быть внимательным. Ваша цель - достигнуть панель управления в глубине зала. После этого активируйте ее и возвращайтесь через коридор к первой двери. Осторожно! Как только войдете, ни в коем случае не прыгайте, просто сделайте несколько шагов вперед, так как невидимая кнопка на полу отключает силовые поля перед вами. Входите в дверь с пометкой ' Reactor area '. Как только Вы войдете, на экране появится надпись 'Процесс уничтожения начался ' - это означает, что ад здесь будет очень скоро, и Ваша цель достигнута. Не тратьте время впустую на робота, а лучше пробегите по трем красным огням у правой стены комнаты, чтобы дать возможность открыться двери слева. Входите туда, и Вы окажетесь очень, очень далеко!





Уровень 12

■, ▲, ✕, ■, ●, ✕

- Панель доступа
- Бочка
- Взрываемая бочка
- Камера
- Воздушная охрана
- Патруль
- Электрич. панель на полу
- Панель на полу
- Силовое поле
- Пушка
- Вагонетка
- Ящик
- Птица
- Голубой луч
- Кодовая панель
- Механический пират
- Тентакл
- Мина
- Прыгающая мина
- Падающий Морф
- Морфы
- Патруль Морфов
- Подзарядка
- Красная кнопка
- Робот
- Паук
- Специальные вещи
- Место старта
- Телепортатор
- Корабль
- Замораживающая пушка
- Повстанец
- Сжигающий луч
- Шаттл

Уничтожите воздушную охранную пушку, затем используйте телепортер. Избегайте силовых полей и электрических панелей. Как только окажетесь в холле, уничтожьте Морфа и проходите вперед медленно и аккуратно, так, чтобы не привести в действие мины. Держитесь левой стороны. Где-нибудь в этом холле находится другой тип Морфа - похожий на одного из этих шахтеров с руками-лезвиями, но с одним важным отличием: эти чертовы штуковины наполовину невидимы, что делает их серьезными противниками.

Если Вы позволите им подойти слишком близко, то скоро обнаружите новый, медленный и болезненный способ смерти. В этом зале имеются две двери, в которые можно войти. Первая расположена напротив входа, перед ней имеется дыра, в которой сидит ужасное существо с синими щупальцами. Если не будете внимательны, то послужите ему неплохим завтраком. За этой дверью нет ничего особенного, кроме нескольких подзарядок, так что есть смысл идти туда только когда недостаточно жизни.

Вторая дверь расположена сзади и справа: зайдите в нее, проследуйте по коридору, уничтожая наполовину невидимых охранников. Заходите в дверь в конце коридора, наступив на панель на полу, Вы отключите силовое поле и сможете двигаться дальше. Вы должны преодолеть все подвижные световые поля и перепрыгнуть через стрелки, показывающие обратное направление. Все должно происходить очень быстро, так как силовое поле не может быть дезактивировано на долгое время. В следующем коридоре перепрыгивайте через стрелки и входите в дверь слева. Это - невидимый лабиринт, все сделано из стекла, и просматривается насквозь.

Сделайте один шаг вперед, затем налево, назад, и еще два налево. Теперь продвигайтесь вперед и направо, к правому силовому полю. Убедитесь в возможности прыжка перед тем как пройти, в этом случае вы не потеряете много энергии (никакой другой возможности выйти нет!). Бегите вперед не останавливаясь, поскольку поле перемещает Вас снова обратно - поверните налево, добегите до двери и войдите в нее. Вы должны сделать это быстро: иначе Морф позавтракает Вами! Как только Вы окажетесь по ту сторону двери - считайте, что проскочили, здесь довольно безопасно. В этой комнате уничтожьте всю охрану, пробегайте прямо и открывайте следующую дверь. Здесь проходите вперед, перепрыгните через выключатель на полу, подзарядитесь и перепрыгните через следующий выключатель. В следующей комнате пробегайте вперед, не обращая внимания на стреляющую башню. Откройте дверь слева от Вас и, избегая движущихся силовых полей, следуйте к телепортеру. Используйте его, а затем идите вперед и открывайте дверь. Уничтожите всех Морфов, и используйте телепортер (в данном случае он открывает вторую дверь в этом холле).

Откройте эту дверь (она находится справа, если Вы стоите лицом к входу) и бегите вперед. Когда Вы войдете, John O'Conners начнет превращаться в большого красного Морфа. Не останавливаясь, бегите за Сарой через коридор до конца зала. Откройте двери, и садитесь в космический корабль.

Уровень 13

✕, ✕, ●, ▲, ●, ▲

Если Sarah останется жива, то игра закончится.





Если нет, то добро пожаловать на следующий уровень.





СТРАНА ИГР Горячая линия

У наших Читателей появилось множество вопросов к разработчикам игры PIKE. Ниже Вы можете получить ответы на большинство из них.

Минимальная конфигурация для PIKE:

486DX4/100,8MB RAM, 2x speed CD-ROM, VLB or PCI videocard

Оптимальная конфигурация:

P133,16MB RAM, 4x speed CD-ROM, fast PCI videocard (Tseng ET4000 or Matrox Millenium - based cards), Stereo sound card with wavetable synthesis (AWE32, Ensoniq soundscape)

Минимальная конфигурация для игры под Windows95:

P100,16MB RAM, 4x speed CD-ROM, PCI videocard

VESA problems

При запуске SETUP я получаю сообщение, что необходимый для PIKE драйвер VESA не обнаружен.

Для успешной работы PIKE ваша видеокарта должна поддерживать стандарт VESA. Вместе с PIKE поставляется shareware-версии UNIVBE и Scitech Display Doctor, которые обеспечивают необходимую поддержку для фактически всех известных видеокарт. Они находятся на CD-ROM с PIKE в директории \VESA. Для автоматического запуска этих драйверов установите их в директорию \UNIVBE в директорию, где вы установили PIKE.

Я не смог найти свою видеокарту в списке поддерживаемых UniVBE/Display Doctor видеокарт.

Попробуйте установить драйвер VESA, который должен поставляться в комплекте с вашей видеокартой.

Sound

При попытке автоматического определения звуковой карты мой компьютер «подвисает».

Вероятнее всего причина кроется в конфликте между программой определения и вашим аппаратным обеспечением (например, наличие контроллера SCSI). В этом случае вам придется выбрать вашу звуковую карту вручную из списка имеющихся (Пункты «Карта для музыки» и «Карта для эффектов» в подменю «Выбор звуковой карты»).

При выборе «Audio CD» для проигрывания музыки я не получаю никаких звуков

Проверьте, подключены ли динамики к вашему компьютеру. Если с этим все в порядке, попробуйте подключить динамики к выходу наушников вашего CD-ROM. Если звука нет, то скорее всего дело в уровне громкости CD-ROM. Попробуйте воспользоваться программой-миксером, поставляемой с вашей звуковой картой для увеличения уровня громкости.



При попытке запуска PIKE с включенными эффектами под Windows 95 мой компьютер «подвисает»

Попробуйте обновить драйвера вашей звуковой карты для Windows 95. Некоторые драйвера, поставляемые со звуковыми картами, не позволяют использовать звуковые эффекты в DOS- приложениях.

После включения звуковых эффектов скорость игры значительно снизилась

Некоторые звуковые карты (например, некоторые SoundBlaster-совместимые) слишком сильно загружают процессор, и вследствие этого скорость игры снижается. Единственным выходом из этой ситуации может быть замена звуковой карты.

PIKE and Windows95

Можно ли играть в PIKE под Windows 95 или Windows 3.1?

Несмотря на то, что PIKE является DOS-приложением, он разработан с учетом особенностей этих операционных систем, поэтому в PIKE можно играть и в этих операционных системах. Однако для полноценной игры ваш компьютер должен быть мощнее, чем аналогичный для игры из-под DOS.

Animation

Иногда видеовставки тормозятся и пропадает музыка

Вероятнее всего у вас установлена программа кэширования CD-ROM. Запретите кэширование CD-ROM и проблема должна исчезнуть.

Multiplayer

При игре по локальной сети машины не могут найти друг друга

Попробуйте указать на всех машинах какой-либо один номер порта (socket), например 100.

Можно ли играть по сети из под Windows95 или 3.11?

Да, это возможно. Однако вследствии особенности поддержки протокола IPX в Windows 95 для игры под Windows 95 PIKE на всех машинах должен быть запущен под Windows 95. Для Windows 3.11 этой проблемы не существует.

Speed up

Если вы считаете, что PIKE слишком медленно работает, прочтите следующие советы по настройке PIKE:

Если вы запускаете PIKE из «чистого» DOS, и при запуске получаете сообщение 'Out of environment space' (или 'недостаточно памяти для переменных среды' в русской версии DOS), то вы можете существенно ускорить игру, предприняв один из следующих шагов:

Внесите в **AUTOEXEC.BAT** следующую строку: set **DOS4GVM=@<путь к установленному PIKE>\R\-PIKE.VMC.** Например, если вы установили PIKE в директорию **C:\PIKE,** строка должна выглядеть следующим образом: **set DOS4GVM=@C:\PIKE\R\PIKE.VMC**

Если у вас 16 или более мегабайт памяти, вы можете отключить виртуальную память (в SETUP подменю «Опции», пункт «Виртуальная память»).

Если у вас 16 или более мегабайт памяти и у вас установлен Windows 95 и вы имеете компьютер с процессором Pentium100 или мощнее, вы можете запускать PIKE в Windows 95.

Вы можете ускорить быстродействие, установив для игры режим VGA, а не SVGA (этот режим настоятельно рекомендуется пользователям 486х и младших моделей Pentium): В самой игре выберите в меню «Настройки» (laptop в зале и настенный терминал на платформе) пункт 'Экран' и установите необходимый режим.

Вы можете уменьшить размер экрана в самой игре.

Вы можете отключить звук и музыку в игре, это ускорит ее на 10-20%.



Хотел бы задать вопрос насчет единоборств. Неужели весь мир переходит на трехмерные драки? Неужели мы больше не увидим великолепные двухмерные? Судя по вашему журналу, так оно и есть. Я был поражен, увидев, сколько трехмерных поединков собираются выпустить (это, конечно. хорошо) и ни одного двухмерного (это, конечно, плохо). Например, Nintendo могла бы выпустить **Killer Instinct,** тем самым подняв свою популярность этим хитом.

Тарас Булай. Город Мурманск.

*Положение с двухмерными поединками на домашних приставках не так уж и плохо, как может показаться с самого начала. Кроме того, что все современные системы получили по своей особенной версии **Mortal Kombat 3,** ветеран и родоначальник всех сегодняшних двухмерных драк, компания Capcom не собирается оставлять этот жанр без своих произведений. Уже сегодня Вы можете насладиться великолепными по своим игровым возможностям различными вариациями **Street Fighter 2,** соответственно на **Sega Saturn** и **Sony PlayStation.** Кстати, их долгожданный **Street Fighter 3** также будет двухмерным, и должен будет появиться в конце 1997 года на всех форматах, работающих на компакт-дисках (т.е. не на **Nintendo 64**). Несмотря на то, что за последнее время этот жанр зашел в настоящий тупик, за пределами России, и особенно в Японии, он все еще достаточно популярен для того, чтобы продолжать выпускать игры в этом стиле. Но вопрос, нужны ли нам все эти, похожие друг на друга как две капли воды, да к тому же и плоские, поединки, еще стоит открытым.*

*И кстати говоря, **Nintendo** все-таки выпустила на своей новой приставке свой, так называемый, хит, **Killer Instinct,** а то, что мы о нем думаем, Вы сможете прочитать на страницах этого номера журнала.*



Вы пишите, что приставки **Sega Saturn** и **Sony PlayStation** по всем техническим данным превосходят **3DO,** не уверен, так ли это. В одном из журналов, если Вы знаете, **«Tricks»,** я нашел данные этих приставок, и там написано, что модели **FZ-10** и **FZ-1** гораздо превосходят **Sega Saturn** и **Sony PlayStation.** Так ли это?

Зеленый Олег. Город Братск.

*Это не так. На самом деле, достаточно лишь бросить взгляд на игры к каждой из систем, чтобы хотя бы иметь примерное представление, кто есть кто в этом мире видеоигр. Если говорить серьезно, то **3DO** все-таки отстает и от **Sega Saturn,** и от **Sony PlayStation,** но не настолько, чтобы совсем им не составлять конкуренции. Безусловно, по сравнению с ними, у нее намного меньше аппаратных возможностей для работы и с трехмерной, да и с двухмерной графикой, но совсем не это должно нас всех беспокоить. Мощность приставки и качество содержания игр для нее - понятия абсолютно невзаимосвязанные. Поэтому лучше меньше обращайте внимание на технические возможности той или иной системы, особенно когда их характеристики находятся примерно в одном диапазоне. Тот факт, что **3DO** уступает по своим техническим данным своим 32-битным собратьям, не делает эту систему плохой. А вот полное отсутствие новых игр, когда приставка могла бы еще жить и жить, вот что заставляет нас с печалью взирать на этот формат.*



Хотел бы Вас попросить, чтобы Вы написали хоть немного о шлеме виртуальной реальности, трехмерных очках и т.д. Об их ценах, и какие из них работают с **Sony PlayStation.**

Валерий. Город Минск.

Вопросы по поводу шлемов виртуальной реальности являются одними из самых болезненных среди наших читателей, тем более неутешительным будет наш ответ. Кроме того, что все существующие подобные устройства не предлагают особенно ничего «виртуального» и являются довольно дорогой игрушкой, минимальная стоимость которой находится в районе 1000 долларов, у них также есть одна большая проблема. Для них специально нужно писать соответствующие игры, которые на современных игровых приставках пока полностью отсутствуют, а на персональном компьютере представлены в очень ограниченном количестве. Всему виной является все та же астрономическая для рядового покупателя цена, которую могут заплатить за это сомнительное удовольствие лишь самые рьяные фанаты видео и компьютерных игр. Поэтому, пока в продаже не появятся подобные устройства по умеренной цене, и пока компании не станут для них делать свои игры, вся затея с «Виртуальной реальностью» не будет стоить и выеденного яйца.



Я читаю ваш журнал с четвертого номера. Журнал мне очень нравится. Но главное, мне очень обидно, что я не вижу в нем хоть капельку информации о **SNES.** Хотелось бы узнать, какие планы у **Nintendo** на эту систему. Будут ли выходить игры на нее в будущем. И еще, правда ли на ней существует игра фирмы **Novalogic,** легендарный **Comanche.**

Афанасьев Сергей. Город Москва.

*Если ты не жил в последнее время где-нибудь в далекой тайге, уважаемый Сергей, то ты своими глазами мог наблюдать, как когда-то передовая домашняя игровая система, лучшие произведения для которой постоянно двигали все игровое сообщество вперед, превратилась в заурядную машину, висящую на шее у **Nintendo.** Почему? Все основные ресурсы этой компании были брошены на ее новую 64-битную игровую приставку. Поэтому, на создание действительно новых игр для 16-ти битной приставки времени уже не хватало. Таким образом, все, что мы получили в конце 1996 года, так это очередной **Donkey Kong,** очередной **FIFA,** очередной **Mortal Kombat** и **Street Fighter.** По большому счету, во все эти игры мы уже играем не первый год, они хорошо продаются, но простите, все это мы уже видели, и не раз. Поэтому, на страницах нашего журнала Вы и не находите игр для этой системы. Что касается планов **Nintendo** по отношению к своей приставке, то скорее всего, в 1997 году мы еще что-нибудь для нее увидим, однако вполне может случиться и обратное. А вот легендарный **Comanche** так и не дошел до **SNES,** так как даже при использовании **FX** чипа, увеличивавшего трехмерные возможности приставки, разработчикам так и не удалось создать хоть что-либо приемлемое.*



Не так давно я приобрел книгу **«Tricks 3DO»,** где на одной из страниц увидел упоминание об игре **Disruptor 7.** Игра должна была уже выйти на

3DO, но увидела ли она в свет?

Также, хотел бы задать еще несколько вопросов.

1. Что вы думаете о расширении **M2,** которое должно было подключаться к тыльной стороне **3DO?**

2. Существует ли игра **Rayman** для этой приставки?

3. Сколько всего игр было выпущено для **3DO?**

Смородинов Николай. Московская Область, Город Ступино.

*Что касается игры **Disruptor,** то ее перевели на **Sony PlayStation** и выпустили в свет в конце 1996 года, а проект на **3DO** был отменен.*

А вот ответы на Ваши вопросы:

*1. О появлении расширения для **3DO** советуем всем забыть. А если все-таки это произойдет, то это будет просто чудесной неожиданностью для всех нас.*

2. Нет.

3. Около 200. Однако по-настоящему достойных игр, а не так называемых «мультимедийных программ», гораздо меньше.



В каком формате более хорошие игры в жанре бродилок и гонок, если выбирать между **Sega Saturn** и **Sony PlayStation.**

И почему игры на приставке **SNES** стоят столько же, сколько игры для **Sony PlayStation.**

Мартышев Владимир. Город Орел.

*На вопрос по поводу гонок ответить довольно легко. Здесь пальма первенства принадлежит приставке от **Sega.** Ни для кого не секрет, что продукция именно этого разработчика, на сегодняшний день, задает тон в гонках всем остальным. И **Sega Rally,** и **Daytona USA CCE,** а также находящиеся на разных стадиях разработки другие сеговские произведения на эту тему (**Manx TT Superbike, Sega Touring Car, Scud Race** и еще несколько менее разрекламированных проектов), несколько опережают по своему содержанию практически все аналогичные игры для **PlayStation,** а также являются эксклюзивными для Сатурна. Единственным исключением можно назвать потрясающую игру **F1** от **Psygnosis,** но и она, возможно, будет выпущена на приставку от **Sega.***

*А вот по поводу бродилок точного ответа дать, наверное, не удастся. Во-первых, под бродилкой можно понимать слишком много разных жанров, и поэтому, стоит конкретно смотреть на каждый из них, чтобы выбрать победителя. Большинство хороших **Doom**-подобных игр в этом году будут выходить на обеих платформах, и до тех пор, пока весь мир не перейдет на полностью трехмерные стрелялки от первого лица, говорить о превосходстве одной платформы над другой в этом жанре пока бессмысленно. Однако, стандартных бродилок от первого лица на **Sony** пока вышло больше, и они практически все, за небольшим исключением, лучше, чем на **Saturn.** Нынешний же фаворит бродилок, **Tomb Raider,** выглядит и играется примерно одинаково на всех системах. **Resident Evil,** долгое время остававшийся эксклюзивным для **Sony,** ближе к лету выйдет и на приставке от **Sega,** а его вторая часть должна появиться на обоих форматах примерно в одно и то же время, где-то осенью 1997 года. Из Марио-подобных бродилок, обе системы страдают от отсутствия чего-либо значительного, хотя на **PlayStation** есть и **Crash** и **Pandemonium,** а на **Saturn** есть **Bug** и **Clockwork Knight,** но все это мы уже видели и играли не раз. Из бродилок в стиле **Zelda,** на каждой системе есть по одной достойной игре, **Legacy of Kain (PS)** и **Legend of Oasis (SS),** однако ожидаемый **Dark Savior** на **Saturn,** выглядит наиболее заманчиво. Но если смотреть в общем, **PlayStation** перед **Saturn** пока имеет некоторое преимущество в количестве и сроках выхода игр от независимых производителей, в том числе и бродилок, так как для нее их создавать и проще и дешевле, но преимущество это не имеет никакого отношения к качеству содержания этих произведений. Тем не менее, если трехмерная игра не была создана самой компанией **Sega,** то, как показывает практика, в двух случаях из трех, она выглядит на **Saturn** чуть хуже, чем на **PlayStation.***

А теперь вернемся к вопросу о стоимости игр. Их цены уже давным-давно установились на отметке в 60-70 долларов, вне зависимости от платформы. Причин тому, явных и предполагаемых, довольно много, но все-таки стоит воспринимать такое положение вещей как некую данность, и не особо задумываться над этим вопросом. От наших долгих размышлений на эту тему игры, к сожалению, не подешевеют.



Как запустить **SVGA** режим в **RED ALERT?**

Перепробовал все.

DirectX 3 виснет, **DirectX 2** устанавливается, но работать не хочет.

Помогите советом.

*Хоть Вы не сообщили нам, какая у Вас видеокарта, но попробуем все же дать совет. Сначала обратитесь в Интернет (к друзьям, на фирму и т.д.) за новыми драйверами и пэтчами. Так, если у Вас, к примеру, карта на чипе **S3,** то утилиты для **Win95** можно найти по адресу **www.windows95.com.** В любом случае рекомендуем **Display Doctor** от **SciTech версии 5.3,** если не поможет, то хоть диагностируете проблему.*



У меня возник вопрос, можно ли в «Горячую линию» писать **E-mail'ом?** Это было бы очень хорошо! **E-mail'ом** гораздо быстрее и надежнее. И еще, можно ли высылать вам ответы на викторину и/или анкету **E-mail'ом?** Это тоже очень удобно.

Всего хорошего, Dmitry

В «Горячую Линию» можно писать как угодно, хоть телеграммы посылайте. У электронной почты же есть свои преимущества, так как мы тут же можем ответить автору. На письма, пришедшие обычным путем, уходит немного больше времени, но отвечаем мы практически на все. Отвечаем мы все вместе, всей редакцией. Кто-то дока в одном жанре, кто-то в другом, так что специалист всегда найдется. Ответы на викторину можно высылать только по почте на «родном» листе из журнала, другие варианты не рассматриваются. На анкету эти требования не распространяются.



Добрый день (утро, вечер) в зависимости от того, когда упадет сие письмо.

С глубоким уважением к создателям и авторам журнала « Страна Игр »

Пишет Вам один из новоявленных читателей.

1. Так как создалось впечатление, что как минимум 2-3 компьютерных гения уж точно находятся в Вашей редакции, не могли бы Вы растолковать, по каким причинам категорически

не хотят запускаться в модемной версии (486-ой+модем Zyxel 14400 на Домодедовской и Pentium + модем Motorola LifeStyle 28.8 на Тимирязевской) такие игры как **DOOM2, Duke Nukem, C&C** и многое другое, и с легкостью запускается **Heretic.** Быть может, для нашей телефонной сети необходимы особенные настройки модема? Или это творится вследствие того, что игры приобретены не совсем легально? Можно сказать, что совсем нелегально.

2. Просьба рассказать, если уж и не на странице Вашего журнала, то хотя бы как интернетчик интернетчику, про игры:

«Приключения в системе Daedalus» на 3 CD, к сожалению, не знаю ни года выпуска, ни издателя, ни английской версии названия. Проблемы на втором диске при прохождении, а вернее сказать, при непрохождении пакостного лабиринта. Существуют ли коды.

«Ciberia 2» Разработчики этой игры хорошо поиздевались, придумав кодовые замки на дверях. Но если мой музыкальный слух смог отгадать четыре цифры кода и их порядок на первой двери, то по отпечаткам пальцев мои мозги отказались догадываться о коде на второй двери. Вам наверняка знакомо это чувство досады, когда в интересной игре встречаются такие заморочки. Отправив на хорошем английском запрос по всемогущему Интернету по всем E-мэйлам, указанным на коробке вышеназванной игры , я получил лишь издевательские ответы типа : «Подумай-ка еще, братец, и вообще, ты проник на нашу секретную базу и имеешь наглость у нас же и код спрашивать?» Очень надеюсь на Вашу подсказку.

А также можно ли продублировать коды для **C&C** и **Magic Carpet?**

С **уважением, Данил Квон, Москва.**

1.Тут даже наши компьютерные «гении» бессильны. Сначала мы решили, что причина заключается в том, что копии у Вас, как Вы сказали, нелегальные. Но ведь не запустилось несколько игр, а не одна. Потом мы решили, что возможно Вы что-то не так делаете, но одна игра-то запустилась. В общем, не понятно. А вообще, дадим совет: покупайте лицензионные игры, пусть не так часто, но все же покупайте. Тогда и с модемом проблем не будет.

2. По поводу интересующих Вас игр. Чем можем, как говорится, тем поможем.

*Наверное, Вы имеете в виду игру **Daedalus Encounter.** Мы помещали ее прохождение в **майском номере журнала за 1996 год.** Попробуйте найти этот номер, он должен Вам помочь.*

*Насчет **Cyberia 2.** Интернет действительно всемогущ, и вот адрес, где Вы найдете полное прохождение этой игры. **http://www.concentric.net/~clemson/cyberia2.shtml***

*Коды для **C&C** Вы найдете здесь: **http://pw2.netcom.com/~moises/ccnotes.html***

*А вот коды к **Magic Carpet:***

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

***Alt+F1** — все заклинания*
***Alt+F2** — мана*
***Alt+F6** — закончить надпись*
***Alt+F7** — убить всех врагов на уровне*
***Shift+C** — закончить уровень*

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



Здравствуйте, герои редакции «СИ»! Профильтровал я ваш журнал через свой сгусток с резьбой, да кое-какой осадок остался. Может быть вы его растворите?

1. В номере с энциклопедией терминов Вы штампонули, что игры для **NES,** или по-пиратски **Dendy** уже давно не выпускаются, а магазины ломятся от желтизны 95-96 годов, даже с надписями на кириллице «Поле чудес», «Волшебная палитра».

2. Правильно ли Вы пишите цены в долларах на игры.

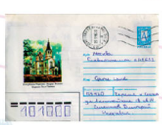
3. И еще, почему сидюшники для **Sony** африканского цвета, как же лазер-то отражается на фотоприемник?

Сергей из глубинки.

*1. Прекращен только массовый выпуск игр для этой платформы. **NES,** напомним, это не открытый формат и для выпуска на нее игр требуется специальная лицензия от **Nintendo.** По всем правилам для начала разработчики получают это право и только потом могут начинать соответствующие разработки. Затем после завершения игры они должны отправить его окончательную версию в соответствующую службу **Nintendo,** где ее должны одобрить к выпуску. После этого издатель будет должен заказать, опять же у **Nintendo,** необходимое для него количество картриджей и полностью оплатить их изготовление и лицензионный сбор с каждой игры. **Nintendo,** по идее, их должна изготовить и передать обратно издателям для распространения. А происходит ли это сейчас? Нет. Никто не против, чтобы такая практика продолжалась и далее. Но рынок игр для **NES** уже давно стал бесконтрольным, особенно в Азии, и уже совсем не таким прибыльным как 10 лет назад. Тем не менее, **Nintendo** сегодня уже не до отслеживания и пресечения выпуска пиратских игр на свою мертвую приставку. И тем более ей нет никакого дела до **«Поля чудес»** и **«Волшебной палитры».***

2. Когда мы описываем уже выпущенные игры, то указываем только приблизительные цены на их оригинальные версии в московских магазинах. Реальная же цена варьируется от магазина к магазину и со временем снижается.

3. Отражается он нормально, а их черный цвет служит больше украшением, нежели техническим усовершенствованием. Вы всегда можете отличить пиратский диск от оригинала.



Уважаемая редакция, пишет Вам игроман из Полтавы. Я решил сменить игровую систему **3DO** на персональный компьютер, но в нашем городе это не так просто сделать. Поэтому реально я пока на **3DO,** а в мечтах уже на **PC.** А мои финансы не позволяют мне купить компьютер, не продав приставку. Поэтому хочу задать два противоречивых вопроса.

1. Существует ли негласный, пиратский или кустарный перевод игр на **3DO** с других платформ.

2. У меня маленький ребенок. Будет ли влиять работа компьютера на его здоровье.

Искренне Ваш. Козак Е.В. Полтава.

1. Нет. Архитектура данной игровой системы радикально отличается от всех других платформ, поэтому для любого перевода требуются достаточно большие усилия со стороны программистов. Кроме этого им понадобится соответствующий инструментарий, который

*можно приобрести только непосредственно у самой компании **3DO**. А это до сих пор стоит немалых денег (2-3 десятка тысяч долларов). Так что работы кустарей вряд ли появятся на этом формате.*

2. Не более, чем работа телевизора. А вот Ваше здоровье может слегка подпортиться. Особенно страдает от долгого просиживания за компьютером зрение, поэтому советуем при игре каждые полчаса переключаться, хотя бы ненадолго, на другие занятия. Тоже самое касается и игр на телевизионных игровых приставках.



Здравствуйте, редакция журнала «Страна Игр». В сентябрьском номере журнала был обзор «файтингов». Там говорилось, что идет разработка игры **Tekken 3**, и что **PlayStation** не будет использоваться в качестве базы, дабы побить **Virtua Fighter 3**. Я хотел бы узнать, что за система тогда будет использована в качестве базы, **M2** что ли? Также мне непонятно, если **Virtua Fighter 3** создан на игровых автоматах **Sega**, то разве система этих автоматов не аналогична системе **Saturn'a**. Тогда как это понимать, что **Saturn** аппаратно лучше чем **Sony**? Мне кажется, что наоборот.

*Начнем по порядку. Как сегодня становится известно, **Tekken 3** все-таки использует в своей основе **PlayStation**, но не ту, которая продается в магазине, а несколько другую. Какие точно усовершенствования в ней представлены, пока неизвестно. Скорее всего, у нее намного больше оперативной памяти, а также улучшенные аппаратные возможности по оперированию трехмерной графикой. Судя по реакции тех, кто уже видел этот продукт в действии, данная система по крайней мере в полтора раза производительней домашней игровой приставки от **Sony**. Именно поэтому ожидать в этот раз такого же точного перевода игры с автомата на **PlayStation** уже не приходится. Поговаривают, что специально для этой игры будет выпущено расширение, однако это только слухи. Что касается последних игровых автоматов от **Sega**, то они в большинстве своем превосходят по своим данным все существующие игровые приставки вместе взятые. Их специально создает для Sega американская компания **Lockhead Martin**, последняя разработка которой, **Model 3**, и была использована для третьего файтера. Она способна генерировать в реальном времени более 1000000 полигонов в секунду при использовании всех ее богатейших аппаратных возможностей. Правда, и стоит она соответственно. По разным сведениям игровой автомат **Virtua Fighter 3** сегодня можно приобрести минимум за 7000 долларов. Есть у **Sega** также и игровые автоматы, использующие **Saturn** в качестве базы. Правда их было выпущено всего несколько наименований, и только две такие игры (**Die Hard Arcade** и **Decathlete**) достигли хотя бы похожей популярности, как их большие собратья. Тем не менее, так же как и в случае с **Tekken 3**, **Sega** скорее всего выпустит для своей суперигры специальное расширение для **Saturn** либо ее постигнет участь первой версии **Daytona USA** на их домашней приставке, которую многие посчитали полным провалом.*

А что касается аппаратных возможностей 32-64 битных приставок, то мы в последний раз попытаемся расставить все по своим местам в этом вопросе. По своим возможностью оперировать трехмерными объектами, они стоят в таком порядке:

1. ***Nintendo 64.***
2. ***Sony PlayStation.***
3. ***Sega Saturn.***

А по операциям с двухмерными объектами:

1. ***Sony PlayStation.***
2. ***Sega Saturn.***
3. ***Nintendo 64.***

Ответы на кроссворд, опубликованный в 9 номере «Страны Игр»

По горизонтали:

1. Муравей
3. Океан
6. Динозавр
9. Крыса
11. Детектив
13. Йена
14. Лаффер
16. Труп
17. Граната
19. Икс
22. Собака
24. Золото
27. Зак
28. Кулак
29. Корова
32. Гном
34. Индеец
35. Франкенштейн
36. Лампа
38. Семь
40. Мусорщик
41. Орк
42. Марс
44. Свет
45. Фантасмагория
48. Код
52. Зод
53. Кабал
54. Бессмертие
58. Линии
59. Харвестер
63. НЛО
64. Оборотень
66. Судья
68. Напалм
71. Роль
72. Кинотеатр
73. Барак
74. Опыт

По вертикали:

1. Мейер
2. Акр
3. Орел
4. Ад
5. Латы
6. Дюк
7. Война
8. Флаг
9. Капитализм
10. Сид
11. Дробовик
12. Тир
15. Бар
16. Танк
18. Руков
20. Хоккей
21. Стауф
23. Кокон
25. Еретик
26. Вагнер
27. Зимбабве
30. Еда
31. Базука
33. Бастион
37. Потрошитель
39. Асфальт
43. Пистолет
46. Мист
47. Гимн
49. Скорость (Speed)
50. Червь
51. Зул
55. Канат
56. Ухо
57. Арракис
60. Робот
61. Бомба
62. Топор
65. Панк
67. Джип
69. Ион
70. Газ

ВО ВСЕХ МАГАЗИНАХ

GAME LAND

БЛАГОТВОРИТЕЛЬНЫЙ СБОР ДЕТСКИХ ВЕЩЕЙ В ПОМОЩЬ СИРОТАМ



ПОЖЕРТВОВАНЫЕ ВЕЩИ ПОЙДУТ В ДЕТСКИЕ ДОМА И ПРИЮТЫ ГОРОДА МОСКВЫ

ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

Хит-Парад читателей

PC CD ROM

1. Duke Nukem 3D
2. Warcraft 2 (Blizzard)
3. C&C (Westwood)
4. Z (Virgin)
5. Need For Speed (Electronic Arts)

3DO

1. Need For Speed. (Electronic Arts)
2. Shock Wave 2 (Electronic Arts)
3. Road Rash (Electronic Arts)
4. FIFA Soccer (Electronic Arts)
5. Gex (Crystal Dynamics)

SONY PlayStation

1. Tomb Raider(Eidos)
2. Tekken 2 (Namco)
3. Need For Speed (Electronic Arts)
4. Resident Evil (Capcom)
5. Road Rash (Electronic Arts)

SEGA SATURN

1. Tomb Raider(Eidos)
2. Virtua Fighter 2 (Sega)
3. Sega Rally (Sega)
4. Nights (Sega).
5. Need For Speed. (Electronic Arts)

NINTENDO 64

1. Mario 64 (Nintendo).
2. Waverace (Nintendo).
3. Mortal Kombat Trilogy (Midway)
4. Killer Instinct Gold (Nintendo)
5. Pilot Wings 64 (Nintendo)

Мировой хит-парад

PC

1. Command & Conquer: Red Alert
2. Diablo
3. Civilization 2
4. Heroes of Might & Magic 2
5. Master of Orion 2: Battle at Antares
6. Quake
7. Warcraft 2/add-on: Tides of Darkness
8. Duke Nukem 3D
9. Tomb Raider
10. Command & Conquer/Covert Ops.

Видеоигры

1. Tomb Raider *PS SAT*
2. Mario 64 *N64*
3. Virtua Fighter 2 *SAT*
4. Tekken 2 *PS*
5. Nights *SAT*
6. Twisted Metal 2 *PS*
7. Resident Evil *PS*
8. Mario Kart R *N64*
9. NBA Live '97 *PS*
10. Wave Race 64 *N64*

Список самых продаваемых игр в ноябре

PC CD ROM

1. Diablo (Blizzard)
2. Tomb Raider (Eidos)
3. Command & Conquer: Red Alert (Westwood/Virgin)
4. Privateer 2 (Origin)
5. Противостояние (Дока)
6. M.A.X. (Interplay)
7. Lords of the Realms 2 (Sierra)
8. Nascar Racing 2 (Sierra)
9. Die Hard Trilogy (Fox)
10. Ралли Чемпионат (Дока)

SONY PlayStation

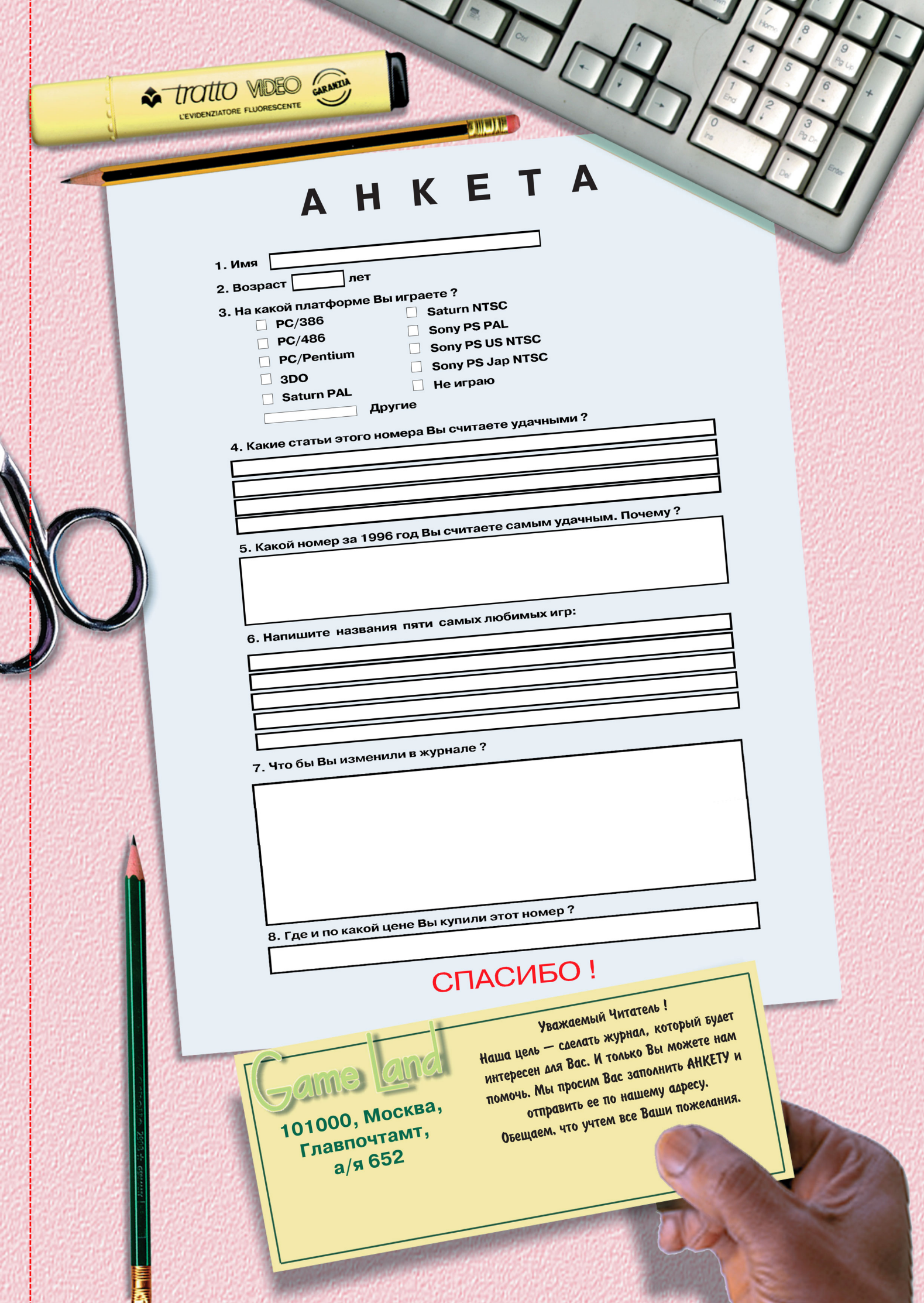
1. Tomb Raider (Eidos)
2. Tekken 2 (Sony/Namco)
3. Twisted Metal 2 (Sony)
4. Crash Bandicoot (Sony)
5. Soviet Strike (Electronic Arts)
6. Re-Loaded (Interplay)
7. FIFA'97 (Electronic Arts)
8. Destruction Derby 2 (Psygnosis)
9. Bubsy 3D (Accolade)
10. Dare Devil Derby (Mindscape)

SEGA SATURN

1. Tomb Raider (Eidos)
2. Virtua Cop 2 (Sega)
3. Crusader: No Remorse (Electronic Arts)
4. Daytona USA CCE (Sega)
5. NHL'97 (Electronic Arts)
6. Nights: Into Dreams (Sega)
7. Sega Rally (Sega)
8. Street Fighter Alpha 2 (Capcom)
9. Virtual On (Sega)
10. Sonic 3D Blast (Sega)

NINTENDO 64

1. Mario 64
2. Mario Kart 64
3. Star Wars 64
4. Wave Race 64
5. Cruising USA (Nintendo)
6. Killer Instinct Gold
7. J. League Soccer (Konami)
8. Waine Gretsky 3D Hockey (Midway)
9. Mortal Kombat Trilogy (Midway)
10. NBA Hangtime (Midway)



А Н К Е Т А

1. Имя

2. Возраст лет

3. На какой платформе Вы играете ?

- ☐ PC/386
- ☐ PC/486
- ☐ PC/Pentium
- ☐ 3DO
- ☐ Saturn PAL
- ☐ Saturn NTSC
- ☐ Sony PS PAL
- ☐ Sony PS US NTSC
- ☐ Sony PS Jap NTSC
- ☐ Не играю

Другие

4. Какие статьи этого номера Вы считаете удачными ?

5. Какой номер за 1996 год Вы считаете самым удачным. Почему ?

6. Напишите названия пяти самых любимых игр:

7. Что бы Вы изменили в журнале ?

8. Где и по какой цене Вы купили этот номер ?

СПАСИБО !

Game Land

101000, Москва,
Главпочтамт,
а/я 652

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.

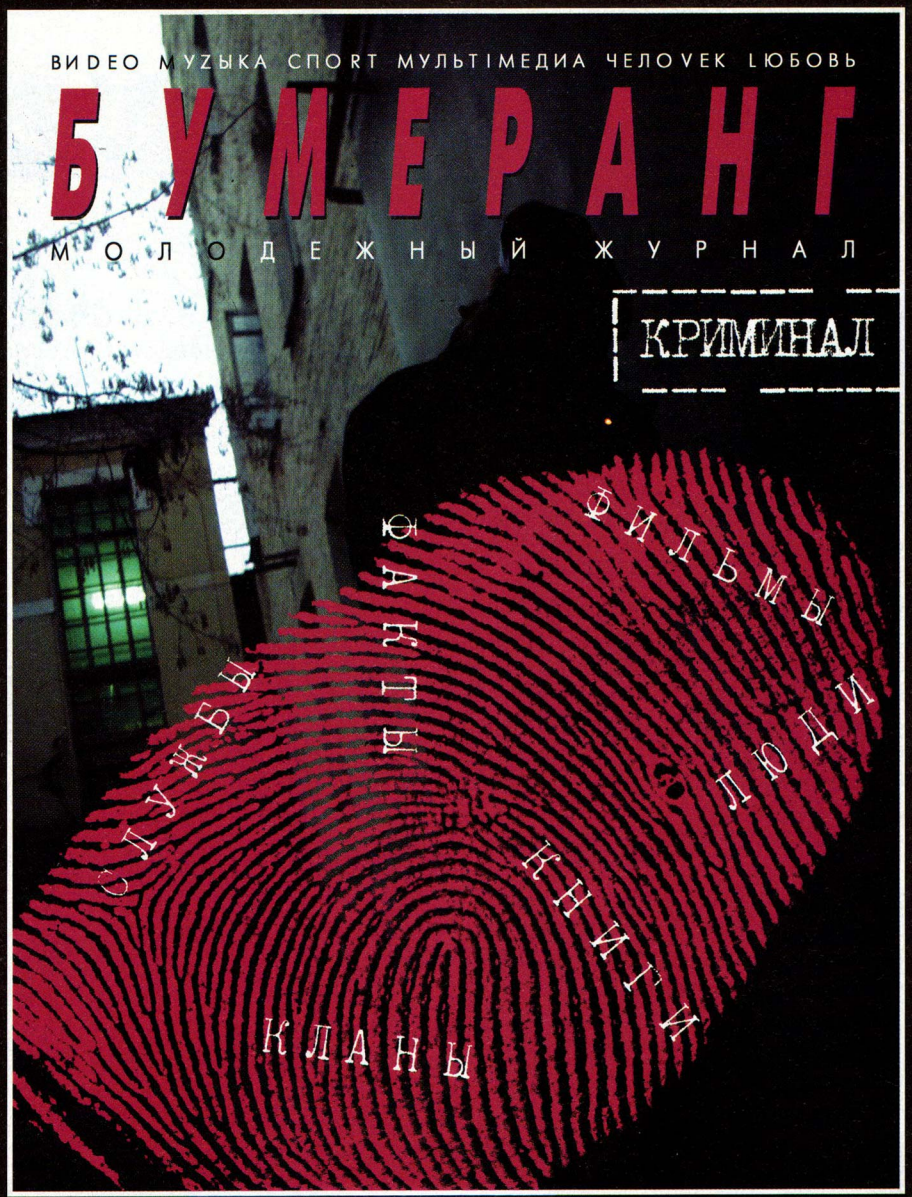
Обещаем, что учтем все Ваши пожелания.

БЕСТСЕЛЛЕР
литература ●
обзор книжного рынка ●

MUZЫKA
интервью ●
обзоры ●
тексты песен ●

ЧЕЛОVEK
путешествия ●
приключения ●
случаи ●

МУЛЬТІМЕДИА
● компьютеры
● игры
● сети



BIDEO
● фильмы
● персонажи
● события

СПОRT
● экзотика
● рекорды
● мастера

LЮБОВЬ
● письма
● исповеди

САМЫЙ МОЛОДЕЖНЫЙ ЖУРНАЛ

Подписной индекс в каталоге Федерального управления почтовой связи (ФУПС) - 70231

Game Land Express

Если Вы хотите заказать товар по почте, то пришлите заявку о высылке каталога *GameLand Express* с указанием интересующей Вас платформы (PC, Sony PlayStation, Sega Saturn, Nintendo 64, 3 DO, Macintosh), и мы вышлем Вам каталог, из которого Вы уже выберите нужный товар.

Каталог может быть выслан только в города, указанные в Таблице 1.

Таблица 2 указывает стоимость доставки товара, а не каталога.

Каталог высылается бесплатно!

Адрес для заявок: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652.

Таблица 1
СПИСОК ГОРОДОВ

Азов ... 1	Кандалакша ... 1	Новочеркасск ... 1
Аксай (Ростовская обл.) ... 1	Караганда ... 5	Одесса ... 5
Алма-Ата ... 3	Кемерово ... 3	Оренбург ... 1
Апатиты ... 1	Киев ... 5	Пятигорск ... 1
Армавир ... 1	Кишинев ... 5	Ростов-на-Дону ... 1
Архангельск ... 5	Краснодар ... 1	Санкт-Петербург ... 0
Ашхабад ... 3	Кутаиси ... 5	Самара ... 1
Баку ... 2	Липецк ... 1	Сочи ... 1
Батайск ... 1	Львов ... 5	Ставрополь ... 1
Батуми ... 5	Майкоп ... 1	Таганрог ... 1
Бердск ... 5	Минск ... 1	Ташкент ... 3
Бишкек ... 3	Москва ... 0	Тбилиси ... 2
Владивосток ... 4	Московская область	Темиртау ... 5
Дзержинск ... 1	(город уточнить по телефону) ... 5	Тирасполь ... 5
Днепропетровск ... 5	Мурманск ... 1	Тольятти ... 1
Донецк ... 5	Набережные Челны ... 5	Томск ... 3
Душанбе ... 3	Находка ... 4	Туапсе ... 1
Екатеринбург ... 2	Н.Новгород ... 1	Уфа ... 2
Ереван ... 5	Николаев ... 5	Хабаровск ... 4
Запорожье ... 5	Новокузнецк ... 3	Харьков ... 5
Казань ... 1	Новороссийск ... 1	Южно-Сахалинск ... 5
Калининград ... 1	Новосибирск ... 3	

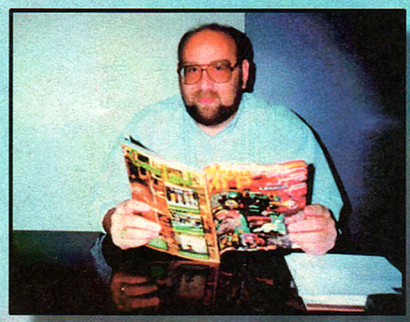
Таблица 2
СТОИМОСТЬ ДОСТАВКИ

Отправка весом не более, гр	ЗОНЫ 0 Руб.	1 Руб.	2 Руб.	3 Руб.	4 Руб.	5 Руб.
1000	55.000	96.250	110.000	123750	137.500	170.500
2000	55.000	104.500	121.000	137500	159.500	203.500
3000	55.000	112.750	132.000	151.250	181.500	236.500
4000	55.000	121.000	143.000	165.000	203.500	264.000
5000	55.000	129.250	154.000	178.750	225.500	291.500
6000	55.000	137.500	165.000	192.500	247.500	319.000
7000	55.000	145.750	176.000	206.250	269.500	346.500
8000	55.000	154.000	187.000	220.000	291.500	374.000
9000	55.000	162.250	198.000	233.750	313.500	401.500
10000	55.000	170.500	209.000	247.500	335.500	429.000
11000	110.000	178.750	220.000	261.250	357.500	456.500
12000	110.000	187.000	231.000	275.000	379.500	484.000
13000	110.000	195.250	242.000	288.750	401.500	511.500
20000	110.000	253.000	319.000	385.000	555.500	—
30000	110.000	335.500	429.000	522.500	775.500	—
40000	110.000	418.000	539.000	660.000	995.500	—
50000	110.000	500.500	649.000	797.500	1.215.500	—
60000	110.000	583.000	759.000	935.000	1.435.500	—



в следующем номере:

GT Interactive.
Обзор чешского рынка.
«Железные разборки».
Internet играющий.
Game-индустрия для всех



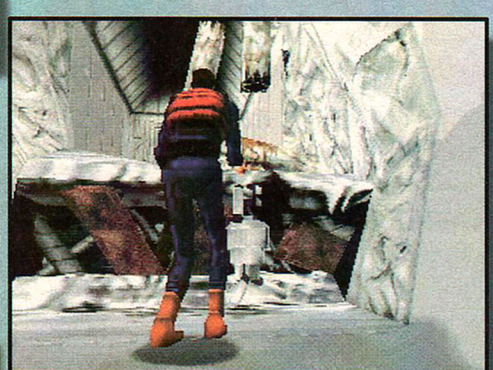


Dark Reign, MDK ...
и другие игры для PC





Тактика прохождения Heroes of Might and Magic II, Diablo ...
и другие секреты для PC и мультимедийных систем



Mario Kart 64, Power Crystal, Judgment Force ...
и другие игры для 3DO, Nintendo 64, Sony PlayStation и Sega Saturn



Ответы на письма читателей...
подсказки по прохождению игр, читательский Хит-Парад

А ТАКЖЕ: *мультимедиа-энциклопедии, путешествия по Internet'у и многое другое...*

Журнал
СТРАНА ИГР
Зарегистрирован в Комитете по печати РФ
Регистрационный номер **014416** от **31.01.96**

Учредитель:
ИЧП «Агарун Компани»

Издатель:
ИЧП «Агарун Компани»

Ответственный Редактор:
Оксана Донская

Редактор:
Борис Романов

Корреспондент в США:
Владислав Пискунов

Дизайн Обложки:
Антон Шилкин

Дизайн, Верстка, Цветоделение и Иллюстрации:
Антон Шилкин, Сергей Лянге, Леонид Андруцкий, Катя Кербель, Виктор Жилин

Корректор:
Денис Давыдов

Для Писем:
101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652

Рекламная служба и служба распространения:
Тел: 124-0402
Факс: 125-0211

Web-Site:
www.gameland.ru

E-mail:
gameland@glas.apc.org

Техническая поддержка:
Денис Коняшенко, Борис Скворцов, Ерванд Мовсисян, Альбина Агарунова

Вывод на пленки осуществлен при технической поддержке **Бизнес Класс**

Телефоны распространителей:

Москва:
«Глобус» — 240-7405
«Логос-М» — 200-2122
«Люкс-Пресс» — 270-5971
«Маарт» — 128-9904, 128-9980
«МетроПресс» — 270-0703
«Ода» — 200-2328
«Сегодня-Пресс» — 252-4661
АО Роспечать — 195-6625
Игорь Юрченко — 396-6712

Санкт-Петербург:
(812) 277-4571, 966-2846

Алма-Ата:
Владислав Любчанский — (3272) 44-72-89

Тираж **32 000** экземпляров
Цена договорная

SCANWEB

Отпечатано в типографии компании ScanWeb (Финляндия)

Подписной индекс: 88767 по каталогу АРЗИ

GAMELAND Magazine
Publisher — **Agaroun Company**,
Moscow, Russia
Phone: 7-095-124-0402
Fax: 7-095-125-0211
Co-operated with
GameLand (N.Y.) **Inc.**
Phone: (212) 244-2833
Fax: (212) 244-5933

Printed in Finland,
ScanWeb Company

СИСТЕМА ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ VFX-1

FORTE TECHNOLOGIES, INC.



Вниманию предпринимателей!
При использовании в игровых салонах шлем окупается за **60 дней!**

Компания не несет ответственности за опасности и приключения, подстерегающие Вас в киберпространстве...

Вниманию родителей!
Дети в восторге от шлема **VFX-1**:
Фантастический мир иллюзий с полным ощущением реальности!

VFX-1 – «... «крутейшее» периферийное устройство для Вашего компьютера»
PC Magazine, USA

Покупателя с объявлением
ОРИГИНАЛЬНЫЕ КАНЦЕЛЯРСКИЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ
ждет подарок

КОМПЬЮТЕРНЫЙ СУПЕРМАРКЕТ:
Садовая-Триумфальная, 12
тел.: 209-5495, 209-5403 факс: 209-2975

КОМПЬЮТЕРНЫЕ САЛОНЫ:
ТД «Библио-Глобус», Мясницкая, 6
тел.: 924-2673, 923-4173 факс: 928-2394

Дом Книги, 2-й этаж, Новый Арбат, 8
тел.: 913-6963 913-6964

ТД «Эдельвейс», Щелковское шоссе, 5, стр.1
тел.: 961-3450

ДИЛЕРСКИЙ ОТДЕЛ:
тел.: 931-9301, 931-9269
факс: 931-9269, 931-4011

Эксклюзивный поставщик в СНГ
CompuLink

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА 931-9479

ГАРАНТИЯ до 3 лет

Game Land

РАСПРОДАЖА
СКИДКИ ДО 60%



Москва: ул. Новый Арбат, д.15



Москва:с/к «Олимпийский», 8 подъезд



Санкт-Петербург: Невский проспект, д.135

Телефон:(095) 288-3218
Факс: (095) 956-5800
e-mail:gameland@glas.apc.org
web-site: http://www.gameland.ru
Для писем: 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652