Современные **КОМПЬЮТЕРНЫЕ** и **ВИДЕОИГРЫ** **№9** *(28)* Сентябрь **1998**

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

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru



ОБЗОР 58 ИГР

ТАКТИКА К 5 ИГРАМ

СЕКРЕТЫ К 20 ИГРАМ

EverQuest
Jagged Alliance 2
Fighter Squadron

Apocalypse,
Heart of Darkness,
Motocross Madness,
Interstate'82, Godzilla,
Fallout 2, Rainbow Six,
Wild 9, Sonic Adventure,
Civilization: Call to Power...

sin

Демо-версию игры вы найдете на нашем CD

GAMELAND PUBLISHING
0 004028 3

Полное прохождение **MECHCOMMANDER, COMMANDOS**



Покупайте игру WarGames с полной документацией на русском языке в магазинах: «1С: Мультимедиа», «Компьюлинк», «Партия», «Белый Ветер – ДВМ», «Мир», «Союз», «Game Land», «R-Style»

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию «СОФТ КЛАБ»
Телефон: (095) 232–6952, факс: (095) 238-3889, e-mail: info@softclub.ru

Приглашаем к сотрудничеству московских и региональных дилеров

PC CD

WARGAMES

Metro Goldwyn Mayer TRADE MARK AN MGM ENTERTAINMENT COMPANY

ELECTRONIC ARTS

WarGames © 1998 MGM Interactive Inc. WARGAMES TM & © 1983 metro Goldwyn Meyer Inc. Electronic Arts and the Electronic Arts logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the United States and or other countries. All Rights reserved.

ЕВРОПЕЙСКИЙ ЧЕМПИОНАТ

TEKKEN 3®

ВНИМАНИЕ !

Каждый обладатель Sony PlayStation сможет принять участие в грандиозном чемпионате по Tekken 3.
Чемпионат будет проходить с сентября по ноябрь 1998 года.
Победит тот, кто наберет самое большое количество очков и запишет свой результат на Memory Card.

Разыгрывается 1000 призов:

PlayStation, Dual Shock, майки и сумки с символикой PlayStation.

Главный приз:

Поездка в Лондон на финал чемпионата.
Победитель финала получит приз —

$20 000

Tekken 3 ® & © 1994 1995 1998 NAMCO LTD., All Rights Reserved
*GON : © 1998 Masashi Tanaka / Kodansha
PlayStation ® & © 1997 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved

Покупайте оригинальный Tekken 3, тренеруйтесь и вы победите!

В чемпионате могут участвовать только владельцы оригинальной игры Tekken 3 версии PAL.
Подробные условия проведения чемпионата читайте в журналах Official PlayStation №9 и Страна Игр №10.

ШЕСТОЕ ИЗМЕРЕНИЕ



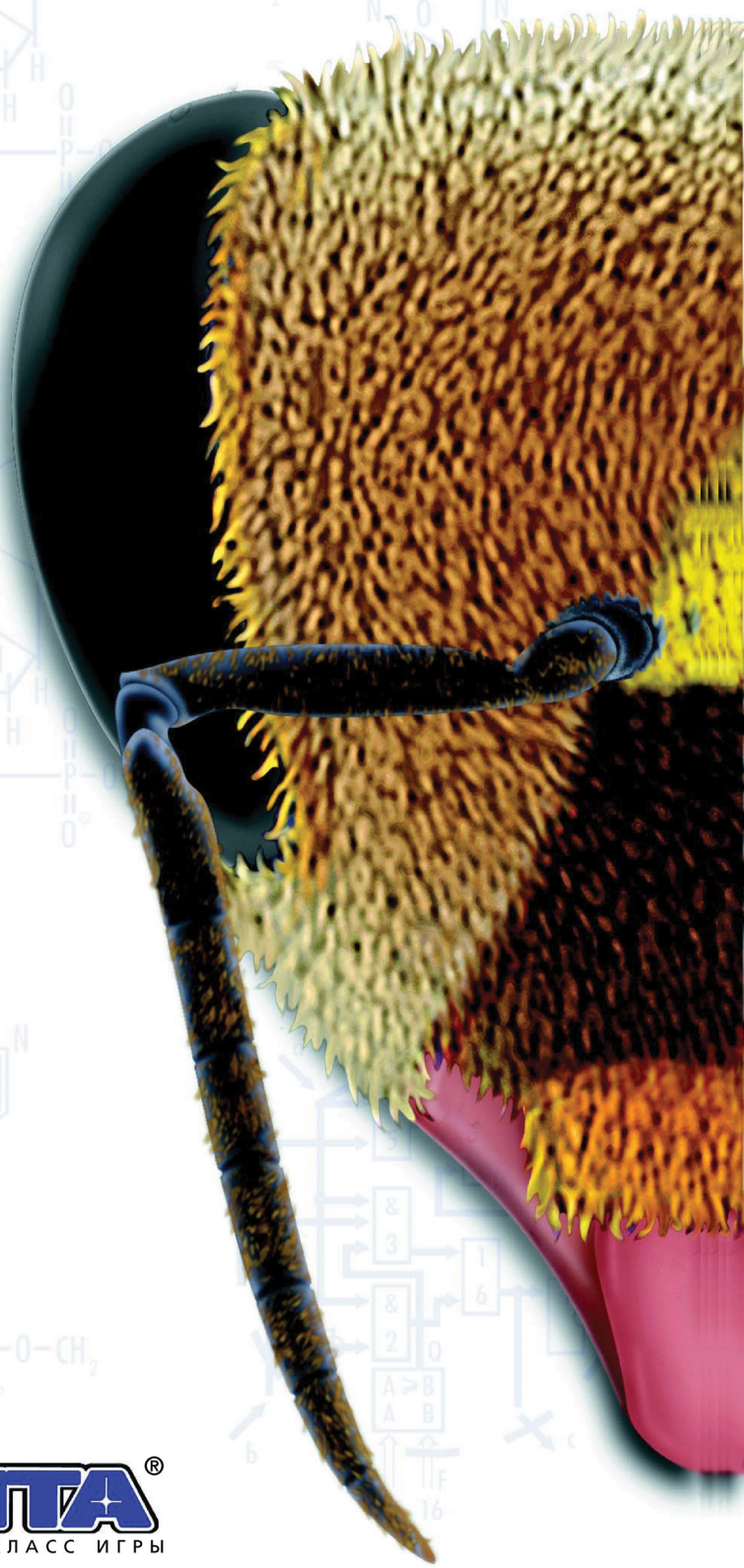
На первый взгляд может показаться, что в комнате никого нет. Однако, стоит лишь подлететь поближе...



Вам никогда не приходило в голову, что существует еще один вид слалома - между прутьями спинки кровати? У вас будет достойный соперник.



Старый чердак, где выживший из ума чернокнижник творит свои темные дела.



НИКИТА®
НЕПРЕВЗОЙДЕННЫЙ КЛАСС ИГРЫ

Необыкновенное трехмерное приключение.

В каждой коробке - стереоочки!



В "Шестом измерении" Вам предстоит:

- по-иному взглянуть на окружающий мир и его обитателей;
- забраться в самые укромные места, о существовании которых обычные люди даже не подозревают;
- обнаружить там бурную жизнь маленьких персонажей;
- активно поучаствовать в глобальных событиях местного значения.

В игре реализованы:

- поддержка большинства трехмерных ускорителей, в том числе на базе микросхем 3Dfx Voodoo, 3Dfx Voodoo 2, Intel 740, Nvidia Riva 128, Permedia 2, ATI Rage Pro, PowerVR, PowerVR 2;
- удобное управление любыми перемещениями с помощью мыши (джойстика);
- стереорежим, позволяющий получить действительно объемное изображение на экране обычного монитора с помощью красно-синих стереоочков;
- модель пчелиного зрения.

www.nikita.ru



Системные требования:

- Операционная система Windows® 95, Windows® 98;
- Компьютер с процессором Intel Pentium® 100 МГц или выше;
- 4-х скоростной CD-ROM привод;
- Windows® - совместимая звуковая карта;
- Управление - мышь (джойстик, клавиатура).

Сделано в России

Наилучший результат достигается на компьютере с процессором Intel Pentium®II

© 1998 Nikita Ltd. Все права защищены. Все упомянутые товарные знаки являются исключительной собственностью их владельцев.

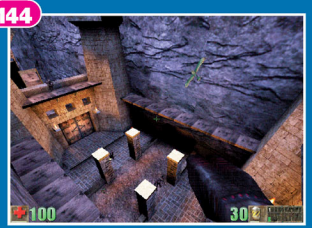
СТРАНА ИГР

Номер **09** *(28)*
Сентябрь 1998

Зарегистрирован в Комитете по печати РФ
Регистрационный номер 014416 от 31.01.96

СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА





«СИ» представляет... 006

Оглавление 6
Activate'98 10
Содержание CD 12
Новости с Борисом Романовым 14
Железные новости с Сергеем Овчинниковым 18
Покупки с Эдуардом Раушенбахом: Выбираем колонки 20

ХИТ? 028

Everquest 28
Requiem 36
Jagged Alliance 2 38
Fighter Squadron 44
Sin 50
Ярость 54

ОНЛАЙН 058

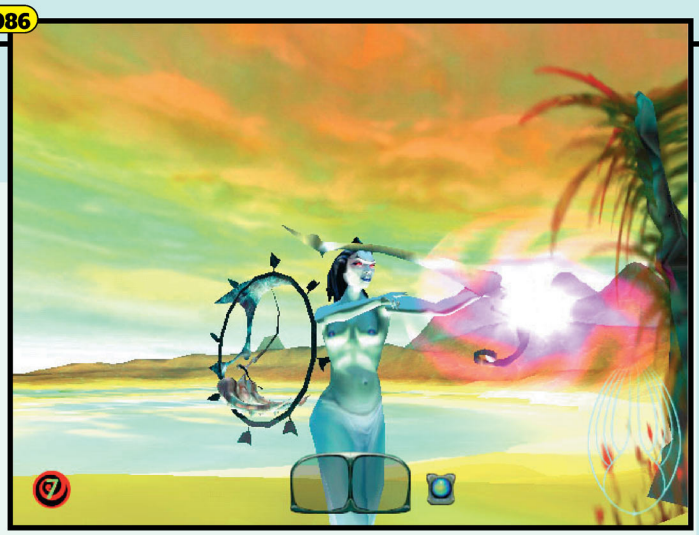
Интернет с Сергеем Долинским 58

ГАЛЕРЕЯ 066

Галерея незаконченных проектов 66

В разработке 074

Interstate 82 74
Civilization: Call to Power 76
UltraFighters 76
Revenant 77
Sword&Sorcery 78
Heretic II 80
101: The 101st Airborne in Normandy 82
Dead Reckoning 84
Giants 86
StarCon 88
WarTorn 89
Ranbow Six 90
Fallout2 92
Aliens vs. Predator 94
Legacy of the Watchers: Nightfall 96
Valhalla 98
Conflict of Nations 98
Аркона 99
West Front 99
People's General 100
Machines 100
Gunmetal 101
Combat Mission 101
Lode Runner 2 104



Sega Rally Championship 2 104
Wild 9 105
Apocalypse 106
Shadowmadness 108
Destrega 108
Wipeout 64 110
Winback 111
Top Gear overdrive 112
ShadowGate 112
Godzilla 113
Pen Pen 114
Sonic Adventure DC 115
Monster Breed 115

Обзор 116

Commandos 116
MotoCross Madness 120
X-COM: Interceptor 122
Heart of Darkness 126
Colin Mc Rae Rally 128
F1 N64 130

ТАКТИКА 131

Might & Magic VI 131
Unreal 144
MechCommander 150
Commandos 162
Вангеры 172

Обратная СВЯЗЬ 179

Анкета 179

Секреты 181

Секреты PC 181
Секреты PlayStation 182
Секреты Nintendo 64 184
Internet TOP 100 185

Комиксы 186
Письма 188
Кроссворд 192









Реклама в **НОМЕРЕ**:

«1С» ..... **4-я стр. обл.,015,053,055,119**
Amber 008,009
Compulink 194,195
GameLand 057,091
LEITHEIT 125
LITE PRO 065,095
Multimedia Club 019,021
New Media Generation 033,035
NORD 051
SNOWBALL 041
Soft Club 002
Sony 003,109,127,183
Sony 003,109,127,183
TAITRINIC 023
«Акелла» 027
«Бука» 049
«Дока» 085
«ВЫРАСТАЙ-КА» 102,103
«Клуб ДИТТО» 037
«Зареалье» 011
«Издательский Дом Домашний Компьютер» 017
«Инфорсер» 065
Клуб «Орки» 013,045
«Мир Интернет» 025
«НИКИТА» 004,005
ПРОМТ 061,063
Радио «Станция» 083



Содержание **CD**:

На диске к СЕНТЯБРЬСКОМУ номеру вы сможете найти:

ДЕМО версии ИГР:
SiN
Евразия: Апокалипсис
Fatal Abyss
Small Soldiers
Survival.
European Air War
Аркона
Asteroids
Beneath
Civilization
Everquest
Fighter Squadron
Heavy Gear II
Heretic II
SiN
Tai-Fu
Tenchu
Third World

Видео РОЛИКИ:
Apocalypse

УТИЛИТЫ, ПАТЧИ и ДРАЙВЕРЫ:
Internet Explorer 4.01 русской и паневропейской версий
Microsoft Media Player
Антивирусный пакет Antiviral Toolkit Pro



500.000 посетитель сайта **www.gameland.ru**. Поздравляем, **Борис**!

СПИСОК ИГР в алфавитном порядке

PC

101: The 101st Airborne in Normandy 82
Combat Mission 101
Commandos 116, 162
Conflict of Nations 98
Colin Mc Rae Rally 128
Civilization: Call to Power 76
Dead Reckoning 84
Everquest 28
Fallout2 92
Fighter Squadron 44
Gunmetal 101
Heart of Darkness 126
Heretic II 80
Interstate 82 74
Jagged Alliance 2 38
Legacy of the Watchers: Nightfall 96
Lode Runner 2 104
M&M6 131
Machines 100
MechCommander 150
MotoCross Madness 120
People's General 100
Ranbow Six 90
Requiem 36
Revenant 77
Sega Rally Championship 2 104
Sin 50
StarCon 88
Sword&Sorcery 78
UltraFighters 76
Valhalla 98
WarTorn 89
West Front 99
X-COM: Interceptor 122
Аркона 99
Вангеры 172
Ярость 54

PlayStation

Aliens vs. Predator 94
Apocalypse 106
Colin Mc Rae Rally 128
Destrega 108
Giants 86
Shadowmadness 108
Wild 9 105

Nintendo 64

F1 N64 130
ShadowGate 112
Top Gear Overdrive 112
Winback 111
Wipeout 64 110

Dreamcast

Godzilla Generations 113
Monster Breed 115
Pen Pen 114
Sega Rally Championship 2 104
Sonic Adventure 115

Учредитель и Издатель:
ИЧП «Агарун Компани»

Директор:
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru

Администратор:
Владислав Пискунов vlad@gameland.ru

Главный Редактор:
Сергей Лянге serge@gameland.ru

Редактор PC:
Сергей Амирджанов amir@gameland.ru

Редактор Видео:
Борис Романов borisr@gameland.ru

Редактор Рубрики Онлайн:
Сергей Долинский dolser@gameland.ru

Технический Редактор:
Сергей Овчинников ovch@gameland.ru

Web-мастер:
Борис Скворцов boris@gameland.ru

Web-Редактор:
Академик akademik@gameland.ru

Корреспондент в США:
Эммануил Эдж emik@gameland.ru

Дизайн, Верстка, Цветоделение и Иллюстрации:
Сергей Лянге,
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru,
Владислав Пискунов

Фото:
Владислав Пискунов

Корректор:
Виталий Гербачевский vp@gameland.ru

Компьютерное обслуживание:
Борис Скворцов

Распространение:
Алена Скворцова alyona@gameland.ru
Тел.: 729-9284,
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru Тел.: 124-0402,
Самвел Анташян
samvel@gameland.ru Тел.: 799-9284,
Факс: 125-0211

Техническая поддержка:
Ерванд Мовсисян

Для Писем:
101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652.

Рекламная служба:
Игорь Пискунов igor@gameland.ru
Тел.: 797-1489. Факс: 125-0211

Web-Site: www.gameland.ru.

E-mail: magazine@gameland.ru.

Вывод на пленки осуществлен «**Pranat PrePress**»

Тираж **75 000** экземпляров
Цена договорная

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим свои извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.
При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «**Страну Игр**» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Отпечатано в типографии компании **SCANWEB** (Финляндия)

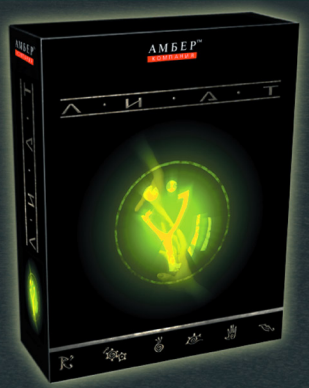
Подписной индекс:
88767 по каталогу «АРЗИ»

GAMELAND Magazine
Publisher — Agaroun Company
Director — Dmitri Agarounov
dmitri@gameland.ru
Moscow, Russia.
Phone: 7-095-124-0402
Fax: 7-095-125-0211
Co-operated with GameLand (N.Y.) Inc. Phone: (212) 736-2717
Fax: (212) 244-5933

Printed in Finland,
SCANWEB Company

Л·И·А·Т

Различные формы воздействия на человеческое сознание, такие как медитация, наркотики, телевидение — все это остается в прошлом. Выведена новая формула — электронная смесь галюцинаций и сновидений, которая растворит зыбкую грань между мирами.
Мы назвали ее **ЛИАТ**.



ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВО

Нижний Новгород
ул.Интернациональная, 91

ОПТОВЫЕ ПРОДАЖИ

Москва
1С
Азия
Акелла
ИДДК
Компьюлинк
Новый Диск
Софт Клаб
Электротех

Нижний Новгород
Пилот

Екатеринбург
Образ

Санкт-Петербург
ЛайтПро

РОЗНИЧНАЯ ПРОДАЖА

МОСКВА
Белый Ветер
Никольская ул., 10/12
Ленинградское шоссе, 3
Краснобогатырская ул., 44
Смоленская пл., 13/21
ГУМ на Садовом
Садово-Кудринская ул.,7
ЦУМ, ул. Петровка, 2
Офис Клаб, Профсоюзная ул. 63
ГУМ, 1-й этаж, линия 3

Диал Электроникс
Комсомльский пр-т, 28
Краснопрудная ул., 12/1
Марксистская ул., 5
Молдавская ул., 4
Новослободская ул., 14/19
Олимпийская деревня, 4
Садово-Каретная ул., 20
Строителей ул., 11, кор.1
Хохловский пер., 10 стр.1

Виртуальный клуб
Олимпийский пр-т, 16

Вырастайка - Game Land
Петровка ул., 16

Игромания
Рязанский пр-т, 46/3

Инекс
Б. Никитская ул., 12
Ленинский пр-т, 146
Народного ополчения ул., 19
Проспект Мира, 70, «Свинг»

АМБЕР™
КОМПАНИЯ



Зловещая сказка, наполненная мистикой...



Фантастическая вселенная, где время подчиняется другим законам...



Более 30-ти мистических обитателей запредельного мира...

Компьюлинк
Кутзовский пр-т, 33-а
Новая пл., 10
Новый Арбат, 8
Садовая- Триумфальная ул., 12
Щелковское шоссе, 5 стр.1
Удальцова ул. 85, кор. 2
Ленинградское шоссе, 17

Марви
Покровка ул., 6

Глэдис
ВВЦ, пав. ВТ

РОНИиС
Мясницкая ул. 20

Столица
Земляной вал, 2/50

Электрический мир
Чертановская ул., 1 в, кор. 1

Юнивер
Вернадского пр-т, 101-1
Новый Арбат, «Дом Книги»
ВВЦ, пав. ВТ

ЕКАТЕРИНБУРГ
Навигатор
ул. 8 Марта, 28/2
Игровой Мир
ул. 8 Марта, 82а
Академкнига
ул. М. Сибиряка, 137

ИРКУТСК
Атон
ул. Лермонтова, 130, оф. 310
Декабрьских событий ул., 49, оф. 303

КАЗАНЬ
Абак
ул. Ершова, 31-б
Х. Такташ, 107

КОРОЛЕВ
Диал Электроникс
Коминтерна ул., 17

ОМСК
Connect
ул. Красный путь, 9

ПЕТРОПАВЛОВСК-КАМЧАТСКИЙ
Музыкальный калейдоскоп
50 лет Октября пр-т, 17, 2-й этаж

РОСТОВ-НА-ДОНУ
Компьютер Сервис
ул. Станиславского, 8-а

САМАРА
Компьютерный мир
ул. Некрасовская, 62

ТВЕРЬ
Андреев Софт
Новоторжская ул., 21

ТОЛЬЯТТИ
Soft Partner
Ул. Победы, 106

ТОМСК
Стек
Ул. Щорса, 2-а

ЧЕЛЯБИНСК
Медиком
Воровского ул. 11

ACTIVATE'98

Activision — компания со странной судьбой. Будучи крупным издателем первой волны, начавшей свой бизнес вместе со **Sierra**, **Electronic Arts** и **Westwood**. Буквально за несколько лет **Activision** умудрилась стать одной из известнейших компаний, производившей десятки игр на множество платформ — от **Apple** и **PC** до **Commodore 64, Amiga** и игровых приставок. Вершиной успеха стал гениальный **MechWarrior**, игра, которую, по мнению многих ветеранов, не превзошел ни один современный роботосимулятор. Однако уже в конце восьмидесятых у **Activision** начались проблемы, и вернуться на рынок компания смогла лишь в 1995 году, как ни странно, вместе с выходом **Windows'95**. Благодаря ставке на новую операционную систему (только **MechWarrior II** вышел с включенной версией для **DOS**) легендарному издателю удалось вернуться, и вернуться по-настоящему. Сейчас **Activision** уже входит в десятку ведущих издателей мира, владеет мощными структурами по всему миру, включая и старушку-Европу. Теперь, похоже, настало время становиться лидером. Для чего и была затеяна **Activate'98**...

До Дублина близко и одновременно далеко. Все зависит от того, с чем сравнивать. В отличие от остальной Европы, Ирландия находится явно где-то на



Грег Баррод уверен, что Dark Reign 2 станет революцией в жанре трехмерных стратегий

отшибе, примерно на таком же удалении, скажем, от Германии, как и наша замечательная страна. А еще это совершенно удивительное государство. Если кто-то полагает, что основным оплотом консерватизма и бесконечности власти традиций является Великобритания, то они, скорее всего, неправы. Первенство по этому вопросу неизменно держит ее соседка — Ирландия. Несмотря на то, что страна в свое время переживала весьма бурные времена, а ее бывшие граждане стали основой чуть ли не всего среднего класса Америки, теперь там тишь да покой. По сравнению с безумной Москвой, разумеется. Честно говоря, Ирландия представляется искушенному путешествиями москвичу как большая-пребольшая деревня, весьма комфортная, красивая и чистая. Но деревня. Пройдитесь по паре запутанных центральных улиц 400000-ного Дублина и вы непременно заблудитесь в лабиринте абсолютно одинаковых домов, десятками и сотнями населяющих преимущественно безлюдные улицы. Думаете, принцип массовой застройки популярен только у нас? Как бы не так — ирландцы тоже его весьма уважают,



Third World — один из самых перспективных стратегико-ролевых проектов года. Мэтт Кэндер, продюсер игры, придерживается того же мнения

хотя дома строят исключительно в расчете на одну семью, а не на полсотни.

Но хватит дурацких рассуждений, вытащенных из путеводителей. В конце июля этого года Ирландия стала на несколько дней одним из крупных европейских игровых центров. А все благодаря замечательной выставке-тусовке компании **Activision**, которую она устроила для избранных европейских игровых журналистов. Сто представителей игровых журналов из Англии, Франции, Греции, Италии, Норвегии, Дании, Германии, Испании, Португалии, даже Финляндии и, разумеется, России на три дня забыли обо всех играх, кроме новейших творений компании **Activision**. Каждую страну представляли самые популярные и самые уважаемые журналы, и нам необыкновенно приятно осознавать то, что в России таковым, по мнению **Activision**, оказалась «**Страна Игр**», ведь только представитель этого журнала (в лице вашего покорного слуги) был приглашен на **Activate**. В процессе общения журналистов с новыми играми посредниками между бета- и альфа-версиями выступила полусотня дизайнеров и продюсеров самых новых проектов издательства, которое стремится, согласно заявлению президента европейского отделения компании, стать не только крупнейшей, но и самой уважаемой и авторитетной игровой компанией в мире.

Activate'98 проходила в небольшом, но зато очень и очень красивом замке из числа тех, что в избытке рассыпаны по территории Англии, Шотландии и Ирландии. **Luttrelstone Castle** был построен в XV веке, долгое время служил резиденцией всяческих лордов и сэров, ну, а затем, как говорится, после революции, был передан в пользование народу. То есть стал эдаким экзотическим выставочным комплексом, рестораном, гостиницей, местом проведения презентаций и семинаров. В процессе выбора места для проведения **Activate'98**, **Activision** перебрала и отбраковала уйму мест — от какого-то замка под Лондоном до теплых греческих берегов и курорта в Испании. Кроме демонстрации собственно игр, в программе были и совместные ужины журналистов и разработчиков, и всяческие дополнительные развлечения. Но большую часть времени мы, разумеется, провели за рассматриванием в деталях всех новых игр от **Activision**. Плодами этого «просмотра» является целый ряд статей, больших и маленьких, об играх замечательной компании **Activision**. На страницах этого номера вы встретите рассказы о **Sin** (стр. 50), **Civilization: Call to Power** (стр. 76), **Interstate'82** (стр. 74), **Fighter Squadron** (стр. 44), **Apocalypse** (стр. 106), **Heretic II** (стр. 80).

СИ

Цивилизованность присуща не только всяким Мейерам. У Activision ее тоже хватает

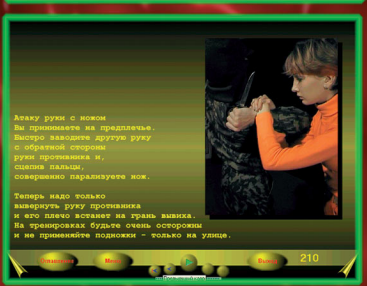


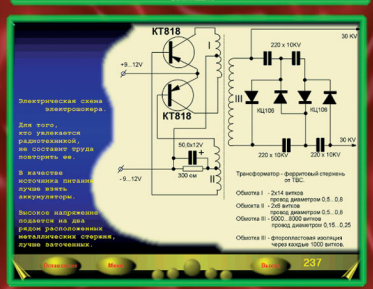
СТРАШНО ВЫЙТИ НА УЛИЦУ?

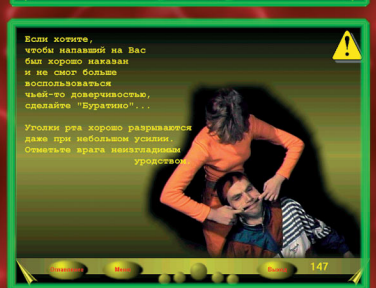
- Стандартные позиции
- Блокировка атаки противника
- Удары в атаке и контратаке
- Простые приемы самозащиты
- Орудия самозащиты из подручных средств
- Методы защиты жилища от вторжения
- Психотренинг для выработки уверенности в себе и настроя на победу в поединке











ПРОДАЖА, КОНКУРСЫ, ПРИЗЫ
на выставке **Softool 98**
Москва, ВВЦ,
22-26 сентября 1998 г.



Следите за этой серией



НПО "Зареалье" Москва, Софийская наб., 34в,
тел/факс: (095) 953-53-57, 951-42-43
www.zarealye.ru

ЗАРЕАЛЬЕ

В осеннем порыве донести до вас все самое лучшее мы решили предоставить вам возможность взглянуть на игровые проекты, которые вот уже в скором времени окажутся где-то неподалеку от вас — на прилавках магазинов, среди стопки любимых «компактов» или же напрямую в CD-ROM драйвах ваших компьютеров. Главная сенсация уходящего лета — конечно же, SiN, великолепная героиня из которого красуется на нашей обложке в этом месяце.

SiN

Жанр: 3D Action

Издатель: Activision

Разработчик: Ritual Entertainment

Требования к компьютеру: P-166, 32 Mb RAM, рекомендуется 3D-акселератор.

Фанаты **Duke Nukem**, несомненно, оценят по достоинству эту великолепную игру от создателей бессмертного шедевра. Команда **Ritual** образовалась, как известно, из сотрудников **3D Realms** и **Epic Megagames**, а в ее архиве работа над официальными mission pack'ами для **Quake**. Новое же творение попросту затмевает все ранее созданное в жанре, включая, по мнению некоторых экспертов, даже **Unreal**. В демо-версии вам предстоит сначала полетать на вертолете над зданием банка, весело позабавившись стрельбой из крупнокалиберного пулемета по огневым рубежам противника — некоего многочисленного мафиозного клана. Ну а затем вы окажетесь уже на земле и будете не менее весело проводить время в абсолютно интерактивном окружении. Даже телефон-автомат можно разбить, предварительно вытащив из него жетончик. Хорошую компанию этим уровням составляют и deathmatch-арены, которых также две. Взгляните на демо-версию, и тогда сентябрьский релиз полной версии не будет приводить вас в шок. Вы будете в полной боевой готовности.

Евразия: Апокалипсис

Жанр: стратегия в реальном времени

Издатель: ElectroTech Multimedia

Требования к компьютеру: P-133, 16 Mb RAM.

Веселая и довольно-таки интересная отечественная разработка, первоначально разрабатывавшаяся как глобальная пародия на весь жанр real-time стратегии, первая игра от молодого издательства **ElectroTech Multimadia**. Несмотря на упрощенную графику, игра может показаться весьма интересной.

Fatal Abyss

Жанр: 3D Action

Издатель: Segasoft

Требвоания к компьютеру: P-120, 16 Mb RAM, рекомендуется 3D-акселератор.

Если вам интересно, какими проектами собирается радовать нас специальное подразделение **Sega**, занимающееся разработкой игр исключительно для **PC**, взгляните на эту небольшую (по современным меркам) демо-версию, и поиграйте... Выглядит совсем иначе, нежели большинство игр на **PC**.

Small Soldiers

Жанр: стратегия

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: Dreamworks Interactive

Требования к компьютеру: P-100, 16 Mb RAM.

Довольно-таки оригинальная интерпретация компанией **Dreamworks** недавнего кинематографического провала продюсерского гения Стивена Спилберга, а именно, одноименного фильма **Small Soldiers**. Стратегическая игра ставит вас во главе небольшого отряда игрушечных коммандос, и заставляет пройти несколько миссий. Не уверен, что после прохождения демо-версии вы захотите играть в полную, но некоторое удовольствие она доставит. А нам остается подождать главную игру по **Small Soldiers** — веселый трехмерный платформер.

Survival

Разработчик: Enjoy Entertainment

Требования к компьютеру: P-150, 16 Mb RAM, рекомендуется 3D-акселератор.

Эта демо-версия пришла к нам из Германии. Далекой и близкой. Игра представляет собой трехмерную стратегию с элементами action, некоторую помесь между **Battlezone** и **Русской Рулеткой**. Поддерживаются акселераторы, а управление, несмотря на немецкий язык, нащупать несложно. Игра весьма оригинальна, и стоит того, чтобы на нее взглянуть.

European Air War

Жанр: авиасимулятор

Издатель: Microprose

Разработчик: Microprose

Требования к компьютеру: P-133, 16 Mb RAM.

Вспомните старые-добрые времена, когда симуляторами нас кормила исключительно Microprose. Да еще какими! Времена, похоже, если уж не возвращаются, то по крайней мере, начинают напоминать о себе. В томительном ожидании **Fighter Squadron** вы можете посмотреть на новое творение любимой **Microprose**, посвященное той же самой Второй Мировой.

Традиционно, помимо демо-версий на нашем демо-диске вы сможете найти большое количество видеороликов, большинство из которых обязаны своему появлению на свет **Activate'98**. Итак, на диске вы найдете следующие сногсшибательные видеоролики: **Apocalypse**, **Аркона**, **Asteroids**, **Beneath**, **Civilization**, **Everquest**, **Fighter Squadron**, **Heavy Gear II**, **Heretic II**, **SiN**, **Tai-Fu**, **Tenchu**, **Third World**.

В заключении, традиционные «железные» дела: **Internet Explorer 4.01** русской и паньевропейской версий, **Microsoft Media Player** и антивирусный пакет **Antiviral Toolkit Pro**.

СИСТЕМА ВЫСТАВЛЕНИЯ ОЦЕНОК

Первым, с чего начинается наше знакомство с игрой, безусловно является графика. Не секрет, что именно от ее качества сегодня зависит 90% успеха того или иного продукта. Оценить же ее будет легче всего. К примеру, если качество графики заставляет нас вспомнить начало 90-х с его EGA'шно-VGA'шным искусством, то по этому критерию графика игры будет представлять из себя полный ноль. Но графика может быть и не самой передовой, но при этом функциональной, либо просто особо ничем не выделяться на фоне игр, скажем, прошлого года. В этом случае по этому критерию она получит единицу. Ну и все те игры, которые выглядят на соответствующем аппарате значительно лучше своих конкурентов, либо делают разительный шаг вперед в применении новых технологий, получат двойку. Для тех же игр, которые не смогут четко вписаться в эту систему, мы будем ставить дробные оценки. В резюме — **VIDEO**.

Вторым критерием оценки выступает звуковое сопровождение. Тут уж, как говориться, о вкусах не спорят. Поэтому основное внимание мы будем уделять качеству звуковых эффектов. Музыкой же пусть занимаются музыкальные критики. Максимальный бал здесь поменьше — всего лишь единица, но этого вполне достаточно для этой части игры. В резюме — **SOUND**.

Третьим критерием нашей оценки является все то, что стоит между игроком и самой игрой. Это отзывчивость и интуитивность управления, а также удобный и не запутанный интерфейс. В идеале, все команды должны немедленно выполняться, без всяких на то оговорок, а интерфейс должен быть простым и доступным всем. За такую работу не грех поставить и 2 балла. Если же игра не до конца удовлетворяет этим требованиям, то она получит один балл. Самые неотзывчивые и запутанные игры получат ноль. В резюме — **INTERFACE**.

Самым главным критерием для игр выступает проработка игрового процесса. В идеале, игра должна быть настолько продумана и детализирована, чтобы играть в нее можно было практически до бесконечности, порой забывая о недостатках в графике или пробелах в интерфейсе. Такие игры получат 2 балла. Если же игра все-таки имеет в себе достаточный уровень детализации, чтобы не надоесть в первый же день, она уже получит один балл. Ну и совсем уж линейная и пустая «игрушка», получит ноль. В резюме — **GAMEPLAY**.

Но как бы хорошо не был продуман игровой процесс, если ничего нового игроку он не несет, его ценность сразу падает. Если игра ничем не отличается от всех остальных игр этого жанра, либо эти отличия просто несущественны, то по этому критерию она получит ноль. Если же разработчики постарались привнести в игровой процесс достаточное количество нововведений,но не смогли это до конца реализовать, то в итоге игра получит единицу. Революционные же игры, либо те в которых количество небольших нововведений перерастает в новое качество, получат двойку. В резюме — **ORIGINALITY**.

Оставшийся один балл мы будем присуждать играм за те заслуги, которые трудно описать предыдущими критериями. Ну а если об игре кроме вышесказанного ничего сказать уже нельзя, то уж извините, получайте ноль. В резюме — **ADDITIONS**.

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

Итого, в сумме должно получиться как раз те 10 баллов. Только теперь этой оценки смогут добиться только самые лучшие игры. Поэтому начинайте привыкать к тому, что если игра получает, скажем, шестерку, то это не означает, как раньше, что игра является полным «отстоем». Совсем наоборот. Откровенно слабые игры получат оценку от 0 до четырех. Оценку 5 и 6 получат те произведения, которые находятся на среднем уровне. 7 и 8 получат только удачные примеры существующих жанров, либо достойные попытки создать что-то новое. Ну а 9, и тем более 10 получат только шедевры, либо те игры, которые созданы на высочайшем профессиональном уровне. Так что привыкайте к новой системе и делитесь с нами своими мыслями по этому поводу. Но не забывайте, что все эти оценки существуют только лишь в контексте самой статьи и без ее прочтения они могут потерять свой смысл. Поэтому, внимательно все читайте и делайте свои собственные выводы. А мы не теряем надежды, что наша новая система оценок сможет вам в этом помочь.



ОРКИ

клуб компьютерных игр

еженедельные турниры

Две минуты ходьбы от метро «Октябрьская»

120 компьютеров (Никаких тормозов, ни в какой игре)

Все машины подключены к INTERNETу

Самые злобные игроки клуба «Орки» в качестве ваших оппонентов

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

С 1-го августа действуют новые цены:
2 часа • 20 рублей
4 часа • 36 рублей
7 часов • 60 рублей

А тем кто страдает бессонницей повезло.
Потратив всего лишь 50 рублей, можно играть
с 23.00 до 9.00 (то есть всю ночь).

Только в нашем клубе
проводятся еженедельные
турниры по QUAKE II и Starcraft
(командные и одиночные).
Чтобы принять участие
в турнире, надо:
Зарегистрироваться в нашей
системе рейтингов и провести
не менее 10 игр за неделю.
16 лучших игроков выходят в финал
и разыгрывают призовой фонд
в размере 1000 рублей.

Наш адрес:
Москва, Ленинский проспект 4.
(Здание института МИСиС)
Телефон для справок:
(095) 955-01-20
E-mail: zorki@cityline.ru
www.club.orky.ru

Спонсор клуба компьютерный магазин
«ОРКИ»
Предъявитель данной рекламы
ПОЛУЧАЕТ СКИДКУ 2%
в магазине «ОРКИ».
Адрес магазина:
Москва, ул. Садовническая 25.
Телефоны для справок: (095) 234 65 70, 234 65 71.
Факс: (095) 230 52 76.
www.orky.ru

В нашем клубе вы сможете сыграть
в самые популярные игры:
StarCraft,WarCraft II,
Diablo, Hellfire,
QUAKE, QUAKE II, Unreal,
Spec ops, Battle Zone,
Total annihilation, Age of empires,
Duke nukem 3D,
GTA, Need for speed II,
Carmageddon,
Commandos behind the enemy lines.
А также еще около 30 игр.

Новости с Борисом Романовым

Борис **РОМАНОВ**

СЕНСАЦИЯ!!! Издательство **Cendant** надеется продать принадлежащие ей компании **Blizzard** и **Sierra**...

К большому сожалению для всех редакторов отделов новостей игровых изданий, последние месяцы этого лета не смогли отличиться какими бы то ни было грандиозными событиями в индустрии видеоигр, и это совсем не удивительно. Все до единой компании в это время готовились к осенне-зимнему периоду, во время которого мы и узнаем, чего на самом деле каждый из них стоит, и поэтому не особенно старались порадовать нас хорошими вестями. Так что данный выпуск новостей у нас получился одновременно и коротким и не особенно интересным, за что прошу винить совсем не нас, а всю индустрию электронных развлечений. Тем не менее, совсем уж без новостей мы не остались, и следующие из них все-таки смогли привлечь наше внимание. Но начнем мы не с них, а с очередного лирического отступления, в котором поговорим об одной гигантской проблеме, нависшей в последнее время над всеми участниками рынка. Имя этой проблемы — разразившийся недавно мировой финансовый кризис, который первым делом ударил по тем отраслям промышленности, которые производят так называемые предметы роскоши, к которым, как это ни печально, относятся и игры. Первыми жертвами этого кризиса стали азиатские компании, о бедах которых мы уже успели сообщить в прошлом номере. Однако с того времени проблемы мировой экономики сумели переместиться и в другие регионы, включая США. И вот теперь уже практически всем компаниям приходится сообщать о своих имеющихся и грядущих потерях. Не знаю, было ли это простым стечением обстоятельств, либо чем бы то ни было еще, однако буквально в течение одной недели два гиганта индустрии, **Sony** и **Intel**, сообщили прессе о своих проблемах. **Intel** «порадовал» нас заявлением о тридцати процентном падении доходов компании за прошедший квартал, а **Sony** — о похожих потерях со своей стороны. Но этого им показалось мало, и они сообщили прессе о том, что эти события не будут носить временный характер. Что будет делать в такой ситуации

Борис РОМАНОВ
Год рождения: 1974
Геймер-стаж: 10 лет
Знание ин. языков: Yamaha MSX, PC, Nintendo 64, 3DO, PlayStation, Sega Saturn, Super Nintendo, Atari, etc.
Мечта: Свободные полеты в играх
Любимые игры: Nights

Выписка из личного дела:





Последний фаворит: SpikeOut Digital Battle Online
Адрес: borisr@gameland.ru

Intel, нам пока неизвестно, в то время как **Sony** в свете этих событий объявила о своих намерениях немного сократить производство своей приставки **PlayStation** в этом году. Еще больнее этот кризис ударил по компаниям, которые надеялись улучшить свое материальное положение за счет привлечения дополнительных средств со стороны. В частности, **GT Interactive** пришлось отказаться от размещения на нью-йоркской бирже займа на 100 миллионов долларов, а японская **Sega** получила в конце лета неприятную новость о значительном снижении котировок ее долгосрочных облигаций, что моментально сказалось на стоимости акций. Что касается **Sega**, то этот неприятный для всех экономический кризис сможет очень сильно испортить планы компании по удачному выпуску в свет новой консоли в Японии. В частности, последние исследования показали, что японский рынок видеоигр сумел за последние несколько месяцев сократиться более чем на 10% и что эта тенденция может вскоре переметнуться и на американский рынок. Одним словом, во всем происходящем очень мало радостного, и если ситуация на мировых финансовых рынках в ближайшее время не исправится, буквально каждой игровой компании придется потуже затянуть ремешки. Но из любого правила всегда имеются исключения. И в то время, пока другие подсчитывали свои потери, корпорация

Hasbro сообщила о своих новых приобретениях

Этот игрушечный гигант, который в последнее время уж чересчур активно стремился попасть на рынок электронных развлечений, сообщил мировой прессе о своем намерении приобрести еще несколько игровых компаний: **Microprose**, **Avalon Hill Game Company**, **Avalon Hill Software** и **Victory Games**. Безусловно, самым крупным приобретением Hasbro можно смело назвать покупку за 80 миллионов долларов легендарной компании **Microprose**. Однако гарантировать на все 100 процентов, что эта сделка уже состоялась, пока никто не может, так как ее еще должно одобрить собрание акционеров как **Microprose**, так и самой **Hasbro**. Тем не менее, в свете последних событий можно смело предположить, что все эти сделки будут вскоре подтверждены. Теперь можно уже с уверенностью сказать, что **Hasbro** превратилась в одну из основных сил на рынке игр для **PC**, а если внимательно вчитаться в выпущенный пресс-релиз, то можно сделать вывод, что уже в следующем году эта компания всерьез зай-

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

Адреса магазинов ассоциации, в которых вы можете приобрести «Дона Капоне», указаны на задней обложке журнала



Чикаго, 1932:
Дон Капоне

Расставить солдат, найти залежи кристаллов, послать корабль. Построить еще один корабль, найти еще одно месторождение, послать еще один корабль. Построить солдат, расставить солдат, собрать в кучу, послать в сторону противника. Найти инопланетян, уничтожить инопланетян, вернуться на базу. Построить еще солдат, опять собрать в кучу, опять послать в сторону противника. Найти еще немного инопланетян, опять их уничтожить, опять вернуться на базу. Надоело?

Нанять вышибалу, отправить на переговоры с хозяином кофейной лавки. Нанять стрелка и снайпера, выставить патруль вокруг своей базы. Шаг за шагом развить сеть собственного рэкета, перевести захваченные конторы в одну из отраслей нелегального бизнеса. Захватить 100% бутлегерского рынка и удвоить доходы. Подкупить Сенат и легализовать игорные заведения конкурентов. Подружиться с ФБР и получить точную информацию о доне Папезе. Зарегистрироваться в российском Алькатраце для бесплатной игры в online, заключить альянс с доном Russian Mafia и совместными усилиями разбить финский Secret Service. Основать собственную Семью и вступить в битву с лучшими мафиози Европы. Звучит лучше?

Gameplay: 2/2, Интересность: 8/10. Страна Игр #5'1998.
Сюжет: 95%, Интересность: 83%. Game.Exe #5'1998.

Дон Капоне. Игра для всей Семьи.



Группа быстрого реагирования дона Валерио: четверо гробовщиков на двух «Кадиллаках»



Дон Капоне собственной персоной вместе со снайпером, стрелком и двумя телохранителями



Ограбление казино в центре города: пара налетчиков, профессиональный вор и вышибала со стрелком



Столкновение интересов Торрио, Капоне и друзей Багза Моргана: две дюжины гангстреров и восемь трупов

1С®

Фирма «1С»

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С: Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21
тел. (095) 737-92-57,
факс (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru
www.1c.ru

Семь новых эпизодов из жизни великого гангстера: две недели в столице игорного бизнеса.

Лас Вегас, 1931:
Дневник Капоне

СТРАНА ИГР

www.gameland.ru

Продолжение гангстерского хита летнего сезона – только на диске «Страны Игр», исключительно для обладателей лицензионных копий «Дона Капоне»! Спрашивайте следующий номер журнала с демо-диском для PC. «Лас Вегас, 1931: Дневник Капоне».

SNOWBALL PRODUCTIONS

Лучшие игры по-русски.
www.snowball.ru

Неограниченная игра в режиме online и участие в Russian Mob War требуют электронной активации лицензионной копии, осуществляемой на основании оригинала регистрационной карточки.
Real-time gangster strategy Don Capone is a 16-bit remake of Legal Crime, developed by Byte Enchanters of Finland/Snowball Interactive of Russia, co-published in the CIS by 1C Company and Snowball Interactive.
To find out how you can bring your titles to Russian market, please contact Yuri Miroshnikov at 1C Company (miru@1c.ru, www.1c.ru) and Sergei Klimov at Snowball Interactive (sergei@snowball.ru, www.snowball.ru).

мется покорением рынка приставок. Тем временем, незадолго до объявления о совершении данной сделки, **Microprose** удалось заметно поднять свою цену и ценность, отвоевав в суде у **Activision** торговую марку **Civilisation**. Теперь, в соответствии с решением суда, компании **Activision** пришлось получить у **Microprose** лицензию на производство своих игр под этой маркой и отказаться от всех претензий на этот счет. Но не только **Hasbro** успела за последний месяц лишить некоторых разработчиков независимости. Так, в частности,

Sony приобрела английскую команду Picture House,

основанную главным программистом **Die Hard Trilogy**, **Microsoft** подписала договор с **Gas Powered Games**, основанной **Крисом Тейлором**, а **Electronic Arts** приобрела команду **Kodiak Interactive**, которая займется для нее разработкой спортивных игр. Каждое из соглашений дало соответствующим компаниям право на издание сразу нескольких грядущих проектов этих молодых разработчиков. И, наконец, в европейских изданиях начали упорно циркулировать слухи о том, что

Eidos намерен приобрести Psygnosis

Правда это или нет, покажет только время, однако слухи гласят о том, что корпорация **Sony** всерьез намерена избавиться от мятежной компании **Psygnosis**, при этом не потеряв над ней контроль. И если верить слухам, то сделка с **Eidos** как раз и позволит **Sony** добиться такого результата. Поговаривают, что эти две компании намерены провернуть следующую операцию: **Eidos** выкупает у **Sony Psygnosis**, а **Sony**, в свою очередь, получает 20% издательства **Eidos**. Однако этот слух пока более походит на очередную утку, так что подождем с выводами. А вот информацию о том, что основатель **Psygnosis** намерен вернуться в строй, уткой никак не назовешь. Это, товарищи, настоящая правда. В своем последнем интервью европейским изданиям бывший президент **Psygnosis Ian Hetherington** сообщил о том, что он намерен вскоре организовать свою новую компанию, которой пока не было дано никакого имени. В это же самое время бывший основатель **Bullfrog**, который уже успел создать свой **Lionhead**, также сумел нас всех удивить своими планами. Итак, **Peter Molyneaux** организовал **Lionhead Satellites**, новую организацию, которая займется помощью молодым разработчикам в их нелегком деле. В частности, это новое образование будет заниматься поиском новоиспеченным командам достойных издателей, заключением с ними договоров и прочими полезными делами. Некоторые уже успели сравнить эту компанию с американским профсоюзом разработчиков **GOD**, однако, в отличие от последнего, **Lionhead Satellites** не станет самостоятельным издательством, а будет всего лишь осуществлять посреднические услуги. Кстати, о новых командах разработчиков. К превеликой радости некоторых наших сотрудников компанию

Blizzard покинуло 10 человек

Так вот эти 10 безымянных разработчиков, которые, по словам **Blizzard**, не являлись особо ценными работниками (ха-ха), естественно, сразу объявили о формировании новой команды, получившей название **Fugitive**. За право издавать их игры, на разработку которых они не намерены тратить по три года (еще ха-ха), сегодня бьются сразу две компании: **GT** и **Sega**. Ожидается, что в этой схватке одержит верх первая. Но не только **Blizzard** потерял за последнее время часть своих работников. В частности, компанию

Origin покинул продюсер Ultima Ascension,

который объяснил свое решение возникшими разногласиями между ним и **Ричардом Герриотом** (**Lord British**), имеющими философский характер. По тем же самым «философским» причинам фактически развалилась команда **Papyrus**, которую покинуло сразу несколько человек. Детали этого события до нас, к сожалению, не дошли, так что придется просто с этим смириться. Также нам не стали доступны детали еще одного произошедшего недавно события. К превеликой скорби журналистов, падких на всякие дешевые сенсации, компании

3Dfx и Sega подписали договор о мире и дружбе

Тем самым лишив нас возможности понаблюдать за скандальным судебным процессом, который обещал принести нам немало материалов для сплетен. Если вы помните, в свое время **3Dfx** обвинила **Sega** в куче преступлений сразу после того, как последняя решила расторгнуть с ней контракт на разработку технологии ее новой консоли. Первое слушание дела номинально выиграла компания **3Dfx**, однако второе слушание теперь не состоится. Эти две компании тихо мирно, за закрытыми дверями, решили все свои проблемы и даже не удосужились посвятить нас в детали. Так что особенного скандала не случилось, и это довольно прискорбно :). Ну, и напоследок позвольте вас познакомить с новостью, назвать которую особенно приятной никак нельзя. Итак американское издательство **Gametek** приказало долго жить.

Жалко их, конечно, но ничего уже не поделаешь. К большому сожалению, компании за последний год так и не удалось перестроиться, а также найти издателя своему последнему произведению (**Robotech** для **N64**). В результате этого им пришлось объявить о своем расформировании. Аминь. Так что **Robotech**, который мы осветили в своем прошлом номере, так и не увидит свет. А теперь, как обычно, перейдем к кратким новостям непосредственно из мира игр.

Activison объявил о начале перевода на платформу **N64** популярной игры **Vigilante 8** и версии **Civilization** для **PlayStation**. Также **Activision** объявила о том, что игра **SiN**, которая появится в начале сентября, будет в скором времени продолжена add-on'ом, ну, а затем и полноценным сиквелом **SiN II**. И, наконец, **Activision** сообщила о достижении соглашения с фирмой **Disney Interactive** об издании шести будущих игр студии. Среди них, практически, точно будет присутствовать и игра по будущему мультику **Toy Story 2.**

Команда разработчиков **DMA** объявила о начале работы над продолжением **Grand Theft Auto: Repeat Offender**. Игра появится в продаже в 1999 году.

Компания **Blizzard** заявила о своих намерениях перевыпустить версию своего известного хита **Warcraft**, теперь уже с подписью **Platinum**. Данная версия суперхита будет поддерживать игру через **battle.net.**

Европейские источники сообщают, что издательство **Infogrames** намерено в следующем году выпустить четвертую часть **Alone in the Dark**, причем сразу на несколько платформ.

Если верить упорно циркулирующим слухам, то можно сделать вывод, что издательство **LucasArts** намерено лицензировать движок **Unreal** для использования его в проекте **Dark Forces 3.**

Японские источники сообщают, что издательство **Sega** намерено представить в конце этого года четвертую часть серии **Virtua Fighter** и вторую **Virtua Fighter Kids** для игровых автоматов. Также это издательство объявило о смене названия своей последней игры **Spike** на **Spikeout: Digital Battle Online**.

Команда **Lionhead** сообщила о своих планах перенести свою следующую игру **Black and White** на платформу **PlayStation**. Игра должна появиться в продаже через полгода после ее дебюта на **PC**.

Издательство **Square** намерено выпустить в начале следующего года свою первую гонку **Chocobo Racing**, в которой будут принимать участие герои серии **Final Fantasy**.

Namco планирует выпустить в конце этого года третью часть **Ace Combat** и четвертую часть **Ridge Racer**, все для приставки **PlayStation**.

Амбициознейший проект **Messiah** собирается осчастливить мир своей финальной версией уже третьего ноября сего года, кстати говоря, одновременно вместе с версией **Quake 2** для **PlayStation**.

Nintendo неожиданно порадовала поклонников виртуального сноубординга заявлением о том, что продолжение самой лучшей игры в жанре, **1080 Snowboarding**, уже находится в разработке и поступит в продажу этой зимой.

Источники, близкие к **Epic**, сообщили о том, что работа над переносом движка **Unreal** на игровую систему **Dreamcast** уже завершена. Выводы делайте сами.

СЕНСАЦИЯ!!!

В самую последнюю минуту до нас дошла сногсшибательная новость о том, что издательство **Cendant** надеется в ближайшее время продать принадлежащие ей компании **Blizzard** и **Sierra**. Данная сделка сегодня оценивается в два с половиной миллиарда долларов. А вот у кого имеются такие гигантские деньги на покупку, вы, наверное, узнаете лишь в следующем номере нашего журнала.

СИ

ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ЗАКУПОК И УСЛОВИЙ РАБОТЫ В ДИЛЕРСКОЙ СЕТИ ОБРАЩАТЬСЯ:

г.Москва, 1-й Хорошевский пр., 16-1, цокольный этаж 3-го подъезда, тел.: (095) 946-0802, (095) 945-6886; факс: (095) 945-6976
E-mail: cyberpun@dialup.ptt.ru, WEB: www.homecomputer.ru



НАШИ ПАРТНЕРЫ:

Санкт-Петербург:		**Самара:**		**Ростов-на-Дону:**		**Москва:**	
Лайт Про	(812)311-8312	Прогресс-Т	(8462)669-869	Гэндальф	(8632)640-177	1С	(095)737-9257
Екатеринбург:		Класс-Видео	(8462)430-299	Катюха	901-496-36-84	Видеосервис	(095)362-7746
Тим ЛТД	(3432)42-2956	**Челябинск:**		**Оренбург:**		Формоза	(095)232-2662
Минск:		Компакт-Сервис	(3512)37-1452	Компьютерные игры	(3532)55-0390		(095)234-2164
Видеопечать	(017)283-9983	**Владивосток:**		**Краснодар:**		Амбер	(095)273-8587
Казань:		Ралма	(4232)321-731	СОФТ	(8612)317-147	Союзмультимедиа	(095)263-1039
Сан-мультимедиа	(8432)755-615	**Смоленск:**		ФМ	(8612)651-120	Акелла	(095)242-0323
		Клуб "Video-CD"	(0812)51-0669			Вист-софт	(095)159-4001 (доб. 167)

Розничная продажа в Москве: м-н "Радиотехника", ул. Новокузнецкая, д. 17-19, стр.1, т:(095)145-2347; м-н "Электроника СВТ", Ленинский пр-т, д. 87, т:(095)131-8312
Заказ и бесплатная доставка курьером по Москве (на дом и в офис): т. (095)145-2347

Железные новости с Сергеем Овчинниковым

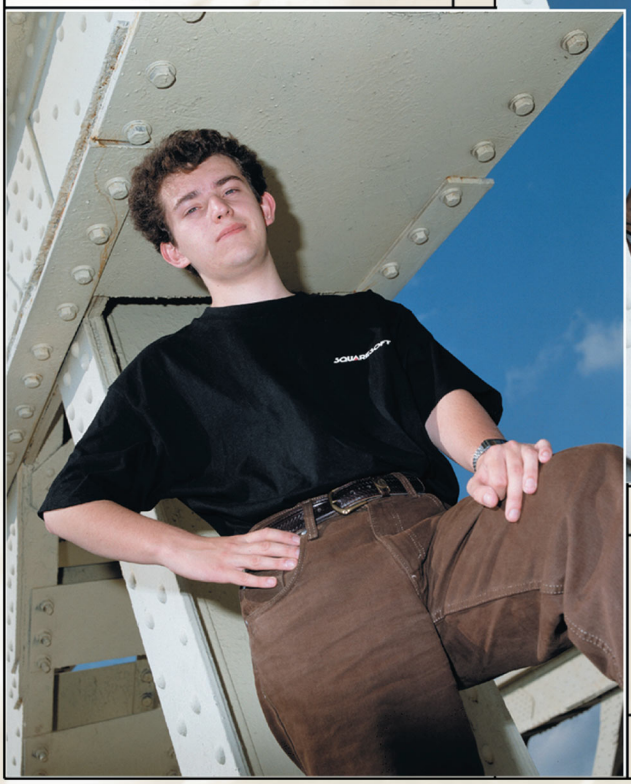
Сергей
ОВЧИННИКОВ

Пройдемся по лагерю борцов с **3Dfx** перед началом боя.

Выписка из личного дела:

Сергей ОВЧИННИКОВ
Год рождения: 1978
Геймер-стаж: 12 ëåò
Знание ин. языков:
Spectrum, PC, Nintendo 64, 3DO, PlayStation, Sega Saturn, Super Nintendo, Atari, etc.
Мечта:
Идеальная RPG
Любимые игры:
Mario 64
Последний фаворит:
Might&Magic VI

Адрес: ovch@gameland.ru





Надеюсь, что все вы уже успели ознакомиться со стонами и причитаниями моего коллеги Бориса Романова по поводу отсутствия крупных новостей в индустрии на пороге осени. Наверное, вы ожидаете от меня полного опровержения этого мнения. К сожалению, придется вас разочаровать. Перед самым важным сезоном года — осенью, выливающейся в рождественские распродажи, все игровые, да и не только игровые компании застыли в ожидании на старте марафонского забега. Хотя событий происходит очень много, большая часть из них носит некий подготовительный характер — компании «щупают» рынок, выпуская опытные образцы своих новых видео и звуковых карт, модемов, мышек и ковриков под них. И, судя по всему, осенью наш ждет еще одно потрясение рынка графических акселераторов. На него выкатывается мощная артиллерия многих и многих компаний, выдвигаемая против могущественного, но пока единственного и неповторимого **Voodoo2**. Пройдемся по лагерю борцов с **3Dfx** перед началом боя. Самый известный и уважаемый производитель 2D-акселераторов, компания **Matrox**, выпустила, наконец-то первые карты, основанные на чипсете **G200**. Новый чип, в отличие от старых вариантов, будет устанавливаться во все платы производства **Matrox** этого поколения, включая и суперпопулярные линии **Mystique** и, конечно, **Millenium**. Разумеется, ниши для различных карт также планируются различные, однако серьезных колебаний цены покупатели не испытают. Как **Millenium**, так и **Mystique** будут комфортно размещаться в ценовой категории до 200 долларов. Первые отзывы о новой линии **Matrox** положительные — великолепная производительность в 2D (приятно добавить — традиционно) и удивительно высокие показатели в 3D (впрочем, довольно-таки значительно уступающие **Voodoo2**), делают карты на базе **G200** весьма интересными для покупателей. Возможность для расширения памяти до 16 Мб, выход на телевизор, великолепное качество картинки, достигнутое благодаря использованию 24-битного рендеринга (в картах семейства **Voodoo** используется 16-битный цвет), и невысокая цена — что еще нужно для полного счастья? Несмотря на это, **Matrox** вновь никак не может рассчитывать на захват рынка 3D-акселераторов. Ведь главного противника одним только качеством картинки не побьешь, и, похоже, картам на базе **G200** уготована судьба попадать в офисы, в компьютеры для верстки или для графических работ, ну, и, разумеется, в домашние компьютеры, игры для которых — лишь одна из областей применения. Тем временем компания **Nvidia** также готовится к схватке с **Voodoo2**, готовя к осеннему старту видеокарты на базе нового чипа

Riva TNT. Весь Интернет уже наводнен сплетнями и слухами о производительности **Riva TNT**, и чего только о ней не говорят. При этом до сих пор ни одной официальной видеокарты от производителей, анонсировавших продукцию на **Riva TNT**, в продаже еще нет. Тем не менее, многие источники также утверждают, что и новое произведение **Nvidia** никак не сможет однозначно одолеть **Voodoo2**. По всей видимости, ситуация здесь сложится та же, что и с **Riva**, то есть, по некоторым тестам (к примеру, в **Direct 3D**), **Riva TNT** будет превосходить соперников, а по некоторым — скатываться на места пониже. Народ же продолжит массовые закупки продукции **3Dfx** благодаря известнейшей торговой марке. Однако основные партнеры **Nvidia** по выпуску **Riva TNT**, компании **Diamond Multimadia** и **Hercules Computer Technology**, уже анонсировали свои карточки и ожидают, что они станут еще более популярными, чем некогда **Riva 128.** Сходство в характеристиках произведений **Diamond** и **Hercules** просто поразительное. **Diamond** позиционирует **Riva TNT** как часть своей престижной линии **Viper**, карты выйдут под именем **Viper 550** в вариантах для шин **PCI** и **AGP**. **Hercules** также не стал отходить от своих начальных позиций и засунул **Riva TNT** в линейку **Dynamite**. На обеих картах будет по 16 Мб оперативной памяти и установлен **RAMDAC** на 250 Мгц. Максимальные разрешения до 1600*1200*32. Полная оптимизация под **Direct X 5/6.** И соответствующая цена в 199 долларов в розницу. Продолжая разговор о претендентах на установку в ваши компьютеры этой осенью,

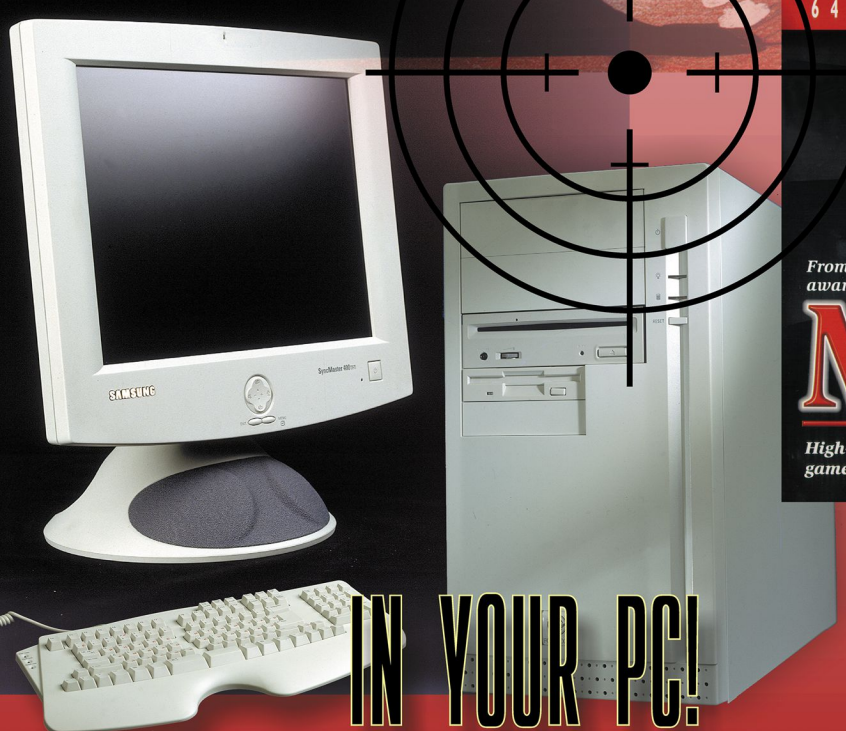
нельзя не рассказать о компании **S3** и ее новом детище **Savage 3D**. За неделю до того, как этот номер ушел в печать, **S3** сообщила о том, что первые чипы **Savage 3D** уже находятся в производстве, так что карты на базе чипа появятся к началу октября. Параллельно с этим известием **S3** опубликовала результаты тестов, произведенных независимой компанией **Mercury Research** и показывающих преимущества **Savage 3D** в работе с приложениями «реального мира», иначе говоря, настоящую производительность в играх в тех или иных конфигурациях. Согласно этим тестам, к примеру, в игре **Turok Savage 3D** превосходит **Voodoo2** на 33 процента, а в **Incoming** — на 22. По поводу главного тестового эталона последнего времени — **Quake 2** — ничего сказано не было, видимо в этой игре дела **Savage 3D** идут похуже. Однако не стоит спешить делать выводы, подождать осталось недолго. Напоследок известие о мощном ударе корифея жанра — компании **3dfx**, которая на той же самой неделе заявила, что ее новый **2D/3D** чипсет **Voodoo Banshee**, оказывается, способен удивлять. В тестах **WinBench 98,** показывающих производительность видеокарты в 2D, он достиг результата в 1290 единиц, опередив всех ближайших конкурентов, по крайней мере, на 100 единиц. Это можно считать небольшой местью **3Dfx** всем тем, кто заявлял, что прошлое решение компании на этом же рынке, а именно **Voodoo Rush**, показывало слишком низкие результаты в 2D. Однако даже этим **3Dfx** не может пока опровергнуть устойчивые слухи о том, что **Banshee** медленнее **Voodoo 2** в 3D, по крайней мере, на четверть. Однако хватит об акселераторах — на них мир еще не зациклился. Прошедший месяц принес еще одно радостное известие, причем пришло оно из Редмонда, штат Вашингтон, откуда компания **Microsoft** пустила в свободное плавание по просторам Интернета новую версию **Direct X**, на этот раз шестую. О **Direct X 6** мы писали уже достаточно, остановлюсь лишь на главных подтвержденных деталях. Перво-наперво, **Direct X 6** позволяет ускорить работу вашего компьютера при использовании мультимедийных приложений, в том числе и игр, благодаря грамотно написанному и оптимизированному подо все, что только можно, ядру. Вот так элементарный архив размером в полтора мегабайта может ускорить работу игр на 10 процентов. Особенно трехмерных игр. Далее, революционные компоненты **Direct Music** и **Direct Sound 3D** способны значительно изменить голос компьютера. **Microsoft** реанимирует музыку в стандарте **MIDI**, и уже в скором времени мы можем ожидать появления игр с динамически изменяемым звуком. Все благодаря **Direct X 6.** Более того, новая версия много стабильнее и поддерживает большее количество всяческих железяк, так что установка этой программки не должна стать для вас дилеммой. Напоследок небольшая, но очень многообещающая новость из мира звуков. Новая технология реализации трехмерного звука компании **Creative**, **Environmental Audio Extemsions**, похоже, завоевывает все большую популярность среди разработчиков и издателей компьютерных игр, о чем говорит то, что в один день о своей поддержке **EAX** объявили два крупнейших издателя **Activision** и **Electronic Arts**. Первая включит поддержку нового стандарта в **Heavy Gear 2** и **Interstate'82**, а вторая — в **Need for Speed III**, **SimCity 3000, Madden NFL 99, Fifa 99** и **Trespasser: Jurassic Park** от **Dreamworks**. **EAX** — это своего рода программное дополнение к библиотекам **Direct Sound 3D**, позволяющее с большей эффективностью использовать имеющиеся в распоряжении компьютера каналы для вывода звука. Разумеется, максимальный эффект при использовании **EAX** будет испытывать пользователь с четырьмя и более колонками, однако серьезный трехмерный эффект будет наблюдаться и при наличии двух колонок с желательным сабвуфером.

СИ

THE ULTIMATE GAMING MACHINE?!

ONLY WITH

BEST SOUND CARD



IN YOUR PC!



Звуковая плата Turtle Beach **Montego A3DXstream:**

- Шина PCI, аппаратное ускорение DirectSound™
- 18-разрядные конверторы (> 92 дБ)
- Технология объемного звучания Aureal 3D
- 64-голосый синтезатор (4 Мб) и DSP Vortex
- Загрузка сэмплов через DLS и DirectMusic™
- Мощный процессор эффектов
- 100% поддержка DOS и Windows 95/98/NT
- Расширяемость (WaveBlaster™, S/PDIF)

Специальная OEM-программа для производителей компьютеров

Мультимедиа Клуб — эксклюзивный дистрибутор Turtle Beach Systems

тел. 943-9290, 943-9293, 158-5386, факс 158-8975 e-mail: azazello@online.ru http://www.mpcclub.ru

Где купить Москва: **«Офис+»** (м. Сокол) 158-7351 • **«Савеловский компьютерный рынок»** (м. Савеловская) • **«Формоза»** (м.Китай-Город) 917-0125 • **«Компьютерный мир»** (м. Тургеневская) 928-7392 • **«Глэдис»** (м. ВДНХ) 974-6005 • **«Никс»** (м. Алексеевская) 216-6934 • **«Всё для дома»** (м. Китай-Город) 925-4254 • **«Диал Электроникс»** (м. Китай-Город) 916-0046 • **«Астроваз-Информатик»** (ВДНХ) 181-9970 • **«R-Style»** (м. Отрадное) 903-6818 • **«Новалайн»** (м.Авиамоторная) 273-8948 • **«Компьютер-Сервис»** (м. Петровско-Разумовская) 488-3327 • **Митинский рынок,** место С-14 • **«Uniimport»** (м. Войковская) 450-0038 • Региональные дилеры: **«Астерия Клуб»** (г. Екатеринбург) (3432) 511-025 • **«КО-Систем»** (г. Уфа) (3472) 530-561 • **Тюменский ЦУМ** (3452) 361-460 • **«O'Key»** (г. Краснодар) (8612) 547-443 • **«Player Club»** (г. Волгоград) (8442) 344-268 • **«Кит»** (г. Самара) (3462) 790-080 • **«ДИ&К»** (г. Ростов) (8632) 527-573 • **«Велгас»** (г. Новосибирск) (3832) 216-164

Покупаем колонки

Эдуард
РАУШЕНБАХ

Не пора ли Вам купить себе новые **КОЛОНКИ**?

Выписка из личного дела:

Эдуард РАУШЕНБАХ
Год рождения: 1966
Геймер-стаж: 14 лет
Знание ин. языков: Yamaha MSX, PC, Apple II, 3DO, PlayStation.
Любимые игры: HoMM2, WarCraft II
Серьезно занялся железом в 1995 году.
Главное разочарование: Diamond 3D Edge
Последний фаворит: чипсет 3Dfx
Мечта: Хороший уютный дом в экологич. чистом месте, где-нибудь в Европе.
Позиция: «Чтобы не было стыдно за бесцельно прожитые годы...»
Адрес: ed@gameland.ru





И так, мультимедийные колонки. Как явствует из названия — они должны иметь применение в различных областях, как то: источник сигнала для радиоприемников, аудио/CD плееров и, наконец, для ПК. Так как все они, в общем-то, не блещут качеством воспроизведения музыкальных композиций (любые мало-мальски приличные наушники при цене в 2-3 раза ниже делают это лучше), то основной акцент делался на звуковое сопровождение игр.

Болезнь большинства моделей стоимостью до ~100$ — посредственные ВЧ при отсутствии или невнятности НЧ. Да и более дорогие модели не являются верхом совершенства, поэтому оценки выставлялись исходя из сравнения близких по назначению и цене устройств, а не из сравнения их с абстрактными (в первую очередь из-за цены) студийными мониторами.

Конечно, иной музыкальный центр звучит не хуже, чем лидеры данного обзора, но далеко не каждый поставит рядом с монитором колонки размером с системный блок, не говоря об отсутствии экранирования на обычных колонках.

В свое время, как источник сигнала, я использовал магнитолы Panasonic RX-CT810 и Panasonic RX-CT990, а затем и Panasonic DT-75, которую из-за конструктивных особенностей (неотделяемые динамики) приходилось ставить сбоку от себя, и ничего — был вполне доволен. Но с рождением ребенка пришлось уходить в подполье (пользоваться наушниками).

За последние 2-3 года рынок был прямо-таки завален различными моделями как пассивных, так и активных мультимедиа колонок. В связи с нижайшим качеством «бубнения и хрипения» (звучанием это назвать язык не поворачивается) и снижением цен на активные колонки — я решил рассматривать только некоторые экземпляры колонок со встроенным усилителем. Т.к. на рынке имеются сотни подобных устройств, то в данном обзоре рассматриваются далеко не все модели, которые можно было бы оценить по достоинству.

Конечно, восприятие звука — дело довольно субъективное (как и цвет, и вкус и т.д.), так что из огромного количества предлагаемых изделий были отобраны либо те, что неплохо себя зарекомендовали (Altec Lansing, JazzHipster, Yamaha), либо более дешевые и, как следствие, чаще покупаемые основной массой пользователей (как правило, это первые колонки к первому ПК) устройства тайваньских, корейских и китайских производителей. Причем некоторые из них очень даже неплохи: так, например, Jazz Hipster — тайваньская фирма, а некоторые из ее изделий вполне на уровне. Ну, а Samsung SMS-5000 так просто удивил. Не впечатлила продукция Sony (разве что дизайн неплох), т.к. при своей цене могла бы быть и получше, а при своем звучании — подешевле.

Опрос симпатий к продукции той или иной фирмы производился в Митино, на Горбушке и в некоторых магазинах Москвы. А так же, что вполне естественно, среди знакомых. Мнение интервьюируемых не всегда (а, как правило, — редко) совпадало с моим, так что ничего удивительного, если оно не совпадет и с вашим.

Как мне кажется (что-то мне слишком часто кажется), цена колонок должна быть сопоставима с ценой звуковой карты (+/-) или составлять 5-15% от стоимости ПК.

Хотя явным лидером оказалась продукция Altec Lansing (ACS 45 и ACS 48), не все изделия данной фирмы столь великолепны по соотношению цена/качество, поэтому я ограничился их шедеврами. Кстати, на подходе новые модели: ADA 305/495, ADA 70, ACS 295 и ACS 45.1, причем ADA 305/ACS 495 и ADA 70 используют возможности шины USB, а ADA 305/ACS 495 имеет встроенный декодер Dolby Pro Logic Surround. ACS 45.1 является улучшенной модификацией ACS 45, а именно: сабвуфер аналогичен применяемому в ACS 48 (6" динамик в деревянном корпусе). Таким образом, перспективы ACS 45.1 более-менее ясны, тогда как с остальными пока неясно, т.к. помучить их руками не представляется возможным, а абстрактные возгласы восхищения, доносящиеся из Интернет, я спокойно пропускаю мимо ушей, хотя заинтригован...

По категориям (т.к. сложно сравнивать изделия стоимостью 30 и 200$) я разделил следующим образом: 1) до 100$; 2) свыше 100$.

Очень трудно принимать решения и, соответственно, какие-то колонки превозносить, а какие-то хаять, тем более что для многих решающим фактором выбора той или иной модели может оказаться не качество звучания, а в первую очередь цена. Вот если бы все колонки стоили бы долларов ~20, но хватит о грустном.

В любом случае данный тест-обзор является, во-первых, довольно субъективным (поэтому и приведены фрагменты интервью с различными и по претензиям, и по доходам пользователями), а во-вторых, прежде чем покупать — послушайте какое-нибудь свое любимое произведение, захватив с со-

míroVIDEO
PINNACLE SYSTEMS

THE ULTIMATE MULTIMEDIA MACHINE?!

ONLY WITH
BEST TV TUNER...





IN YOUR PC!

Компьютерный ТВ-тюнер
miroVideo PCTV

- Шина PCI, аппаратная обработка DirectX™
- Цифровой ТВ-тюнер Philips с телетекстом
- Автоматическое сканирование каналов
- Композитный и S-Video входы
- Воспроизведение полноформатного видео
- Запись видео в формате AVI (до 768 x 576)
- Оцифровка статичных изображений
- Телеконференции и видеопочта
- Поддержка Windows 95/98/NT

Специальная OEM-программа для производителей компьютеров

MC CLUB

Мультимедиа Клуб — официальный дистрибутор Pinnacle Systems

тел. 943-9290, 943-9293, 158-5386, факс 158-8975 e-mail: azazello@online.ru http://www.mpcclub.ru

Где купить Москва: **«Офис+»** (м. Сокол) 158-7351 • **«Савеловский компьютерный рынок»** (м. Савеловская) • **«Формоза»** (м.Китай-Город) 917-0125 • **«Компьютерный мир»** (м. Тургеневская) 928-7392 • **«Глэдис»** (м. ВДНХ) 974-6005 • **«Никс»** (м. Алексеевская) 216-6934 • **«Всё для дома»** (м. Китай-Город) 925-4254 • **«Диал Электроникс»** (м. Китай-Город) 916-0046 • **«Астроваз-Информатик»** (ВДНХ) 181-9970 • **«R-Style»** (м. Отрадное) 903-6818 • **«Новалайн»** (м.Авиамоторная) 273-8948 • **«Компьютер-Сервис»** (м. Петровско-Разумовская) 488-3327 • **Митинский рынок,** место С-14 • **«Uniimport»** (м. Войковская) 450-0038 • Региональные дилеры: **«Астерия Клуб»** (г. Екатеринбург) (3432) 511-025 • **«КО-Систем»** (г. Уфа) (3472) 530-561 • **Тюменский ЦУМ** (3452) 361-460 • **«O'Key»** (г. Краснодар) (8612) 547-443 • **«Player Club»** (г. Волгоград) (8442) 344-268 • **«Кит»** (г. Самара) (3462) 790-080 • **«ДИ&К»** (г. Ростов) (8632) 527-573 • **«Велгас»** (г. Новосибирск) (3832) 216-164

бой в какой-нибудь дорогой салон (где Вам вряд ли откажут) аудио/CD плеер, а затем — проторенной тропой в подвалы, на рынки и т.д. — словом туда, где подешевле (да что вас учить — сами знаете). Хотя продукцию серьезных фирм там можно встретить, как правило, лишь случайно. Некоторые московские фирмы практикуют либо «money back» (т.е. возврат денег в течение 2-4 недель без объяснения причин), либо удерживают (при возврате) 5-10% от стоимости товара, так что вы вполне можете «малой кровью» провести собственный тест заинтересовавших вас моделей.

Между прочим, о наушниках: из дешевых мне довольно симпатичны SONY MDR 10-15-20 (от 10 до 25$), а из серьезных — рекомендую SENNHEISER 400-ой или 500-ой серии (от 70 до 180$).

Использовалось следующее оборудование: звуковые карты Turtle Beach Montego A3D Xstream и Maxi Sound Game Theater 64, соединенные следующим образом: линейный выход Montego соединен с линейным входом Game Theater 64. Использовалась настройка Maxi FX Dynamic 3D «2D Surround»; CD-ROM ASUS S-340, CD-плеер Panasonic SL-SW404 [люблю я технику Matsushita Electric (Technics, Panasonic, National), хотя мониторы предпочитаю Sony], CD с записями «Queen», «Scorpions» и Эндрю Ллойд Уэббера (более серьезную музыку пришлось исключить из программы прослушивания, так как большинство колонок провалились бы на нем, да и трудно себе представить любителя серьезной музыки, слушающего подобные колоночки), а также несколько наиболее популярных в последнее время игр. Кстати, в чисто игровом режиме (т.е. взрывы, рев двигателей, проигрыш анимационных роликов или заставки) даже совсем никудышные колонки посредственно звучат, что наталкивает на следующую мысль: «а может в игровой индустрии со звуком не все в порядке?», хотя если клиент (пользователь) доволен — то может и не нужно доводить качество звучания музыкального сопровождения до аудиофильских стандартов, ведь и так все довольны...

Altec Lansing PowerCube Multimedia Speaker System ACS 45

Мощность 2x6W+20W (сабвуфер)
Сателлиты 3" ШП (широкополосный)
Сабвуфер 4"
Частотный диапазон 42Hz-18kHz
Цена в Москве 135$
Регулировки громкость, НЧ на сабвуфере (особенно часто не покрутишь, т.к. находится на задней стенке), клавиша вкл./выкл. отсутствует, т.к. колонки автоматически активизируются при подаче на них сигнала и, соответственно, при исчезновении сигнала — засыпают.
Входы/выходы 2 линейных входа

http://www.altecmm.com

Вывод: В своей ценовой категории не имеют серьезных конкурентов, хотя новая модель ACS 45.1 должна оказаться поинтереснее, т.к. сабвуфер у нее, как и у ACS 48, выполнен из дерева, да и НЧ динамик в полтора раза больше. Основной недостаток этих колонок — не самый лучший сабвуфер, а сателлиты — превосходны [сказывается английское качество контроля за изготовлением (колонки, как, впрочем, и 99.9% всех прочих, произведены в Китае) и технологии известной фирмы BOSE, примененные при создании данной модели]. Очень приятная модель, а если забыть о ACS 48 или ограничиться суммой в 130$ — единственно верный выбор.

ACS 45



Altec Lansing PowerCube Plus Speaker System ACS 48

Мощность 2x20W +40W (сабвуфер)
Сателлиты 3" ШП+0.75" ВЧ
Сабвуфер 6"
Частотный диапазон 32Hz-20kHz
Цена в Москве 199$
Регулировки громкость, НЧ на сабвуфере (особенно часто не покрутишь, т.к. находится на задней стенке), вкл./выкл. осуществляется одновременным нажатием обеих клавиш регулировки громкости.
Входы/выходы 2 линейных входа

Вывод: Двухполосность сателлитов и больший размер НЧ динамика в деревянном корпусе (сабвуфер по размерам сопоставим с комплектом ACS 45 в фабричной упаковке!), а также улучшенные (по сравнении с ACS 45) характеристики помогли достичь великолепных результатов. Новая модель с лихвой переплюнула своего знаменитого предшественника при вполне доступной цене для изделий такого класса. Мой знакомый Володя Бубчиков некоторое время, как и я, владел ACS 45, но весной этого года, прослушав ACS 48, — приобрел их, а ACS 45 теперь одиноко лежат в стороне. По его мнению, после ACS 48 уже не тянет включать ACS 45. Я не столь категоричен, но не могу не согласиться, что ACS 48 звучат гораздо интереснее, но и в 1.5 раза дороже. Однозначный победитель, а для желающих иметь лучшее — единственный вариант. Слушайте и наслаждайтесь!

http://www.altecmm.com

ACS 48



Jazz Hipster Sound Amplified Speaker System J-707AV

Мощность 2x14W
Динамики 2" ВЧ и 4" СЧ/НЧ
Частотный диапазон 50Hz-20kHz
Цена в Москве 125$
Регулировки громкость, ВЧ, НЧ, вкл./выкл.
Входы/выходы 1 линейный вход

http://www.jazzspeakers.com

Вывод: Очень приятное звучание, хотя ощущается нехватка ВЧ, но это дело вкуса. Деревянный (причем довольно тяжелый) корпус, добротное качество изготовления. Если бы я не слышал ACS 45 и ACS 48 — присудил бы победу, а так — третье место пополам с Yamaha YMST100. Будь цена на J-707AV в пределах 90-100$ — по соотношению цена/качество эти колонки заняли бы 1-ое место. Хотя кому-то они могут понравиться

J-707AV



Александр Курило
(«Мультимедиа Клуб»):

«Злоупотребляя служебным положением, я за последние годы попробовал, наверное, 70% всех представленных на рынке мультимедийных акустических систем... Да и сравнивать есть с чем, на работе мы пользуемся студийными мониторами Genelec, Tanoy, Event, наушниками Sennheiser, Audiotechnica, Bayer Dynamics. Так что как оно должно звучать в идеале, я примерно себе представляю. И все сводится, на мой взгляд, к следующему: использовать музыкальный центр с ПК можно, но вряд ли вы расположите его акустику рядом с монитором (помните о наводках и магнитном экранировании). А в современных играх звуковое сопровождение становится все более навороченным: объемный многоканальный звук, позиционирование слушателя в пространстве — так что для достижения правильных результатов необходимо в дополнение к музыкальному центру иметь хотя бы два мультимедийных динамика перед собой, выдающих панораму и нормальный стерео звук. Хорошая мультимедийная акустика (Altec Lansing, Yamaha) стоит от 100 долл., и с этим приходится мириться. Если бюджет ограничен, тогда придется искать компромисс между желаемым и возможным — благо есть колонки, приемлемо звучащие и за 50 долл.

Что касается меня, то пока стоял Guillemot Game Theater 64 (он имеет два выхода на четыре колонки для псевдо-surround), фронтальными использовал комплект Altec Lansing ACS-45, а тыл шел на стационарную квадро-систему Elac. Но, поиграв в Unreal, я пришел к выводу что: 1) пора ставить звуковую плату на шине PCI с нормальной поддержкой Direct3D и, главное, с объемным звучанием A3D (выбрал TB Montego); 2) придется сменить фронтальную акустику на лучшую (ACS-48). Раз в играх появилось звуковое сопровождение такого уровня, жалко его не слышать в полной мере. Это как играть в Unreal без 3D-акселератора :). Наушники не люблю — сковывают».

Валентин Беус
(владелец QuickShot Sound Force 2):

«Этими колонками мы с сыном пользуемся уже около 2-х лет, и по качеству звучания они нас вполне устраивают. Конечно, хотелось бы более высокого уровня воспроизведения НЧ, но это замечаешь только в играх

ЖЕЛЕЗНАЯ ЛАБОРАТОРИЯ



YSTM7

больше, чем ACS 45 (из-за басов). Что не понравилось: достаточно массивные и несколько неуклюжие, короткие кабели подключения (~1.5 м) — короче, некоторое неудобство. Клавиша вкл./выкл., а также рукоятки регулировок находятся на задней стенке, что неудобно. В некоторых произведениях ощущались «мутные, размытые» басы, но для игр — весьма неплохо.

Yamaha YSTM7

Мощность	*2x5W*
Динамики	*2.5" ШП*
Частотный диапазон	*90Hz-20kHz*
Цена в Москве	*65$*
Регулировки	*громкость, тембр, вкл./выкл.*
Входы/выходы	*линейный вход, выход для сабвуферы, выход для наушников*

http://www.yamaha.com/cgi-win/webcgi.exe/gSPK00007

Вывод: Даже не верится, что когда-то восхищался их звучанием (~в 1995 г.). Неплохой звук при столь небольших размерах, почти отсутствуют искажения при полной громкости, довольно-таки «живой, теплый» звук, но цена не впечатляет. Короче: для тех, кому приятно, что у него на столе стоит Yamaha. Хотя, если забыть о цене, — интереснее, чем Genius 715 и 718. Во всех трех моделях применяется технология Yamaha Active Servo Technology для улучшения качества звучания.

Yamaha YSTMI5

Мощность	*2x10W*
Динамики	*3" ШП*
Частотный диапазон	*70Hz-20kHz*
Цена в Москве	*85$*
Регулировки	*громкость (регулирует также и выходной сигнал на сабвуфер), тембр, вкл./выкл.*
Входы/выходы	*2 линейных входа, выход для сабвуфера, выход для наушников*

http://www.yamaha.com/cgi-win/webcgi.exe/gSPK00007

Вывод: Приятный, теплый звук. Но не более. Заметно мощнее, чем YSTM7. На максимальной громкости при исполнении композиций «39» и «Made in Heaven» сильно искажались НЧ, а левая колонка пыталась «улизнуть со стола» (для борьбы с подобными путешествиями в комплект входят резиновые клеящиеся набойки). Для Genius, Samsung или QuickShot это простительно, но Yamaha! Да еще и по вдвое большей цене! Хотя, справедливости ради, должен заметить, что звук у них выше среднего, и ни в одной из протестированных игр сбоев звучания не наблюдалось, да и с остальными CD-треками справились неплохо. Утешительный приз за реализм воспроизведения (при громкости не более чем на ~50-70% от максимальной мощности).

YSTMI5

Yamaha YSTM20DSP

Мощность	*2x10W*
Динамики	*3" ШП*
Частотный диапазон	*70Hz-20kHz*
Цена в Москве	*90$*
Регулировки	*громкость (регулирует также и выходной сигнал на сабвуфер), тембр, вкл./выкл., вкл./выкл. DSP (Digital Surround Processor)*
Входы/выходы	*2 линейных входа, выход для сабвуфера, выход для наушников*

http://www.yamaha.com/cgi-win/webcgi.exe/gSPK00007

Вывод: Ни к какому Surround Sound встроенный DSP

типа «Full Throttle» с «забойным» музыкальным сопровождением. Колонки надежно сработаны, что протестировано моим котом, сбросившим их с высоты около 1.5 м, при этом ни работоспособность, ни внешний вид совершенно не пострадали».

Георгий Раушенбах
(владелец Altec Lansing ACS 45):

«Трудно было бы ожидать от подобной продукции качественного звучания. Все что могу про них сказать — они меня не раздражают».

Руслан Харитонов
(владелец QuickShot Sound Force 600):

«Я пользуюсь данными колонками около 2-х лет. Они достались мне в подарок, так что вопрос выбора для меня не стоял. Органы управления находятся в верхней части, что меня устраивает. Некоторым недостатком данной модели, как мне кажется, является их размер. Т.е. они немного великоваты, но звучат неплохо, особенно если уровень громкости не выкручивать на максимум, иначе они начинают искажать ВЧ и немного дребезжать, что не мешает мне получать удовольствие от их использования. Все бы ничего, но недавно я послушал Altec Lansing ACS 48 и понял, что мне их не хватает. Вот, потихоньку коплю на очередной UPGRADE (модернизацию — прим. Э.Р.), а пока пользуюсь QuickShot Sound Force 600».

Владимир Бубчиков
(владелец Altec Lansing ACS 48 и Altec Lansing ACS 45, Sennheiser HD 565, Одиссей 010 + 35 AC 1, бывший пользователь Yamaha YMST10):

«Использую звук в компьютере для прослушивания в фоновом режиме аудио CD и т.н. «музыкальных энциклопедий». В игрушки почти не играю, поэтому колонки типа «кусок пластмассы» меня не устраивают. Знакомство (непродолжительное) с продукцией фирмы Yamaha особого удовольствия не принесло. Я предпочитал пользоваться, да и сейчас пользуюсь, обычным усилителем со стационарными колонками в дневное время и наушниками в ночное. Однако, постепенное удешевление и явный прогресс мультимедийных колонок фирмы Altec Lansing заставило меня пересмотреть свое отношение к этому виду мультимедиа продукции.

Я бы расставил мое мультимедиа хозяйство по местам следующим образом:

КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ
СТРАНА ИГР

Десятки Pentium'ов II,
3Dfx акселераторы,
100 МБитовая сеть,
Достойные соперники,
Более 30-ти игр:
Quake,
Quake 2,
StarCraft,
Unreal...

12 рублей в час
24 часа в сутки
ночные скидки

Компьютерный салон,
подключение к Internet

М. "Юго-Западная",
Пр. Вернадского, 119
тел. 433-13-01
тел. 433-13-11

http://www.gameland.ru







не имеет ни малейшего отношения. Различия между YSTM15 и YSTM20DSP почти незаметны (если они вообще имеются). Все вышесказанное о YSTM15 можно отнести и к YSTM20DSP.

Yamaha YSTM100

Мощность	*2x20W*
Динамики	*0.6" ВЧ+3" НЧ*
Частотный диапазон	*50Hz-20kHz*
Цена в Москве	*180$*
Регулировки	*громкость, НЧ, ВЧ, баланс, вкл./выкл., вкл./выкл. Surround («YMERSION»)*
Входы/выходы	*2 линейных входа, выход для сабвуфера, выход для наушников*

http://www.yamaha.com/cgi-win/webcgi.exe/gSPK00007

Вывод: Очень качественно сделанные колонки: деревянный корпус, высококачественные динамики, широкие возможности настройки, приятное звучание (особенно при включенном режиме YMERSION). Как и все прочие (за исключением Altec Lansing ACS 48), провалились на «39» и «Made In Heaven», хотя провалились с достоинством: искажали звук только при максимальных положениях всех регулировок (что в жизни используется редко). Все прочие претензии можно свести к следующему: хорошо, да больно дорого. При цене в 100-120$ они были бы весьма серьезным конкурентом Jazz Hipster J-707AV, причем «сотая» Yamaha мне понравилась больше, и Altec Lansing ACS 45, но, учитывая стоимость YSTM100 — Altec Lansing ACS 48 мне кажется более выгодным приобретением. Но если цена — дело последнее, а хочется известную фирму (хотя Altec Lansing тоже не из Мухосранска) — вполне достойная модель.



Genius Speaker SP-715

Мощность	*2x8W*
Динамики	*3" ШП*
Частотный диапазон	*100Hz-20kHz*
Цена в Москве	*35$*
Регулировки	*громкость, ВЧ, НЧ, вкл./выкл.*
Входы/выходы	*линейный вход*

http://www.geniusnet.com.tw

Вывод: Вполне работоспособные, дешевые колонки без каких-либо изысков, но, учитывая разницу с SP-718 примерно в 10$, возможно, многие выберут SP-718 за 2-х полосность и большую мощность. Стоили бы они 20-25$ и им можно было бы присвоить титул «лучших из худших», а так они являются абсолютно средним, хотя и не самым худшим, вариантом со всеми болезнями, свойственными дешевой продукции.

Genius Speaker SP-718

Мощность	*2x18W*
Динамики	*4" ШП+1.5" ВЧ*
Частотный диапазон	*20Hz-20kHz*
Цена в Москве	*45$*
Регулировки	*громкость, тембр, вкл./выкл., mute (откл. звука), вкл./выкл. 3D Surround Sound*
Входы/выходы	*линейных вход, подключение дополнительных surround колонок, разъем для подключения наушников*

http://www.geniusnet.com.tw

Вывод: При включении 3D Surround Sound ощущается эффект, схожий с Live Sound у плееров Panasonic (расширение стереобазы). Причем, при максимальном положении регулятора НЧ колонки не справляются и искажают сильно звук. К тому же, появляется явственное шипение ВЧ динамика (при максимальном положении регулятора ВЧ), так что мне больше понравилось при отключенном 3D Surround Sound (никакого Surround, естественно, нет и в помине). Мощность в 18W на канал кажется явно завышенной (скорее всего, около 6-8W), т.к. ACS 48 при близких характеристиках мощности позволяет устраивать дискотеки в помещениях до 30-40 м2 (что проверено на собственном опыте), а данная модель явно в 2-3 раза слабее, но для игр этого вполне достаточно. Вполне симпатичный дизайн. Немного металлическое звучание. Проблемы с высокими и низкими частотами: временами казалось, что SP-715 звучат похоже или даже получше. Немного шумноваты. При включении 3D Surround Sound рекомендую не превышать ~50-60% усиления ВЧ и НЧ.

Genius Subwoofer 3d103

Мощность	*2x3W+10W (сабвуфер)*

http://www.geniusnet.com.tw



1. Наушники
2. Усилитель с колонками
3. Altec Lansing 48
4. Altec Lansing 45

Всем владельцам музыкальных центров с линейным входом приличного качества я бы посоветовал пока не тратить деньги на мультимедиа колонки, дождаться улучшения их качества, а также существенного удешевления (что при серьезной конкуренции на этом рынке не за горами) и сэкономленные деньги вложить в улучшение своих звуковых плат (см. «Страна Игр» №7 за 98 г.»).

Дмитрий Мамонов
(«Амиком»):

«В мультимедийных колонках главное — их внешний вид, т.к. нормального звука на них добиться невозможно, тем не менее, для игрушек подходят... Наушники мне не нравятся — я их применяю только в дороге и прочих случаях, где невозможны колонки».

Эдуард Терехов
(«Амиком»):

«Анализируя продажу колонок, можно заключить, что сложилась следующая ситуация с четким разделением акустики на 3 ценовых класса: 1) просто, чтобы был звук: до 20$, около 70% продаж); 2) колонки среднего качества (среднего размера, двухполосные): до 45$, около 25% продаж; 3) колонки хорошего качества и Hi-Fi колонки: от 70$ и выше, 5% продаж. Сам использую колонки среднего ценового класса (Escom-80), но при этом иногда подключаю ПК к музыкальному центру, если время не позднее».

Роман Самойлов
(продавец на Горбушке):

«В основном покупают продукцию Genius. Практически все модели, примерно в равных пропорциях. Дорогие чуть меньше, дешевые — чуть чаще. В основном это SP-303, хотя покупают и 715-ые и 718-ые. В игрушки я не играю, так что дома меня вполне устраивают динамики, встроенные в мой монитор Sony».

Сергей
(продавец в Митино):

«Дешевенькие колонки покупают гораздо чаще. От 26 до 250 рублей. Но также покупают и дорогие колонки. В основном Altec Lansing ACS 45 и ACS 48. Yamaha бе-

Сателлиты	3" ШП (широкополосный)
Сабвуфер	4"
Частотный диапазон	20Hz-20kHz
Цена в Москве	50$
Регулировки	громкость, ВЧ, НЧ, вкл./выкл.
Входы/выходы	линейный вход, выход для наушников

Вывод: Почти полное разочарование. Если при 40-60% громкости они звучат вроде бы неплохо, то при большем уровне громкости начинается какофония: дребезжат, искажают все, что только возможно, хотя сателлиты довольно-таки неплохие, так что если отключить сабвуфер (а зачем тогда покупать этот набор?) — слушать можно. Т.к. это свежая модель — остается надеяться, что производители исправят данные недостатки, хотя вряд ли имеет смысл дожидаться этого, т.к. за эти же деньги можно купить Samsung SMS-5000 и не мучаться. Но если забыть о воспроизведении сложных музыкальных композиций — вполне приличный звук, для игр — весьма неплохо.

Samsung Magic Speaker SMS-8320

Мощность	2x15W
Динамики	3" НЧ+1.75" ВЧ
Частотный диапазон	100Hz-20kHz
Цена в Москве	45$
Регулировки	тембр, вкл./выкл., совмещенный с регулятором громкости (что, по-моему, неудобно), баланс
Входы/выходы	линейный вход, вход для наушников

http://www.samsung.com

Вывод: Подобное качество звучания у меня ассоциируется с одним случаем из жизни: как-то раз в походе (лет 15 тому назад) для усиления громкости аудио-плеера мы сняли с наушников поролоновые накладки и опустили их (наушники, разумеется) в кастрюльку; звук-то немного усилился, но появился неприятный металлический оттенок. Пока слушаешь на 20-40% мощности — вроде бы явный середнячок, но стоит повысить уровень громкости (кстати, очень маломощные колоночки), и понимаешь — явный фуфел! Стыдно производить (да и продавать за такие деньги) подобную продукцию, заявляя, что ты — №1 в мире! Хотя это было сказано про мониторы, но и они особенно не блещут. Учитывая бокалообразный дизайн, осмелюсь заметить следующее: может, если хорошенько «отдохнуть» — то и эти «волшебные источники сигнала» придутся по вкусу, а пока предлагаю следующее определение (перефразируя дворника из «12 стульев»): «кому и Samsung SMS-8320 — колонки!» Мощность завышена в 2.5-3 раза; звук, как из консервной банки. Короче, выкинутые деньги.

Samsung Magic Speaker SMS-5000

Мощность	2x6.5W+19W (сабвуфер)
Сателлиты	3" ШП (широкополосный)
Сабвуфер	5.5"

http://www.samsung.com



SMS-8320



SMS-5000

ХОТИТЕ БЫСТРО ОСВОИТЬ INTERNET, WORD 97, ACCESS 97, EXCEL 97, WINDOWS 95?

КОМПЬЮТЕР – ЛУЧШИЙ УЧИТЕЛЬ!

МУЛЬТИМЕДИА-КУРСЫ НА CD-ROM СЕРИИ «шаг за шагом»

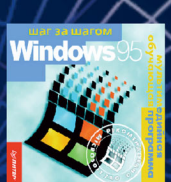
К каждому CD-ROM прилагается книга!
Для того чтобы освоить Microsoft Word 97, Office 97, Access 97, Excel 97, не обязательно иметь их на своем компьютере!



Курс рассчитан как на опытных пользователей, которые хотят освоить новую версию продукта, так и на начинающих. Курс сопровождается примерами, изучать которые можно в режимах «Просмотр» или «Практика», где пользователь сам выполняет изучаемые операции "под руководством" компьютера. Время обучения – **100 часов**.
Рекомендовано «Microsoft ZAO»
код: 1031-си, цена: 93 р.



Курс предлагает пользователю не только выбрать уровень сложности, но и способ подачи материала: шаг за шагом пройти по всем примерам или самому выбрать интересующую тему. Время обучения – **110 часов**.
Рекомендовано «Microsoft ZAO»
код: 1030-си, цена: 93 р.



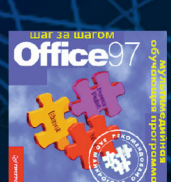
Позволяет начинающим быстро перейти к уверенной работе с программой, изучая выбранный раздел в режиме "Демонстрация" или "Практика". Каждый пример показывает отличия Windows 95 от Windows 3.11. **90 часов** обучения!
Рекомендовано «Microsoft ZAO»
код: 826-си, цена: 108 р.



Курс рассчитан как на опытных пользователей, которые хотят освоить новую версию программного продукта, так и на начинающих, не работавших ранее с Access 97. Обучение построено на примерах, имитирующих работу с программой и позволяющих практиковаться самостоятельно в процессе обучения. Время обучения – **80 часов**.
Рекомендовано «Microsoft ZAO»
код: 1032-си, цена: 93 р.



Позволяет легко освоить работу с Internet **без подключения**! На CD-ROM расположен справочник "Желтые страницы Интернет. Русские ресурсы" и купон на 5 часов работы в сети.
код: 340-си, цена: 108 р.



Позволяет начинающим получить навыки работы с Microsoft Word, Excel, Power Point. Интерактивный курс позволяет не только выбрать режим обучения, но и попрактиковаться самостоятельно. Время обучения – **90 часов**!
Рекомендовано «Microsoft ZAO»
код: 827-си, цена: 98 р.

Нашу продукцию вы можете заказать по почте наложенным платежом.
Для оформления заказа необходимо указать на почтовой карточке название продукта, его код и количество экземпляров и отправить по адресу:
197198, С.-Петербург, а/я 619
для оптовых покупателей: Москва (095) 235 5583
С.-Петербург (812) 3279337

СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ ГОРОДА!

Частотный диапазон	45Hz-20kHz
Цена в Москве	50$
Регулировки	тембр, вкл./выкл., совмещенный с регулятором громкости (что, по-моему, неудобно), регулятор громкости сабвуфера
Входы/выходы	линейный вход

Вывод: Данным изделием Samsung реабилитировала в моих глазах свою репутацию, подмоченную выпуском SMS-8320. Даже не ожидал, что будет нечто подобное. Действительно неплохой набор, а, учитывая цену — лучший в нижней ценовой категории, так что если у Вас с наличными туго, а колонки иметь очень хочется — приобретайте этот набор, т.к. ему смело можно отдать первое место по соотношению цена/качество. Искажения не были замечены даже на максимальной громкости, и, хотя при воспроизведении «39» и «Made In Heaven» вели себя не лучшим образом, но во всех остальных ситуациях звучали вполне достойно. Конечно, это не Altec Lansing 45/48, но ведь и стоят они, соответственно, в 2.5 и в 4 раза дешевле. Вполне солидные басы и очень неплохие сателлиты. По-моему, они с лихвой оправдывают свою цену.

QuickShot Sound Force 600

Мощность	2x5W
Динамики	3" ШП
Частотный диапазон	100Hz-20kHz
Цена в Москве	25$
Регулировки	ВЧ, НЧ, вкл./выкл., совмещенный с регулятором громкости (что, по-моему, неудобно)
Входы/выходы	линейный вход, вход для наушников

http://www.quikshot.com

Вывод: Стоит приобретать только в том случае, если 25$ — это предел Ваших финансовых возможностей. Не впечатляющие ВЧ и НЧ. Но есть модели и похуже. Искажения на полной громкости (при установке ручек ВЧ и НЧ не более чем на 50-60%) минимальны.

QuickShot Sound Force 2

Мощность	2x5W
Динамики	1.5" ВЧ и 3" ШП
Частотный диапазон	100Hz-20kHz
Цена в Москве	35$
Регулировки	ВЧ, НЧ, вкл./выкл., совмещенный с регулятором громкости (что, по-моему, неудобно), баланс
Входы/выходы	линейный вход, вход для наушников

http://www.quikshot.com

Вывод: Несмотря на двухполосность, превосходства над Sound Force 600 не замечалось, если не наоборот. При максимальном уровне громкости начинаются хрипы и дребезжание. Не имеет смысла приобретать, тем более что за эти деньги можно купить Genius SP-715.





Для сравнения использовались наушники Sennheiser HD 565 и концепция домашнего театра на базе Technics SC-EH600. Наушники победили абсолютно всех, что и неудивительно; следом, что вполне естественно, SC-EH600.

Приношу свои извинения, если кого обидел [в особенности владельцев Samsung SMS8320 и Yamaha M7-15-20, но я бы себе эти колонки не взял, т.к. Samsung SMS8320 — просто неудача фирмы, а Yamaha YMST7/15/20 с сабвуфером (собственного производства) — это уже свыше 200$, чего она, в общем-то, не стоит. А без сабвуфера (за исключением YSTM100) — бледновато, господа!] По бедности можно и QuickShot взять, но лучше подкопить, а пока пользоваться муз. центром или наушниками. В общем, жаль Yamaha: те, что хуже — вдвое дешевле, а прочие в 1,5-2 раза дороже, но и значительно интереснее. Возможно, если сравнивать в своей ценовой категории (60-100$) с колонками прочих известных (и, соответственно, дорогих) фирм, Yamaha и могла бы претендовать на соответствующее ей место (все-таки звук приятный), но — увы! В данном обзоре я бы охарактеризовал колонки ее производства, как — «для эстетов».

СИ

Результаты

По качеству звучания в группе свыше 100$

1) Altec Lansing ACS 48
2) Altec Lansing ACS 45
3) Yamaha YMST100/Jazz Hipster J-707AV

По соотношению цена/качество в группе свыше 100$

1. Altec Lansung ACS 45
2. Jazz Hipster J-707AV
3. Altec Lansing ACS 48

По качеству звучания в группе до 100$

1. Samsung SMS-5000
2. Yamaha YMST20DSP/YMST15
3. Genius Subwoofer 3d103 (если не включать на полную мощность при прослушивании сложных музыкальных произведений или использовать только в играх)

По соотношению цена/качество в группе до 100$

1. Samsung SMS-5000
2. Genius SP-715
3. Quick Shot Sound Force 600

Спорные (а не осуждающе ругательные) послания с удовольствием прочту, а на наиболее интересные — обязуюсь ответить. Мой e-mail: **ed@gameland.ru**

рут пореже. Народ выбирает либо самые дешевые, либо самые хорошие».

Алексей
(продавец в Митино):

«Я использую Typhoon-280 (трехполосные, 2x25W). Они без наворотов, без 3D-эффектов, но просто хорошие колонки с нормальным, чистым звуком. За счет того, что у них пиковая мощность достаточно высокая — на средней громкости они звучат очень хорошо. Люди же покупают в основном либо дешевые колонки, либо дорогие. Средний класс спросом не пользуется».

Акейников Кирилл
(продавец-консультант магазина «Мир компьютеров» (Compulink)):

«В основном я рекомендую продукцию Yamaha, потому что мне нравится их мягкое звучание. Очень хорошие колоночки. Конечно, YMST100 стоит недешево, но деревянный корпус многое дает. У Altec Lansing имеется 48-ая модель, также имеющая очень приятное звучание и деревянный сабвуфер. Из неплохих колонок с хорошим звуком, приближающихся по качеству звучания к музыкальным центрам, я бы отметил Altec Lansing ACS 45. Честно говоря, продукция Jazz Hipster мне не особенно нравится. Из дешевых колонок устойчивым спросом пользуется Primax-60. При цене в 21$ она имеет неплохие параметры: 2x4W, частотный диапазон — от 70Hz до 16kHz. Как правило, покупатели прислушиваются к моим советам и покупают то, что я им советую, хотя все решают по своим финансовым возможностям, причем ценовой класс делится на два типа: до 30-40$ либо от 120$ и выше. Имеется очень классная модель — Yamaha YMSTMS25, которая состоит из деревянного сабвуфера (15W) и двух сателлитов (по 5W на канал), причем сателлиты имеют возможность крепления к стене, а стоят они всего лишь 128$. Это просто прекрасный комплект. По дизайну мне нравятся Altec Lansing 45 и 48: скромно и со вкусом».

Артем Скубрай
(продавец-консультант магазина «Белый ветер»):

«Наибольшим спросом у наших покупателей пользуются колонки Jazz Hipster 200-ой и 300-ой серии, а также 71-ые Sony. В наличии имеется продукция фирмы Genius (продукция прочих фирм в этом салоне не представлена — прим. Э.Р.). Чаще всего покупают Jazz Hipster по цене до 40$».

МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО

АКЕЛЛА ПРЕДСТАВЛЯЕТ

ОБУЧАЮЩИЕ ПРОГРАММЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ

ПРОГРАММА ЧЕРЕЗ РИСОВАНИЕ ОБУЧИТ ВАШИХ ДЕТЕЙ:ГРАММАТИКЕ, АРИФМЕТИКЕ, НОТНОЙ ГРАМОТЕ, ГЕОГРАФИИ, ОСНОВАМ ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ И МНОГОМУ ДРУГОМУ.





ПЕРВЫЙ УЧЕБНИК АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА ДЛЯ ДЕТЕЙ 3-8 ЛЕТ. В ИГРОВОЙ ФОРМЕ ПОМОЖЕТ ВАШЕМУ РЕБЁНКУ БЫСТРО ИЗУЧИТЬ ОСНОВЫ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА.

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ БУКВАРЬ ДЛЯ ВАШЕГО РЕБЁНКА

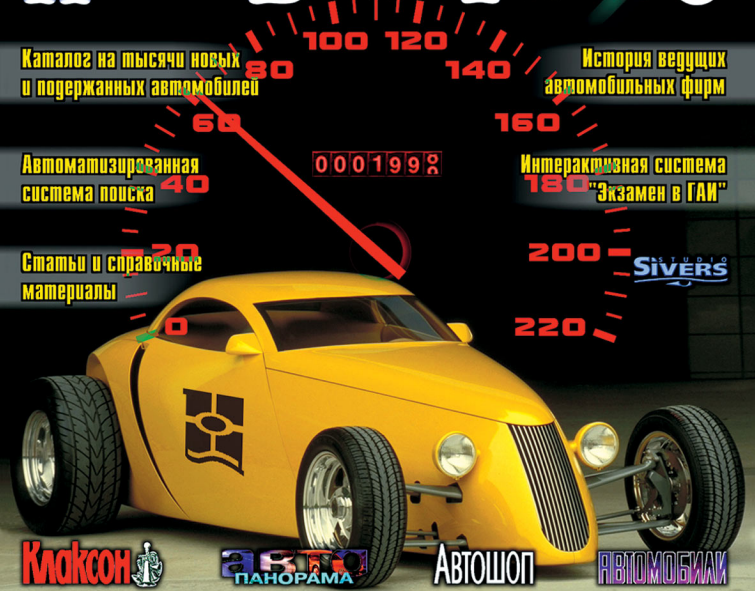




ДЕТСКИЙ ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ АТЛАС. СТРАНЫ И КОНТИНЕНТЫ, ГОРОДА И ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

ОФОРМЛЕНИЕ МИХЕЕНКОВ. В

СПРАВОЧНИК АЛЮБВИТЕЛЯ 2.0



НАИБОЛЕЕ ПОЛНЫЙ НА СЕГОДНЯ МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ КАТАЛОГ НА НЕСКОЛЬКО ТЫСЯЧ НОВЫХ И ПОДЕРЖАННЫХ АВТОМОБИЛЕЙ, С ОПИСАНИЯМИ И ТЕХНИЧЕСКИМИ ХАРАКТЕРИСТИКАМИ. ПОЛНЫЙ ТЕКСТ ПРАВИЛ ДОРОЖНОГО ДВИЖЕНИЯ И ИНТЕРАКТИВНАЯ СИСТЕМА "ЭКЗАМЕН В ГАИ". РАССКАЗ О ВЕДУЩИХ АВТОМОБИЛЬНЫХ ФИРМАХ ВСЕГО МИРА, СТАТЬИ И СПРАВОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ТЕМЫ: ЗАКОН И АВТОМОБИЛЬ, ГАИ, СТРАХОВАНИЕ И МНОГОЕ ДРУГОЕ. ВСЁ ВЫ НАЙДЁТЕ В НОВОМ"СПРАВОЧНИКЕ АВТОЛЮБИТЕЛЯ 2"





-Постоянно обновляемый ассортимент Более 1000 наименований CD-ROM и Video CD
-Выгодные условия для дилеров.
-Низкие цены и система скидок.
-Доставка в регионы.

МОСКВА

МАГАЗИН "РОНиС" тел.928-0431 ул.Мясницкая д.20
"ДОМ ИГРУШКИ" тел. 238-0096 ул.Большая Якиманка д.26
Компьютерный салон "СОЛЯРИС" ул.Солянка 1/2 стр.1 тел. 230-6057
Детский мир "ВИННИ" Рублевское шоссе д.20 корпус 1
Детский мир "ПЛАНЕТА МАЛЫШЕЙ" ул.Перовская д.31
"ДОМ КНИГИ" на Новом Арбате секция 8
Компьютерный салон "ИНФОРТ" пр-т Буденного д.1/1 тел.365-3381
Магазин "НЬЮТРЕЙД" тел.247-9155 Комсомольский пр-т 24/2
Компьютерный салон "МАРВИ" ул.Покровка д.6 тел. 206-8057
МАГАЗИНЫ фирмы "КОМПЬЮЛИНК"

НАШ ОПТОВО-РОЗНИЧНЫЙ МАГАЗИН
находится по адресу :
Москва, ул. 2-я Фрунзенская, д.10 крп.1
тел. (095) 242-03-23, 742-40-19,
742-40-23, факс (095) 242-88-98

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ:
СП Дом книги на Невском,
ООО"ЛАДИС" тел.291-7924,108-4777
ООО"RACHEL" тел.210-4452
ООО"ЛАЙТ-ПРО"тел.311-8312
ВОРОНЕЖ
ООО "МУЛЬТИМЕДИА & ..."
394000 ул.Среднемосковская д.27
КАЗАНЬ:
"САН-МУЛЬТИМЕДИЯ"тел.75-5615
АБАКАН:
"ФТМ-ОФИС" тел.4-4691
ЧЕРЕПОВЕЦ:
"СКИФ"магазин, пр-т Победы, 159
БЛАГОВЕЩЕНСК
"Эстел" 44-4846
ВОЛГОГРАД
Клуб любителей компьютерных игр
34-3576

ЕКАТЕРИНБУРГ:
"TIM"Ltd. тел.42-4779
ТОЛЬЯТТИ:
ТД"КАРАВЕЛЛА"
б-р 70 лет Октября, 47
ЧЕЛЯБИНСК:
"КОМПАКТ-СЕРВИС"тел.(35-12) 37-1452
ИРКУТСК
Торгово-выставочный зал "Меркурий" 53-2377
КАЛИНИНГРАД
"Вест-Инвест" 46-7068
ПЕНЗА
ГКЦ "ГОСНИТИ" 52-3388
РИГА
Ул. Аудею 7/9 "Arcade" 22-3487

БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ НА БОЛЕЕ 1000 НАИМЕНОВАНИЙ CD-ROM И VIDEO CD ДИСКОВ ОХВАТЫВАЮЩИЙ ВЕСЬ РОССИЙСКИЙ АССОРТИМЕНТ МОЖНО ПОЛУЧИТЬ НА НАШЕМ СЕРВЕРЕ WWW. AKELLA. COM., ИЛИ ЗАКАЗАТЬ ПО ТЕЛЕФОНУ (095) 230-37-66 ИЛИ ПОЛУЧИТЬ ПО ПОЧТЕ ЗАПРОСИВ ПО АДРЕСУ: 113054 МОСКВА А/Я 35 "ПОСТ-ПРЕСС". СРОК ДОСТАВКИ ДИСКОВ ОКОЛО 2-Х НЕДЕЛЬ; ОПЛАТА ПРИ ПОЛУЧЕНИИИ

ПОСЕТИТЕ НАС В ИНТЕРНЕТЕ

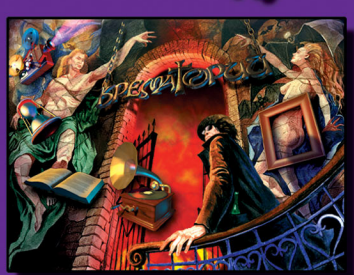
WWW. AKELLA. COM

акелла™

СКОРО!

МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

Между небом и землёй





УНИКАЛЬНАЯ МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ НА 2-Х CD-ROM, СОДЕРЖАЩАЯ ВСЕ АЛЬБОМЫ, ВИДЕОКЛИПЫ, ТЕКСТЫ ВСЕХ ПЕСЕН С АККОРДАМИ, БОЛЕЕ 1000 ФОТОГРАФИЙ И ВСЁ, ЧТО КОГДА-ЛИБО БЫЛО СВЯЗАННО С ЛЕГЕНДАРНОЙ РОК-ГРУППОЙ "КРЕМАТОРИЙ"



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Онлайн RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Sony Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	EverQuest Team
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-200, 32 MB RAM, Direct3D-совместимая видеокарта (3Dfx), 28,8K модем, Win'95, Win NT
ОНЛАЙН:	http://www.everquest.com
ВЫХОД:	Конец 1998 года
АЛЬТЕРНАТИВА:	Ultima Online, MUD

EverQuest

Сергей
ДРЕГАЛИН

ЭТО либо что-то революционное, либо самый жесточайший обман...

ДОЛГАЯ ОНЛАЙНОВАЯ НОЧЬ...

Когда речь заходит об онлайновых играх, то мне непременно вспоминается одна история, связанная с бесконечными часами игры в Diablo на Battle.net. Дело было поздней ночью, когда я, устав от бесконечных PK и Cheater'ов (хотя, разумеется, и сам этим грешил), решил немного поиграть в свое удовольствие и быстренько состряпал канал, обозвав его «Only for non-PKs and non-cheaters» или как-то в этом духе. Через несколько минут я уже шатался по подземельям с магом, который может и был не слишком уж крутого уровня, но играл честно, а, главное, грамотно. Он все время оказывался в нужное время в нужном месте, прикрывая меня с тыла (я играл за воина) или отвлекая на себя слишком уж рьяных врагов. Так вот, где-то ближе к Аду я обратился к своему напарнику с вопросом: «Есть ли у тебя что-то, высасывающее жизнь?» — имея ввиду оружие с суффиксом Leech или Vampire. «О, да...», — ответил он, и я каким-то сверхъестественным образом уловил в его фразе горькую усмешку, — «Моя жена».



Конечно же, это была шутка немолодого семьянина, которому, как выяснилось позже, оказалось около сорока. Обратите внимание, не пятнадцать, не двадцать, даже не тридцать лет, а почти четыре десятка. Каким же образом этот человек оказался на просторах Battle.net, имея на своих плечах массу повседневных забот, связанных с семьей, работой, детьми?

Всему виной «болезнь» онлайновыми играми. Это наркотик, запретный плод, единожды вкусив который, тянешься за ним снова и снова. И совершенно не играет роли, сколько тебе лет, каковы твои увлечения и чего ты стоишь в реальной жизни. Как это ни банально звучит, но в нашем с вами бытие отсутствуют магические кнопки save/load, поэтому, совершив ошибку, нет возможности переиграть все заново. Да и вообще, социум и его законы вынуждают человека жить по навязанным правилам и заковывать свою индивидуальность в рамки определенных законов. А это жутко тяготит.

Игры, подобные Ultima Online, любая из MUD (Multi-User Dungeons/Dimensions), отчасти Diablo и другие, дают возможность проявить свое эго в той ипостаси, которой, возможно, нет места в нормальном социуме. Иначе, если обойтись без мудреных словечек, вы можете быть тем, кем хотите. Близко ремесло убийцы — пожалуйста, становитесь PK. Мечтали заняться кузнечным делом — добро пожаловать. Просто жаждете общения — и в этом случае вас ждут с распростертыми объятиями.

Вообще, чем более глубоко продумана игра, чем больше в нее заложено различных возможностей, чем сложнее ее экономико-политическая модель, тем более она перспективна в смысле виртуальной вселенной. И трижды плевать, насколько игровые правила соответствуют реальным ситуациям и законам, главное, чтобы работали причинно-следственные связи и принципы здравого смысла — этого вполне достаточно. Взять, к примеру, Ultima Online — великолепная в смысле продуманности игра (хотя, конечно, и в ней есть масса багов и недоработок), наложившая на себя руки исключительно по техническим причинам. Если бы не бесконечная перегруженность серверов, которые просто не смогли справиться с возложенной на них задачей, и некоторые другие чисто технические проблемы, то игра бы постоянно расширялась и привлекала к себе все новых и новых людей. Но, увы, Ultima Online только раззадорила аппетиты, а сама тихонько ушла со сцены. После этого «ухода по-английски» игровой мир внимательно отслеживал появление на горизонте достойной альтернативы... И она не заставила себя долго ждать.



EverQuest — «Вечный Поиск» — новый онлайновый проект от Sony Interactive, который должен стать культовой сетевой (в самом широком смысле этого слова) игрой. **EverQuest** не позиционируется как потенциальный «киллер» Ultima Online, причем, не только оттого, что «лежачего не бьют». Просто **EverQuest**, несмотря на некоторые сходства, на деле будет кардинально отличаться от Ultima, и «пересекаться» указанные проекты станут исключительно по части поддержки тысяч игроков в режиме on-line...



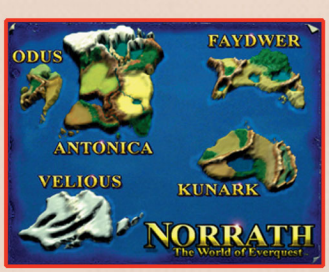
Подробности? Читайте дальше, причем повествование начнем, пожалуй, с предыстории, точнее, с ее краткого изложения. На официальных сайтах лежит «полновесный» вариант, если вы в достаточной мере владеете языком, то не поленитесь, загляните и почитайте оригинальный текст; поверьте, он того стоит.

ЛЕГЕНДЫ И СКАЗАНИЯ О НОРРАТЕ

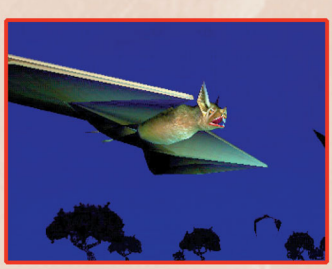
Много тысячелетий назад, когда земли Норрата были девственно чисты и первозданно дики, на этот райский уголок обратила свой тяжелый мудрый взор Великая Хрустальная Драконесса Вишан, Властительница Поднебесья. Ударом своей огромной когтистой лапы она оставила на земле огромные рваные борозды, заявив тем самым свое право на владение этими землями.

Видит бог, Вишан была слишком горда и надменна, чтобы опустить свой взгляд вниз. Под землями Норрата была целая сеть пещер и проходов, которые приметил другой Первозданный — Брелл Серилис, Властитель Подземелий. Не особенно церемонясь, он воздвиг портал, из которого стали появляться всевозможные создания. Вскоре жизнь под Норратом стала даже более активной, нежели на его поверхности. Брелл Серилис, преисполненный чувством удовлетворения своими деяниями, свернул портал в Живом Камне, спрятав его в одной из пещер подземного лабиринта. Поговаривают, что отступники родом из Пэйнила знают то место, где захоронен портал, но им не хватает познаний (а может быть, и чего-либо еще) чтобы воспользоваться его мощью.

Вскоре пожаловали и другие гости: Великая Мамаша Тунаре и Властитель морей Прексус. Стало ясно, что если четыре Первозданные Силы начнут битву за













планету, то от нее мало что останется. Вследствие этого, пришлось придти к компромиссу: каждый из Великих населял земли небольшим по численности народом. В небесах летали драконы — выводок Великой Драконессы. Брелл создал гномов — подземных жителей, сильных и выносливых работяг. В бездонных глубинах океана Прексус оставил своих детей — кедгов. А на суше потрудилась Тунаре, сотворив с помощью своей ментальной силы самых прекрасных и грациозных созданий, которых можно себе только представить - эльфов. Именно последние привлекли ненужное внимание Инноруука, Принца

...Большим потрясением для Мирагула стали рассказы тех, кто побывал в городе Нериаке, некогда служившим пристанищем для Черных Эльфов...

Ненависти. В своей ветхой башне Инноруук выжидал подходящего момента, накапливая огонь черной ярости. Участвовать в разделе планеты Принц не мог, так как за нечестивые помыслы он был проклят богами, и ему оставалось лишь уповать на собственную хитрость и подлость. Иннорууку, в конце концов, удалось выкрасть эльфийских Короля и Королеву и затащить их в свой мир, где много веков царили лишь злоба и боль. Медленно, в течение трех тысяч лет, он раздирал эльфов на куски, как физически, так и ментально. Затем он собрал куски тех, кто был когда-то Светом, и собрал их по-своему, в извращенной садистской манере. Так появились на свет Темные Эльфы — уродливые создания, некогда бывшие доблестными сынами Тунаре. Не обременяя себя лишними ожиданиями, Инноруук забросил Черных Эльфов — свои семена мести — назад на Норрат.





Но все это — предания давно минувших дней, и никто точно не знает, как обстояли дела в те лихие времена. Зато доподлинно известно, что люди стали активно осваивать земли Норрата около трех тысяч лет назад. Прошло совсем немного времени, и на землях материка Антоника появились первые деревеньки и города — Кейнос, что на западе, и Фрипорт, что на востоке. Постепенно утихала взаимная вражда, тем паче, что людям было не слишком выгодно истощать самих себя, хватало и внешних врагов. Росли города, развивалась экономика, изучались научные и магические знания, осваивались новые территории, в общем, жизнь кипела.



Но, как всегда, причиной новых бед стали обычные человеческие пороки. Многие вожди были довольны тем, что имели, и таких было большинство. Но были и владыки, жаждущие большего. Уже давно ходили в народах легенды о гномах, эльфах, могучих артефактах, волшебных книгах — все это заставляло сжиматься сердца алчных вождей. Были, правда, и те, кто искренне желал обрести знания и узнать побольше о народах, населявших земли Норрата. Восстание поднял блестящий мыслитель и храбрец Эруд, не обладавший крепким здоровым телом, но имевший несгибаемую волю и закаленный дух. Он собрал под своим флагом всех тех, кто жаждал новых знаний, и вместе с ними отправился в далекое плавание. Волею судеб смельчаки оказались на острове Одус, хранившем в себе множество древних секретов. Там был основан город Эрудин, названный так в честь предводителя небольшого племени отступников. Эрудин стал пристанищем для всех, кто желал приоткрыть завесу таинства магических наук: в городе образовались три магические школы — Волшебников, Чародеев и Колдунов; те, кто проходил обучение в этих школах, именовали себя Высшими. Здесь наше повествование, наконец, подходит к той ключевой фигуре, которая изменила ход истории Норрата и заставила события развиваться в совершенно ином русле. Имя этому некогда человеку — Мирагул...

Мирагул был самым талантливым и перспективным учеником, но как часто бывает с гениями, отличался крайне высокомерным и себялюбивым характером. Мирагул не признавал своих сородичей, ни тех, что остались на востоке, ни тех, с кем он делил место под солнцем в Эрудине. Больше всего его выводило из себя то, что ни одна из трех магических школ не могла дать ему всех тех знаний, которыми он стремился обладать. Мирагул чувствовал ограниченность и специфичность знаний, преподносимых школами. Вскоре юный маг нашел единомышленников, и их число с каждым днем становилось все больше и больше. Вместе они с рвением изучали те магические секреты, которые тщательно скрывались от большинства учеников. Вскоре возникла четвертая школа магии, и ее ученики стали называть себя Некромансерами...

Большим потрясением для Мирагула стали рассказы тех, кто побывал в городе Нериаке, некогда служившим пристанищем для Черных Эльфов. Маг узнал, что там есть не только ценные артефакты, но и целые библиотеки с книгами, раскрывающими магическое искусство древних. Мирагул понял, что пришла пора действовать. Он с помощью могущественного заклинания сумел разделить свое эго на четыре части, каждая из которых была с виду обычным человеком. Все эти четыре составляющие он направил в разные школы магии для того, чтобы максимально овладеть магическими науками.

Заговор был раскрыт. Но к тому моменту у Мирагула было множество единомышленников и соратников, поэтому город охватила гражданская война. Жи-

тели Эрудина сражались на протяжении нескольких веков, используя вместо стали и камня магию и колдовство. Итог этой войны был страшен — тысячи невинно убиенных, разрушенные здания, стертые с лица земли целые кварталы... Еретики были вынуждены сдаться, и были с позором изгнаны из Эрудина; они отправились на юг и там воздвигли свой город-цитадель, который назвали Пэйнил.

А что сам Мирагул? Он, в отличие от многих, не потерял контроль и не был ослеплен теми событиями, которые происходили в его родном городе. Воспользовавшись сумятицей, он сумел похитить множество ценных артефактов и книг и вместе с ними отправился на корабле к берегам земель, некогда оставленных его соплеменниками. Но спокойной жизни в Кейносе ему вкусить не пришлось, так как повсюду были эрудинские шпионы, которые постоянно выслеживали мага-еретика. Испытывая состояние, близкое параноье, он бросился бежать сначала на север, а затем на восток, моля своих покровителей, чтобы те помогли ему избежать встречи с варварами. После многих недель странствований Мирагул, наконец, выбрался к огромному озеру, около которого он и затаился.

Несмотря на все те испытания и невзгоды, которые уготовила судьба Мирагулу, его мозг не работал в холостую. Он внимательно изучал все те артефакты и книги, которые ему удалось прихватить с собой из Эрудина. Он не пропустил ни одну страницу, ни одной строчки, ни одной буквы; его познания в магии стали столь обширны и всеобъемлющи, что в какой-то момент Эрудин без опаски покинул свое пристанище. Но не за примирением или покаянием отправился могущественный маг, его целью было получить новые знания и силу.



Однажды Мирагул неожиданно для себя натолкнулся на народ карликов, которые называли себя хоббитами. Обитали эти коротышки не так уж далеко от того места, где маг хранил свои бесценные книги и артефакты. Опасаясь этих милых существ и трясясь за свои сокровища, Мирагул решил отправиться еще дальше на север, прочь от всего живого и разумного. Пройдя лиги и лиги пути, маг вышел на огромное заснеженное плато, которое не снимало своего покрова в течение круглого года. Это место вполне подходило старому магу.

Мирагул начал трудиться. Он решил создать обширный подземный мегаполис с множеством туннелей и залов. Маг, естественно, не стал привлекать рабочую силу, а обратился к волшебству, прокладывая себе дорогу в земле с помощью заклинаний. Медленно, но неуклонно подземелье становилось все больше и больше; зал за залом, туннель за туннелем, проход за проходом — так Мирагул творил свою сокровищницу и лабораторию на протяжении сотен лет. Когда же работа была окончена, маг с ужасом для себя понял, что он сильно состарился и дни его сочтены.

Эта была самая страшная мысль, которая посетила его за последнюю тысячу лет. Не раз становившись свидетелем смерти, не раз убивав, Мирагул ни разу не задумывался о смерти всерьез, продлевая свою жизнь разными заклинаниями и снадобьями, но сейчас он как будто впервые увидел свое покрытое морщинами лицо и услышал прерывистое хриплое дыхание.

Единственной надеждой Мирагула был давно покинутый остров Одус, куда маг и отправился при помощи сооруженного им телепортала. Он немедленно отправился в южные земли острова, чтобы найти тех еретиков-Некромансеров, которые, возможно, владели секретами вечной



жизни. Некромансеры с охотой приняли своего одряхлевшего единомышленника в стенах Пэйнила и поделились с ним своими достижениями. То, что увидел Мирагул, заставило отступить его отчаянье и привело в порядок спутавшийся клубок мыслей. Дело в том, что Некромансеры научились оживлять трупы и превращать их в зомби, а, как известно, зомби живут вечно. Это подтолкнуло Мирагула на определенные мысли, и он поспешно собрался в свою лабораторию, отказавшись от участия в штурме Эрудина (к тому времени Некромансеры скопили достаточно нечисти для штурма города).



Мирагул собрал остатки своего могущества и начал готовить последнее заклинание, которое, по замыслам, должно было превратить его в Лича. Но маг не успел обстоятельно и тщательно подготовиться, слишком уж быстро покидали его жизненные силы.



Сотворенное наспех сложнейшее заклинание оказалось с изъяном: Мирагул действительно стал Личем, но его душа не переселилась в бессмертную оболочку, а навеки осталась заключенной в талисман, спрятанный в глубинах подземелья под снежным плато...



БЕССРОЧНЫЙ КВЕСТ

EverQuest по жанру относится к онлай-

КЛАССЫ

Warrior

Воин — обязательный класс в любой RPG, не стал исключением и EverQuest. У этого персонажа самое большое число HP, кроме того, воин лучше всех владеет оружием, особенно колюще-режущим. Может носить любой тип доспехов и брони.

Cleric

Основное предназначение клириков — лечение раненых. В принципе, могут и постоять за себя, обрушив на противника гнев своего божества.

Paladin

Паладины представляют собой некий гибрид воина и клирика. Обладают преимуществами обоих классов, но до определенной степени, в частности, HP у паладинов меньше, нежели у воинов. Кроме этого, обладают некоторыми уникальными умениями.

Ranger

Рейнджеры — нечто среднее между друидом и воином. Лучше всего себя чувствуют на открытых пространствах.

Shadow Knight

Призрачные рыцари — темная разновидность паладина, смесь воина и некромансера. Эти рыцари — прислужники сил зла, от которых они получили ряд уникальных способностей.

Druid

Друиды — жители лесов и степей, находящиеся в полной гармонии с природой. Ни одно животное не набросится на друида, если только сам друид не нападет на него первым. В основном применяют естественную магию, основанную на природных силах.

Monk

Монах постоянно совершенствует свой дух и свое тело, превратив последнее в опасное оружие. По этой причине избегает пользоваться большинством оружия и доспехов. Боги наделили монаха способностью усиливать атаку за счет магических заклинаний.

Bard

Бард обладает бархатным тембром и виртуозно играет на музыкальных инструментах. Способен очаровывать своим исполнением слушателей (лирическая баллада — чем не магия?). Обладает очень ограниченным набором скиллов воина, но, разумеется, стать таким же мастером по владению оружием барду не суждено.

Rogue

Вор-бродяга. Представитель весьма загадочного класса, для которого «день» начинается в полночь. Кто-то с пренебрежением отзывается о бродягах, как об обычных ворах, кот-то с ноткой страха называет их профессиональными убийцами... Истина, как это обычно бывает, лежит где-то посередине. Бродяга владеет большинством типов оружия, но честной схватке предпочитает удар в спину; умеет открывать замки и воровать вещи.

Shaman

Шаман — племенной колдун, в целом схожий с клириком. Но, в отличие от последнего, шаман может с успехом применять не только лечащие заклинания, но и атакующую магию.

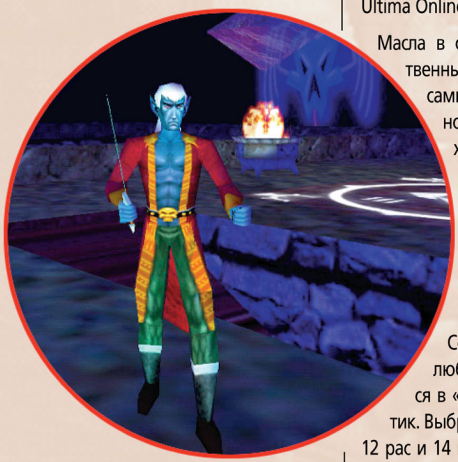
Necromancer

Некромансер — черный колдун, специализирующийся на умерщвлении и на всем том, что связано со смертью. Владеет заклинаниями, которые оживляют









новым ролевикам или RPG. Вместо привычной для многих изометрии, используется вид от первого лица или внешняя камера. В остальном же **EverQuest** полностью соответствует классическим RPG. По сути, игра представляет собой MUD с неплохой графической оболочкой.

Главная особенность игры — одновременная поддержка более тысячи игроков на каждом из игровых серверов, плюс возможность переключаться между серверами. Место найдется всем, так как мир Норрата огромен, и, чтобы пройти его из одного конца в другой, потребуется уйма реального времени; больше того, после релиза создатели обещают постоянно расширять границы виртуального мира, отодвигая границы и населяя области новыми персонажами.

Кроме игроков, территории Норрата будут заселят и NPC, которых можно встретить повсеместно. С неигровыми персонажами можно торговать, меняться вещами, сражаться, получать от них квесты или узнавать новости. В целом, NPC в **EverQuest** будут играть не меньшую роль, чем в незабвенной Ultima Online.

Масла в огонь подливают могущественные артефакты, спрятанные в самых разных уголках виртуального мира. Естественно, они хорошо охраняются самыми разными монстрами. Впрочем, противников можно будет встретить практически где угодно — от заброшенных зданий, до пригородов мегаполисов.

Создание персонажа, как и в любой другой RPG, заключается в «накидывании» характеристик. Выбрать своего героя можно из 12 рас и 14 классов (см. врезку); кроме этого, можно выбрать пол и отличительные признаки (цвет волос, кожи).

Скорее всего, все персонажи будут храниться на серверах онлайновых служб, причем пока не известно станут ли за это взимать некоторые денежные средства. В любом случае, подключение к серверам **EverQuest** не будет бесплатным, но конкретная цена и форма оплаты умалчиваются.



Немного удручающе выглядят минимальные системные требования — Pentium 200, 32Mb RAM и обязательное наличие трехмерного ускорителя, поддерживаемого Direct 3D или Glide. Зато к графике, что наглядно подтверждают скриншоты, нет претензий, движок игры вполне «тянет» на уровень сносной 3D action игры, хотя, разумеется, до Unreal или Quake 2 ему далековато.

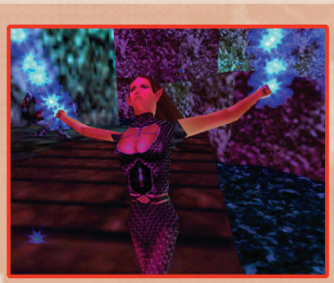
Бой не превратится в бесконечное щелканье кнопкой мыши, а будет представлять собой нечто среднее между поединками из Virtua Fighter, Die By The Sword и Dark Vengeance...

ОСОБЕННОСТИ И НЮАНСЫ

Коли в **EverQuest** будет не менее тысячи игроков, то в обязательном порядке возникнет желание поговорить с кем-нибудь из них. Для общения предусмотрено несколько вариантов: во-первых, вы можете проорать что-то, и вас услышат все, кто находится в радиусе сотни метров (приблизительно); во-вторых, можно сказать фразу и простым голосом, не напрягая голосовых связок, и тогда вас услышат только те, кто находился рядом (в пределах десятка метров); в-третьих, никто не мешает собраться стайкой и тихонько пошептаться (метр-полтора); наконец, в-четвертых, можно приватно отправить кому-либо сообщение. Если вдруг вы нарветесь на какого-нибудь крикуна или слишком назойливого персонажа, то можно будет пропустить мимо ушей его реплики, набрав «ignore» (имя персонажа).

Земли Норрата слишком обширны (одиннадцать городов и около сорока территорий, где можно найти что-либо интересное), чтобы путешествовать по ним на своих двух. Поэтому предусмотрена возможность применять специальные заклинания и путешествовать на кораблях. Правда, установка магических порталов — занятие только для опытных и могущественных магов.

Весьма интересна система поединков в **EverQuest**. Бой не превратится в бесконечное щелканье кнопкой мыши, а будет представлять собой нечто среднее между поединками из Virtua Fighter, Die





мертвых и заставляют сражаться на его стороне; кроме того, некромансер может высасывать жизнь из своих жертв.

Wizard

Чародей много странствует в поисках древних магических знаний. Именно поэтому он владеет заклинаниями, которые позволяют видеть то, что лежит вне поля зрения обычного глаза, и с помощь магии в мгновенье ока путешествовать на большие расстояния. Помимо этого, чародей обладает заклинанием полного разрушения, которое является очень эффективным даже против весьма продвинутых оппонентов.

Enchanter

Колдун способен использовать скрытый потенциал не только в людях, но и практически в любых вещах. Например, колдун может усилить атаку меча или заставить кого-либо сражаться на своей стороне. Есть у него и несколько атакующих заклинаний, но они не идут ни в какое сравнение с аналогичными заклинаниями чародея.

Magician

Волшебник — великий мастер по сотворению, он может с легкостью создать кусок хлеба и так же элегантно вызвать огненного элементаля. Волшебник, в отличие от чародея, не обладает сильными атакующими заклинаниями, но в своей области он непревзойденный специалист.

НАВЫКИ

Abjuration

Клятвенное отречение. Защищает персонажа от сильного холода.

Alteration

Метаморфоза. Скилл связан с изменением природы вещей, как реальных, так и ментальных.

Archery

Стрельба из лука. Персонажи, обладающие этим скиллом, получают преимущество при стрельбе из луков, арбалетов и т.п.

Backstabbing

Удар в спину. Уникальный скилл бродяги. Атакуя противника со спины, бродяга может нанести критический удар, отнимающий уйму HP.

Bash

Сильный удар. Некоторые классы персонажей могут сбить противника с ног, дезориентируя его, понижая его защиту и прерывая процесс сотворения заклинания.

Block

Блок. Уникальный скилл монаха. Блокировка атаки противника.

Blunt, Slashing & Piercing Weapons

Тупое, режущее и колющее оружие. Скилл дает преимущество при применении указанных типов оружия.

Channeling

Передача. Позволяет сократить время, необходимое на сотворение заклинания.

Conjuration

Колдовство. Привнесение в реальность элементалей, энергетических облаков и т.п.

Disarm

Обезоруживание. Выбивание из рук противника оружия.

Divination

Ворожба. Позволяет видеть скрытые объекты.

Dodge

Уклонение. Этот скилл помогает





By The Sword и Dark Vengeance. Создатели игры заверяют, что никакого «дерганья» и резких движений из-за лага (lag) не будет, по их словам, «это как игра на фортепьяно под метроном — в реальном времени, но с четко установленным шагом». При потере связи ваш персонаж не окажется беспомощной жертвой для более удачливых оппонентов, в этом случае для управления будет задействован AI. Кто знает, возможно, оптимальным будет ввязаться в драку и быстренько сделать ноги, т.е. прервать соединение. Затем, минут черед пять, вновь вернуться в игру, полюбоваться на поверженного врага и потом снова заняться поисками новой жертвы...



Никаких признаков turn-based в **EverQuest** даже не предвидится; только real-time. Правда, не ясно, как долго будут продолжаться сутки в виртуальном мире игры и что будет с персонажем в режиме off-line. На эти вопросы однозначно ответит бета-тестирование, а пока можно только гадать.

Экономическая модель представлена в **EverQuest** достаточно просто. Насколько можно судить, будет прослеживаться только связь «спрос-предложение», но, возможно, в будущем система торгово-рыночных отношений усложниться и будет более реалистичной.

Немаловажная роль отводится религии. Совершенно точно известно, что в **EverQuest** изначально предусмотрено множество религий и вероисповеданий; возможно, в дальнейшем можно будет создавать и свои собственные секты. В любом случае, религия оказывает огромное влияние на ваш персонаж; кроме того, вера может оказаться ключом к новым квестам и заданиям.

О наборе опыта пока умалчивается. Но известно, что очки experience points получит не только, к примеру, воин, непосредственно убивший монстра, но и клирик, который его по ходу боя лечил. В общем, если персонажи объединяются в группу, то опыт тем или иным образом разделяется между всеми участниками.

УРОЖЕНЦЫ НОРРАТА

В **EverQuest** вы можете «завести» до восьми персонажей. Но это не значит, что вы сможете переключаться между ними и управлять всей восьмеркой за один сеанс игры, на самом деле каждый раз доступен только один персонаж. К слову, имя каждого из персонажей проверяется на предмет соответствия правилам High Fantasy.

На просторах Норрата можно найти 12 рас: варваров, темных эльфов, карликов, эрудитов (жителей Эрудина), гномов, полуэльфов, хоббитов, высших эльфов, людей, огров, троллей, лесных эльфов. Вероятно, после официального старта игры появятся новые расы и/или классы. При определенных ситуациях возможной будет смена класса персонажа, но при этом потеряется часть достижений и умений.

У персонажей будет классический набор характеристик, включающий в себя силу, обаяние, выносливость, мудрость, интеллект, ловкость и подвижность. Все эти характеристики могут расти с повышением уровня, и, кроме того, на их значения могут оказать влияние артефакты и магические предметы, причем, как в ту, так и в другую сторону.

Персонажи будут обязательно отличаться по внешнему виду, что облегчит их визуальную идентификацию. Кроме того, графически смогут отражаться и все изменения, связанные со сменой оружия, брони и предметов экипировки.

EverQuest не предоставляет тех широких возможностей по выбору профессии и специализации, которые предоставляла Ultima Online. Вы не сможете сделаться кузнецом или булочником, но зато есть возможность поторговаться при покупке/продаже предметов. Кроме того, намеками упоминается о каких-то дополнительных возможностях.

Персонаж может перетаскивать на себе до 21 предмета. Похоже, что существует только количественное ограничение, вес роли не играет. Расширить число





уходить от атак противника при сражении.

Dual Wield

Оружие в обеих руках. Определенные классы могут атаковать с двух рук, тем самым увеличивая количество наносимых противнику повреждений.

Evocation

Защитный скилл. Дает защиту от заклинаний массового поражения (fireball, force и др.).

Foraging

Фуражирование. Умение набирать с собой еду в дорогу.

Hand-to-Hand

Рукопашная. Уникальный скилл монаха. Увеличивает эффективность атак при драке без оружия.

Kick

Удар ногой. При сражении, в те моменты, когда не используется меч, персонаж может поддать противнику ногой.

Meditate

Размышлять. Скилл позволяет более быстро запоминать заклинания.

Pick Lock

Открывание замка отмычкой. Уникальный скилл бродяги.

Safe Fall

Безопасное падение. Уникальный скилл монахов. Монах, не носящий тяжелых доспехов и оружия, может падать с очень больших высот, не получая практически никаких повреждений.

Sense Direction

Чувство направления. Врожденное умение ориентации, некий аналог компаса. Правда, не стоит полностью доверять этому скиллу.

Singing

Пение. Уникальный скилл бардов. Чем более приятным тембром голоса обладает бард, тем больший эффект он оказывает на слушателей.

Steal

Кража. Уникальный скилл бродяги. Позволяет выкрадывать предметы как у NPC, так и у других игроков.

Stringed Instruments

Струнные инструменты. Уникальный скилл барда. Повышает эффективность от исполнения баллад.

Swimming

Плаванье. Скилл, доступный для всех классов.

Wind Instruments

Духовые инструменты. Уникальный скилл барда. Как и в случае со струнными инструментами, повышает эффект от исполнения баллад.



ЗВЕЗДНЫЙ СУДЬЯ

Найди и обезвредь!

На трилитовой планете, еще почти неизученной, совершено преступление. Вы назначаетесь Звездным Судьей и у Вас теперь есть особые полномочия, включая право на убийство.

Необходимо распутать цепь таинственных событий и найти убийцу!



- ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ТРЕХМЕРНАЯ ГРАФИКА
- ИНТРИГУЮЩИЕ ПОВОРОТЫ СЮЖЕТА
- МНОЖЕСТВО ИНТЕРЕСНЫХ ЗАДАЧ
- ТРИ CD-ROM FOR WINDOWS

NMG™
NEW MEDIA GENERATION

NMG Тел./ ФАКС: (095) 903-6535, (095) 903-3474. Приглашаем дилеров. Телефон технической поддержки (095) 903-8095. Вы можете приобрести мультимедиа диски компании NMG и «Кирилл и Мефодий» в компьютерных салонах «R-Style», а также в сети магазинов «1С Мультимедиа», «Партия», «Белый Ветер», «Компьюлинк», «Мир», «Диал Электроникс», «Техно Сила», «Электрический Мир», «Волга», «Новый Диск», «Денди».

слотов можно при помощи дополнительных мешков или рюкзаков.

УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ

Скиллы в **EverQuest**, как и в любой RPG, делятся на две группы: общедоступные и уникальные для какого-либо класса. Для того чтобы составить общее представление, посмотрите врезку «Умения».

Первоначально каждый из персонажей обладает ограниченным набором умений, потом, по мере накопления опыта, этот список расширяется. Пока умалчивается, можно ли получить новые скиллы у NPC, зато известно, что умения не будут ухудшаться и становиться менее эффективными, если ими не пользоваться в течение долгого времени.

Повышение скиллов происходит по мере их использования. Однако существует ограничение на рост умений из расчета на один уровень опытности, иначе все скиллы вырастут до максимума очень быстро.

МАГИЯ ПРОТИВ СТАЛИ

В **EverQuest** будет пять школ магии. Система применения заклинаний, по всей видимости, базируется на MP (mana/magic points). У каждого из персонажей-магов изначально будет присутствовать базовый набор заклинаний, к которому впоследствии он сможет добавить новые. К сожалению, **EverQuest** не предусматривает возможности создания новых заклинаний, но тех, что будут реализованы в полной версии игры, должно быть более чем достаточно.

Очень много вопросов возникает по поводу сбалансированности мага и воина (имеются в виду не конкретные классы, а специализация). Разработчики утверждают, что «...каждый класс имеет свои преимущества и недостатки. При некоторых обстоятельствах маг может одержать верх над воином и наоборот».

Особняком от всех магов стоят некромансеры. Эти лиходеи смогут применять особые заклинания, связанные с воскрешением мертвых. Причем, с ростом уровня некромансера будет увеличиваться не столько количество оживляемых им зомби, сколько их боевые характеристики.

ИГРОВАЯ СРЕДА И NPC

NPC вам встретятся в **EverQuest** куда чаще, нежели другие «живые» игроки. Ничего плохого в этом нет, так как почти каждый из NPC способен поделиться с вами информацией или поручить какое-нибудь ответственное задание. Некоторые неигровые персонажи вообще мало чем будут отличаться от игроков, и определить кто есть кто не так-то просто.

Ни NPC, ни тем более монстры не будут трусливо убегать прочь при вашем появлении. На атаку они ответят атакой (подчас магической), а многие из монстров сами нападут первыми. Всего же в **EverQuest** около 40 типов монстров с уникальными повадками и способами ведения боя. При сражении можно призвать на свою сторону союзников, применив определенную магию. Например, некромансер может оживить мертвых, которые будут сражаться на его стороне, а маги способны вызвать элементалей.

В городах находится стража, основное назначение которой — поддерживать порядок и спокойствие. По идее, у добропорядочных граждан не должно возникать проблем со слугами закона. Больше того, если вы сумеете удрать в город от противника, который вас атаковал, то стража, возможно, окажет вам поддержку и разберется со злодеем. Но, разумеется, такое возможно не во всякой ситуации — все зависит от мощи напавшего NPC и силы городского гарнизона.

МАТЕРИАЛЬНЫЕ ЦЕННОСТИ И АРТЕФАКТЫ

Артефактом в **EverQuest** считается какой-либо уникальный магический предмет, встречающийся в единственном экземпляре. И таких предметов, по всей видимости, будет великое множество.

Однозначно выявить лучший тип доспехов или оружия в **EverQuest** весьма проблематично. Все зависит от конкретной игровой ситуации; например, отличная кольчуга, дающая защиту от огня, может очень пригодиться около извергающегося вулкана и оказаться практически непригодной на холодных ледяных равнинах.

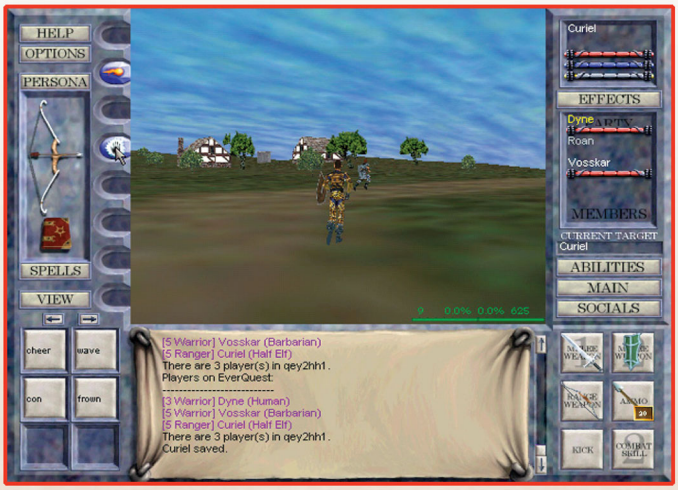
Пока не решено, как станут чиниться, продаваться и покупаться предметы. Скорее всего, в определенных местах будут соответствующие NPC (типа кузнеца из Diablo), хотя стопроцентной уверенности по этому вопросу нет. Возможна реализация специальных заклинаний, связанных с починкой предметов.

Что касается твердой валюты, то в **EverQuest** она будет представлена в следующих разновидностях: платина, золото, серебро, медь и драгоценные камни.

КВЕСТЫ, ЗАДАНИЯ, ПОРУЧЕНИЯ

Квесты и задания должны быть самими разнообразными. Обещают как простейшие поручения, так и опаснейшие задания, которые выполнить под силу лишь самым продвинутым персонажам. Окончательно баланс квестов установит бета-тестирование.

Далеко не все квесты будут предопределены, многие задания создадутся случайным образом и станут совершенно уникальными. Кроме того, часть заданий будет создаваться game master (GM), например, для отдельных персонажей, гильдий или религиозных сект.



Конечно, ожидать постоянных заданий от GM не нужно (это же живой человек, и усмотреть за каждым из тысячи игроков ему не под силу), но при определенном везении вместо квеста от NPC вы получите квест от самого GM.

Около каждого из городов обязательно будет доска объявлений, на которой можно оставить и свою пару строк. Скорее всего, подобные доски объявлений окажутся испещрены различными вариантами обмена или просьбами об отмщении от невинно убиенных.

ГИЛЬДИИ И КЛАНЫ

Гильдии — неотъемлемый атрибут любой сетевой игры, **EverQuest** не исключение. Часть гильдий будут изначально присутствовать в игре, часть — создаваться в процессе. Предположительно, членам гильдий выдадут специальную униформу, также они будут наделены некоторыми специальными способностями. Для наиболее активных и многочисленных гильдий предусматриваются специальные уникальные квесты.

Гильдия или клан может «застолбить» за собой территорию, если истребит на ней всех NPC и PK. В **EverQuest** нет верховного правителя, в отличие от Ultima Online, поэтому нарекать себя владыкой может кто угодно, были бы для этого реальные основания.

Собственно, ничего не мешает гильдиям объявить друг другу войну, только для разборок им придется подыскать относительно пустынное место, так как творить подобные беспорядки в крупных городах им не позволит стража.

АНТИСОЦИАЛЬНОЕ ЯВЛЕНИЕ PK И КАК С НИМ БОРОТЬСЯ

Достаточно интересно решена в **EverQuest** проблема с PK (player killer). В самом начале игры, при создании персонажа, вы должны четко и ясно сказать, будете ли вы заниматься этим грязным делом (в дальнейшем вам специальным образом сообщат, кто из окружающих персонажей PK, а кто — no-PK). В случае положительного ответа, вы становитесь уязвимыми для атак других игроков со всеми вытекающими отсюда последствиями, если нет — то ни один из игроков (разумеется, NPC и монстры в расчет не принимаются) не сможет даже косвенно (например, от взрыва fireball) причинить вам вред.

Ну, а если вы решили исподтишка помогать PK, прикрывшись маской благодетеля? Не выйдет, даже если вы лишь подлечивали PK, не ввязываясь в драку (независимо от того, с кем сражался PK), все равно вы будете причислены к племени убийц.

Если вы объявили себя как no-PK, то вы лишитесь возможности воровать вещи у игроков и собирать предметы с трупов PK; правда, у NPC по-прежнему можно будет что-нибудь стянуть. PK могут воровать предметы у кого угодно.

Чувствовать себя в относительной безопасности можно только в городах, где вас охраняет стража, или в гильдиях, где вас будут окружать верные единомышленники.

Но вполне возможно, что когда-нибудь беспощадный меч PK настигнет вас, и ваш персонаж погибнет. В этом случае вы потеряете почти все свои пожитки и, что более важно, лишитесь многих умений и способностей. Официального ограничения на количество смертей нет, но слишком дорого обходится отбытие в мир иной, чтобы им злоупотреблять.

СИ

Что касается твердой валюты, то в **EverQuest** она будет представлена в следующих разновидностях: платина, золото, серебро, медь и драгоценные камни.





Энциклопедия РОКА, ДЖАЗА и ПОП-МУЗЫКИ 98

Кирилла и Мефодия

Объединение всех поколений



Впервые на двух CD собрана уникальная по объему информация о звездах популярной музыки, выдающихся джазовых музыкантах, “героях” рока, композиторах и поэтах-песенниках, ди-джеях и продюсерах.

“Энциклопедия рока, джаза и поп-музыки Кирилла и Мефодия 98” содержит:

- 1500 статей о западных рок- и поп-музыкантах и группах;
- 500 статей об отечественных рок- и поп-музыкантах и ансамблях;
- 200 статей о западных и отечественных джазменах;
- 100 статей о блюзменах;
- 1000 иллюстраций;
- 4 часа видеофрагментов;
- 24 лучших отечественных видеоклипа;

разделы:

- группы и музыканты;
- история отечественной рок-музыки;
- история западной рок-музыки;
- мировые звезды (персоналии): энциклопедические сведения, дискография, видео-, фото-, и звуковые материалы;
- российские музыканты и группы: энциклопедические сведения, дискография, видео-, фото-, и звуковые материалы;
- туры по музыкальным стилям: альтернативная рок-музыка, новая танцевальная музыка, рэп (хип-хоп), кантри;
- музыкальные тематические викторины.

КиМ КИРИЛЛ и МЕФОДИЙ

ЗНАНИЯ ОБО ВСЕМ™

Тел./факс (095)903-3728. Телефон технической поддержки (095)903-8095. Заказ и бесплатная доставка по Москве (095)401-2317. Приобретайте диски компании "Кирилл и Мефодий" и NMG в компьютерных салонах R-STYLE, а также в сети магазинов "ТехноСила", "Денди", "Партия", "Мир", "Формоза", "Белый Ветер", "М-Видео", "Диал Электроникс", "Электрический Мир", LANCK, "Валга", "Золотой Петушок", AIRTON, "Библио-Глобус", SMS, "KEY"(Санкт-Петербург). Приглашаем дилеров.

Returning of the miracles
It's my own requiem
The jester's tears
They are inside me
Agony's the script for my requiem

Blind Guardian,
«The script for my requiem»

ПЛАТФОРМА:	*PC*
ЖАНР:	*3D action*
ИЗДАТЕЛЬ:	*3DO*
РАЗРАБОТЧИК:	*Cyclone Studios*
ОНЛАЙН:	*http://www.3do.com*
ВЫХОД:	*Осень-зима 1998 года*

Requiem: Wrath of the Fallen

Ангелы Света против ангелов Тьмы. Компромиссов нет.

Сергей
ДРЕГАЛИН

ACTION. НОВАЯ ВОЛНА

Старые имена сменяются новыми, поколения переходят в поколения, ультрасовременные некогда шлягеры становятся архаизмами, писк моды превращается в агонический хрип... История повторяется.

Нет спору, Quake и Quake 2 — ошеломляющие игры, а их творцы (чуть было не написал с большой буквы) просто гении. Это не лесть и не фанатизм, просто констатация факта. Обе игры были безупречны с технической стороны исполнения и превосходны по играбельности, особенно по части multiplayer. Но... Новый виток истории требует сейчас нечто большего, нежели то, что может преподнести Quake и все его «конверсии», вместе взятые. Грядет новая волна, и не просто игривый «белый барашек», а самые настоящие цунами, которые грозит ударить о прибрежный гранит игровой общественности такими играми как Half-Life, SiN, Daikatana, **Requiem: Wrath of the Fallen**.

Перечисленные проекты представляют собой кардинально новый, радикальный подход к жанру 3D action в целом. Первой ласточкой стал Unreal, которого терпеливо ждали три года и, дождавшись, не разочаровались. Обратите внимание, это же уникальный случай, если учесть, что не менее долгожданный Quake на первых порах вызвал у многих немой вопрос: «А стоило ли вообще ждать?». Нет, авторитет id software не пошатнулся, их проекты не стали сырыми или провальными, просто «стариков» Ромеро и Кармака теснят новые яркие личности, которые хорошо чувствуют самоповторение и самоподражание, имеющие место в современном жанре 3D action.



Несмотря на то, срок релизов еще достаточно удален, можно смело сделать пару предположений. Похоже, старые традиции, заложенные еще Wolf 3D, уходят в прошлое. Публика требует не только более изысканной пищи, нежели хлеб, но и более утонченных зрелищ, нежели варварские бои гладиаторов. Doom, Duke Nukem 3D, Quake и еще тысяча-другая игр становятся достоянием прошлого, им на смену приходят куда более сложные, но и в значительной мере более богатые проекты. Происходит глобальная интеграция игровых стилей, все труднее становится охарактеризовать игры базовыми жанрами. Как из атомов складываются молекулы, так и из базисных жанров возникают



достаточно сложные гибриды, подчас весьма неожиданные. Рецепты заранее неизвестны — творцы сами определяют те пропорции и ингредиенты, которые, по их мнению, смогут сделать блюдо свежим и нескоро портящимся. А дегустаторами выступаем мы, те, кто непосредственно играет в эти игры.

Любителям кухни игровых блюд предлагаем на пробу проект Cyclone Studios — **Requiem: Wrath of the Fallen**.

РЕКВИЕМ ДЛЯ QUAKE

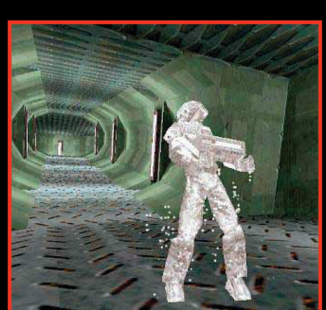
Сюжетной основой Requiem послужило извечное противостояние сил Добра и Зла, борьбы Эдема и Преисподней, войны Ангелов и Демонов. Как ни странно, религия, являющаяся неотъемлемой частью любого социума, эксплуатируется в компьютерных играх не так уж часто. Многие разработчики просто боятся того, что Церковь может не одобрить сюжетные ходы или концепцию игры (что приведет к ее тотальному запрету во многих странах), если в ней сделана серьезная ставка на религию. Хотя, конечно же, подобные игры появлялись и будут появляться, например, комически-гротескный AfterLife или приключенческий Messiah.

История игры **Requiem** начинается с тех страшных дней, когда часть ангелов, возглавляемых Сатаной, восстала против Всевышнего и пыталась свергнуть Его царствование. Но победа оказалась на стороне Света, и Нечестивые были сброшены с Небес и обречены на вечную жизнь в Преисподней. Там в течение бесконечно долгих лет Падшие копили силы и теперь готовы вновь бросить вызов Творцу. Вы выступаете в роли Malachi — одного из ангелов Света, призванного бороться с силами Тьмы. Malachi был ниспослан в нашу с вами реальность, т.е. обычный материальный мир (правда, футуристический). Нетрудно догадаться, сюжетная часть игры предполагает нечто большее, нежели привычная концепция «стреляй во все движущееся». Религиозная тематика требует непривычных решений и неортодоксальных возможностей.



Итак, по порядку. Быть ангелом на самом деле не так уж и плохо, ведь Всевышний наделил своего Посланника немалыми возможностями. К примеру, Malachi может вселяться в тела смертных, летать, вызывать стаи саранчи, превращать противников в соль (более подробно об этом см. ниже). Но, к сожалению, воспользоваться всеми этими неземными способностями герой сможет лишь в определенных случаях или когда обладает достаточным количеством Эссенции (аналог маны). Больше того, в реальном физическом мире Malachi становится сродни человеку по части уязвимости и смертности. Правда, и демонические твари обретают оболочку из плоти и крови (хотя, зачастую и из металла), а, следовательно, они боятся обычной пули не менее чем гнева Божьего. Воспользуйтесь этим.

По своему духу игра близка к таким шедеврам кинематографии как «Сердце ангела» или «Бегущий по лезвию бритвы». А это значит, что игровой антураж будет таить в себе постоянное напряжение, неуловимую опасность, непредвиденные события. Усугубляться атмосфера игры будет и жуткими и отвратительными тварями, какими отобразила Демонов наша с вами реальность. Насколько благородны Посланники Госпо-



Превращение плоти в соль — одна из неземных возможностей Избранного.





Этот бравый парень — самый настоящий полисмен будущего. Памятуя о том, что Malachi в физическом мире весьма уязвим, придется быть поосторожнее с этими лихими ребятами.



Такими становятся Демоны в материальном мире. Симпатяги.



да, настолько тошнотворны и омерзительны Слуги Лукавого.

Графические возможности Requiem весьма высоки. По первому впечатлению, потенциал движка **Requiem** точно не уступает движку Quake 2, приближаясь к Unreal. Хотя, как не трудно заметить из скриншотов, графическое ядро еще находится в стадии совершенствования, хотя бы потому, что далеко не все персонажи отбрасывают тень. Необходимо добавить, что в Requiem используется система Emotive Animation Technology (см. врезку), которая должна позволить добиться реалистичного и плавного движения всех персонажей; в остальном же движок **Requiem** таит в себе еще множество белых пятен.

Интересен подход к дизайну уровней. Собственно, привычных уровней и не будет, будет лишь три гигантских карты, на которых и станут разворачиваться игровые события. При соблюдении системных требований игра не будет постоянно подгружать куски территорий, и такие огромные пространства не скажутся на понижении числа кадров в секунду.

В футуристическом мире можно будет найти немало различного огнестрельного оружия, но не в нем вся прелесть. Malachi с гораздо большим эффектом сможет применять свои божественные способности. Для атаки используются: bloodboil (взрывает создания из плоти и крови), lighting (удар молнией), locusts (нападение саранчи), to salt (обратить в соль), shockwave (сбить с ног или сбросить с моста); для защиты и лечения: healing (лечение), holy light (ослепляет врагов и позволяет видеть в темноте), banishment (отправляет врага к Творцу), flight (левитация, увеличение дальности прыжков), time warping (замораживание времени), walk on water (передвижение по поверхности воды); и специальные возможности: insist (убеждение персонажей), resurrect (оживление врагов, которые будут сражаться на вашей стороне), reanimate (оживление врага, даже если его тело разорвано на сотню кусков), possess (вселение в тела персонажей), create rift (использовать на некоторое время всю ангельскую мощь), heal other (вылечить дружественного персонажа). Комментарии в данном случае излишни, отмечу только, что возможности ангельской силы действительно весьма широки.

EMOTIVE ANIMATION TECHNOLOGY

Эта технология использует плавность «жесткотелых» моделей (Virtua Fighter) с их скелетной структурой, в сочетании с «мягкотелыми» моделями (Quake), позволяющими использовать skin'ы (кожу). В итоге, по заявлению создателей **Requiem**, получившийся новый принцип анимации объединяет в себе преимущества как первого, так и второго способа. Ожидается, что в игре все персонажи будут двигаться очень плавно и реалистично, а, главное, возможны эффекты, связанные с изменением их текстуры или skin'а.





Игровой мир **Requiem** наполнен не только противниками, но и NPC, общение с которыми постепенно раскроет причины, побудившие Силы Зла вступить в открытое противоборство с Небесами. Теоретически вы можете спокойно отправить к своему небесному боссу сколь угодно много мирных жителей, но от подобных «жертвоприношений» теряется Эссенция, без которой невозможно использовать паранормальные способности. Не раз вам пригодится дар убеждения и вселения в тела NPC для успешного выполнения своей Миссии. Вполне возможно, что благие деяния по отношению к NPC (иначе говоря, выполнение квестов) послужит дополнительным источником Эссенции.

Системные требования сродни системным требованиям Unreal. В принципе, **Requiem** будет поддерживать и программный рендеринг, но лучше, если эта часть свалится на плечи ускорителя с чипсетом Voodoo 2. Обязательно будет multiplayer с возможностью любого вида соединения и игры по Internet (в частности, через сервера Mplayer).

И ДА БУДЕТ НА ТО ВОЛЯ ГОСПОДНЯ

Requiem — несомненно самый оригинальный и необычный по своей концепции проект из тех, что ожидаются в грядущем нашествии представителей нового поколения жанра 3D action. Тема религии давно витала в воздухе, но так и не получила достойного представления в компьютерных играх. Насколько это оправдано и этично — рассудит история.

Возможно, **Requiem** не станет хитом и не перевернет игровой мир, но то, что эта игра заложит фундамент для других проектов — факт неоспоримый. Ветер перемен витает не только в одном конкретном жанре, но и почти во всех будущих проектах, и это очень хорошо ощущается. Усложняются жанры, сливаются стили, улучшается донельзя графика, оттачивается gameplay, в общем, видны первые проблески ДЕЙСТВИТЕЛЬНО реалистичных и интерактивных игр. И да будет так.

СИ

ИГРОВОЙ КЛУБ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Для тех, кто любит помощнее!

НАШИ СЕТЕВЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ НЕ РАЗОЧАРУЮТ ВАС – ЭТО НАСТОЯЩИЕ БОЕВЫЕ МАШИНЫ:
– PENTIUM II 266MHz
– 64 Mb RAM
– НОВЕЙШИЕ 3Dfx УСКОРИТЕЛИ ГРАФИКИ VOODOO II
– 17" МОНИТОРЫ
– Сеть : 3Com 100Mbit



Компьютерные игры захватывающе интересны, но они становятся еще интереснее когда вашим противником является не компьютер,а человек!

ПРИХОДИТЕ К НАМ С ДРУЗЬЯМИ, ПРИХОДИТЕ С РОДИТЕЛЯМИ - ИНТЕРЕСНО БУДЕТ ВСЕМ!

РАБОТАЕМ КРУГЛОСУТОЧНО
цены : 5 ночью и от 10 руб за час днем, а на всю ночь с 22.00 до 10.00 всего 50 руб



м. МАЯКОВСКАЯ, ул.2я Брестская 19/18
250-9620 250-9617

ПЛАТФОРМА:	*PC*
ЖАНР:	*Стратегия + RPG*
ИЗДАТЕЛЬ:	*Sir-Tech*
РАЗРАБОТЧИК:	*Sir-Tech*
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	*P-120, 16 MB RAM*
ОНЛАЙН:	*http://www.sirtech.com*
ВЫХОД:	*Конец 1998 года*
АЛЬТЕРНАТИВА:	*X-COM3, Incubation, Soldiers at War, Wages of War*

Jagged Alliance 2

Юрий
ПОМОРЦЕВ

«Значит, вот как у вас делают на Западе...». © ИВАН

НЕХИТОВЫЙ ХИТ

Если хотите, считайте это криком души, хотя правильней было бы назвать данную статью измышлениями по поводу игры **Jagged Alliance** (далее **JA** или «**Альянс**») и тех ее особенностей, которые быстро вознесли ее на вершины моего собственного «Top 100». Не отрицаю, я поклонник **JA**, и более того, «**Альянс**», пожалуй, одна из самых моих любимых игр. Знакомство с **JA** состоялось примерно два года назад, и с тех пор я частенько (можно даже сказать, регулярно) возвращаюсь к этой игре, для того чтобы вновь «тряхнуть стариной».

Есть на свете игры, которые зовутся хитами. А это значит, что они способны затянуть в свои сети на очень долгое время. Примеров великое множество, начиная от доисторических Arcanoid и Metal Mutants и заканчивая еще тепленькими Unreal и Might And Magic VI. Увы, «**Альянс**» редко становится подобной «самой-самой» игрой, хотя и являлся, не побоюсь этого слова, хитом. По причинам, которые я раскрою несколько позже, **JA** не слишком-то котировался у игрового населения нашей с вами родины (на Западе к нему относятся с куда большим уважением). На мой взгляд, есть два взаимосвязанных препятствия, которые оттолкнули многих российских геймеров.

Первая причина «нелюбви» — обязательное знание английского языка на приличном уровне (по крайней мере, около среднего) для того, чтобы разобраться в самом игровом процессе и тех задачах, которые ставит игра. В принципе, данный подводный камень легко обходится, если заполучить небольшое руководство, размер которого находится в пределах четырех-пяти страниц. Конечно, при таком объеме будут отражены только самые общие вещи, но, уж поверьте на слово, этого хватит, чтобы понять что к чему и оценить потенциал игры. Полноценное же руководство «потянет» страниц эдак на пятьдесят. О чем это говорит? Все очень просто — научиться играть в **JA** — дело максимум получаса, а вот научиться побеждать и выигрывать... Иными словами, в «**Альянсе**» игроку дается весьма большая свобода, цена которой — ответственность за каждый поступок. Но только не подумайте, упаси Бог, что **JA** исповедует принцип радикальной реалистичности. Нет и еще раз нет! «**Альянс**» очень динамичен и находится в постоянном развитии. Мир игры будет раскрываться постепенно, по мере прохождения; обязательно будут появляться какие-либо новые, скрытые доселе особенности, возможны неожиданные повороты и непредвиденные кардинальные перемены. Игровая среда **JA** — живая, динамичная, а главное, тщательно продуманная, и лишь после всего этого — реалистичная.

Второе препятствие также является следствием незнания языка. Дело в том, что **JA** — очень стильная и, я бы даже сказал, культовая игра. Мир «**Альянса**» может первоначально показаться весьма поверхностным, но первое же серьезное знакомство с игрой показывает ошибочность подобного суждения. Для каждого наемника, а их в игре шесть десятков (в Deadly Games — семьдесят), есть своя предыстория, подчас весьма оригинальная и интригующая. Кроме того, практически у каждого прослеживаются какие-то уникальные и индивидуальные черты (не считая различий в базовых характеристиках). Это выражается, в частности, в личных симпатиях (не все наемники переносят друг друга), в хладнокровии (многие с трудом переносят гибель или увольнение товарищей по оружию и требуют повышения заработной платы), в реакции на появления врага (от по-армейски четкого «Обнаружен противник» до панического «Боже, я погибну!»), в способах «саморекламы» при найме (от «Ты видеть — моя очень хороший доктор» до «У нас общее хобби — сбрасывать трупы в воду»), в поведении на поле боя (от отказа стрелять до невозможности сдвинуть наемника хотя бы на шаг после того, как тот открыл огонь по противнику). Перечень можно расширить до станицы, а при желании и более, но для общей иллюстрации приведенных примеров, я думаю, хватит. Вот только чтобы по достоинству оценить эти маленькие штрихи, которые и создают богатый антураж **JA**, требуется знать пресловутый английский язык. Одним из решений данной проблемы (не штудировать же школьные учебники по «инязу» :)) является грамотная локализация, которая передала бы все тонкости и нюансы игры. Задача, как вы понимаете, очень непростая, но все же решаемая. К слову, **JA2** будет профессионально и стильно переведен на русский язык компанией Бука, поэтому указанные проблемы автоматически отпадают.

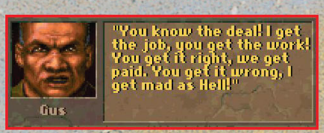
Есть, на самом деле, и третье маленькое «но», которое является не таким уж глобальным. Нужно обладать некоторым запасом терпения. Если вы не особенно равнодушны к компьютерным играм вообще и к хорошим играм в частности, то наберитесь терпения и осильте эту статью. Я не собираюсь расхваливать **JA** или представлять оную игру в радужном свете (и уж тем более навязывать), просто перечислю факты и поделюсь некоторыми соображениями. Выводы о том, насколько **JA** соответствует вашим вкусам и представлениям о «хито-



(**DG**) Экипировка наемника перед выходом на миссию. К слову, Нэйлс никогда не расстанется со своей косухой, хотя она дает лишь 5 процентов защиты. На вашу робкую попытку предложить ему бронежилет, последует угрожающее «Don't even think about it!».



(**JA**) Остров Метавира во всей своей красе. Пока под нашим контролем находится лишь один сектор, на остальных пятидесяти девяти вольготно расположился Сантино со своей бандой.



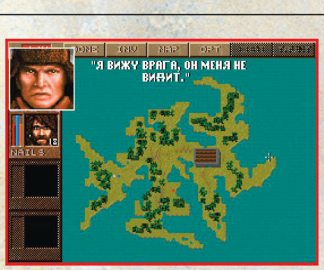
(**DG**) «Большой Белый Босс» — Гас из DG. Он очень любит напускать на себя важность, с пафосом произнося прописные истины. А вообще, вводит вас в курс дела по поводу предстоящего задания.



(**DG**) Классическая реклама — «Ты видеть, моя хороший доктор». Это с показателем в 4 процента по медицине...



(**DG**) Знаменитый Иван со своей неизменной ушанкой. Кстати, он наезжает на не менее знаменитого Майка.



(**DG**) На миссии. Возможно, что за этой репликой последует выстрел в Ивана.



(**JA2**) Эксклюзив. По идее, в бета версии игры нельзя встретиться с инопланетянами. Но, кажется, нам это удалось.



(**DG**) Некто по фамилии Gates. Уж не тот ли самый?..



(**DG**) А вот и тот самый Interrupt. В данном случае ход противника был прерван Иваном.



(**DG**) Молотов коктейль — штука опасная. Замечу, что подобный коктейль можно приготовить из следующих ингредиентов: склянки, куска материи, газовой канистры и масленки. Только пусть подобную игрушку собирает профессиональный взрывник (например, Фидель).

вой игре», делайте сами.

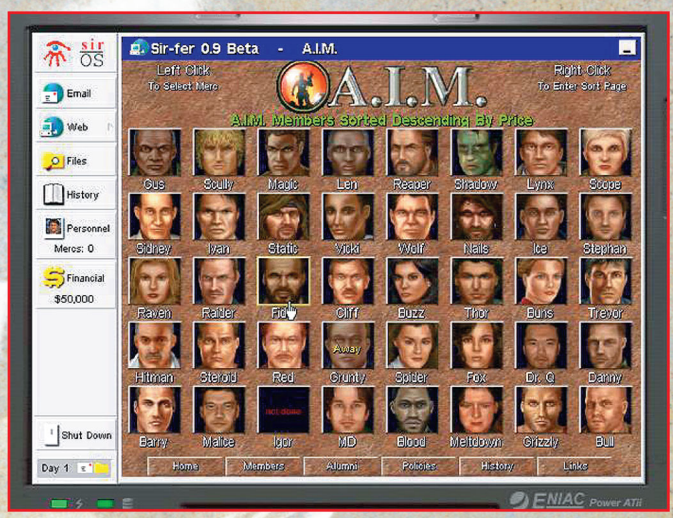
НАЧНЕМ С НАЧАЛА

Жанр **JA** официально кличется как «Strategy Role-Playing Simulation», но на практике обычно используется более простая формулировка «action-strategy». Ближайшие «родственники» **JA** — классическая трилогия X-COM (Interceptor и иже с ним в расчет по понятным причинам не принимаются), Incubation и не особенно популярные Wages Of War на пару с Soldiers At War. Но, как мне кажется, последняя парочка стала жертвой «реалистичности в ущерб ограбельности». В **JA** больше условностей, но все они в известной мере оправданы и направлены на повышение динамизма.

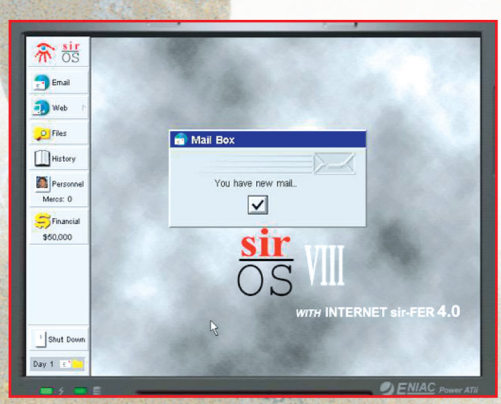
Классический **JA** (тот, который не Deadly Games) представляет собой нелинейный набор миссий, крепко, можно сказать, намертво, связанных единым сюжетом или, точнее, единой целью. События игры разворачиваются на несуществующем острове со звучным названием Метавира, который примечателен своей растительностью — мутировавшими после ядерного взрыва деревьями. На этом фантастическая часть сюжета исчерпывается, и начинаются более реальные вещи. С деревьев собирают сок, который очень высоко ценится из-за своих лечебных свойств. На Метавире находится несколько перерабатывающих заводов, обладающих ограниченной производственной мощностью (т.е. завод может «обслуживать» не более определенного числа деревьев). Едем дальше. Остров разделен на шестьдесят секторов и к моменту начала игры пятьдесят девять из них захвачены злодеем Лукасом Сантино и его людьми. Ваша цель — восстановить контроль над островом, задав жару лиходею Сантино.

Игрок в **JA** представлен командиром отряда наемников, набор которых осуществляется через специальную организацию A.I.M. (международная ассоциация наемников). Как уже отмечалось выше, число «крутых парней с крутыми стволами» ограничено, и, кроме того, первоначально не всякий из них согласится с вами работать (чтобы заполучить под командование настоящих профессионалов, нужно обладать высоким рейтингом, а откуда его взять-то в самом начале?).

Итак, кое-как набрав подходящую команду, можно приступать к ее экипировке и подготовке к сражениям. Но этим ваши полномочия не ограничиваются, так как помимо ведения боевых действий нужно еще и покумекать по поводу финансирования (каждый наемник будет обходиться вам в копеечку, пропорциональную его «крутизне»). Единственным источником доходов являются деревья (точнее, их сок), причем тариф простейший — больше деревьев, больше денег. Но, при ближайшем рассмотрении, вы сталкиваетесь с еще одной проблемой, связанной с необходимостью организовать должную инфраструктуру для налаживания процесса сбора ценного сока. Составляющими инфраструктуры являются сборщики сока (тапперы), охранники секторов и, наконец, перерабатывающие заводы. Тапперов и охранников придется нанимать из рядов местного населения, уплачивая им определенную сумму, которая, правда, на пару порядка меньше, чем стоимость вашего отряда наемников. Как видите, **JA** содержит в себе не только военное, но и стратегическое зерно. Теперь добавьте для полноты картины общение с NPC и получение определенных заданий (квестов). Небольшой пример. С какого-то момента, глядя на ваши успехи и рост доходов, местные жители начнут потихоньку роптать по поводу повышения заработной платы. Что же, без охраны и тапперов не обойтись, поэтому вы будете вынуждены удовлетворять их требования (никаких аналогий с ситуацией в нашей стране не напрашивается?) и выплачивать более высокие гонорары (кстати, в таких случаях всегда есть возможность поторговаться). Вдруг до вас доходят слухи, что в одном из секторов, находящемся под контролем Сантино, располагается погост. Вам недвусмыс-



(**JA2**) 40 наемников из A.I.M. Разумеется, релиз предполагает гораздо большее количество, но уже сейчас можно заметить в списке новые имена и лица.



(**JA2**) «Вам почта, сэр!». Кто знает, возможно это новое глобальное задание, а может быть, всего лишь реклама...



(**JA2**) Бой. Судя по всему, противникам не поздоровится, так как Gus и Magic — весьма крутые ребята.



(JA2) Карта страны. В отличие от Метавиры, здесь есть трехуровневые подземные коммуникации.



(JA2) Бой продолжается. Несмотря на то, что Gus находится на открытом пространстве, попасть в него достаточно трудно, так как он почти слился с землей.

ленно намекают, что коли сумеете отвоевать кладбище, ваша популярность среди местного населения заметно возрастет, что реально означает уменьшение стоимости содержания тапперов и охраны, а главное — увеличение числа желающих занять эти должности.

В общем, как не трудно заметить, **JA** жив не одними только сражениями. Стратегическая составляющая играет немаловажную роль и является в изрядной степени интерактивной. Иными словами, окружающий мир (в лице местного населения и NPC) будет вполне законно реагировать на ваши действия. Но, как бы там ни было, ваш рейтинг определяется в первую очередь успехами на военном поприще. Поэтому, посвятив некоторое время знакомству с наемниками, надо переходить к подробному разговору о военных действиях.

ИВАН И КОМПАНИЯ

Не ждите, что в ассоциации будут лишь одни псы войны, на самом деле там представлена очень разношерстная компания. Из шестидесяти наемников лишь примерно десяток-полтора умеют грамотно обращаться с оружием и знают толк в ремесле киллера, примерно половина представляет собой «ни рыбу, ни мясо», а оставшиеся обычно используются как механики, доктора, «грузовички», пушечное мясо и т.п. В отряде может быть до восьми участников.

Как определяется специализация наемников? А очень просто — по базовым характеристикам. Всего их девять: здоровье, ловкость, сноровка, мудрость, медицинские навыки, техническая грамотность, обращение с взрывчатыми веществами, меткость и класс (кроме последнего все характеристики выражаются в процентах, что не особенно реалистично, зато крайне удобно; класс - качественная оценка наемника, обычно не превышающая десяти). Тот, кто хоть немного знаком с жанром RPG, без труда узнает слегка видоизмененный набор «классических» характеристик. Хотя можно даже и не применять свои знания по жанру RPG, просто судите с точки зрения здравого смысла. Например, несложно догадаться, что наемник с хорошим здоровьем, высокой подвижностью, а главное, с отличной меткостью - прирожденный убийца, а хлипкий очкарик со стопроцентной технической грамотностью - прирожденный механик. Аналогично можно выделить доктора (знание медицины), «грузовичок» (высокая подвижность и ловкость) и т.д.

Но не думайте, что все обстоит так гладко. Как не бывает в жизни однозначно «белого» и «черного», так и не бывает в ассоциации однозначно «крутых» или никчемных наемников. Взять, к примеру, Ивана Долвича. Пожалуй, он самый продвинутый из наемников начального класса (первоначально к вам пойдут работать лишь ребята первого или второго класса) и обладает великолепными боевыми характеристиками. А вот умение работать с взрывчаткой, медицинские навыки и механика - так себе.

Как правило, наемника необходимо выбирать с прицелом на его дальнейшее развитие, благо все характеристики могут повышаться, стремясь к своему максимуму. Ближе к финалу игры Иван из весьма неплохого солдата, превращается в настоящую машину для убийств, класса эдак седьмого-восьмого. Он вполне может потягаться даже со знаменитым Майком (самый «крутой» парень в игре, доступный для найма, ни и цена у него соответствующая). В JA отсутствует система Experience Points, так как она не годится с точки зрения реализма. Развиваются именно те умения (характеристики), которые наиболее активно эксплуатируются наемником. Т.е. если он стреляет, то развивается меткость, разминирует взрывпакеты - улучшается умение обращаться с взрывчатыми веществами, лечит раненых - повышаются медицинские навыки и т.п. Кроме этого, вы можете принудительно заставить наемника тренироваться в той или иной области (в этом случае он не идет «на дело», а остается дома и тренируется). Где-то до шестидесяти-семидесяти процентов характеристики растут очень быстро, потом рост потихоньку замедляется и после восьмидесяти едва ползет, хотя заветное значение в 100 все же реально достижимо.

Никто не заставляет вас в обязательном порядке выходить на миссию. Сидите на базе, зализывайте раны, чините оружие (наемники с высоким показателем по механике, как правило, сидят «дома», так как «отсталость» остальных характеристик делает их пребывание на поле боя смертельно опасным). Часто помимо полевого доктора (оказывает первую помощь прямо на миссии; в принципе, сгодится любой наемник с показателем по медицине не ниже десяти), будет необходим и хирург (максимально высокие показания по медицине, остальные — не играют роли, так как лечение будет производиться на базе), так как полевой доктор лишь перевязывает раны, а хирург производит полный курс



(JA2) Ход оппонентов.



(JA2) Общение с NPC. Правда, этот мальчуган как раз и не настроен общаться.

Война и Мир



Чтобы захватить соседний город, необходимо прорваться сквозь полосу защитных башен. Уничтожить башню могут два-три отряда лучников или один отряд арбалетчиков. Чтобы их хватило больше, чем на одну башню, лучников надо прикрывать рыцарями или копейщиками. Под камнями башен перестраиваться трудно, поэтому нужную формацию лучше принимать еще на подходе к полю битвы.

Чтобы застать противника врасплох, атаковать надо внезапно и с неожиданной стороны. Обход города может затянуться неизвестно на сколько, так что высылать армию придется загодя. Чтобы армия по пути не умерла от голода, перед выходом солдат надо хорошенько покормить.

И одновременно с военной экспедицией отправить всех свободных крестьян в каменоломню за камнями для ваших защитных башен – на тот случай, если кто-нибудь в это же самое время решит захватить и ваш собственный город.

Время от времени проголодавшийся фермер захаживает перекусить в харчевню. Крестьянам и солдатам харчевня предлагает свежие булки, баварские колбаски и молодое вино. Булки в харчевню доставляет пекарь, который выпекает их из муки. Муку производит мельник, который перемалывает собранную пшеницу. А пшеницу сеет и собирает уже знакомый нам фермер.

Между тем иногда вместе с фермером харчевню навещает и свинарь, который тоже не прочь отведать свежеприготовленные колбаски. Колбаски в харчевню привозит колбасник, который вытягивает их из отборной свинины. Свинину колбаснику доставляет мясник, который разделывает принесенные крестьянами свиные туши. А туши и тушки получаются из свиней и поросят, которых выращивает вышеупомянутый свинарь.

Вот такая вот средневековая жизнь протекает в славном городе Магдебурге: война и мир, связанные в одну цепочку. Заходите в гости, не пожалеете!

ELECTROTECH® multimedia

www.electrotech.ru

«Добрая, забавная и удивительно глубокая средневековая стратегия, в которой можно не только всячески развивать свой город, но и вести активные боевые действия по всем правилам военного дела!»

Страна Игр, #8'1998

TopWare INTERACTIVE

www.topware.com

Спрашивайте «Войну и мир» в сентябре в ближайшем игровом магазине рядом с вами, или в центральном московском магазине ElectroTECH Multimedia по адресу ул. Маросейка 6/8 (м. Китай-Город), тел. (095) 921-77-77.

Оптовый отдел: тел. (095) 928-30-31, факс (095) 928-75-18, email: root@electrotech.ru.

SNOWBALL PRODUCTIONS

Лучшие игры по-русски.
www.snowball.ru

Real-time medieval strategy War and Peace is a complete Russian localisation of Knights & Merchants, produced by Joymania Entertainment/TopWare Interactive of Germany, co-published in the CIS by Snowball Interactive and Electrotech Multimedia. To find out how you can bring your titles to Russian market, please contact either Nataly Moiseenkova at Electrotech Multimedia (nataly@electrotech.ru, www.electrotech.ru) or Sergei Klimov at Snowball Interactive (sergei@snowball.ru, www.snowball.ru).

лечения. Но злоупотреблять домашней обстановкой не желательно, так как ваш рейтинг обратно пропорционален количеству дней, потраченных на борьбу с бандой Сантино. Последствия падения рейтинга могут быть весьма плачевными — от повышения зарплаты местным рабочим, до ухода из команды наемников.

Итак, распределив обязанности в команде (на первых порах «дома» остается лишь механик, так как ему всегда найдется что чинить; доктор понадобится в дальнейшем, когда «разборки» с головорезами примут более серьезный характер; наконец, тренировки наиболее эффективно проходят на поле боя, поэтому не особенно рассчитывайте на тренировки наемников в стенах базы) и экипировав наемников, можно приступать непосредственно к боевым действиям.

ВОЙНА С «КРАСНОРУБАШЕЧНИКАМИ»

Головорезы Сантино (фигурки в красных рубашках) будут досаждать вам на протяжении всей игры. Каждый из них, равно как и любой из ваших наемников, обладает рядом характеристик. В явной форме вы их видеть не сможете, но по манере поведения или по экипировке несложно сделать прикидочную оценку. При штурме последнего сектора (и прилегающих к нему) вам встретятся настоящие профессионалы с отличной экипировкой и высочайшими характеристиками.

Сражения происходят в походовом режиме, т.е. «сначала наши, потом ваши». Эта простая схема весьма сильно оживляется за счет так называемых «Interrupt», когда ваш ход (или ход противника) прерывается и на время передается другой стороне. Ну, например, представьте, что ваши ребята штурмуют дом, в котором сидят люди Сантино. По неосторожности ваш не слишком-то ловкий и сноровистый наемник вламывается в дверь, наделав при этом шума - мертвого можно разбудить. А враги тем временем только и ждут появления гостей. Неудивительно, что после открывания двери появится надпись «Interrupt», и каждый из «краснорубашечников» сочтет за свой долг выпустить в бедолагу всю обойму.

Вообще, в **JA** выдается на ход минимальное количество AP (Action Points) по сравнению с аналогичными играми. Например, в X-COM их примерно вдвое (а то и втрое) больше. Расход AP, разумеется, зависит не только от самого действия, но от предмета, с которым оно выполняется, а также от умения наемника обращаться с данным предметом. Поясняю на примере. Предположим, что выстрел из неудобного помпового ружья отнимает 15 AP, в то время как выстрел из M16 требует около 9 AP (для одного и того же наемника). С другой стороны, настоящий профессионал выстрелит из того же помпового ружья быстрее (т.е. потратив меньшее число AP), чем «чайник» из M16 (и, кстати, не факт, что последний не заклинит редко встречающуюся винтовку). В идеале, профи за ход сумеет сделать перебежку, пару прицельных выстрелов и «на закуску» присесть. Всего-то... Но, как показывает практика, серьезные парни исповедуют простой принцип «one shot — one kill», т.е. один выстрел (ну, максимум два) — один труп.

В большинстве случаев захват сектора сводится к уничтожению всех людей Сантино, которые патрулируют эту территорию. Но есть несколько миссий (спецзадания или квесты — как вам больше нравится), где требуется более вдумчиво отнестись к военным действиям. Не удержусь от еще одного примера. В определенный момент под вашим контролем будет больше деревьев, чем смогут обработать заводы. Выход один — захватить еще один такой перерабатывающий завод. Вот только вас предупредят, что Сантино пронюхал о ваших планах и заминировал основные помещения. Если вы будете действовать напропалую, то часть завода просто взлетит на воздух, и для его восстановления потребуется продолжительный по времени ремонт. Понятно, что такой расклад вам не особенно выгоден, так как вы будете по-прежнему терять часть своего дохода — «лишние» деревья на время ремонта так и останутся необработанными. Существует и другой вариант, который, правда, требует более тихих и аккуратных действий. Но тут есть одна тонкость — из всего вашего арсенала не поднимут шума только ножи и пистолеты с глушителем. А это, увы, далеко не самое эффективное оружие в игре. Кроме того, для штурма понадобятся очень подвижные и ловкие наемники, которые не наделают много шума. Прикидывайте, решайте, какой из вариантов для вас окажется более предпочтительным.



(**JA2**) Обнаружен противник — в секторе находится десять вооруженных головорезов против четверых наемников. Но раз уж в команде есть Иван, то в успехе можно даже не сомневаться.

После того, как все враги в секторе будут уничтожены, игра переходит в real-time режим. Это сделано для удобства — у убитых врагов можно (нужно) собрать все оружие и предметы экипировки, в походовом режиме это было бы утомительно. Единственный минус real-time — достаточно быстрый расход времени, которое необходимо экономить, ведь после семи вечера ваша команда автоматически отправляется на базу.

Про миссии можно рассказывать много и долго, но удаляться в частности мне бы не хотелось. Добавлю только, что «краснорубашечники» — не единственная проблема, с которой вы столкнетесь, помимо них портить настроение будут мины, различные ловушки и хищные рыбы, которые ох, как любят полакомиться плавающими наемниками...

DEADLY GAMES ИЛИ JAGGED ALLIANCE 1.5

DG был весьма ожидаемым сиквелом, так как разработчики обещали реализовать в нем все то, что осталось нереализованным в оригинальной игре. Собственно, больше всего раздражало отсутствие возможности продажи/покупки предметов.

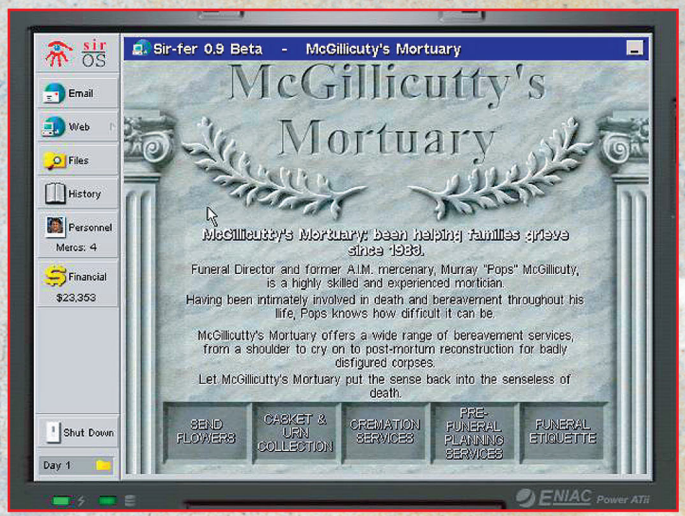
Что же, в DG действительно были учтены многие пожелания. Появилась долгожданная купля/продажа, причем выполненная весьма неортодоксально. На базу периодически заглядывает скряга Мики (кстати, изрядный любитель спиртного), который предлагает определенный набор предметов на продажу и не прочь купить что-либо у вас (в обоих случаях можно поторговаться). Любопытно, что ценовая политика Мики сильно зависит от ваших с ним отношений. Торговец обязательно попытается вас надуть (устанавливая изначально явно завышенную цену), если вы сами будете не совсем с ним честны (например, продавая сильно неисправные предме-



(**JA2**) Похоже, после передачи письма будет выполнен самый первый квест в игре.



(**JA2**) Интернетовские сайты: первый — по продаже оружия, второй — по мемориальным процедурам, третий — по страхованию.



(JA2) Похоронная контора. Ее директор — небезызвестный наемник. McGillicutty. Интересно, а его похороны будут бесплатными?..



(JA2) Продажа всевозможных приспособлений. Как видно, число предложений ограничено.

ты и оружие или постоянно завышая цены). В общем, Мики — личность весьма колоритная и подчас непредсказуемая.

Помимо финансового менеджмента, был расширен список A.I.M., в нем появилось десять новых имен. Добавились новые виды оружия, различные приспособления, разнообразились территории (снег, грязь, джунгли и т.п.). В комплект вошел даже продвинутый редактор, предназначенный для создания собственных миссий и кампаний. Но, но, но...

У DG не было сверхзадачи, не было даже простой конечной цели. Просто предоставлялся набор миссий, весьма поверхностно связанных между собой. Увы, пройдя пару разных кампаний, играть как-то больше не хотелось. Да и морального удовлетворения победа не приносила. От разнообразного и достаточно навороченного **JA** осталась лишь военная часть. Как это ни обидно, но DG был призван лишь слегка подсластить пилюлю в ожидании настоящего сиквела.

ПЕРВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ И ВЗГЛЯД В БУДУЩЕЕ

Здесь хочется выразить огромную признательность компании Бука, которая любезно предоставила возможность ознакомиться с бета-версией игры. Поэтому я имею возможность не только делать прогнозы, но и поделиться первыми впечатлениями.

Итак, **JA 2**. Нет сомнений — это настоящий сиквел со всеми вытекающими отсюда последствиями. По духу **JA 2** близок к оригинальной игре, но по своей «навороченности» — переплевывающий DG раз эдак в десять.

Одно из наиболее кардинальных новшеств — полностью измененный графический движок игры. Не так уж важно, что поменялись спрайты и анимация, важно то, что новый engine привносит новые, возможно неожиданные, особенности в игровой процесс. К примеру, есть возможность лазать по стенам и крышам, ползать по-пластунски; большинство предметов наделено рядом реальных физических характеристик (вес, объем, габариты), освещение зависит от времени суток, пули проходят навылет и т.п. В целом, от прежнего движка игры осталось лишь воспоминание; **JA 2** куда больше похож на Fallout, нежели на предшественников.

Игра протекает в реальном времени до тех пор, пока кто-либо из вашего отряда не натолкнется на противника. С этого ключевого момента балом правит turn-based режим, хотя и во время боя можно переключиться в real-time.

Наемники — «знакомые все лица», плюс еще несколько, не особенно знакомых. В числе прочих новобранцев объявился Игорь Долвич, племяш Ивана. Графика и физиономии всех наемников были перерисованы, и теперь они выглядят немного по-другому, но узнаются легко. К базовым характеристикам добавились еще две — сила (strength) и лидерство (leadership). Сила влияет на максимальный вес переносимых предметов, на способность высадить дверь и т.п.

A.I.M. перекочевал на просторы Internet, отдавая тем самым дань моде и информационному прогрессу. Изменилась система найма. Отныне вы должны определиться, на какой срок заключается контракт с наемником: на день, на неделю или на две недели, причем, цена зависит от продолжительности контракта. Абстрактный пример — пусть наемник стоит тысячу за один день, недельный контракт обойдется в пять тысяч, а двухнедельный — в девять. Но это еще не все затраты, вы должны также внести определенную страховку, которая, в случае смерти бойца, отправится к его родственникам. И, наконец, необходимо выкупить все то оружие и оборудование, которым располагает наемник. Поэтому недельный контракт с Ивашкой, который стоит две с половиной тысячи в день, обойдется примерно в двадцать с лишним тысяч. При этом не забывайте, что первоначально на вашем счету около пятидесяти тысяч «зеленых».

Как правило, задания и квесты будут приходить к вам по электронной почте, по ней также будут поступать и различные рекламные сообщения. В первый же день придет e-mail от некой организации I.M.P. (Institute for Mercenary Profiling), которая предложит склепать персонаж, который и будет олицетворять вас на поле брани. К слову, создание персонажа проходит через огромный ряд вопросов, которые служат для определения характеристик виртуального наемника — от внешности и привычек до типа голоса и манер.

Так же в Internet от Sir-Tech можно встретить и другие любопытные сайты. Например, по торговле оружием. Или по организации похорон (для частичного восстановления рейтинга после смерти наемника). Причем, новые ссылки будут появляться прямо по ходу игры.

JA 2 славен обилием квестов; их количество планируется порядка нескольких десятков. Получить задания можно не только посредством электронной почты, но и прямо в зоне боевых действий от NPC.

Таинственная страна, где у власти стоит маниакальный узурпатор, представлена не только привычной наземной поверхностью, но и развитой подземной инфраструктурой (всего четыре уровня). Сомневаюсь, что спуститься под землю можно будет в любом секторе, но сам факт существования андеграунда весьма радует. На карте присутствует также некоторое количество ключевых точек — населенных пунктов, каждый из которых характеризуется вашим влиянием и отношением к вам местного населения.

Теперь немного прогнозов. **JA 2** весьма перспективный проект. Однозначно ((c) В. Жириновский). Причем, не только с точки зрения фэнов, но и с точки зрения практически любого геймера. Возможно, для подавляющего большинства знакомство с серией **JA** состоится именно со второй части игры, и на это, как мне кажется, есть три весьма веские причины. Во-первых, играм подобного стиля уделяется все больше внимания, так как перенасыщение real-time'ом заставило игровые массы обратиться и к другим жанрам. В этом смысле **JA 2** должен появиться «в нужное время и в нужном месте». Вторая причина заключается в полной и грамотной локализации (русификации) Sir-Tech'овского проекта. Для многих это снимает неудобства, связанные с незнанием языка. И, наконец, третья, самая главная причина. Разработчики действительно здорово выкладываются и стремятся довести игру до совершенства, оттачивая gameplay и максимально повышая играбельность, не забывая и об общей стилистике. В их словах чувствуется не только ответственность за свое детище, но и искренняя любовь. А не это ли самое главное?

СИ



(JA2) Продажа оружия. Увы, на данный момент ничего купить нельзя. Out of stock.

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Авиасимулятор
ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РАЗРАБОТЧИК:	Parsoft Interactive
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-166, 32 MB RAM (лучше P2-233, 64 MB RAM), Direct3D-совместимая видеокарта (лучше с 3Dfx), 28,8K модем, Win'95, Win NT
ОНЛАЙН:	http://www.activision.com
ВЫХОД:	Конец 1998 года
АЛЬТЕРНАТИВА:	Air Warrior 3

Fighter Squadron

Александр **ЧЕРНЫХ** *Олеся* **ЛАСКОВА**

Долгожданный ПРОРЫВ в жанре авиасимуляторов.

С времен SWOTL и Battle of Britain было создано множество игр, в которых отражались события, происходившие в небесах времен Второй Мировой. Выли двигатели «Фокке-Вульфов», падали и взрывались «Спитфайры», стрекотали пулеметы «Б-17». Эту же тему продолжает творение компании Parsoft Interactive под названием **Fighter Squadron**, о котором сейчас пойдет речь.

На самом деле, об этой игре говорят уже больше года: частенько мелькают заметки в игровых журналах, потихоньку бурлят чаты и форумы любителей авиасимуляторов в Интернете. Ну, а издатели игры — Activision — подливают масла в огонь, рассказывая о новых подробностях работы над проектом в очередном интервью. Но теперь ждать выхода игры осталось совсем недолго. Впрочем, если доступная информация об этой игре достоверна хотя бы на две трети, то под надписью **Fighter Squadron** на рекламном стенде мы, вероятно, увидим табличку «Продано».

Работа над игрой близка к завершению. Надо сказать, проект с момента своего рождения рос не по дням, а по часам. Так, например, если изначально в SDOE планировалось поместить только восемь самолетов, то теперь их десять: английские «Mosquito mk IV», «Typhoon mk IB», «Lancaster mk II» и «Spitfire», американские P-38 J «Lightning», P-51D «Mustang» и B-17g «Flying Fortress», немецкие FW-190A, Me-262 и Ju-88A. Набор довольно-таки банальный, но исполнение впечатляет.

В игре будет три территории: Германия — долины и равнины, северная Африка — пустыня, и Британия — холодное английское побережье. За каждую из сторон — Англию, Германию и Америку — можно проиграть по 30 миссий в однопользовательском режиме. Но ак-

ДОСТОИНСТВА

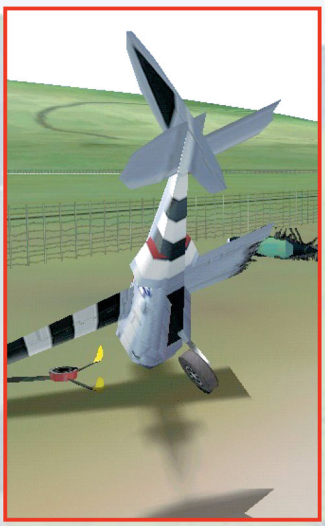
Революционная практически во всех отношениях игра, один из самых серьезных симуляторов за последние несколько лет, возможность делать то, о чем мы всегда мечтали — создавать собственные самолеты.

НЕДОСТАТКИ

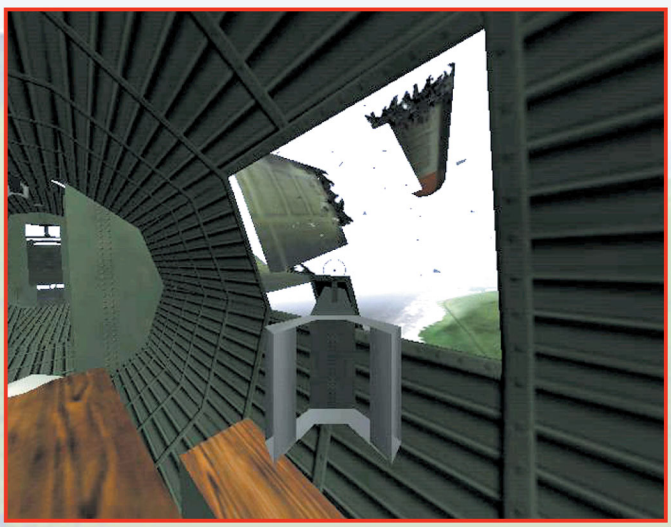
Как вы уже поняли, без мощного компьютера тут ловить нечего. У нас еще есть время закупиться 3d-картами и Пентиумами-2? Надеемся, да.

РЕЗЮМЕ

Грандиозный проект. Ждем. Все.



Физическая модель, используемая в игре, необыкновенно детализована и сложна.



При желании пилот может пересестьна место пулеметчика и самостоятельно вести огонь по противнику... и по собственному самолету.







виртуализированные кокпиты самолетов разнятся от модели к модели и представляют из себя практически точные копии интерьеров реальных машин. Внешность летучих ребят также недалека от реальной.



ОРКИ

клуб компьютерных игр

Клубные новости

Наш адрес:
Москва, Ленинский проспект 4.
(Здание института МИСиС)
Телефон для справок:
(095) 955-01-20
E-mail: zorki@cityline.ru
www.club.orky.ru

Игроки нашего клуба (и не только они одни) заметили значительное снижение цен.
Нынче 1 час игры днем стоит 8 рублей!
Час игры ночью стоит 5 рублей.

В клубе появилось 20 новых машин, их характеристики говорят сами за себя: PII-266 с Diamond Monster II, 64 Mb памяти. Все компьютеры клуба объединены в общую сеть (100 Мбит через Switch).

С июля в клубе проводятся еженедельные чемпионаты по StarCraft, Quake II с призовым фондом
1000 рублей — одиночная игра,
2600 рублей — командная.
На нашем сайте вы можете узнать все подробности (www.club.orky.ru).



Для удобства клиентов в клубе существует команда профессиональных игроков. В любое время дня и ночи они составят здоровую конкуренцию в следующие игры: StarCraft, QUKE, QUAKE II, Tycoon, Need for speed, а также еще в более чем 10 играх.

В клубе изменился телефон: 955-01-20 (это самая главная новость).

Далее прилагаеться списки 10 лучших на данный момент игроков в StarCraft, QUAKE II, а также таблица с результатами боёв в StarCraft (team play)

StarCraft

nickname	rating	wins	loses
1. Asmodey	1250	17	1
2. Dilvish	1220	15	3
3. Izaura	1179	43	17
4. PB	1121	7	4
5. Marouder	1098	3	2
6. Byka!	1095	12	6
7. JamesBond	1058	7	1
8. M.K.Fenix	1049	7	1
9. Warrior$	1037	7	1
10. [RIP]Vogel	1024	2	0

Quake II

nickname	rating	wins	loses
1. [DDT]-PB	1505	27	0
2. [DDT]-CooKiE	1387	17	0
3. Kengur;_))	1281	20	0
4. Marouder	1205	8	0
5. 22	1193	21	8
6. [OCT]-Fate	1189	16	2
7. [DDT]-InfiDel	1188	13	4
8. [id]Mikes	1177	13	2
9. DarkSoul	1130	7	2
10. [id]Interceptor	1105	9	2

StarCraft (team play)

team	rating	wins	loses
1. ORKI	1060	8	2
2. DC	978	4	6
3. Swamp	947	3	7

Состав команд (StarCraft team play)

ORKI: Dilvish, Asmodey, Marouder, [DDT]-PB, Izaura, Warrior$
Swamp: Immoral, Killer, Alpha Wing, Bumble Bee, Wired Hornet, Living Artefact **(Зеленоград)**
DC: Belcon, Terorist, Liar, Rip, Just, Reptile **(МИФИ)**





цент в игре делается все-таки на мультиплеер. Видимо, SDOE в этом отношении напомнит нам «A-10 Куба!», который в многопользовательской игре был намного более интересен, чем при игре в одиночку.

Скриншоты с изображением самолетов говорят сами за себя — трехмерные модели проработаны до мельчайших деталей. Конечно, будут двигаться детали крыла — элероны, закрылки. Возможно, мы увидим кое-что новенькое — опускающиеся створки шасси у бомбардировщиков, отъезжающие к гаргроту фонари кабины у истребителей. Но только вот проработка поверхности земли настораживает. Глядя на африканские пустыни, мы верим в то, что видим: плавные песчаные холмы, оазисы — все как в жизни. А вот Британия нам показалась не очень натуральной. Вроде бы, все как полагается: мрачное, почти черное, штормовое море, мирные фермы под крылом, радарные станции на побережье. Но вот только ГДЕ ДЕРЕВЬЯ? Или их в Англии нет совсем? Или их войной повыжгло? В Германии, как вы уже догадались, дела обстоят точно так же.

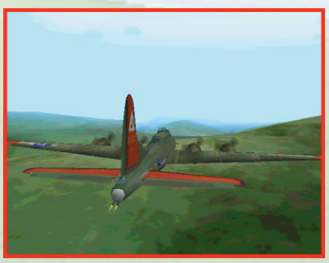
Впрочем, возможно, настроение нам поднимут другие аспекты игры. Например, давно забытые атаки на поезда с использованием неуправляемых ракет, что в последний раз с толком было исполнено в Aces over Europe. Это ни с чем не сравнимое ощущение — падать на поезд, который после первой же атаки пытается увеличить скорость, уйти, но... тщетно. Новая ракета — и поезд сходит с рельс, кренится, превращается в груду металла и дерева, а потом мы слышим взрыв паровозного котла.

Конечно, не все нам поезда крушить. Вообще, ломать и взрывать в игре можно будет, что под руку попадется. Система нанесения повреждений наземным объектам проработана очень серьезно. Возьмем, например, такой эпизод. Вы бомбили колхозный сарай. Бомбы упали неточно, но сарай задело. Так вот, огонь будет разрастаться постепенно: сначала загорится стена сарая, напротив которой произошел взрыв, затем огонь охватит другие стены и крышу, здание целиком и, возможно, при благоприятном ветре перекинется на соседнее здание. Так что ситуация, когда на базе противника вы точными попаданиями уничтожили все постройки, но где-то пропустили одну единственную, больше не испортит вам жизнь, как это было в других симуляторах. Последний недобитый домишко все равно почти наверняка загорится, так что база будет уничтожена целиком.

Конечно, не все нам поезда крушить. Вообще, ломать и взрывать в игре можно будет, что под руку попадется. Система нанесения повреждений наземным объектам проработана очень серьезно.

Таким образом, можно сделать вывод, что в игре практически не будет независимых статических объектов. О том же свидетельствует и следующий эпизод, о котором разработчики поведали некоторое время назад в одном из своих интервью: допустим, в бою ваш самолет потерял часть крыла. Она падает на территорию вражеской базы, на крышу одного из ангаров. В ангаре начинается пожар, происходит взрыв горюче-смазочных материалов; огонь, как и в описанном выше случае с сараем, перекидывается на соседние здания... База сгорает. Вы на честном слове улепетываете к своему аэродрому, не помышляя ни о какой победе, и вдруг получаете известие о том, что вражеская база уничтожена. Приятно! К слову сказать, после выполнения основной задачи миссии, поставленной перед вами, вам не нужно будет в обязательном порядке возвращаться на свой аэродром или на свою территорию — разработчики посчитали, что в настоящей войне выполнение поставленного приказа куда важнее, чем успешное возвращение экипажей домой. Следовательно, сложность игрового процесса падает.

В течение миссии можно будет в любой момент перемещаться из кокпита в кокпит любого из ваших активных самолетов и править ход событий, если вам кажется, что пилот AI ведет себя неправильно. Впрочем, разработчики обещают предоставить нам один из самых продвинутых образцов искусственного интеллекта. У каждого из пи-









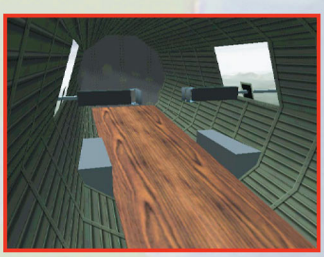


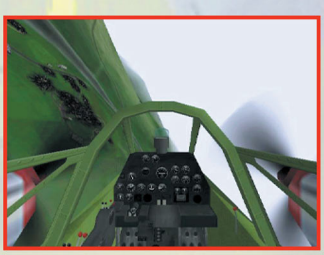












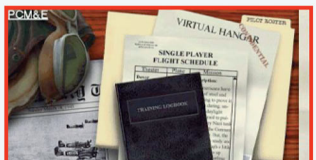


лотов будет несколько параметров — свойств характера (совсем как в RPG): Skill (навык, возможность удачно атаковать/уйти от удара), Aggression (агрессия — желание постоянно атаковать), Loyalty (верность — хотя бы какая-то надежда, что пилот не бросит вас, когда станет жарко), Morale (выдержка — желание пилота остаться в схватке, даже не смотря на серьезные повреждения) и Sanity (чувство адреналина — тяга пилота к суицидальному риску). Каждый из приведенных выше навыков будет присутствовать у каждого из пилотов, вверенных вам. Кстати, в кампании вы начинаете как рядовой пилот эскадрильи, но после нескольких удачных побед получаете звание Комэска и, начиная с этого момента, можете формировать личный состав по своему вкусу и отправлять в очередную миссию именно тех пилотов, которые, по-вашему, более всего подходят именно для нее.

Мы уже сказали, что в бою игрок может занять место в любом дружественном самолете, находящемся в воздухе, но не уточнили: любое место. В бомбардировщике вы сможете занять место бомбардира либо любого из стрелков. Представьте: проходя над целью, вы переключаетесь на место бомбардира, сбрасываете бомбы, а потом, вернувшись на место пилота, уводите машину. Опять приятно! Такое последний раз было опять-таки в SWOTL.

Впрочем, если вы не захотите перемещаться с места на место внутри бомбардировщика, вы сможете отдать необходимый приказ по интеркому — переговорному устройству. Для общения как внутри одного самолета, так и между экипажами разработана сложная система команд. Отдаваться они будут с клавиатуры, а для игрока — дублироваться голосом.

Хотелось бы сказать еще несколько слов непосредственно о движке симулятора. Во-первых, модель полета является одной из сложнейших за всю историю развития жанра. Она основана на математической модели «плавающей точки», которая позволяет наиболее четко и точно рассчитать позицию самолета в пространстве. Поведение каждого из самолетов в игре визуально очень реалистично и отличается от любого другого симулятора (правда, наши патриотические чувства говорят о том, что Су-27 2.0 представит нам еще более серьезную модель полета).



Во-вторых, в самолетах не будет фиксированного вида на приборы. Пилот расположится в удобной, полностью трехмерной виртуальной кабине, где зафиксировать взгляд сможет только на прицеле (крупным планом). Тем не менее, разработчики обещают, что, в отличие от виртуальных кокпитов других игрушек (ау, Red Baron II!), все приборы будет легко рассмотреть (недаром они состоят из нескольких сотен полигонов!). Явными же плюсами такого подхода можно считать возможность плавно крутить головой, созерцая происходящее под любым углом. Прощайте, статические виды из кабины!

Особого разговора заслуживает подход, использованный разработчиками при создании систем управления самолетом. Можно не говорить, что кроме сектора газа, например, в бомбардировщике вы найдете еще и сектор шага винта, и особенно приятно то, что эти блоки управления существуют в SDOE для КАЖДОГО двигателя в отдельности. Советуем срочно покупать джойстик с минимум четырьмя секторами шага и четырьмя секторами газа. Если таковой найдете.

Поведение каждого из самолетов в игре визуально очень реалистично и отличается от любого другого симулятора (правда, наши патриотические чувства говорят о том, что Су-27 2.0 представит нам еще более серьезную модель полета).

Теперь поговорим о том коронном элементе, которым создатели игры собираются сразить всех наповал. Это систе-





ма расчета повреждений, получаемых самолетом. По замыслу разработчиков, у каждой машины будет 24 breakpoint'а — точки «надлома».

Это места, которые могут повредиться или сломаться. Когда, например, крыло (или его часть) отваливается, оно становится независимым объектом, который падает вниз, подчиняясь всем законам физики и нанося повреждения всем объектам, попавшимся по дороге. В этом случае самолет теряет часть аэродинамической плоскости и движется в воздухе именно так, как это происходит в реальной жизни. Breakpoint'ы расположены по всему самолету (на крыльях, на стойках шасси, на лопастях винта). Также машина получает повреждения от потери масла. Если вы вовремя не отреагируете в этой ситуации, двигатель загорится. Сначала огонь будет небольшим, но если вы ничего не предпримете, чтобы сбить пламя, огонь разрастется, перекроет вам обзор полностью, и, скорее всего, вы врежетесь в землю. Интересно отметить, что на месте падения вашего самолета может образоваться аккуратная воронка, а может остаться вечное надгробие из искореженной дюрали. Самолеты, упавшие на землю, не исчезают бесследно, как это происходит в других игрушках — они остаются там лежать по меньшей мере до конца миссии.



Воздушная среда тоже будет наносить самолету повреждения. Если вы вошли в пике и хотите вывести машину слишком резко, то крыло может не выдержать стресса — треснуть, надломиться или даже отвалиться. И, несомненно, огромную роль играют погодные условия: сильный ветер, гроза — в этих ситуациях шанс разбить машину существенно больше.

Возможно, в игре будут присутствовать ситуации, где будет имитироваться отказ систем, как это было в Су-27. Например, отказ топливонасоса эдак через полчасика после взлета. Пожалуй, только в этой игре у вас будет возможность грамотно совершить аварийную посадку, да и то если под крылом окажутся подходящие условия для такого мероприятия. Если же вам вдруг покажется, что вы недостаточно быстро реагируете на внутриполетные поломки, можете потренироваться, самостоятельно создав себе задачу, наполненную такими ситуациями. Да, в SDOE есть редактор миссий! Это драг-энд-дроп система, совсем как в ATF или Су-27. Кроме возможности создавать и редактировать в любом количестве миссии для одного игрока, вы можете произвести на свет пяток-другой мультиплеер-миссий и порадовать своих друзей и врагов.

Появлению в вашем доме SDOE будут рады еще и соседи по этажу — звуковое оформление в игре обещает быть на высоте. То есть, оно уже есть. Для каждого самолета было записано огромное количество звуков на все случаи жизни — начиная от старта двигателя и заканчивая работой сервоприводов шасси. Источниками звуков, конечно же, послужили реальные прототипы игровых самолетов — ныне действующие экспонаты английских и американских музеев авиации. Добротное аудио — вот чего часто не хватает хорошему симулятору. Работа игры со звуковой картой будет осуществляться с использованием технологии Direct Sound — части пакета Direct X.

Без Direct X не будет работать и видео-часть игры (что естественно). Игра работает с такими 3D-эффектами, как туман, прозрачный дым, дождь. Цвет будет 8-битным без 3D карты и 16-битным с оной.

Мультиплеер. Будет Deathmatch. Об этом можно долго говорить, вспоминая жуткие подробности насильственной смерти друзей и врагов. В игре также в обязательном порядке будет присутствовать cooperative mode с возможностью использования собственных миссий. А для интернет-игры Activision собирается создать несколько выделенных серверов, как для Interstate или Mechwarrior. В общем-то, вся игра, на самом-то деле ОРИЕНТИРОВАНА на мультиплеер! И сейчас мы это обоснуем.





Представьте себе ситуацию: ваша команда в cooperative-игре терпит поражение. Небо пестрит парашютами, земля завалена обломками ваших «Spitfire» и «Mosquito». И тут противники слышат странный звук, который заставляет их вжаться в кресла. Их глаза вылезают из орбит, потому что... в километре от места битвы проносится Миг-15! Или Су-35. Или P-61 «Black Widow» (нужное название самолета вписать самостоятельно). Потому что СБЫЛАСЬ наша МЕЧТА с большой буквы. Теперь вы сможете создать свой самолет сами. И это именно та причина, по которой мы купим эту игрушку. Для того чтобы описать машину своей мечты, не надо быть программистом. Изобретенный разработчиками интерфейс OpenPlane(tm) позволит вам детально описать свою железную/деревянную птицу и поместить информацию о ней в один файл. Там должна содержаться трехмерная модель самолета (сделанная, видимо, в 3D Studio 4.0 или MAX), информация обо всех breakpoint'ах, тактико-технические характеристики реальной машины. На первых порах не будет выпущено никаких редакторов, позволяющих упростить работу с OpenPlane(tm), но, возможно, в скором времени некая небольшая фирма создаст редактор, берущий на себя большую часть файловой возни. Ну, а до этих пор новичкам придется плёхо. Но, тем не менее: повозившись несколько дней, кто угодно может создать то, о чем он мечтал всю жизнь — свой собственный самолет. К тому же, видимо, следует ожидать, что через какое-то время после выхода игры начнется массовая выкладка файлов с описаниями самых различных машин на многие сайты в Интернете. Хотя самому что-то сделать всегда интереснее.









За одну только идею создания OpenPlane(tm) разработчикам можно было простить все их немногие ошибки. Ну, а за реальное воплощение этой великой мысли надлежит наградить программистов орденами и медалями международных выставок и презентаций. Да и все остальные игровые моменты кажутся нам во многом революционными. Остается только надеяться, что игра не подведет. Так что осталось дожить до выхода игрушки, и тогда мы поймем — жизнь прожита не напрасно. Ждем-с. Очень ждем-с.

СИ

WWW.VANGERS.COM

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.COM

DESIGNED BY
WWW.KDLAB.COM

Наилучший результат достигается на персональном компьютере с процессором Intel® Pentium® II



ВАНГЕРЫ

Оригинальный экземпляр игры "ВАНГЕРЫ" содержит :

- Компакт-диск с игрой ;
- Карту первого уровня с пояснениями ;
- Описание игры ;
- Нескользящий коврик для мыши - Липурингу - талисман удачи ;
- Регистрационную карточку . Заполните её и отправьте по почте для получения ПОЛНОЙ информационной поддержки .

При появлении пиратских копий звоните по тел. 111-51-56, 111-54-40. E-mail: buka@dol.ru

Вангеры и Бука являются зарегистрированными товарными знаками компании Бука. KD-Lab является зарегистрированным товарным знаком компании KDLab.
Intel и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation.

SiN

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D action
ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РАЗРАБОТЧИК:	Ritual Entertainment
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-166, 32 MB RAM (лучше P2-233, 64 MB RAM), настоятельно рекомендуется 3D-акселератор (лучше Voodoo2), Win'95, Win NT
ОНЛАЙН:	http://www.ritual.com
ВЫХОД:	Середина сентября 1998 года
АЛЬТЕРНАТИВА:	Duke Nukem [Forever], Half-Life, Unreal

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

SiN — самое противоречивое и вместе с тем, несомненно, гениальное творение в жанре. Какой же игрой надо быть, чтобы произвести раскол среди фанатов еще до выхода финальной версии!

Мы идем на рекорд, господа... Рубрика «Хит?» существует, как известно, для того, чтобы рассказывать вам, дорогие читатели, о потенциальном успехе тех или иных весьма хорошо раскрученных проектов. Многим покажется, что эта рубрика — абсолютный аналог известных многим из вас scoop'ов в западных журналах, однако, это не совсем верно. Если для любого нашего заграничного коллеги предмет, помещаемый в подобную рубрику, означает лишь то, что он умудрился в том или ином варианте понравиться журналу (или его рекламной службе), то мы предпочитаем усматривать в скриншотах, пресс-релизах, интервью и бета-версиях кое-что иное. Тенденции. Возможности. Перспективу. Не случайно в названии рубрики помещается извечный знак вопроса. Каждый проект, попавший когда-то в рубрику, неизменно продолжает приковывать к себе наше внимание, даже после публикации материала. И если наши догадки и пожелания начинают, видимо, воплощаться в жизнь, мы непременно сообщаем вам об этом. Именно так игра может попасть в рубрику дважды. После этого она обычно отправляется прямиком в раздел review. Однако сегодняшний наш случай нетипичен.



Полтора года назад будущий издатель Quake 2 компания Activision объявила о том, что молодая команда Hypnotic Interactive, ранее создавшая один из двух замечательных mission pack'ов для Quake, а именно Scourge of Armagon, намеревается продолжить серию дополнений к общепризнанному хиту и создать некий набор уровней под названием **SiN**. С новыми текстурами, монстрами и оружием, полноценным AI и абсолютно новым сюжетом. Признаться, тогда мы не придали особого значения очередному, фактически, mission pack'у. Ведь впереди ждала благодать Quake 2 и Unreal. Мало кто знал тогда, что за люди стали работать на Hypnotic, и какой переворот начали готовить они уже тогда. А основателями компании стали восемь дизайнеров и программистов, собравшихся из 3D Realms и Epic Megagames, среди которых была одна уж совсем примечательная личность — Levelord, а точнее Ричард Грей, один из авторов концепции и уровней легендарного Duke Nukem. А **SiN** замышлялся вовсе не как очередной набор уровней.

Так случилось, что именно мне выпало следить за судьбой этой игры. После первой же маленькой статейки на полстраницы, родившейся на базе смутного пресс-релиза Activision и двух крупных скриншотов без участия живых существ, но зато с совершенно иными, нежели в Quake, текстурами, кое-что начало проясняться. Hypnotic, которая как раз примерно в это время сменила свое название на более мистическое Ritual, действительно занималась чем-то довольно странным. Тем не менее, несмотря на горы обещанных достоинств, ничем другим, кроме как стандартнейшим 3D-Action'ом, игра не казалась. И даже не пыталась казаться. До тех пор, пока мы не выяснили, что в игре, помимо всего прочего, будет иметься сюжет. Причем, далеко не такой примитивный, как в том же Quake (в наличии оного в Quake 2 тогда все еще весьма прилично сомневались, и не без оснований), а для адаптации его к действию, в игру будет введено множество дополнительных персонажей, из тех, что в кинематографе называются supporting cast. А закрученная сюжетная линия будет продвигать игрока от уровня к уровню, снабжая его сюжетными головоломками, в серьезнейшей степени изменяя как игровые ландшафты, так и встречающихся на пути противников. Тогда все это звучало необыкновенно свежо и интересно. Сейчас же одного этого, безусловно, мало. Потому, что есть Unreal. Который одним только жестом перевернул весь мир 3D Action, уничтожил своим появлением идола под названием id. Джонни Кармак, чем бы он сейчас не занимался, отныне уже не бог, а обычный, хотя и очень талантливый разработчик. Которому скоро придется думать (!!!) о том, купит ли кто-нибудь его следующий движок или нет.

Для **SiN** задача намного сложнее, чем для обеих упомянутых выше игр. Потому что рынок, собственно говоря, практически наполнен. Поклонники стиля id не могут оторваться от первого и второго Quake, большинство ненавистников радостно бегает по невероятностям Unreal. Наслаждаются атмосферой, дышат свежим воздухом под открытым полигонным небом, осматривают окрестности и решают головоломки. Порой лениво постреливая по монстрам.

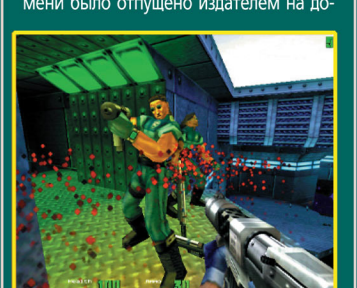


Все своим нутром понимают, что как раз монстры в Unreal нужны меньше всего — ведь Epic, сама того не ведая, создала настоящий трехмерный Myst. Такой же красивый, непонятный и нелогичный. Заколдованный сказочный мир, терпеливо ждущий, пока игрок найдет разгадку. Конечно, это лишь косвенный показатель, но именно с появлением Unreal Myst, наконец-то начал регулярно вылетать из десятки самых продаваемых игр. Впрочем, разговор не об этом. **SiN** и его создатели рассчитывают именно на тех игроков, которые однозначно не любят Quake и, возможно, были разочарованы в Unreal — в связи с его инертностью, не насыщенностью действием. Это люди, которые любят Duke Nukem, лелеют мечты о продолжении и до сих пор играют в оригинал, часами и сутками просиживая в deathmatch на первом уровне (кстати, творении именно Levelord'а). Помимо всех остальных преимуществ проекта, быстро, даже очень быстро освоенных конкурентами, **SiN** оставляет за собой решающий момент — именно тот, что сделал имя Дюку. В этой игре каждое разбитое стекло доставляет удовольствие. И это — величайший аргумент в пользу Ritual, единственная возможность пробить себе дорогу. И **SiN** ее пробьет, если понадобится, с пулеметом в руках и вертолетом за плечами. С птичками и фонариками, спецназовцами и зомбированными мутантами, пышногрудыми девицами и шикарными отелями, банками и космическими станциями, консолями и сейфами, в общем, с непревзойденным игровым процессом.



26 Июля Activision выпустила демо-версию **SiN**. А спустя всего трое суток я сидел в небольшом ирландском баре с самим Levelord'ом, который охотно по-дружески делился всеми своими соображениями по поводу игры, которой до рождения оставалось всего четыре недели — именно такое количество времени было отпущено издателем на до-





В мультиплэйер'е участвуют основные герои сюжетной линии SiN. Созданные в Ritual мультиплэйер-арены просто великолепны...



Большой поклонник русской водки и журнала «Страна Игр» — Levelord, собственной персоной.



ведение игры до победного финального варианта. А потом при свете поддельной свечи в маленькой потайной комнатке древнего Луттрельстонского замка мне удалось увидеть и рабочую версию игры, ту самую, почти завершенную версию **SiN**, которую так жаждали увидеть все журналисты на Activate'98. И которую никому, кроме друзей, не показывали.

Сюжет игры за последние месяцы претерпел несколько довольно существенных изменений. В Ritual внезапно начали понимать, что ученая-гений Elexis, выведшая по случайности вместо идеальных людей жутких монстров, совершенно не обязана быть самой невинностью. Напротив, ее внешность обязывает к обратному. И вот вам еще одна революция. Впервые женский персонаж в подобной игре выступает не как персонаж или главный герой, а как основной противник. Elexis — плохая девочка. Мало того, что она намеревалась с помощью научных экспериментов с использованием последних достижений в области генетики вывести под собственное командование целую армию профессиональнейших солдат, так ее еще и вполне устроил несколько неожиданный исход — рождение мутантов. Какая разница, подумала наша девчушка, монстры это тоже неплохо. Пользуясь совершенно неограниченными источниками финансирования, подпитываемыми зловещими криминальными синдикатами города, Elexis продолжает свои эксперименты, а в качестве подопытных кроликов использует отнюдь не пластиковые манекены. Девица в красном организовала настоящую производственную сеть лабораторий и заводов, исправно снабжающую ее всяческой нечистью. Elexis стоит на пороге совершенно нового открытия, которое очень даже может уничтожить жизнь на всей планете. И тут, прямо по классическим правилам, неприятности приходят откуда не ждали. Некий полковник Джон Блейд (John Blade), глава одного из отрядов Sec-Force, эдакой частной полиции, по чистой случайности вмешивается в ее планы, организовав охоту за одним криминальным авторитетом, служащим у достопочтенной Elexis кем-то вроде мальчика на побегушках. Преследуя этого таинственного преступника, наш герой и оказывается вовлечен в чрезвычайно запутанную цепь событий. Кстати говоря, парень, за которым вы безуспешно гонитесь на протяжении всей демо-версии игры, и есть тот самый ключик, открывающий новую главу в биографии товарища Бонда. Простите, Блейда.

SiN уже давно производит должное впечатление на участников игровых выставок. E3 — не исключение.

Основное правило **SiN** — разнообразие. Главный прием при этом — линейность. Абсолютная и в том же время довольно-таки свободная. Пожалуй, более кинематографичного подхода к жанру 3D Action мне еще видеть не приходилось. Действие развивается именно так, как должно в приличном боевике или шпионском фильме: горы трупов, напряженные схватки с противниками, один единственный выход, тускло светящий в конце тоннеля, и четкое определение текущих целей. Все уровни построены по весьма простой схеме. Сеть помещений, головоломка, драка, новая сеть помещений, новая головоломка, новые драки. Принцип классический, и ничего удивительного в его примене-

СПОКОЙНО И ПРОФЕССИОНАЛЬНО

Компьютеры Норд на основе процессоров INTEL® Pentium®II, INTEL® Pentium® с технологией MMX™ и INTEL® CELERON™

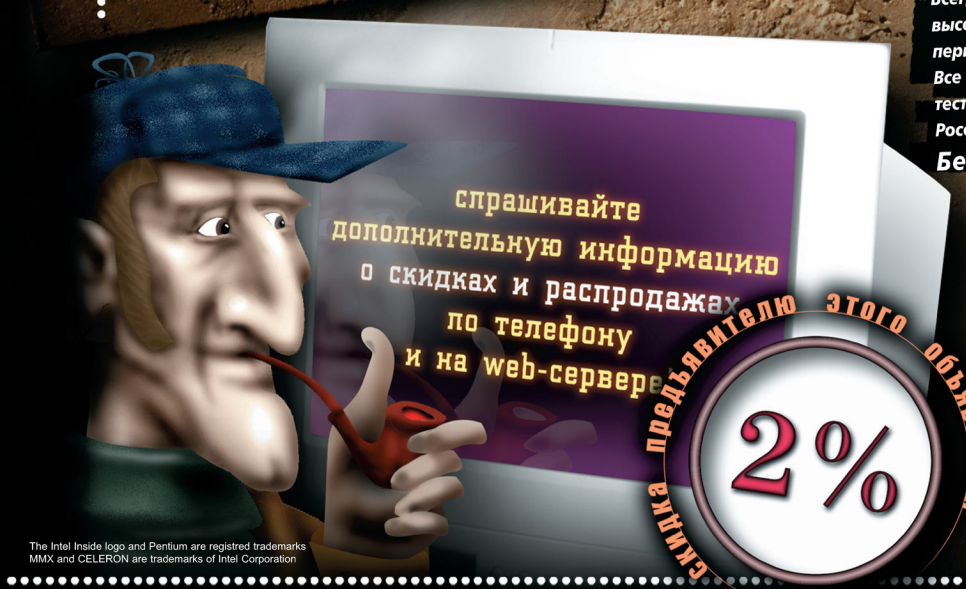
домашние и офисные
для графики и анимации
со склада и на заказ
любые конфигурации
специальное защищенное исполнение
реальная гарантия и техническая поддержка

NORD COMPUTERS

а также сети, рабочие станции и серверы

Всегда на складе более 400 наименований высококачественных комплектующих и периферийных устройств ведущих производителей. Все компьютеры Nord проходят предпродажное тестирование и имеют Сертификат соответствия Росстандарта и гигиенический Сертификат СанПин.

Бесплатная гарантия от 2 до 3 лет



Центр. Садовое Кольцо. 100 м от метро «Красные Ворота»

Без перерыва, без выходных с 10.00 до 19.00. Специальные условия для предприятий и учебных заведений

MMX™ intel inside pentium®II PROCESSOR

The Intel Inside logo and Pentium are registred trademarks
MMX and CELERON are trademarks of Intel Corporation

Садовая-Черногрязская ул., д. 4. Тел. 207-0048, 207-0074, 207-4314. E-mail: postmaster@nord.ru. Internet: http//www.nord.ru

©КомпьютерПресс 1998







нии нет. Однако **SiN** умудряется делать с этой линейной скучной схемой нечто потрясающее, именно применяя киношные штучки. Какой смысл заставлять игрока расстреливать толпу противников, стоящих на полу или на лестницах, когда их можно эффектнейшим образом спустить через пробитый купол по канатам, как заправских ниндзя? Или доставить на автомобилях. Или посадить на контрольные посты. Или расставить в засаде. Или попросту отправить на патрулирование окрестностей. При этом вам следует учитывать, что глаз на затылке они не имеют, и поэтому даже такой супергерой, как вы, вполне можете проскочить незамеченным. При соответствующей сноровке, разумеется. Логика построенного Ritual мира превосходно работает. Устав от бесконечно расставленных по комнатам вращающихся на месте огнеметов и винтовок и разбросанных по всем углам аптечек, Levelord и его друзья заставили нас заботиться о собственном здоровье. Подбирать броню у трупов, специально для этой цели застреленных точными выстрелами в голову, дорожить каждой найденной аптечкой (а радостное событие нахождения оной нужно будет довольно-таки долго ждать и, порой, при этом немало потрудиться), обыскивать шкафы и ящики столов в поисках патронов и дополнительного оружия. Уже на первом уровне вас научат тому, что оружие бывает разбросано по комнате только в том случае, если в ней до того успели кого-то пристрелить. В основном же боеприпасы хранятся в хорошо охраняемых местах. Или хотя бы не валяются у всех на виду. Shotgun, к примеру, вы сможете найти в шкафу. И он там будет не весело вращаться, подмигивая полигонами, а просто стоять, будучи прислоненным к стенке. Еще одним потрясением для Quake'олюбов и Unreal'офилов станет возвращение кнопки use в самом широком понимании этого слова. Что означает только одно — двери теперь снова придется открывать, на кнопки нажимать, с компьютерами работать и даже оружие — перезаряжать. К слову, о компьютерах. Отныне они перестали быть убогими существами, предназначенными лишь для того, чтобы открывать двери и показывать, что творится в той или иной части уровня. Большинство компьютеров, которые вы встретите в **SiN**, являются более-менее полноценными, и вы сможете применять их способности по полной программе: изменять уровень боевой готовности, выяснять шифры и пароли, включать или выключать всячески установки, пулеметные башни и лазеры, справляться о состоянии критических объектов и даже играть. Последнее — предмет особой гордости разработчиков, и особенно самого Levelord'а. Он на полном серьезе собирается вставить в игру компьютер, на котором любой игрок мог бы поиграть в Quake II. В настоящий Quake II, благо Activision все еще владеет лицензией на эту игру. Конечно, вполне вероятно, что из идеи так ничего и не получится, однако Levelord не унывает и, в случае чего, взамен Quake II поставит сам **SiN**. При том это будет тоже абсолютно полная версия игры, в которой также можно найти этот самый компьютер, из которого можно будет опять поиграть в **SiN**, в котором также будет находиться тот же компьютер, и так далее до полной потери рассудка...



SiN и его движок. Вы можете мне верить или не верить, соглашаться или не соглашаться, но мое личное мнение заключается в том, что в Ritual сделали игру не на движке Quake II. Они сделали движок на основе движка Quake II и потом на его основе сделали игру. Конечно, кое-какие детали творения Джонни Кармака просматриваются явственно — освещение, структура и размеры уровней, примерно одинаковые спецэффекты... Однако **SiN** выглядит совершенно иначе благодаря кардинально изменившемуся подходу к подбору текстур. Ушло не только коричневато-зеленое убранство уровней, но и их однообразие, ведь даже в пределах одной единственной карты (кстати, уровнем, и уж тем более двумя, как утверждает Activision, демо-версию назвать нельзя, поскольку Ritual продемонстрировала нам в ней всего половину карты первого уровня игры) вы сможете встретиться с гигантским количеством объектов и текстур. Архитектура уровней выглядит совершенно иначе, ведь **SiN**, как верное дитя Duke Nukem, боится закрытых помещений, коробок и извилистых коридоров с низкими потолками. В довершение ко всему **SiN** радостно ухватился за возможности использования 16-битных текстур, заложенных, но практически не применявшихся в Quake 2. И они заставляют игру просто сиять великолепием. По детализации уровней **SiN** обходит всех, включая и Unreal, уступая, правда, в гладкости и количестве поддерживаемых спецэффектов, даже не принимая в расчет освещение. Разумеется, отразилось обилие текстур и детализация и на системных требованиях, которые особенно сильно ударили, как это ни странно, по владельцам акселераторов на базе Voodoo. Мощности этих карт, даже Voodoo 1, для **SiN**, в общем-то, достаточно, однако игра потребует вдобавок и кое-что другое. А именно — минимум 32 Мб оперативной памяти, в которую с огромным трудом будут запихиваться уровни, а предпочтительнее же — наличие 64 Mb RAM. Разумеется, в том случае, если памяти у вас недостаточно, игра попросту будет нещадно тормозить, и никакой акселератор тут не поможет. Вот так, между прочим, разбиваются мифы. Если кто-то все еще думает о том, что 3Dfx Voodoo способен «тащить» ваш 133 Pentium с 16 Mb RAM сквозь все самые новые игрушки, то с этими мыслями пора постепенно расставаться. Если Unreal своими системными требованиями шокировал, то **SiN** попросту показывает тенденцию.

Multiplayer в игре, как многие уже успели отметить, готов не полностью. Демо-версия, снабженная двумя картами для deathmatch (кстати, возможность бегать на стандартных картах к уровням разработчиками не предполагается — они для этого просто не предназначены), обладала всеми возможными достоинствами, кроме сбалансированности. Создатели игры, впрочем, уверяют, что финальный вариант со всеми видами оружия и идеальным балансом окажется много лучше сегодняшнего.

Вот мы и написали о **SiN**, в третий раз поместив статью в рубрику «Хит?». Неужели после всего этого кто-то осмелится сомневаться? Вполне возможно. И даже не исключено. Практически гарантировано. Потому что, как известно, вкусы у всех разные. Исходя же из личных ощущений от игры, могу смело заявить, что именно **SiN** является предметом моих мечтаний ближайших недель. Конечно, на подходе еще множество потенциальных хитов полюбившегося, без преувеличения, огромному количеству игроков жанра. Но пока только по поводу этого я могу твердо сказать: «Хит!»

СИ







Чего не хватает
большинству
настоящих мужчин,
играющих
в Quake®,
Quake II™
и Unreal®?

«Ярость. Сила духа в океане ненависти» и соответствующие графические изображения на территории СНГ являются товарными знаками АОЗТ «1С» и Snowball Interactive, Inc. Futuristic first-person action Rage: The Power of Spirit is a complete Russian version of Shogo: Mobile Armor Division, developed by Monolith Productions of USA/Takarajimasha of Japan, co-published in the CIS by Snowball Interactive and 1C Company. Localisation © 1998 Snowball Interactive, Inc. For the best way to bring your titles to Russian market, contact Sergei Klimov (sergei@snowball.ru) and Yuri Miroshnikov (miru@1c.ru). Shogo: Mobile Armor Division is © 1998 Monolith Productions, Inc. & Takarajimasha Inc. All rights reserved. Shogo and the corresponding graphical representations are the trademarks of Monolith Productions, Inc. & Takarajimasha Inc. Все еще интересно? Подробная информация об игре доступна на следующих сайтах: www.lith.com, www.snowball.ru и www.1c.ru. Адреса магазинов ассоциации 1С: Мультимедиа, в которых вы сможете приобрести «Ярость», указаны на задней обложке журнала. Intel и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation. Quake является зарегистрированным товарным знаком id Software, Inc. Quake II является товарным знаком id Software, Inc. Unreal является товарным знаком Epic MegaGames, Inc.

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D action + сюжет
ИЗДАТЕЛЬ:	1C/Snowball Productions
РАЗРАБОТЧИК:	Monolith Productions
ОНЛАЙН:	http://www.shogo-mad.com, http://www.lith.com, http://www.1c.ru, http://www.snowball.ru
ВЫХОД:	Конец октября 1998 года
АЛЬТЕРНАТИВА:	Daikatana, Heavy Gear, Quake 2

Ярость: Восстание на Кронусе

Сергей **ЛЯНГЕ**

Кронус

Пустынный Кронус, обозначенный на звездных картах как 46CronusD, на первый взгляд почти ничем не отличается от своих соседей по мертвой, выдохшейся планетной системе.

Когда-то жизнь в этой системе била ключом, и именно с Кронуса, четвертого компаньона теперь уже полупотухшего светила системы, воины и торговцы давно вымершей и так и оставшейся неизвестной цивилизации, принимали и отправляли множество самых разнообразных грузов. Назначение этих грузов сейчас уже забыто, а если бы и стало вдруг известно — наверняка бы осталось непонятым еще слишком молодой человеческой расе, делающей первые шаги на пути освоения бесконечных просторов Млечного Пути.

Кем они были, зачем выбрали именно Кронус и куда ушли — головоломка, ключ к которой навсегда утерян. Самые грандиозные события в жизни этой планеты случились так давно, что даже каменные свидетели древних подвигов уже превратились в пыль, а единственными археологами Кронуса стали шахтеры.

Шахтеры вновь принесли на Кронус дыхание жизни, и на сей раз уже из чисто практических соображений: несколько десятилетий назад на планету высадился автоматический спутник-исследователь Shogo DSP Katoki, принадлежавший японскому конгломерату Shogo Industries. Именно данные, переданные им на Землю вскоре после сбора и анализа образцов местного грунта, привели в движение первый корабль колонистов, неторопливо поднявшийся с международного космодрома в Байконуре и взявший курс на Кронус, новый дом Девятого отряда исследователей Shogo.

Альянс TBS

За время путешествия до системы данные автоматического спутника подверглись дополнительному анализу в лабораториях конгломерата в Киото, в результате которого руководство компании было вынуждено присвоить экспедиции более низкий приоритет — никаких особо ценных ископаемых, редких металлов или минералов в образцах обнаружено не было.

Единственным оправданием колонизации мрачного и пустынного Кронуса, покрытого ядовитой атмосферой и регулярно сотрясаемого землетрясениями, оставались микроскопические следы органического соединения, чей состав оказался действительно уникальным.

По имени открывшего его спутника соединение получило название «като», однако возможность его практического использования все еще оставалась под большим вопросом. И потому для минимизации расходов на исследовательскую экспедицию Shogo Industries пошла на союз с двумя другими крупнейшими транснациональными корпорациями Старой Земли — русской «Тайга Биомеханикс» и американской Barrister Technology Corporation.

Альянс получил название TBS, названный так по первым буквам объединившихся компаний. Основной его целью стало финансирование дальнейшего исследования Кронуса, а именно: материала като в расчете на долгосрочную выгоду от его необычных свойств. Кому и зачем мог понадобиться органический материал, оставшийся от неизвестных сооружений давно исчезнувшей расы, представить себе не могли ни генетики «Тайги», ни химики Shogo, ни инженеры из Barrister TC. Однако тот факт, что подобное вещество было найдено только на одной из 108 известных планетарных систем, позволял надеяться на весьма хорошую цену, пусть и в будущем.



Так выглядит лишь один из специальных эффектов оружия пехотинца (еще секунду назад на этом месте стоял охранник СМС).



Динамическое освещение и тени от ламп в мрачных коридорах шахт рядом с Авернусом.

Като и СМС

В течение трех лет со дня создания TBS для изучения като и разработки природных залежей на Кронус прибыли отряды исследователей всех трех корпораций. Со временем рост фронта работ потребовал создания отдельной организации, способной на месте разрешать внутренние проблемы колонии. И на четвертый год совместного сосуществования трех экспедиций был избран Cronus Mining Consortium — совет Кронуса, ответственный за добычу като и поддержание жизни двух основных городов колонии, Авернуса и Маритро.

Еще через два года один из русских биологов, экспериментировавший с като в лабораториях «Тайги» на Кронусе, открыл необычное свойство материала, в мгновение ока сделавшее его самым ценным полезным ископаемым в известной Вселенной. Оказалось, что в условиях чрезвычайно высоких температур като постепенно изменяет свое молекулярное строение, извергая на субатомном уровне мощнейший поток энергии, способный искривить пространство и на короткое время связать две удаленные точки своеобразным «туннелем», сокращающим физическое расстояние в сотни раз.

В тот же год на основе этого открытия был построен прототип сверхсветового космического лайнера, способного с помощью като в мгновение ока покрывать межпланетные расстояния. Так было положено начало настоящим космическим путешествиям, и именно так определилась настоящая цена като. Из захолустной исследовательской базы Кронус превратился в источник исключительного богатства.

TBS Security Force

Новообретенное богатство Кронуса не давало покоя не только его легальным обладателям - пайщикам TBS, но и множеству мелких преступных и экономических группировок из самых разных уголков населенной Вселенной. Соблазн силой захватить столь ценную монополию привлекал



Еще один специальный эффект оружия пехотинца: в верхней части экрана можно заметить ноги уже неживого охранника Падших.



Схватка на поверхности: отбиваемся от охраны небольшого поселения.



Битва внутри основного здания совета СМС.

ЯРОСТЬ 昇岡

восстание на кронусе

Красивой игры с настоящим сюжетом!

Наилучший результат достигается на персональном компьютере с процессором Intel® Pentium®II !



Разнообразные карты, в том числе наземные военные станции...



...секретные города повстанцев и множество уникальных зданий.



Более 20 видов оружия для пехотинцев и гигантских роботов.



Более 30 видов врагов, собирающих ресурсы и расставляющих ловушки

1С®

Фирма «1С»

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С: Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, а/я 64. Ул. Селезневская, 21
тел. (095) 737-92-57, факс (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

SNOWBALL PRODUCTIONS

Лучшие игры по-русски.
www.snowball.ru

«Как мы и ожидали, игра оказалась интересной и глубокой: настоящий коктейль Молотова!»

Страна Игр #9'1998

МОНОЛИТ PRODUCTIONS

www.shogo-mad.com www.lith.com

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С® 1С:МУЛЬТИМЕДИА



Еще одна жертва давно забытой шахты, не захотевшая уступить место бравому Санджуро.



Полномасштабная битва на открытой поверхности в снежных горах недалеко от Маритро.



Битва роботов на улицах Авернуса.

и террористов.

Однако «Тайга», Barrister и Shogo никогда бы и не стали транснациональными конгломератами, если б не умели постоять за себя. На следующий же день после официального объявления результатов экспериментов со сверхсветовым лайнером на Кронусе высадились лучшие подразделения внутренних сил безопасности участников союза, а через три месяца в результате сложных, но оперативных переговоров была создана объединенная служба безопасности TBS — TBS Security Force.

С течением времени TBS SF, так же как и Совет директоров союза TBS, продолжала разрастаться, собирая лучшие военные кадры со всех населенных миров и даже открыв производство своей собственной военной техники. Прибыль от ограниченной продажи като позволила службе начать свои собственные исследования в области биотехнологий, продолжив общее для того века направление: создание крупномасштабных биомеханических роботов, пилотируемых человеком.

Такие роботы, получившие универсальное название MCA (Mobile Combat Armor), позволяли беспрепятственно перемещаться по поверхности ядовитых планет, работать в самых глубоких шахтах и эффективно выигрывать вооруженные столкновения. Гибкие, как живое тело, прочные, как сталь, десятиметровые гиганты, управляемые солдатами TBS SF, вскоре вошли в набор стандартного вооружения всех вооруженных сил известной Вселенной. А сама служба безопасности стала самой могущественной военной организацией своего времени, непреклонно контролируя межпланетную торговлю и железным кулаком поддерживая политику совета TBS.

Новая игра

Но не прошло и десяти лет, как верхнее звено TBS наконец-таки окончательно отделилось от основавших его корпораций и заняло свою собственную позицию по отношению к развитию Кронуса. Местный совет поспешил не оказаться в дураках и одновременно с декларацией о независимости TBS выдвинул требования о пересмотре квоты добычи като. Чтобы подобные требования не показались голословными, в тот же день тайно перевезенные на Кронус наемники взяли боем все наземные укрепления TBS на Кронусе и изгнали на орбиту официальных представителей союза.

Спустя две недели на нейтральной территории небольшого спутника Кронуса начались переговоры, оказавшиеся для внезапно потерявшего контроль над ситуацией союза TBS самым дешевым выходом из сложившейся ситуации. Прекрасно понимая, что, в крайнем случае, союз все же решится бросить все свои силы на вооруженный захват колонии, местный совет СМС предпочел выдвинуть более-менее разумные условия. На этом инцидент был бы и исчерпан, если бы в этот же самый момент на сцене не объявился третий игрок: подпольное движение повстанцев Кронуса, называющих себя Падшими.

Авернус, Маритро и Падшие Кронуса

Сама колония на то время состояла из двух основных городов, Авернуса и Маритро, окруженных огромным числом индивидуальных шахт, военных укреплений и производственных комплексов.

Авернус, пострадавший от недавнего землетрясения, был практически покинут большинством прежних жителей, но небольшая группа оставшихся шахтеров и инженеров все же сумела починить систему жизнеобеспечения мегаполиса и осталась жить в немногих сохранившихся зданиях. Лампы продолжали исправно зажигаться по вечерам и гаснуть по утрам, отопление и канализация заработали в своем прежнем режиме, однако от прежнего населения остались лишь изгои да калеки, а вскоре к ним присоединились и отшельники, сломавшиеся в тяжелых условиях добычи като. Что точно происходило в Авернусе после этого, достоверно неизвестно.

Расположенный в глубокой пещере Маритро, сразу после землетрясения принявший большинство эвакуированных жителей Авернуса, тем временем продолжал разрастаться и богатеть. Верхушка СМС и немногочисленные приближенные постепенно перебрались в верхние, прикрепленные к потолку пещеры ярусы. Однако шахтеры и инженеры объединенных корпораций продолжали жить на основном уровне, по вечерам вместо звездного неба старой Земли наблюдая за игрой света в недоступных простым смертным коттеджах настоящих хозяев Кронуса.

С годами жизни в изоляции высшие советники СМС продолжали терять контроль над событиями, происходящими на нижних уровнях Маритро, и все чаще вместо обычного распорядка работу на шахтах приходилось поддерживать собственными вооруженными силами Кронуса. С началом переговоров по поводу новых квот добычи като местные управляющие практически прекратили уделять внимание внутренним проблемам колонии, в то время как сложная политическая ситуация на планете оказалась как никогда близка к кровавой развязке: на смену множеству подземных социальных течений пришла хорошо организованная группа религиозных повстанцев, известных как Падшие Кронуса.

Группа, требующая оставить Кронус в покое и немедленно прекратить добычу «священного» като, возглавлялась никому до этого не известным Габриэлем, в мгновение ока сумевшим организовать слаженную, боеспособную организацию. Благодаря врожденной харизме ему вскоре удалось переманить на сторону Падших более половины солдат службы безопасности СМС. А в это время переговоры по новым квотам уже подходили к концу.

После того, как проигнорированное устное предупреждения Падших не помогло остановить переговоры СМС и TBS, группа взялась за оружие и за одну ночь полностью уничтожила оставшиеся силы местного совета, положив конец любой возможности уладить вопрос мирным путем. Уцелевшим чиновникам СМС не оставалось ничего иного, как обратиться за помощью к основной службе безопасности TBS SF, чьи тяжелые космические линкоры постепенно взяли Кронус в плотное кольцо. Так началось восстание на Кронусе, главную роль в развитии которого предстояло сыграть молодому командиру Санджуро.

Санджуро и адмирал Акараджу

Санджуро, рано оставшийся сиротой, с ранних лет выбрал себе карьеру военного, поступив вслед за старшим братом в Военную академию TBS SF. За время учебы братья подружились с двумя дочерьми адмирала Акараджу, в будущем ответственного за операцию по захвату Кронуса, и по окончании Академии поступили на службу в ударные подразделения TBS SF.

Вскоре после этого отряд Падших, тайком проникший на возвращавшийся на орбиту грузовой корабль TBS, захватил в заложники персонал одной из орбитальных станций. Как потом выяснилось, нападение террористов изначально было бесцельным: через несколько часов после объявления условий (прекращение добычи като, отзыв из сектора всех вооруженных сил TBS SF, декларация независимости) группа неожиданно взорвала станцию, уничтожив вместе с собой более двух тысяч заложников. Одним из погибших была жена адмирала Акараджу.

Карательная экспедиция. Убить Габриэля

Карательная экспедиция, посланная на планету с целью уничтожить помощника Габриэля, взявшего на себя ответственность за террористический акт, выпала на долю отряда Санджуро. Вместе с ним на десантной шлюпке отправился и его брат Тоширо с одной из дочерей адмирала, Кори (после гибели матери другая дочь адмирала, Кэтрин, поклялась больше не брать в руки оружие и перешла работать в отдел коммуникаций).

Однако информация, на основе которой был составлен план операции, оказалась ложной, и шлюпка отряда попала в засаду Падших. На первой минуте яростной битвы отряд был вынужден разделиться, и с тех пор Санджуро своих друзей больше не видел: после завершения операции они были объявлены пропавшими без вести. Несмотря на то, что в результате операции отряду все же удалось найти и уничтожить помощника, Санджуро, как командир подразделения, был сочтен ответственным за



Четыре мощных ракеты должны успокоить даже самого большого и злого робота, рассекающего городские улицы. Правда, на этот раз стреляют прямо в нас ;).



Так выглядит один из MCA-роботов, в которого мы сейчас и залезем. Скажем честно: внутри такой махины чувствуешь себя как-то спокойней.



Правый робот только что получил критическое повреждение, о чем нам символически подсказывает желтая молния.

потерю группы Тоширо.

Потеряв двух наиболее близких людей и запятнав свою военную карьеру, он погрузился в глубины депрессии, и поэтому когда адмиралу Акараджу пришел приказ о проведении следующей, наиболее значимой операции против повстанцев, он, не раздумывая, выбрал для нее именно Санджуро, предоставив ему последний шанс восстановить честь солдата. Целью операции стало убийство самого Габриэля.

Убить Quake II

Но достаточно описывать сюжет, тем более что в рамках настоящего обзора полностью описать игровой мир и главных героев «Ярости» нам все равно вряд ли удастся. Чем же нас порадует эта игра с точки зрения технического исполнения?

Совершенным трехмерным движком на уровне post-Quake II, аналогичным ядру Sin и Half-Life. 16-битными текстурами, цветным и динамическим освещением, изменениями объектов в реальном времени, настоящими тенями (хотя и здесь они не отбрасываются на стены), поддержкой открытых пространств, многослойных атмосферных эффектов, трассирующими пулями, дымящими ракетами и разлетающимися на куски противниками. И, естественно, хорошей скоростью: судя по тому, что мы видели сами, игра будет работать немного медленней QII, но побыстрее Unreal - P166 с графическим акселератором вам должно вполне хватить для начала. Хотя, как известно, совершенству нет предела. Не зря прошли годы, проведенные программистами «Монолита» за работой на DirectX: движок «Ярости» обещает работать даже на машинах без акселераторов (правда, как именно он на них будет работать - вопрос другой).

Заканчивая описание технологии, отметим, что по внешнему виду и реализации игра не уступает ни одному из ее потенциальных конкурентов, а потому расписывать преимущества движков третьего поколения подробней не имеет смысла. Если вы видели Quake II и Unreal, то легко поймете, о чем идет речь.

Люди и роботы

Однако с точки зрения дизайна и игрового процесса «Ярость» преподнесет нам еще не один сюрприз: начнем с того, что играть вы будете по сути дела в две разные игры - приблизительно половину миссий вы проведете за пилотированием МСА-робота, гигантского десятиметрового создания, извергающего из себя мощнейшие потоки энергии.

Суть игры от этого не меняется, меняется характер и динамика самого процесса: вооружение у роботов несравненно мощнее, чем у пехотинцев, а сочетание различных типов механических гигантов позволяет значительным образом варьировать тактику ведения боя. Можно выехать на поверхность на прочном «Хищнике», способном принять на себя не один удар ракетной установки противника, а можно выбрать и более легкого «Акуму», способного на ходу уворачиваться от очередей вражеских пулеметов.

Помимо основного режима каждый из четырех основных типов роботов может прямо на ходу трансформироваться в более компактный вариант боевой машины (а давно ли вы смотрели «Макрон»?). Оружие у трансформеров, естественно, менее мощное, однако скорость перемещения - превосходная, что сохраняет общий баланс битвы.

Обычные пехотинцы с высоты десятиметрового робота: как мы и предупреждали, масштаб в игре соблюдается реальный.



Другая же половина миссий, в которой мы играем за Санджуро-пехотинца, отличается более осторожным характером битвы, состоящим не только из стрельбы, но и из незаметных перемещений между укрытиями. Более того, игра полна ситуаций, в которых выстрел в лоб является далеко не лучшим их разрешением: и Маритро, и Авернус полны нейтральных персонажей, которые часто будут готовы предоставить вам ценную информацию, способную помочь быстрее найти Габриэля.

А Габриэля искать будет каждый по-своему: всего в игре 40 миссий, но структура их нелинейная и зависит от ваших собственных действий, так что за одно прохождение вы увидите 25-30. Каких? Это будет зависеть от вашего собственного характера, потому как если у вас хватит терпения, то с помощью дружественных персонажей вы найдете самый легкий и коварный способ добраться до верхушки Падших. Но если вы deathmatch-чемпион своего микрорайона, то можете, не задумываясь, убивать все, что двигается, а информацию собирать уже с трупов. Которые, кстати, разлетаются на различные части тела в зависимости от выстрела: в тестируемой нами бэта-версии метко запущенная в двух патрулирующих верхний ярус стражников ракета обернулась дождем крови и плавно спикировавшей верхней половиной торса одного из них. Чуть позже мы нашли и его ноги.



Оружие, враги и миссии

Сейчас в игре доступно более 30 видов вооружения, включая различные арсеналы МСА-роботов, другие боевые машины и личные «игрушки» пехотинцев. Учитывая, что на протяжении игры вы будете довольно часто всем этим пользоваться, выбор получается весьма разнообразным.

Степень повреждений в игре строго зависит от места попадания выстрела, так что отстреливать противников лучше прямо в голову. Хотя иногда и от попадания в руку может случиться special damage, способный за раз прикончить противника. Элемент случайности, что поделаешь.

А подобных элементов в игре еще достаточно: что вы, например, скажете о врагах, которые самостоятельно собирают аптечки и патроны, прячутся от вас в темных коридорах и нападают на вас в зависимости от вашего текущего состояния и вооружения?

Отдельной истории заслуживают и игровые карты: тут нам предлагают не только улицы Маритро и Авернуса, но и самые разнообразные сооружения, от внутренностей удаленных шахт до роскошного офиса местного совета СМС. Еще и битвы на поверхности плюс несколько специальных уровней против «боссов» - мощнейших охранников Габриэля. А как вы отнесетесь к перспективе встретиться с десятиметровым гигантом один на один?

Ярость рядом с нами

Вот и вся информация о «Ярости», которую нам удалось поместить в рамки предварительного обзора. Увы и ах - за полями остались биографии персонажей, описание различных видов вооружения, боевой техники и МСА-роботов (каждого из которых вы, впрочем, сможете вскоре опробовать самостоятельно), система диалогов и миссии-воспоминания Санджуро.



Как мы и ожидали, игра оказалась интересной, глубокой и далеко неоднозначной: попробуйте представить себе multiplayer режим от Quake II, action и красоту от Unreal, множество возможностей таких симуляторов битв на открытой местности, как Heavy Gear и Mech Warrior II, да плюс нелинейный сюжет а ля Sin с множеством вариантов прохождения, зависящих от ваших действий, да плюс атмосфера покруче Half-Life (кто-нибудь желает навестить Авернус?), да плюс постоянные анимационные вставки на движке в духе FFVII... Одним словом, настоящий коктейль Молотова!

Теперь осталось только подождать финальной версии (мы смотрели на сыроватую пока бету), а затем, если наши ожидания оправдаются, идти в ближайший магазин и искать коробку с гигантским роботом на обложке. В России игра выйдет одновременно с американской версией, и даже на месяц раньше европейской. К тому же полностью на русском языке, и по нормальной цене обычной российской игры. Что ни говори, а наш с вами рынок продолжает развиваться, и это чертовки приятно!

СИ

1 — Цветное освещение и специальные эффекты по красоте соревнуются с Unreal'ом.

2 — Отправляемся на подвиги (вид от третьего лица в игре также иногда используется).

gameland.ru

ОНЛАЙН с СЕРГЕЕМ ДОЛИНСКИМ

НА ГОЛУБОМ ГЛАЗУ...

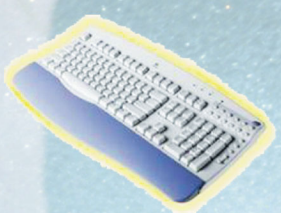


Возвращаясь после месячного отпускного безделья на работу, волей-неволей ждешь серьезных перемен в привычном окружении. Ведь пока ты расслаблялся, купался и загорал, все остальные напряженно трудились, сновали туда-сюда, производили шум и безжалостно изводили казенные бумагу и картриджи. Но... стоит пару раз позвонить по телефону, посмотреть телевизор или открыть газету, как с ужасом убеждаешься, - время-то ОСТАНОВИЛОСЬ! Ну, буквально ничегошеньки не поменялось в этом бренном мире: газеты все также скучны, по телеку смотреть, как обычно, нечего, а друзья и знакомые все как один в строю на знакомых местах... Скука, хоть не возвращайся!



Герой Второго Века UOL

Но стоит лишь нырнуть в привычную виртуальность Сети, прогуляться по излюбленным сайтам, почитать новости и конференции, как сразу понимаешь: вот она — Настоящая Жизнь! Прошел месяц, а ты уже столько всего пропустил: вышли новые игры и завершились турниры, одни компании преуспели, а другие — совсем наоборот, игровые серверы вступили в отчаянную схватку за геймера, а для интернетчиков выпущена особая клавиатура и т.д. и т.п. Вот о таких вещах, что сразу же видны незамутненному пост отпускному глазу, и пойдет у нас речь.



Заветные семнадцать клавиш. Logitech думает о вас!

Первое, что бросается в глаза — везде и повсюду царит **Unreal** от Epic MegaGames. В хит-парадах, BBS-ках, конференциях и так далее. Но в **Unreal**-овской бочке меда тут же натыкаешься и на большущую ложку дегтя. Оказывается, что мультиплейер-то в этой культовой игре фактически не работоспособен, а потому реальное присутствие в сети этого **Quake-killer'ра** практически неощутимо! Главное, на что жалуются геймеры — это низкая скорость игры (даже на линиях **T1**, не говоря уж о модемных соединениях!) и отсутствие достаточного количества серверов. К этому часто добавляют относительную малоэффективность оружия: мол, бегаешь еле-еле, палишь вовсю, но враг не падает.



Удивительно, но даже выход первого патча (**v. 209**) не помог **Unreal'у** стать истинно многопользовательской игрой. Разве что чуть меньше стало недовольных. Никто, конечно, не спорит, в **Single Unreal** — хорош, а вот в **Multi**... увы.



Тим Свини (**Tim Sweeney**) — ведущий программист движка **Unreal'а** — признает реальность проблемы и ссылается на недостаточную продолжительность бета тестирования и отсутствие единых стандартов на «начинку» **PC**, что иной раз приводит к двукратному отличию в скорости игры на машинах с одинаковыми процессорами. Еще одна внутренняя проблема **Epic'а** — перегруженность всех до единого наличных серверов. Для благополучного разрешения этих трудностей делается ставка на новый «августовский» патч, благодаря которому сократится обмен избыточными данными по Сети и понизится скорость игры на наиболее быстрых машинах (так-то вот...). Как надеется Свини, это приведет к заметному уменьшению загрузки каналов связи и, соответственно, к выправлению положения на серверах **Unreal'а**...



В болотах и саваннах Новых Земель встречаются огромные жабы

Даже если абстрагироваться от проблем **Unreal'а**, то, похоже, что дело с многопользовательскими играми в Интернет в любом случае обстоит совсем уж неважно. Нет, конечно, проекты, не пользующиеся «выдающейся популярностью» (не будем тут называть таких героев...), не испытывают обычно особых перегрузок и лага. А вот любой мультиплейер, выбивающийся из общего среднего уровня, обречен на постоянную борьбу с запаздыванием и перегрузками. Все это отражается и на популярности соответствующих продуктов. Кто смог сделать себя играбельным, тот и на коне, а вот многие амбициозные проекты типа **Ultima Online**, предполагающие безостановочное круглогодичное исключительно многопользовательское действо, так и не смогли покорить вершин списка Top-100, застряв ныне в четвертом десятке... Среди же первых двадцати хитов слово «многопользовательский» — всего лишь обозначение одного из возможных режимов. Печальная картина, ведь многие, в том числе и СИ, предполагали расцвет Интернет игр и полный упадок не заточенных под Сеть продуктов...

Тем не менее, «старики» не сдаются! Похоже, что **UOL** решила идти к **UOL II** не революционным, а эволюционным путем. Вместо второй серии грядет Второй Век (**Second Age** (**http://www.owo.com/t2a/**)) — своего рода апгрейд текущей версии. Правда, принимая во внимание новые игровые возможности, изменения в «движке» (!) и интерфейсе, автоперевод реплик, «запароленные» каналы для кланов, новых монстров и подробные карты ВСЕХ городов... Короче — изменений грядет легион, и все это позволяет уже сегодня назвать **Second Age** долгожданной второй **UOL**. Плавный переход на новые земли Второго Века, которые заметно обширнее старой Британии, несомненно, разгрузит серверы и, вероятно, придаст Второе дыха-



Супер-мышь: инфракрасная связь с Интернет бьет на 30 метров!

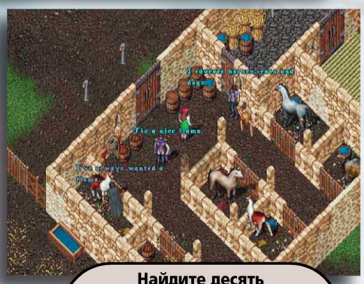




ние старушке **UOL**. Что станет с ее былой популярностью, покажет время. Как бы то ни было, мы позволили себе проиллюстрировать эти заметки скриншотами именно из Второго Века. Смотрите внимательно и постарайтесь найти все те отличия, о которых шла речь...

А теперь мы сделаем крутой поворот! Нарушая традицию описывать в этом разделе только нематериальные «процессы и аппараты», поведаем о новинке от **Logitech** — особой клавиатуре для Интернет-серфинга. К привычным 104 клавишам добавлены еще семнадцать, каковые размещены над дополнительной цифровой панелью. Все семнадцать кнопок — это «горячие» клавиши основных команд серфинга в **Internet Explorer** и **Netscape Navigator**: Назад, Вперед, Обновить и так далее. В сочетании с эргономичным дизайном и удобной подставкой под запястья получается очень полезная вещица для заядлых интернет-полуночников, причем, по адекватной цене в сорок долларов. Намного удобнее, чем обошедшаяся в ту же сумму старая «клава» со встроенным трекболом! Господа, никогда не покупайте встроенных в клавиатуру трекболов! Купите лучше (коли уж зашла речь о железе...) беспроводную мышь с дополнительной клавишей для того же серфинга. И тогда, даже отойдя от компьютера на тридцать футов (27 метров) и потеряв из вида заветные семнадцать кнопок, вы все равно не потеряете связи с Интернет и любимым Netscape'ом! Вот только прочитать на экране монитора уже мало что удастся. Но это и неважно, поскольку заядлый сетевой игроман давно уже все видит сердцем...

P.S. Тем бета тестерам, кто откликнулся на наше предложение поиграть в версию 98 shareware **RPG Homeland** с прошлого компакт диска СИ, возможно, будет небезынтересно узнать, что текущая версия игры уже 12 (**http://www.dragonlore.com/Download.shtml**). Это, скорее всего последняя альфа версия перед открытием публичного бета тестирования. Помимо устранения багов и улучшения интерфейса, изменения коснулись и главного героя: он приобрел еще одну, пятую характеристику — Тревожность. Она будет медленно расти в обычной ситуации и ускоренно — при стрессах, отрицательно влияя на жизнестойкость персонажа. Таким образом, нелегкое прохождение **Homeland'а** в альфа версии к моменту бета тестирования станет еще сложнее.



Найдите десять отличий от конюшен первой UOL. Подсказка: раз — это материал стен...

I-MAGIC ONLINE, ИЛИ ПОЛКОВНИК ПЛАТОНОВ В СИСТЕМЕ...

(Документы, факты, дневники)

Подозрительные сигналы пришли в штаб-квартиру СИ из одного отдаленного района Мировой паутины! Агенты сообщали, что резко усилилась активность так называемого **MEGAplayer'а**, относящегося к Системе Интерактивного Волшебства (**I-Magic Online**, **http://www.imagiconline.com/**). Бои в этой части пространства разыгрались нешуточные — в привычном для землян масштабе от Большой Охоты до Безумного Погрома, причем вакханалия длится семь дней в неделю и 24 часа в сутки. Очевидцы говорят о тысячах погибших пилотов и сбитых кораблей! Но и ставки в тех краях высоки: во время Большой Охоты сбивший кого-либо из восьми сотрудников **I-Magic** — т.е. ассов, летающих на судах с надписью «**KILLME**», — получает в подарок именную коробку с игрой!

Все это не могло не насторожить агентов раздела **Online** — чутких ко всему необычному и потенциально опасному для свободного времени и жизни геймеров. На чрезвычайном заседании Комиссии по Предотвращению Сетевых Самоубийств (КПСС) было решено немедленно расследовать факты массовой гибели юзеров и необратимой порчи принадлежащей им техники...

Весь нижеследующий рассказ базируется исключительно на фактах, показаниях свидетелей и очевидцев, а также на официальных документах из папок с грифом «Совершенно секретно».

Выдержки из «ПРОТОКОЛА экстренного заседания ЦК КПСС»

*...Предварительный мониторинг автоматическими зондами в указанном секторе сети действительно показал многократное усиление трафика данных (по протоколу **TCP/IP**), стекающихся к серверам системы Интерактивного Волшебства. Первая попытка проникновения СИ-агентов (майор С. Овчинников, май, E3, Атланта, США) удалась не полностью, однако в результате в штаб-квартиру КПСС был доставлен образец продукции (компакт-диск), предназначенный для завлечения ничего не подозревающих юзеров в лапы Системы. Как показала техническая экспертиза (военный советник подполковник С. Долинский), любое помещение этого диска (**War Birds demo**) в дисковод без нажатой клавиши **Shift** приводит к немедленной автоматической инсталляции специального «магического» ПО, после чего даже случайный запуск установленных программ приводит к неотвратимому подключению пользователя к серверу Интерактивного Волшебства. Кроме того, удивительную изощренность Системы в вовлечении новых адептов подчеркивает предоставление всем и каждому пяти часов для бесплатной бойни и резни на ее серверах.*

...Принимая во внимание вышеизложенные факты, высокую степень угрозы игровому сообществу (оценивается КПСС не ниже 8-ми баллов по шкале Рихтера) и учитывая, что демо-диски распространяются по почте, на выставках, в школах, общественных и иных местах, где не исключено появление абсолютно несовершеннолетних юзеров, КПСС ПОСТАНОВЛЯЕТ:

1. Продолжить расследование массовых убийств и потерь времени на серверах Интерактивного Волшебства до полного выяснения всех обстоятельств дела.

2. Командировать в Систему лучшего СИ-тестера — полковника Д. Платонова.

3. Обязать его довести расследование до конца за счет ЛИЧНЫХ РЕСУРСОВ, а именно: кредитной карты, свободного времени, нового компьютера и собственноручно купленного пива.

4. Представить подробный Отчет в ЦК (Центральную Комиссию) КПСС не позднее двух дней до срока сдачи номера СИ...

ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЕ ДОНЕСЕНИЕ

полковника Д. Платонова из Системы Интерактивного Волшебства

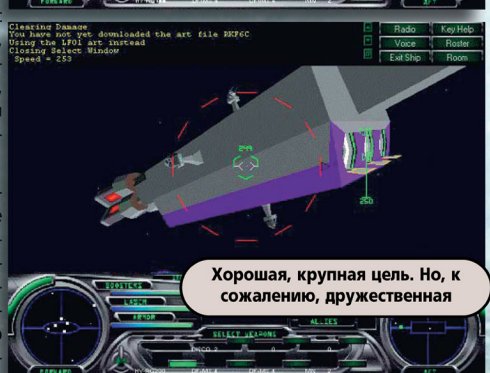
«Прежде всего, мною выявлено, что помимо распространения на компакт-дисках существует иной путь заражения компьютеров программами Интерактивного Волшебства — при их загрузке и инсталляции через Интернет непосредственно с сервера **I-Magic**. Установлено, что инфицирование возможно только игровыми продуктами, содержащими в названиях слово «Война» — **War Birds** и **Raider Wars**. Применявшаяся ранее для этих же целей бацилла **Fighter Ops**, не имеющая такого слова, была признана неэффективной и снята с вооружения.

Само заражение протекает в две стадии. Прежде всего, грузится и устанавливается **Launcher.exe** (~800 кб) — необходимый компонент связи с сервером **I-Magic**. Заводится учетная запись, и по получении 5-ти бесплатных часов юзер считается первично инфицированным, то есть со слабо положительной реакцией на Интерактивное Волшебство. Затем, после выбора одной из игр, ее инсталляции и запуска геймер получает еще одну дозу и полностью пропадает для общества. С этого момента он считается тяжело больным с резко положительной реакцией на Интерактивное Волшебство (бессонница, бледный цвет лица, круги под глазами, утеря связи с внешним миром, прекращение принятия пива и, наконец, истощение сил и окончательная гибель для общества).

К счастью, существуют минимальные требования к компьютеру, ниже которых заражение невозможно! Это: процессор P100, 16 Mb RAM, остальное (звуковая карта, джой-







стик, наушники, микрофон, 3D ускоритель) — по вкусу. То есть пилоты 386 и 486-ых машин в безопасности... А вот все, что «круче», провоцирует инфекцию юзеров!

На этом завершаю первое донесение и вылетаю на сервер I-Magic...

Полковник Платонов»

Отчет Следственной комиссии СИ

Приведенные ниже документы — это дневники полковника Платонова, составленные им в ходе последнего рокового задания, нанесшего непоправимый ущерб личному составу подразделения «Редакция СИ». Во избежание повторения подобных катастроф, данные материалы рекомендуются для тщательного изучения.

ХРОНИКИ ПИКИРУЮЩЕГО ПОЛКОВНИКА

День первый

Сегодня получил из редакции пару новых игрушечек, выпущенных каким-то **I-Magic'ом**. В Орготделе сказали, что сетевые симуляторы. ОК, давненько не брал в руки джойстика, надо попробовать. Тем более что в обоих случаях действовать можно на халяву — в **Raider Wars** еще не кончился этап бесплатного бета-тестинга, а на диске с **War Birds** самая бросающаяся в глаза надпись — это пять часов бесплатного смертоубийства. А то говорят, давай, мол, за свой счет! Вот с **War Birds-то** и начнем...

...Облом. Эти парни из Орготдела знают свое дело туго: поганцы-буржуины ни одного шанса своим жертвам не оставляют! Есть они, бесплатные пять часов. Но только после официальной регистрации. А при ней без номера кредитной карты никак нельзя! Так что придется для начала воспользоваться оффлайновыми тренировками, благо они есть в обеих игрушках. Ну, а пока вношу свои денежки на счет и жду, пока мне Золотую **VISA** оформляют...

День пятый

Наконец-то можно выйти на международную арену (но какая-то странная у меня кредитка...)! Об этом позже, а пока поведаю, что мне стало известно за время вынужденного безделья.

Итак.

War Birds, как выяснилось, успешно функционирует уже пару лет, и в самом деле успел заслужить титул одной из лучших онлайновых игр. В чем причины успеха? В широких возможностях по координации действий десятков игроков в сочетании с высоким качеством исполнения. Игрушечка-то под ускорителями идет! Очень приятно посмотреть. Конечно, сетевой характер сказывается — картинка симпатичная, но почти любой современный авиа симулятор ее обойдет по качеству графики с солидным запасом. Но с ними она и не конкурирует. Ее прелесть в другом — в построении поля боя. Представьте огромную карту, по которой разбросаны десятки аэродромов плюс еще кое-какие объекты. И все они поделены между несколькими воюющими сторонами, причем каждая представлена десятками, а иногда и сотнями реальных геймеров, пилотирующих самые разнообразные самолеты времен Второй Мировой войны. А самый смак в том, что карта не статична — в результате грамотно проведенных совместных операций можно существенно ослаблять позиции противной стороны, а то и полностью ее извести. Ведь аэродром — не просто точка на карте. Это сложное сооружение, в состав которого входят, помимо взлетной полосы, несколько зенитных орудий, ангары и склады. И все можно постепенно разрушать, снижая боевой потенциал неприятельской авиабазы.



War Birds — это очень красиво. Для Интернет...



Роковой полет тестеров СИ. За штурвалом Платонов, за турелью — Лянге...

Координация же действий между отдельными игроками очень хороша — кроме возможности набирать свои сообщения на клавиатуре, что при управлении самолетом, как-то... хм... скажем, неудобно, добавлена речевая связь! Если, конечно, вы не поскупились на микрофон.

Хоть я и не спец в авиа симуляторах, а приказ есть приказ, все равно понравилось. Никогда не забуду, как решил полетать на Юнкерсе. Помните, в наших фильмах про войну с жутким воем пикируют с неба немецкие бомбардировщики? Вот и я так хотел — выбрал в качестве цели группу каких-то кораблей и с высоты прямо на них! Аки коршун. С жутким ревом, самолет весь трясется, бомбы покидал и собрался из пике выходить. Ручку на себя — а не тут-то было! Скорость оказалась высоковатой. Так вслед за бомбами и... покинул эту юдоль скорби.

На истребителе тоже хорошо. Выбрал жертву, сел на хвост и давай из пулеметов. Половину боезапаса расстрелял — один раз попал. Зато радость какая: враг-то задымил! Гонял его, гонял и последним патроном таки сбил. Ведь я же полковник!

Для истинных ассов предусмотрены все прелести пилотирования: при реалистичном (то есть для большинства почти неуправляемом) полете взлеты и посадки на аэродромы. Взлететь-то легко, сесть тоже можно. Но вот не вылететь при этом за пределы полосы...

Raider Wars же — почти точная калька своего удачливого предшественника. Только с научно-фантастическим антуражем. Вместо винтовых самолетов — реактивные космические истребители, вместо аэродромов — огромные корабли-носители. Графика пока несравненно хуже. Настолько, что даже моя страсть ко всяким космическим аркадам **a la Wing Commander** не подвигла меня на длительное тестирование этой игры. Лучше завтра проведу диверсию и попробую заманить в **War Birds** кого-нибудь еще...

День седьмой

Заманил, но пришлось подарить ему свою кредитку со всеми деньгами! Два дня с подполковником гоняли этих западных юзеров. В паре работать хорошо — пока один бомбардировщик пилит, другой особо настырных защитников отгоняет. Но эти бомбардировщики! Так во все стороны огнем и поливают, чуть не сбили. Надо будет попробовать полетать на чем-нибудь покрупнее...

День восьмой

Ха! Оказывается, в качестве экипажа на бомбовозах можно использовать своих друзей. Сейчас будем опыты на людях ставить!

Для пробы выбрал **B-17** — летающую крепость. Он большой, места всем хватит. Я, естественно, за штурвал, подполковника Долинского посадим на бомбометание, майор Овчинников — за пулемет, пусть контролирует переднюю полусферу. Ну, а старшину Лянге — в хвост, пусть от нашего зада всяких настырных некрофилов отгоняет.

Взлетаем. Хорошо. Небо-то всегда безоблачное и солнце светит. Берем курс на ключевой аэродром противника. Проходимся по нему раз. Другой. Зенитки вроде разбомбили, ангары и склады тоже. Осталось последнее здание.

Эх!!! Враги двигатели повредили! Домой теперь не вернуться. Применяю последнее средство — пикируем на уцелевшее сооружение противника. За Родину! За Рузвельта, тьфу, Сталина! До земли осталось маловато, где тут мой парашют? Остальных времени оповестить нет...

...Вишу себе в небе, наблюдаю. Да, хана аэродрому. Одни развалины. А где же мой экипаж? Неужели никто не успел выпрыгнуть?..

...Нет мне прощения! Каких людей загубил!..

Запись обрывается, и последнее, что слышно на магнитной ленте, это звук выстрела и шлепок пули обо что-то мягкое.

АКТ об уничтожении (выдержка)

...Образец продукции **I-Magic** — компакт-диск «**War Birds**» — был уничтожен ликвидационной группой в присутствии понятых Д.Агарунова и В.Пискунова согласно установленным правилам обращения с делящимися материалами и нервно-паралитическим оружием...

ОФИЦИАЛЬНОЕ ИЗВЕЩЕНИЕ

...Панихида по четверке отважных агентов-тестеров из группы «Подразделение СИ» пройдет в ближайшую среду в штаб-квартире отряда. Приглашаются все пилоты, когда-либо воевавшие в Системе Интерактивного Волшебства и павшие там смертью храбрых!..

Internet ПЕРЕВОДЧИК



- **Онлайновый перевод Web-страниц с английского, немецкого, французского языков на русский и с русского на английский, немецкий и французский языки.**
- **Удобная система поиска информации в Интернете.**
- **Подключение специализированных словарей.**
- **Полное сохранение форматирования Web-страниц при переводе.**
- **Переход по ссылкам в окне перевода.**

WebView

ВОСПОЛЬЗУЙТЕСЬ новой возможностью!

(только для жителей России)

Закажите WebView (CD диск + буклет) с доставкой по почте за 240 руб.**

- на почтовой открытке укажите название программы: WebView, КОД: П-3003 и количество;
- укажите ваш полный адрес (индекс - обязательно), Фамилию Имя Отчество;
- отправьте почтовую открытку по адресу: 197198, Санкт-Петербург, а/я 619 -П.

Заказ по электронной почте: postbook@piter-press.ru
по телефону: (812)294-0104

** Цены приведены ориентировочно, с учетом пересылки по почте (не включая авиатариф). Оплата наложенным платежом при получении в вашем ближайшем почтовом отделении.

Отправку осуществляет отдел "Книга-Почтой" Издательского дома "Питер". С заказом вы получите бесплатный каталог компьютерной литературы Издательского дома "Питер", высылаемой по почте.

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ ПИТЕР® WWW.PITER-PRESS.RU

Спрашивайте WebView в компьютерных магазинах!

Магазины в Москве:

"1С Мультимедиа"	737-9257	"КомпьюЛинк"	935-8891
"ABBYY"	263-6659	"Формоза"	210-9720
"Белый Ветер ДВМ"	928-7392	"Юнивер"	434-3069
"Глобус 21 век"	917-5026	"СофтЛайн"	232-0023

Магазины в Санкт-Петербурге:

"Торговый Дом "Аякс"	325-8726	"Ланк-Маркет"	327-2060
"Торговый Дом "Аскод"	237-0607	"Дом Книги"	219-4923
"Техническая книга"	325-3590	"Кей"	279-8707
"Лайт ПРО"	311-8312	ДЛТ 1-й этаж	312-2627

КОМПАНИЯ ПРОМТ

Телефон: (812) 245-1606
Факс: (812) 245-1793
E-mail: common@promt.spb.su
Internet: http://www.promt.ru

QUAKE 2: ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ ИЗ СЕТИ

Виктор БЫСТРОВ

Quake 2, лежащий на полках в магазине, обладает скромными возможностями по сравнению с тем вариантом, который «лежит» на диске у заядлого quake'ра. Удивлены?

А все потому, что для **Quake 2** существует огромное количество модификаций, и некоторые из них способны превратить его в совершенно новую игру! Эта статья как раз и написана для того, чтобы вы взяли свою запылившуюся коробку с **Quake 2** и по Сети получили желаемое.

Игра в Интернет (Советы начинающим)

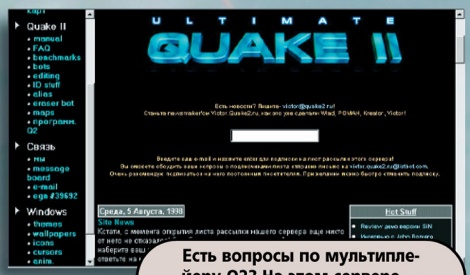
Если вы подключены к Сети, но ни разу не сыграли в **Quake 2** с настоящими людьми (может ли такое быть?!), то можно сказать, что вы вообще еще не играли. Учитывая разнообразие жизненных коллизий и человеческих характеров, дам совет и этой категории геймеров. Для начала следует убедиться, что соединение с провайдером установлено не ниже 19200 бод. Некоторые игроки говорят о 28800, но я по своему опыту знаю — 19200 при БЫСТРОМ сервере достаточно, но это — МИНИМУМ. А также необходимо иметь последнюю версию **Quake 2** (на момент написания статьи это 3.17). Зачем? А затем, что версия, которая продается в магазинах — это 3.05, и, соответственно, в ней много ошибок, нет желанных усовершенствований, не поддерживаются последние модификации, тем более что все сервера «стоят» на последней версии. Наберите адрес **ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake2/q2-317-x86-full.exe** (около 9.0Mb, для **Win95/98/NT**) в своем браузере, желательно поддерживающим докачку файла при обрыве связи, например, **Netscape Communicator**. После того как файл загрузится, запустите его и укажите директорию, в которой установлен **Quake 2,** и... теперь у вас желаемая 3.17.

Для непосредственной игры в Интернет следует найти быстрый сервер, устраивающий по всем параметрам. Эту проблему решает программа **GameSpy**, которую можно скачать с **http://www.gamespy.com**. **GameSpy** находит самый быстрый сервер из известных ему по всему миру, а также показывает, кто сейчас находится на нем и параметры этого сервера. После установки этой программы у новичка возникнет вопрос: «А что такое **ping**?» Не вдаваясь в техническую сторону этого дела, просто скажу, что чем он меньше, тем быстрее и без задержек будете бегать на серверах. Максимальный **ping** — это 400-500, а желателен 300 и меньше. Если адреса удобных серверов уже известны, и не хочется возиться с **GameSpy**, то соединиться с ними можно прямо из консоли (вызывается клавишей ~), набрав «**connect**». Так, например, соединиться с сервером **Cityline DM** можно просто набрав «**connect 195.46.160.65**».



Знакомьтесь: Михаил М. — автор C.R.Bot

Информационные страницы популярных российских **Quake 2** серверов, на которых можно найти дополнительные файлы, новости и игровые ссылки:



Есть вопросы по мультиплейеру Q2? На этом сервере — ответы

http://victor.quake2.ru — Огромное количество информации о **Quake 2,** включая адреса серверов, ежедневные новости, обзоры модификаций, ответы на часто задаваемые вопросы, лист рассылки.

http://quake.demos.su — Этот сервер самый крупный из игровых, на нем постоянно стоит 7-8 модификаций, начиная от простого **DeathMatch** до **Skills 4 Kills** (неофициальная вариация на тему **TF1**, но для **Quake 2**).

http://quake.tvcom.ru — Стандартный набор из **DM**, **CTF**, **DUEL**; еще пара экспериментальных модификаций.

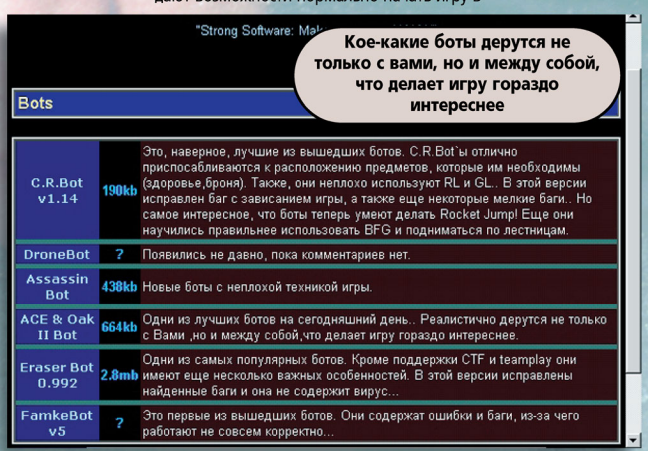
http://www.Quake2.ru — **DM**, **CTF**.

http://www.quake.microdin.ru — **DM**, **CTF**.

http://quake.spb.ru — **DM** Модификации для **Quake 2,** новости от ЗАВХОЗа

Боты или Консервы чужого интеллекта

Если провайдер или телефонная линия не дают возможности нормально начать игру в Интернет, или есть желание потренироваться перед появлением в Сети, или просто надоело стрелять в тупых монстров, значит пришло время ботов (**Bot**). Что это за зверь? Ну, если выразиться метафорично, — это программно законсервированный опыт профессиональных квакеров-программистов. Боты запускаются на уровень и ведут себя почти также хитро, как и настоящие люди: изворотливо прыгают, пускают ракеты с расчетом на ваши передвижения, метко стреляют и т.д. Чтобы их установить, надо иметь последнюю версию **Quake 2** (см. выше) и немного терпения.



Кое-какие боты дерутся не только с вами, но и между собой, что делает игру гораздо интереснее

CRBot разработан нашим эмигрантом и предназначен для игры в **DeathMatch**, поддержка **CTF** есть, но слабая. Скачать его можно с официальной страницы **http://www.planetquake.com/crbot**. Текущая версия 1.14, к сожалению, скорее всего новых версий этого бота не будет, т.к. автор, по его словам, потерял интерес к программированию его AI.

Eraser Bot мне нравится больше, как более реалистичный. К примеру, у него можно менять параметр ping. А еще в **Eraser Bot** реализована полноценная поддержка **CTF**! А после выхода дополнительных **.dll** файлов этот бот сможет поддерживать **Rocket Arena 2** и другие модификации. Текущая версия 0.992, но после выхода 1.0 новых версий тоже может не быть. Не поленитесь и загляните на официальную страницу **Eraser Bot http://impact.frag.com** для того, чтобы его скачать и ознакомиться с дополнительной информацией.

Установка **CRBot** хранится в запакованном **zip-файле**. Необходимо распаковать все файлы этого архива в директорию **Quake 2** (например, **c:/games/quake2/**). При распаковке сохраните имя поддиректории, в которой будет храниться **CRBot**, т.е. **c:/games/quake2/crbot**.

Теперь можно запускать **Quake 2** вместе с **CRBot**, и для этого надо набрать в командной строке **Windows95/98**, **NC** или **FAR**, или просто создать ярлык на Рабочий стол **Windows** на файл **c:/games/quake2/quake2.exe +set game «crbot» +set ctf «0»**. Этим завершается непосредственно запуск, а для начала собственно игры с ботами нужно нажать **F5**, выбрать карту, после ее загрузки нажать **tab** и, установив параметры ботов, запустить их на уровень.

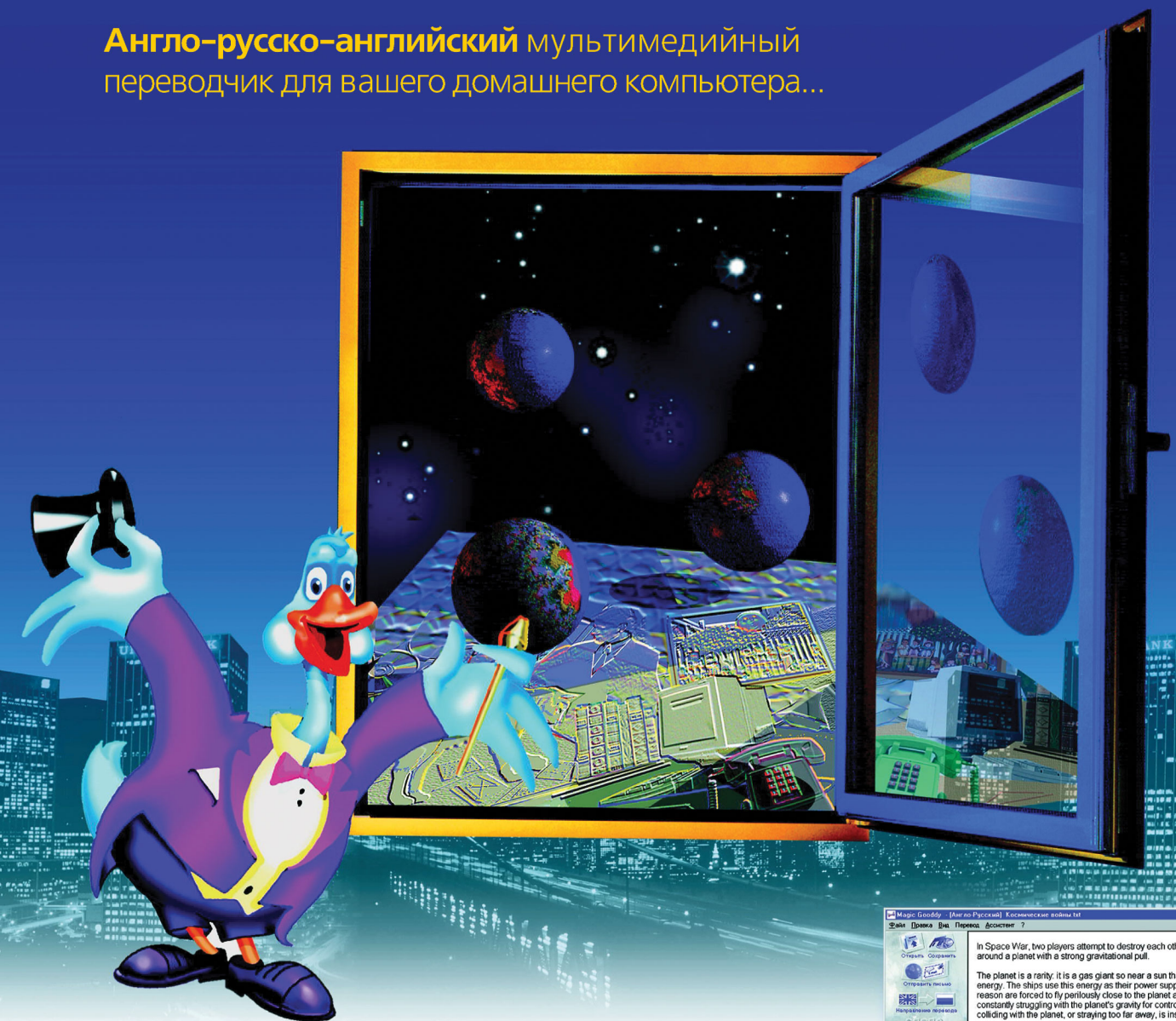
Eraser Bot поставляется как в **zip-файле**, так и в самораспаковывающемся архиве. Его также надо распаковать в директорию **quake2**, сохраняя имя его поддиректории (например, **c:/games/quake2/eraser/**). Если после этого набрать в командной строке **quake2.exe +set game eraser +map** (имя карты), например: **quake2.exe +set game eraser +map q2dm1.** Когда загрузится карта и начнется игра, следует войти в консоль (вызывается клавишей ~) и набрать **bot_num x**, где **x** число ботов. Тем самым вы сможете

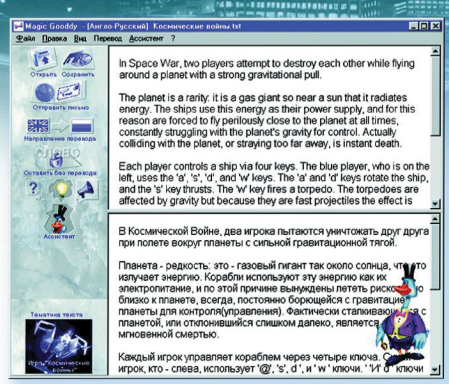
Домашняя страничка C.R.Bot



Magic Gooddy

Англо-русско-английский мультимедийный переводчик для вашего домашнего компьютера...





- Гудди быстро переведет любой текст и прочтет его(!);
- Подскажет, как по-английски произносится слово или фраза;
- Выполнит произнесенную вами команду;
- И многое другое...

ВОСПОЛЬЗУЙТЕСЬ НОВОЙ ВОЗМОЖНОСТЬЮ!

(только для жителей России)

Закажите Magic Gooddy (CD диск + буклет) с доставкой по почте за 212 руб.**

- на почтовой открытке укажите название программы: Magic Goddy, КОД: П-3002 и количество;
- укажите ваш полный адрес (индекс - обязательно), Фамилию Имя Отчество;
- отправьте почтовую открытку по адресу: 197198, Санкт-Петербург, а/я 619 -П.

Заказ по электронной почте: postbook@piter-press.ru
по телефону: (812)294-0104

** Цены приведены ориентировочно, с учетом пересылки по почте (не включая авиатариф). Оплата наложенным платежом при получении в вашем ближайшем почтовом отделении.

Отправку осуществляет отдел "Книга-Почтой" Издательского дома "Питер". С заказом вы получите бесплатный каталог компьютерной литературы Издательского дома "Питер", высылаемой по почте.

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ ПИТЕР® WWW.PITER-PRESS.RU

Спрашивайте "Мэджик Гудди" в компьютерных магазинах!

Магазины в Москве:

"1С Мультимедиа"	737-9257	"КомпьюЛинк"	935-8891
"ABBYY"	263-6659	"Формоза"	210-9720
"Белый Ветер ДВМ"	928-7392	"Юнивер"	434-3069
"Глобус 21 век"	917-5026	"СофтЛайн"	232-0023

Магазины в Санкт-Петербурге:

"Торговый Дом "Аякс"...	325-8726	"Ланк-Маркет"	327-2060
"Торговый Дом "Аскод"	237-0607	"Дом Книги"	219-4923
"Техническая книга.....	325-3590	"Кей"	279-8707
"Лайт ПРО"	311-8312	ДЛТ 1-й этаж	312-2627

КОМПАНИЯ ПРОМТ

Телефон: (812) 245-1606
Факс: (812) 245-1793
E-mail: common@promt.spb.su
Internet: http://www.promt.ru

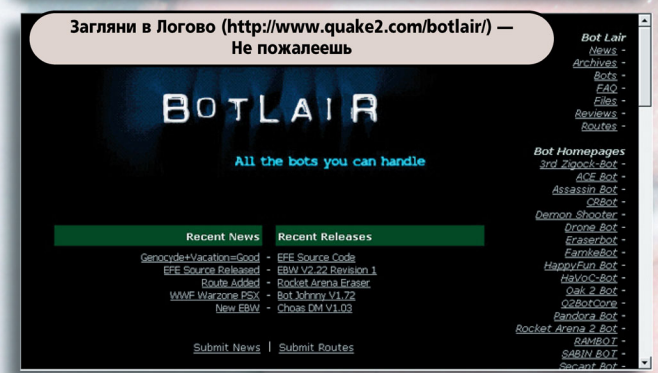
Eraser Bot делают суровые, не отягощенные страстью к Веб-дизайну люди



начать игру с несколькими соперниками. Если же хотите более тонко настроить каждого из них, а также узнать, как использовать **Eraser Bot** в **CTF**, то зайдите на **http://victor.quake2.ru**, где этому вопросу посвящен большой раздел.



Загляни в Логово (http://www.quake2.com/botlair/) — Не пожалеешь



Очень интересный режим, погружающий игрока в **fnvjcathe** Чикаго 30-ых годов, с соответствующими видами оружия и обстановкой. Также в нем есть определенная достоверность, выражающаяся, например, в том, что если вовремя не отойти в сторонку и не перевязать рану, то можно умереть. Доступен для загрузки с **http://action.telefragged.com**.

Visible weapons

Это очень полезный патч для **Quake 2,** он позволяет увидеть, какое оружие держит в руках противник. Скачать его можно с **http://www.telefragged.com/vwep/.**

Stroggs Gone Mad

Патч заметно улучшает AI монстров, теперь они стреляют лежа, подбирают оружие, прыгают и ловко уклоняются от выстрелов. Находится на **www.inside3d.com/legion**.

War Mod

Приятно сообщить, что этот **mod** разрабатывается русскими программистами. В нем, как и в **TF**, существуют разные классы бойцов, флаги. Есть и новые интересные идеи; русская страница **mod'а** находится тут: **http://victor.quake2.ru/warmod,** а английская здесь: **http://www.captured.com/warmod**.

Если у вас еще остались старые или появились новые вопросы, связанные с сетевыми особенностями **Quake 2,** то смело обращайтесь ко мне по адресу **victor@quake2.ru**. Отвечу всем!

Capture the Flag (CTF)

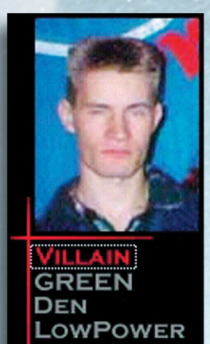
Capture the Flag популярный режим для **Quake 1,** а теперь уже и для **Quake 2.** Все очень просто. Играют две команды, у каждой есть база, на которой стоит флаг. Задача состоит в том, чтобы пробраться на чужую базу и украсть флаг, после чего донести его до своей базы, не потеряв при этом свой. Так как эта модификация стоит на многих **Quake 2** серверах России, то я советую поставить ее и у себя. Для этого надо раздобыть файл **q2ctf102.exe**, например, тут: **ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake2/ctf/q2ctf102.exe**.

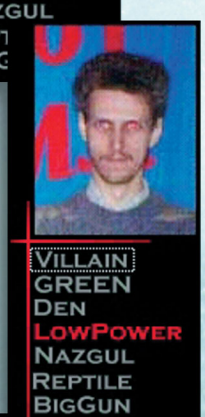
Action Quake 2

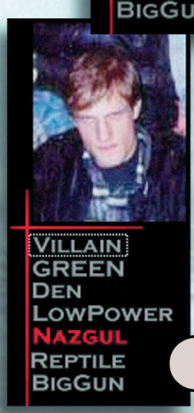
СИЛЬНЕЙШИЕ QUAKE-КЛАНЫ ПИТЕРА

ТРАКТОР

Когда в далеком 1995 году вышел **DOOM**, многие задерживались на работе, чтобы наконец-то убить Кибердемона из двустволки, недосыпали, проходя уровень за уровнем, а отдача от таких «работников» снизилась в несколько раз. Потом был **DOOM 2,** который внес оживление в геймерскую среду, так как в нем был режим **Multiplayer**, и отныне все, от мелкого служащего до мега босса «рубились» по локальной сети. Затем, наконец, вышел **Quake**, и — свершилось!!! Это была настоящая революция — «мышиный» взгляд, прыжки, 7 видов оружия(!). Такое богатство внесло невиданное доселе разнообразие в технику ведения боя, появился **Rocket Jump**, чтобы можно было забираться в недоступные для обычного прыжка места. И вот тогда-то и начали появляться кланы, которые объединяли сильнейших геймеров того времени. Первым была **БАНДА** из Санкт-Петербурга, затем появились и другие. Процесс пошел лавинообразно...







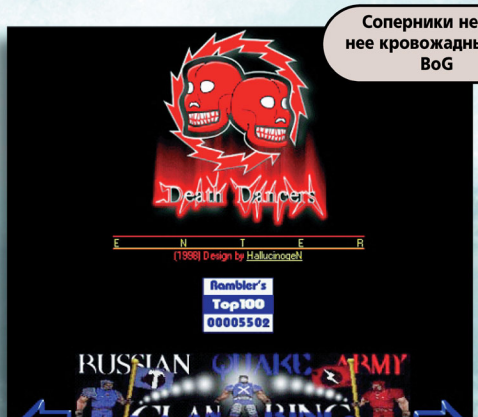
Суровые Боги Quake'а в физической ипостаси

Естественно, что сначала все кланы строились под «**Quake 1**», но как только вышел **Quake 2,** все немедленно перешли на него. И сегодня в Питере можно запросто насчитать 25, а то и 30 кланов, но, честно говоря, по-настоящему профессиональных игроков в них не так уж и много. А поскольку моя цель — правдивый рассказ об «элите» игрового сообщества родного города, то сделать выбор оказалось не так уж сложно. Речь пойдет о двух самых известных и сильных кланах Питера: **PK** и **BoG**, оба они достойны звания Лучшего Клана Питера. Но начну все-таки с **BoG'а**...

Немного истории:

Клан **BoG** (**http://www.quake.wplus.net/bog**) был основан весной 1997 года **Nark'ом** (Нарк), **Villain'ом** и **Den'ом**. Началось все с игры в **DOOM 2** у Нарка на работе, потом в **Quake** (в стандарт и **Project 1**). Вот тут-то Нарк понял, что пора создавать клан. Назвали его **BoG-Barrel Of a Gun**. Чтобы развивать деятельность клана в направлении «паблик рилейшенс», были ангажированы **КЛОУН QuakeMan** и **GREEN**, известный модератор **SPB.DOOM**. Немного раньше были приняты хорошие игроки с сервера **T12: LowPower** и **Koff. LP** прижился, а вот **Кофф** не очень. Таким составом клан и играл на сетке у **Нарка**, иногда приглашая в гости известных питерских геймеров. Позже был принят **Nazgul**, основатель клана **Qwar**, за ним последовало еще пополнение, **Reptile** и **BiGGuN**, хорошие игроки и компанейские парни. Нарк же, наоборот, покинул клан, поскольку хотел играть в **Team Fortress**, а клан, сколоченный из игроков-одиночек, никак не мог сработаться. Пиком популярности клана стал чемпионат, устроенный **ЗАВХОЗ'ом**, ведь его выиграл лидер клана — Нарк, и с тех самых пор пошла вражда с другим кланом — **PK**.

Соперники не менее кровожадны, чем BoG



СИ: Сочетаешь ли ты членство в российском клане с пребыванием в каких-либо еще боевых союзах? Был ли ты в нескольких сразу или остался моногамен?

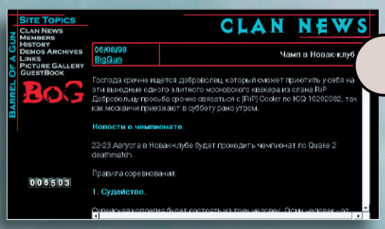
Green&Villain[BoG]: Мы состояли, состоим и будем состоять только в одном клане — **Barrel Of a Gun [BoG]!** А вот в разных кланах никогда не был. И вообще не понимаю, зачем люди меняют кланы. У нас в Питере изначально была тусовка игроков, где все друг друга знали, друг с другом общались, встречались, играли. То, что мы поделились на кланы, во многом было условностью. Просто у кого-то с кем-то больше общих интересов (не обязательно связанных с игрой). Люди все равно встречались. С кем-то чаще, с кем-то реже. Пошло модное западное веяние делать кланы, ну и мы сделали прикола ради. При этом никто не ставил основной целью групповые победы и так далее. Во-первых, это никому не было нужно, а, во-вторых, для клановых войн просто не было возможностей. Не было больших сетей, Интернет только-только появлялся, так что все это было условностью.

СИ: Что повлияло на твой выбор — страна, игра или что-то еще?

Green&Villain[BoG]: Выбор определило наличие собственной клановой сетки ;-). Кроме того, и выбора-то никакого не было, поскольку тогда, кроме **БАНДЫ** и **BoG**, других кланов и не было в Питере. А если учесть, что **БАНДА** до сих пор отказывается называть себя кланом, то **BoG** был единственным.

СИ: Чем полезно пребывание в клане с точки зрения турниров, поединков? Достигается ли при этом «новое» качество игры?

Green&Villain[BoG]: Клан помогает



БоГи не нуждаются в изысканном дизайне...

готовиться к турнирам. Особенно сильный клан, где играют одни из сильнейших квэйкеров города. Да и просто приятно общаться с единомышленниками.

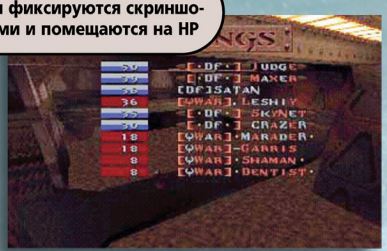
СИ: А как тебе видятся минусы пребывания в клане? Например, необходимость тратить на него какое-то время ежедневно и т.п.?

Green&Villain[BoG]: Да, есть такая необходимость, но это минус не пребывания в клане, а всей системы соревнований и турниров, похожей на гонку вооружений: сегодня надо тренироваться, чтобы не отстать от других игроков, которые тоже постоянно тренируются.

СИ: А можно ли что-то посоветовать по выбору клана?..

Green&Villain[BoG]: Выбор клана — для меня это как-то странно. Если в кланы так легко попасть, что их можно выбирать, то, на мой взгляд, это и не кланы, а так — ерунда. У нас, прежде чем попасть в клан, надо, как минимум, пообщаться с человеком. Узнать, кто он и что. Подходит ли он нашей компании. Я еще раз повторяю — игра не самое главное для нас. Главное, чтобы человек был хороший ;-. Поэтому если у кого-то стоит богатый выбор — в какой клан податься, то тут и советовать нечего. В «Алисе в стране чудес» было: «Если тебе все равно, куда ты попадешь, значит, все равно, по какой дороге идти». Тут то же самое — если вам безразлична компания, с которой будете играть, то все равно, какой клан вы выберете. А если нет — то смотрите на людей, пообщайтесь с ними, и вопросы отпадут сами собой.

Все победы и поражения фиксируются скриншотами и помещаются на HP



СИ: Есть ли интересные моменты во взаимоотношениях с другими кланами? Война, союзы, вероломство и прочие истории...

Green&Villain[BoG]: У нас идет давняя война с кланом [**PK**], раньше мы брали над ними верх, теперь они немного сильнее, но противостояние у нас давнее и всем известное.

СИ: А есть ли общение между «клансменами» в «реале» — телефонные звонки, личные встречи, посиделки в баре и т.п.? Завел ли ты новые знакомства, друзей, девушек... И не нажил ли кучи врагов?

Green&Villain[BoG]: А как же. Я не могу заснуть, если не услышу вечером голос **QuakeMan-a** ;-). И связи завел, и друзей, и врагов, а вот девушки почему-то в **Quake** играют мало, так что и познакомиться не с кем. :(

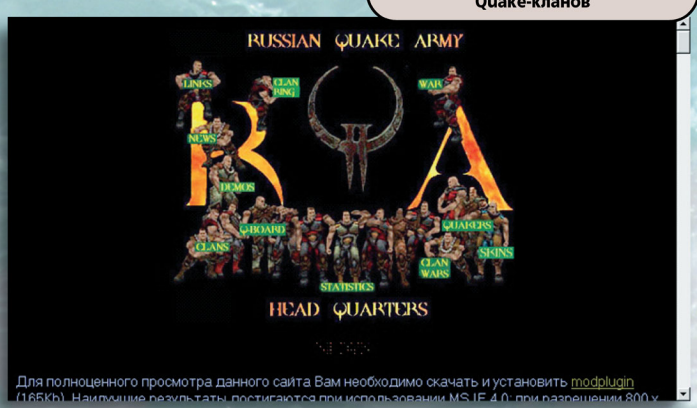
СИ: И напоследок дай нашим читателям, какой-нибудь совет по тактике или

Green&Villain[BoG]: Ну, этого-то добра в Сети хватает, так что писать неохота. К тому же на определенном этапе все фишки получаются на автомате, неосознанно. Многое приходит с опытом, и объяснять это бесполезно. Но, конечно же, как говорят в армии, учите матчасть. ;-) Без элементарного умения двигаться и грамотно использовать оружие ничего не получится. Затем необходимо знать уровень, на котором играешь — даже если ты очень хороший боец, на незнакомом уровне шансов победить не особо много. Потом идет то самое, про которое я писать не хочу, ибо есть достаточно много учебников. А вот под конец уже самым важным становится то, с кем ты играешь, кто твой противник. Когда играет толпа народу, не так интересно, а вот когда играешь дуэль... В дуэли по-настоящему играет человек против человека, тактика против тактики. Но до этого многие игроки никогда не дорастают.

И вообще, лучшая школа — это игра с более сильными противниками. Этого не заменят никакие советы!!!

СИ

Штаб-квартира цивилизованных Quake-кланов



Игра рекомендуется
для всех возрастов.
Яркий пример жанра "Аркада".
Цена доступна каждому!

Майнер
игра для всех

Эта игра-лучший способ отвлечься от работы, пока директор далеко.
С.А.Пушкин



Спрашивайте в магазинах города.
По вопросам поставок обращайтесь в компанию "LitePRO"
тел\факс(812)311-8-312 (095) 269-20-43
E-mail: litepro@mail.dux.ru

галерея незаконченных проектов

материалы для рубрики подготовлены **АКАДЕМИК**'ом

Лучше сначала увидеть, а потом прочитать...

Игровая индустрия насыщена огромным множеством событий различного рода. Покупка крупным издательством талантливой команды разработчиков — безусловно, событие. Но и появление новой картинки к давно ожидаемой игре — тоже событие и, причем, довольно важное. Именно такого рода событиям и посвящена новая рубрика «**Галерея незаконченных проектов**». Здесь вы сможете увидеть новые **screenshot**'ы к самым нашумевшим играм, самым многообещающим проектам, о каждом из которых есть что рассказать...



Carmageddon 2

Издатель: **SCI** Разработчик: **Stainless**

В данный момент я бы не стал ручаться, что в игре графика будет такая же, как на **screenshot**'ах. Картинки оставляют впечатление fake'овости, но... в то же время подтверждают многие слова разработчиков. Необыкновенная динамика, сверхреалистичная физика повреждений, качественная обработка полигонов — все это не заметить просто невозможно...

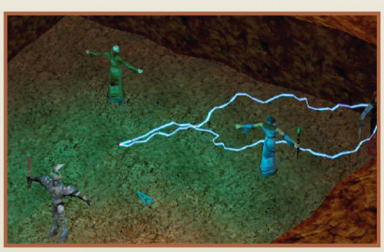




Dungeon Keeper 2

Издатель: **EA** Разработчик: **Bullfrog**

Дух старого доброго **Dungeon Keeper** угадывается с первого взгляда. Полная трехмерность, полигональные монстры, отлично проработанный вид от первого лица — кажется, что игра уже практически готова. Однако, зная причуды **Bullfrog**, я бы не стал делать выводы о скором выходе игры.





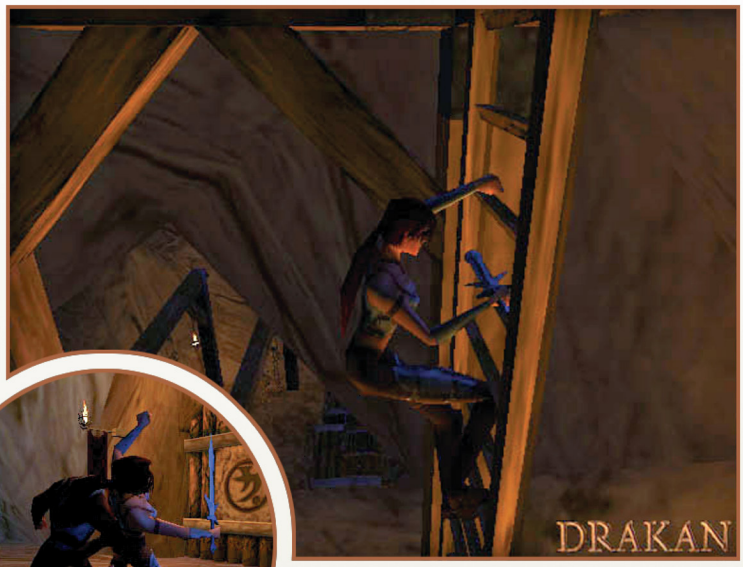




Drakan

Издатель: **Psygnosis**
Разработчик: **Surreal**







Игра, про которую почти нечего сказать. Очередной **Tomb Raider** или что-то действительно новое? Сложно сказать. Полеты на драконе оставляют впечатление свежести задумки, однако ничего конкретного о том, что все-таки окажется в конце, сказать нельзя. И, может быть, поэтому **Surreal** еще не нашел издателя для своей игры?

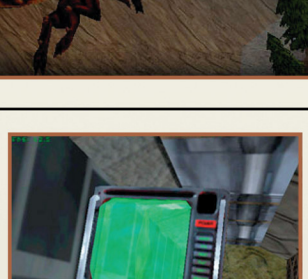




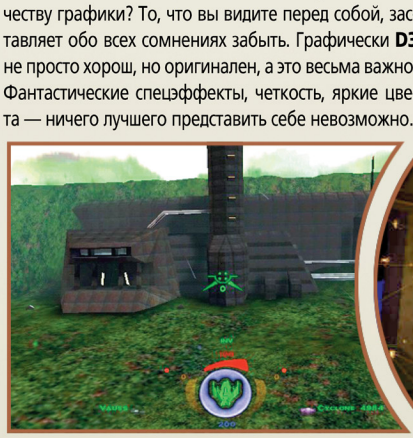
Descent 3

Издатель: **Interplay**
Разработчик: **Outrage**

После того, как у **Descent** появился конкурент в лице **Forsaken**, возникли справедливые сомнения, сможет ли **Descent 3** обогнать своего соперника по качеству графики? То, что вы видите перед собой, заставляет обо всех сомнениях забыть. Графически **D3** не просто хорош, но оригинален, а это весьма важно. Фантастические спецэффекты, четкость, яркие цвета — ничего лучшего представить себе невозможно.













HTTP://WWW.GAMELAND.RU
СТРАНА ИГР СЕНТЯБРЬ 1998
Больше SCREENSHOTов, хороших и разных...

Gabriel Knight 3

Издатель: **Cendant** Разработчик: **Sierra Studios**

Всем, наверное, известно, что **Gabriel Knight 3** не будет похож на других представителей знаменитой серии... Однако кто бы мог предположить, что настолько? Судя по всему, нас ожидает очень высокий уровень интерактивности. Взгляните на screenshot, на котором главный герой копает яму. Что это? Действия, предусмотренные сценарием? Или все-таки инициатива самого игрока? На этот вопрос мы получим ответ, когда увидим финальную версию игры.





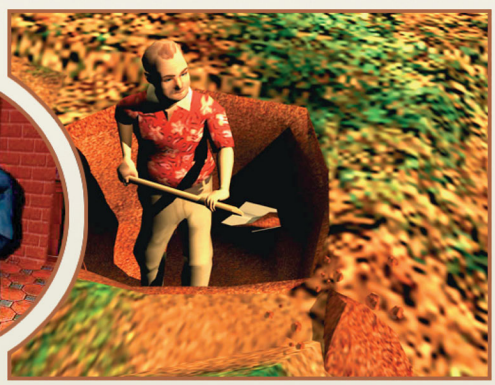










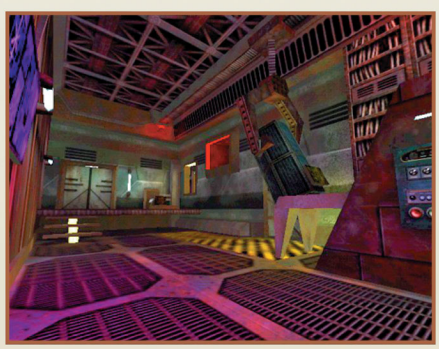


Prey

Издатель: **GT Interactive**
Разработчик: **3D Realms**

Самый загадочный проект из всех **3D-action**'ов, разрабатываемых в настоящее время, продолжает нас удивлять. Судя по недавно появившимся **screenshot**'ам, в **Prey** элементы **adventure** окажутся столь же значительными, как и элементы классического **action**. Огромное количество самых разнообразных объектов в помещениях вызывает ассоциации не столько с **Quake 2** и **Unreal**, сколько с играми серии **Tex Murphy**.











Half-Life

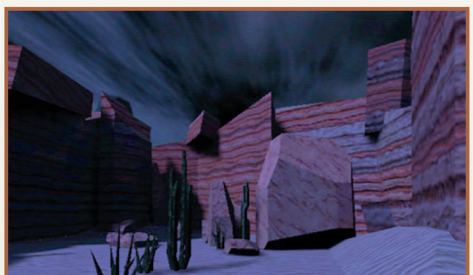
Издатель: ***Cendant***
Разработчик: ***Valve***

Достаточно одного взгляда на картинки из **Half-Life**, чтобы понять, что будет представлять собой эта игра. Сюжет в буквальном смысле слова виден - это и разнообразнейшие герои (не монстры, а именно герои) и какие-то события по сценарию (взгляните на **screenshot** с летящими вертолетами). Восхищает и технологическое воплощение. Хорошо видны четкие тени полигональных солдат, неплохо выглядят и другие спецэффекты.





















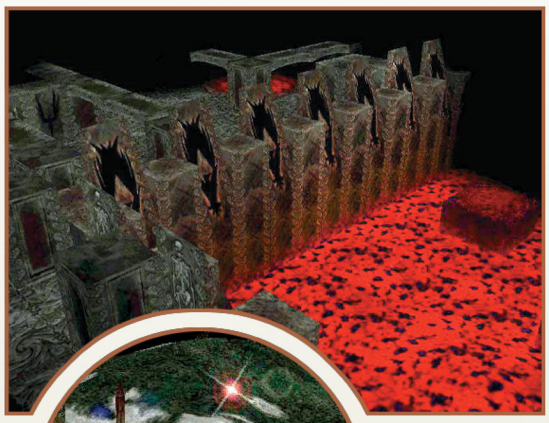


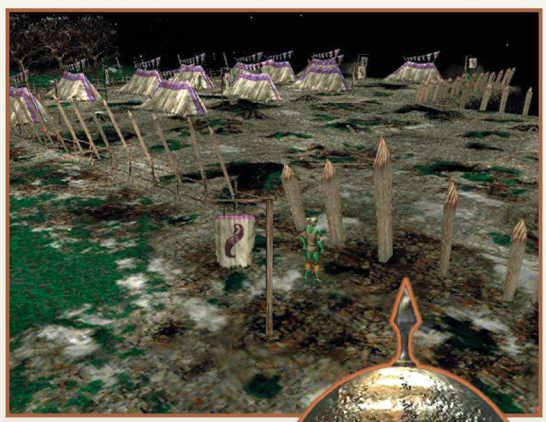
Soulbringer

Издатель: ***Psygnosis*** Разработчик: ***Psygnosis***

При взгляде на **screenshot**'ы возникают самые негативные впечатления. Твердая уверенность в том, что такого в финальной версии никогда не будет, заставляет задуматься о **fake**'овой природе картинок. Об этом говорят и некоторые другие детали... Красиво-то, конечно, красиво, но назвать то, что мы видим, реальным игровым процессом, просто язык не поворачивается. Хотя кто его знает...



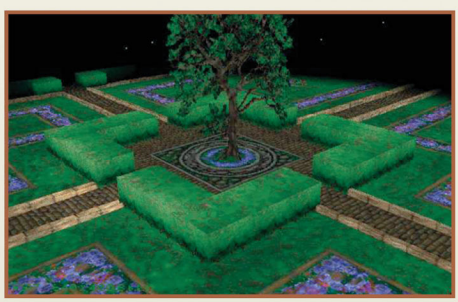












Total Annihilation: Kingdoms

Издатель: ***GT Interactive***
Разработчик: ***Cavedog***

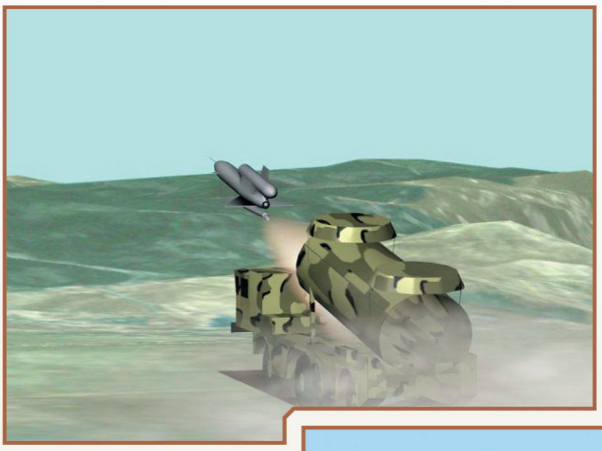
Удивительно, что можно сделать на движке трехмерной стратегии. Похоже, **Cavedog Entertainment** решила выжать из технологии **Total Annihilation** все, что можно. Футуристическая стратегия была превращена в фэнтезийную. Результат перед вами. Стиль **WarCraft**'а оказался очень к лицу миру **TA**.







SU-27 Flanker 2.0





Издатель: **Mindscape**
Разработчик: **SSI**

Технологические достоинства перечислять тут не имеет смысла — все они прекрасно видны. Другое дело, что и недостатки тут тоже имеются. Бледноватая палитра, подозрительно чистое небо, простоватые текстуры — все это не вполне приятно, но, тем не менее, не портит общие впечатления.





Wizardy 8

Выглядят **screenshot**'ы очень необычно. Для ролевой игры такая графика очень нова. Цветное освещение, полная трехмерность, красивые спецэффекты — все это замечательно. Однако невозможно не обратить внимание на то, что текстуры весьма примитивны, а поддержка **3D**-акселераторов сделана довольно грубо. Хотя для **RPG** это большого значения и не имеет.





Издатель: **Sir-Tech**
Разработчик: **Sir-Tech**









HTTP://WWW.GAMELAND.RU
СТРАНА ИГР СЕНТЯБРЬ 1998
Больше SCREENSHOT'ов, хороших и разных...

Starsiege: Tribes

Издатель: ***Cendant***
Разработчик: ***Sierra Studios***

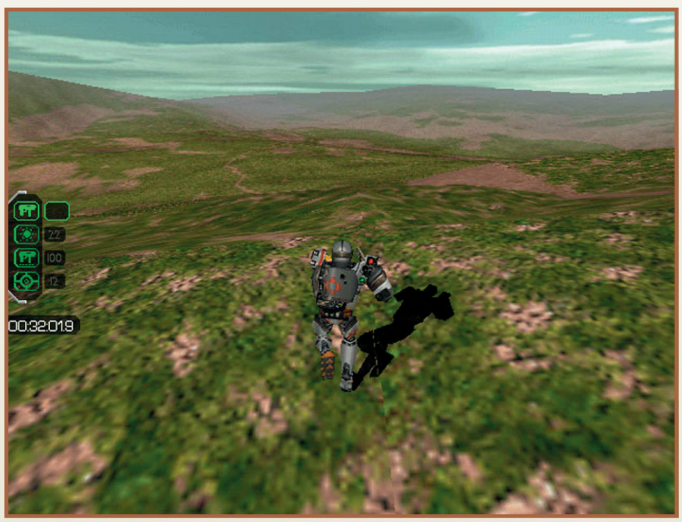
Не случайно на одной странице оказались две до крайности похожие игры: **Starsiege Tribes** и **Starship Troopers**. Сравнить графические достоинства двух игр довольно просто. В **Starsiege Tribes** в этом смысле хотелось бы отметить гигантскую территорию, на которой ведутся бои, великолепные полигональные модели бойцов и неповторимое ощущение масштабов, которое воспринимается даже при взгляде на картинки.









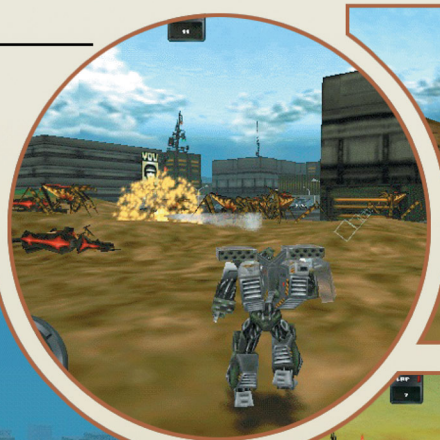




Starship Troopers

Издатель: ***Microprose*** Разработчик: ***Microprose***

Как вы помните, первые картинки из **Starship Troopers** пугали жуткой пустынностью территории. На этот раз нам можно успокоиться. Все сделано так, как обещали.









Blood 2

Издатель: **GT Interactive** Разработчик: **Monolith**

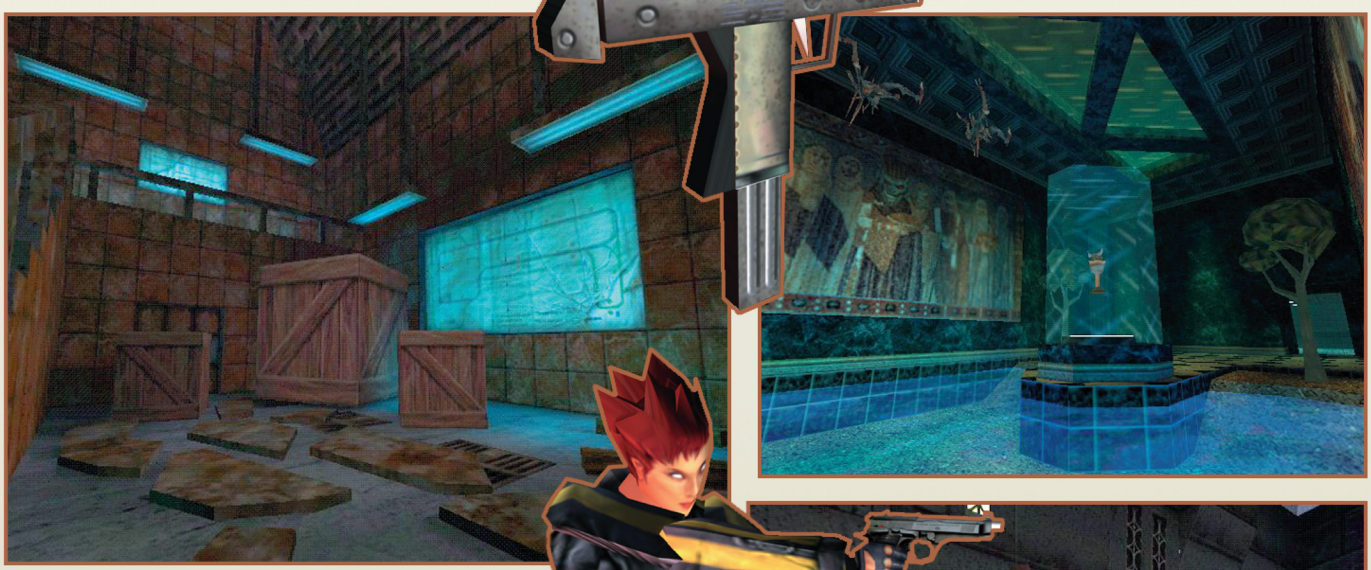
Еще один таинственный представитель разрабатываемых **3D-action**'ов. Достоинства уникального графического движка, о котором так много говорят разработчики, пока не столь явны, как могли бы быть. Цветным освещением нынче никого не удивишь, да и спецэффекты не отличаются особенной оригинальностью. А всего остального в нескольких **screenshot**'ах не увидишь. И все-таки... что-то в этом есть.

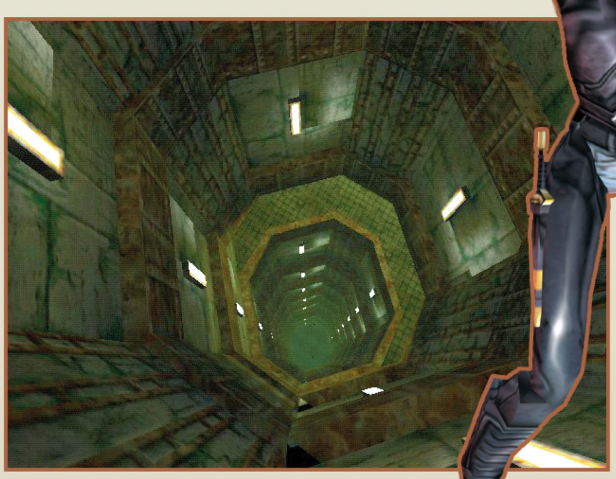


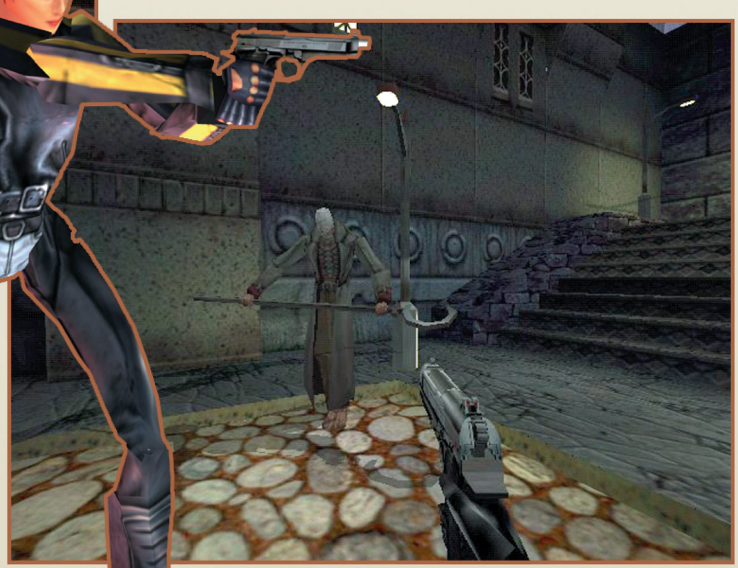












INTERSTATE'82

PC



Практически все в мире Interstate'82 разрушаемо...

Платформа: PC
Жанр: **3D Action**
Издатель: Activision
Разработчик: **Activision**
Дата выхода: ноябрь 1998
Интернет:
www.activision.com

Возможно, создавая больше года назад оригинальный автомобильный боевик Interstate'76, компания Activision и не подозревала, над чем по-настоящему она работает, какую золотую жилу откопали разработчики. Interstate оказался единственной игрой, которую можно назвать настоящим памятником в стиле ретро. В то время как, воссоздавая старые хиты восьмидесятых годов, большинство компаний заботится лишь о графике, да о внесении дополнений в игровой процесс, Activision подошла к проблеме человеческих воспоминаний необыкновенно аккуратно. Вместо того чтобы, скажем, сделать Death Track 4 в полном 3D и закупить узнаваемую торговую марку, было решено создать совершенно новую игру, которая бы не подражала старым, а попыталась перенести в современность атмосферу минувших дней. Разумеется, должным образом приукрашенную. В Interstate'76, по большому счету, кроме этой атмосферы больше ничего особенного и не было: откровенно простая графика, дикие мультики между миссиями, не так чтобы уж очень оригинальный сюжет. И, тем не менее, игра превратилась в настоящее событие и оказалась способной конкурировать даже с Carmageddon с его стопроцентно успешной формулой.

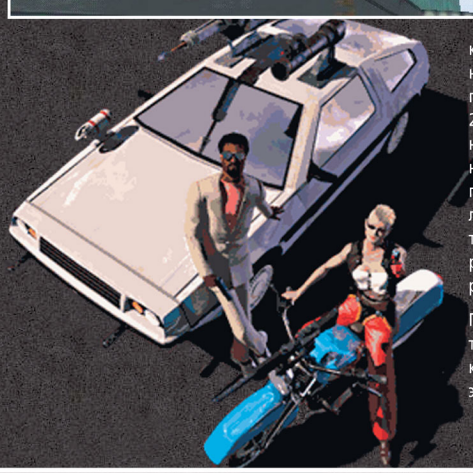


Команда разработчиков

После чего вопрос о возможном продолжении отпал сам собой. За создание **Interstate'82** взялась та же команда, что занималась и первой игрой, однако теперь она была расширена и дополнена несколькими толковыми программистами, которые буквально за полгода сумели создать для нового проекта великолепный движок, который наконец-то не имеет никакого отношения к MechWarrior 2. Несмотря на то, что, судя по названию, **I'82** намеревается немного приблизиться к сегодняшней реальности, на деле игра будет еще более ностальгической, чем первая серия. Практически по всем параметрам.







Первое, что вы увидите, запустив из привычных графических Windows'95 файл i82.com, это абсолютно черный экран, на котором вскоре появится зеленая рамочка с подписью loading. Никаких впечатляющих заставок или выскакивающих из тьмы логотипов — ведь на дворе 1982 год, а вы сидите за монитором старого-старого компьютера с монохромным монитором. Что это — Spectrum, Commodore, Apple II или старый-старый PC? Вообще-то, неизвестно. Но зато благодаря милому шагу создателей I'82 вы мигом ощутите наплыв эмоций, вспомните свой самый первый компьютер (если это, конечно, не был какой-нибудь Pentium II). Все меню и настройки в игре будут выполнены именно в этом ключе. Стиль ретро во всем. Но не беспокойтесь, это совсем не значит, что вся игра состоит из сетчатых каркасов, векторов и черно-зеленых взрывов. Напротив, Interstate, как уже было сказано, совсем не переделка старого — это творение дня сегодняшнего с оглядкой на прошлое.

Почему 82? Этот вопрос не давал мне покоя до тех пор, пока не удалось задать его продюсеру проекта — Заку Норману, совершенно случайно встреченному на Activate'98. Его ответ несколько обескуражил, но зато расставил все точки над i. «А что, у вас есть еще какие-нибудь предложения?» — задал встречный вопрос Зак. На самом деле сердцем всей игры, как это ни странно, является музыка, которая и определяет ее настрой и стиль, помогает вам почувствовать себя именно в том году, к которому относится то или иное музыкальное направление. И если в конце семидесятых в моде был фанк, который так нравится всей команде разработчиков, то в начале восьмидесятых миром правила уже совсем другая музыка, от которой наши герои также без ума. Кстати говоря, перечислить все свои музыкальные пристрастия господин Норман отказался, сославшись на то, что секреты дальнейших продолжений игры он раскрывать не намерен.

Суть игры осталась примерно той же, что и раньше. Игрок, кстати, на этот раз это Taurus, а не Groove, движется по сюжету и по различнейшим миссиям, пытаясь найти разгадку одной большой-пребольшой тайны. Теперь в деле будут замешаны американские спецслужбы, ученые, армия, и, конечно, потусторонние силы в лице внеземных цивилизаций, о существовании которых все вышеперечисленные органы хранят дружное молчание. Старые друзья Taurus и Groove, немного постаревшие, но все такие же сумасшедшие и хорошо вооруженные, как и раньше, в процессе своего поиска приключений на свою голову внезапно натыкаются на целую сеть суперсекретных объектов, расположенных посредине пустыни в Неваде, неподалеку от Лас-Вегаса. Вскоре им удается проникнуть на один из них, носящий название Area 52 (ирония разработчиков — молва приписывает названием Area 51 секретному исследовательскому комплексу в Розвелле, на том месте, где, по мнению многих людей, потерпела в конце сороковых годов круше-

Сергей ОВЧИННИКОВ



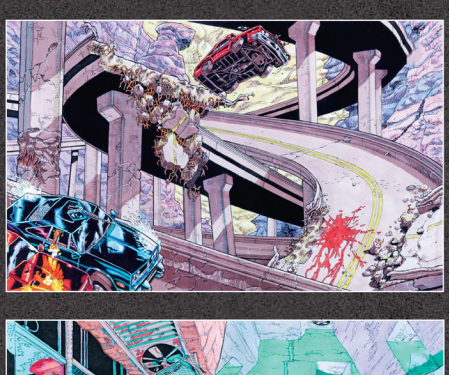


ние летающая тарелка с инопланетянами на борту). Тут-то и начинается веселье. На наших героев начинают охотиться все — спецагенты правительства, намеревающиеся нейтрализовать свидетелей «того, что увидели Taurus и Groove», бандиты, которые считают, что нашим ребятам удалось стащить с секретной базы что-то крайне ценное, ну, и, разумеется, федеральные власти, которые, как всегда, кого-то с кем-то спутали. Во всей этой суматошной и необыкновенно опасной гонке вам предстоит еще и попутно выяснять ситуацию со всеми этими инопланетными вещицами и заодно спасти от верной гибели пару-тройку старых друзей. Как всегда, в распоряжении лишь прекрасная машина с солидным боеприпасом и верный друг, готовый помочь в любой момент. Но вот сама игра точно стала лет на пять постарше.





Interstate'82 — это не только гонки и беспорядочная пальба с участием автомобилей, но также игра, в которой основной тон задает сюжетная линия. Зачастую вам придется не просто слоняться по картам и дорогам в поисках противников для превращения их в металлолом, а разыскивать предметы, ключи к разгадке тайн, общаться с различными персонажами, справляться с наемными убийцами и осуществлять разведывательные операции. Все это становится необыкновенно интересным с введением в игру дополнительного режима. Отныне вы можете абсолютно в любой момент остановить машину, зарядить свой пистолет и отправиться бродить по окрестностям пешком. Особенно полезна эта функция в том случае, когда вам необходимо обследовать какое-нибудь здание, подземелье, овраг или пещеру, в которые машина, увы, не пролезает. И хотя ваша огневая мощь в этом случае резко снижается, поскольку, как-никак, гранатомет с машины вам снять не удастся, это совсем не значит, что вы не сможете за себя постоять. Фактически при наличии соответствующей сноровки вы сможете даже победить полноценно экипированную машину противника в том случае, если, конечно, вам удастся пристрелить ее водителя. На просторах же невадских пустынь или калифорнийских гор вы также сможете встретить не только автомобили. На дорогах будут встречаться и мотоциклы (которые, кстати, вам тоже весьма пригодятся ввиду своей маневренности и маленьких габаритов). А также — некоторое количество пешеходов, среди которых попадутся весьма интересные личности. Игра от этого не станет похожа на Carmageddon, ведь давка мирных жителей не является основой благополучия, но зато игровой мир обретет еще более живой облик, что многим понравится. Людей вы сможете встретить на улице, в подземном гараже, в квартирах и офисах, а также на крышах домов с крупнокалиберными винтовками. Ну, как, попробуете угадать, что они там делают?





Разнообразие — еще один пункт в списке нововведений. Вам больше не придется бесконечно кататься по одинаковой черной дороге с двумя желтыми полосами на фоне бесконечно коричневого пейзажа. И хотя на реализацию, к примеру, джунглей в полностью трехмерном мире способностей программистов еще не хватает, разнообразные ландшафты, неимоверно сложная геометрия, обилие объектов и ужасающе потрясающе гигантские пространства нам обещаны. Плюс в игре полностью воссоздан один из самых удивительных городов мира — Лас-Вегас. Судя по тому, что нам уже удалось увидеть, все это правда. Карты в **Interstate'82** простираются в длину и ширину на многие километры. И хотя с рулеткой миры еще никто не обсчитывал, по секрету нам сказали, что в среднем каждая карта является квадратом со стороной в четыре мили. Что эквивалентно порядка 60 квадратным километрам. И, заметьте, это не просто прямая степь с одной текстурой на земле и одной на небе, а весьма детализованный и очень интересный мир. К примеру, на территории одной из военных баз существует целая гигантская сеть подземных переездов, мостов и тоннелей, пролегающих на разных глубинах и пересекающихся в десятках точек. Когда смотришь на это гигантское творение рук дизайнерских, поневоле начинаешь восхищаться размерами и проработанностью каждого элемента конструкции. Давайте также учтем и то, что в игре действует совершенно новая физическая модель, и все эти объекты, включая машины и даже людей, подчиняются одним и тем же установленным правилам. Практически все в мире **Interstate'82** разрушаемо, однако это совсем не значит, что вы когда-нибудь сможете разрушить, скажем, пятиэтажное здание. Поцарапать, выбить стекла и содрать штукатурку — это пожалуйста, но вот разрушить такое, увы, вам не под силу. Но вот зато взорвать какую-нибудь бензоколонку одним простым поднесением спички к баку — это всегда пожалуйста.

Технологически движок **Interstate'82** близок к Heavy Gear 2, поскольку команды той и другой игры работали над ним совместно. Отличительной особенностью является полная ориентация на 3D-акселераторы, причем предпочтение отдается новому поколению, тому, что пришло на рынок вместе с Voodoo2. Обилие текстур требует значительных объемов памяти на акселераторе, так что обычного Monster 3D может и не хватить. По всем правилам реализовано освещение и в процесс вплетены динамические текстуры с эффектами отражений, «последний писк» трехмерной моды. Точно так же, как и в Need for Speed 3, по машинкам бегут текстуры, отражающие на полированных капотах и крыльях окружающую действительность. Но все это, заметьте, в полном 3D со свободой перемещения на огромных картах. Обилие зданий и объектов поражает, особенно в миссиях, происходящих на городских улицах. Погонять ночью по пустыне также не просто приятно, а просто фантастически приятно. Так что, похоже, в **Interstate'82** с графической точки зрения все сделано правильно. Еще одна замечательная деталь игры касается режима multiplayer. Чтобы сделать его максимально открытым и удобным, разработчики позволят вам входить и выходить из игры в любой момент, точно так же, как в Quake или любом другом современном 3D Action. Это, несомненно, повысит популярность игры среди поклонников многопользовательских сражений. И два слова о музыке. Это предмет особой гордости разработчиков, ведь в процессе создания саундтрека к игре приняло участие несколько известнейших групп тех времен, так что песенки должны быть отменными.

К ноябрю, когда **I'82** предположительно будет готов, у нас найдется множество игр, с которыми мы хотели бы провести время. Однако, я считаю, что даже в самом разгаре сезона вы не пожалеете о том, что поиграли в этот маленький большой шедевр.

СИ



CIVILIZATION: CALL TO POWER

PC

Страна Игр СЕНТЯБРЬ 1998

Сергей ДРЕГАЛИН

Советую вам не слишком обольщаться по поводу **Civilization: Call to Power** — нового проекта от Activision. Насколько можно судить, того скачка, который имел место от первой «Цивилизации» ко второй, не будет. **Call to Power** имеет смысл рассматривать как прогрессивный add-on с некоторыми незначительными модификациями и нововведениями. По крайней мере, такова ситуация на сегодняшний момент, возможно ребята из Activision еще успеют изменить выбранный курс.

Игра выглядит намного более аккуратно и детализировано, нежели предшественница.

Платформа: PC
Жанр: **turn-based strategy**
Издатель: Activision
Разработчик: **Activision**
Дата выхода: Рождество
Интернет:
www.activision.com

Немного расширятся игровые рамки временного охвата — от 4000 года до Рождества Христова и до 3000 соответственно после его Рождества. Итого получается семь тысяч лет. Если вы знакомы с оригинальной «Цивилизацией», то заметите, что передвинулась только вторая временная планка, а это означает (если не изменится масштаб, который с XX века определялся как один ход — один год), что особое внимание будет уделено развитию нашей цивилизации в третьем тысячелетии. Отсюда и все вытекающие последствия — сочетание реальных технологий с грядущими технологиями, исторических подразделений с футуристическими войсками, реальных чудес света с чудесами будущего... Конкретно упоминаются чуждые условностям биологический терроризм и религиозная конверсия. Вот тебе и прогрессивное человечество предстоящего тысячелетия!



Говорится и о таких нововведениях как готовность юнитов к сражению и продвинутая система определения очередности





хода. Изменилась графика — скриншоты демонстрируют серьезную работу над интерфейсом и общим дизайном игры. В целом, игра **Call to Power** выглядит намного более аккуратно и детализировано (особенно это касается юнитов и ландшафта), нежели предшественница, хотя корни нового проекта все равно мгновенно узнаются.

Напоследок несколько слов о тяжбах по поводу обладания правами на использование названия «Civilization» между тремя компаниями — Avalon Hill, Activision и MicroProse. Первая еще довольно давно выпустила «оригинальную» Civilization, причем оная была в исключительно настольной (бумажной) форме. Затем последовала игра Advanced Civilization, которая была представлена как в бумажном, так и в компьютерном виде. На данный момент Avalon Hill и ее родительская компания Monarch Avalon продали все права на две названные игры MicroProse.

Едем дальше. Activision, глядя на ошеломляющий успех серии Civilization, тоже решила заполучить свой кусочек солнца и анонсировала игру **Civilization: Call to Power**, которая выполняется по лицензии MicroProse. Activision обладает всеми правами на этот проект и его продолжение (если таковое появится) не только для PC, но и для консолей. Кроме этого, в довесок MicroProse передала Activision все права на приставочный вариант Civilization 2.

А что сами ребята MicroProse? Они совершенно спокойно продолжают работать над Civilization 2 Multiplayer Gold Edition и Civilization 2: The Test of Time, которые появятся в обозримом будущем.

СИ

ULTRAFIGHTERS

PC

Сергей ДРЕГАЛИН

Грядущий энергетический кризис все грядет, грядет и... не наступает. Пессимистические настроения семидесятых, когда нашему человечеству пророчилось не более двух-трех десятков лет нормальной жизни, стали историей. Сейчас ученые мужи смотрят в будущее весьма оптимистично, утверждая, что ближайшие лет сто волноваться по поводу исчерпания природных ресурсов не нужно. В общем, на наш век хватит; хватит и нашим детям, и внукам, и лишь правнукам уже придется задумываться над альтернативными источниками энергии.

UltraFighters — скорее аркада, нежели симулятор.

Платформа: PC
Жанр:
аркадный авиасимулятор
Издатель: Interactive Magic
Разработчик: **Interactive Magic**
Требование к компьютеру:
P200, 16Mb RAM, SVGA
Дата выхода: **осень 1998**
Интернет:
www.imagicgames.co.uk

К XXVI веку, в котором происходят события **UltraFighters**, от запасов нефти и газа точно ничего не останется. По сюжету игры, человечество двадцать шестого столетия переориентировалось на использование электрической энергии, а бензиновые динозавры канули в лету. Небесными просторами правят самолеты с электрическими двигателями (**UltraFighters**). Нетрудно догадаться, что КПД подобных двигателей явно уступает КПД керосиновых собратьев, поэтому максимальная скорость истребителей XXVI века не является их сильным местом. Зато по части авионики, аэродинамики и бортового оборудования наши потомки ушли далеко вперед, сравнивая с сегодняшним днем. Чуете, какая картина вырисовывается? Самолеты класса **UltraFighters** не слишком быстрые, но маневренные и устойчивые, легкие и вооруженные лишь тепловым оружием, но способные резко менять курс лишь по малейшему движению пилота...





Игра предполагает близкий воздушный бой, так как тепловое (и другое электрическое оружие) эффективно на коротких дистанциях. В некоторой степени такие бои можно сравнить с поединками асов Второй Мировой войны. Видимо, успех сражений будет во многом определяться реакцией играющего и его талантом крутить ручку джойстика, ведь игра **UltraFighters** — скорее аркада, нежели симулятор.

Взлет и посадка происходят отнюдь не с ВВП какого-либо наземного аэродрома, а с авианосца. Причем особенно интересен взлет, когда истребитель «выплевывается» из специальной пушки (помните произведение Ж.Верна «Из пушки на Луну»?) и, как пуля, несется к небесам.

Кстати, не лишним будет отметить, что по ходу игры можно будет не только совершенствовать своего любимчика, но и прикупить более новый и совершенный истребитель. Источником доходов служат успешно выполненные задания, причем главный герой, видимо, человек увлеченный, и все потом и кровью заработанные капиталы будет вкладывать исключительно в техническое перевооружение.

Основной противник в игре представлен военными силами могущественной корпорации Zindo. Во время вылетов вы столкнетесь не только с подобными вашему «электроистребителями», но с морскими судами, силами ПВО, сверхзвуковыми поездами и т.п. В общем, представлен полный набор.

Будет поддерживаться multiplayer в любой форме. Движок игры (скорее всего, это DEMON 1.5, хотя не исключено, что и DEMON 2) потребует Pentium 200 без ускорителя или Pentium 166 с оным.

СИ

REVENANT

Eidos

В Revenant будет реализована весьма продвинутая система сражений, сравнивая, к примеру, с Diablo...

Платформа: PC
Жанр: **RPG**
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: **Eidos Interactive**
Дата выхода: Рождество
Интернет:
www.eidosinteractive.com



Eidos откровенно не желает делиться информацией о своем проекте Revenant. Продюсер Матт Миллер (Matt Miller) мотивирует это тем, что «не хочется раскрывать все секреты, чтобы не портить вам удовольствие». Что же, оставим это заявление на совести разработчиков и ограничимся тем, что есть, т.е. достаточно общими вещами.

Итак, **Revenant** представляет собой фэнтезийную RPG, по своему духу близкую к Diablo и Ultima. Движок игры, в отличие от движка того же Diablo, полностью трехмерен, поэтому Revenant выглядит менее впечатляющим с точки зрения прорисовки и детализации (интерфейс игры, разумеется, прорисован заранее, поэтому сказанное к нему не относится), хотя и обладает большим потенциалом.

Начнем с предыстории. Где-то в Океане есть мистический остров, на котором жил честный и трудолюбивый народ, звавший себя Ahkuilon. Веками здесь царили мир и покой, но вдруг над этим оазисом спокойствия разразилась страшная гроза. Черные монахи похитили дочь самого владыки острова. Лучшие воины и самые отчаянные храбрецы бросились на спасение девушки, но всех их ждала печальная участь — ни один из них больше не вернулся в родные края. Убитый горем отец долго не мог найти себе места, проводя бессонные ночи в раздумьях о том, как вернуть свою дочь. Неожиданно ему на память пришло одно имя — Locke. Это действительно был именно тот герой, который мог бы бросить вызов силам зла и вернуть старику-отцу его красавицу-дочь (в прямом тексте про внешность девушки ничего не сказано, но позвольте маленький домысел). Была, правда, одна маленькая загвоздка — Locke умер столетия назад и его прах давно уже развеян по ветру. Отчаянью правителя не было предела, но каким-то чудесным образом он сумел все же вновь призвать к жизни легендарного воина, который и призван олицетворять вас в игровом мире **Revenant**... Очевидно, что поиск принцессы есть важная часть игры, но помимо нее, главного героя ждут еще более глобальные квесты и задания. Собственно, спасение дочери — лишь повод для весьма масштабных приключений.

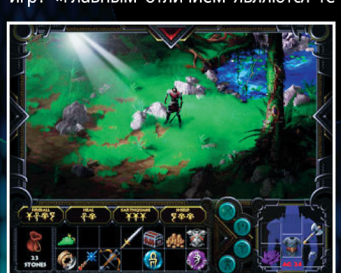








Но вернемся к самой игре. Путь, выбранный разработчиками, весьма тернист, так как одним обещанием «убить» Diablo уже никого не удивишь. Вышла Ultima Online, появился потрясающий Might And Magic VI, вот-вот появится Baldur's Gate, не так много осталось и до выхода Wizardry VIII, не за горами и Diablo 2... Чем же будет выделяться **Revenant** на фоне названных игр? «Главным отличием являются те чувства, которые охватят игрока. Глядя на экран, будет казаться, что вы смотрите фэнтезийное произведение; в основном это удается за счет тщательной прорисовки даже самых, казалось бы, незначительных деталей», — утверждает Матт Миллер. Далее он развернуто повествует о Луне, свет которой привносит в ночные пейзажи голубоватые оттенки (не поймите превратно), о плавящихся свечах, которые оставляют лужицы воска, о факелах, которые дают динамический свет. Весьма пространно, вам не кажется?





Зато по поводу поединков есть более конкретная информация. В **Revenant** будет реализована весьма продвинутая система сражений, сравнивая, к примеру, с Diablo, где все сводилось к щелканью кнопкой мышки. Насколько можно судить, сражения происходят в реальном времени и напоминают классические файтинги, с возможностью не только по-разному атаковать противника, но и блокировать его выпады.

Прогнозы относительно **Revenant** следующие. Успех игры может быть обеспечен только в том случае, если ребята из Eidos реализуют в финальной версии с десяток-другой лихих сюрпризов, которые сумеют сделать их творение чем-то неординарным. Не стоит забывать и о gameplay, иначе играбельности, которая тоже может стать козырем игры. Но на данный момент **Revenant** не так уж сильно впечатляет, хотя, безусловно, и обладает некоторым потенциалом.

СИ

Сергей **ДРЕГАЛИН**

SWORDS & SORCERY: COME DEVILS, COME DARKNESS

PC

Swords & Sorcery в полной мере использует правила RPG, немого переаранжировав их на свой лад.

Платформа: PC
Жанр: **RPG**
Издатель: Virgin Interactive
Разработчик: **Virgin**
Дата выхода: Рождество
Интернет: **www.via.com**

FIRST-PERSON-THIRD-PERSON-VIRTUAL-REAL-TIME-TURNED-BASED-TIME-PHASING-3D-INDOOR-OUTDOOR-ALL-ENVIRONMENT-MUITI-PLAYER-SINGLE-PLAYER-MULTI-PARTY-PC-ATTRIBUTE-ABILITY-EXPERIENCE-SKILL-BASED-INTERACTIVE-ADVENTURE-COMBAT-QUEST-MYSTERY-LIVE-ROLE-PLAYING-SIMULATION-GAME-WITH-TONS-O-GOODIES-BADDIES-NASTIES-LAFFS-MAGIC-AND-A-FEW-NAKED-BABES

«Охарактеризовать игру в двух словах?» — искренне удивился Дэвид Брэдли (David Bradley), лидер проекта **Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness**. «Мне, вообще-то, и одного хватит», — безапелляционно заявил он, набирая в грудь побольше воздуха. «Это first-person-third-person-virtual-real-time-turned-based-time-phasing-3D-indoor-outdoor-all-environment-muiti-player-single-player-multi-party-PC-attribute-ability-experience-skill-based-interactive-adventure-combat-quest-mystery-live-role-playing-simulation-game-with-tons-o-goodies-baddies-nasties-laffs-magic-and-a-few-naked-babes». Что же, такой ответ вполне в духе Дэвида Брэдли (хотя последняя пара слов — не более чем фантазии).

Брэдли — весьма колоритная и известная персона. За его плечами работа над двумя последними играми серии Wizardry (для справки — считаются самыми удачными из всего сериала). В Swords & Sorcery, по его словам, будут реализованы все те идеи, которые по каким-либо причинам остались неосуществленными. Брэдли весьма охотно рассказывает о новом проекте, причем подчас в весьма... э-э... фривольной форме.

Конечно, формулировка Дэвида Брэдли «в одно слово» наиболее полно отражает суть игры, но мы попытаемся обойтись более простым, а, главное, коротким сравнением. Насколько можно судить, **Swords & Sorcery** представляет собой винегрет из Wizardry, Daggerfall и отчасти Quake.

Ключевым словом в определении жанра игры является RPG, но туда же необходимо добавить и action. Собственно, ничего плохого в этом симбиозе нет, ведь с каждым днем все четче вырисовываются тенденции по сокращению «чистокровных» игр, т.е. тех, которые можно однозначно причислить к какому-либо конкретному жанру. Появляется все больше и больше полукровок и, по всей видимости, **Swords & Sorcery** будет именно такой мультижанровой игрой, основой которой является RPG.

Игровая среда представляет собой средневековый мир, где балом правят сталь и магия. Централизованная власть присутствует лишь формально, реально же повсюду творится беззаконие и самоуправство. Никто не осудит вас и не потащит в суд за убийство разбойника, но никто также не будет переживать за вашу жизнь, если совершенные вами действия расценят как бандитизм.

Конкретные игровые события разворачиваются в местечке под названием Gael Serran (созвучно «Gael Terrain» — Кельтские Земли). Вся каша заварилась из-за предания о могущественном, но проклятом мече, называемом Mavin. Так или иначе, сюжетная линия окажется связанной с древним Египтом, с таинственным волшебником, который заключил страшную сделку, чтобы обрести бессмертие, с легендами драконов, с затонувшим подводным городом, с неизведанными руинами, подземельями, гробницами.

Игра **Swords & Sorcery** основана на классической RPG'шной системе набора команды. Как и в Wizardry VII, в отряд можно набирать до шести персонажей. По желанию вы можете «вселиться» в любого из своей команды, в этом случае он будет находиться под вашим непосредственным командованием. Остальные пятеро будут плестись за вами нестройным шагом, но во время сражений «неуправляемые» окажутся под управлением AI.

Движок **Swords & Sorcery** поддерживает трехмерную графику и работает в шестнадцатибитовом цвете (наличие ускорителей очень желательно). Реализованы три вида обзора на происходящие события: глазами выбранного персонажа, из-за спины и с помощью внешней камеры. Кстати, обратите внимание на скриншоты. Очень хорошо заметно, что фигуры, которые относятся к интерфейсу (в левой и правой частях экрана) полностью соответствуют прототипам, которые непосредственно участвуют в игре (включая экипировку и пропорции). Они не просто узнаются, а являются точными уменьшенными копиями. Кроме этого, заметно высокое качество прорисовки как противников, так и самих персонажей. В частности, движок игры позволяет видоизменять персонажи в зависимости от их физического состояния, переносимых предметов и даже от их возраста. «По ходу игры у ваших персонажей будут расти волосы», — добавляет Ли Якобсон (Lee Jacobson), представитель Virgin. Не исключено, что по своим возможностям движок Swords & Sorcery вполне сможет потягаться с движком Wizardry VIII.



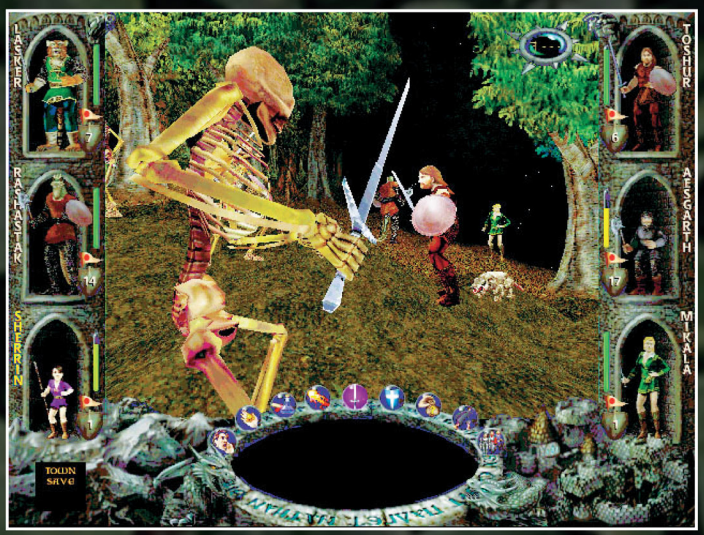






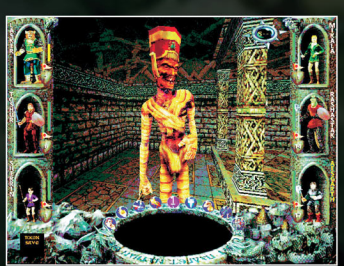
В глубине можно увидеть фигурку на коне. По всей видимости, на скакуне лихо восседает не кто-нибудь, а самая маленькая участница вашей партии — Sherrin

Сергей ДРЕГАЛИН

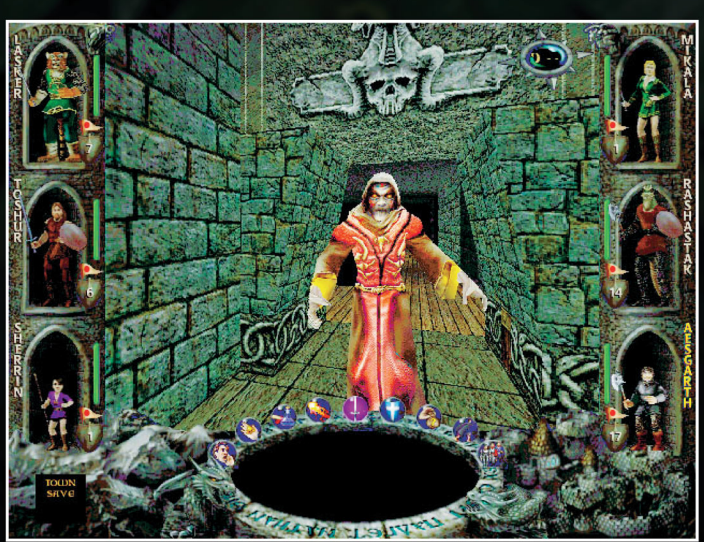








Несколько слов о дизайне уровней. Планируются как открытые, так и подземные уровни, причем на поверхности могут быть реализованы различные «капризы природы», а также смена дня и ночи. Намечается, что размер территории подземных уровней не будет на порядки выше, нежели размер открытых. Но, скорее всего, постоянно наслаждаться богатыми пейзажами, которые имели место в Daggerfall, не суждено, разработчики ориентируются больше на Hexen 2 (умеренное количество открытых пространств). Мир **Swords & Sorcery** будет заселен самыми разными тварями, коих можно насчитать до 80 типов (про NPC ничего конкретного не говорится, есть вероятность, что их не будет совсем). Уже сейчас понятно, что разнообразию противников можно только дивиться — вооруженные мечами скелеты, обезумевшие сектанты, дикие обезьяны, нетленные мумии, злобные призраки и т.п. и т.д.



Много внимания уделяется интерфейсу игры. «Играя в Diablo, я не испытывал поросячьего восторга от того, что каждые полчаса мне приходилось проделывать весь путь назад до деревни, чтобы прикупить маны», — делится своими впечатлениями продюсер игры Кевин Поттер (Kevin Potter). Видимо, про телепорталы он не слышал, ну, да ладно. «В **Swords & Sorcery** предусматривается возможность мгновенного перемещения между городами, так как в них придется частенько заходить для купли зелий», — с гордостью отмечает он. Похвально, ничего не скажешь.

Swords & Sorcery в полной мере использует правила RPG, немого переаранжировав их на свой лад. Любой персонаж обладает набором из восьми характеристик — четырех ментальных и четырех физических. Каждая характеристика, в свою очередь, может принимать значения от восьми до двадцати одного. Привычные расы в **Swords & Sorcery** зовутся Кланами, их насчитывается десять штук. В основном набор стандартный — люди, карлики, эльфы, орки; плюс несколько новых добавлений — Whiskas (двуногие создания из семейства кошачьих), Ratlings (гуманоиды с длинными хвостами), Lizzords (люди-хищники) и Oomphaz (слонообразные существа), некоторых из них можно лицезреть на скринах. Классы отныне кличутся Ролями, причем они не являются строго фиксированными для какого-либо персонажа. Иными словами, с ростом experience points и повышением характеристик можно так же осваивать и новые классы, простите, Роли. Некоторые Роли могут быть доступны только в том случае, когда персонаж сам на себе испытал их воздействие (Брэдли упоминает пример с вампирами — однажды укушенный...). Кроме этого, некоторые персонажи смогут добиться особого мастерства в применении своих навыков. Например, тот же вампир сможет не только питаться кровью врагов, но и становиться невидимым в ночное время суток.

Кастование заклинаний в **Swords & Sorcery** мало чем отличается от большинства RPG'шек — для каждого заклинания есть определенное число зарядов (то число раз, сколько это заклинание можно применять). Во время отдыха происходит «перезарядка», т.е. восстановление заклинаний.

Достаточно интересно решена проблема с выбором модели сражения. В любой момент можно будет переключиться из real-time в turn-based. Кроме этого, в real-time можно ускорить или замедлить ход течения времени. Звучит многообещающе, на практике посмотрим, насколько все это будет работать.

Команда разработчиков всерьез относится к multiplayer. «Вы можете создать персонаж в одиночном режиме, после перекинуть его в онлайновые сражения, затем вновь вернуть в одиночную игру». Звучит заманчиво, но очень многие отказались от этой возможности не из-за технических трудностей, а из-за нарушения игрового баланса. Какие меры предпримут (и предпримут ли) разработчики **Swords & Sorcery**, чтобы избежать «разбалансировки», пока неизвестно. В любом случае, в многопользовательской игре будут доступны как deathmatch, так и cooperative.

Нет сомнений, что протагонист проекта Дэвид Брэдли — весьма талантливый дизайнер и стилист. Успех серии Wizardry был во многом обеспечен последними двум частями, в создании которых Брэдли принимал самое непосредственное участие. Новый проект **Swords & Sorcery** вполне может стать началом «звездной» серии, а может оказаться и полностью провальным из-за обилия новаторских идей или из-за несбалансированности. Увы, на данный момент более точных выводов сделать невозможно.

СИ

Сергей ДРЕГАЛИН

PC

HERETIC 2

Платформа: PC
Жанр: **3D action**
Издатель: Activision
Разработчик: **Raven Software**
Дата выхода: Рождество
Интернет:
www.activision.com

ИСТОРИЯ ОДНОГО ЭЛЬФА

Не очень-то приятно ломать устоявшиеся стереотипы. Большинство геймеров уже давно смирилось с мыслью, что Hexen — сиквел к **Heretic**, а тут выясняется, что ан нет, ничего подобного. Точнее сказать, Hexen продолжал лишь одну из сюжетных линий, в которой повествовалось о трех Змеиных Всадниках (D'Sparil, Korax и Eidolon). Кроме того, события Hexen разворачивались задолго после событий, имевших место в **Heretic** (если быть точным, то за тысячу лет).



Игровой мир Hertic 2 будет представлен 22 уровнями, дизайном и стилистикой которых занимается Джеральд Бром. Уровни, как правило, будут выполнены в стиле мрачного готического фэнтези.









Итак, забудем на минутку зловещих Всадников и обратим свой взор к незабвенному эльфу Корвусу (Corvus), который только-только опустил свой арбалет, разделавшись с первым из тройки — Д'Спарилом. С чувством выполненного долга эльф отправился в родные края, чтобы поведать соотечественникам о своих злоключениях. Каково же было его удивление, когда вместо мирных и цветущих пейзажей он увидел опустошенные земли, на которые была наслана магическая чума. Впрочем, эльфа-терминатора легко не запугаешь, для него лишь нашелся новый повод для драки.

Добро пожаловать в **Hertic 2,** опус от Raven. Компания не стала изобретать велосипед, а пошла по давно утоптанным тропкам, вновь лицензировав движок, сотворенный Id Software (на сей раз выбор пал на движок Quake 2).

HERETIC ДА НЕ ТОТ

Создатели игры решительно отказались от первоначальной концепции **Heretic**, где действие происходило с «видом из глаз» главного героя. Отныне будет использоваться специальная камера, которая «привязана» к персонажу; нечто подобное, если вы помните, применялось в Tomb Raider.

Этот ход создателей игры легко объясним — применение данной камеры дает возможность более полного и всестороннего обзора окружающего мира. А в нем, разумеется, есть на что посмотреть. Ребята из Raven навернули максимум спецэффектов, скрины это наглядно демонстрируют. Но вот сам эльф выглядит немного комично: чрезмерно длинные ноги, непропорциональная фигура, слишком уж оттопыренные и острые уши...



Кто знает, может быть именно таким и должен быть настоящий эльф, но мне лично куда более импонирует образ, созданный в первом **Heretic** — таинственный монах, закутанный в темный балахон. Но оставим это на совести разработчиков, не исключая, что в динамике главный герой будет производить более приятное впечатление.

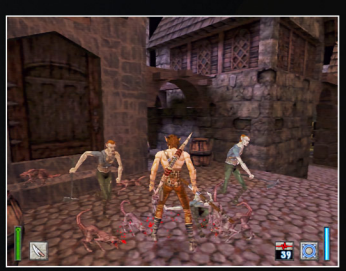
Игровой мир **Hertic 2** будет представлен 22 уровнями, дизайном и стилистикой которых занимается, в частности, и Джеральд Бром (см. врезку). Уровни, как правило, будут выполнены в стиле мрачного готического фэнтези, но вообще дизайнеры стараются сделать их как можно более разнообразными, сохранив при этом единый стиль. Приятно отметить, что в планах разработчиков не только «клаустрофобные» уровни, но и открытые (типа полей и лугов, кои были в Hexen 2). К сожалению, пока скромно умалчивается, насколько запутанными и масштабными будут уровни. Бич Hexen — «многоэтажные» лабиринты с хаотично разбросанными кнопками — по идее не должен бы относиться к **Heretic 2,** но кто знает...

Переход от этапа к этапу будет в обязательном порядке включать в себя либо видеовставку, либо ролик, выполненный с использованием движка игры (правда, подобный подход может вызвать чрезмерный контраст). В том или ином

Сергей ДРЕГАЛИН









случае данные вставки предназначены для наглядной демонстрации развития сюжетной линии.

Учитывая то, что Джеральд Бром, принимающий в проекте самое непосредственное участие, хорошо владеет рукопашным боем, неудивительно, что и Корвус силен в единоборствах. Но, конечно же, воевать только голыми руками не придется, будьте уверены. Планируется оставить часть оружия из оригинального **Heretic** (например, Hell Staff) и добавить что-то свеженькое.

Противники, которых будет в игре около двадцати видов, будут, по всей видимости, брать не числом, а умением. В этом смысле хорошими ориентирами для **Heretic 2** стали такие игры, как Unreal, Die By The Sword и другие, в которых поединок с монстром представляет собой достаточно индивидуальную схватку. **Heretic 2** станет придерживаться этой же модели поединков, хотя и не факт. Скорее всего, сражения будут представлены в двух ипостасях — дистантный бой и контактные поединки. В последнем случае в ход пойдет холодное оружие (например, мечи), на больших дистанциях оправданным будет использование магии.

Обещается, что противники покажут чудеса акробатики и завидное мастерство владения оружием. Хотя относиться к подобным обещаниям нужно с изрядной долей скептицизма, все-таки в одиночной игре все противники не могут сражаться на уровне ботов, собственно, это и не нужно. Поведение монстров, их реакция на ваши действия будут достаточно разумными (противники начнут удирать от магических стрел в воду, стрэйфиться, приседать, прыгать, в общем, бороться за свою жизнь из всех сил). Кроме этого, каждый из обитателей виртуального мира **Heretic 2** станет обладать некими индивидуальными чертами и, если можно так выразиться, уникальным характером. К слову, на своем пути вы встретите и NPC, которые, возможно, помогут вам в нелегкой борьбе со злом.



Эксперимент с набором опыта, который имел место в Hexen 2, показался разработчикам удачным, и они решили привнести его и в **Heretic 2.** По мере набора experience points, Корвус сможет применять более мощную магию и разучивать новые заклинания.

Обещается серьезный multiplayer, вплоть до создания бесплатного игрового сервера. Видимо, лавры Battle.net до сих пор не дают кому-то покоя.

Системные запросы игры ориентированы на продвинутые компьютеры. Скорее всего, в обязательном порядке будет требоваться трехмерный ускоритель с чипсетом уровня voodoo 2, иначе (без акселератора) системные требования выйдут за все разумные рамки. Впрочем, подобное положение вещей легко объяснимо, Raven буквально нашпиговали движок Quake 2 различными спецэффектами, отсюда и все беды с высокими аппаратными требованиями.

Релиз запланирован на Рождество.

СИ



Будет, разумеется, присутствовать и главный злодей, уничтожение которого и является сверхзадачей игры. Кто (или что) им станет конкретно, пока не анонсировано.



ДЖЕРАЛЬД БРОМ

К своему стыду, увлекаясь творчеством Гигера и Валеджо, я ничего не знал о Джеральде Броме. Скажу больше, как оказалось, любой геймер хорошо знаком с его произведениями. Не верите? Сейчас докажу — к работам Брома относится оформление коробок Doom 2, Heretic, Dragonlance, Dark Sun и некоторых других. То-то же. Ознакомиться с творениями Брома можно по следующему адресу: www.cale.com/brom/.

Надо сказать, что в проекте Heretic 2 Бром занимает одну из ключевых должностей. Этот человек отвечает не только за концептуальную графику, но и за общую стилистику игры, ее атмосферу и дизайн.

Немного биографической информации. Сейчас Джеральду Брому 33 года. Он родился в Джорджии, но поскольку его отец был военнослужащим и находился в постоянных переездах, будущий художник провел не так уж много времени на своей родине. Он побывал в Алабаме, на Гавайях, в Японии и в Германии. Надо отметить, что именно Страна Восходящего Солнца произвела на молодого Брома наиболее сильное впечатление, в итоге он всерьез увлекся восточной религией и единоборствами. К слову, в своих тренировках он достиг немалого успеха — Бром обладает черным поясом по Тай Квон До. Сейчас художник женат, имеет двоих детей, с которыми с удовольствием играет в компьютерные игры. «Откровенно говоря, я слишком люблю игрушки», — признается сам Бром. «Если я не поставлю таймер, то под вечер с удивлением обнаруживаю, что день куда-то пропал». Знакомая ситуация, не так ли?

101: THE 101ST AIRBORNE IN NORMANDY

PC

Если вы поклонник Wages of War и прочих подобных игр, то, можно не сомневаться, 101: The 101st Airborne in Normandy вам придется по вкусу.

Платформа: PC
Жанр: **RPG**
Издатель: Empire Interactive
Разработчик:
Interactive Simulations
Дата выхода: Рождество
Интернет: **www.empire.co.uk**

1 — Ваш солдат тихой сапой пробирается под мостом, который патрулирует противник... Или все наоборот? Обратите внимание, в информационном окошке он назван «enemy unit», а на карте отмечен зеленой точкой.
2 — Мягкая посадка еще не гарантирует полной комплектации группы — у кого-то парашют запутался в кроне деревьев, кто-то отбился от группы, кто-то попал под обстрел... В итоге, из всей команды лишь двое сумели приземлиться без приключений.

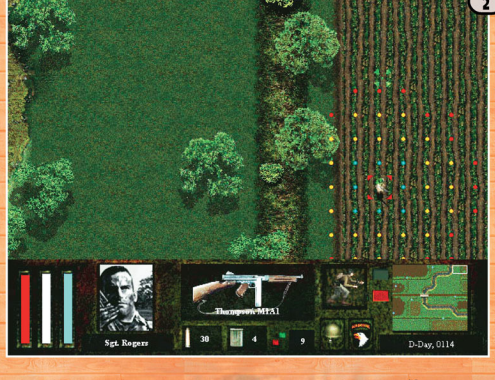
ПАРАШЮТИСТСКИЕ БУДНИ

101: The 101st Airborne in Normandy представляет собой достаточно редкий и специфический тип игр, который можно обозначить как походовый RPG'шный wargame. Конечно, за такое определение можно получить по шапке от почитателей указанных жанров, поэтому раскроем его более подробно. Начнем, пожалуй, с аналогий. **101: The 101st Airborne in Normandy** больше всего напоминает Soldiers at War, заключенный в игровые рамки Close Combat, т.е. в период Второй Мировой войны, а точнее того ее момента, когда началась знаменитая нормандская десантная операция (шестое июля 1944). Англо-американские силы высадились в Нормандии, после чего ими был захвачен важный стратегический плацдарм, с которого началась операция в северо-западной Франции. Игра выполнена с большой скрупулезностью по части реалистичности и достоверности отраженных событий, именно по этим причинам в ней присутствует дух wargame.

В **101: The 101st Airborne in Normandy** необходимо принять на себя командование отрядом американских парашютистов. Основным противником, разумеется, выступают силы вермахта. Очень важно, что команда подобралась достаточно разношерстная, и все восемнадцать участников отряда — яркие и по-своему уникальные личности, на что вы не раз обратите внимание на поле боя. Но об этом чуть позже.

КОВАРНЫЙ ДЫМ СИГАРЕТ С МЕНТОЛОМ

Перед началом операции необходимо тщательно экипировать каждого солдата. Трудно сказать с уверенностью, но кажется, что разработчики подходят к этому вопросу чрезмерно формально. Ну, например, несложно понять, что оружие, амуниция, дневной рацион, фляги и ножи являются предметами первой необходимости при выполнении задания. Можно даже догадаться, что понадобится чистящий пых, используя который, можно избежать заклинивания оружия. Но кто бы мог подумать, что забытая пачка сигарет может ощутимо снизить мораль бойцов?! А ведь мораль — ключевой фактор во время сражений, про это еще будет разговор.



2

Миновав подводные камни экипировки, можно приступить к десантной операции. Увы, далеко не все ваши бойцы сумеют четко и точно приземлиться в назначенном районе. Кого-то ранит шальная пуля, кто-то будет снесен на несколько километров ветром, кто-то окажется отрезан от основной группы, все зависит от боевых навыков, способностей и удачливости конкретного бойца. В итоге от команды в 18 человек останется лишь несколько наиболее продвинутых бойцов, с ними и придется выполнять поставленную задачу. Интересная получается ситуация, не находите? Чувствуете противоречие — с одной стороны тщательная и аккуратная экипировка каждого солдата, с другой — «выбывание из игры» ощутимой части команды еще до начала выполнения самого задания. Зато реалистично.



1

После этого и начинается наиболее динамичная и интересная часть игры. В **101: The 101st Airborne in Normandy** будет предложено для прохождения девять миссий (или, точнее, миникампаний), каждая из которых может содержать в себе до двух дополнительных заданий. Приводим пример. Предположим, вашим людям поручено устроить засаду германским войскам, двигающимся в направлении Нормандского побережья. Дополнительно необходимо отыскать сбитого пилота, нуждающегося в срочной помощи. Кроме этого вы можете натолкнуться на ДОТы, снайперов или отбившихся от группы парашютистов. Последние, вполне вероятно, примкнут к вашему маленькому отряду.

Поединок с врагами будет достаточно привычным для тех, кто знаком с Wages of War или с Soldiers at War. Это абсолютно не удивительно, ведь несколько ребят из команды разработчиков **101: The 101st Airborne in Normandy** работали в свое время над двумя названными играми. Но вернемся к сражению. Каждый солдат имеет определенное количество AP (action points), которые расходуются на любые действия, например, перемещение, стрельбу, отход за прикрытие и т.п. Кстати, система передвижения позаимствована из Incubation, где цветными точками обозначалось возможное перемещение персонажа. Если его путь лежал через просматриваемую противником область, то соответствующие точки маркировались (в данном случае — иконка с глазом). Разумеется, игра будет использовать модную ныне line of sight — линию взгляда. Иными словами, солдат не сможет увидеть противника, если они разделены преградой, например, стеной здания. Использовать преимущества высоких точек, скорее всего, часто не придется — судя по скринам, движок использует спрайтовую графику и лишь псевдотрехмерен. К сожалению, ничего не сказано про набор опыта (experience points); и вообще, вполне может оказаться, что повышения характеристик не будет совсем.

Из разряда необычного — в **101: The 101st Airborne in Normandy** тело любого персонажа «разбито» на 47 частей, и в любую из них можно при желании попасть. Попробуйте-ка насчитать 47 подобных участков, это же получается, что можно отстрелить чуть ли не каждый палец на руках и ногах!

Ранения, гибель братьев по оружию, превосходящие силы противника, забытая пачка сигарет — все это может стать причиной ухудшения морали бойца. Как отмечалось выше, мораль представляет собой ключевой показатель при выполнении задания. Если у бойца трясутся руки, то он не сможет толком прицелиться, а если он впал в панику, то единственной его целью станет спасение собственной шкуры. Какие там приказы командира...

В **101: The 101st Airborne in Normandy** присутствуют немецкие танки, хотя это, конечно, и идет вразрез с исторической точностью. Появление «Тигров» и «Пантер» объясняется желанием разработчиков привнести больше динамизма в игру. Без комментариев. Ближе к финалу в распоряжении играющего тоже окажутся танки (американские, разумеется), которые будут в полной мере использоваться в финальной битве.

РЕАЛИЗМ VS ИГРАБЕЛЬНОСТЬ

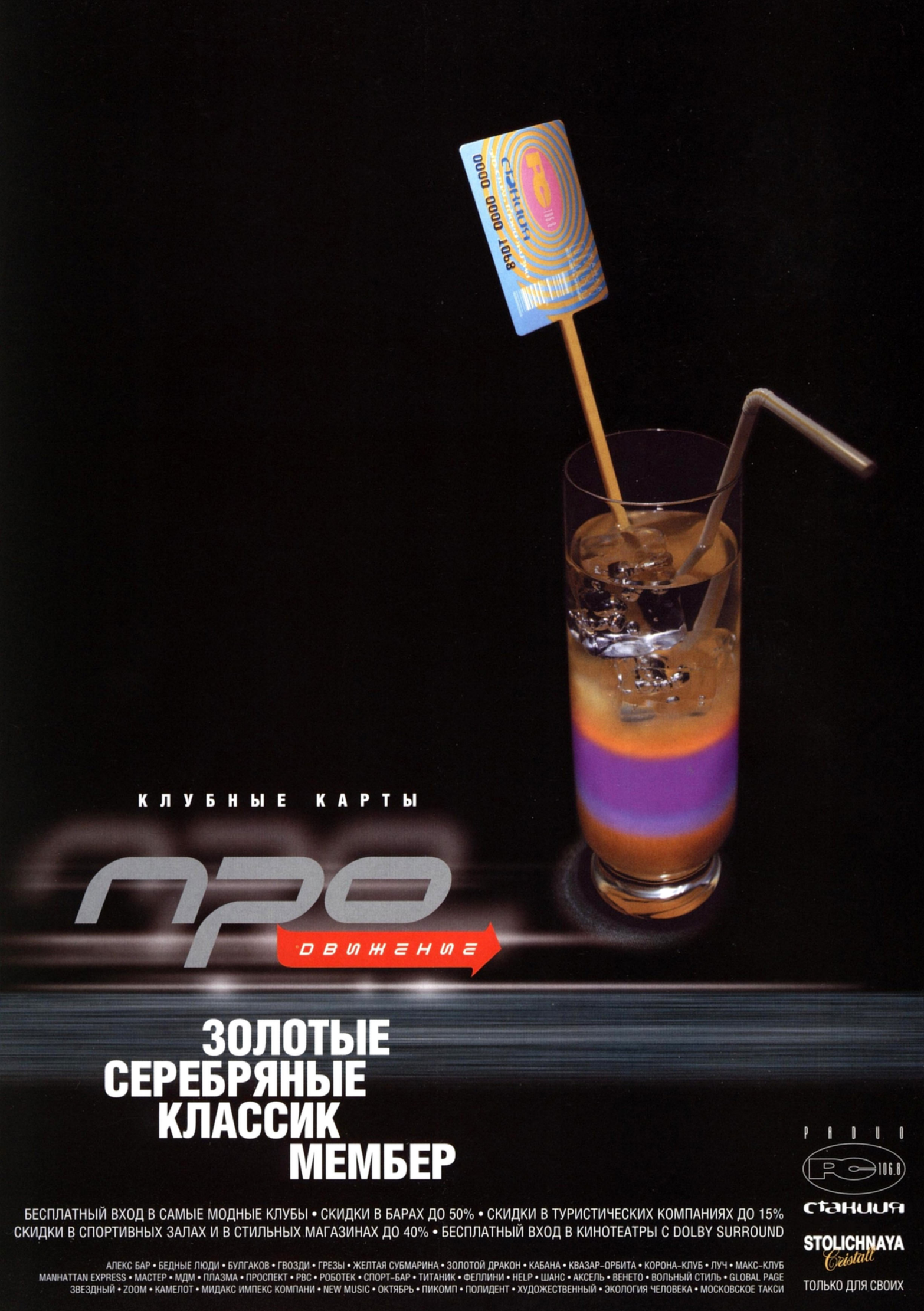
Главные козыри **101: The 101st Airborne in Normandy** — реалистичность и высокая историческая точность. С другой стороны, уже сейчас очевидно, что они, в известной мере, душат динамику игры. Есть масса людей, которые ценят историческую правдивость куда выше, нежели играбельность, но все-таки тех, кто во главу угла ставит именно сам кайф игрового процесса, намного больше. Есть же, в конце концов, Jagged Alliance, в котором весьма удачно найден компромисс этой дилеммы.

Диагноз. Если вы поклонник Wages of War и прочих подобных игр, то, можно не сомневаться, **101: The 101st Airborne in Normandy** вам придется по вкусу. То же относится и к тем, кто любит и ценит игры, затрагивающие тему Второй Мировой. Для всех остальных противопоказано, не тратьте время.

СИ



Сергей ДРЕГАЛИН



КЛУБНЫЕ КАРТЫ

РРО

ДВИЖЕНИЕ

ЗОЛОТЫЕ
СЕРЕБРЯНЫЕ
КЛАССИК
МЕМБЕР

БЕСПЛАТНЫЙ ВХОД В САМЫЕ МОДНЫЕ КЛУБЫ • СКИДКИ В БАРАХ ДО 50% • СКИДКИ В ТУРИСТИЧЕСКИХ КОМПАНИЯХ ДО 15%
СКИДКИ В СПОРТИВНЫХ ЗАЛАХ И В СТИЛЬНЫХ МАГАЗИНАХ ДО 40% • БЕСПЛАТНЫЙ ВХОД В КИНОТЕАТРЫ С DOLBY SURROUND

АЛЕКС БАР • БЕДНЫЕ ЛЮДИ • БУЛГАКОВ • ГВОЗДИ • ГРЕЗЫ • ЖЕЛТАЯ СУБМАРИНА • ЗОЛОТОЙ ДРАКОН • КАБАНА • КВАЗАР-ОРБИТА • КОРОНА-КЛУБ • ЛУЧ • МАКС-КЛУБ
MANHATTAN EXPRESS • МАСТЕР • МДМ • ПЛАЗМА • ПРОСПЕКТ • РВС • РОБОТЕК • СПОРТ-БАР • ТИТАНИК • ФЕЛЛИНИ • HELP • ШАНС • АКСЕЛЬ • ВЕНЕТО • ВОЛЬНЫЙ СТИЛЬ • GLOBAL PAGE
ЗВЕЗДНЫЙ • ZOOM • КАМЕЛОТ • МИДАКС ИМПЕКС КОМПАНИ • NEW MUSIC • ОКТЯБРЬ • ПИКОМП • ПОЛИДЕНТ • ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ • ЭКОЛОГИЯ ЧЕЛОВЕКА • МОСКОВСКОЕ ТАКСИ

РАДИО РС 106.8 FM

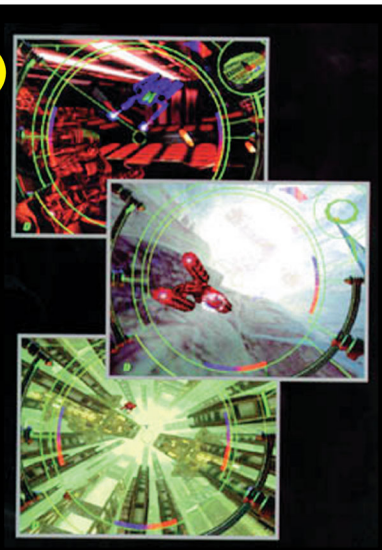
СТАНЦИЯ

STOLICHNAYA Cristall

ТОЛЬКО ДЛЯ СВОИХ

DEAD RECKONING

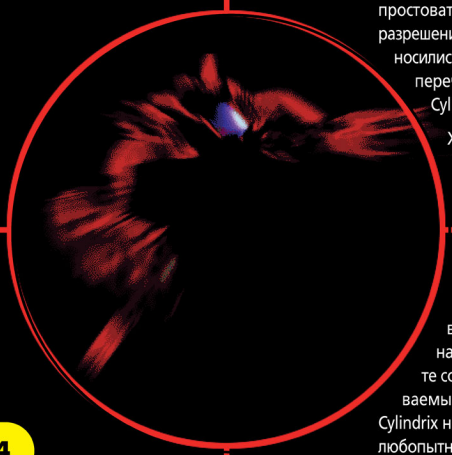
PC



Платформа: PC
Жанр: **аркадные гонки**
Издатель: Piranha Interactive
Разработчик:
Goldtree Enterprises
Дата выхода: осень 1998
Интернет:
www.piranha.com

ЦИЛИНДРИЧЕСКИЙ МИР

Около двух лет назад не слишком уж популярная команда разработчиков Goldtree Enterprises выпустила в свет достаточно оригинальную для того времени игру Cylindrix. Cylindrix относилась к категории трехмерных аркадных стрелялок с шестью степенями свободы (a la Descent). Вся «изюминка» заключалась в том, что вместо привычных трасс предлагались весьма странные цилиндрические тоннели, в которых кишмя кишели самые разные противники. В общем, это была веселая и динамичная игра, но явно не хит. Причин не слишком уж высокой популярности игры масса — не очень впечатляющий графический движок (в то время уже были Descent и SlipStream 5000, которые по этой части явно Cylindrix переплевывали), простоватая анимация, графика низкого разрешения; в основном несовершенства относились именно к графике. Понятно, что перечисленные недостатки успеха Cylindrix не добавили.



Хотя было в игре что-то, что заставило Goldtree Enterprises вновь вернуться к своему детищу и кардинально усовершенствовать его в свете современных требований, накладываемых жанром. Новая инкарнация Cylindrix называется **Dead Reckoning**, и, что любопытно, если главным бичом Cylindrix был посредственный графический движок, то в новой игре он станет чуть ли ни самым сильным местом.

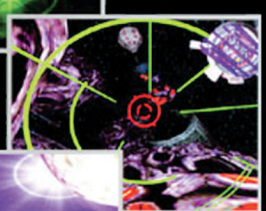


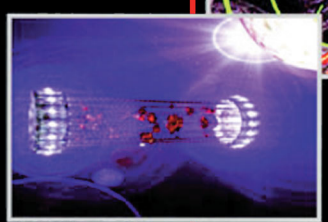












НАВИГАЦИОННОЕ СЧИСЛЕНИЕ

Сюжетная канва **Dead Reckoning** следующая. В далеком будущем некая загадочная и ужасающая персона, называющая себя Повелителем Гонок (Master Race), развлекалась тем, что устраивала космические гонки на выживание (или бои без правил — как больше нравится). Играющему выпала сомнительная честь представлять на подобных «состязаниях» сразу все человечество. Но не подумайте, что вы рискуете только собственной жизнью, на ваши плечи ложится также и ответственность за все человечество в целом. Если вы по каким-либо причинам проиграете, то безжалостный Повелитель сотрет нашу планету со всеми ее жителями в порошок. Ну, а если все-таки выиграете эту безумную гонку? Хм, в этом случае Повелитель просто оставит вас лично и всех ваших соотечественников в покое. Как говориться: «лучшее поощрение — отсутствие взысканий». После победы на одной цилиндрической трассе вы переноситесь на другую, ясное дело, более опасную и трудную. Так потихоньку вы доберетесь и до самого Повелителя, который олицетворяет собой «самую злобную и темную силу вселенной». К слову, точно такой же сюжет (с точностью до имен и типа «соревнований»), если не изменяет память, был в FX Fighter. Это лишний раз говорит о роли сюжета в аркадных играх, впрочем, могло быть и хуже.

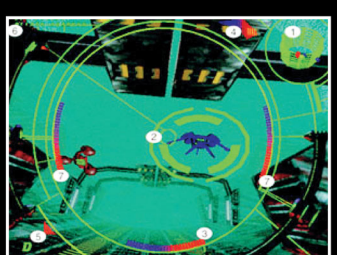
Всего в **Dead Reckoning** будет пятнадцать треков-цилиндров, и надо отметить, что дизайнеры зачастую подходят к их созданию с изрядной долей юмора. Например, как вам понравится, что в одном из таких цилиндров нетрудно будет узнать антураж Quake...

Нельзя обойти вниманием новый движок игры. Он поддерживает 24-битный цвет и весьма положительно настроен по отношению к всевозможным трехмерным акселераторам. Уже сейчас существует пререлизная версия, которая, правда, пока не оптимизирована и выдает ужасающе небольшое число кадров в пересчете на единицу времени даже на весьма мощном компьютере, а иногда просто откровенно тормозит. Нет сомнений в том, что полная версия будет куда более шустрой, ведь **Dead Reckoning** требует от игрока великолепной реакции и колоссальных рефлексов, не хватало еще, чтобы игра сама несвоевременно реагировала на управление.

Все настройки игры и возможные режимы баталий перекочевали из оригинального



Cylindrix практически без изменений. Можно перед тем, как приступить к решительным действиям, для проформы немного потренироваться. Кроме этого, существует возможность самостоятельно определить тип сложности для отдельного трека-цилиндра, задав уровень мастерства противников, указав ведомого, выбрав тип корабля. Предусматривается даже специальный аркадный режим, где можно просто устроить дуэль с



врагами, не заботясь о выполнении основной миссии.

Противники в **Dead Reckoning** представляют собой весьма индивидуальные личности. В **Dead Reckoning** обещают довести уникальность каждого персонажа (будь то противник или союзник) до совершенства не только за счет прорисовки и озвучивания, но и за счет AI.

Разумеется, большим грехом было бы оставить **Dead Reckoning** без возможности многопользовательской игры. Разработчики сей грех на себя не взяли и клятвенно пообещали поддержку сражений по модему и локалке.

ЗАДАЧКА ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ

Мягко говоря, шокирующее действие производит главная концепция игры. Вы не поверите, но в **Dead Reckoning** не будет ни возможности сохранить игру, ни каких-либо кодов, ни даже возможности переиграть этап заново (только с самого начала всей игры)! «Я давно чувствовал, что слишком много игр позволяет игрокам применять коды, которые доводят игровой процесс до крайностей», — комментирует Люк Эхерн (Luke Ahearn), президент Goldtree. «Позже я понял, что наша компания должна создать игру, которую смог бы пройти только настоящий геймер». Девиз, который был положен в основу игры, звучит так: «no cheat codes, no save level option, no running a maze and popping grenades around corners»! Не будет даже возможности выбора начального уровня сложности (например, easy) при прохождении всей игры. Наконец, последней каплей является заявление Люка Эхерна о том, что «компьютерные противники будут намного круче живых людей, с которыми вы, возможно, будете впоследствии играть в **Dead Reckoning** по сети». Баста.

Президент Goldtree говорил о кодах, которые доводят игры «до крайностей». А не кажется ли вам, что тот аскетизм, который фигурирует в **Dead Reckoning**, способен довести до крайности уже самого играющего. Давайте еще и паузу отменим для полного счастья. А для пущей реалистичности и сложности сделаем так, чтобы игра запускалась лишь один раз. Бред? Зато реалистично, а, главное, прямо как в жизни — если умер, то насовсем. Как вам идейка?

Но не будем перегибать палку. Отсутствие привычного сервиса, связанного с save/load и пр., может очень здорово стимулировать заядлых геймеров. Вот, к примеру, подойдет к вам кто-то и с гордостью скажет: «Я вот тут Doom (Quake, Unreal, Heroes Of Might And Magic, практически любую игру) прошел. Сам!». Вы что ему ответите? Что-то вроде «Угу, молодой человек; рассказывайте, рассказывайте». И правильно сделаете. И пусть себя пяткой в грудь бьет, пусть кричит, что одной только мышкой играл, а клавиатуры у него и в помине нет, точнее, есть, но он только не знает, как ею пользоваться... Отвечайте на такие тирады словами Станиславского: «Не верю!». А теперь представьте, как вы, наигранно небрежно бросите в геймерской тусовке: «Я... тут... э-э... **Dead Reckoning** прошел до финала. Провозился, конечно, но, в общем-то, ничего особенного». Успех и почет вам обеспечен, причем надолго.

Честно говоря, очень интересно, как все-таки среагирует игровая общественность на такой оригинальный ход. А потом с ужасом ловишь себя на мысли: «А если это станет стандартом?»...

СИ

Сергей **ДРЕГАЛИН**



empire INTERACTIVE

103482, Москва, Зеленоград, корп. 360
тел. (095) 536-4020, (095) 536-4652
факс: (095) 536-5887, e-mail: doka@doka.ru
WWW.DOKA.RU

DOKA

GIANTS

PC

Giants в чем-то сродни популярному Dungeon Keeper, где также применялось оригинальное сочетание неоригинальных жанров.

Платформа: PC
Жанр: **action + strategy**
Издатель: Interplay
Разработчик:
Planet Moon Studios
Дата выхода: Рождество
Интернет:
www.interplay.com



ГРАЖДАНИН КАБУТО

Planet Moon Studios — не так давно сформировавшаяся команда разработчиков, костяк которой составляют ребята, работавшие в Shiny Entertainment над проектом MDK. Собственно, этим все сказано, и в дальнейшем представлении команда не нуждается. Новый анонс Planet Moon Studios — игра **Giants** — вновь демонстрирует высокий потенциал коллектива, а так же желание ребят привнести что-то свежее и неординарное в устоявшиеся каноны жанра.

Как и MDK, **Giants** (любопытно, что одно из рабочих названий проекта было «Citizen Kabuto», см. далее) представляет собой неортодоксальный 3D action, но уже с некоторой примесью strategy. События игры переносятся со старушки-Земли на одну из экзотических планет огромной туманности. Там происходят кровавые разборки между представителями трех рас: Sea Reapers, Meccaryn и гигантом Kabuto.

Суть конфликта такова: здоровяк Kabuto, созданный Sea Reapers (когда-то эта раса правила всей планетой) для уничтожения Meccaryn, оказался отнюдь не дураком и начал сражаться не с намеченными противниками, а за свою собственную свободу и независимость. Sea Reapers, увидев такие дела, быстренько ретировались обратно в моря, откуда, собственно, когда-то и пришли. Теперь они точат зубы уже на двух врагов — Meccaryn и гигантского Kabuto; знаете, есть такая поговорка: «не рой яму другому...». Ну, а каковы интересы Meccaryn? Они прибыли из глубин космоса, и данная планета им была необходима лишь для временной остановки, связанной с неисправностями космического корабля. Но эту расу отличает природная жадность и стремление к полному доминированию, поэтому в их планы входит захват всей планеты.

Что же, повод для драки имеется, так приступим, господа!



Тяжело себе представить, что это полуобнаженное эфирное создание вполне способно постоять за себя и задать жару любому противнику

ВЕЛИКИЙ КАБУТО, МОРСКИЕ ЖНИЦЫ И ИНОПЛАНЕТНЫЕ ЗАХВАТЧИКИ

Каждая из названных рас (хотя Кабуто, если я все правильно понял, представлен в единственном экземпляре, но для удобства пусть он тоже будет именоваться расой) имеет свои особенности, которые в конечном счете сублимируются в определенные преимущества или недостатки. По всей видимости, игрок сможет взять на себя управление одним из представителей от каждой из трех оппозиций.

Представители коренного населения планеты — Sea Reapers — могут легко путешествовать по водным просторам планеты, предвидеть возможные атаки (как конкретно это будет реализовано, пока неизвестно) и обрушивать на противника разрушительные торнадо.

Представители инопланетной расы — Meccaryns — способны возноситься к облакам, обладают высокотехнологичным оружием, а также могут передвигаться группой.

Представитель самого себя — Kabuto — в десятки раз больше, чем любой из его потенциальных противников. Он наделен колоссальной силой и отличается тем, что частенько просто заглатывает (не утруждая себя пережевыванием) врагов. Единственный недостаток этой гориллообразной бегемотины — невозможность самостоятельно покинуть пределы своего острова.

КРАСКИ ДАЛЕКОЙ ТУМАННОСТИ

Графические возможности игры даже на начальном этапе проекта весьма сильно впечатляют; скриншоты в полной мере демонстрируют колоссальный графический потенциал. На картинках видно такое обилие спецэффектов (красивейшей воды, потрясающего неба и др.) и хорошо прорисованных моделей, что невольно начинаешь грустно размышлять о будущих системных требованиях. То, что **Giants** не будет работать без трехмерных акселераторов — факт почти что стопроцентный. В остальном остается надеяться на лучшее.

Не вызывает сомнений, что оригинальность и самобытность, которые присущи игровой среде **Giants**, являются заслугами не только программистов, но и дизайнеров, идеологов проекта (кстати, всего в **Giants** запланировано 40 оригинальных и уникальных миров). Обратите внимание на то, что мир **Giants** не является обычным в представлении жанра 3D action, он полностью выполнен на открытых пространствах и состоит из небольших островов, разделенных просторами мирового океана. Эти особенности, безусловно, повлияют на gameplay и изменят стандартные стереотипы, применимые к жанру.

Сергей ДРЕГАЛИН



Кабуто — жертве: «... не, турист — это я, а ты — завтрак туриста»



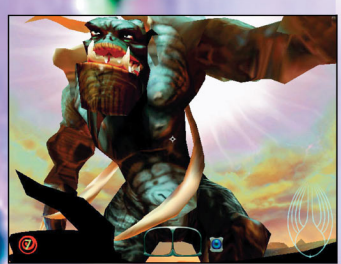
ВОПРОСЫ, ВОПРОСЫ, ВОПРОСЫ

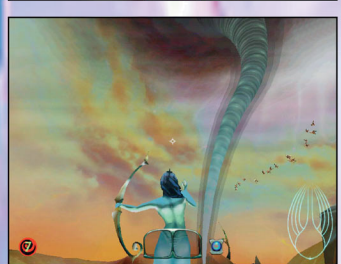
Как уже говорилось выше, в **Giants** присутствует и стратегическая часть, причем, в достаточно приличных количествах. Например, вы сможете эксплуатировать слабоумных туземцев, которые будут создавать оружие, средства передвижения и ловушки... А можно их использовать в качестве «топлива», т.е. в роли легкой закуски.

Будет возможность видоизменять ландшафт и окружающие территории для того, чтобы создать препятствия, через которые враги не смогут к вам проникнуть.

При переходе с этапа на этап вы сможете сохранять предметы экипировки и собственные «творения» (видимо те, что сделаны руками туземцев), кроме этого каким-то образом сможет сохраняться и накопленный опыт. То, что опыт будет сохраняться — это, безусловно, здорово, но куда важнее сам факт наличия опыта. Увы, пока неизвестно, как этот опыт набирается, в чем он выражается и как конкретно проявляется.









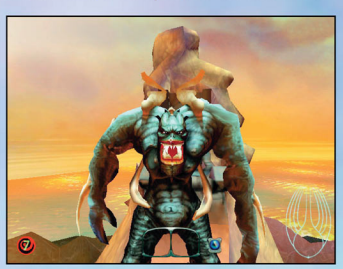




В обязательном порядке будет поддержка multiplayer, в какой форме — опять же неизвестно.

Вообще, этих «неизвестно» на данный момент очень и очень много. Например, совершенно непонятно, как будет осуществляться управление персонажами, как будут вести себя камеры, в каком виде предстанут командные действия, как будет осуществляться общение с туземцами и т.п. и т.д.

Возможно, я не прав, но **Giants** в чем-то сродни популярному Dungeon Keeper (имеется в виду общий подход и «бунтарские» настроения в команде разработчиков), где также применялось оригинальное сочетание неоригинальных жанров. Что же конкретно получится из проекта экс-команды MDK пока сказать невозможно. Но полагаться на талант ребят можно; вспомните, сколько разговоров было о снайперском прицеле и парашютных прыжках, которые анонсировались для MDK. До последнего момента не представлялось, как это все будет работать, и не верилось, что все перечисленные новшества будут в достаточной степени играбельными. Но когда объявилась игра, былые сомнения развеялись сами собой, разработчики сумели сделать обещанные «фичи» весьма практичными и удобными. Поэтому, повторюсь, основания для доверия есть. Осталось только запастись терпением.



СИ





PS PC

STARCON

StarCon — не симулятор!

Платформа: PC, PlayStation
Жанр: **sim + strategy + arcade**
Издатель: EA
Разработчик: **Starsphere**
Дата выхода: начало 1999
Интернет:
www.accolade.com









СЮРПРИЗЫ ОТ ACCOLADE

История серии Star Control полна неожиданных ходов и крутых поворотов. Пожалуй, только переход от второй части к третьей являл собой классический пример продолжения, в остальных же случаях компания Accolade постоянно преподносила сюрпризы.

Начнем по порядку. Самый первый представитель серии Star Control объявился в далеком 1990 году. Нужно отметить, что мало кто тогда догадывался, что эта не слишком уж выдающаяся игра положит начало «золотой» серии. Star Control являл собой классическую аркадку с неплохой, но не выдающейся графикой, высоким динамизмом и парочкой неплохих идей. Все. Никаких серьезных изысков по части сюжета, никаких глобальных и масштабных вселенных, ничего такого не было и в помине. Эти козыри ребята из Accolade приберегли до следующей игры, потирая в предвкушении триумфа руки. Хотя, возможно, они и сами не рассчитывали на ошеломляющий успех второго проекта из серии Star Control.

Итак, по прошествии трех лет, в 1993 году, свет увидела совершенно неожиданная игра, которая никак не укладывалась в рамки простого сиквела к первой части. Star Control 2 даже нельзя сравнивать с предшественником, он был во сто крат глубже, сложнее, продуманнее, по сути, он отражал новую игровую вселенную, которая взбудоражила умы многих почитателей компьютерных игр. Виртуальный мир Star Control 2 был Миром с большой буквы, в нем уживалось множество рас и цивилизаций, каждая из которых была строго индивидуальна и необычна (и это не пустые слова), а подчас и просто необъяснима с точки зрения нашей психологии и мировоззрения. Жанр игры однозначно охарактеризовать достаточно сложно, можно только выявить все те составляющие, которыми он определяется: присутствовали толики аркады (перекочевавшей из первой части), стратегии, квеста или адвенчуры, стратегии, в конце концов! В общем, это был самый настоящий хит, который гремел на весь мир. К сожалению, на нашей с вами исторической родине Star Control 2 оказался не слишком-то замеченным. Причина сего невнимания заключается в обилии текста (только глупо считать сей факт недостатком игры), который необходимо прочитать, дабы оценить глобальность и оригинальность мира игры и проникнуться им. Кончено, можно было играть и не вдаваясь в подробности потрясающего сюжета, благо графика и динамизм были тоже на самом высоком уровне, но все-таки такой подход был слишком прямолинейным; без предыстории и сюжетной линии Star Control 2 становился достаточно заурядной игрой.

Еще несколько лет томительного ожидания, и перед нами предстал Star Control 3, который являлся прямым продолжением второй части игры с навороченной графикой и массой оцифрованного видео. Коммерческий успех проекта не вызывал сомнений — игру ждали тысячи, если не миллионы поклонников. Казалось, что Star Control 3 оправдает возлагаемые на него надежды... Но судьба распорядилась иначе, на сей раз аншлаг отменился. Star Control 3 действительно на много порядков превосходил предшественника по части технического исполнения, но вот очарование и притягательность куда-то улетучились. Честного говоря, нельзя даже конкретно выявить глобальные промахи — сюжет достаточно крепок, графика, как отмечалось, вполне приличная, анимация и озвучивание достойны уважения. Но после игры оставалось не слишком-то приятное чувство обмана. Да, да, казалось, что тебя попросту надули и обделили чем-то очень важным и существенным. И как ни ломай голову, не представлялось возможным выявить что-либо конкретное, в чем бы можно было уличить команду разработчиков. Просто в целом Star Control 3 был реализован на каком-то посредственном уровне; создатели игры то ли не хотели, то ли не имели возможности выложиться до конца и повторить шедевр. Для многих поклонников серии (в том числе и для вашего покорного слуги) третья часть принесла изрядное разочарование.

После «разбора полетов» Star Control 3 и бросания камней в огород разработчиков, страсти на какое-то время поутихли. В возрождение серии мало кто верил, но ребята из Accolade сумели предпринять единственно правильный ход в этой ситуации — они анонсировали **StarCon**, который, по замыслу разработчиков, должен детально представить одну из граней игры, а именно космические баталии. Нетрудно припомнить, такой же в точности ход сделала и MicroProse, которая после сыроватого (но все равно очень неплохого) третьего X-COM выпустила космический симулятор X-COM: Interceptor. Но, как кажется, Accolade и MicroProse преследуют разные цели — если последние выкинули на рынок достаточно слабый релиз, сыграв на немалой популярности серии X-COM, то Accolade просто желают взять реванш за предыдущую часть и показать серию Star Control под немного другим углом. Только учтите, что это не более чем предположение, и вполне возможно, что проект **StarCon** может оказаться коньюнктурой, только как-то не особенно хочется в это верить...



YOU ARE FILTH. WE SHALL CLEANSE

StarCon появится сразу в двух вариантах — для PC и для PlayStation. В первом случае релиз обьявится несколько позже, где-нибудь в первых месяцах следующего года, владельцы же PlayStation смогут, скорее всего, опробовать **StarCon** уже к Рождеству.

Итак, первое, чем привлекает к себе внимание **StarCon**, это потрясающая графика. Пожалуй, даже Wing Commander: Prophecy, который для многих стал пределом мечтаний по части качества прорисовки и анимации, уступает новому проекту. Космос в **StarCon** представлен не черным экраном с несколькими точками, призванными олицетворять собой далекие светила, а яркими красками и просто фантастическими эффектами. К слову, вселенная (обычная, не игровая ;-)) действительно богата цветами и различными оттенками, даже в видимом диапазоне (так же она не бесцветна и в других спектрах). Скриншоты показывают всю мощь графического движка, к тому же существует несколько роликов, которые можно скачать с Internet; поверьте, в динамике **StarCon** выглядит еще более впечатляюще. Модели кораблей также отличаются яркими цветами и приятным дизайном. Собственно, девизом той части команды разработчиков, которая ответственна за графику и дизайн космических пространств, является «no black space, no grey ships» (нет черному космосу, нет серым кораблям). Пока, надо заметить, создатели **StarCon** этого лозунга придерживаются в полной мере. Кстати, сейчас в разработке находится игра Homeworld, графический движок которой также на многое способен. Интересно будет впоследствии сравнить возможности обоих.

Никто не спорит, что сражения в космосе являются очень важной и, собственно, чего скрывать, главной частью игры, но все же не единственной. Сами Accolade'овцы подчеркивают, что «**StarCon** — не симулятор!». Планируется, что в игре будет нелинейная масштабная сюжетная линия сродни Wing Commander 3: The Heart Of The Tiger (ох, хорошо бы коли так!). Можно, в кои то веки, выбирать ту расу, на чьей стороне вы будете сражаться. Именно за счет этого создатели серии попытаются более детально раскрыть психологические и технологические аспекты той или иной расы. Хорошо бы, если корабли принципиально отличались бы внутренним дизайном, явно разнились бы в характеристиках, размерах, «приемистости», если так можно сказать о космических кораблях. Я бы лично с удовольствием взглянул на просторы вселенной через иллюминатор, к примеру, корабля орзов.

На протяжении игры вы сможете заниматься апгрейдом своей «космической железной птицы». Видимо, для этого понадобятся «зеленые» финансы. Следовательно, будет и некий тариф за выполнение миссий, а, возможно, и наличие дополнительных заданий, квестов.

Уже на данной стадии разработки всерьез решаются проблемы многопользовательской игры. Прежде всего, планируется сделать возможным режим split-screen (на PlayStation он будет гарантирован, на PC — под вопросом), хотя это, как вы понимаете, явный архаизм (впрочем, в Incoming режим split-screen применялся — и ничего, играбельно). Более интересным представляется создание Accolade собственных игровых серверов, однако, главный вопрос «Платных или халявных?», пока остается открытым. Модемное и прямое соединения не поддерживаются, зато возможна игра по локальной сети.

Время подводить итоги. Хочется верить, что **StarCon** станет достойным ответом на некоторую неудачу со Star Control 3. Хочется верить и в то, что разработчики сумеют восстановить утерянный дух игры, ее самобытность. Также хочется верить и в высокую играбельность **StarCon**. А больше всего хочется не терять этой веры. СИ

Сергей ДРЕГАЛИН

WARTORN

Очень большой и добротный проект, который, возможно, станет новым стандартом для будущих RTS.

Платформа: PC
Жанр: **стратегия в реальном времени**
Издатель: Impact
Разработчик: **Eyst**
Дата выхода: осень 1998
Интернет: **www.eyst.com**

Во всем плохом есть что-то хорошее. Вот и жуткий вал клонов RTS, захлестнувший нас в последнее время, выплеснул из своих недр несколько достойных игр. Жестокая конкуренция в данном жанре наконец-то начинает приводить к качественным изменениям и появлению игр, которые можно считать представителями нового поколения стратегий в реальном времени. **WarTorn** как раз и претендует на это звание. Что же нас ждет в ближайшем будущем?

Для начала о сюжете. Далеко не самая сильная сторона продукта, хотя в оригинальности ему не откажешь. В 2999 году люди исчерпали все возможные варианты проведения досуга, плюс несколько обострились конфликты между странами. Да и появились излишки населения. И было найдено гениальное решение, как совместить приятное с полезным — контролируемые войны! Новейший вид спорта! С соответствующей лигой, наблюдающей за соблюдением правил и обеспечивающей телевизионную трансляцию «матчей». На выделенной специально под эти забавы территории добровольцы из разных стран долбят друг друга до окончательной победы, развлекая публику и решая споры между странами. И ослабляя демографические проблемы. Потом обломки сгребаются в стороны, и на ристалище выпускается следующая группа участников. Как и в любом виде спорта, есть турнирная таблица и раздача призов. Плюс спонсоры, которые могут несколько компенсировать ваши потери в случае поражения. Да-да, полная и окончательная победа вовсе не является единственно возможным исходом миссии. Вот так вот. Games begin!



1 — Знаете, что такое бомбовый ковер?
2 — Ради такой красоты даже танка не жалко...
3 — Высадка десанта из БМП.
4 — Там, в тени под горой, вражья база стоит...
5 — Бак пробит, все горит и машина летит на честном слове и на одном крыле



А теперь перейдем к тому, как же с точки зрения создателей **WarTorn** должна выглядеть RTS недалекого будущего.

Графика. Естественно, полный и самый натуральный 3D с поддержкой трехмерных акселераторов. Качество можете оценить по картинкам, хотя они и мелковаты. Все исключительно полигональное, камера обладает всеми степенями свободы и широкими возможностями по масштабированию. Имеются все модные фишки, предоставляемые ускорителями: сглаживание текстур, цветное динамическое освещение, туман и все остальное. Очень красочно выглядят взрывы. Особенно ночью. Наличие обширных открытых пространств (от двух до десяти квадратных километров) с большими перепадами высот, когда после марша по холмистой местности вполне можно выйти к бездонной пропасти, на другой стороне которой в тени огромной горы располагается вражья база. Поверхность динамически изменяемая, то есть на местах интенсивных сражений остаются воронки и следы от бушевавших пожаров. Взорванные здания не исчезают бесследно, а превращаются в груду дымящихся развалин. На технике остаются следы попаданий, с определенного уровня повреждений она начинает гореть и коптить небо. И так далее, и тому подобное. Разумеется, все это с приемлемым разрешением и количеством цветов, позволяющим создать красивую картинку. И с приличными аппаратными требованиями. Ведь количество unit'ов не ограничено.





Для полноты достоверности в игре есть влияние реальных физических законов. Самое существенное — то, что снаряды летят по реальным траекториям. Следовательно, использование особенностей рельефа играет важную роль. Хотя опять же не все так просто, как кажется на первый взгляд: да, укрепившись на бугре, можно получить солидное преимущество в дальности огня. Но зато какая это чудная цель для дальнобойной артиллерии и авиации неприятеля! А вот спрятать за холмом несколько пушек и навесом обстрелять ничего не подозревающего противника — что еще может доставить большее удовольствие? Правда, сначала на этот холм надо посадить корректировщика огня.

Экономическая модель. Разработчики решили пойти по пути усложнения хозяйственной деятельности. Во-первых, есть возможность добывать несколько видов ресурсов, из которых все и строить. Но они не бесконечны. А поскольку участников конфликта несколько на одной карте (всего, вроде, в турнире тридцать два), то, во-вторых, возможна торговля ресурсами и произведенными из них комплектующими. То есть, вы можете разыгрывать из себя развитую индустриальную державу и рассматривать другие страны как свои сырьевые придатки. Но это палка о двух концах: в самый разгар сражения можно обнаружить, что рынок полезных ископаемых пуст. И весь ваш индустриальный комплекс достанется торжествующему врагу.

Войска и система управления ими. Чтобы особо не напрягать свое воображение, выдумывая военную технику отдаленного будущего, разработчики заставили людей из того самого будущего полюбить ретро — в сражениях используется техника примерно середины двадцатого века с небольшими усовершенствованиями. Причем охвачены все три стихии — земля, вода и воздух. Проблема разнообразия unit'ов решается самым простым способом — вы можете совершенно свободно их конструировать, используя в качестве основы стандартные шасси. Мало того. Если со временем стали доступны более продвинутые двигатели, броня, оружие или дополнительные устройства, всегда можно провести усовершенствование уже построенной техники. И смысл в этом есть. Так как в ходе успешных сражений выжившие приобретают опыт и начинают действовать все успешнее. А если их еще и отапгрейдить... Так что обстановка и условия боя постоянно изменяются. Игрок вынужден постоянно менять тактику, исходя из тех данных, которые он получает в ходе очередного столкновения. Ведь начинка unit'ов врага тоже постоянно улучшается! Еще более усложняет процесс тот факт, что для придания большей реалистичности у войск имеется ограниченный запас горючего и боеприпасов. При отсутствии тщательного планирования своих действий вполне можно столкнуться с ситуацией, когда в чистом поле танки встанут без капли горючего в бензобаках. А дальше противнику будет достаточно только перехватывать бензовозы и спокойно расправиться с беззащитной базой, в то время как ваши основные силы будут неподвижно стоять совсем неподалеку от своей цели.

Ну, а еще более усложняет и запутывает процесс наличие на одной карте нескольких противников. Вот штурмуете вы базу, с большими потерями уничтожаете защитников и, когда победа была уже в кармане, получаете удар в спину от третьего участника конфликта! Который и соберет все призы. Можно, конечно, и самому провернуть подобный фокус.

Следующее усовершенствование касается управления войсками. Естественно, unit'ы объединяются в группы. Но в WarFare им можно задавать строй. Причем вроде как при движении он должен сохраняться. Если авторам удалось также решить проблему прохождения узких ущелий, тогда выгода от данной фишки очевидна — мощные, но уязвимые unit'ы всегда окажутся прикрытыми бронетехникой. К управлению относится и еще одна приятная особенность игры. При атаке можно указывать не один конкретный танк противника, а целую группу его войск или строений. Таким образом, огневая мощь ваших действительно крупных отрядов будет использована оптимальным образом. Представьте себе: группа вражеских линкоров обстреливает базу. А у вас под рукой нет ничего, кроме нескольких бомбардировщиков, которые не очень-то точно высыпают свой смертоносный груз. Указываем им в качестве цели весь флот противника — и в такой толчее почти каждая бомба найдет свою цель. Да и не надо постоянно указывать группировке следующий объект для нападения.

Об AI мы лучше помолчим. Естественно, разработчики опять клятвенно заверяют нас в том, что наконец-то компьютер будет управлять вашими войсками настолько же хорошо, как и своими. Но пока мы не увидим хотя бы демо-версию, не поверим ни за что.

Ну, и под конец о многопользовательской игре. Естественно, что при выбранных принципах построения системы хозяйствования и битв WarTorn просто идеален для игры между возможно большим числом соперников при помощи LAN и Интернет. И, пожалуйста, — до тридцати двух игроков на одной карте! В Сети уже ведется подготовка к открытию службы на манер Battle.net. Надо понимать, что и таблички мировых рейтингов тоже будут. А может, и призы для победителей по окончании сезона.

Очень большой и добротный проект, который, возможно, станет новым стандартом для будущих RTS. И объектом для клонирования.

СИ



Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

RAINBOW SIX

PC



Платформа: PC
Жанр: **action**
Издатель:
Red Storm Entertainment
Разработчик:
Red Storm Entertainment
Дата выхода:
начало осени 1998
Интернет:
www.redstorm.com



Rainbow **Six**... Странноватое название для игры, не находите? Тем паче, что данный проект посвящен отнюдь не деяниям гринписа, а жестким и бескомпромиссным действиями профессионалов. В чем же дело?

Игра базируется на одноименном произведении Тома Клэнси, известного автора триллеров, в числе которых и «Охота за Красным Октябрем». «**Rainbow**» — название команды, которая состоит из самых лучших спецназовцев, набранных из всевозможных уголков земного шара. «**Six**» — профессиональный военный термин, который эквивалентен слову «лидер» или «командир». Ну, как, вырисовывается картина? В произведении Tom Clancy роль командующего отрядом выполняет некто John Clark, в игре же это место остается вакантным. Как вы думаете, для кого?..

Rainbow Six представляет собой довольно занятный 3D action, в котором вам предстоит со своей командой исполнять самые ответственные и сложные поручения, которые, например, выполняют бойцы легендарной «Альфы» (нейтрализация террористов, освобождение заложников и пр.). Игра состоит из двух стадий, в первой из которых необходимо расположить своих бойцов и отдать им необходимые распоряжения и приказы. Далее начинается вторая стадия, которая с грехом пополам укладывается в рамки классического 3D action от первого лица.

Конкретные особенности игры заключаются в следующем. При выполнении задания (вторая стадия игры) ваши бойцы не будут обладать неким абстрактным понятием «здоровья», а, следуя реальному положению вещей, будут иметь три состояния — мертв, выбыл из сражения и ранен, разумеется, не считая первоначального «идеального» состояния. Кроме этого, убить персонажа, в том числе и любого из членов вашей команды, становится в **Rainbow Six** крайне простым делом, так как любая пуля может стать смертоносной. Непривычно? Зато никто не упрекнет в реалистичности, ведь в подавляющем большинстве компьютерных игр легко ранимого (в физическом плане) человека почему-то возносят до статуса полубога, требуя для убиения оного весьма приличное количество выстрелов. **Rainbow Six** ставит на этом «обожествлении» жирный крест — все, как в реальной жизни, как в реальных операциях. По этим же причинам вы не сможете собирать оружие (в **Rainbow Six** оно будет исключительно огнестрельное) или предметы экипировки у убитых врагов, так как настоящие профессионалы полагаются только на свое личное снаряжение; не увидите вы также и привычного дула оружия в нижней части экрана.

Под вашим командованием в одиночной игре будет находиться до восьми бойцов, включая лидера. Выбрать конкретных членов отряда можно из двадцати наемников, у каждого из которых свои уникальные способности по части меткости, лидерства, умения незаметно пробираться и т.п. В многопользовательской игре смогут играть до 16 человек друг против друга или до 8 при совместных действиях. В случае смерти в режиме deathmatch, вы должны дождаться, пока закончится миссия (существует временной лимит, поэтому, скорее всего, ждать уж очень долго не придется), при «кооперативной» и одиночной игре после смерти одного из бойцов можно переключиться на любого другого, управляемого компьютером. Немаловажно, что будет поддерживаться бесплатная игра по Internet, причем свой собственный сервер может открыть любой пользователь Сети, было бы желание (аналогичная архитектура будет применяться в StarSiege).



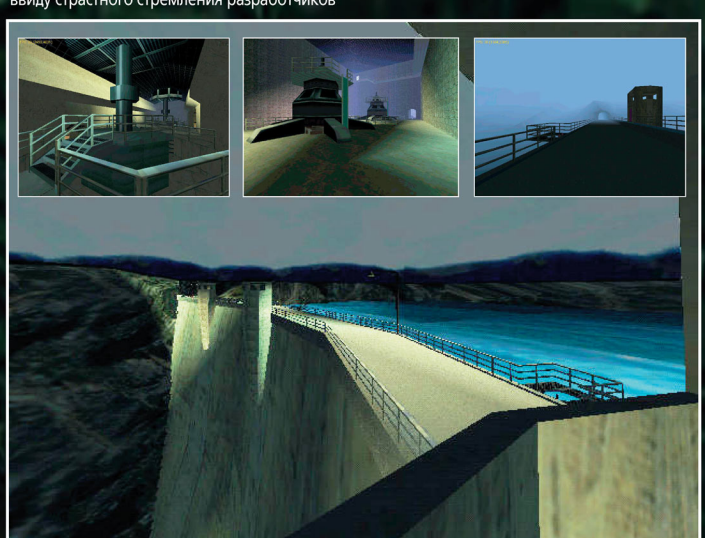
По идее, где-то в августе-сентябре должна появиться демонстрационная версия **Rainbow Six**. В ней наверняка можно будет найти ответы на вопросы об AI, качестве графики, а, главное, — об играбельности игры. Последнее вызывает некоторые опасения ввиду страстного стремления разработчиков сделать игру максимально реалистичной; не будем показывать пальцем, но существует несколько провалившихся проектов, которые стали жертвой именно подобной чрезмерной реалистичности.

Системные требования игры находятся в пределах Pentium 166MMX и 16 Mb RAM. Ускорители поддерживаются, но их наличие не обязательно. Редактор миссий или нечто подобное исключаются, так как все уровни рендерятся в 3D Studio Max и являются константной составляющей **Rainbow Six**.

СИ







Сергей ДРЕГАЛИН



Однажды мне приснился очень нехороший сон.



Я сильно поцапался со своей девчонкой. Она назвала меня ничтожеством.



Я плюнул на все и ушел. "Обо мне еще все узнают!"



Я долго шел. Страдал. Спал под открытым небом и ...



... заболел и умер!



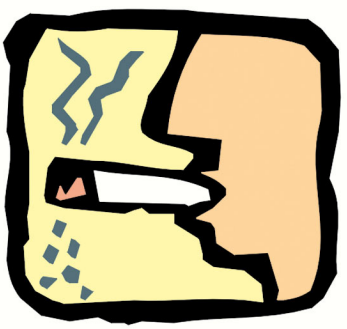
О ужас!



Проснулся в холодном поту. И решил, что надо что-то с собой делать.



Я сел и задумался о своей жизни.



Мне шестнадцать лет, а я уже курю.



Пробовал алкоголь.



Но остаюсь безответственным, как ребенок.



Я позвонил своему другу и поделился мрачными мыслями.



Он посоветовал мне писать статьи в "Страну Игр". Уж в чем-в чем, а в играх-то я разбираюсь!



О чудо! Ко мне пришла слава. И я стал зарабатывать хорошие деньги.



Девушки мне просто не дают прохода.



Теперь я могу спать спокойно, не опасаясь за свое будущее.

Если и Вы хотите стать одним из авторов журнала "Страна Игр", пришлите нам небольшую статью про свою любимую игру. Адрес нашей электронной почты:

authors@gameland.ru

FALLOUT 2

PC

Платформа: PC
Жанр: **RPG**
Издатель: Interplay
Разработчик: **Black Isle Studios**
Дата выхода:
середина осени 1998
Интернет:
www.interplay.com



Главное нововведение в Fallout 2 — это возможность езды на автомобиле.

ПАДЕНИЕ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

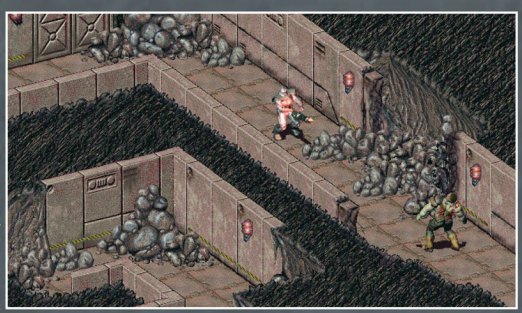
Наверное, самой неприглядной реакцией публики на то или иное произведение является равнодушие. Для творца нет ничего страшнее, чем пустой взгляд и неопределенное пожимание плеч, мол «ну, так, неплохо, в общем-то».

В этом смысле игра Fallout не стала чем-то незаметным и проходящим, больше того, она вызвала определенный резонанс в игровых массах. Отклики и отзывы были самыми различными — от восторженно-пафосных эпитетов, до эпитафий на прах всего жанра RPG в целом. Кстати, прошу обратить внимание, очень многие, кто хулил игру, делали это с изрядной долей досады и раздражения. Знаете, почему? Претензии, как правило, относились к отдельным игровым момента, к некоторым не слишком приятным багам и к не отполированному до блеска игровому процессу, а не к общей идее в целом. Плевались, бесились, но играли. Fallout — слишком динамичная, слишком захватывающая, слишком оригинальная игра, чтобы так просто ею разбрасываться.

Первой реакцией на осенний анонс **Fallout 2** было удивленное «Так быстро?». Не прошло и года, а создатели игры, при всем огромном количестве нареканий, предлагают новоиспеченный сиквел. Причем следует заметить, что первому Fallout присущи глобальность и масштабность, и потому с такой скоростью создать настоящее продолжение кажется нереальным. Или команда разработчиков сразу занималась созданием сиквела параллельно работе над основным проектом, например, как это делают сейчас создатели Baldur's Gate?

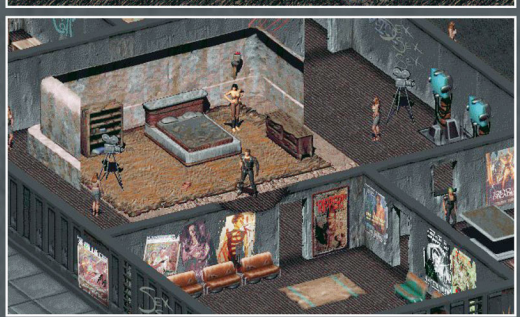
Оказывается, нет. Причина подобной «скорострельности», с которой готовится сиквел, является куда более банальной. Просто-напросто **Fallout 2** создается на абсолютно том же движке, что и предшественник. Практически не изменятся интерфейс, графика, анимация, а, главное, нетленным останется, по большому счету, и сам игровой мир. Как это ни печально, но **Fallout 2** станет не более чем новой глобальной кампанией, пускай более объемной и продуманной. Честно скажу, я сам большой поклонник Fallout, и поэтому до боли обидно, что **Fallout 2** не является полноценным продолжением, а достоин лишь «звания» add-on. Хотя кое-что все же есть. Некоторые доработки и добавления, носящие более чем косметический характер, таки объявятся. Собственно, о них далее и пойдет речь.











ПОТОМОК НОМЕРА 13

Главный герой (героиня) **Fallout 2** — потомок того самого смельчака, который сумел спасти своих «товарищей по бункеру», раздобыв жизненно важный «чип» (железяка из ламп и пары конденсаторов). Так вот, герой, равно как и его предок, оказывается перед фактом необходимости помощи своим соотечественникам. Дело в том, что поселение медленно, но неуклонно вымирает из-за невыносимых внешних условий окружающего мира (например, засуха, длившаяся десятилетие). Спасти ситуацию может одна штучка, которая называется Garden of Eden Construction Kit; осталось ее только заполучить и принести обратно, всего ничего. Как вы думаете, кто был назначен волонтером для выполнения этого опасного задания?



Прежде чем отправиться в путь, придется выполнить несколько формальностей. Например, пройти через пещеру, кишащую различными тварями и напичканную хитроумными ловушками. В принципе, подобный квест сделан вам же во благо — поднаберетесь опыта и улучшите карму.

Fallout 2 не накладывает ограничения по времени. Злополучные 150 дней теперь не станут довлеть над вами, поэтому можно действовать не торопясь и более осмотрительно, внимательно изучая каждый уголок постядерного мира. Собственно, по-другому и быть не могло, так как размер территорий увеличился более чем в полтора раза, а число NPC, противников, «горячих точек» и мест, где можно подзаработать — и того более. Будет возмож-

Сергей ДРЕГАЛИН



ность по ходу игры овладеть новыми умениями, в пример приводится шаман, способный обучить главного героя скилу «огненный удар дракона», весьма полезный в рукопашном бою.

Графический движок игры останется, как уже отмечалось, практически нетронутым. Разве что добавятся некоторые эффекты типа огня и текущих ручейков, что, на самом деле, было и в первой части игры, просто в **Fallout 2** подобных изысков станет больше. Немного скрасится нехватка естественного зеленого цвета, за прошедшие несколько поколений появились первые луга. В озерах, разумеется, не будут плавать белые лебеди (скорее, там можно найти мутированных пираньей), но мир в целом станет немного более живым.



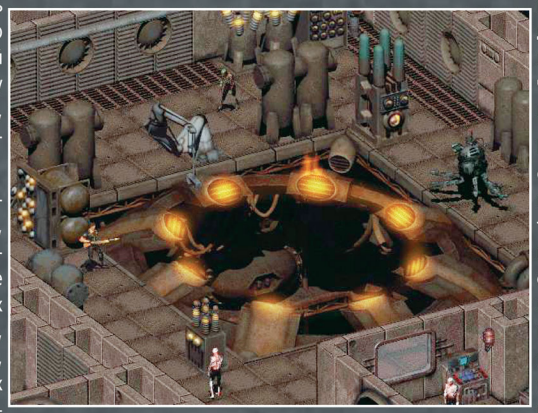


РОСКОШЬ И СРЕДСТВО ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Главное нововведение в **Fallout 2** — это возможность езды на автомобиле. Сие чудо техники будет представлять собой модернизированный Шевроле образца 1957 года. Служить автомобиль станет не только для более быстрого и безопасного передвижения, но также и для хранения предметов экипировки и оружия, перевозки NPC и даже для выполнения некоторых квестов, которые без транспортного средства будут неосуществимы. Появятся и некоторые специфические предметы, с помощью которых можно будет усовершенствовать своего железного друга.



Оружие. Естественно, не обошлось без добавок — пожалуйста, вашему вниманию предлагается автомат M72 (видимо, с реального автомата M71C, который по своим боевым качествам и внешнему виду напоминает автомат Калашникова), Gauss Rifle, несколько новых гранат и т.п. Некоторые виды оружия можно усовершенствовать, установив на них лазерный или оптический прицел (привет Jagged Alliance), или увеличив размер магазина.





В основном, появление принципиально новых предметов и оружия будет напрямую зависеть от сюжетной канвы (взять тот же G.E.C.K.). Базовый же набор, к которому мы привыкли в первой части игры, остался практически нетронутым, что хорошо видно на скриншотах.

ПОСТЯДЕРНАЯ ПРОСТИТУЦИЯ

Новые NPC, новые друзья и враги. Хотя, честно говоря, не всегда повернется язык назвать своими потенциальными друзьями упырей или роботов-собак, а ведь это вполне возможно.

Совершенствуется потихоньку и искусственный интеллект оппонентов. Обещают, что они не будут бегать, как привязанные, за вашей персоной (типичный трюк — выстрел из-за одного угла, затем перебежка за другой, и так пока не положим противника — больше не прокатит), а постараются почаще применять оружие дальнего действия. Кроме того, более слаженными будут командные действия противника, например, один прикрывает, а другой в это время ныряет за дверной проем и перезаряжает оружие, потом наоборот.

Наконец-то можно будет вооружать и своих братьев по оружию. Отсутствие такой возможности в оригинальной игре вызвало массу негодования, действительно, приятного мало, когда «крутого» парня кладут только потому, что он страдает аскетизмом и наотрез отказывается взять у вас бронежилет. Кроме этого, можно будет тщательно и детально настраивать тип поведения ваших подопечных на поле брани. Возможны, в частности, следующие варианты — отступать при получении тяжелых ранений, отступать только когда смерть совсем близко, бросаться в бегство при малейших царапинах. Хотя, в конечном счете, многое определяется характером конкретного персонажа, например, чахлый ученый при всем желании не станет берсерком.

Карма в **Fallout 2** будет играть еще большую роль, нежели ранее. Опять же, не самые лестные отзывы получила та предвзятость, с которой относились создатели игры к пути «плохого парня». В этом случае было и повышение цен, и отсутствие возможности общения со многими NPC, и проблемы с полицией и т.п. Увы, игра явно подталкивала к благому началу, не то чтобы это плохо, просто нечестно по отношению к тем, кто предпочитает светлым силам темные. **Fallout 2** обещает быть в этом отношении более справедливым — и плохой и хороший (не беру в кавычки, хотя и надо бы) герой найдет свою аудиторию и круг общения. Например, мальчиш Кибальчиш будет вхож в любые приличные заведения (церковь, легальные торговые лавки, полицию), а мальчиш Плохиш — в притоны, катакомбы, малины, и, вообще, будет чувствовать себя на короткой ноге со всей местной братвой.

Fallout 2 дает большой выбор по части уменьшения или увеличения кармы. Характерный пример. Представьте себе атомную станцию, которая является источником жизни для упырей с одной стороны, и причиной всех бед (из-за радиоактивных отходов) для жителей деревни с другой. Кому вы больше симпатизируете? Выбор за вами — можете вырубить станцию, а можете оставить все так, как есть.

Вообще же, мир Fallout весьма изощрен по части жестокости и не цивилизованности. Если с торговлей человеческими органами вы уже смирились, то теперь готовьтесь к новым сепсисам на зараженном радиацией теле **Fallout 2** — торговле рабами и практически легализованной проституцией.

ИТОГИ АПОКАЛИПСИСА

Я бы все-таки назвать рассмотренную игру «**Fallout 2**» поостерегся, но на то воля создателей. Разница между первой и второй частями будет примерно такой же, как и между Heroes Of Might And Magic II и The Price Of Loyalty. Вот только почему-то никто не называет последнюю иначе, как expansion pack.

Конечно, **Fallout 2** будет отличным подарком для всех поклонников игры. «В нем будет все то, за что любили первую часть игры», как говорится в одном из preview. От себя добавлю — и почти все то, за что бранили. Но, в конце концов, появление **Fallout 2** все равно воспринимается как хорошее событие, пускай игра и предстанет лишь в виде новой эпопеи-кампании. Пусть так. Но ведь она, стоит полагать, все же сумеет немного скрасить ожидание Fallout 3.

СИ

Сергей **ДРЕГАЛИН**

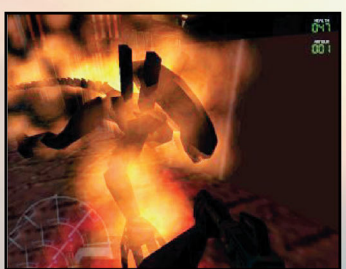
ALIENS VS. PREDATOR

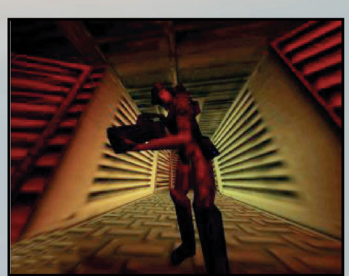
PC

Игра может стать настоящим новогодним подарком.

Платформа: PC
Жанр: **3D-action**
Издатель: Fox Interactive
Разработчик: **Rebellion**
Дата выхода:
четвертый квартал 1998
Интернет:
www.foxinteractive.com









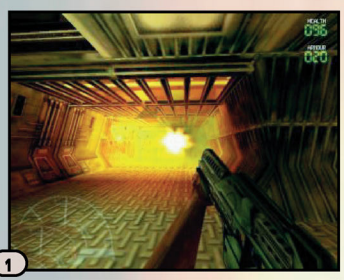
Что получится, если собрать вместе Чебурашку, Карлсона, редкого полосатого слона по кличке Балдахин и сделать со всеми этими персонажами игру? Например, симулятор подводной лодки? Честно признаюсь: не знаю. Зато я знаю, что получиться, если пригласить для участия в новой трехмерной стрелялке самых популярных и страшных персонажей из историй об отдаленном и не очень будущем. Конечно же, **Aliens vs. Predator** или «Чужие против Хищника», если общаться на понятном для всех русскоговорящих людей языке.

Игра создана на основе классики американской литературы — комиксов, и классики мирового кинематографа — многосерийных «Чужих» и «Хищников». Она переносит игрока в совершенно новую Вселенную. Вселенную Чужих, Хищников и прочих страшных, но симпатичных существ. Игрок, соответственно, может выбрать персонажа, который ему наиболее близок: Чужого, Хищника или морского пехотинца (который в игре имеет такое же отношение к морю, как и морские свинки из московского зоопарка).

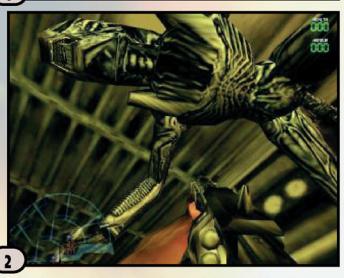
Для каждого персонажа предусмотрен свой набор эпизодов, который и создает их грустную, но правдивую историю. Общий сюжет повествует об очередной глупости, совершенной учеными мужами и, наверное, женами. Похоже, что настоящие ученые не смотрят фильмы, не читают книги, не играют в игры, в которых показано будущее человечества. Нам повезло: 29 августа 1997 года зловещим компьютерам, созданным гениальными людьми, не удалось развязать ядерную войну (оставим это на совести создателей «Терминатора 2»). Но в будущем люди в белых халатах и прочие младшие и старшие научные сотрудники имеют все шансы очистить Вселенную от человеческого присутствия. Ведь зачем строить во всех уголках Галактики научные центры для изучения встреченных в бесконечном космосе рас (то есть, непосредственно Чужих и Хищников), как не для этого? И, конечно же, все пошло так, как надо: кровожадные Чужие сбежали, толпы Хищников примчались спасать друзей, а морские пехотинцы были вынуждены забросить соревнования по ничегонеделанию. Вот в такой теплой и душевной обстановке придется действовать игроку.

Теперь чуть ближе познакомимся с участниками этого шоу.

Чужой. В роли Чужого вы воюете, чтобы выжить. Оказывается, как и подозревали наиболее передовые умы, с помощью челюстей Чужого можно не только колоть орехи, но и весьма эффективно сражаться. А смертоносный хвост, когти и другие анатомические особенности очень гармонично дополняют портрет убийцы от Природы. Недостаток огневой мощи компенсируется возможностью перемещаться по любым поверхностям с огромной скоростью, а уникальные способности помогут ориентироваться в узких переходах базы.



1

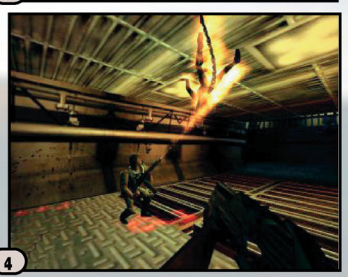


2

1 — Гори, гори, моя звезда!
2 — А монстры весьма недурны собой
3 — Взять живым? Или мертвым?
4 — Тепло ль тебе, девица?
5 — Пойман на месте преступления



3

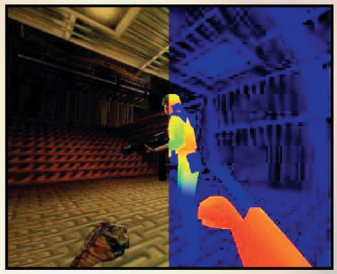


4



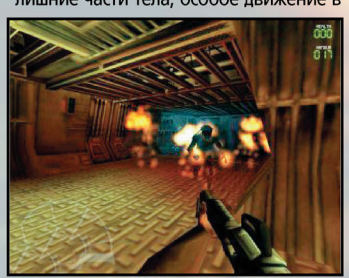
5

Хищник. Вашей целью является спасение соплеменника, которого захватили гнусные люди для антигуманных экспериментов. И, кроме спасения друга, эта прогулка предоставляет еще один шанс поохотиться. Ваш арсенал представлен в основном большим количеством колюще-режущего оружия из самого популярного набора «Расчлени сам». А плащ невидимости и различные режимы наблюдения помогут вам найти ваших, еще подающих признаки жизни, жертв.



Морской пехотинец. Исследовательская база, на которой вы проходили службу, полную трудностей и лишений, таких, как внезапные перебои с пивом и отмена любимого сериала «Вавилон 90210», оказалась в самой гуще событий. С одной стороны наступают стада Чужих, с другой Хищники ищут, кого бы включить в свою коллекцию охотничьих трофеев. Одним словом, один на всех и все на одного... Поэтому все, что вам нужно сделать — это спасти свою физическую оболочку и найти дорогу домой, прорвавшись сквозь вражеские кордоны. Винтовки, огнеметы, самонаводящиеся ракеты и множество других средств, несущих успокоение мятежным душам врагов, помогут вам в этом благородном занятии.

Игра, как и абсолютное большинство новых игр, поклоняется религии Voodoo. И использование 3D-ускорителя вкупе с совершенно новым движком обещает что-то невообразимое: многополигональные миры и персонажи, персонажи, которым можно сделать пластическую операцию, отстрелив лишние части тела, особое движение в жидкостях и газах, преломление света, уникальные физические модели для каждого героя и многое-многое другое. И, судя по всему, все это действительно так. Похоже, у Ureal появится достойный конкурент.



Итак, встречаем **Aliens vs. Predator** в конце года. На мой взгляд, эта игра может стать настоящим новогодним подарком.

СИ

Вячеслав НАЗАРОВ

Первый квест
про
Древнюю Русь

Аркона

ВОЛШЕБНЫЙ МИР СЛАВЯНСКИХ МИФОВ



Совершенно ни на что не похожее впечатление от атмосферы игры!



Великолепная графика, непревзойденное музыкальное сопровождение!



АРКОНА — настоящий подарок для любителей квестов!

ТАЙНЫ
старинных летописей

Древние КЛАДЫ

Всесильные
ЧАРОДЕИ



Lite PRO

Оптовые продажи — компания "Lite PRO". E-mail: litepro@dol.ru
Москва, тел.: (095) 765-5957.
Санкт-Петербург, тел.: (812) 311-8312.

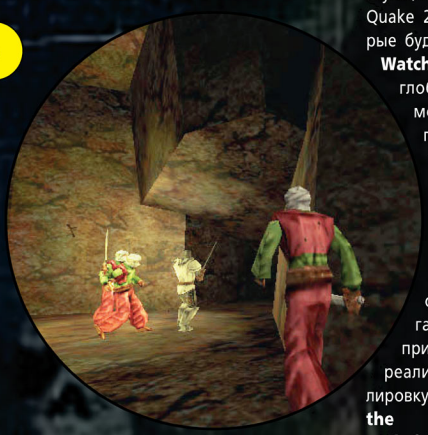
Artefact

LEGACY OF THE WATCHERS: NIGHTFALL

PC

Legacy of the Watchers: Nightfall — неортодоксальный Quake-проект с изрядным количеством нововведений и кардинальным изменением игрового процесса.

Платформа: PC
Жанр: **adventure + action**
Издатель:
Ward Six Entertainment
Разработчик: Vortex Q
Дата выхода: конец 1998
Интернет:
www.wardsix.com



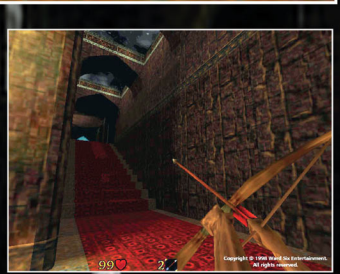
«Тотальная конверсия» движка Quake 2 идет нон-стопом и, видимо, сбавлять обороты не собирается. Не секрет, что Quake 2 не только культовая игра, но и своеобразный конструктор, из которого практически любой мало-мальски смыслящий в играх человек сможет сваять что-то «фирменное». Правда, первый восторг, когда клепались уровни, в точности воссоздающие «катакомбы» любимых школ и институтов, с противниками в виде монстров-школяров или преподавателей, уступает место более вдумчивым проектам. Нет смысла перечислять все релизы, основой которых послужил или послужит движок все того же Quake 2. Здесь и одиночные игры, и плеяда multiplayer-ориентированых релизов и многое другое.

Трансформировались противники, менялся gameplay, модифицировался игровой баланс, но сущность игры (за очень редкими исключениями) оставалась прежним — как был Quake 2 шутером от первого лица, так он им и остался. Однако вырисовываются и более смелые проекты, которые должны в значительной мере расширить игровые рамки Quake и Quake 2 и представить хорошо знакомый хит немного в иной ипостаси. Позвольте отрекомендовать вам **Legacy of the Watchers: Nightfall**.

Сразу заметим, что данный проект является весьма претенциозным. «Нашей целью является создание лучшей из существующих на рынке игр, созданных на базе Quake 2. Изменения и новшества, которые будут привнесены в **Legacy of the Watchers: Nightfall**, носят настолько глобальный характер, что вполне можно рассматривать данный проект как совершенно самостоятельную игру», — отзываются о своем детище разработчики. Учтите, что подобные слова неплохо бы рассмотреть под призмой здорового скепсиса, а посему предлагаем более приближенную к реалиям формулировку. **Legacy of the Watchers: Nightfall** — неортодоксальный Quake-проект с изрядным количеством нововведений и кардинальным изменением игрового процесса. Справедливости ради заметим, что конкуренции у **Nightfall** будет хоть отбавляй, и прицепить к себе лейбл «Best Quake Conversion» игра сможет только после того, как померяется силами с Half-Life, Daikatana, SiN. Вот там и поглядим, кто кого, а пока...







А пока конкретика. **Legacy of the Watchers: Nightfall** — adventure с минимальными элементами RPG (не более чем в

Сергей ДРЕГАЛИН



Hexen 2); упоминаются также и некие «стратегические пазлы», но, как видится, слово «стратегия» в данном случае — синоним слову «головоломка». По предварительным заключениям, **Nightfall** — в первую очередь adventure, а не action, вследствие этого уместны некоторые аналогии с Ecstatica.

Вы выступаете в роли монаха, который силен не только своей верой, но и обширными знаниями в области естественных наук. Основная задача анахорета — отыскать потерянный в безмолвии веков артефакт True Cross (истинное распятие). В перспективе намечается продуманная и глубокая сюжетная линия, обилие приключений, неожиданных сценарных ходов и т.п.

Несмотря на заметный уклон в сторону adventure, quake'овские истоки дают себя знать, и без сражений дело не обойдется. Только не ждите привычной толпы напирающих врагов, а готовьтесь к куда более интимным встречам, так как в игровом мире **Nightfall** обитает немало нейтральных и дружественных NPC, которые зачастую не прочь пообщаться с вашей персоной. Кроме этого, применять оружие имеет смысл лишь после того, как точно убедитесь, что перед вами истинный враг, так как нападение на беззащитных мирных граждан не только не поощряется, но и жестоко карается. Несмотря на эти замечания, оголять клинок придется частенько, благо игровая среда **Nightfall** населена не только праведными и благочестивыми жителями, но и джентльменами удачи. Каждый из противников обладает рядом сильных и слабых сторон, точно так же, как и любое ва-









ше оружие. Детали пока скрыты, но можно предположить, что, к примеру, некоторые монстры будут уязвимы к атаке сталью, некоторые будут страшны в ближнем бою, но беззащитны против стрел и т.п.

Кстати, о стрелах и клинках. На данный момент арсенал оружия представлен лишь мечом, луком и арбалетом, естественно, для двух последних экземпляров понадобятся стрелы. Что же, пока списочек выглядит скудненько, но есть большая вероятность, что ближе к делу, т.е. к релизу, он расширится, в частности, появятся молоты и булавы, а также, возможно, всякие магически-религиозные штучки.

Немалую часть игры займет общение с NPC. Происходить оное будет, как во многих adventure: на выбор предлагается несколько вопросов, которые можно будет задать NPC, причем сами вопросы будут, естественно, контекстно зависеть от конкретной игровой ситуации. Собственно, такой подход стар как мир, но до сих пор вполне себя оправдывает. Количество NPC в игровой вселенной **Nightfall** достаточно велико, например, в городах можно будет встретить множество местных жителей, а la Might And Magic VI. Конечно, не факт, что вы сможете результативно пообщаться с каждым из них, но некоторые горожане запросто смогут послужить источником ценной информации и, возможно, новых заданий. Среди NPC попадаются и очень колоритные личности, которые будут весьма существенно влиять на сюжетную линию. Уже сейчас упоминается шестерка хорошо проработанных персонажей со сложными харак-





терами, уникальными способностями, оригинальными мироощущениями и целями.

Поостережемся делать стопроцентные прогнозы по поводу **Nightfall**, но некоторые предположения все же выскажем. Бесспорно, это проект обладает рядом интересных новаций, но на фоне упомянутых Half-Life и Daikatana игра выглядит бледновато и никак не тянет на «киллера». Хотя не следует забывать, что по жанру **Nightfall** в первую очередь adventure и лишь затем action, следовательно, аудитория игры будет несколько отличаться от аудитории стандартных шутеров от первого лица, и оценка, которую дадут игре заядлые любители adventure, станет наверняка иной, нежели оценка поклонников action.

СИ

Сергей ДРЕГАЛИН

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ

VALHALLA

PC

Valhalla построена на оригинальном трехмерном движке (под названием OGRE), который в высокой степени интерактивен.

Платформа: PC
Жанр: **action/adventure**
Издатель: не анонсирован
Разработчик:
Delphic Oracle Entertainment
Дата выхода:
Интернет:
www.delphicoracle.com





Больше тысячи лет назад на севере Европы многие люди были озабочены только одним — дул бы ветер с берега. Причем лучше всего не просто ветер, а ураган. В противном случае в любой момент можно было ожидать ватагу удалых гостей, после визита которых на месте любого поселения могла остаться лишь горстка пепла. От нападения викингов не защищали ни высокие стены, ни глубокие рвы. Не мудрено, что прославленные и непобедимые воины, всю свою жизнь посвящавшие лишь грабежу и кутежу, со временем приобрели некий налет легендарности и послужили идеальным материалом для героев книг, фильмов и компьютерных игр. Вот и основной персонаж **Valhalla** принадлежит к этому племени.

Кстати, название игры несколько странно выглядит. Ведь **Valhalla** — название места, в которое попадают души воинов после славной смерти на поле боя и в котором продолжают заниматься своим любимым делом — битвами — на радость Одину и всей его семейки. А из описания сюжета ясно, что главный герой Kjar отнюдь не спешит переселиться в загробный мир. Это самый рядовой викинг, который странствует по Мидгарду в поисках развлечений — то есть ищет, кого бы убить, ограбить или сжечь в его собственном доме. Ну, и по старой традиции всех игр параллельно спасает мир от какой-то глобальной неприятности. Сам об этом не подозревая.

Valhalla построена на оригинальном трехмерном движке (под названием OGRE), который в высокой степени интерактивен. Разработчики явно обладают деструктивными наклонностями, поэтому особо выделяют возможность жечь дома. При этом с сожалением заявляя, что им пришлось несколько ограничить себя, так как в силу физических законов каменные здания горят очень неохотно. Движок обладает еще двумя приятными особенностями. Во-первых, мир в игре не разделен на уровни, а поэтому очень естественен. Достигается это за счет динамической загрузки отдельных его частей. Тут, правда, нас может поджидать одна неприятность — есть подозрения, что игра будет безбожно тормозить время от времени. Ведь качество картинки высоко. О поддержке (скорее, об обязательном присутствии) 3D ускорителей, мы думаем, вы уже догадались. Во-вторых, персонажи построены с учетом анатомического строения (то есть, наличия костей) и физических законов, а поэтому выглядят очень реалистично.

Что еще есть в игре нового, необычного? Самым важным нам представляется то, что главного героя могут сопровождать до восьми спутников, управлять которыми будет либо компьютер, либо (в случае сетевой игры) ваши друзья-товарищи. Подобная фишка в последнее время все чаще появляется в проектах ролевых и action игр, интересно было бы, наконец, попробовать ее в живую.

Советуем не выпускать это творение из вида.

СИ

CONFLICT OF NATIONS

PC

Все же есть в игре действительно существенное отличие от ее собратьев.

Платформа: PC
Жанр: **стратегия в реальном времени**
Издатель: Sega
Разработчик: **Sega**
Дата выхода: осень 1998
Интернет: **www.**







Клонов C&C сейчас развелось столько, а слово это стало настолько ругательным (безо всякой, кстати, реальной причины), что теперь каждый клонмейкер первым делом считает необходимым подчеркнуть то, что делает его игру НЕ клоном. Вот так же и разработчики из Sega особо выделяют самое главное отличие своего продукта — наличие в нем гигантских летающих голов, играющих первостепенную роль в игровом процессе. Какую же, спросит заинтригованный читатель? Сие тайна великая есмь. Восток — дело тонкое. А разработчики, пришедшие с рынка приставок, обладают весьма оригинальными наклонностями.

Если же серьезно, то данные головы, по всей видимости, представляют собой что-то вроде героев, советников или чего-то еще подобного из других стратегических игр. И нужны они для управления войсками, политикой или экономикой. Как уже было проверено, именно тщательный их подбор и является залогом победы. Против перекладывания части функций на компьютер мы ничего не имеем, для стратегий в реальном времени это очень хорошо. Но выглядит все как-то... сомнительно. А может просто непривычно? Вот поиграем годик-другой в японские игры... А там, глядишь, и вовсе на приставки перейдем.

Далее. Действие в **Conflict of Nations** базируется на событиях, происходивших в мире во время Первой Мировой войны и некоторое время спустя. Вам предстоит посмотреть, способны ли вы своими действиями изменить ход истории и предотвратить Вторую Мировую. На наш взгляд, проблема решается просто — надо где-нибудь к середине игры завоевать всех конкурентов и, тем самым, покончить со всеми войнами разом. Противостоять вам будут пять сверхдержав того времени (ваша — шестая). Естественно, кроме военного способа уничтожения конкурентов будут доступны также экономический и политический. Но это для эстетов.

Все же есть в игре действительно существенное отличие от ее собратьев. В ней присутствует три уровня отображения карты, каждый из которых соответствует разным фазам игрового процесса. Самый общий предназначен для охвата мировой обстановки и политической возни. Средний — для ведения боевых действий. Ну, и, наконец, при заходе в отдельные города вы сможете заниматься хозяйственной деятельностью. Что ж, звучит это хорошо, ну, а как будет выглядеть, мы вскоре сможем убедиться.

Но эти головы... Бррр...

СИ

АРКОНА

Платформа: PC
Жанр: **adventure**
Издатель: Lite Pro
Разработчик: **Артефакт**
Дата выхода: осень 1998



Современность привлекает разработчиков компьютерных игр все меньше и меньше. Действительно, разве возможно почерпнуть хоть сколько-нибудь интересный сюжет для игры из нашей тусклой действительности? Совершенно верно, это практически невозможно. Вот и изощряются разработчики, то забрасывая нас в отдаленное будущее, то перенося в стародавние времена, знакомя с полузабытыми легендами и выдвигая самые невероятные гипотезы... Приятно осознавать, что и российская история заинтересовала легкомысленных авторов игрушек, и на подходе у нас имеется целая серия игр, посвященных Древней Руси. Стратегии и RPG на древние мотивы уже буквально готовы захлестнуть нас всех своим очарованием. До недавних пор поклонникам жанра adventure оставалось лишь играть во всяческие западные игрушки, ну, а в душе каждый наверняка хотел поскитаться по нашим древним городам, побеседовать с героями легенд, встретиться со старыми языческими божествами. И вот, дорогие друзья, ваши желания, похоже, скоро сбудутся стараниями небольшой студии под названием «Артефакт».





Игра **Аркона** поместит вас прямиком в Древнюю Русь, страну непонятную, но очень интересную. Вам предстоит путешествовать по деревням и городам, разгадывать головоломки, беседовать со странными персонажами, выполнять их поручения и разыскивать артефакты — одним словом, заниматься всем тем, что и положено любителю adventure. Но на совершенно уникальных ландшафтах.

Аркона на первый взгляд, возможно, и не впечатляет, хотя игра выполнена на высоком техническом уровне — все картинки отрендерены в 3D, на экранах хватает анимации, интерфейс прост и удобен, а сама игра радует своей чистотой и красотой. Порой просто приятно постоять на холмике перед рекой, полюбоваться на пейзаж. Несмотря на то, что пока персонажи выглядят несколько безжизненно и еще не снабжены голосами, разработчики уверены в том, что игра окажется интересной многим поклонникам жанра. Будем ждать до осени.

СИ

Сергей **АМИРДЖАНОВ**

WEST FRONT

Разработчики обещают несколько новых черт плюс кучу усовершенствований.

Платформа: PC
Жанр: **wargame**
Издатель: не анонсирован
Разработчик: **TalonSoft**
Дата выхода: осень 1998
Интернет:
www.talonsoft.com



По всей видимости, удовлетворенная результатами продаж своей игры East Front, TalonSoft выпускает вторую игру серии — **West Front**. Ход стандартный, да и чего еще надо поклонникам первой части? Минимум изменений плюс новые миссии.

Во второй игре серии действие будет происходить в Западной Европе и Северной Африке во время с 1940 по 1945 годы. Вам предстоит выбрать между армиями Германии, Англии и США. Кроме войск этих основных стран, на театре боевых действий присутствуют также части Канады, Южной Африки, Австралии, Франции, Норвегии, Голландии... То есть, никто не забыт. Всего существует более пятидесяти миссий, объединенных в несколько кампаний.

Разработчики обещают несколько новых черт плюс кучу усовершенствований. Во-первых, изменениям подвергнется система развития кампании в зависимости от результатов прохождения миссий. Во-вторых, на недосягаемую высоту поднимется AI. Появится куча новых типов поверхности, в том числе и прибрежная полоса. А к ней — новые виды войск: амфибии, позволяющие высаживать десант с моря. А высадка эта будет прикрываться огнем артиллерии, не отраженной на карте. Плюс новые принципы скорости передвижения боевых частей и системы их снабжения. Плюс поддержка с воздуха. Плюс... И ни о чем из этого списка разработчики не говорят подробно.



Интерфейс также претерпел некоторые изменения — появилась возможность передвигать разом всю группировку. Удобство данной функции можно проверить только на практике. Поэтому от оценок пока воздержимся.

Графика симпатична, да вы и сами можете ее оценить по скриншотам. Требуемая модой трехмерность присутствует, а больше ничего и не надо.

Мультиплейер по полной программе: до 16 человек с возможностью поделиться на две группы численностью по восемь человек на сторону. Как при помощи Интернет, так и LAN.



Ждем осени.

СИ

Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

PEOPLE'S GENERAL

PC

В рядах

Сценарий очередного Генерала для российских геймеров представляет особый интерес.

Платформа: PC
Жанр: **стратегия**
Издатель: SSI
Разработчик: **SSI**
Дата выхода: осень 1998
Интернет:
www.ssionline.com

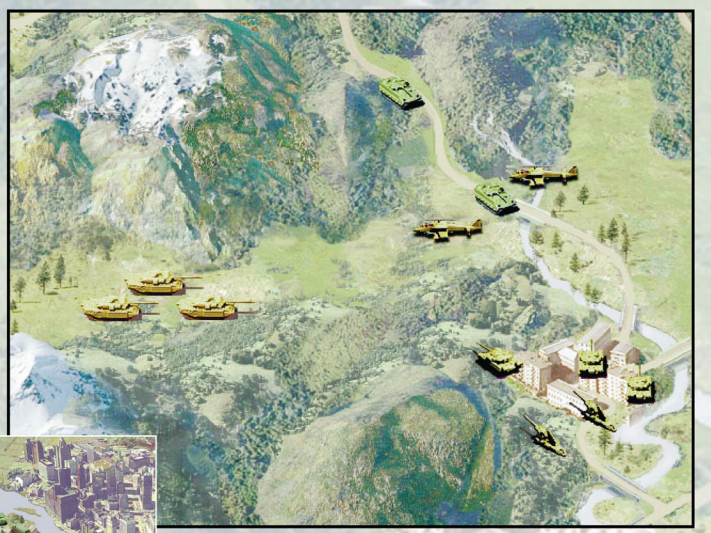


Генералов очередное пополнение. Неутомимая SSI, широко известная чередой игр-близнецов из серии пошаговых wargame, не так давно начала новую серию — Living Battlefield (первой игрой серии был Panzer General II). Игры данного производителя обладают какой-то мистической привлекательностью — ведь вроде ничего нового в них нет, реализма нет, сложности и многоплановости тоже нет, графика симпатичная, но без особых изысков. А, тем не менее, они расходятся сотнями тысяч копий. Грех этим не воспользоваться.

Сценарий очередного Генерала для российских геймеров представляет особый интерес. Ведь нам предстоит дать отпор подлым китайским захватчикам! Да-да, в 2005 году Россия настолько ослабла, что зловещая Китайская Коммунистическая Империя Зла решила оттяпать от нее богатую ресурсами Сибирь. И плотненько заселить ее своим давно превысившим миллиард человек населением. Но стоящие на страже справедливости и порядка доблестные американцы (Всем встать! На звездно-полосатый флаг равняйсь! Смирно!!!) не дремали и тотчас же заключили с нами военно-политический союз. И вот теперь плечом к плечу с Билами и Бобами наши Иваны дадут отпор красной заразе.



М-да...



Ну, да ладно. Сущность игрового процесса изменений практически не претерпела. Все отличия от **PG** II сосредоточены в боевой технике. Она вполне современна и даже более того — добавлены несколько видов, которые должны появиться, если следовать теперешним тенденциям развития военной науки. Есть, правда, и кое-что новое: обещана более сложная система отдачи конкретной части приказа. Вот только подробности пока неизвестны.

Что еще? Графика, опять же, практически без изменений — все та же псевдотрехмерность в 16 битном цвете. Что нормально. Мультиплейер несколько урезанный: четыре человека по локальной сети, модем или игра по почте. Для пошаговых стратегий данный набор оптимален.

Вот, собственно, и все.

Очередная игра для нашей коллекции. И несколько десятков часов потерянного времени. Но попробуй, не играй...

СИ

Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

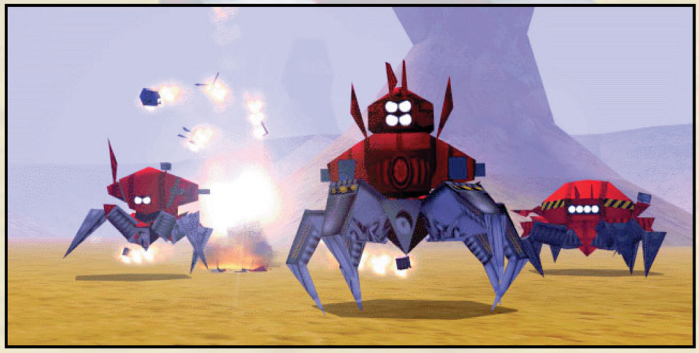
MACHINES

PC

Все было

Machines имеют шансы заслужить наше внимание.

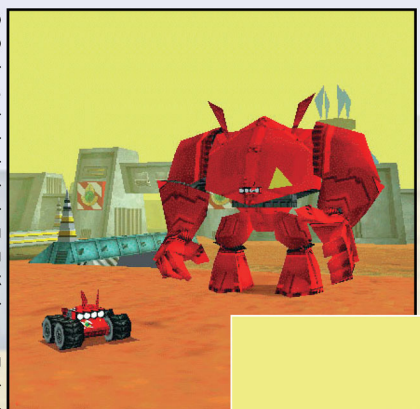
Платформа: PC
Жанр: **action/strategy**
Издатель: Acclaim
Разработчик: **Charybdis**
Дата выхода: осень 1998
Интернет:
www.acclaimnation.com

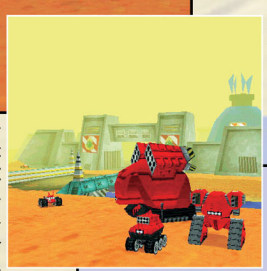


хорошо. Человечество уверенно шло по пути научно-технического прогресса, и вот уже на горизонте забрезжила перспектива освоения дальнего космоса. С целью поиска и подготовки планет к колонизации были созданы самовоспроизводящиеся роботизированные машины-исследователи, которые были разосланы во все стороны. И их миссия увенчалась успехом: были найдены четыре планеты, пригодных для колонизации. На них развернулись базы, и машины подготовили все для встречи своих создателей. Включая приветственные транспаранты.

Но вот незадача — спустя некоторое время после отправки исследовательских кораблей человечество уничтожило себя в разрушительной войне. И затерянные в глубинах космоса колонии роботов никогда не дождутся тех, кто их породил...

Сотрем набежавшую слезу и посмотрим, что





нас ждет на сей раз. Очередной гибрид RTS с action a la Battlezone. С очень недурной, забавной графикой. Естественно, с видом как от третьего (для управления), так и от первого (для сражений) лица. Откуда сражения, спросите вы? Все очень просто — роботы повторили путь людей и развязали войну. Промеж собой. Непонятно, правда, зачем. Разработчики упоминают о развившихся у машин почти человеческих чувствах. Видно, самыми первыми появились вздорность, мелочность и зависть. И вот, пожалуйста — вам предстоит строить базы, вести исследования, добывать ресурсы и изменять окружающую среду. Все это под непрерывным огнем. Насколько мы поняли, выбор роботов достаточно велик, что позволит каждому подобрать свою манеру ведения боевых действий — сделать ли ставку на быстрые наскоки легких роботов или же раздавить базу противника медленным наступлением бронированных монстров. Естественно, с Чапаевым на лихом шагоходе во главе. С дальней целью очистить космос от инакомыслящих машин.

Ну, что ж, данный сектор рынка пока не перенасыщен, поэтому **Machines** имеют шансы заслужить наше внимание. Тем более что пока выглядят вполне достойно.

СИ



Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

PC

GUNMETAL

Разработчики

К обычным разновидностям добавлен режим с разделенным экраном.

Платформа: PC
Жанр: **action с элементами стратегии**
Издатель: не анонсирован
Разработчик: **Mad Genius**
Дата выхода: 1999
Интернет: **www.madgenius.com**

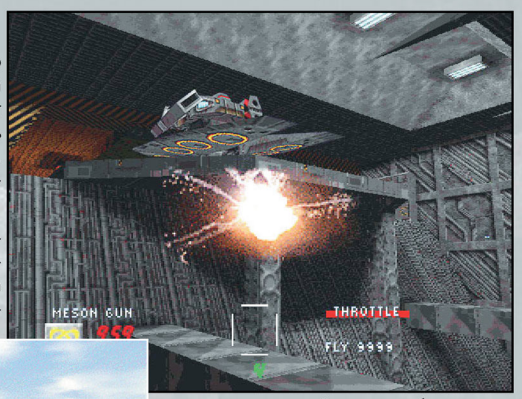


Gunmetal с гордым видом заявляют, что их игра будет продолжателем дела Car Wars. Признаемся честно, шедевра с таким названием мы припомнить так и не смогли. Но сразу становится ясна сущность нового продукта: битвы между бронированными машинками, утыканными разнообразными средствами уничтожения как еж иголками.

Поскольку количество игр из жанра action превысило все разумные пределы, а попытки еще улучшить графику могут окончательно разорить большинство геймеров, создателям новых шедевров для привлечения к себе внимания приходится изощряться над содержательной частью продукта. Самым простым вариантом является введение «элементов стратегии». Как это выглядит в рассматриваемом случае? Без особых изысков и сложностей. Игра разбита на двадцать семь миссий, результатом выполнения каждой из которых будет денежная награда и доступ к более продвинутым видам вооружений и других полезных устройств. Так вот, стратегия заключается в том, что вы мучительно пытаетесь сделать выбор между очень большой бомбой, способной смести любое количество врагов в доли секунды (но только один раз) и пятком куда менее мощных ракет (позволяющих растянуть удовольствие надолго). А вы на что рассчитывали?



Естественно, мы несколько утрируем. Разработчики постарались на славу, и каждый раз перед игроком будет стоять сложная, но увлекательная задача по оснащению своего средства передвижения оружием, броней, двигателем и тому подобными финтифлюшками. Естественно, в разных миссиях будут необходимы разные конфигурации боевой техники — от быстрого, но легковооруженного и слабо бронированного разведчика до практически неподвижной, но тяжело бронированной и хорошо вооруженной крепости. Так что пошевелить мозгами все-таки придется. Плюс разработчики обещают нетривиальные задания, не сводящиеся к тотальному дестрою.



Ну, и под финиш о самом важном для action — о графике. Все выглядит хорошо, обещается поддержка 3D ускорителей.

Да, и еще. Можно было бы и умолчать обо всех видах многопользовательской игры (ведь это в жанре стандарт), но все же пара слов и о ней: к обычным разновидностям добавлен режим с разделенным экраном. В последнее время он встречается нечасто, но здесь есть.

В целом не самая худшая игра. Но сколько их...

СИ

Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

Страна Игр **СЕНТЯБРЬ** 1998

COMBAT MISSION

Первоначально

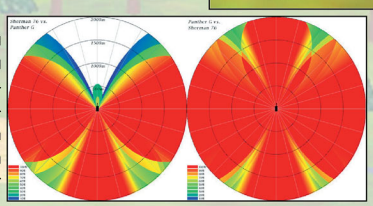
Создатели Combat Mission собираются даже несколько углубить степень трехмерности своего творения: камеру можно будет не только двигать и вращать, но и наклонять под любым углом.

Платформа: PC
Жанр: **wargame**
Издатель: не анонсирован
Разработчик: **Big Time Software**
Дата выхода: весна 1999
Интернет: **www.bigtimesoftware.com**

Combat Mission замышлялся как компьютерный вариант настольной игры Squad Leader. Но разработчики так и не смогли договориться с держателями лицензии из Avalone Hill, и формально новая игра не может иметь ничего общего с настольным прототипом. А посему разработчикам предстоит изрядно поломать головы — поди убери то, из чего, собственно, все и состоит. Естественно, суть происходящего при этом должна остаться все та же: пошаговый wargame тактического уровня с событиями, происходившими во время Второй Мировой войны.

При создании **Combat Mission** применен подход, названный ведущим девелопером Charles Moylan «preplot system». В других играх данного жанра нечто подобное уже применялось и называлось «simultaneous turn execution». Суть же в том, что ход делится на две фазы: в первой игрок спокойно отдает своим войскам приказания — куда пойти, в кого выстрелить. Затем он жмет на кнопочку и в течение шестидесяти секунд смотрит, как его доблестные солдаты с блеском проваливают гениальный план своего главнокомандующего. Данный подход, с одной стороны, не заставляет игрока суетиться и судорожно щелкать кнопками мыши с целью опередить действия соперника, с другой стороны, снимает некоторую долю условности, неизбежную в пошаговых стратегиях. Вот только несколько смущает то, что применять его в последнее время почему-то перестали...







Несомненным плюсом новой игры является то, что в отличие от основной массы игр данного жанра она будет полностью трехмерной. Помнится, в Incubation это пришлось как нельзя кстати. Причем создатели **Combat Mission** собираются даже несколько углубить степень трехмерности своего творения: камеру можно будет не только двигать и вращать, но и наклонять под любым углом. А также приближать и удалять. Каждый шестидесятисекундный «активный» период можно будет записывать с целью последующего внимательного изучения всего произошедшего на немалом поле боя. Таким образом, ни одна мелочь не ускользнет от тщательного анализа. Увы, пока качество графики не вызывает бешеного восторга, но времени у разработчиков очень много, и все может быть исправлено.

Ну, что ж, проект выглядит достаточно соблазнительно, хотя судьба его пока неясна — издателя-то ведь нет.

СИ

Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Дмитрий **ПЛАТОНОВ**

Джойстики, геймпэды, рули и педали от Thrustmaster, CH, Saitek, Logitech, Microsoft, Gravis

Самый большой в Москве выбор игр для PC от зарубежных и российских издателей.

Самый большой в Москве выбор игровой литературы. Книги, журналы на русском и английском языках.

Игры и аксессуары для портативных игровых систем Game Boy и Game Gear.

Самая мощная телевизионная игровая приставка — Nintendo 64. Большой выбор игр и аксессуаров.

3D-акселераторы. Звуковые платы для PC. MIDI-клавиатуры. Большой выбор активных колонок.

Игровые приставки Sony PlayStation PAL и NTSC. Игры, карты памяти, джойстики, рули, световые пистолеты и другие аксессуары.

Развивающее и обучающее программное обеспечение на русском языке. Энциклопедии, виртуальные галлереи, переводчики и многое другое.



магазин игрушек

ВЫРАСТАЙ-КА

Тел.: 924-0609

Улица Петровка, дом 16, станции метро "Театральная", "Охотный Ряд".

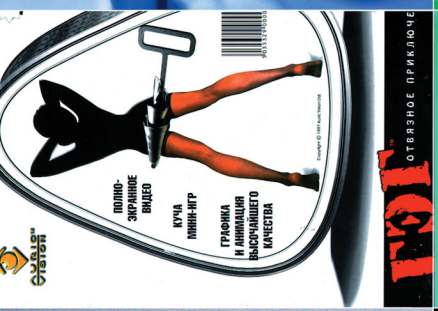






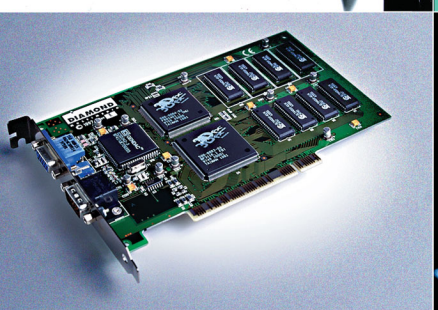






























отдел компьютерных и видео игр

GAME LAND

http://www.gameland.ru

На пересечении Петровки и Столешникова переулка.

LODE RUNNER 2

PC

Помните ли вы свои первые слова по поводу очередной порции манной каши? А первое посещение концерта супер-группы «Адский мусоропровод»? Или первый просмотр мелодрамы «Кровавая могила смерти, полная крови»? А помните ли вы свою первую компьютерную игру? Игру, которая действительно захватила вас? Для многих людей этой игрой был **Lode Runner**.

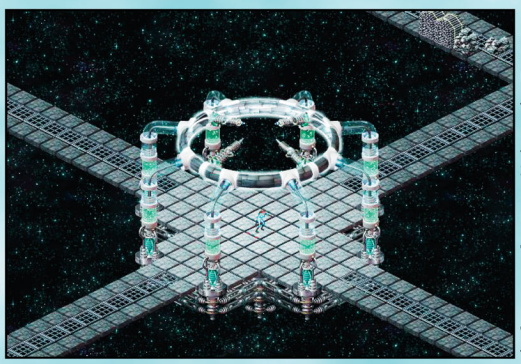
Теперь игра состоит из 75 уровней, разделенных на 5 миров, в которых будут встречаться более 60 элементов...

Платформа: PC
Жанр: **action**
Издатель: GT Interactive
Разработчик: **Presage Software**
Дата выхода: август 1998
Интернет:
www.gtgames.com



Поиски сокровищ, стремительные бегства от монстров, оберегающих последние оставшиеся клады, узкие лестницы и крутые обрывы... Все было в этой игре. И многие трудовые коллективы, классы учащихся и даже экипажи космических кораблей, и агрономы на арктических станциях провели многие часы бегая, карабкаясь и перепрыгивая различные коварные ловушки. Графика в те золотые времена не находилась на первом месте, но игра показала, что компьютеры могут быть интересными не только любителям быстрого счета. Первоначально, в 1983 году, игра была представлена на Apple II, а затем расползлась и на другие платформы (в том числе, на Spectrum и даже на чудо советской микроэлектроники — БК).

И к 15-ой годовщине выхода игры всех времен и народов Presage Software и GT Interactive решили выпустить продолжение. Сюжет игры будет похож на сюжет первой части, как две капли пива из одной кружки: в

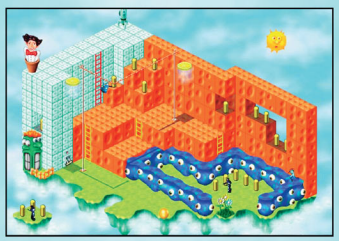




качестве героя вы должны путешествовать по различным уровням, собирая золото, решая головоломки и спасаясь от зловредных аборигенов. Теперь игра состоит из 75 уровней, разделенных на 5 миров, в которых будут встречаться более 60 элементов, с которыми придется взаимодействовать игроку: от различных мин, бомб и лазеров до ключей, дверей и кучи других вещей. Разумеется, в игре будет использоваться 16-bit графика и 16-bit звук (предусмотрена поддержка Q-sound). Различные оптические эффекты, такие, как прозрачность, преломление и многие другие, обещают самым положительным образом сказаться на графике игры. Но самое главное отличие заключается в движке игры. На этот раз игра будет полностью трехмерна, и изометрический вид (помните Diablo?) сменит статический двухмерный вид первой части.

Все это говорит о том, что если игра получится такой, какой обещают создатели, а скриншоты только подкрепляют эту уверенность, то успех ей обеспечен.

СИ





Вячеслав **НАЗАРОВ**

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2

PC

...А ведь японцы любят быструю езду ничуть не меньше русских. Однако Курильские острова они заполучить никак не могут, а своей территории для гонок катастрофически не хватает. Вот и гоняют настоящие японцы на виртуальных автомобилях по виртуальным трассам. И новая игра от Sega обещает порадовать не только их, но и всех ценителей жанра автомобильных гонок.

Имеет все шансы стать популярной среди любителей хороших гонок.

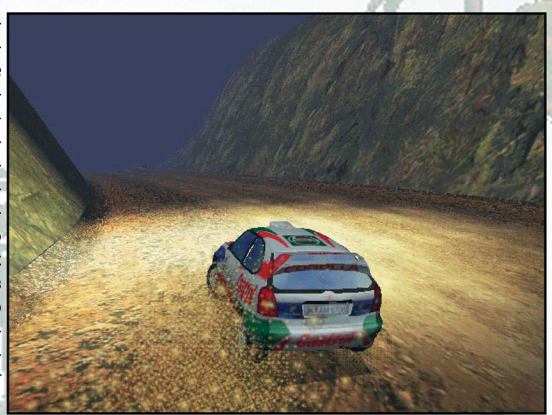
Платформа: PC
Жанр: **автогонки**
Издатель: Sega PC
Разработчик:
Sega Entertainment
Требования к компьютеру:
P-133, 16 Mb RAM, 2x CDD,
Sound Blaster 16, Win'95
Дата выхода: **ноябрь 1998**
Интернет: www.sega.com

Sega Rally Championship 2 представляет собой, как нетрудно догадаться, продолжение вышедшей в 1995 году первой части Sega Rally Championship. И игра обещает быть достойной своего именитого родственника.

Игроку предоставляется выбор из шести машин, а если он будет хорошо себя вести, то ему откроется тайна еще двух секретных железных коней. Получив в свое распоряжение какой-нибудь автомобиль, игрок может преобразить его, как заправский автослесарь-волшебник. Изменить можно практически все характеристики: от тормозов, которые придумали трусы, и подвесок до коробок передач, которые придумали уже более смелые люди. В итоге, после того, как машина будет подготовлена к гонкам, даже родной механик может не узнать в ней свое детище и утопиться с горя в машинном масле.



Но оставим лирику. Попрощавшись с родными и близкими, игрок выходит на трассу. Гонка не будет спокойной поездкой под щебетание птиц при полной Луне. Это будет настоящая борьба с соперниками и непредсказуемой суровой природой, которая покажет себя во всей красе четырех времен года и в шести совершенно различных географических местностях. В отличие от российских дорог, которые во всей России одинакового, не буду уточнять какого, качества, дороги в игре будут сильно различаться. Дорожное покрытие на разных уровнях будет совпадать примерно так же, как совпадают изображения пингвина-альбиноса и мыши-полевки, болеющей насморком.





Наблюдать за всеми безобразиями, творящимися на дороге, можно будет с двух стандартных позиций: из кабины и сзади-сверху машины. А наблюдать, судя по всему, есть за чем: графика, отражающая все детали, как обещает разработчик, с применением Direct3D, будет чрезвычайно правдоподобной.

Ну и, конечно, в игре присутствует мультиплеер, при помощи которого можно замечательно поиздеваться на трассе над лучшими друзьями или соседом-гаишником.

В целом игра обещает получиться весьма хорошей и имеет все шансы стать популярной среди любителей хороших гонок.

СИ

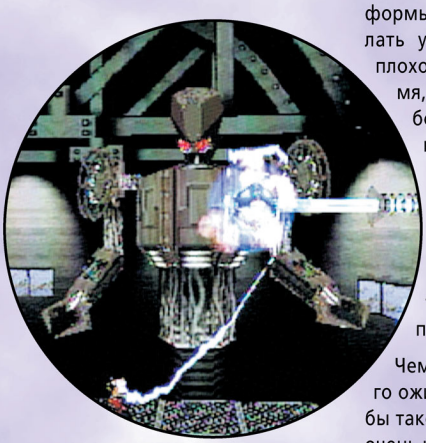
Вячеслав **НАЗАРОВ**

WILD 9

Прикольная, веселая, красивая и выполненная на должном уровне игра всегда придется по душе.

Платформа: PS
Жанр: **3D-платформа**
Издатель: Interplay
Разработчик:
Shiny Entertainment
Дата выхода: осень 1998
Интернет: **www.shiny.com**

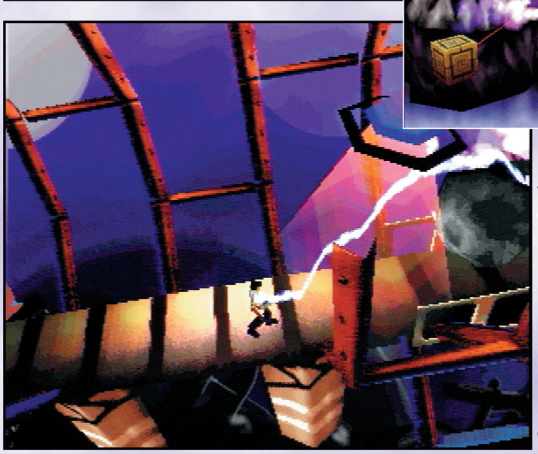
Вот уже почти три года как американская компания Shiny Entertainment, прославившаяся MDK и играми серии Earthworm Jim, разрабатывает, эксклюзивно для PS, игрушку **Wild 9.** Все разрабатывает и разрабатывает, а закончить ее и выпустить никак вот не может. Есть, конечно, некоторые игры, в основном на PC, которые не появлялись еще более долгое время, Mechwarrior 2, к примеру, но это не оправдание для Shiny. Ждать никто не любит. Теперь игра, наконец, близка к завершению и появиться должна где-то в октябре. А такая страшная задержка продукта была объяснена очень просто. Мол, команда, работавшая над игрой, всю жизнь только двухмерные платформы и делала, а трехмерные делать у них поначалу получалось плохо. На привыкание ушло время, потом были поиски новых, более сведущих в 3D кадров. А когда таковые нашлись, то начались различные эксперименты с игрой, мысли, делать ли ее полностью трехмерной и так далее, все в том же духе. На все это вот три года и ушло. Забавно, не правда ли? Время бежит...



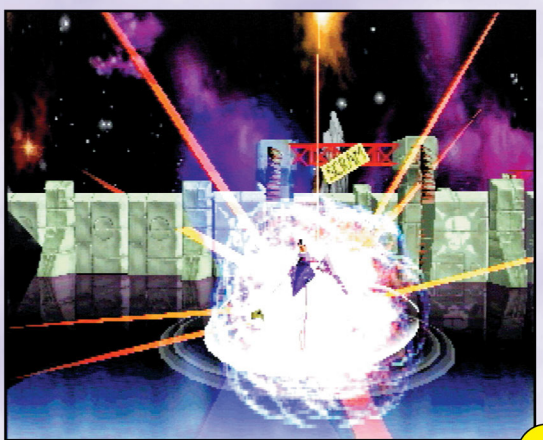
Чем же все-таки интересна долго ожидаемая **Wild 9**? Ну, вот хотя бы такой вещью, как графика. Игра очень красива, красочна, все объекты просто прекрасно анимированы (другого от создателей Earth-worm Jim, также богатого анимацией, никто и не ждал). Уже сейчас видно, что проработка персонажей выполнена на очень высоком уровне. На таком высоком, что предполагается выпустить на основе игры мультфильм и комиксы с персонажами **Wild 9**, а также игрушки (не видеоигрушки, а пластмассовые, в которые играют дети и некоторые считающие себя взрослыми). Производством игрушек займется известная Playmates Toys, подразделение которой под названием Playmates Interactive еще и игры издает (хобби, по-видимому).



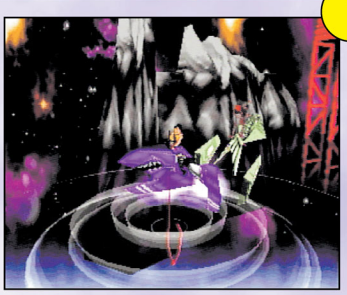




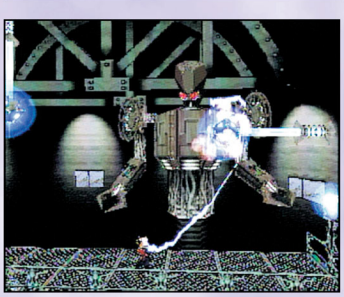




Сюжет **Wild 9** находится на уровне стандартного американского детского мультфильма. Главный герой — подросток из двадцать первого века по имени Wex Major (у них в будущем что, у всех такого типа имена?), неизвестно каким образом попавший в галактику Андромеда (Andromeda Ga-laxy). Понятное дело, что там правят разные нехорошие субъекты, на этот раз объединившиеся в организацию LEGM, что расшифровывается как Little Evil Green Men (Маленькие Злобные Зеленые Человечки). Звучит угрожающе. С такими сражаются, в основном, только по пьяни. Главарь LEGM — Karn, злобное существо, помешанное на уничтожении вселенной. А Wex`у, пропутешествовав через 13 уровней игры и встретив восьмерых друзей (итого **Wild 9**) с разных планет, нарушит все его планы. Поможет ему в этом (кроме друзей) мощнейшее оружие под названием The Rig, поджаривающее всех врагов со страшной силой. Вообще, говоря об убийствах, следует заметить, что, как ни парадоксально, количество способов устранения противников огромно. Можно их поджаривать, убивать током, сбрасывать на шипы и так далее. Разработчики заявляют, что они попытались запихнуть в игру столько видов смертей, сколько им вообще известно. А вроде бы почти детская игра, мультики всякие там...







Окончательные выводы можно будет делать только осенью, а если игру опять отложат, то можно будет сделать некоторые выводы о разработчиках из Shiny. Проект очень интересен. Прикольная, веселая, красивая и выполненная на должном уровне игра всегда придется по душе.

СИ

Александр **ЩЕРБАКОВ**

APOCALYPSE

PS

В скором времени мы станем свидетелями одного весьма крупного события в мире видеоигр. А именно — выхода долгожданной игры **Apocalypse** от Activision. Это первый в истории игровой проект, созданный при участии звезды кинематографа первой величины, и при этом не базирующийся ни на какой лицензии к кинофильму. Проект самостоятельный и отнюдь не являющийся сувенирным довеском к какому-нибудь нашумевшему боевику. Ведь не секрет, что именно так гиганты киноиндустрии относятся к переносу своих блокбастеров в интерактивный формат. Придут, мол, люди, посмотрев кино, в магазин и купят чего-нибудь. Кепку, майку, диск с саундтреком или с игрой... Что, соответственно, принесет доход и рассчитано исключительно на собственную «одноразовость». Посему о качестве можно и не заботиться — ведь в игре есть (подумать только!) видеоролики из кинокартины. А потом господа-издатели из многочисленных сателлитов крупных киностудий спрашивают, почему у WarCraft или Super Mario продажи достигают миллионов копий, а у их замечательных игр — далеки от таких высот? Activision, похоже, нашла правильное лекарство от «звездной болезни», охватившей игровую индустрию. Эта компания изобрела замечательный ход, который, кстати говоря, вполне может в случае удачного своего воплощения в корне изменить все отношения в индустрии развлечений. Activision просто взяла и пригласила на главную роль в своей очередной игре крупную голливудскую звезду, а именно, Брюса Уиллиса. Причем в данном случае это значило не то, что компания получала право пользоваться его именем или приближенным вариантом внешности в игре, а то, что Брюс будет участвовать в ее создании — сниматься в видеороликах, позволять снимать с себя мерки, озвучивать диалоги и так далее. Иными словами, для Activision ему пришлось порядочно поработать. Первоначально идея игры была весьма сложна — в жанровом промежутке между боевиком и симулятором шпионажа создатели игры надумали поместить двух героев: собственно игрока, от чьего лица ведется все повествование, и его бравого напарника, которым должен был стать сам Уиллис. Планировалось включить все варианты командной игры и снабдить электронного Брюса сильнейшим искусственным интеллектом, который позволил бы ему адекватно реагировать на все игровые ситуации. Первые команды разработчиков работали именно над этой концепцией и немало преуспели, в том числе засняв и несколько весьма впечатляющих эпизодов с участием звезды для видеороликов в игре. Начали появляться скриншоты, первые картинки уровней, статьи в прессе с весьма осторожными отзывами о рабочих версиях. Практически сразу после перенесения даты выхода стало ясно, что именно не получается у создателей **Apocalypse**. У них не получался Брюс, а точнее, его электронная начинка. Создание такого механизма AI, который был бы способен работать в игровом мире на равных с игроком, оказалось пока что непосильной задачей. Разгневанная Activision несколько раз пыталась реанимировать этот вариант проекта, увольняя дизайнеров и перетасовывая команду разработчиков, однако в результате так ничего и не добилась. Судьба проекта повисла в воздухе, а убытки, понесенные издателем, грозили оказаться огромными, ведь к этому времени на «раскрутку» игры были потрачены немалые деньги. Тут-то на сцене появился еще один участник. Закончив в прошлом году перенос суперхита от Shiny Entertainment MDK на PlayStation, компания Neversoft занялась поисками издателя для своих собственных игровых проектов. Разработчики из Neversoft были настолько увлечены концепцией MDK, что намеревались пустить примерно по тому же пути и свою собственную игру. Создав ряд впечатляющих графических библиотек, они обратились к Activision, которая внезапно поняла, каким образом можно избавиться от проблем при создании **Apocalypse**. Вскоре все было решено, и Neversoft занялась созданием **Apocalypse** практически с нуля. Потому как игра вернулась в чисто боевиковое аркадное русло и превратилась в стрелялку от третьего лица. А главным героем стал известный всем супермен.

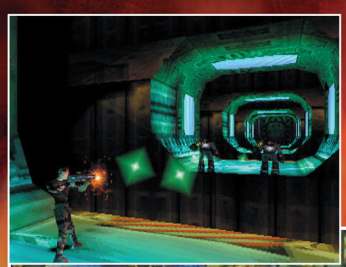
Я не напрасно напомнил вам об истории Neversoft, потому как именно MDK по всем параметрам находится ближе всех других игр к **Apocalypse**. Ведь игра сочетает в себе все основные достоинства творения Shiny — быстроту, легкость управления и обилие, скажем даже, изобилие стрельбы по противникам. Есть в Apocalypse и особая атмосфера, заставляющая вас в десять раз активнее крушить и уничтожать все вокруг, будящая азарт и желание не просто тупо расстреливать врагов, медленно пере-

Apocalypse — это на сегодняшний день вершина очень популярного жанра.

Платформа: PlayStation
Жанр: **action**
Издатель: Activision
Разработчик: **Activision**
Дата выхода: октябрь 1998
Интернет:
www.activision.com

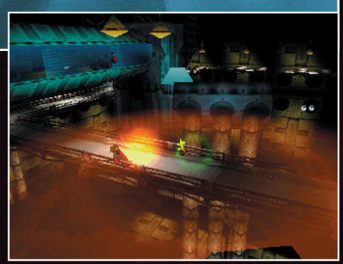








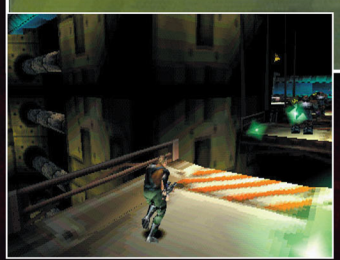


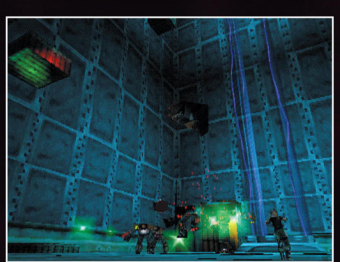




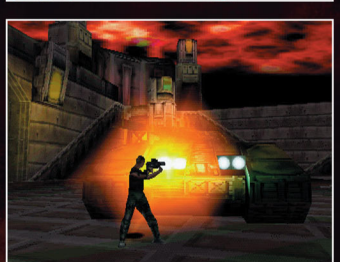
Сергей ОВЧИННИКОВ











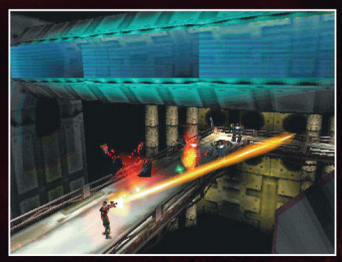


мещаясь от уровня к уровню, а стремление уничтожать противника красиво и артистично. Буквально все в **Apocalypse** работает именно на реализацию этой стороны игрового процесса. Враги в игре — совсем не те, что вы привыкли видеть в обычных платформерах, стрелялках и Crash Bandicoot'ах. Здесь их скорее принимаешь просто за предметы, которые можно эффектно уничтожать. И это совсем не значит, что они тупы или слабы. Напротив, с некоторыми монстрами, особенно когда их количество переваливает за несколько десятков на одной арене, весьма и весьма трудно бороться. Просто такова идея: вы в этом мире — самый-самый крутой парень, который способен пачками расстреливать злодеев и умудряется выжить в практически любой ситуации, и это замечательно.

Apocalypse — единственная «звездная игра», создатель которой подошел к своему творению со всей серьезностью. Судя по нескольким уровням игры, показанным нам, в Neversoft занимались отнюдь не украшательством главного героя и раздуванием помпезности его участия в игре, а делали весьма хорошую работу. Игра, конечно, очень похожа на MDK, но в то же время ее нельзя назвать клоном — слишком хорош дизайн уровней, чересчур отличны палитры, иначе использовано оружие, и в результате игра производит совершенно иное впечатление. Пожалуй, даже большее, чем от MDK. Эйфория, захватывающая игрока в тот момент, когда из огнемета появляется столб совершенно уникального яркого полигонного пламени и когда бегающие вокруг монстры мгновенно превращаются в бегающие туда-сюда факелы, когда стена огня вокруг героя превращает всех противников в горстки пепла, не сравнима ни с какими победами над боссами в MDK. Еще одна замечательная деталь — абсолютно различные уровни. В процессе своих приключений Trey Kincaide, а именно так зовут главного героя, будет попадать поочередно в интереснейшие места — от большой классической тюрьмы до кладбища, от военного завода до крыш небоскребов неизвестного города, от искусно проложенных подземных ходов недалеку от канализации до космических кораблей пришельцев. Среди других достопримечательностей — ночные клубы и бары, с легким налетом deja vu от Duke Nukem. Уровни трехмерны, все объекты построены из полигонов, снабженных радужным разнообразием текстур. Однако возможностей для абсолютно свободного исследования у вас не будет, поскольку, как и в MDK, большая часть прохождения игры совершенно линейна, а любой уровень состоит из нескольких (десятков) арен со всяческими декорациями, соединенными длинными и порой извилистыми коридорами, тоннелями или переулками. Разветвлений и тупиков, соответственно, практически нет. Таким образом вас заставляют думать, в основном, о тактике выживания, а не о тактике нажимания кнопок и открывания дверей, что? вообще говоря, очень приятно. Ведь стандартный принцип 3D Action, которого придерживаются и многочисленные соратники Лары Крофт и Ко, уже порядком поднадоел. **Apocalypse** здесь показывает свое истинное лицо — несмотря на сюжет, отличного культового героя и трехмерность, игра является шутером и только шутером. За что ей огромное спасибо. Легкие элементы головоломок вы встретите лишь в процессе борьбы с боссами, с некоторыми из которых придется изрядно повозиться. Приятно то, что все боссы наделены изысканной индивидуальностью, практически той же, что и элегантные ребята-плохиши из MDK.

Вот передо мной лежит стандартный геймпад PlayStation, это, признаться, довольнотаки убогое творение, играть с которым одинаково неудобно практически во все игры. Стоит вспомнить хотя бы обязательный синяк на кончике большого пальца после увлекательной игры в какой-нибудь очередной шедевр. Выход аналогового контроллера и, в конце концов, Dual Shock'а несколько ослабил проблему, однако мне бы никогда и в голову не пришло, что улучшить ощущения от управления игрой можно безо всякой смены джойпада. И добиться этого смогли, честь им и хвала, разработчики **Apocalypse**. В стандартном шутере, как правило, из кнопок на правой панели PlayStation'овского джойпада задействованы лишь две или три. При этом вам постоянно требуется вспоминать, какая из них что обозначает. Какая нужна для выпуска ракет, какая — для выстрела из пулемета и так далее. В то же время главная проблема любой игры от третьего лица — необходимость поворачивать героя каждый раз, когда вы хотите выстрелить по мишени или хотя бы куда-нибудь пойти. Зачастую в играх этот момент в управлении становится главной головной болью, поскольку герой просто не успевает повернуться в нужную сторону, следуя вашим командам, и заканчивает свою жизнь значительно раньше, чем этого хотелось бы. Понятно дело, что в процессе разработки **Apocalypse** Neversoft также столкнулась с этой проблемой. И решила ее, ох, каким замечательным способом. Вместо того чтобы назначать каждому квадрату и треугольнику свои собственные функции, Neversoft попросту заставила их всех выполнять одну функцию — вести огонь. Только в разных направлениях. Нажмите треугольник, и герой будет стрелять вперед, круг — и он повернется, чтобы вести огонь направо, квадрат — налево, крест — назад. Чтобы стрелять наискосок, необходимо только нажать две кнопки, соответствующие ближайшим направлениям, одновременно. Вот и вся задумка, которая обращается, в результате, в гигантское преимущество в управлении героем. Соответственно, shift'ам достается задание менять оружие, а стандартные курсорные клавиши просто послужат вам в беге, а не в поворотах.

Помимо прочих достоинств, **Apocalypse** обладает еще и завидной графикой. Несмотря на то, что уровни в игре весьма велики, разнообразие объектов и строений на них просто поражает, а спецэффекты (тот же полигонный огонь с анимированной текстурой) приводят в восторг. Честно говоря, по сравнению даже с последними новшествами в области графических наворотов на PlayStation, **Apocalypse** выглядит очень ново и привлекательно. Кстати говоря, анимированные текстуры не пользуются популярностью среди разработчиков на PlayStation именно потому, что они занимают чрезмерно большие объемы памяти, что не позволяет создавать крупные уровни. Как ни странно, для Neversoft и эта проблема — не проблема. Эти ребята, видимо, решили, что уровни будут большими. И точка. Замечательнее всего то, что их решение проблемы, как всегда, оказалось простым. Уровни подгружаются в память «на лету» в процессе прохождения. Что, между прочим, совершенно не сказывается на скорости игрового процесса. По крайней мере, не в той версии, что мы видели. Более того, этот подход дал разработчикам возможность совершить еще одну маленькую революцию в жанре — включить в трехмерные элементы и структуры уровней фрагменты видеозаписи. Представьте себе, что на одном из уровней Брюс (простите, Трей) попадет в темный коридор, выложенный из нескольких сотен телеэкранов, на которых, разумеется, будет транслироваться музыкальный клип. А сколько радости может доставить гигантский экран на стене одного из небоскребов с трансляцией живого концерта поп-звезды? Представьте себе, как это весело уничтожать монстров под веселую заводную музыку, да еще и временами посматривая на исполнительницу. Кстати, Activision, в своей страсти заманивания звезд в игру, пригласила поучаствовать в ней достаточно известную в Америке альтернативную звездочку по имени Poe, которая специально для **Apocalypse** записала новый сингл под названием Control. Activision уже выпустила клип на MTV, и, надо сказать, это один из лучших клипов на моей памяти. Надеюсь, что вам удастся взглянуть на него в ближайшем будущем. Poe участвует и в видеороликах, заново отснятых для игры, которых в **Apocalypse** будет порядка 10-15 минут. Мало. Но каково качество! Это вам не просто тупое FMV, а полностью оцифрованный анимационный фильм. В нем снялись живые артисты, которые затем при помощи сложнейшего оборудования при помощи motion capture были перенесены в виртуальный мир, и в процессе сами превратились в анимацию. Поверьте моему слову, там есть на что посмотреть...





Apocalypse — это на сегодняшний день вершина очень популярного жанра. Игра, которая обещает всем нам основательную встряску. Игра, которая может оказаться хитом на все времена, потому что в ней гармонично сочетаются все компоненты успеха — правильный герой, правильные уровни, правильные монстры, правильное оружие, правильная графика и музыка, чуткий маркетинг и убийственная реклама. Действительно, событие.

СИ

Сергей **ОВЧИННИКОВ**

SHADOW MADNESS

PS

Дмитрий ЭСТРИН

То, что у популярных игр должны быть клоны, никаких сомнений не вызывает. Довольно интересна с этой стороны Final Fantasy VII. Дело в том, что о разработке «близнецов» суперхита мы стали узнавать только сейчас. И если до сих пор знаменитую концепцию необычных ролевых игр, за некоторым исключением, использовала только Square, то теперь все чаще слышатся названия новых компаний, которые делают «клон Final Fantasy VII». Да-да, так и говорят - клон.

Игровой процесс до боли похож на Final Fantasy VII.

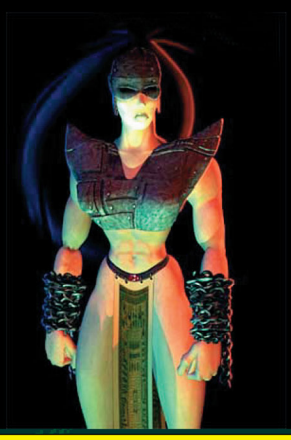
Платформа: PlayStation
Жанр:
Издатель: Crave Entertainment
Разработчик:
Crave Entertainment
Дата выхода: осень 1998
Интернет: **www.crave.com**

По крайней мере, по-другому игру от Crave Entertainment под названием **Shadow Madness** назвать никак не удастся. Все, абсолютно все похоже на Final Fantasy VII. Не похож разве что сюжет, который на данный момент лично мне представляется весьма банальным. Судите сами. Некогда земля Аркоз процветала в мире и благополучии. Но в один прекрасный день на злополучной земле объявилась странная болезнь, чума, которая превратила жизнь людей в настоящий ад. А тут еще откуда ни возьмись выползли какие-то гады, прибежали какие-то монстры и начали активно терроризировать все население. Шесть храбрых героев собрались вместе и вполне логично решили, что им нужно спасти родную землю, перебить монстров и выяснить причины странной болезни. Вот так вот.



(C) 1997 Crave Entertainment, Inc. All rights reserved. Crave and Shadow Madness are trademarks of Crave Entertainment, Inc.







Игровой процесс до боли похож на Final Fantasy VII. Почти идентичные background'ы, битвы, анимационные ролики. Чуть-чуть четче графика. Но этого для оригинальной игры, как несложно догадаться, довольно мало. То, что **Shadow Madness** шедевром не будет, ясно уже сейчас, однако однозначно утверждать то, что игра не будет пользоваться успехом, нельзя. Кроме того, если **Shadow Madness** выйдет до Fianl Fantasy VIII, то у него есть все шансы обрести популярность и народное признание.

СИ

DESTREGA

PS

Похоже, жанр файтингов переживает очередное рождение. И это рождение не способен омрачить даже выход бездарного Mortal Kombat IV. **Destrega** от Koei должна оказаться типичным представителем нового поколения файтингов. Оригинальная, сбалансированная, динамичная и, естественно, трехмерная, эта игра чаще всего сравнивается с серией Bushido Blade. Действительно, с играми этой серии у **Destrega** много общего. Вместо арен, на которых ведется бой, — довольно большая интерактивная территория. Вместо безумного ввода комб — сбалансированная система контроля. Но **Destrega** отличается от Bushido Blade довольно важной вещью — в игре вы сможете пользоваться дистанционной атакой. Иначе говоря, можно будет стрелять, швырять и пр.

Destrega отличается от Bushido Blade довольно важной вещью — в игре вы сможете пользоваться дистанционной атакой.

Платформа: PlayStation
Жанр: **файтинг**
Издатель: Koei
Разработчик: **Omega Force**
Дата выхода: январь 1999
Интернет: **www.koei.com**







Это, впрочем, отнюдь не приближает игру к концепции «американских народных драк», а напротив, позволяет ввести в игровой процесс целое новое измерение. Заметим также, что в последнее время идеи использования оружия в файтингах чуть ли не вцело завладели умами разработчиков, и Destrega тут совсем не исключение. Однако то, сможет ли игра конкурировать с другими произведениями того же сходного направления,пока остается тайной. До января.

СИ

Дмитрий ЭСТРИН




TEKKEN 3
PlayStation
PAL
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

WIPEOUT 64

Wipeout 64 будет включать в себя все лучшее, что было в Wipeout и Wipeout XL (2097).

Платформа: Nintendo 64
Жанр: **гонки**
Издатель: Psygnosis
Разработчик: **Psygnosis**
Дата выхода: ноябрь 1998
Интернет: **www.psygnosis.com**



Psygnosis, наверное, единственная компания, которая практически игнорирует своего владельца, в данном случае такого гиганта как Sony. По идее, английский производитель должен выпускать свою продукцию исключительно на игровую консоль своего хозяина, то есть на Playstation, но на деле обстоит все по-другому. Psygnosis регулярно посылает Sony подальше (пардон) и постоянно пытается перевести большую часть своих творений на другие игровые системы. Владельцы пытаются урезонить распоясавшихся англичан, но, видимо, получается у них это не очень хорошо. Иначе как можно объяснить то, что на платформе конкурента, Nintendo 64, в конце осени появится еще одна игра от производителя, выбравшего своей эмблемой полярную сову? Обладателей шестидесятичетырехбитки решено обрадовать выходом на ней особой версии одной из самых успешных игр Psygnosis — футуристической гонки Wipeout. Получит она название **Wipeout 64,** что неудивительно. Слишком уж большое количество игр для приставки от Nintendo имеет две эти цифры в своем названии. Можно было бы что-нибудь поинтереснее придумать, но фантазии, как обычно не хватило. Ладно, шут с ним, с названием, лучше рассмотрим игру поближе.







Wipeout 64, по заявлениям разработчиков, будет включать в себя все лучшее, что было в Wipeout и Wipeout XL (2097). Основная концепция останется все той же. Да и что там менять-то: огромная скорость, уйма оружия, конкуренты и дорога, над которой вы летите, стремясь стать первым! Все лучшее, что было в вариантах игры на Playstation, Saturn и PC, но, конечно, с многочисленными приятными дополнениями. Итак, в игре появятся новые трассы, без этого нельзя, новое оружие, новые режимы игры и обязательно улучшится графика, по сравнению с тридцатью двумя битами. И, возможно, самое прекрасное, уже многократно реализованное в играх для Nintendo 64, в том числе в конкурирующей серии Extreme-G: игра вчетвером одновременно. Ведь не секрет, что в большинство игр интереснее играть в компании. А вчетвером гораздо интереснее погонять, чем вдвоем. Другое дело, что не у всех найдется нужное количество контроллеров. Но у кого найдется, тот получит, на мой взгляд, максимальное удовольствие от **Wipeout 64.** Кстати, поддержка Rumble Pak тоже включена.









О режимах игры. В **Wipeout 64** присутствует интересный режим одиночной игры Challenge Mode, делящийся в свою очередь на три подрежима, а именно: Race Challenge, Time Challenge и Weapon Challenge. Race - обыкновенный режим игры, где надо просто приехать к финишу первым; Time — довольно часто встречающийся в различных гоночных играх режим борьбы со временем; Weapon — уничтожение врагов главное в этом режиме, в борьбе все средства хороши. Новые средства борьбы с врагом только добавят интереса последнему режиму, ну, и всей игре в целом, безусловно, тоже. Обещано, что оружие также станет более сбалансированным.

В игре остались все три команды, которые боролись друг с другом в Wipeout XL. Их все можно разделить как бы по уровню сложности управления аппаратами на антигравитационной подушке. Первые две команды — Firex, представляющая Европу, и AG Systems, представляющая Японию, более всего подходят для новичков. Их отличают большая скорость и легкость управления. Американская команда Auricom Reasearch рассчитана на игроков, уже не являющихся новобранцами, а настоящие профессионалы могут попробовать себя в родной российской команде с чисто русским названием Qirex. Помнится, в XL была еще и секретная команда Piranha, будет ли она на Nintendo 64, ведает только Psygnosis.

К большому сожалению, такой носитель информации, как картридж, с его сравнительно небольшим объемом, не позволит уместить туда прекрасную кислотную музыку предыдущих Wipeout, от таких известных команд, как the Prodigy и Chemical Brothers. Так что придется довольствоваться чем-нибудь качеством похуже.

Wipeout 64, вероятно, появится как раз тогда, когда конкуренция между футуристическими гонками достигнет пика...

Wipeout 64, вероятно, появится как раз тогда, когда конкуренция между футуристическими гонками достигнет пика, потому что на Nintendo 64 скоро нагрянет прибавление к уже существующим на ней Extreme-G и Aero Gauge. И ведь что за прибавление! Extreme-G 2 (но это, правда, Acclaim...), SCARS и конечно F-Zero X. И **Wipeout 64** займет не последнее место среди них.

СИ









Александр ЩЕРБАКОВ

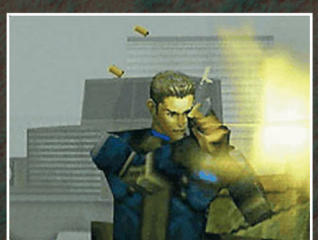
WINBACK

Ну, вот.

Сюжетная завязка WinBack во многом очень схожа с сюжетом игры и фильма GoldenEye.

Платформа: Nintendo 64
Жанр: **action**
Издатель: Koei
Разработчик: **Koei**
Дата выхода: конец 1998
Интернет: **www.koei.co.jp**







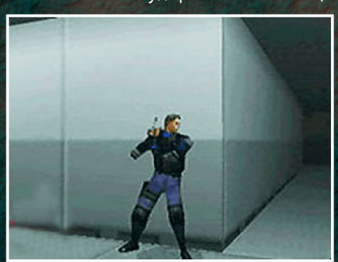
Стоило Konami показать свою Metal Gear Solid, как толпы разработчиков радостно побежали по своим офисам, для того чтобы быстренько изготовить что-либо подобное. Теперь вполне может получиться такая картина: игра еще на свет не вышла, а ее многочисленные клоны уже вовсю пылятся на полках магазинов. Жуть какая-то. На Playstation скоро вот появится Syphon Filter, но и Nintendo 64 не останется обделенной: в конце года и там появится продукт, пытающийся затмить собой одну из самых ожидаемых игр года. И, как это ни странно, придет он от японского производителя Koei. Странно, потому что, как известно, видеоприставка от Nintendo занимает в Стране восходящего солнца, мягко говоря, не очень-то крепкие позиции. А для Koei это будет вообще первый ее проект для данной консоли. Называться он будет **WinBack** и, очень даже вероятно, обретет неплохую популярность у обладателей приставки. Конечно, вряд ли его ожидает ошеломительный успех GoldenEye, но все же свой кусок славы урвать дебютная игра Koei сможет. Ей это по силам.







Сюжетная завязка **WinBack** во многом очень схожа с сюжетом игры и фильма GoldenEye. Отряд террористов под названием «Crying Lions» [«Рыдающие (Кричащие) Львы» — классное название для группировки] совершает невозможное - захватывает строго засекреченный командный центр, откуда осуществляется управление спутником, на котором установлен мощный лазер. «Львы» собираются использовать его в политических целях. Они - последние борцы за независимость некоего государства Belcrest (я человек неграмотный, если найдете на карте такое государство — сообщите мне, ладно?). Спутник им нужен для того, чтобы диктовать свои условия и, по-видимому, принести народу Belcrest`a страшное зло - демократию. Во избежание такого ужаса к командному центру направлен специальный агент Jean-Luc Cougar, состоящий членом государственного агентства S.C.A.T. (Strategic Covert Actions Team). На самом деле команда S.C.A.T. состоит из десяти человек, но послали почему-то одного несчастного Жан-Люка. На убой, надо полагать. Вот этим обреченным вам и предстоит управлять, выполнять миссии, спасти страну и (самое главное) выжить после всего этого. Ничего, бывали дела и посложнее.



Игра состоит из четырех основных этапов: территория офиса (неизвестно только, какого), здание офиса, заброшенный завод (что, действие в России происходит?) и GULF Control Center, тот самый командный центр. В распоряжение агента поступит довольно большое количество разного вооружения: пистолеты, пулеметы, огнеметы, ракетницы, мины и прочее. Наблюдать своего героя вы будете в перспективе от третьего лица, так как разработчики считают, что вид от первого лица не очень удобен, не дает достаточного, по их мнению, обзора. Тем более что Koei хочет продемонстрировать в **WinBack** порядка 350 движений, выполняемых персонажем. Он сможет красться у стены, прятаться за различными обьектами и делать еще много чего другого. Кстати, вышеописанное было обещано и в Metal Gear Solid, так что можете сами судить о степени похожести этих двух игр. Сохраниться по ходу игры можно будет только в строго отведенных для этого местах, расположенных на стратегически важных позициях. Игра не была бы игрой, если бы в очередной раз не пообещали неплохой искусственный интеллект. К примеру, часть врагов, услышав звук выстрелов, побежит со страшной скоростью вас убивать, а часть останется у важного обьекта для его охраны и никуда оттуда не двинется. Но кто знает, как это будет выглядеть, в конце концов. Может быть, враги действительно поумнеют, а может быть, увидев вас, сломя голову и никуда не сворачивая, побегут прямо на дуло пистолета.





Конечно же, в **WinBack** будет и deathmatch. После выхода GoldenEye вряд ли кто-нибудь выпустит игру в том же стиле и без multiplayer. В творении Koei он будет более походить на виденное нами в игре от Rare. Возможно это и к лучшему, потому что, изобретая велосипед, японцы могут изобрести такое... А в GoldenEye играть приятно. Особенно втроем-вчетвером. Если в **WinBack** этот момент будет выполнен на том же уровне, то можно сказать что игра удалась. Но Metal Gear лучше!

СИ

Александр ЩЕРБАКОВ

TOP GEAR OVERDRIVE 64

N64

Наверняка всем поклонникам гонок известна серия Top Gear от Kemco. На этот раз компания решила сделать нового представителя этой серии под названием **Top Gear Overdrive 64** на Nintendo 64. Что же заставило компанию обратиться к разработке гонки на платформе, которая в общем-то не испытывает недостатка в играх этого жанра? Во-первых, то, что, несмотря на изобилие самых различных гонок на Nintendo 64, ни одному разработчику до сих пор не удалось сделать хорошую во всех отношениях игру этого жанра. Где-то подкачала графика, где-то реалистичность была, в принципе, незнакомым понятием, а где-то просто-напросто смехотворно мало трасс. **Top Gear Overdrive 64** для Nintendo 64 может оказаться примерно тем же, что The Need for Speed для PC. Но обо всем по порядку.

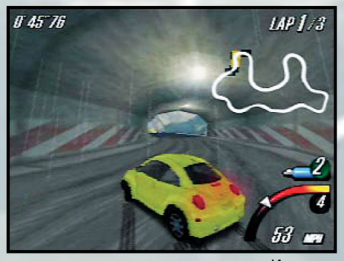
Похоже на этот раз нам предстоит увидеть действительно хорошую динамичную гонку.

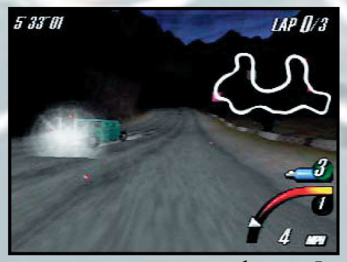
Платформа: Nintendo 64
Жанр: **гонка**
Издатель: Kemco
Разработчик: **Snowblind**
Количество игроков: 4
Дата выхода: **конец 1998**
Интернет: www.kemco .com



Прежде всего, забудьте о слове «симулятор». Это понятие чуждо **Top Gear Overdrive 64.** Это — наиаркаднейшая гонка, у которой для такого звания есть все соответствующие атрибуты. Мы сможем не просто кататься по пустоватым трассам, но и устраивать ловушки своим соперникам, которые также не лишены возможности делать нам гадости. (Может, тут стоит поговорить о традициях Mario Karts 64?). Одно это делает игру оригинальной.

Всего в **Top Gear Overdrive 64** будет восемь машин, и, похоже, Kemco не собирается покупать лицензию на официальные названия реальных машин. Именно поэтому в игре нам станут встречаться странноватые названия типа Detroit V8s, именно поэтому будет много концепт-каров и экзотических, никому неизвестных автомобилей. Это, конечно, не очень хорошо, но, с другой стороны, довольно забавно, и, поскольку **Top Gear Overdrive 64** является аркадой в самом прямом смысле этого слова, реальные машины игре, в принципе, и не нужны.





Семь различных трасс (плюс еще семь «зеркальных») должны покорить игрока своим необычным дизайном. По крайней мере, так утверждают разработчики. Будут в **Top Gear Overdrive 64** и погодные эффекты, такие, как туман, дождь, снегопад. К погодным же эффектам создатели игры относят и различное время суток, однако, позволю с ними не согласиться.





Что ж, похоже на этот раз нам предстоит увидеть действительно хорошую динамичную гонку. Не вполне обычную, красивую и интересную. А чтобы убедиться в этих качествах игры собственноручно, нужно дождаться выхода игры, дата которого пока указывается не вполне точно.

СИ

SHADOWGATE 64: TRIALS OF THE FOUR TOWERS

N64

К большинству игр, разработанных и разрабатывающихся на Nintendo 64, прекрасно подходит определение «первый».

Shadowgate 64: Trials of the Four Flowers нам придется назвать первой 3D-adventure с видом от первого лица...

Платформа: Nintendo 64
Жанр: **adventure**
Издатель: Kemco
Разработчик: **Kemco**
Дата выхода:
первая четверть 1999
Интернет: **www.kemco.com**



Этот факт вряд ли можно назвать удивительным, поскольку каждый, наверное, знает особенности ситуации, сложившейся вокруг разработки игр для этой платформы. Вот и на этот раз **Shadowgate 64: Trials of the Four Flowers** нам придется назвать первой 3D-adventure с видом от первого лица, действие которой происходит в фэнтезийном мире на Nintendo 64. Уверен, что многие помнят игру Shadowgate на PC и NES, которая была довольно популярна несколько лет назад. Kemco решила сделать своеобразное продолжение, связь которого с оригиналом будет обнаруживаться только в сюжете. Все остальное — игровой процесс, графика — будет абсолютно новым.







Итак, вам придется исследовать загадочный замок, в котором на каждом шагу подстерегают самые разные неожиданности. Kemco сделала значительный шаг вперед, почти полностью убрав из **Shadowgate 64** битвы с монстрами, столь характерные для игр подобного рода. Действительно, изжившая себя схема игрового процесса «от сражения к сражению» давно уже успела наскучить многим игрокам. Вместо монстров в **Shadowgate 64** в изобилии предоставлены разнообразнейшие головоломки и ловушки, каждая из которых почти не повторяется. Было бы вполне справедливо вспомнить тут небезызвестный Myst, однако игра от Kemco будет отличаться от него существенной деталью. Полная трехмерность, полная свобода передвижения по огромному замку, соответствующая атмосфера и динамичность. Довольно часто и довольно много придется общаться с различными персонажами, которые смогут помочь вам продвинуться в игре дальше.



Графика в **Shadowgate 64** на данный момент не кажется революционной. Пока все выглядит вполне обычно. Однако со временем может измениться очень многое. Пока Kemco не определилась с датой выхода игры, предположительно **Shadowgate 64: Trials of the Four Towers** выйдет либо в конце 1998 года, либо, что наиболее вероятно, в начале 1999 года.



СИ

DC

GODZILLA GENERATIONS

11 июля

О реальных качествах Godzilla Generations для Dreamcast нам остается лишь догадываться.

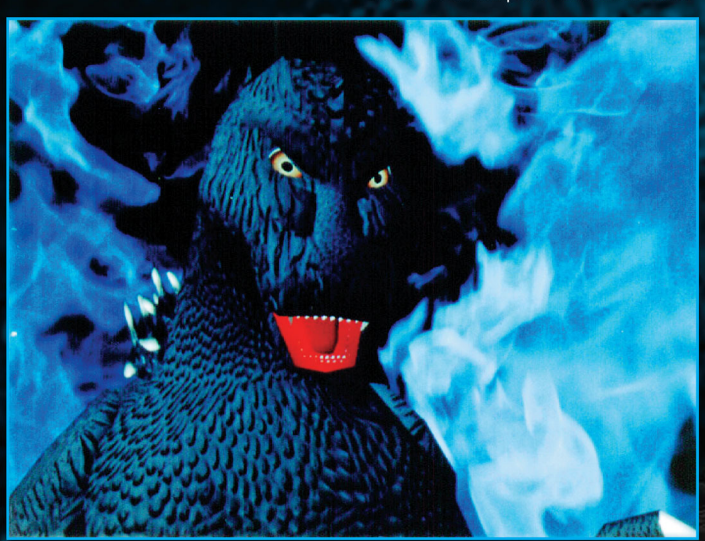
Платформа: Dreamcast
Жанр: **action**
Издатель: Sega
Разработчик: **Sega of Japan**
Дата выхода: конец 1998
Интернет: **www.sega.co.jp/dreamcast**



1998 года случилось одно из самых важных событий в истории Sega. Именно в этот день во все кинотеатры, в которых шла японская премьера «Годзиллы», поступила в продажу с одноименной игрой самая миниатюрная из существующих портативных систем, которой уготована честь стать катализатором многочисленных изменений в индустрии видеоигр. Эта небольшая карточка, размером с кредитку, получившая название VMS (Visual Memory System), уже в скором времени найдет себе применение в качестве хранилища информации о пройденных вами играх на Dreamcast, а также на будущих игровых автоматах от Sega. Даже то, что с помощью этой карточки вы можете играть в некоторые игры, которые могут также служить расширением для своих больших собратьев на основной игровой системе, не смогло заслонить подлинную сущность нововведения. Благодаря гениальному решению маркетологов японского отделения Sega эта миниатюрная система превратилась из очередной модной безделушки в настоящего троянского коня. Иными словами, несчастные японцы, которые приобрели себе эту новую игрушку за какие-то 15 долларов, ничего не подозревая, автоматически записали себя в разряд потенциальных покупателей Dreamcast и пользователей новых сеговских игровых автоматов. В общем, как не повезло японцам и как повезло Sega. Ну, хватит о грустном, давайте лучше поговорим о прекрасном, то есть об играх.



Итак, в эту портативную игровую систему/карточку памяти была изначально встроена игра **Godzilla** — некий вариант «боевого» Тамаготчи с персонажами из одноименных фильмов. В общем, очередная японская ерунда на любителя. Однако уже на следующий день стало известно, что эта «ерунда» станет закономерной частью новой одноименной игры на Dreamcast. И именно ей, а не переводу с игровых автоматов третьего Virtua Fighter'а или второй Daytona USA, была уготована честь стать первой официально объявленной игрой от производителя приставки на свою собственную консоль.







Такого мы, честно говоря, просто не ждали. Обычно о подобных проектах, особенно о тех, которые создаются по мотивам популярных фильмов, слухи ходят задолго до их официального анонса. Но, видимо, никто просто не мог и представить, что Sega действительно решила уделить разработке игр специально для приставки гораздо большее внимание, нежели раньше.

Итак, одна из внутренних команд разработчиков компании решила бросить вызов Nintendo и Square, анонсировав выход на рынок гибридной игры, в которую можно будет играть как на телевизоре, так и на небольшом жидкокристаллическом экране. Иными словами, Годзилла, поступившая в продажу 11 июля, будет непосредственно связана с Годзиллой для Dreamcast, которая может появиться в продаже одновременно с приставкой. Как эта связь будет осуществлена, пока точно не известно, однако ожидается, что на карточке памяти мы сможем вырастить и натренировать своего собственного динозавра, чтобы затем с его помощью, уже на Dreamcast, заняться уничтожением городов.

К счастью, новая игра от Sega не имеет никакого отношения к вышедшему недавно фильму, и поэтому в ней Годзилла предстанет нам в своем классическом облике и будет наделен всеми своими возможностями, включая его знаменитый огненный луч, сжигающий и взрывающий все на своем пути. Наконец-то в данной игре нам посчастливится сыграть роль этого монстра и порушить целый ряд реальных японских городов, причем разнообразными способами. Мешать же нам вершить свое черное дело будут не только люди, но и другие рукотворные и нерукотворные гиганты. В частности, уже сегодня известно, что на пути к победе нам придется встретиться с Меха-Годзиллой и прочими классическими врагами нашего мутировавшего монстра. Создатели игры не поскупились на использование богатых аппаратных возможностей Dreamcast для реализации своего проекта. В частности, на тех нескольких скриншотах, которые сегодня лежат на сайте Sega, вы можете прекрасно рассмотреть его пупырчатую кожу, аппаратная реализация которой в игре сегодня доступна только на Dreamcast. Радует глаз работа с освещением и прозрачностью. И, к счастью, огонь в данной игре выглядит просто восхитительно. Ну, в общем, осталось только в нее поиграть.

К сожалению, мы так и не знаем, какая конкретно команда разработчиков сегодня занимается претворением в жизнь этого проекта. Поэтому о реальных качествах **Godzilla Generations** для Dreamcast нам остается лишь догадываться. Тем временем, те японские журналисты, которые успели увидеть эту игру в действии, пока находятся под большим впечатлением. Будем надеяться, что они не были просто одурачены первым появлением настоящего трехмерного Годзиллы в видеоигре, и их восторг будет впоследствии разделен и нами. Верится пока в это с трудом, однако надежда умирает последней.

СИ

Борис **РОМАНОВ**

DC

PEN PEN TRIICELON

Можете смело назвать Pen Pen Triicelon первым симулятором жизни животных.

Платформа: Dreamcast
Жанр: **гонка**
Издатель: Sega
Разработчик: **Team Land Ho!**
Дата выхода: 20 ноября 1998
Интернет: **www.sega.co.jp**




AAAA

DC

SONIC ADVENTURE



После майской официальной презентации новой игровой системы от Sega, получившей окончательное название Dreamcast, многие любители видеоигр уже, затаив дыхание, ожидают появления этого чуда. И есть чего ждать. Нет, не прекрасных технологий, использованных в этой консоли, не красивой документации с надписью 128 bit, которую можно будет показывать всем знакомым, чтобы вызвать у них жгучую зависть, а того, что составляет настоящий облик любой приставки, — игр. Да, игры для Dreamcast будут красивы, это с уверенностью можно заявить уже сейчас. Ну, и как же можно обойтись без народного героя, символа Sega — синего ежика Соника! Японцы все же люди неглупые и вполне могут догадаться, что очень большая часть заядлых игрунов обязательно потребует ключего зверька на сцену. И вот в конце июля создатель Соника Yuji Naka объявил о выходе нового приключения ежика, собственно так и называющегося — **Sonic Adventure**.

Платформа: Dreamcast
Жанр: **3D-action**
Издатель: Sega
Разработчик: **Sonic Team**
Дата выхода: 1999
Интернет: **www.sega.co.jp/sonicteam**



Разработка этой игры началась сразу после выхода Nights: Into Dreams, и выпустить ее сначала планировали на мертвый ныне Saturn. Но после ознакомления с возможностями Dreamcast планы Yuji Naka изменились. Итак, Sonic Team приняло решение сконцентрировать усилия на создании игры для новой, пока еще не вышедшей консоли, которую эта игра поможет раскрутить и увеличить объем продаж. И, наверное, **Sonic Adventure** может стать именно той игрушкой, из-за которой большая часть населения начнет раскошеливаться на видеоприставки, хотя Virtua Fighter 3 и Sega Rally 2 все же также не пустой звук...

Данная серия Соника будет иметь довольно много отличий от своих предшественников, но полный их список привести не получится, так как про **Sonic Adventure** пока что известно ничтожно мало, и основная информация должна появиться позже. Ясно, что игра приобретет сюжет, тогда как в предыдущих частях его по сути-то и не было: найти изумруды Хаоса (причем, это необязательно), зашибить главного врага доктора Роботника. И так из игры в игру. А игр про Соника на свете очень много. По моим подсчетам штук четырнадцать, не считая отдельных игр с приключениями его друзей, типа Chaotix с ехидной Knuckles, Tails` Adventure (чувствуете сходство в названиях?) с лисенком Tails и прочих. После такого количества игр нормальный сюжет может только порадовать. Причем занимает он не последнее место. Недаром же рабочим названием игры было Sonic RPG! Но спешу успокоить любителей оригинального Соника: ролевые элементы, возможно, и будут, но основной игровой процесс будет представлять собой непрерывный action, за что ранние Сониками любили и любят по сей день. А это — главное.

P.S. В следующем номере мы надеемся посвятить данному проекту намного больше места в журнале, так как к этому моменту в Японии должна будет состояться его официальная премьера для ВСЕХ журналистов мира. Наш корреспондент также будет свидетелем этого знаменательного события.

СИ

Александр **ЩЕРБАКОВ**

DC

MONSTER BREED

Игровым подразделениям корпорации NEC, NEC Interchannel и NEC-HE несказанно повезло. Им можно уже сегодня начать рекламировать игры собственного производства для новой приставки от Sega, пока другие компании либо только приступают к работе с этой платформой, либо просто не имеют права демонстрировать свои проекты на Dreamcast ранее определенного срока. Везение это нельзя недооценить, так как всем уже доподлинно известно, что на волне ажиотажа вокруг новой технологии можно без особого труда заработать кучу денег, практически ничего для этого не делая. Именно таким вот образом в свое время разбогатела Takara, выпустив в первые дни жизни PlayStation красивую, но безумно примитивную драку Battle Arena Toshinden, и точно таким же способом американский Acclaim почти что вылез из долгов, издав в первый год жизни Nintendo 64 свой недоделанный Turok.

Этот оригинальный проект NEC Interchannel уже сегодня поражает просто удивительной графикой...

Платформа: Dreamcast
Жанр: **Симулятор**
Издатель: NEC Interchannel
Разработчик: **NEC Interchannel**
Дата выхода: начало 1999
Интернет: **www.nec.com**

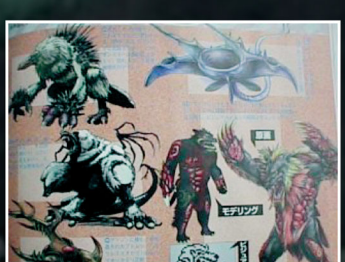
NEC Interchannel, кажется, также пошел по стопам этих компаний и уже представил на суд зрителей сразу четыре проекта на Dreamcast. Скажем прямо, на три из них (Seventh Cross, Sengoku TURB и Mercurious Pretty) без слез не взглянешь — настолько они бездарно воплощены в жизнь. Созданные командой разработчиков оригинального Tamagotchi, они скорее походят на неумелые попытки начинающих программистов, нежели на полноценные игры, и поэтому на них мы свое внимание решили не тратить. Но про четвертую игру, а именно про **Monster Breed**, такого не скажешь. Этот оригинальный проект NEC Interchannel уже сегодня поражает просто удивительной графикой, качеству которой позавидует любая другая виденная нами игра. Да и ее концепция, пусть и начисто содранная с Tecmo'вского Monster Rancher для PlayStation, также заслуживает особого внимания.







Итак, как и следует из названия, в этой игре вам придется заняться разведением и выращиванием монстров. Целью же, как обычно, будет создание и воспитание такого монстра, который бы был сильнее и лучше других. Для проверки качеств вашего питомца вам придется периодически участвовать в различных турнирах. Одним словом, все те из вас, кому понравился Monster Rancher, придут в восторг и от этой игры. Но NEC Interchannel все-таки стоит похвалить не только за умопомрачительную графику, но и за несколько добавлений в игровой процесс, которые отличат **Monster Breed** от подобных ему произведений. Во-первых, разработчики обещают предоставить игроку как можно больше элементарных частей, из которых будет затем создан монстр. Во-вторых, NEC Interchannel обещает также добавить в игру и элементы RPG. В частности, в определенный момент вам придется выполнить со своим чудовищем кое-какие задания, наподобие квестов в ролевых играх. Это может быть и поход в подземелье, и прогулка по окрестностям вашей «фермы». Кроме них в данной игре будут предусмотрены и некоторые задания, в которых участвует сам монстр, причем без вашей помощи. И естественно, в эту игру можно будет играть как на Dreamcast, так и на карточке памяти. Одним словом, Monster Breed обещает полностью удовлетворить потребности японских игроков, фанатеющих от Tamagotchi и Nintendo'вского Pokemon'а.



СИ

Борис **РОМАНОВ**

COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES

PC

«Оригинальности в стратегиях в реальном времени не бывает. И вообще это не то достоинство игры, о котором стоит говорить», — ошибочное мнение, рожденное в страстном, плохо скрываемом поклонении одному из бесконечных потомков Dune 2 и WarCraft, оказалось чрезвычайно распространенным в современном мире игровой индустрии. Кстати говоря, благородное слово «потомок» — прекрасная замена убогому «клон», слову, которое столь ненавистно поборникам упомянутого мнения. Однако на этот раз нам предстоит поговорить именно об оригинальности, ибо это — чуть ли не основное качество **Commandos: Behind the Enemy Lines**.

Commandos: Behind the Enemy Lines являет собой новый поворот развития жанра...

Платформа: PC
Жанр: **real-time стратегия**
Издатель: Eidos
Разработчик: **Pyro Studios**
Требования к компьютеру: P-90, 16 Mb RAM, Win'95
Интернет: **www.eidos.com**



Когда впервые видишь игру, странно подумать, что это — real-time стратегия. Настолько необычен, неординарен оказывается игровой процесс. Фактически **Commandos: Behind the Enemy Lines** являет собой новый поворот развития жанра, поворот, которого так долго ждали. И уже сейчас мне становится противно при мысли о многочисленных клонах... то есть, потомках игры, которые, вне всяких сомнений, хлынут широким потоком спустя несколько месяцев, вновь заставляя думать о том, что оригинальность в играх как бы и не нужна... Но не будем о неприятном. При всем обилии игровых достоинств нам не придется рассуждать о новом качестве графики, новых технологиях и т.д. Графика вполне обычна. Но о ней несколько позже. Начнем же мы, пожалуй, с сюжета.

Действие происходит во времена Второй Мировой Войны, в глубоком тылу у немцев. А солдаты вермахта — это вам не абстрактные лунатики с третьего спутника Сатурна, это реальный, исторический противник. Отлично проработано поведение немцев, которые действуют очень реалистично и вполне правильно. Игроку же уготована более благородная участь — командование маленьким отрядом боевиков. Невероятные диверсионные операции, организации побегов, уничтожение отлично охраняемых баз — все это надлежит совершить с помощью шести человек. Сложно? Очень. Тем более что силы противника превышают силы крохотного отряда в десятки раз! А что вы скажете об отличном вооружении вражеских солдат? А как насчет сражения с несколькими танками?

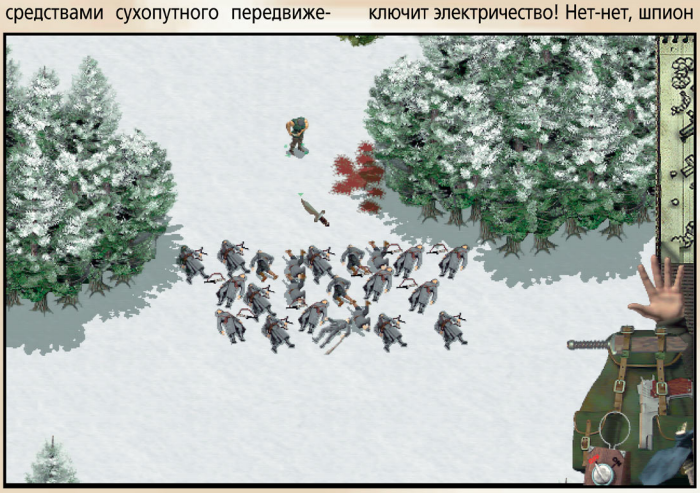
Игровая концепция довольно проста: у каждого бойца в вашем отряде имеются свои способности, которыми следует пользоваться в правильной последовательности. Если в какой-то



миссии вам дается шесть человек, значит, использовать придется всех шестерых, если два — то хватит и двоих. Секрет кроется в чрезвычайно логичной структуре уровней — передвижение вражеских солдат, расположение боевой техники и зданий, количество спецсредств, которые выдаются диверсионному отряду. На самом деле, на каждом из уровней существует невидимая дорожка, которую предположительно должен найти сам игрок. Эта дорожка — не только перемещение бойцов, но и конкретная последовательность действий. А их, надо сказать, очень много. Короче говоря, в **Commandos: Behind the Enemy Lines** можно не только стрелять.

Зеленый берет, снайпер, морской пехотинец, сапер, водитель, шпион — вот специальности ваших бойцов. При всем при этом, каждый из них — незаменим в своей области. Только зеленый берет может поднимать огромные бочки с горючей смесью и карабкаться по отвесным стенам и скалам. Только снайпер может пользоваться дальнобойной винтовкой. Только морской пехотинец может плавать под водой и грести на надувной лодке. Только сапер может расставлять капканы и минировать вражеские здания. Только водитель может воспользоваться разнообразнейшей вражеской техникой и управлять всевозможными средствами сухопутного передвижения. И только шпион может переодеться в форму немецкого генерала и отвлекать простодушных немецких солдат разговорами на чистейшем баварском наречии. Комбинируя действия своих подчиненных, можно почти всегда добиться нужного результата. При этом все должны остаться живы. Это — обязательное условие каждой миссии. Смерть хотя бы одного из бойцов не прощается. Да к тому же, если эта смерть произошла в самом начале — это верный признак того, что миссию вам пройти не удастся. Как, например, переплыть на другой берег, если морской пехотинец нарвался на немецкого часового? Только в исключительных случаях вражеские солдаты могут взять одного из ваших бойцов в плен. При этом действия их настолько грамотны, что невозможно ни убежать, ни отстреляться. А чаще всего немецкие солдаты, согласно уставу, немедля открывают огонь на поражение.

Вот, к примеру, задание к одному из уровней — уничтожить плотину. Вроде бы ничего сложного: заложил динамит, да взорвал. Да вот незадача — динамит находится на вражеской базе за колючей проволокой! Что ж, пошлем туда сапера, пусть перережет проволоку! Что? Через проволоку электрический ток пропущен? Что ж, тогда пошлем шпиона на базу врага — пусть отключит электричество! Нет-нет, шпион



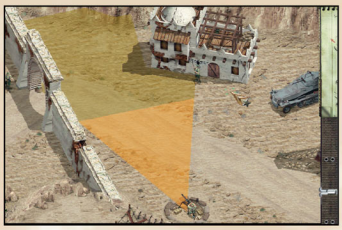
Достоинства:
Великолепная игровая концепция и блестящая ее реализация. Фантастические миссии, задания и способы их выполнения.

Недостатки:
Баги, связанные с интерфейсом и анимацией. Очень часто приходится загружать сохраненную игру.

Резюме:
Отличная игра для тех, кто уже устал от стандарта жанра. Впрочем, и другим стоило бы поиграть.

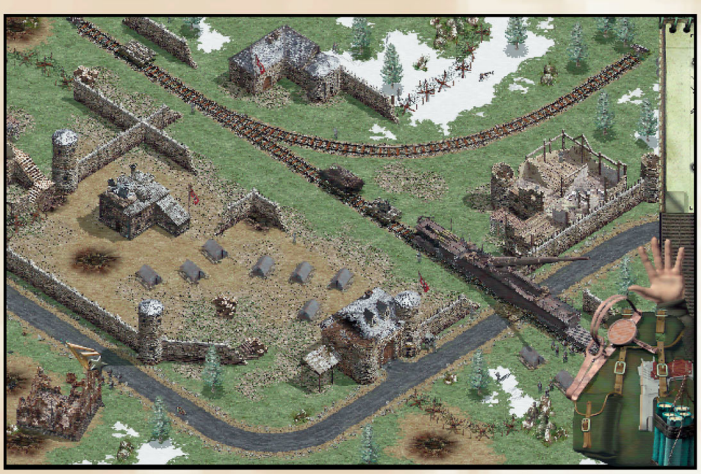
8.0

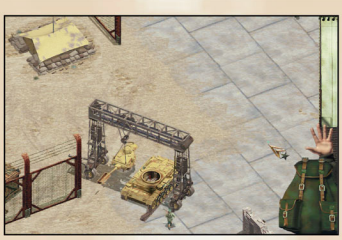
1	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
2	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS











в гражданском, для начала ему следует в форму немецкого генерала облачиться. Какие проблемы? Пусть идет в лагерь противника и забирает эту форму — вон она висит! Опять не получится — шпион плавать не умеет, а надувной лодки нет. И вот морской пехотинец погружается в воду со своим аквалангом, выплывает в нужном месте, крадет надувную лодку, плывет назад, в лодку садится шпион, который затем переодевается в форму генерала, пробирается незамеченным на базу противника и отключает электричество, потом колючую проволоку перерезает сапер, достает динамит, минирует плотину... В общем, одной миссии достаточно для сюжета захватывающего фильма. Тем более что украсть лодку вовсе не просто. Очень не просто также и переодеться в форму генерала. И совсем не просто достать динамит. Ведь кругом не тренировочный полигон, а война. Десятки немецких солдат ревностно выполняют свой долг. Достаточно одного прокола, неправильного перемещения, чтобы все эти фрицы и гансы начали громко вопить, поднимая тревогу, по которой бы из бараков высыпали тучи солдат, а из гаражей выехали бы тяжелые танки. Да что там говорить, несколько автоматных очередей и — вечная слава герою! При этом радиус поражения противников в несколько раз превышает мощь оружия наших бойцов. Пистолеты, бьющие на восемь с половиной шагов, против автоматов и винтовок врага! Я уже не говорю о том, что шесть пусть и достаточно крутых бойцов против сотни солдат, парочки броневиков да нескольких танков — это самое обычное дело. В таких условиях приходится прибегать к хитростям. Стрелять в спину и из-за угла. Расставлять капканы. Резать ножами. Устраивать ловушки. Красть технику, если есть водитель. Отвлекать вражеских солдат, если есть шпион. Прятаться везде, где только возможно. Экономить ценные боеприпасы, типа гранат и патронов к снайперской винтовке. Не бежать напролом. Думать. И еще чаще, чем думать, сохранять игру.

Очень редко удается в миссии сделать что-нибудь свое, что-нибудь, что выходило бы за рамки сценария. Так, к примеру, в уже описанной миссии на другой берег можно перебраться по плотине, не пользуясь услугами морского пехотинца. Безболезненно это может сделать лишь шпион в генеральской форме, ибо вся плотина находится под надзором пулеметчика, который, надо сказать, стреляет очень далеко. Вы не поверите, но мне удалось, используя совместные усилия всех бойцов, перейти реку по плотине. Это было сверхсложно, но при этом я не потерял ни одного из своих солдат! В принципе, можно было бы пройти так всю миссию, забыв про лодку и генеральскую форму, но какой ценой! Таким образом, я опытным путем доказал, что в **Commandos: Behind the Enemy Lines** можно нарушить нормальный ход сценария, что лишний раз свидетельствует о реалистичности и самостоятельности компьютерного интеллекта.

Самым удивительным элементом игрового процесса **Commandos: Behind the Enemy Lines** следует считать модель зрения, созданную разработчиками. Перспективная модель зрения очень логична, невероятно реалистична и именно она на самом деле позволила реализовать режим реального времени в подобной игре. Ваш боец может сколько угодно бежать за спинами вражеских солдат. Он может запросто незамеченным лежать за камнем в двух шагах от часового. Однако стоит ему только вылезти из укрытия... Стоит только шпиону в генеральской форме на глазах других солдат вонзить в тело своего собеседника шприц с ядом... При этом обзор зрения противника визуально доступен игроку! Но, увы, только одного противника. То есть, нельзя сделать так, чтобы было видно, куда смотрят сразу два или больше часовых.

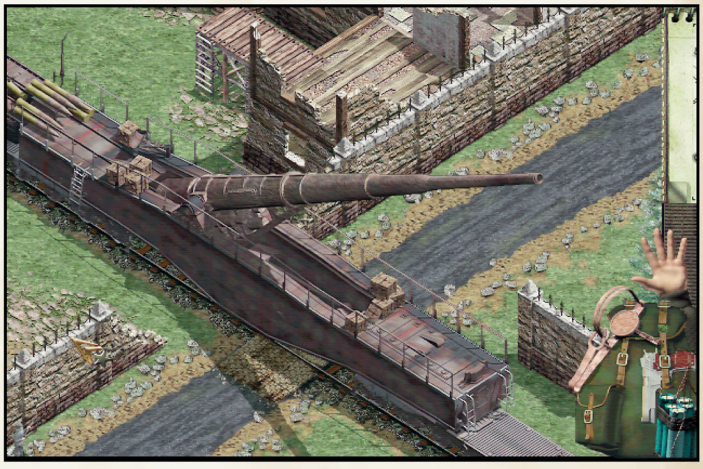
Немецкие солдаты в **Commandos: Behind the Enemy Lines** — вовсе не безмозглые чурбаны, которые просто маршируют по заданному пути и стреляют «в сторону врага». Если часовой увидит труп, то в лучшем случае он подбежит к нему и начнет осматриваться. В худшем — начнет звать на помощь или, что еще хуже, поднимет тревогу. Поэтому трупы надлежит прятать.

Несколько хуже проработана модель слуха. Непонятно, в каком месте вражеские солдаты услышат звук выстрела, а в каком — нет. Проверить это можно только опытным путем. А было бы неплохо, если бы и область слуха была бы визуально доступна игроку! Но чего нет, того нет. При этом враги прекрасно слышат звуки выстрелов, шум двигателя, звуки радио, с помощью которого их можно заманивать в ловушку, на каком-то вполне определенном расстоянии. А посему надлежит действовать бесшумно. «Пуля — дура, штык — молодец» — золотое правило **Commandos: Behind the Enemy Lines**. Удар ножом всегда предпочтительнее, нежели выстрел. Подполз сзади, вжик и — дело в шляпе. Конечно, ножом резать можно только одиночных солдат, с отрядами такие фокусы не проходят. С отрядами проходят другие фокусы. Нет ничего прекраснее, чем поставить ловушку на пути следования дозорных. А для верности рядом с капканом можно положить радио, звуки которого обязательно привлекут отряд. Другое дело, что возиться так придется довольно долго. Но и это можно пережить. Неплохо, конечно, с большими отрядами справляются гранаты, которые радостно швыряются через стену, но о тишине в данном случае говорить не приходится. Грохот страшный.

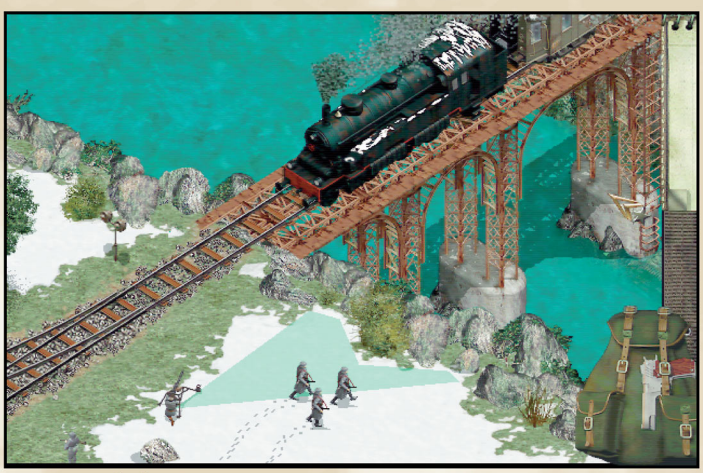
Куда сложнее расправляться с танками и броневиками. Если какой-нибудь грузовик или легковушку можно взорвать несколькими выстрелами, то тяжелую технику можно только чем-нибудь взорвать. Ни о каких ножах и шприцах с ядом тут и речи быть не может. Количество взрывчатых веществ серьезно ограничено, поэтому шевелить мозгами в данном случае приходится активнее, нежели чем в борьбе с солдатами.

Переходим к грустному. То бишь, к недостаткам. Их немного, но они на общем фоне сильно бросаются в глаза. Не очень хорошо проработан режим реального времени, который многим по этой причине кажется ненужным. Весь игровой процесс вертится вокруг схемы «убил-сохранил-погиб-загрузил». Это довольно скучно и не способствует сохранению атмосферы. При этом режим реального времени — это как раз то, что придает **Commandos:**

Commandos: Behind the Enemy Lines — это совершенно овый подход к жанру стратегий в режиме реального ремени. Подход творческий и грамотный.

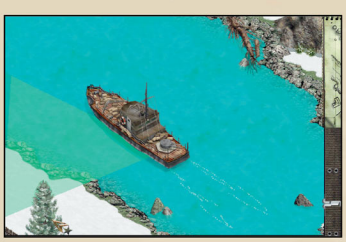














Behind the Enemy Lines напряженность момента, заставляет игрока переживать и быть аккуратным в своих решениях. Сами понимаете, постоянная загрузка разрушает половину положительных впечатлений от игры. При этом регулировка скорости игрового процесса напрочь отсутствует, положенная любой стратегии в режиме реального времени и которая могла бы спасти положение, нет. Заглюченный интерфейс — это вообще сказка. Играя в demo-версию, я был уверен в том, что разработчики исправят все ошибки, связанные с ним. Однако этого не произошло. Представьте себе, нажимаешь на символьное изображение ножа в нижнем правом углу экрана, и ничего не происходит. То есть совсем ничего. Нож даже не выделяется в зеленый контур, как это вообще-то положено. А когда на все действия выделено буквально несколько секунд, поневоле начинаешь тихо-громко ругаться. Хотя ничего не могу сказать, дизайн на самом высоком уровне. Все выглядит красиво, занимает минимум места на игровом экране, но проклятые баги просто выводят из себя. Анимационные чудеса тоже восхищают. Представляете, идет наш боец по снегу, а за ним остаются следы... Чудесная находка дизайнеров, не правда ли? А теперь представьте себе, что наш боец ползет по снегу. Знаете, что за ним остается? Правильно, абсолютно те же следы ботинок 45 размера. Из чего можно сделать вывод о нечеловеческом происхождении бойцов, у которых ноги растут даже на животе. Не очень эстетично выглядит горка трупов, которая остается после удачного сражения, но это не недостаток, а суровая правда жизни.

Выглядит **Commandos: Behind the Enemy Lines** красиво. Ничего фантастического, никакой трехмерности и тем паче поддержки 3D-акселераторов, но... красиво. За исключением поддержки нескольких высоких разрешений ничего особенно примечательного в игре нет. Хотя, в принципе, больше ей ничего и не нужно. Четкая графика, яркие цвета, красивые детализированные объекты — действительно больше ничего не нужно. Хотя анимацию можно было бы сделать и более сложной. Взрывы, выстрелы — скромно, но со вкусом. Поражают диапазоны масштабирования. С высоты птичьего полета можно изучить весь уровень, а максимальное приближение дает возможность рассмотреть самую незначительную деталь. Гигантское разнообразие уровней также восхищает. Ливийские города, базы в пустынях, заснеженные леса, сотни разнообразнейших объектов, выполненных с необыкновенной точностью — все это компенсирует откровенно средние графические технологии.

Commandos: Behind the Enemy Lines — это совершенно новый подход к жанру стратегий в режиме реального времени. Подход творческий и грамотный. Перед нами игра, которую нельзя сравнить ни с Dune 2, ни с WarCraft, ни с представителями новой моды action-стратегий. Немного похоже на SWAT 2, но там совсем другие игровые принципы. Гораздо больше похоже на Jagged Alliance, но **Commandos: Behind the Enemy Lines** идет в режиме реального времени. Конечно, игру нельзя назвать идеальной, есть что исправить, есть над чем подумать. Оригинальна — да. Ну, а кроме своей оригинальности **Commandos: Behind the Enemy Lines** еще и интересен. А этого-то уж точно достаточно. Кстати говоря, пока еще ничего не слышно о выпуске дополнительных миссий к игре, однако вряд ли стоит сомневаться, что Eidos add-on все-таки выпустит. В конце концов, дополнительные миссии в **Commandos: Behind the Enemy Lines** куда более важны, чем в любой другой real-time стратегии.

СИ

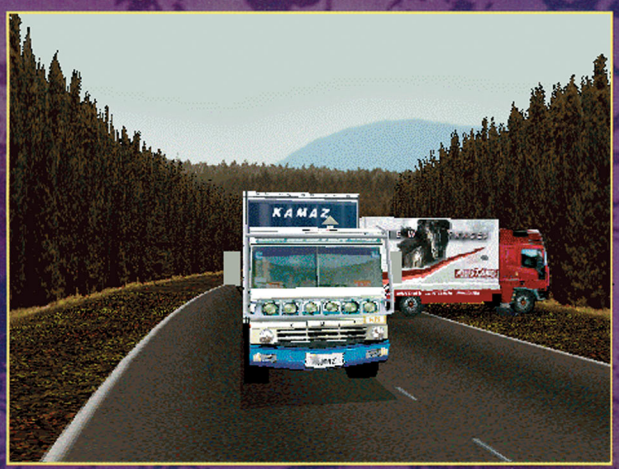
Альтернатива:
Отсутствует

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, а/я 64,
admin1c@1c.ru, www.1c.ru,

ОТДЕЛ ПРОДАЖ:
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07











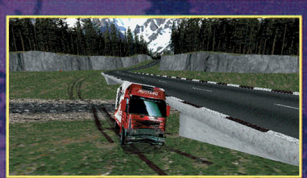


1С®
Фирма «1С»

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT

SoftLab-Nsk











Если у Вас есть тайная мечта сесть за руль мощнейшего грузовика и, вдавив до упора педаль газа, огласить победным ревом окрестности, даже не замечая, как в ужасе жмутся к обочине легковушки, предоставляя Вам, Властелину дорог, право выбрать свой путь... Если Вы любите рисковать, не боитесь переехать дорогу другим королям и вырвать у них удачу, то...

ЭТА ИГРА ДЛЯ ВАС!

На горной круче и в песках, на улицах огромных городов и в родных российских болотах, в дождь и при слепящем солнце – всегда, везде и при любой погоде на дороге Вам не будет равных.

- Отличная графика, динамическое освещение, обилие спецэффектов
- Большой выбор автомобилей
- Выбор трасс, дневные и ночные заезды, при различных погодных условиях
- Реалистичная физика движения, удобная настройка управления
- Широкие возможности видеопросмотра гонок
- Панорамный обзор, подвижность водителя в кабине
- Сочетание «участник-зритель» на одном экране
- Коллективная игра
- Поддержка Windows 95/NT
- Множественные оконные и полноэкранные видеорежимы
- Поддержка MMX™, реализация принципов scaleable software

Возрастная категория — без ограничений.



ДАЛЬНОБОЙЩИКИ

ПУТЬ К ПОБЕДЕ

MOTOCROSS MADNESS

PC

Лучшая из всех современных игр, посвященных мотогонкам.

Платформа: PC
Жанр: **мотогонки**
Издатель: Microsoft
Разработчик: **Rainbow Studios**
Требования к компьютеру: P-166, 16 Mb RAM, 4X CD-ROM, Windows 95/98.
Количество игроков: **1-8**
Интернет: www.microsoft.com/games



Достоинства:
Множество игровых режимов и прекрасно сконструированные трассы, а также возможность самостоятельно их конструировать делают игру совершенно уникальной.

Недостатки:
Отчасти слабая графика, несколько пробелов в AI.

Резюме:
Лучшая из всех современных игр, посвященных мотогонкам. Исключая только L.A Riders.

7.5

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

Странная помесь велосипеда с автомобилем давно не дает покоя человечеству, особенно самой активной его части, предпочитающей управляемость комфорту и скорость удобству. Вечное противопоставление ленивого толстого «автолюбителя» с маломощной клячей, ползущей на своей автоматической коробке передач лихому байкеру, преодолевающему все препятствия на пути даже заставило игровую индустрию, которая, как и кинематограф, пытается наиболее ярко отразить реальное и нереальное, несколько разделить два класса популярных игр. У нас имеются автогонки, и мотогонки. В каждом из поджанров в последнее время появилось несколько новинок. Но сейчас нас интересует лишь та вещица, что была выпущена буквально пару недель назад пока все еще не совсем игровой компанией Microsoft.

Motocross Madness, как следует из названия, похож на его старшего собрата Monster Truck Madness лишь отдаленно. То есть не больше, чем наполовину. Пожалуй, даже меньше. Ведь если MTM был всего лишь обычной гонкой машин с большими колесами по бездорожью, то **MM** меньше чем сенсацией в жанре мотогонок не назовешь. Забудьте обо всех красивеньких MotoRacer'ах с их милыми плоскими трассами, вечными ограничениями и бордюрами! В **Motocross Madness** вы сможете поучаствовать в настоящей гонке на открытом пространстве, по холмам между небом и землей, в полной гармонии и единении с природой. На свободе. Ощущения от этого примерно совпадают с чувствами старого льва, которого поймали еще в молодости и всю жизнь продержали в зоопарке, а потом вдруг открыли клетку... Особенно радостно то, что ехать можно во все четыре стороны, и порой именно это и хочется сделать. И хотя в **Motocross Madness** и нет ни веселости поединков RoadRash, ни сумасшедшей детализации Redline Racer, эта игра все равно умудряется доставлять гораздо большее удовольствие. И даже надпить Microsoft на коробке ее не портит.





Практически любая гонка обязана своим успехом или неуспехом прежде всего своим трассам, их дизайну, продуманности, правильности расстановки объектов и так далее. Приятно сообщить, что в данном случае правило полностью отменяется. Главный и самый интересный элемент в **MM** — это игровые режимы, которых, кстати, ничуть не меньше, чем в иной гонке трасс. Под каждый из режимов разработчики создали свою собственную библиотеку треков, а при желании любой может добавить к ним и свои собственные, попросту смоделировав их в очень простом редакторе, прилагаемом к игре. В **MM** вы можете принимать участие в заездах как на стадионах, так и на открытой местности, причем если в первом случае все трассы расположены в одной плоскости, и холмики для прыжков на них просто «насыпаны», то во втором вы будете иметь дело с самым настоящим американским бездорожьем, в основном, по пустынным местностям все еще Дикого Запада. Также предположительно прорисовываются холмистые долины Аризоны и каньоны Кордильер. Как на стадионах, так и в режиме «открытой» гонки вы получаете доступ примерно к полутора десяткам различных трасс, каждая из которых задумана так, чтобы непременно снабдить игрока трудностями. Кое-где это гигантские трамплины с непременной ямой за ними, перепрыгнуть через которые можно лишь имея некоторую весьма значительную скорость или чрезмерно узкие овраги, проезжая по которым вам придется заботиться о том, чтобы не задевать плечами каменные стены. На стадионах частенько возникают дополнительные сложности с внезапно появляющимися откуда ни возьмись бортиками, в которые, разумеется, врезаться не рекомендуется. Все это замечательно, но настоящее удовольствие от **MM** можно получить только в режиме кросса. Несколько мотоциклистов, количество которых регулируется, помещаются на одну большую карту, примерно в пять-шесть квадратных километров. Они должны в определенном порядке проезжать через воротики checkpoint'ов, разбросанных по карте в случайном порядке. Выигрывает тот, кто успеет пройти через все точки первым. Гениальность концепции подпитывается также и тем, что ни одной дороги



Сергей ОВЧИННИКОВ









Очень редкий пример игры, в которой содержание зашито не в оболочке, а где-то внутри.

на всей карте нет, и вы вольны гонять по ней так, как душе угодно, объезжая горы или же, наоборот, забираясь на них, шпаря напрямик или выдумывая самые разнообразные маршруты. Система навигации, придуманная для этого режима, необыкновенно проста и функциональна — она всего-навсего показывает, в какой стороне находится следующий checkpoint, так что заблудиться вам не удастся.

Motocross Madness занимает далеко не последнее место и в списке наиболее реалистичных гоночных игр. Физика мотоциклов просчитана великолепно, а самой впечатляющей деталью является то, что модели гонщика и собственно мотоцикла, в отличие от многих других игр, совершенно не связаны. В хорошем смысле этого слова. Создается такое впечатление, что гонщик действительно управляет мотоциклом, а вы управляете гонщиком, и в случае ошибки водителя вся эта система может весьма легко распасться. Никудышный водитель будет заброшен своим железным конем в какую-нибудь канаву. Поскольку **MM** уделяет особое внимание прыжкам на мотоциклах, неудивительно, что «модель полета» проработана чрезвычайно хорошо. Вы ни на секунду не потеряете управление машиной и сможете четко сбалансировать ее еще до посадки. Или не сможете, и тогда игра отсылает нас к пункту, обсужденному чуть раньше. Весьма хороша и проработка столкновений. Несмотря на то, что в начале каждой гонки, как правило, возникает забавная ситуация, когда буквально в двух метрах от старта возвышается гигантская куча поверженных мотоциклов. Этакая пробка на мотоциклетный манер. Как и любая нормальная пробка, она достаточно быстро рассасывается. Однако с компьютерными противниками проблем у вас будет еще достаточно. Поскольку от столкновения, как правило, в ближайшую канаву летят оба участника, то ваши оппоненты в **MM** постоянно заболевают солидарностью по отношению друг к другу. И начинают постоянно толкаться. Что частенько приводит в легкое бешенство. Однако даже один-два десятка столкновений все равно не лишат вас шансов на победу, так что особенно расстраиваться не стоит.

Для обеспечения свободы передвижения по трехмерному миру игры и сохранения приемлемой скорости гонки, разработчикам пришлось пойти на некоторые жертвы, среди которых числится и графическое оформление. Несмотря на то, что собственно трассы выглядят просто замечательно, да и на модельках гонщиков полигонов вполне достаточно, никаких привычных для полигонных гонок последнего времени «окружающих пейзажей» вам в **MM** увидеть не удастся. Поэтому игру навряд ли можно порекомендовать поклонникам своеобразного виртуального туризма. В этой игре вы не найдете ни симпатичных домиков, ни пещер, ни мельниц, ни даже деревьев. Все, на что хватило сегодняшней компьютерной мощи - это на генерацию сложного ландшафта. Но зато скорость игры при наличии приличного акселератора всегда довольно высока, да и количество компьютерных участников велико. Графика достаточно похожа на ту, что мы могли уже увидеть в Monster Truck Madness 2, и вполне может быть основана даже на одном и том же движке, однако использовались одинаковые графические библиотеки разработчиками совершенно по-разному. И если создатели MTM2 увлеклись украшательством трасс, то авторы **MM** уделили максимум внимания именно ландшафту. Текстуры поверхности выглядят очень симпатично, в холмах не заметно никаких ущербных углов, и мест склейки полигонов вы попросту не сможете заметить. Не наблюдается, к счастью, и выпадение оных. Модели мотоциклов и гонщиков состоят в среднем из 100 полигонов, чего, как выясняется, для такой игры вполне достаточно. Типичные акселераторные спецэффекты отсутствуют, и этот момент вполне может послужить поводом для того, чтобы от них хорошенько отдохнуть.

Motocross Madness — очень редкий пример игры, в которой содержание зашито не в оболочке, а где-то внутри. Иначе говоря, играть в нее — это все равно, что есть какой-нибудь диковинный фрукт. В котором самое вкусное находится где-то около косточки. Я с большим удовольствием кушал **MM** на протяжении нескольких недель, думаю, что и вам понравится. Пожалуй, со времен Age of Empires это самый значительный прорыв Microsoft на игровом рынке.

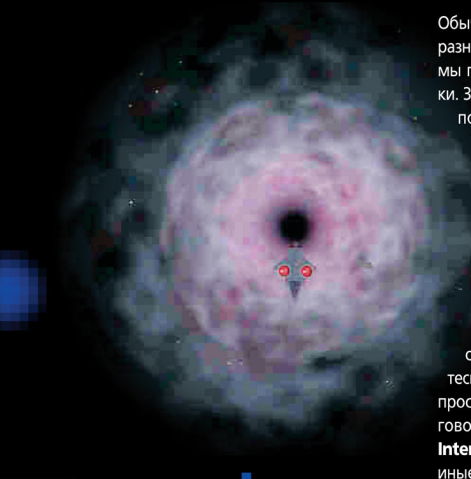
СИ

Альтернатива:
MotoRacer 2, Manx TT

X-COM: INTERCEPTOR

PC

Платформа: PC
Жанр: **стратегия + космический симулятор**
Издатель: MicroProse
Разработчик: **MicroProse**
Требования к компьютеру: P-166, 16 Mb RAM, SVGA 2 Mb, 4x CD-ROM, Win'95
Интернет: **www.microprose.com**



Достоинства:
Удачное совмещение жанров.

Недостатки:
Понять это на первых порах невозможно; нелогичность стратегической части из-за сюжета.

Резюме:
Игра для тех, кто будет способен вытерпеть ее в течение первых двух часов.

7.5

1.5	VIDEO
0.8	SOUND
1	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
0.7	ADDITIONS

X-Com: Interceptor надо, по большому счету, воспринимать со здоровой долей юмора.

Внимательный читатель нашего журнала, безусловно, заметил, еще бегло просмотрев содержание, что мы нынче повторяемся. Про **X-Com: Interceptor** обзор был написан еще в июльском номере. Прежде чем вы начнете возмущаться, удивляться или делать что-либо еще, объясню, в чем дело. Мы тут малость посовещались и решили, что, вообще говоря, ничего страшного в описании одной и той же игры дважды, но с разных точек зрения, нет. В конце концов, хорошие игрушки тем и хороши, что про них хочется спорить. Посему не исключено, что в целях вящей объективности мы и впредь будем иногда позволять себе пару обзоров на одну и ту же тему, но от разных авторов с разными, иногда спорными, мнениями, а вы уж решайте, кто прав, кто нет и кому из нас верить. Теперь перейдем к делу.

Обычно, знаете ли, демо-версии делаются разными хитрыми фирмами с целью рекламы предстоящей или уже вышедшей игрушки. Задача их заключается в том, чтобы, дав поиграть в небольшую ее, игрушки, часть, настолько увлечь игрока, что тот бы не смог удержаться от похода в магазин и выкладывания там энного количества различных денежных знаков с целью приобретения полной версии. Посему в демках практически всегда появляется либо самая достойная часть игры, либо самое ее начало, которое завлекает (представьте себе «Цивилизацию» до Р.Х. — согласитесь, после такой демы деться было бы просто некуда). Все эти прописные истины я говорю потому, что демка **X-Com: Interceptor**, по-моему, имеет совершенно иные цели. Она направлена на то, чтобы в игру играли только «свои люди» — те, кто и так знает, что это такое. После просмотра демы практически ни малейшего желания играться в сам Interceptor не возникает: ну, красиво, ну интерфейс такой прикольный (хотя и неудобный), но понять стратегическую часть нельзя, а звездные столкновения, мягко говоря, просто ужасны. Что ж, похоже, MicroProse со своей задачей отпугивания случайных людей успешно справилась. А потому давайте теперь уже досконально рассмотрим появившуюся игру и оказавшуюся, как ни странно, вовсе не такой плохой, как дема.

Выскажу крамольную мысль: лично мне **X-Com: Interceptor** понравился. Если говорить точнее, я всего провел за ним примерно четыре дня, из которых первые часа два он мне кардинально не нравился, потом начал увлекать, потом понравился основательно, потом, когда нашлась возможность на спекуляции оружием спокойно зарабатывать немеренно денег и не ждать конца месяца, он мне начал надоедать, но снова понравился, когда пришла логичная за спекуляцию оружием расплата, ну и ближе к самому концу он мне снова разонравился. Но в целом ощущение достаточно хорошее. Из-за такой вот повременной адаптации к майкропрозовскому творению, думается, лучше уж этот обзор построить на сюжетном развитии самой игры, благо сейчас уже сама игра не новость, и потому можно поговорить «за жизнь». Однако прежде хочу сообщить еще один почти криминальный факт: я практически не играл в первые три X-Com'а. Когда вышел первый, я был яростным фанатом квестов и принципиально не играл ни во что другое, а потом, поскольку все сходились на мнении, что первый — лучший, я не играл и в два других. Посему ниже вы сможете ознакомиться с мнением об **Interceptor'е** человека, воспринимающего его не как очередную серию, а как совершенно новую игру.



Итак, открываем коробку, вынимаем диск, запускаем игру. Начнем с самого начала: с заставки. Заставка весьма коротка и невразумительна, однако она настраивает на тот лад, в котором выполнена вся игра: на лад эдакого стеба а-ля 50-е годы. Черно-белая тарелка, за которой гонится черно-белая ракета, дым из хвоста которой идет вверх (вспомните замечательный фильм про амазонок на Луне), что потом, правда, приобретает цвет, но стебная суть от этого не меняется. Аналогично, в духе 50-х, выполнен и интерфейс игры, и даже интерьеры управляемых вами «интерсептеров». Юмор, правда, особенно в переговорах пилотов, понять может не всякий — для осознания надо сперва хотя бы познакомиться с американскими «ситкомами» 50-х (что-то вроде американского Бенни Хилла). Что же до железных кнопок и рычажков на интерфейсах стратегической части игры, то тут, как раз, авторам удалось сделать то, что нужно: как ни крути, а такие вот а-ля «Кадиллак» приборные панели уж во всяком случае смотрятся лучше и свежее, чем потуги многочисленных программистов сделать что-то этакое, якобы из будущего. Хотя старые фанаты X-Com с этим не согласны: на самом деле, первые две части игры были почти серьезными, и потому нынешние пристебывания как-то идут с былой мрачностью вразрез.



Заставка открутилась, попадаем в главное меню. В оном нас сейчас волнуют две опции: Single play и Simulation. Начнем со второй... Хотя лучше этого не делать. Симулятор выполнен просто отвратительно. Не думаю, что у **Interceptor'а** будет большое будущее и в области мультиплеера, разве что в него станут играть только потому, что уже разорились... Хотя, возможно, попытаться друг друга убить в режиме head-to-head на практически неуправляемом космическом аппарате и интересно. Во-первых, и не думайте летать с помощью кнопок на клавиатуре. Кроме джойстика, можно попробовать использовать мышь. Но все равно, поскольку в симуляторе у вас почему-то нет возможности самостоятельно выбрать себе корабль и его вооружение из всего доступного в игре арсенала, то летать вам предстоит на примитивном Lightning II с минимальным набором оружия — стандартным лазером и стандартными ракетами. Убить вам, скорее всего, не удастся никого и останется просто летать по округе и ждать, пока за вас все сделают напарники. Симулятор точно повторяет бои в самом начале основной игры, из-за которых она первое время и не нравится. В игре через некоторое время бои становятся интереснее. В симуляторе — нет. Потому давайте в него не соваться.

Сунемся в основную игру. Сюжет повествует про то, что человечество выбралось в космос, расселилось, организовало эдакий форпост в дальней его, космоса, части. Тут разные коммерческие конторы организовывают свои аутпосты. Естественно, чужие нехорошие бяки, это дело увидев, ломанулись всем им мешать. И, разумеется, на защиту добрых наших Землян встает X-Com, чьими делами на этом самом форпосте управляете вы.

В начале игры у вас есть одна база и малое количество денег. Лично я на это количество денег сразу же построил вторую базу, но могут быть и иные варианты. Вы можете, например, усовершенствовать имеющуюся, докупить на нее истребителей заводского типа, добавить модемов (штука такая, технологии качает, называется в игре downlink) или что еще. Вокруг есть звезды, ближайшие к вашей базе, в большинстве своем, обжиты этими самыми аутпостами фирм. Строительство новой базы занимает примерно месяц. Первым делом мы, естественно, лезем в технологии и смотрим, что там можно сделать.

Технологии малость удручают на протяжении всей игры. Видите ли, по мнению разработчиков, на сей раз всяким разным наукам учатся на Земле, а вам в далеком космосе их надо закачивать. А так как файлы имеют немеренный объем, то закачка занимает весьма немало времени — месяц примерно. Тут я еще, хоть и с очень большим трудом, могу понять, почему так долго качается, например, схема построения нового типа истре-

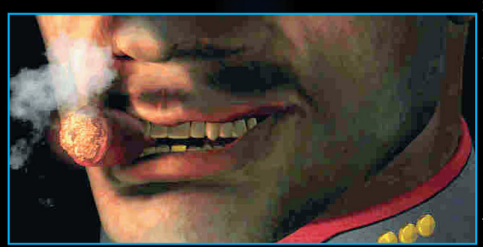
Дмитрий РЕЗНИКОВ



бителя (хотя мне непонятно, почему бы вместо месячной закачки не прислать чертежи на почтовом судне — как никак, новенькие интерсепторы с Земли прилетают в транспортах за три-четыре дня). Но бывают казусы. Например, в ходе развития сюжета игры вам предстоит закачать пять чужих посланий. Вернее, они будут перехвачены, о чем вам сообщат и скажут, что «надо немедленно начать исследование». Ну, хорошо, ежели вы там на Земле умные такие до безобразия, так и исследуйте это дело! Я-то тут причем. Потом закачаю, если что интересное наисследуете. Ан нет. Вам придется месяц это послание качать, причем в результате вы получите текст строк в девять длиной и ВСЕ. Это какая же должна быть скорость у модема, чтобы он качал девять строк текста месяц?! Подобных примеров довольно много. Потому, по-моему, уж не шли бы авторы на поводу у псевдореализма, а называли бы это просто исследованием. Было бы как-то логичнее.



Это не единственная проблема с науками. Главная вторая проблема впереди, мы к ней подойдем позже, а сейчас хочется упомянуть одну мелкую проблемку. В начале игры вам доступны как явно очень нужные технологии (типа «Крутая пушка»), так и загадочные, непонятно для чего занесенные в список (типа «Искусственный элириум»). Ясно, что крутая пушка нужна, но, может, этот элириум страшно важен? Документация ответа не дает — хотя, опять же, в связи с этой концепцией «закачки» технологий можно было бы запросто сделать в секции research эдакую библиотеку размером с Интернет, которая бы включала все подряд — и крутые пушки, и дизайн новейшей микроволновой печи, и чтоб вы сами уж думали, что вам из этого надо. И чтоб все точно закачать не могли. Совсем было бы здорово, если бы эти микроволновые печи можно было бы изготавливать и устанавливать на корабли вместо некоторых спецустройств — толку никакого, зато круто-то как! Но нет. И подобные недоработки встречаются в игре не только здесь.



Итак, мы с вами назначили исследование и как-то распорядились деньгами, и начинаем, собственно, ждать событий, для чего ускоряем по максимуму время. Ждем мы, разумеется, закачки технологий или поступления денег, которые произойдут в конце месяца. Вместо этого через день в поле зрения радаров попадает какой-то инопланетный гад. И нам предлагают запустить миссию. Ну, мы типа щас правильные до боли, типа деньги хотим отработать, чтоб эти аутпосты нам за дело их платили, так что сразу вылетаем — и выбора, откуда, у нас пока, слава Богу, нет. Тем более что в начале игры чужие страшно наглые, нападают на аутпосты почем зря. Ну, мы вылетели (естественно, всеми доступными кораблями), долетели, и начался бой. Ай-ай-ай. Здесь ломается большинство видевших игру, которые догадались не вляпаться сразу в «симулятор».





Собственно, для вас бой выглядит как какие-то события вне поля зрения, в ходе которых вы лихорадочно крутите джойстик, пытаясь хотя бы поймать врага в прицел. Пару раз, возможно, вам даже удастся попасть в него из лазера, что повредит ему на 3% энергетический щит, но так как он регенерируется, то толку от этого будет чуть. Наведение же ракеты работает ну очень долго, прежде чем ее можно запустить, надо секунд десять держать врага в прицеле, что невозможно в бою. Единственное, что вы можете сделать — это подбить врага в самом начале боя, когда вы летите прямо на него, и он еще достаточно далек, чтобы не успеть улететь из зоны прицеливания. В общем, весь бой ведется вашими напарниками, которые каким-то загадочным способом всех врагов убивают. И все это не очень радует.

Вообще, я не фанат звездных симуляторов. По-моему, чтобы сделать таковой симулятор интересным, надо превращать его в аркаду. Правда, мне вообще претит идея звездных сражений на лазерных пушках, накрепко приваренных к носу корабля, как исключительной остроты сивокобыльный бред. Во всяком случае, с необходимыми для симулятора понятиями «реализм», «натуральность» и иже с ними все это имеет минимальное количество общего. Посему любой «космический симулятор» — по сути своей просто трехмерная аркада с полной свободой передвижения. И не самая сильная, потому что в космосе, знаете ли, нет возможности спрятаться в карьере или какой излучине пейзажа, потом оттуда внезапно выскочить и нанести сокрушительный удар по явно превосходящим силам противника. И «стратегия» тут одна — залететь в хвост и долбать оттуда. Такая, во всяком случае, была в Wing Commander'е и Privateer'е. WC, как признанный лидер жанра «космической симуляции», добился признания потому, что он является не просто той самой трехмерной аркадой с полной свободой перемещения, но вовлекает в себя еще ряд иных исключительно аркадных особенностей: например, миссии в нем состоят из нескольких столкновений, сохраниться во время этих миссий нельзя, все они исключительно подготовлены заранее и не являются динамическими. **X-Com: Interceptor** наглядно демонстрирует, что динамические миссии в космическом симуляторе практически невозможны. Практически — потому, что если они совмещены с неплохой стратегией и совмещены действительно хорошо (о чем позже), то они терпимы. Но если этого нет, как на первых порах в Interceptor, то это ужас. Зато вот последняя в нем миссия сделана в лучших традициях WC, и она действительно очень хороша (во всяком случае, придется по душе фанатам классики).

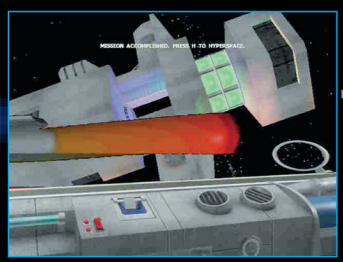
Ладно, отлетавшись и отстрелявшись (вернее, отпопытавшись отстреляться) вдоволь, мы, наконец, заканчиваем закачку Крутой Пушки, заканчивается месяц и приходят деньги и, наконец, достраивается вторая база, благодаря чему можно одновременно качать две науки. Дальнейшая пара месяцев проходит в аналогичных activities с вашей стороны, за тем исключением, что вы теперь будете располагать не только двумя базами, но и двумя эскадрильями, а также прибавится аутпостов вокруг второй базы. Кстати, вы теперь будете знать, что одни аутпосты платят много, а другие — мало. Но защищать надо всех. Правда, вообще-то если вы кого одного не защитите из малоплатящих, ничего страшного не произойдет. И к тому же, если не перехватывать вражьи флоты, а давать им нападать, чтобы аутпост призвал на помощь, то дают больше очков и денег. Но это все мелочи. Главное — то, что с этого момента вам начнет становиться интересно. Кстати, потом в игре появится интересный поворот: если вы будете все время гонять чужих с аутпостов и станете крайне крутым защитником, то системы вокруг ваших баз резко подскочат в цене. И если вам понадобятся деньги, вполне можно «сдать» пару-тройку бедных аутпостов — будьте уверены, их тут же заселят богатые конторы и будут платить много. Это к тому, что игра все же стоящая и моделирующая массу хитрых вещей.

Интересность будет заключаться в том, что, во-первых, несколько посерьезнеет стратегическая часть, во-вторых, появится хоть какой-то выбор и разнообразие в плане качаемых наук и, наконец, благодаря этому самому качанию начнет становиться интереснее и содержательнее боевая часть игры. Стратегия улучшится с той точки зрения, что теперь вы будете руководить двумя базами и уже начнете подумывать о строительстве третьей, четвертой и далее везде до восьмой. Руководство базами — это строительство разных на них блоков, оборонительного и утилитарного характера, а также обеспечение запаса всяких разных военных штук, которые можно ставить на корабли; также надо постоянно пополнять запас ракет. Чем больше баз, тем этот процесс становится сложнее и запутаннее. Строительство баз надо осуществлять с умом, так как выбрать правильное положение — большое дело. Хотя, как вы потом узнаете, все без разницы. Баз вы всего можете построить восемь, причем делать это можно только на определенном, небольшом расстоянии от базы уже существующей. Многие усматривают в этом ограничении намеренное охлаждение вашего пыла, чтоб вы раньше времени всех врагов не перебили. На самом деле вас просто жалеют — и восемью базами руководить морочно. Кстати, другое ограничение, на мой взгляд, действительно изрядно надумано и не украшает игру — вылетать вы можете не больше, чем впятером. В основном в игре больше вам и не потребуется, но вот в последней миссии... Враги же летают и ввосьмером, и вдесятером.

После каждого боя вы собираете то, что можно собрать из останков вражьих тарелок. Обычно это всякое разное оружие, трупы инопланетян и разные приспособления типа движков и щитов. Всех их можно исследовать, после чего вам становится доступно их, этих штук, изготовление для установки на свои интерсепторы. Это все весьма смешно, так как получается, что сам X-Com ничего путного придумать не может, может только тибрить вражьи технологии. Хотя по утверждению «Уфопедии» (которая, кстати, пополняется по мере загрузки технологий), «чужое» оружие исследуется, и на его принципах строится совершенно иное, «земное». Однако на деле, если вы на поле боя подобрали какого «тиховню-пульсера», то вы спокойно сможете его использовать наравне с теми, что для вас сделают на заводе. Но лишь после того, как вы закачаете нужную науку. Кстати, в этом плане был мной замечен один глючок — крутые щиты, 'accumulator shields', которые мне удалось как-то поиметь с крутого врага типа «тень», были исследованы, но после этого почему-то ни делать их, ни установить я не мог. Похоже, это просто баг.

По мере появления нормального оружия бои тоже становятся нормальными. Кстати, одна очень полезная штука, «tractor beam», доступна вам с самого начала, только надо закачать. Полезна она только в начале игры, ибо потом ее враги будут умело использовать вам во вред. Однако до тех пор, пока вы не установите у себя нормальной, хорошей системы наведения, этот самый трактор вам нужен как воздух: он задерживает врага в поле зрения, вы легко можете прицелиться и пальнуть ракетой. Потом у вас начнут появляться нормальные лазеры, нормаль-





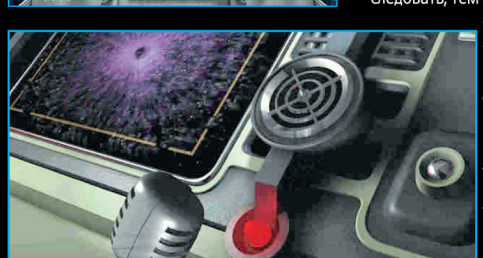
ные движки, еще более нормальные ракеты и системы наведения — все снятое с врагов. И летать станет вполне интересно, вы уже будете активно участвовать в бое и иногда даже сшибать больше, чем ваши напарники. Кстати, подобранное оружие, помимо того, что его исследуешь, можно также выгодно загнать (особенно в этом плане мне нравились в начале игре стандартные вражьи бластеры).

По мере роста количества оружия станет важно правильно его подбирать для каждой миссии. Лично у меня всегда был полон склад этих самых «тихонь-пульсеров», дабы можно было ими заменить все лучевые пушки пяти кораблей, а также ракет и ракетниц для уничтожения баз. Дело в том, что из-за того, что у вас почему-то нет возможности отдать специфический приказ ни во время полета, ни перед ним, то приходится добиваться результата иными способами. Конечно, вы можете стандартно запросить статус, попросить всех или кого-то одного атаковать вашу цель и сделать ряд подобных сообщений (все было и в WC). Однако помимо этого нужны и кое-какие еще команды, например, «уничтожать врагов только в крайнем случае, во всех остальных пользоваться тихоней-пульсером» или «ни в коем случае не пользоваться ракетами, ибо потом будем лететь сшибать базу».

Interceptor является одним из произведений искусства от игровой индустрии. В последнее время таковых стало маловато, ибо все стремятся загрести побольше денег и клепают очередные клоны всего-чего-угодно. Microprose этого не сделала, напротив, на мой взгляд, намеренно пошла вразрез с запросами большей части публики. Честь ей и хвала.

«Тихоня-пульсер» есть очень важное оружие в игре. С его помощью можно «дисейблить» вражьи тарелки, то есть убивать их движки и щиты, не трогая корпуса, после чего, во-первых, можно награбить кучу полезного добра, а во-вторых, появляется возможность вражий корабль исследовать. Только таким способом можно получить новые два типа кораблей. Ну, и, соответственно, чтобы напарники не разнесли все в щепки прежде времени, надо их лишать нормального оружия и оборудовать только этими самыми пульсерами — иначе ничего захватить не удастся. И стараться подловить какой маленький флот (одна-две тарелки). У врагов, кстати, боевых кораблей четыре типа, а также четыре типа их пилотов, каждый из которых отличается своими особенностями. Особенно достает корабль типа «тень» — страшная штука. Когда мне такую удалось «задисейблить», я прыгал по квартире. Он постоянно скрывается из видимости и с радаров, залетает в тыл, материализуется и... Ужас просто. Но вот убить его, как потом выяснилось, можно без особого труда, надо только иметь правильную лазерную пушку — самонаводящуюся (да, есть здесь и такое чудо техники). Жаль только, что от его исследования не было никакого почти толку.





В игре существует три основных типа боевых действий — защита своих инсталляций (включая корабли — ужасный геморрой, скажу я вам), нападение на вражеские, столкновение в космосе и нападение на вражий конвой. В последнем случае вы получаете Штуку, которую принимаетесь исследовать, тем самым неуклонно двигаясь к финалу игры. Собственно, сюжетно игра движется благодаря двум вещам: периодически перехватываемыми вражьими посланиями, где говорится про страшные дела, и отвоевыванию у конвоев неизвестных Штук. И того, и другого — пять. Конец у игры смешной очень, но о нем позже.

В один прекрасный момент вам доведется исследовать такое вражье оружие, как «пси-бластер». Для чего он нужен, я толком не понял. Но для него характерна одна важная особенность: изготовление его стоит примерно $320,000, а загнать его можно за $660,000. Как вы думаете, что я делал в течение следующего после такого вот изобретения месяца? Правильно, пси-бластерами торговал со страшной силой, делал сто лимонов. Досконально исследование показывает, что практически все оружие делается по меньшей цене, чем его можно продать, но разница в два раза и такая огромная цена — одна. Тут мне все это начало приедаться. Правда, нельзя не отметить, что это очень реалистично — живо напоминает новейшую российскую историю, согласитесь. И, надо сказать, то, что произошло потом, тоже эту самую историю живо напомнило. Выяснилось, что продавал я оружие какому-то спекулянту, который загонял его местному преступному боссу. И тот, вооружившись, наконец, по полной программе, устроил у меня под боком две пиратские базы. Как утверждает игра, он также вовсю продавал оружие врагам, чужим, тем самым «усиляя их мощь X-Com'овскими технологиями». Последняя фраза меня дико веселила, ибо, как мы знаем, все эти «X-Com'овские технологии» — на самом деле прости ворованные инопланетные. Ну, да ладно. Главное — что пираты оказались вооружены до зубов, притом далеко не теми сотнями пси-бластеров, которые я за то время им сторговал. И знаете, что они сделали в первую очередь? Перехватили транспорты, которые везли на мои базы очередную сотню этих пси-бластеров. И я остался с пятью лимонами и необходимостью с пиратами бороться. Было весело. Правда, потом я по-прежнему торговал, но уже в более ограниченных количествах — просто делал нужное количество денег. Кстати, активная спекуляция вредит и еще по одной причине: для изготовления заказанных вещей нужны мощности, для доставки — транспорты, всего этого в округе имеется ограниченное количество. И потому, если вы загрузили всех заказами на эти пси-бластеры, то очень нужное вам пополнение истощившегося запаса cloaking торпед придет не раньше, чем через месяц.

В шапке я указал, что минусом игры является связанная с сюжетом нелогичность. Дело тут вот в чем: сколько бы вы ни сносили вражьих аутпостов и баз, все равно враг будет жив и все равно состоится точно такая же финальная битва. Например, вы можете легко обойти ограничение на количество баз, просто снося старые и строя новые, и таким образом эдакой ромашкой «зачистить» всю карту — но все равно потом враги вместе с базами окажутся у вас в тылу, даже если вы будете старательно сшибать все обнаруженные флоты. Дело в том, что по сюжету главная вражья база находится в другом измерении, в черной дыре. И они могут из этих черных дыр вылезать. Сюжетно-то это интересно, может, но вот стратегию делает практически бессмысленной. На фиг развиваться, если врага все равно победить нельзя?

Финал игры таков: враг строит чудовищных размеров Штуковину, которую собирается подогнать к Земле и ее (Землю) снести вообще раз и навсегда. Штуковина таких чудовищных размеров, что обычным оружием ее не сшибить. И знаете, как с этим делом решает бороться X-Com? Ведет психологическую борьбу, так, что гражданское население чужих встает на защиту землян, сажает в тюрягу злых военачальников и наступает мир, дружба, жвачка? Закрывает выход из «другого пространства»? Эвакуирует Землю? Ха! X-Com решает поступить еще круче чужих — те хотят снести планету, а X-Com им за это сносит... солнце! Их солнце, вокруг которого вертится чужой хомеворлд. Вместе со всей звездной системой. Типа, нефига тут базары гнилые разводить! Мы щас по типу, чисто братков позвали, да. Есть для этого специальная бомба, которую, к сожалению, нельзя использовать на какое другое солнце, а жаль. Финальная миссия, в лучших традициях WC, состоит из двух частей, в ней надо одновременно защищать и большой корабль, протащивший вас сквозь черную дыру, и вашего напарника, у которого эта самая солнечная бомба, и попутно отстреливать толпы врагов и сносить им базу. Ужас! Миссия раз в пятнадцать сложнее любой из тех, что встречались до того.

Во время всей игры периодически на экране появляются некие галактические новости, где, я так сильно подозреваю, пересказываются события, которые нас ждут в скоро будущем настоящем X-Com 4. Ибо вроде как в конце этой игры мы всех врагов в прямом смысле слова звезданули (взорвали их собственной звездой). Что-то там рассказывается про восстания на Марсе. Потом рассказ про восстания заканчивается, и под конец игры начинается совершенно гнусный (в хорошем смысле слова) стеб на Microsoft и ее Windows 95. Типа, выход очередной OC Portals 67 отложен... Решено переименовать ее в Portals 68, но не потому, что мы не успеваем, говорит пресс-секретарь, прекрасно мы успеваем, просто наши исследования говорят, что цифра «7» не нравится людям из-за острого угла в правом верхнем углу... Читать весело, скажу прямо.

Вообще, **X-Com: Interceptor** надо, по большому счету, воспринимать со здоровой долей юмора: эта игрушка точно делалась не на серьезной ноте. Хотели люди оттянуться, и оттянулись. И сделали, на мой взгляд, далеко не самую плохую игру этого года. И потому всякие разговоры про графику, играбельность и иже с ними я тут вести не хочу. Хорошая графика, нормальная играбельность. Можно было бы из неплохой идеи сделать конфетку, не получилось, пусть. Но Interceptor является одним из произведений искусства от игровой индустрии. В последнее время таковых стало маловато, ибо все стремятся загрести побольше денег и клепают очередные клоны всего-чего-угодно. Microprose этого не сделала, напротив, на мой взгляд, намеренно пошла вразрез с запросами большей части публики. Честь ей и хвала. И пусть игра не то чтобы лучшая на свете, но все же, как бы это попонятнее сказать, она *честная*. Я верю, что ее делали с удовольствием. Яркий пример: у управляемых вами интерсепторов по бокам есть... зеркала заднего вида! И в них действительно все отражается, что происходит сзади — звезды, взрывы, корабли. Пользоваться боковым обзором вы едва ли когда-нибудь станете. И уж тем более бесполезны эти зеркала, которые видно только оттуда. Но их сделали, и я уверен, на это был потрачен не один день. И потому советую и вам: посвятите этой честной игре больше, чем пять минут своего времени. Возможно, вы, как и я, через пару часов игры поймете, что в ней есть что-то доброе и вечное. В отличие от большинства современных игр — пусть и неплохо смастеренных, но в которых нет души.

СИ

Альтернатива:
Pax Imperia вместе с Wing Commander



LEIFHEIT

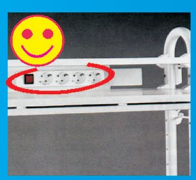
Made in Germany

5 JAHRE GARANTIE

КРУПНЕЙШИЙ НЕМЕЦКИЙ КОНЦЕРН ПО ПРОИЗВОДСТВУ ТОВАРОВ ДЛЯ ДОМА
ПРЕДСТАВЛЯЕТ ВПЕРВЫЕ В РОССИИ

PC-MASTER CAR

PC MASTER CAR снабжен:



-удлинителем для 4-х электропотребителей и одним шнуром к розетке



-4-мя роликами, 2 из которых с фиксаторами-удобная уборка!



-полкой под мышь выдвигающейся как вправо, так и влево



-складывающейся полкой с возможностью крепления как справа, так и слева

SERVICE Line



$209,99
$170,99*

* -без электрического удлинителя



А также в ассортименте:

-удобные столы для дома





-необходимые приспособления для компьютерной техники



-полка для размещения вертикального системного блока компьютера
*(к MASTER-CAR и HOME-CAR)



PC MASTER CAR обладает прекрасной эргономикой за счет возможности регулировки полок по высоте с точностью до 50 мм

Компьютерные столы от LIEFHEIT AG (Германия) можно встретить в компьютерных салонах и классах, офисах и дома. Сборка отнимет у Вас не более 15 минут. На PC MASTER-CAR можно установить: системный блок, монитор, клавиатуру, мышь, принтер, факс-модем, а также удобно расположить бумагу, дискетты и т.д. На обычном столе все это займет площадь не менее 150x80 см.

Прекрасная эргономика, экологически чисто и удивительно прочно - все это столы PC MASTER-CAR от LEIFHEIT AG!

Дилерам предоставляются скидки до 25 %!

Эксклюзивный поставщик товаров SERVICE line концерна LIEFHEIT AG в России PICTURE International Ltd
Розничная торговля: 192-0158; Оптовая торговля: 192-8663. КРУГЛОСУТОЧНО.





-столы для размещения периферийной и оргтехники

Дизайн и верстка ASTRON a.c. '98

HEART OF DARKNESS

PS PC

Платформа: PlayStation, PC
Жанр: **2D-платформер**
Издатель: Infogrames (Ocean)
Разработчик: **Amazing Studio**
Требования к компьютеру: P-100, 8 Mb RAM, 4X CD-ROM, Win'95/98.
Интернет: **www.infogrames.com**

1 — Герой очень спортивен и может карабкаться по стенам как настоящий скалолаз
2 — Чтобы уберечься от парящих неподалеку орлов, необходимо вовремя нырнуть под воду.
3 — Солнечное затмение послужило началом увлекательной истории.



Достоинства:
Прекрасные разнообразные уровни, сбалансированный игровой процесс. Невысокая сложность и гигантские миры создают возможность не для прохождения, а для путешествия по игровой вселенной.

Недостатки:
Чрезмерно устаревшее графическое оформление.

Резюме:
Мы ждали революцию. И мы ее получили, только слишком поздно. Однако же разработчики не обманули ни в чем, кроме даты выхода.

7.0

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

Сергей ОВЧИННИКОВ

Разглядывая

умопомрачительные скриншоты в пресс-релизе, просматривая рекламу и знакомясь с содержанием посвященной проекту странички в www, мы довольно-таки часто задумываемся о том, когда же та или иная вожделенная игра наконец-то появится. Строим предположения, пытаемся разузнать что-то у разработчиков и издателей, получаем, наконец, примерную официальную дату и, как правило... добавляем к ней еще пару-тройку месяцев. А в некоторых особых случаях — побольше. А потом, трезво глядя в довольно-таки туманное будущее игровой индустрии, пытаемся предсказать, насколько разрабатываемый сейчас проект сможет быть интересным через год, два, три. Ну, а теперь, после выхода **Heart of Darkness**, нам придется так же просчитывать судьбу игр и в пятилетней перспективе. Это, конечно, шутка. Ведь, несмотря на весь наш «профессионализм», понять, какими станут игры через пять лет, практически невозможно. Реально лишь нарисовать какие-то контуры будущего, сложив их из деталей сегодняшних задумок и проектов крупных и мелких компаний, но вот обрисовать вкратце достоинства Wing Commander XVII нам вряд ли удастся. Зато благодаря той же самой **Heart of Darkness** мы сможем вспомнить, чем жила игровая индустрия в середине девяностых.

Идея небольшой компании Amazing Studio, выросшая в самый длительный по времени разработки игровой проект была необыкновенно проста и уже весьма преуспела за последние годы в виде фактических клонов не вышедшей **Heart of Darkness**. Мысль была чрезвычайно проста — необходимо создать платформер, в котором за основу бралась бы не скорость реакции игрока, не количество патронов в его суперогнелучемете, а общий большой и интересный сюжет, на который по капельке, по картинке нанизывались бы уровни и противники, вокруг которого строился бы весь дизайн игры. За прошедшее с момента анонса **Heart of Darkness** время мы уже несколько раз смогли убедиться в правильности этой концепции, восхищаясь грамотнейшим построением и элегантностью Oddworld: Abe's Odyssee. Я не думаю, что стоит здесь описывать историю разработки игры, а вернее, — достаточно неудачно сложившуюся судьбу верного хита, умудрившегося опоздать не на месяц и не на год, а буквально на целую эпоху. Поразительнее всего то, что и сегодня **Heart of Darkness** не только умудряется поражать воображение игрока, но и не оставляет никаких отрицательных эмоций. Золото не ржавеет, и **Heart of Darkness** прекрасно это доказывает. Равно как и то, что это же самое золото со временем просто-напросто тускнеет.

В сюжете **Heart of Darkness** есть все - и злобный школьный учитель, превращающийся в детских кошмарах во властителя Тьмы, и добродушный четвероногий любимчик главного героя, украденный злодеем во время солнечного затмения, и жуткие монстры-тени прямиком из самого страшного сна, и фантастический космический корабль. И, конечно, главный герой, бесстрашный мальчик по имени Энди, погружающийся в мир всего самого-самого страшного в надежде спасти любимого пса. Надо сказать, фантазии парня позавидует любой Стивен Кинг, ведь разнообразие страхов маленького мальчика весьма впечатляет. Amazing Studio в этом плане проделала колоссальную работу, по-



1



2



3

пытавшись каким-то образом рассортировать практически все возможные предметы ужасов, присущих не только детям, но и взрослым тоже. Боязнь высоты, теней странной формы, темноты, всяческого рода пресмыкающихся и крупных животных, костей и скелетов, слизняков и гигантских птиц — все эти замечательные страхи в высшей степени удачно вплетены в игру. При этом авторы совершенно сознательно совершили буквально переворот в жанре, поначалу дав в руки главному герою мощное оружие, вроде бы для тренировки и «как бы навсегда», а потом по-злодейски отняв у него весь туристический инвентарь. И большую часть игры Энди пройдет, не применяя никакого оружия, что вынудит его действовать исключительно хитростью и ловкостью. И умом, хотя никаких паззлов в классическом понимании в игре, конечно же, нет.

Сразу же после запуска **Heart of Darkness** начинает удивлять. Помните те замечательные анимационные кадры, что сопровождали любую статью об игре на протяжении последних лет вместе с обязательным абзацем о прорыве в компьютерной мультипликации. Конечно, все это было еще до Toy Story и некоторых других графических игровых шедевров, однако та работа, что была проделана сотрудниками Amazing Studio еще в самом начале работы над игрой, все еще впечатляет. Конечно, роликам порой недостает быстроты, количество объектов, помещенных в кадр, как правило, невелико, да и сама анимация по сравнению с той же блестящей Toy Story или совершенно выдающимися сценами motion capture в Apocalypse явно не дотягивает до уровня последних шедевров. Однако умелая постановка камеры, хорошо продуманный монтаж и красочность трехмерного действа вас весьма порадуют.

Но солнечное затмение прошло, собака исчезла, и наш герой отправляется на поиски. На первом уровне, как уже говорилось, у него в распоряжении будет лучевой пистолет и отличный защитный шлем, так что разобраться даже с целыми полчищами монстров он вполне в состоянии. Первые сцены проходятся безо всякого участия серого вещества, на одних расстрелах. Однако тем **Heart of Darkness** и уникальна, что во всей игре вы не сможете найти ни одного абсолютно бесполезного экрана, на котором для вас не нашлось бы занятия кроме отстрела врагов (на первом уровне это жуткие тени, мастерски вылепленные из пикселей и от этого становящиеся еще более зловещими). Кто бы мог подумать, что спокойно висящий на скале скелет динозавра представляет опасность? Что букашка, ползущая по стене, может указать безопасный путь для того, чтобы пролезть на следующий этаж? Что кобры, оказывается, необычайно любят светлячков и, сожрав одного из них, так увлекаются пережевыванием добычи, что не смотрят по сторонам? Что в болотах водятся совершенно жуткие создания, готовые в любой момент разорвать вас на кусочки? Возможно, это покажется вам чрезвычайно простым, но поверьте, **Heart of Darkness** — совсем не та игра, которую можно считать примитивной. И берет она не постоянно увеличивающимся количеством платформ и не обилием монстров, а именно своим разнообразием. Чудовищным объемом и бесконечно сменяющимися декорациями, совершенно различными загадками и сюрпризами с особым, уникальным чувством юмора.

Конечно, по сегодняшним временам технологии игры безнадежно устарели. Платформер, идущий в разрешении 320*200 сегодня может вызвать только сочувствие, и даже блестяще нарисованные задние планы и чрезвычайно качественная анимация персонажей дела не спасают. Однако **Heart of Darkness** все же умудряется почти полностью выполнять работу по обеспечению яркости игрового мира. Многие экраны запомнятся вам надолго, а забавные ролики произведут впечатление, не меньшее, чем от просмотра классического диснеевского мультика. Выйди игра два года назад, это был бы суперхит. Сейчас на то рассчитывать не приходится, однако если вы действительно хотите замечательно провести время за компьютером, получить удовольствие от простого и незатейливого развлекательного продукта, **Heart of Darkness** — именно та игра, на которую стоит обратить внимание.

СИ

Альтернатива:
Oddworld




DEAD OR ALIVE
SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT

COLIN MCRAE RALLY

PS PC

Гонки

Colin McRae Rally можно отнести к выдающимся играм.

Платформа: PS, PC
Жанр: **Гонки**
Издатель: Codemasters
Разработчик: **Codemasters**
Число игроков: 1-2
Интернет:
www.codemasters.co.uk



Достоинства:
Отличная физическая модель, приличная графика. высокая степень детализации игрового процесса.

Недостатки:
Однообразие трасс, в гонке участвует только 1 автомобиль, местами данный симулятор скатывался до примитивной аркады.

Резюме:
Данная гонка заслуживает пристального внимания со стороны любителей гонок, но до шедевра, к сожалению, недотягивает.

7.5

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

На сегодняшний день это не новость. Гонками дорогие наши издатели/разработчики просто завалили. Как говорится, гонки на любой вкус. От гонок на хот-родах до рейсов на «дальнобойщиках». Но выделилось, пожалуй, лишь несколько. Видимо, **Colin McRae Rally** можно тоже отнести к выдающимся играм. Если честно говорить, то настоящая игра была создана как противопоставление Gran Turismo. Если в первом случае мы имели дело с гонками на большом количестве машин по нормальным дорогам, то в случае **Colin McRae Rally** присутствует большое количество трасс и отсутствие дорог как таковых.

Почему игра называется именно так, а не иначе? Дело в том, что в мире гонок есть одна очень известная личность под именем Colin McRae. Именно эта личность и участвовала в разработке игры. Ну, к нему еще присоединился потом его штурман и тоже стал участвовать. Участие, видимо, было рекламным, хотя и из него взято немало полезного.

Но ближе к делу. С самого начала вы всего лишь новичок. И мы очень рекомендуем вам пройти школу по подготовке к гонкам. Даже если вы уже неплохой гонщик и хорошо справляетесь с управлением практически любой машины, то в **Colin McRae Rally** это не пройдет. Вспомните, как было в Gran Turismo: огромное количество всевозможных машин на весьма ограниченном количестве трасс. На освоение машины просто не было времени. Поэтому машины не сильно отличались друг от друга (в плане техники управления). Здесь же все иначе. Машин всего восемь, причем доступными становятся не все сразу. В автошколе вас научат всему. Сначала придется прослушать нудную лекцию о правилах безопасности на дорогах, затем в сотый раз узнать, какая педаль что делает (да, ошибиться можно элементарно, особенно сидя за компьютером). Ну, а затем вас, наконец, научат трогаться с места с наибольшей эффективностью и совершать некоторые маневры. Все это вы уже наверняка умеете и поэтому сочтете нашу рекомендацию бесполезной.

Но поверьте, вы ошибаетесь. Далее вас научат штурманским командам и обозначениям. Довольно полезно слушать штурмана во время игры. Ведь он лучше вас знает трассу. К тому же, этот голос принадлежит не кому иному, как штурману самого Colin McRae. Далее вам разрешат углубиться в недра машины. Это позволит вам отрегулировать все параметры автомобиля так, как вам удобно. Заодно это знание поможет починить ваше авто после большого количества трасс.

По мере роста вашего профессионализма вам могут доверить более мощные и более дорогие автомобили. Уровень сложности можно разделить на ступени: новичок, любитель, профессионал. В последнем случае вы получите уже секретные модели автомобилей. Для преодоления стадии «новичок» вам дадут машины не самые лучшие: VW Golf, Seat Ibiza, Skoda Felicia и Renault Megane. Согласитесь, могло бы быть и лучше. Но не забывайте, что вы все еще новичок. На следующей ступени вам предложат более профессиональные машины: Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer, Ford Escort и Toyota Corolla. Все они уже с приводом на четыре колеса. Вот это были основные машины. Не надо забывать и про секреты. Если вы победите на чемпионате в режиме Intermediate (любитель) и одержите победу на специальных трассах, то в ваше безграничное пользование перейдут следующие машины: Ford Escort MKII, Lancia Delta Integrale, Ford RS200 и Audi Quatro.

Согласитесь, машины могли бы быть и получше. Но тут, скорее всего, дело в рекламе. Видимо Codemasters получили гонорар за то, что использовали именно эти машины. Они не дорогие, серийные, реализованы с достаточным реализмом как внешнего вида, так и физики. К слову, о внешнем виде. Все текстуры были сняты с оригиналов при помощи лазерного сканирования с точностью до 0,025 мм. Этот факт тоже может о многом сказать, ведь ни одно из разрешений не покажет всей этой точности на экране. Затем относительно небольшое количество машин сделано для того, чтобы игроки (и потенциальные покупатели автомобилей






























одновременно) смогли почувствовать разницу. Поэтому в машинах можно очень многое изменять, подбирая наилучшую конфигурацию.

Если автомобилей в игре всего 12, то трас наблюдается аж 48. Они проходят по территории 8 стран: Новая Зеландия, Греция, Монте-Карло, Австралия, Швеция, Корсика, Индонезия и Великобритания (обидно, что нет России, а то у нас дороги как раз для ралли). Как вы, наверное, понимаете, каждая страна имеет свое лицо. Особенности выражаются не только во внешнем виде, но и в качестве самих дорог и дорожных покрытий. Во время турнира ваша трасса делится на несколько участков. После прохождения такого участка вам даются определенные очки и время на проверку машины. Вот тогда-то вам и пригодятся знания, полученные в









автошколе. Следующий участок дороги будет, как обычно, своеобразен, и поэтому машину следует подготовить соответствующим образом.

Графически **Colin McRae Rally** выглядит очень неплохо. Во многом напоминает Gran Turismo, хотя движок был взят от предыдущего проекта Codemasters TOCA Touring Car Championship. Ну, его как следует «довели до ума»: немного изменили, внесли что-то новое, что-то оставили, повысили частоту кадров и так далее. К этому прибавили фотореалистичные текстуры с автомобилей и получили то, что хотели. Но, положа руку на сердце, можно сказать, что до Gran Turismo Codemasters пока не дотянули. В начале гонок все машины просто блещут своей рекламой на капотах, крыльях, на бамперах и на всяких прочих местах. Далее на дороге всего навалом: грязь, снег, пыль, дождь, лужи. Представьте, как будет выглядеть ваш стальной конь после всех этих испытаний? От рекламы не останется и следа, вся машина будет покрыта толстым слоем коричневой грязи. Это мы уже видели в Gran Turismo, правда, там это было не так ярко выражено (дороги все-таки асфальтированные). Шансы на то, что ваша машина останется неповрежденной в реальной гонке, довольно малы. Так и есть на самом деле. Деформироваться может практически все: от бампера до приборного щитка. Эта функция для нас уже не является каким-нибудь нововведением. Подобное уже было в TOCA Touring Car Championship. Но все равно приятно видеть помятую виртуальную машину. А то как-то не правильно, когда машина царапает стенки каньона, а на двери не остается ни следа.










Об игровом процессе можно только повторить слова Colin McRae: «Это игра не про гонки, это и есть сами гонки». Разработчики старались как можно точнее передать саму атмосферу гонок. Как начинается карьера, как берется первый старт. Можно вполне реально почувствовать вкус победы и ощутить все напряжение, которое возникает во время перерывов между участками трассы. От того, как вы настроите свою машину для дальнейших испытаний, зависит чуть меньше половины победы.

Конечно, в такие игры надо играть с аналоговыми контроллерами. Слишком они реалистичны, чтобы использовать стандартные средства управления. Так что делайте выводы, господа игроки: играть или не играть, а если играть, то как.

В общем, игра получилась довольно неплохая. Противопоставление Gran Turismo все-таки не получится (не дотягивает графика), ну, а просто поиграть без претензий к конкуренции стоит. Получите массу удовольствия и узнаете много полезного об устройстве машины. И пусть родители только попробуют вам сказать, что время, проведенное за играми, вы потратили зря!

СИ

Альтернатива:
V-Rally, Gran Turismo

F1 WORLD GRAND PRIX

Эта игра придется по вкусу всем, кто хоть как-то уважает жанр гонок...

Платформа: N64
Жанр: **Симулятор F1**
Издатель: Nintendo
Разработчик:
Paradigm Entertainment
Кол-во игроков: 1-2
Интернет:
www.nintendo.com





Достоинства: Симпатичная графика и высокий уровень реалистичности

Недостатки: Проблемы со скоростью смены кадров, отдельные недостатки в реализации игровых режимов

Резюме: Лучший, хотя и практически единственный гоночный симулятор для N64.

7.0

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

От Шумахера

я отставал лишь на одну секунду. Я шел следом за ним, буквально наступая на колеса. У нас в F1 это называют «идти парочкой». Вдруг в шлеме заговорил голос моего «навигатора»: «Хакиннен в трех секундах позади тебя, но расстояние быстро сокращается». Боже мой, пол жизни бы отдал, только бы больше не видеть этот зловещий серебристый McLaren. Вот он, мой любимый поворот! Ну, держись проклятый немец. Здесь-то я тебя и сделаю! Я сделаю это так, что при виде синего цвета у тебя будет приступ эпилепсии!

Вот это эпизод из новой игры. Весело, правда? Да, Формула 1 — это, пожалуй, самое захватывающее зрелище в мире гонок. Хотя многие критики говорят, что она слишком предсказуема, но не верьте им, теперь у вас есть игра от Paradigm Entertainment, а в ней может произойти все что угодно. Теперь не надо ждать целую неделю до следующих гонок, теперь можно каждый день устраивать чемпионат.

Эта игра придется по вкусу всем, кто хоть как-то уважает жанр гонок, но самый больший восторг испытают истинные ценители F1. В игре реальность доведена до абсолюта. Все что только можно было взять из реальной жизни, реализовано. Но по порядку.

Итак, залезаем в болид. Видов на него/из него пять. Начиная видом из кабины и заканчивая видеокамерами, установленными не машине. Ваш монстр может запросто развить скорость 350 км/ч, а до 100 км/ч он разгоняется меньше чем за две секунды. Объем двигателя у него 12000 «кубиков», а мощность 850 «лошадок». Все это реальные данные (с небольшим расхождением в зависимости от машины). Ваше «сам-не-знаю-чего» имеет абсолютно правдоподобный вид: форма, расцветка, реклама — все выполнено правильно. Конфигурация машины подобрана вами. Выбор может осуществляться среди 11 команд и 22 пилотов. Среди пилотов могут быть как новички 1997 года, так и настоящие звезды, такие как Жак Вильнев из Williams/Renault, Михаэль Шумахер из Ferrari... Каждая команда обладает своими уникальными особенностями. Например, Williams — самая быстрая машина, у Ferrari — самые быстрые пит-стопы. Выберите что вам по душе, и вперед.

Трасс всего 17. Все они смоделированы по оригиналам. На основе этого можно делать выводы о мастерстве пилотов и о технических возможностях команд. Можно воочию увидеть поворот, в который не вписался легендарный Айртон Сенна. Трассы выполнены при помощи технологии фотореалистичного рендеринга, а это значит, что все, вплоть до камешка на дороге, похоже на реальную трассу. Даже пейзаж за трассой не ускользнул от цепкого взора разработчиков. Вообще, многие хорошие гонки страдали от малого количества трасс. Ну, как такое может быть, что за определенное количество времени можно создать большое количество качественных трасс? Но с **F1WGP** дело совсем другое. Дизайнерам не пришлось ломать голову, потому что трассы уже были. Оставалось лишь их точно передать, поэтому качество от количества не пострадало.

Теперь о режимах игры. Их всего пять. Будем идти по порядку.

World Grand Prix — название говорит само за себя. На дворе сезон 1997 года, а, следовательно, вы участник прошлого Grand Prix. Вам нужно выбрать роль одного из пилотов и завершить турнир на 17 трассах. Но не думайте, что это простое задание. Все трассы достаточно сложны. И перед каждой вам следует потренироваться, проехать несколько кругов, чтобы изучить ее, и только потом идти на квалификационный заезд.

Exhibition предоставляет вам возможность самостоятельного выбора трассы, пилота и количества кругов (от 1 до 35). Здесь практически все вы решаете сами. Вы определяете тактику пит-стопов, уровень топлива, тип резины, коробки передач, уровень антикрыла, тип тормозов и так далее.

Two-Player. Это старый добрый split-screen. Найдите себе достойного соперника, но не слишком задиристого, а то придется ему уступать в обмен на то, что он не будет вас трогать, и вперед, к победе. Позже ваше состязание можно будет просмотреть в записи в режиме одного экрана.

Challenge Mode. Это, пожалуй, самое интересное в игре. Этот режим еще можно назвать Scenario. Здесь вам предлагают переписать историю реального Grand Prix 1997. Берутся наиболее острые и спорные моменты прошлого турнира, и вас ставят на место одной из сторон, давая определенное задание. Например, вы — Шумахер. До конца гонки остается всего лишь один круг на трассе Nuerburg Ring. Впереди маячит Култхард. Ваше задание — догнать и обогнать. Выполнимо? Попробуйте и узнаете.

Time Trial. По-другому это можно было бы назвать Head-to-Head. Здесь вы будете соревноваться с одной единственной машиной на выбранной вами трассе.

Достоинств в игре довольно много, к ним можно отнести и физический реализм. Насколько он совпадает с реальным, сказать я, к сожалению, не могу, так как никогда не управлял настоящей машиной F1 (а если начистоту, то я вообще не умею водить машину). Но, судя по отзывам, реализм действительно высок. Жаль только, что никто из звезд не принимал участие в создании игры, было бы как-то поспокойнее. Хотя достаточно и этого. Хорошо, хоть не трясет во время столкновения, и два килограмма веса по окончании остаются при тебе. Хотя придраться можно. Многие авторитетные источники утверждают, что во время старта пилоты испытывают такие страшные перегрузки, что на некоторое время слепнут (буквально доли секунды). Этой слепоты в игре нет, хотя оно, может быть, и к лучшему.

Графика поражает своими деталями. Все проработано до самых мелочей, даже из кабины можно увидеть, как нагреваются докрасна тормозные диски. На руле и на панели мигают разные лампочки. В машинах можно разглядеть пилота, некоторые даже утверждают, что можно угадать уникальные фигуры реальных участников Формулы. Во время гонки погода может меняться в реальном времени (согласно прогнозу синоптиков). К неповторимым особенностям игры можно отнести качество выполнения дождя. Такого на N64 еще не было. Сначала небо затягивает облаками, потом начинается настоящий ливень. В это время сильно рекомендую вам заехать на пит-стоп и поменять резину. Ну, и заодно заправиться. По дороге бьют капли, разлетаясь в мелкие брызги, на небе облака остаются и (готов поклясться) меняются. С частотой смены кадров существуют небольшие проблемы. При появлении большого количества противников она падает, но сказать, что в это время игра сильно тормозит, пожалуй, нельзя.



Со звуком все в порядке. Он нормален, как и в большинстве игр. Снаружи слышен приглушенный рев мотора, реально слышны визг тормозов и скрежет днища об асфальт (клиренс ведь чуть больше трех сантиметров). Внутри же рев мотора более отчетливый, ясно клацает коробка передач. Все это время вам по радио передают разного рода информацию: о противниках, о расстановке сил на трассе, техническую информацию, информацию с пит-стопов. Может быть такое сообщение: «Gerhard Berger three seconds behind you» (Герхард Бергер позади тебя в трех секундах).

Атмосфера игры создана весьма динамичной. Вам не дадут расслабиться ни на секунду. Как это происходит и почему, я объяснить не могу, это так же сложно, как объяснить, почему люди любят смотреть футбол. Видимо, реализм в игре достиг такого высокого уровня, что передается и сама атмосфера чемпионата.

F1WGP — это хорошая игра. Выполнена очень качественно, с высокой степенью реализма во всем. Но принципиально нового в ней почти ничего нет, хотя винить за это следует не команду разработчиков, а создателей самой Формулы. Графика смотрится очень хорошо, но бывает и лучше. Игровой процесс просто завораживает, заставляя влиться в игру целиком и полностью. Словом, очень даже неплохо. СИ

Альтернатива:
Gran Turismo











MIGHT & MAGIC VI: THE MANDATE OF HEAVEN

Tomb of Varn

Если вы уже успели побывать на карте **Dragonsand** (гигантская пустыня в центре **Enroth**), то вы уже знаете, что это место экстремально опасно. Так или иначе, вам все же придется туда отправиться, чтобы выполнить часть большой задачи. На севере пустыни высится гигантская пирамида, в которой находится самый крупный во всей игре лабиринт **Tomb of Varn**. Войдя в пирамиду, вы окажетесь в небольшой пустой комнате, эдакой шлюзовой камере с дверью в основную часть усыпальницы. Откройте дверь и убейте приличную по размерам армию монстров. Поверните направо и идите, никуда не сворачивая, до тех пор, пока не уткнетесь в стену, а оттуда спускайтесь налево по лестнице. Внизу вас ожидает **Sentinel of Varn**, хранящий **Back Door Key**. Из этого помещения вы попадете в центральный зал, колоссальный по своим размерам. Он настолько велик, что с одного его краю противоположного не видно, и, разумеется, не потому, что весь вид застилает туман. Сначала поверните налево и идите через своеобразный бассейн к двери на стене. Идите через коридоры вперед и войдите в комнату в самом конце. Активируйте переключатель на северной стене, и в поле вашего зрения появится секретная панель. Откройте прилагаемый сундучок и достаньте оттуда **Flame Door Key**, **Code Scroll** и **Crystal Skull**. Теперь разворачивайтесь и идите обратно, а у подножия лестницы сверните направо. Теперь отыщите стену, под которой на полу нарисована стрела. Разумеется, на такую подозрительную штуковину (стену) надо обязательно нажать, чтобы открылась очередная дверь. Поднимайтесь по лестнице и нажмите на стену впереди — там тоже имеется секретная дверь. Поверните направо и идите сквозь длиннющий коридор к противоположной части пирамиды.

Следуйте на северо-восток, вдоль стены, идущей на север, и мимо двери слева, после чего старайтесь держаться несколько западнее, идя прямо к двери впереди, которую вы вскоре увидите. В помещении вы заметите **Back Door**, от которой подобрали ключ в самом начале. Герой, несущий в своем арсенале **Back Door Key**, должен открыть дверь. Войдите в коридор и следуйте через небольшой лабиринт до пятого перекрестка, на котором поверните направо. В некотором отдалении покажется винтовая лестница. Отойдите чуть вправо и перепрыгните через провал (на всякий случай «скастировав» на себя **Feather Fall**). Если прыжок вам удался, идите вдоль по коридору к квадратной комнате и прыгайте вниз. Идите в дверь на южной оконечности комнаты, и вы окажетесь в зале с еще одним бассейном, и пройдите через него насквозь. Теперь пробираясь по лабиринту, трижды поверните направо и бегите к концу коридора. Вы окажетесь в коридоре, по которому необходимо идти направо. На первом перекрестке поверните налево, затем опять направо. В стене напротив имеется ниша, в которой хранится очередной полезный сундучок. Возьмите **Water Temple Key** и **Code Scroll**, покиньте комнату тем же путем, что вы в нее и попали, и сверните на втором перекрестке налево. Держитесь правее в коридоре, чтобы не свалиться с обрыва, и возвращайтесь к винтовой лестнице, не забыв в нужном месте перепрыгнуть через пролом.

Идите по коридору через **Back Door** и поверните налево к лестнице. Откройте дверь в **Water Temple** и последуйте внутрь, воспользовавшись правым проходом. В конце его вас ждет сундук с **Bibliotheca Chest Key**, **Code Scroll** и **Crystal Skull**. Выходите из **Water Temple** и возвращайтесь к **Back Door**. Идите по сети коридоров до тех пор, пока не наткнетесь на относительно открытое помещение с дверью справа. Вы окажетесь в большой комнате, которую нужно пересечь насквозь, следуя коридору, загибающемуся влево. Дважды поверните налево, войдите в библиотеку. В комнате находится еще один сундук, весьма прилично заколдованный. Персонаж с максимальным умением

Часть заключительная
Начало см. «Страна Игр» июль и август 1998

ОРУЖИЕ



Мечи

1. Длинный меч (Longsword)

Стоимость: 50

Название навыка: Меч

Повреждение: 3d3

Уровень навыка для починки: 1

Характеристика: Самое примитивное оружие на первых порах.

2. Меч Воина (Warrior Sword)

Стоимость: 200

Название навыка: Меч

Повреждение: 3d3+3

Уровень навыка для починки: 3

Характеристика: Среднее по всем параметрам оружие.

3. Меч Крестоносца (Crusader Sword)

Стоимость: 350

Название навыка: Меч

Повреждение: 3d3+6

Уровень навыка для починки: 5

Характеристика: Образец качественного изготовления оружия производства Гномов

4. Меч Победителя (Champion Sword)

Стоимость: 500

Название навыка: Меч

Повреждение: 3d3+9

Уровень навыка для починки: 7

Характеристика: Высококачественный меч, который можно приобрести у Слепого Меркорига (Merkorig the Blind)

5. Меч Львиное Сердце (Lionheart Sword)

Стоимость: 650

Название навыка: Меч

Повреждение: 3d3+12

Уровень навыка для починки: 9

Характеристика: Секрет изготовления этого редкого меча, который появился во Времена Чудес, спустя некоторое время был потерян

Двуручные Мечи

1. Двуручный Меч (Two-Handed Sword)

Стоимость: 400

Название навыка: Меч

Повреждение: 4d5

Уровень навыка для починки: 1

Характеристика: Самый простой из двуручных мечей, который можно приобрести в Энроте (Enroth) где угодно

2. Великий Меч (Great Sword)

Стоимость: 500

Название навыка: Меч

Повреждение: 4d5+2

Уровень навыка для починки: 6

Характеристика: Грубый образец дву-

Disarm Traps должен взять **Bibliotheca Chest Key** и открыть сундук (тут, конечно же, надо сохраниться). Возьмите еще один **Code Scroll** и еще один ключ, на этот раз **Varn's Chest Key**. В той же комнате вы увидите два алькова со статуями, и, чтобы получить пятый и шестой **Code Scroll**, как следует пощупайте их. Теперь выходите из помещения и отправляйтесь к входу в большую комнату. Выйдите из нее и ползите по коридору до третьего перекрестка, на котором сверните вправо. Теперь вы сможете увидеть невдалеке колонну в центре большой комнаты. Идите прямо к ней и почувствуйте мощь утечки реактора **Varn's Tomb**. **Crystal Skull**, которые имеются у ваших героев, несколько смягчат ущерб, однако не смогут полностью защитить вас от неприятностей. Теперь прыгайте по бассейнам и вводите различные коды из **Code Scrolls**. После того, как вы посетите пять обычных треугольных бассейнов, можете входить и в круглый. Это вход в **Well of Varn**. Если вы что-то подзабыли, коды легко напомнить:

First Mate's Code — KCOPS

Navigator's Code — ULUS

Communication Officer's Code — ARUHU

Engineer's Code — YTTOCS

Doctor's Code — YOCCM

Captain's Code — KRIK.

После ответа на последний вопрос немедленно воспользуйтесь **Feather Fall**. Последний код активирует ловушку прямо под вами, и вы провалитесь в **Well of Varn**. Кстати говоря, если каким-то чудом не провалитесь, вам все равно надо туда прыгнуть. Если вы не разобьетесь, то окажетесь в достаточно странной многоугольной комнате с двумя проходами: на северо-запад и юго-восток. Сначала идите в первый и попадете в контрольный центр, в котором лежит **Varn's Chest**. Откройте его и возьмите **Control Cube**. Выходите из комнаты и отправляйтесь во второй проход. Через него вы выйдете в то место, где заполучили **Water Temple Key**. По установленному маршруту вернитесь в центральный зал, пересеките площадь с головоломками (то самое место, где вы отвечали на шесть вопросов и вводили шесть кодов) и откройте **Flame Door** в конце зала. Ваша миссия выполнена, вы можете возвращаться к **Oracle**. Выходите из **Tomb of Varn** тем же путем, что и вошли в нее, и вернитесь к **Oracle**. Там воспользуйтесь опцией **Control Center**, и вы увидите, как появляется новый выход из помещения. Один щелчок мышью, и телепортация в **Control Center** будет осуществлена.

Control Center

Никак нельзя сказать, что место, в котором вы окажетесь, симпатично. Скажем больше, оно не только отвратительно, но и очень опасно. Там полно летающих роботов, которые настолько мощны, что способны убить героя за один выстрел. Это место вам обязательно придется посетить, поскольку без ценного оружия вы не сможете уничтожить главного Босса — **the Hive**. Если бы не тучи противников, путешествие по **Control Center** можно было бы обозвать исторической экскурсией. В процессе гуляния по территории вы узнаете об истории **Enroth**, сможете найти ответы на несколько важных элементов цепи сюжета. А главное, сможете найти футуристическое оружие — **Blaster** и **Blaster Rifle** для финального поединка. Не забудьте выучиться умению **Blaster**, которое можно получить прямо слева у входа у панели в первой комнате. После того, как вы захватите все оружие, выйдите из **Control Center** и поговорите с **Oracle**. Из длительной и пространной беседы с **Oracle** вы уясните главное. Что демоны, вызвавшие все катаклизмы в королевстве и вставшие грозной силой за **Temple of Baa**, на самом деле являются некими **Kreegan'ами**, извечными противниками Древних людей, населявших **Enroth**. Разумеется, тут же преподносится и рецепт из-



ручного меча, изготовляемого Варварами. Простой, но мощный

3. Меч Героя (Heroic Sword)

Стоимость: 800

Название навыка: Меч

Повреждение: 4d5+8

Уровень навыка для починки: 8

Характеристика: Очень опасный меч редкого качества

Палаши

1. Палаш (Broadsword)

Стоимость: 100

Название навыка: Меч

Повреждение: 3d4

Уровень навыка для починки: 1

Характеристика: Широкораспространенный палаш, который можно найти и у героев, и у мирных граждан

2. Стальной Палаш (Steel Broadsword)

Стоимость: 300

Название навыка: Меч

Повреждение: 3d4+4

Уровень навыка для починки: 4

Характеристика: Хороший Эратианский Палаш великолепного качества

3. Мощный Палаш (Mighty Broadsword)

Стоимость: 600

Название навыка: Меч

Повреждение: 3d4+10

Уровень навыка для починки: 6

Характеристика: Самый лучший палаш, который не нуждается в починке, сколько бы времени ни прошло

Сабли

1. Сабля (Cutlass)

Стоимость: 40

Название навыка: Меч

Повреждение: 2d4

Уровень навыка для починки: 1

Характеристика: Лезвие сабли, изготовленной Гоблинами, столь же уродливо, сколь и опасно.

2. Абордажная Сабля (Pirat Cutlass)

Стоимость: 290

Название навыка: Меч

Повреждение: 2d4+5

Уровень навыка для починки: 3

Характеристика: Традиционное оружие пиратов, обитающих к востоку от острова Mist

3. Совершенная Сабля (Master Cutlass)

Стоимость: 590

Название навыка: Меч

Повреждение: 2d4+11

Уровень навыка для починки: 5

Характеристика: Инициалы на сабле свидетельствуют о том, что это - работа мастера Алека Тэлинга, собственного кузнеца императора Харека IX

Кинжалы

1. Кинжал (Dagger)

Стоимость: 8

бавления от них. Еще интереснее информация о том, что единственным человеком, обладающим заклинанием, достаточно разрушительным, чтобы уничтожить пространственные тоннели, связывающие мир **Enroth** с родиной демонов, является наш старый знакомец — злой братец **Roland'a Archibald**. Которого придется вызволять.

Release Archibald

Отправляйтесь в **Castle Ironfist** и поговорите с наследником о его дядюшке. Он скажет вам, что для того, чтобы расколдовать **Archibald'a**, требуется особый драгоценный камень, называемый **Third Eye**. О происхождении камешка вы смогли бы узнать из переписки **Roland'a** с его женой, в которой упоминается, что **Third Eye** находится в колодце. Но в каком колодце?

На самом деле все очень легко. Хотя, конечно, тут необходимо знание предыстории игры. Как известно, злобного Арчибальда в конце концов поймали и замуровали в каменную статую, поместив ее в библиотеку на верхнем этаже королевского замка. Заколдован он был при помощи **Tahir's Bell**, приводимого в действие именно тем камнем, который мы в данный момент ищем. Понятное дело, что Роланд не хотел держать камень далеко от себя, и поэтому колодец необходимо искать рядом с замком. А подходящая кандидатура быстро находится — это колодец рядом с северо-западной стеной замка. Найдя **Third Eye**, вернитесь к Николаю и опять поговорите с ним, получив в результате **Tahir's Bell**. Теперь заберитесь на верхний этаж замка (вход находится на улице). Поднявшись по лестнице, войдите в библиотеку (центральная дверь прямо над главной площадью). После умопомрачительных спецэффектов и коротенькой беседы с освобожденным вы получите последний ингредиент для того, чтобы закончить игру — **Ritual of the Void Scroll**.

The Hive

Оснастите свою команду **Blaster'ами** и идите вперед к большой, почти круглой комнате. Включите **Feather Fall** и идите дальше к северо-восточной части комнаты. Провалитесь в шахту и идите по тоннелю до второго перекрестка. Поверните направо, возьмите из сундука **Hive Sanctum Key** и вернитесь в тоннель, идя по нему до самого конца. Откройте дверь и поверните направо. Вы увидите еще один тоннель, заканчивающийся большим залом. Пройдите сквозь дверь в дальний правый его угол. Откройте дверь с помощью найденного только что ключа и спускайтесь в **Hive Sanctum**. Вы окажетесь в огромной комнате с реактором, и как только вы войдете, этот реактор начнет сыпать на вас энергию. Отрицательную, разумеется. Вам необходимо немедленно выстрелить точно в его центр и продолжать прицельную стрельбу до тех пор, пока реактор не будет уничтожен. После этого стены комнаты раздвинутся, и на вас набросится гигантская толпа демонов. Напротив входа в комнату есть небольшой проход, к которому вам придется устремиться, чтобы последний выход был блокирован **Hive Queen**. Постарайтесь убить ее как можно быстрее (пока она и остальные демоны не убили вас) и выбежать сквозь освободившийся проход. В том случае, если вы успели получить **Ritual of the Void Scroll** от Арчибальда, игра будет выиграна, и вы окажетесь в **New Sorpigal** для того, чтобы продолжить свой славный путь. Если же заклинание так и не было получено, то, увы, вне зависимости от исхода сражения, планета будет уничтожена, и вы, разумеется, вместе с ней.

Важные квесты

Несмотря на то, что, в принципе, игру можно пройти и по кратчайшему пути, приведенному выше, сделать это вам будет необыкновенно сложно, поскольку зачастую вашим героям попросту не хватит силы, заклинаний, различных параметров и статистик.

Название навыка: Кинжал
Повреждение: 2d2
Уровень навыка для починки: 1
Характеристика: Самое распространенное оружие среди воров

2. Кровавый Кинжал (Blood Dagger)
Стоимость: 100
Название навыка: Кинжал
Повреждение: 2D2+2
Уровень навыка для починки: 2
Характеристика: Широкораспространенное церемониальное оружие, которое долгие годы использовалось в качестве украшения. Однако Кровавый Кинжал отлично себя покажет и в деле

3. Кинжал Тени (Shadow Dagger)
Стоимость: 150
Название навыка: Кинжал
Повреждение: 2d2+3
Уровень навыка для починки: 3
Характеристика: По древним легендам этот кинжал открывает дорогу в Землю Мертвецов. Чаще всего применяется в магических ритуалах

4. Кинжал Мага (Mage Dagger)
Стоимость: 250
Название навыка: Кинжал
Повреждение: 2d2+5
Уровень навыка для починки: 4
Характеристика: Около 300 лет назад эти кинжалы использовались членами Альянса Алхимиков. Однако на данный момент это один из лучших представителей кинжалов

5. Драгоценный Кинжал (Jeweled Dagger)
Стоимость: 300
Название навыка: Кинжал
Повреждение: 2d2+6
Уровень навыка для починки: 5
Характеристика: Оружие из Времен Чудес, отличного качества и характеристик в бою

Длинные кинжалы

1. Длинный Кинжал (Long Dagger)
Стоимость: 15
Название навыка: Кинжал
Повреждение: 2d3
Уровень навыка для починки: 1
Характеристика: Довольно обычный широкораспространенный кинжал

2. Острый Кинжал (Piercing Dagger)
Стоимость: 200
Название навыка: Кинжал
Повреждение: 2d3+4
Уровень навыка для починки: 3
Характеристика: Этот кинжал больше похож на короткий меч, нежели чем на длинный кинжал, его высокие характеристики в бою тому подтверждение

3. Кинжал Бога (Divine Dagger)
Стоимость: 350
Название навыка: Кинжал
Повреждение: 2d3+7
Уровень навыка для починки: 5
Характеристика: Этот кинжал называют «Оружием Богов». Рожденный в незапамятных временах - этот кинжал очень редкий и опасный.

Топоры

1. Ручной Топор (Hand Axe)
Стоимость: 30
Название навыка: Топор
Повреждение: 4d2
Уровень навыка для починки: 1
Характеристика: Не столько оружие, сколько инструмент, этот топор вряд ли оправдает ваши ожидания в бою

2. Боевой Топор (Battle Axe)
Стоимость: 100
Название навыка: Топор
Повреждение: 4d2+2
Уровень навыка для починки: 2
Характеристика: Этот топор больше предназначен для боя, используется варварами и неорганизованными армиями

3. Военный Топор (War Axe)
Стоимость: 250
Название навыка: Топор
Повреждение: 4d2+5
Уровень навыка для починки: 4
Характеристика: Это самый распрос-

Для того чтобы сделать героев сильнее, а команду из них практически непобедимой, вам придется долго тренироваться и, в том числе, выполнять некоторые особые «важные» квесты, которые напрямую влияют на характеристики ваших персонажей. В определенных условиях ваши герои смогут получить «повышение» в классе, делающее их более сведущими в своих действиях, позволяющее с большей эффективностью распределять свои силы и получать определенные бонусы при развитии. Для каждого из классов персонажей существует две ступени повышения квалификации, и для того, чтобы добиться каждой из них, вам будет необходимо выполнить что-то вроде квеста, конечно, не такого большого, как в ряде случаев основной сюжетной линии, но зачастую требующего приложения значительных сил. Вы можете выполнять квесты в любом порядке и вне зависимости от состава собственной команды, однако в том случае, если в вашей команде не окажется человека, которому понадобится повышение в данном классе, то кто-то из ваших героев сможет получить лишь ранг **Honorary**, то есть некий почетный титул, не более того.

Knight-to-Cavalier

Необыкновенно просто получить это назначение. Достаточно лишь зайти в **Castle Temper** к **Osric Temper'у**, который будет рад возвести вас в Кавалеры в том случае, если вы сможете получить одобрение другого Кавалера. Найти такого человека несложно — он сидит в таверне в деревне **Rockham**, которая является пригородом **Free Heaven**. Поскольку **Castle Temper** даже находится на той же самой карте, что и **Free Heaven**, то никаких проблем у вас не появится. После того, как вы поговорите с Кавалером, вернитесь в **Castle Temper** и получите свое назначение.

Cavalier-to-Champion

Поговорите с **Osric Temper** еще раз для того, чтобы заполучить этот квест. На этот раз от вас потребуется победить сильного противника, человека по имени **Warlord**. Вам даются примерные координаты места, где прячется разбойник — северо-восток **Icewind Pass** во **Frozen Highlands**. Разумеется, и на этот раз вам немножко пудрят мозги, поскольку логово **Warlord'a** находится на другой карте — в **Silver Cove**. От вас требуется уничтожить этого человека и принести доказательства. Разумеется, после того, как нам сообщили неверные сведения о его местонахождении, мы имеем полное моральное право тоже немножко сжульничать.

Войдите в **Warlord Fortress** и идите до конца холла. Откройте секретную дверь слева, пройдите вперед, повернув налево на первом перекрестке мимо поддельной двери к концу коридора. Поверните направо и поднимитесь по лестнице, пройдите насквозь квадратную комнату и поверните налево. В комнате вы найдете ключ, открывающий дверь к небольшой нише с ящиком. В нем лежат личные бумаги **Warlord'a**. Возьмите их и отнесите в замок для того, чтобы получить очередное повышение.

Paladin-to-Crusader

Главный **Paladin** всей земли **Enroth** регент **Humphrey** отвечает за все паладиновские квесты. Поговорите с ним и получите от него типичное задание — разыскать и спасти заложницу по имени **Melody Silver**. Отправляйтесь на остров **Mist** и начните расспрашивать население. Рано или поздно вы узнаете об отце девушки, основавшем разбойничью шайку, которая потом вышла из-под его контроля и выкрала его собственную дочурку. Чтобы освободить ее, вам придется разделаться с логовом разбойников в **Silver Helm Outpost** неподалеку от **Town of Mist**.

Войдите в крепость и поднимайтесь на второй этаж. Пройдитесь по холлу и сверните в первый коридор, прикрытый дверью справа. Вы увидите два подъема, которые выдвигаются из стен в тот момент, когда вы наступаете на них, но немедленно возвра-



траненный топор времен Войн за Наследство

4. Топор Гномов (Dwarven Axe)

Стоимость: 400

Название навыка: Топор

Повреждение: 4d2+8

Уровень навыка для починки: 5

Характеристика: Отличный пример работы гномов, живущих в Красных Горах. Качество и характеристики в бою оправдывают его цену

5. Величайший Топор (Supreme Axe)

Стоимость: 550

Название навыка: Топор

Повреждение: 4d2+11

Уровень навыка для починки: 6

Характеристика: Это оружие принадлежало благородному гному и никогда не продавалось

Двуручные Топоры

1. Бердыш (Poleax)

Стоимость: 300

Название навыка: Топор

Повреждение: 3d7

Уровень навыка для починки: 1

Характеристика: Обычное оружие для восточных племен, а также элитных стражников представителей благородного сословия.

2. Тяжелый Бердыш (Heavy Poleax)

Стоимость: 450

Название навыка: Топор

Повреждение: 3d7+3

Уровень навыка для починки: 5

Характеристика: Более мощный, чем обычный бердыш, это оружие используется обычно городскими стражниками, а также воинами, которые не собираются вести глобальные боевые действия

3. Большой Бердыш (Heavy Poleax)

Стоимость: 750

Название навыка: Топор

Повреждение: 3d7+9

Уровень навыка для починки: 8

Характеристика: Это оружие было создано с помощью волшебства. Необыкновенно мощное

Копья

1. Копье (Spear)

Стоимость: 15

Название навыка: Копье

Повреждение: 1d9

Уровень навыка для починки: 1

Характеристика: Немногим лучше, чем заостренная палка, это оружие может оказаться очень опасным в бою. Как и все копья, его можно держать в одной или двух руках.

2. Прочное Копье (Stout Spear)

Стоимость: 50

Название навыка: Копье

Повреждение: 1d9+1

Уровень навыка для починки: 2

щаются в исходную позицию, если вы продолжаете по ним передвигаться. От вас потребуется немного умения и тренировки для того, чтобы достичь цели этажом выше. На всякий случай пользуйтесь **Feather Fall** — это предохранит вас от всяческих несчастий.

Как только вы достигнете верхней платформы, она сама вытянется и проложит вам дальнейшую дорогу. Идите к открытой двери и поверните налево на перекрестке. Дотроньтесь до стены прямо перед вами, чтобы открыть секретную дверь, и за ней вы увидите **Melody Silver**, которая будет сопровождать вашу команду до тех пор, пока вы не достигнете **Castle Ironfist**. Чтобы выйти из **Silver Helm Outpost**, воспользуйтесь телепортатором неподалеку. Выйдите из комнаты с переключателем, спрыгните на нижнюю платформу, поверните налево и дотроньтесь до еще одного телепортатора, чтобы оказаться прямо на лестнице неподалеку от входа в крепость. Возвращайтесь в **Castle Ironfist** за заслуженной наградой.

Crusader-to-Hero

Для выполнения этого задания вам необходимо показать себя героем. И убить дракона. Причем не какого-нибудь обыкновенного, а очень даже определенного. Дракончик по имени **Longfang Witherhide** ожидает вас неподалеку от **Castle Darkmoor**, несколько севернее города. Если вы уже имели дело с драконами в **Dragonsand**, то этот экземпляр не заставит вас особенно переживать за свое благополучие. Для новичка же общение с этими крылатыми товарищами, встреча с ними может оказаться не только опасной, но и вообще последней. Зайдите в скромное логово дракона, состоящее всего из одной комнаты, убейте его, возьмите в качестве сувенира его лапу и отнесите в **Ironfist**, чтобы стать Героем. Ага, Оф майт и Мэджик...

Archer-to-Battle Mage

Этот квест даст вам властитель северных земель **Frozen Highlands**. Дядюшка **Stormgard**, наверное, как и вы, давно заметил, что во время полетов над территорией то тут, то там возникают всяческие неприятные **Fireball'ы**, преследующие любые летающие цели. В каждом городе имеется своя особая башня, которая отстреливает все живое в воздухе, и лорд полагает, не без оснований, что башню эту можно перепрограммировать для того, чтобы она не стреляла по мирным мишеням, а преследовала исключительно монстров. Для выполнения этой благородной задачи он вас и нанимает. Но вам придется не перепрограммировать башню, а отыскать для нее ключи, которые лорд, разумеется, потерял во время отступления из своего старого замка **Icewind Keep**, занятого теперь монстрами. **Icewind Keep** находится на юге от замка лорда неподалеку от дороги во **Free Haven**. Войдите в замок и поверните налево в конце длинного коридора. Откройте дверь и войдите в небольшую каморку. Откройте правую дверь в северной стене и дерните за рычаг, который там найдете. Вернитесь к первому перекрестку входного зала. Пройдите в восточную дверь в его конце, и вы окажетесь в комнате, являющейся зеркальной копией того помещения, в котором вы только что побывали. Соответственно, надо потянуть за еще один рычаг и вернуться. В стене главного холла откроется большая дверь. Пройдите сквозь нее и идите на север к тронной комнате. Справа вы сможете разглядеть небольшой переключатель, который откроет секретную дверь в восточной стене. Войдите в проход и в его конце вы найдете четыре сундука. **Dragon Tower Keys** находятся в том, что расположен на северо-востоке. Выходите и отправляйтесь в **Castle Stormgard**.

Battle Mage-to-Warrior Mage

Задание ориентировано на путешествия и является прямым продолжением прошлого квеста. Вам необходимо быстренько обежать весь **Enroth** и отыскать все шесть **Dragon**



Характеристика: Универсальное оружие, которое можно использовать в любых боях. Как и все копья, его можно держать в одной или двух руках

3. Змеиное Копье (Serpent Spear)

Стоимость: 250

Название навыка: Копье

Повреждение: 1d9+5

Уровень навыка для починки: 3

Характеристика: Украшенное обвивающими змеями, это копье хорошо использовать как в ближнем, так и в дистанционном бою. Как и все копья, его можно держать в одной или двух руках

4. Копье Ярости (Savage Spear)

Стоимость: 450

Название навыка: Копье

Повреждение: 1d9+9

Уровень навыка для починки: 4

Характеристика: Очень редкое оружие, которое больше подходит для коллекции, чем для боя. Как и все копья, его можно держать в одной или двух руках

5. Священное Копье (Sacred Spear)

Стоимость: 650

Название навыка: Копье

Повреждение: 1d9+13

Уровень навыка для починки: 6

Характеристика: Древнее оружие, созданное магами во времена правления Падиша. Как и все копья, его можно держать в одной или двух руках

Алебарды

1. Алебарда (Halberd)

Стоимость: 250

Название навыка: Копье

Повреждение: 3d6

Уровень навыка для починки: 1

Характеристика: Это оружие представляет собой нечто среднее между бердышом и копьем. Довольно мощное, но не очень надежное

2. Большая Алебарда (Massive Halberd)

Стоимость: 450

Название навыка: Копье

Повреждение: 3d6+4

Уровень навыка для починки: 4

Характеристика: В руках умелого воина Большая Алебарда - прекрасное оружие почти для всех монстров

3. Элитная Алебарда (Elite Halberd)

Стоимость: 750

Название навыка: Копье

Повреждение: 3d6+10

Уровень навыка для починки: 8

Характеристика: Алебарда, созданная Меркоригам Слепым. Одно из самых

Tower, находящиеся в королевстве. Открыть их при помощи добытых ключей и перепрограммировать. Башни находятся на следующих картах: **New Sorpigal**, **Blackshire**, **Free Heaven**, **Frozen Highlands**, **Silver Cove** и **Mist**. После завершения поставленной задачи вернитесь к лорду за наградой.

Cleric-to-Priest

Lord Stone, помимо своих светских обязанностей, выполняет еще и множество накладываемых на него духовных, руководя всеми священниками в **Enroth**, осуществляя надзор за церквями и храмами и назначая на должности своих соратников. К сожалению, к тому моменту, когда вы попросите его о возведении вашего героя в ранг **Priest**, вакансий на рынке священников не будет, однако после некоторых раздумий **Lord Stone** предложит вам место священника в разрушенном храме, который вам будет предложено восстановить. Снабдив вас инструкциями и предположительным местом нахождения храма (рядом с городом **Free Haven**), **Lord Stone** благословляет вас на добрые дела.

Самой сложной частью этого квеста являются поиски рабочих, необходимых для того, чтобы восстановить храм. Вам понадобится два **NPC** — **stonecutter** и **carpeter**. Найти их можно на улицах или в домах **Free Haven**. К сожалению, точного их местонахождения мы дать не можем, поскольку игра постоянно перетасовывает персонажей. Однако известно, что их на карте в **Free Haven** имеется как минимум по двое на каждую из необходимых профессий. Побродите по улицам, поговорите с людьми и вы их найдете. После этого необходимо доставить рабочих к храму (который находится на окраине города) и отправляться за получением высокого звания.

Priest-to-High Priest

Этот квест вы также получите в **Castle Stone**. В разговоре с лордом упомяните тему **Sacred Chalice**, и вы получите задание следующего квеста. Оказывается, из разрушенного (и теперь восстановленного) храма еретики какой-то террористической группировки выкрали главную святыню, которую теперь совершенно необходимо вернуть. **Lord Stone** скажет вам, что еретики находятся в одном из храмов островов **Bootleg Bay** на востоке от **Free Haven**, но не скажет, в каком именно. Вам необходимо пойти в храм под названием **Temple of the Sun**, который находится в центре группы островов. Для успешного осуществления задачи вам понадобится заклинание **Water Walk** или хотя бы два свитка, содержащих его: один для входа, второй — для выхода. После того, как вы войдете в храм, пройдите через основной зал и зайдите в комнату за дверью в дальнем левом углу. В комнате справа вы найдете то, что вам нужно. Забирайте ценность, вернитесь в **Free Haven** и установите святыню на место в восстановленном храме, после чего можете отправляться за своей наградой.

Sorcerer-to-Wizard

Отправляйтесь в **Castle Newton** и поговорите с местным лордом о возможности повышения статуса. Лорд загадывает простенькую задачку. Вам необходимо отправиться неизвестно куда, напиться из некоего **Fountain of Magic** и вернуться к лорду за повышением. Конечно, найти сие чудо весьма нелегко, однако если знать, где его найти, то все становится необыкновенно просто. Отправляйтесь в **Bootleg Bay** к южной деревушке **Harecksburg**, и на северо-восточной оконечности деревни вы найдете искомый фонтан. Удостоверьтесь, что все члены вашей команды попили из него, и возвращайтесь в **Castle Newton**.

Wizard-to-Arch Mage

Показывая все свои способности, **Lord Newton** на сей раз даст вам понять кое-что окончательно. Да, этот лорд — великий и законченный маразматик. Итак, для того, чтобы прев-

мощных оружий

Трезубцы

1. Трезубец (Trident)

Стоимость: 100

Название навыка: Копье

Повреждение: 2d6

Уровень навыка для починки: 1

Характеристика: Универсальное оружие высокого качества

2. Украшенный Трезубец (Ornate Trident)

Стоимость: 400

Название навыка: Копье

Повреждение: 2d6+6

Уровень навыка для починки: 3





Характеристика: Это классическое оружие, которым были снаряжены благородные воины

3. Титановый Трезубец (Titanic Trident)

Стоимость: 700

Название навыка: Копье

Повреждение: 2d6+12

Уровень навыка для починки: 6

Характеристика: Очень мощное, надежное оружие, которое при соответствующих навыках вряд ли позволит вам выйти из битвы проигравшим

Луки

1. Большой Лук (Longbow)

Стоимость: 100

Название навыка: Лук

Повреждение: 5d2

Уровень навыка для починки: 1

Характеристика: Самый простой представитель луков, бесхитростно сделанный из дешевого материала

2. Лук Эльфа (Elven Bow)

Стоимость: 200

Название навыка: Лук

Повреждение: 5d2+2

Уровень навыка для починки: 3

Характеристика: Этот лук делается только Эльфами великих Эратианских Лесов и демонстрирует то, каким должно быть надежное оружие

3. Меткий Лук (Precision Bow)

Стоимость: 300

Название навыка: Лук

Повреждение: 5d2+4

Уровень навыка для починки: 5

Характеристика: Очень точное, надежное оружие, которое широко применялось в войне против Эратианских

ратиться в Архимага, вам необходимо найти артефакт. Какой? А вот этого наш замечательный друг не говорит. Придется искать самостоятельно. **Lord Newton** еще замечает, что артефакт находится где-то в **mire of the Damned**, в **Corlagon's Estate**.

Данная местность находится на северо-востоке от **Mire of the Damned**, а требуемый артефакт называется **Crystal of Terrax**. На местности вы встретите чрезвычайно большое количество **undead'ов**, а закоулки подземелий вас немало позабавят. Потому что в них не то что найти свою цель, но и просто мало-мальски разобраться почти невозможно. Одним словом, готовьтесь к значительным промежуткам времени, проведенного в этом чудесном месте.

От входа идите прямо, поверните направо после первого перекрестка, войдите в комнату, откройте северную дверь и пройдите в следующий зал. Теперь откройте дверь на восточной стене и бегите до первого перекрестка, идите направо, сквозь комнату, наполненную всяким мусором к небольшой платформе. Подойдите к телепортатору, и он перенесет вас в дальний конец того же самого коридора (чтобы сбить с толку), идите дальше по этому коридору, игнорируя все развилки до двери в самом его конце. Откройте ее и поверните направо в маленькую комнату с кнопкой на черной стене. Нажмите ее и вернитесь к перекрестку к северу от входа. Идите на запад в маленькую комнату, поверните направо и идите вдоль по коридору. Откройте дверь и прыгайте в колодец впереди. Он совсем неглубокий, так что **Feather Fall** не потребуется. Нажмите на западную стену, чтобы открыть секретный проход, и идите по нему до первого перекрестка, на котором сверните влево. В конце маленького зала вы увидите еще одну спасительную кнопку. Нажмите ее, развернитесь и идите на восток. Ваша дорога вольется в другой коридор, по которому необходимо двигаться влево, до секретной двери в стене. Вы окажетесь почти прямо у колодца, от которого двигайтесь налево. Поверните в первый правый поворот и нажмите кнопку, после чего возвращайтесь в коридор, идите на юг в небольшую овальную комнату, поверните налево, пройдите через дверь и затем произведите правый поворот, и, нажав кнопку, возвращайтесь в коридор, из которого только что вышли. Идите на восток к комнате с висящей платформой, затем на северо-восток к двери и коридору, ведущему к комнате с мощным монстром **Power Lich**. Убейте монстра и возьмите артефакт из ящика в дальнем конце комнаты. Вернитесь в комнату с платформой, поверните направо и пройдите через дверь на другом конце комнаты. Прогулочным шагом пробежав по коридору, выходите на свободу и возвращайтесь в castle **Newton**.

Druid - to-Great Druid

Квест для получения статуса **Great Druid** очень легок, но сложен для выполнения. Все дело в том, что выполнить его можно лишь четыре дня в году — 20 Марта, 21 Июня, 23 Сентября, 21 Декабря, то есть в дни, являющиеся критическими для земного календаря — летнего солнцестояния, осеннего равноденствия и так далее. Получить квест можно у **Loretta Fleise** в ее замке в **Silver Cove**. Она скажет, что в эти определенные дни вы можете получить новый статус, если встанете внутрь **Circle of Stones**. Данная архитектурная композиция находится на острове на севере от **Silver Cove**, и вам потребуется **Water Walk**, чтобы туда добраться. Итак, выбрав дату, отправляйтесь на остров, вставайте в круг и кликните мышкой на алтарь, чтобы телепатически связаться с **Lorett'ой**, которая проведет всю церемонию. Вот, собственно, и все дела.

Great Druid — to-Arch Druid

Второе задание от сумасбродной тетушки облечено примерно в такие же формы, что и предыдущее. Она требует от вас, чтобы вы помолились

---

4. Магический Лук (Magic Bow)

Стоимость: 400

Название навыка: Лук

Повреждение: 5d2+6

Уровень навыка для починки: 7

Характеристика: Созданное из неизвестного материала, скрепленное магическими заклинаниями, это оружие очень точное и мощное

5. Звездный Лук (Stellar Bow)

Стоимость: 500

Название навыка: Лук

Повреждение: 5d2+8

Уровень навыка для починки: 9

Характеристика: Этого оружия, обладающего довольно высокими боевыми характеристиками, почти не осталось.

Арбалеты

1. Арбалет (Crossbow)

Стоимость: 50

Название навыка: Лук

Повреждение: 4d2

Уровень навыка для починки: 1

Характеристика: Очень дальнобойное оружие, к сожалению, неблещущее другими своими свойствами

2. Точный Арбалет (Accurate Crossbow)

Стоимость: 200

Название навыка: Лук

Повреждение: 4d2+3



Уровень навыка для починки: 4

Характеристика: Арчибальд снаряжал свои армии этим оружием в Войне за Наследство против своего брата. Точный Арбалет зарекомендовал себя одним из лучших видов оружия

3. Истинный Арбалет (True Crossbow)

Стоимость: 400

Название навыка: Лук

Повреждение: 4в2+7

Уровень навыка для починки: 8

Характеристика: Неизвестно, кто и как делает эти арбалеты. Однако прекрасно известны великолепные характеристики этого оружия в бою

Жезлы

1. Жезл (Mace)

Стоимость: 50

Название навыка: Жезл

Повреждение: 2d4

Уровень навыка для починки: 1

Характеристика: Немногим отличающийся от обычной дубинки, этот жезл весьма посредственного качества сделан из самых дешевых материалов

2. Дьявольский Жезл (Wicked Mace)

Стоимость: 150

Название навыка: Жезл

Повреждение: 2d4+2

Уровень навыка для починки: 2

Характеристика: Довольно слабое, но весьма надежное оружие.

3. Жезл Грома (Thunder Mace)

Стоимость: 300

Название навыка: Жезл

Повреждение: 2d4+5

Уровень навыка для починки: 3

Характеристика: Очень редкое оружие, которое отличается от предыдущих жезлов более высокими параметрами

4. Чудодейственный Жезл (Wonder Mace)



ровно в полночь на алтаре Луны в **Temple of the Moon** во время полнолуния. Проблема заключается, естественно, не в том, чтобы найти оный храм (он находится неподалеку от **Free Haven**), а в том, чтобы выяснить, когда луна бывает полной. Это можно проверить, нажав на клавишу **T,** или же при помощи элементарных вычислений. Учитывая продолжительность лунного месяца, можно примерно подсчитать, что полнолуние выпадает, как правило, примерно на середину месяца обычного, так что подгадать не очень сложно.

Войдите в **Temple of Moon**, пройдитесь вдоль центрального зала и поднимитесь по лестнице. Изучите карту над дверью. Для того чтобы открыть дверь к алтарю Луны вам необходимо будет помолиться в правильном порядке на каждом из алтарей: **Life**, **Accuracy**, **Might**, **Endurance**, **Speed** и **Luck**, чтобы, вдобавок ко всему, получить еще и некоторый бонус в характеристиках. После того, как вы помолитесь на каждом из алтарей в вышеописанном порядке, откроется дверь к главному алтарю, и вам останется лишь дождаться полуночи и вступить в контакт в **Lorett'ой**. Далее — по схеме прошлого раза.

The Seer

В игре имеется один весьма приятный и полезный момент — вы можете практически бесплатно подкачивать базовые характеристики своих героев при помощи **Seer**. Этот оракул живет в небольшом храме на вершине холма напротив **Castle Ironfist**. Каждый месяц вы можете получить у него новый квест, который сводится, как правило, к тому, чтобы посетить тот или иной храм. В том случае, если вы успеваете выполнить задание в течение месяца, вы сможете получить 10-очковую прибавку к той характеристике, посвященный которой храм вы только что посетили. Каждый месяц с достоверной периодичностью характеристики меняются, и вы можете повторять выполнение квестов хоть каждый год (хотя рост в этом случае будет не так заметен — всего лишь 3 очка, что тоже немало). Однако вы не можете просто путешествовать каждый месяц от храма к храму, а должны обязательно наведываться предварительно к **Seer**, чтобы тот активизировал тот или иной храм. Так что, если вам будет нечего делать, или срочно понадобится подкачка сил, сверьтесь с этим календарем и проверьте, может быть **Seer** может вам неплохо помочь.

January — Shrine of Might

February — Shrine of Intellect

March — Shrine of Personality

April — Shrine of Endurance

May — Shrine of Accuracy

June — Shrine of Speed

July — Shrine of Luck

August — Shrine of Fire Resistance

September — Shrine of Electricity

October — Shrine of Cold

November — Shrine of Poison

December — Shrine of Magic

В **Might & Magic VI** имеется также и большое количество дополнительных квестов побочных линий, которые, как правило, позволят вам заработать немного денег, капельку улучшить характеристики, повысить уровень опыта. Задания, которые будут вам выдавать персонажи, как правило, достаточно просты, поэтому не нуждаются в особых разъяснениях. В большинстве случаев, действие побочных квестов не требует от вас никаких путешествий, то есть ваша цель находится на той же карте, что и человек, который выдал задание. Ни один из этих квестов не требует обязательного выполнения, и вы вполне можете пройти игру и без них. Полагаем, что рассказывать обо всех дополнительных квестах было бы слишком обременительно, и поэтому воздержимся от этого. Каждый игрок, справившийся хотя бы с четвертью вышеописанных заданий, сможет запросто выполнить любую дополнительную квестовую задачу без посторонней помощи, так что, удачи вам!

Название умения	Expert	Expert	Master
Staff	New Sorpigal	Misty Islands	Silver Cove
Sword	Castle Ironfist	Free Haven	Blackshire
Axe	Castle Ironfist	Mire of the Damned	Mire of the Damned
Bow	Frozen Highlands	Castle Ironfist	Kreigsphere
Spear	Misty Islands	Silver Cove	Mire of the Damned
Dagger	Castle Ironfist	Free Haven	Frozen Highlands
Mace	Mire of the Damned	Frozen Highlands	Blackshire
Blaster	New Sorpigal	Eel-Infested Waters	Paradise Valley
Fire	New Sorpigal	Free Haven	Misty Islands
Air	New Sorpigal	Free Haven	Misty Islands
Water	New Sorpigal	Free Haven	Misty Islands
Earth	New Sorpigal	Free Haven	Silver Cove
Spirit	New Sorpigal	Free Haven	Castle Ironfist
Mind	New Sorpigal	Free Haven	Silver Cove
Body	New Sorpigal	Free Haven	Silver Cove
Light	Silver Cove	Kreigsphere	Eel-Infester Waters
Dark	Frozen Highlands	Free Haven	Paradise Valley
Shield	Free Haven	Castle Ironfist	Blackshire
Leather	Misty Islands	Castle Ironfist	Frozen Highlands
Chain	Bootleg Bay	Castle Ironfist	Mire of the Damned
Plate	Castle Ironfist	Free Haven	Free Haven
Identify Item	New Sorpigal	Castle Ironfist	Free Haven
Repair Item	Misty Islands	Silver Cove	Frozen Highlands
Merchant	Free Haven	Mire of the Damned	Silver Cove
Perception	New Sorpigal	Bootleg Bay	Frozen Highlands
Disarm Traps	Castle Ironfist	Free Haven	Frozen Highlands
Body Building	New Sorpigal	Castle Ironfist	Free Haven
Meditation	New Sorpigal	Silver Cove	Misty Islands
Learning	New Sorpigal	Castle Ironfist	Silver Cove
Diplomacy	Castle Ironfist	Free Haven	Frozen Highlands

Пункты тренировки героев

По всей карте разбросано гигантское количество мест, в которых ваши герои смогут обучиться владению теми или иными умениями, владению оружием, разными сферами магии, различным дополнительным возможностям. На мировой карте существует по два места, в которых герои могут стать экспертами в том или ином ремесле, и одно, в котором можно стать мастером. Преимущества использования оружия или заклинаний мастерами или экспертами очевидны (см. предыдущие части этого руководства), так что мы сочли рациональным привести небольшую таблицу, позволяющую вам максимально хорошо сориентироваться в деле поиска учителей.





Стоимость: 450
Название навыка: Жезл
Повреждение: 2d4+8
Уровень навыка для починки: 4
Характеристика: Главная сила этого оружия в его магических свойствах. Тем не менее, он достаточно мощен, чтобы справиться с довольно сильными врагами

5. Жезл Смерти (Death Mace)

Стоимость: 600
Название навыка: Жезл
Повреждение: 2d4+11
Уровень навыка для починки: 6
Характеристика: Созданный Гильдией Некромантов, этот жезл наводил ужас на врагов во времена Войны за Наследство. Одна из причин — его весьма высокие боевые характеристики.

Молоты

1. Молот (Hammer)

Стоимость: 120
Название навыка: Жезл
Повреждение: 2d5
Уровень навыка для починки: 1
Характеристика: Очень медленное, но весьма мощное оружие, сделанное из самых дешевых материалов

2. Темный Молот (Dark Hammer)

Стоимость: 300
Название навыка: Жезл
Повреждение: 2d5+3
Уровень навыка для починки: 3
Характеристика: Определенный шаг в сторону качества, эти молоты широко используются монстрами гуманоидного типа. Однако совершенно непонятно, кто производит Темные Молоты

3. Священный Молот (Holy Hammer)

Стоимость: 600
Название навыка: Жезл
Повреждение: 2d5+9
Уровень навыка для починки: 5
Характеристика: Созданный магами, этот молот является собственностью Церкви Луны в Каригоре.

Дубинки

1. Дубинка (Club)

Стоимость: 1
Название навыка: Дубинка
Повреждение: 1d3
Уровень навыка для починки: 0
Характеристика: Самое примитивное оружие, которое используется самыми тупыми монстрами

2. Шипованная Дубинка (Spiked Club)

Стоимость: 40
Название навыка: Дубинка
Повреждение: 1d3+3
Уровень навыка для починки: 2
Характеристика: Не более чем усовершенствованная версия обычной дубинки. Выделяется лишь откровенно слабыми боевыми характеристиками

3. Дубинка Убийцы (Killer Club)

Стоимость: 100
Название навыка: Дубинка
Повреждение: 1d3+5
Уровень навыка для починки: 3
Характеристика: Лучшая из дубинок. Довольно надежная, но не самое лучшее, что стоит использовать в борьбе с сильными монстрами

Посохи

1. Посох (Staff)

Стоимость: 40
Название навыка: Посох
Повреждение: 2d4
Уровень навыка для починки: 1
Характеристика: Слабое оружие, которое называют Оружием Угнетенных. Соответствующие характеристики в бою

2. Изумрудный Посох (Emerald Staff)

Стоимость: 200
Название навыка: Посох
Повреждение: 2d4+3
Уровень навыка для починки: 4
Характеристика: Сделанное из редкой породы древесины во времена войны с Эльфами, это оружие отличается весьма высокими параметрами.

3. Посох Могущества (Power Staff)

Стоимость: 400
Название навыка: Посох
Повреждение: 2d4+7
Уровень навыка для починки: 6
Характеристика: Этот посох был найден в сокровищнице Гильдии Некромантов после решающей победы Рональдо в конце Войны за Наследство

Бластеры

1. Бластер (Blaster)

Стоимость: 0
Название навыка: Бластер
Повреждение: 3d5+8
Уровень навыка для починки: 20
Характеристика: Мощнейшее оружие, сохранившееся, очевидно, со Времен Чудес

2. Скорострельный Бластер (Blaster Rifle)

Стоимость: 0
Название навыка: Бластер
Повреждение: 4d5+12
Уровень навыка для починки: 20
Характеристика: Самое быстрое из всех мощных видов вооружения



БРОНЯ

Кожа

1. Кожаная Броня (Leather Armor)

Стоимость: 150
Название навыка: Кожа
Броня: 4
Уровень навыка для починки: 1
Характеристика: Самая простая и дешевая броня с соответствующим уровнем защиты

2. Лощадиная Шкура (Studded Leather)

Стоимость: 250
Название навыка: Кожа
Броня: 4+2
Уровень навыка для починки: 3
Характеристика: Эта броня предполагает более высокий уровень защиты, но не может давать стопроцентную гарантию безопасности

3. Волшебная Кожа (Enchanted Leather)

Стоимость: 450
Название навыка: Кожа
Броня: 4+6



Уровень навыка для починки: 5

Характеристика: Специальные заклинания, с помощью которых создавалась эта броня, некоторое время могут поддерживать необходимый уровень защиты

4. Шкура Дракона (Dragon Leather)

Стоимость: 750

Название навыка: Кожа

Броня: 4+12

Уровень навыка для починки: 7

Характеристика: Стандартная броня для благородных воинов

5. Имперская Кожа (Imperial Leather)

Стоимость: 1150

Название навыка: Кожа

Броня: 4+20

Уровень навыка для починки: 9

Характеристика: Очень редкий вид брони, широко использовавшийся 80 лет назад в войне между Церковью Луны и Церковью Солнца

Кольчуги

1. Кольчуга (Chain Mail)

Стоимость: 400

Название навыка: Кольчуга

Броня: 8

Уровень навыка для починки: 1

Характеристика: Кольчуга сделана из сплетенных железных колец. К сожалению, используемое железо низкого качества, поэтому на особенную надежность надеяться не приходится

2. Стальная Кольчуга (Steel Chain Mail)

Стоимость: 600

Название навыка: Кольчуга

Броня: 8+4

Уровень навыка для починки: 4

Характеристика: Используемая сталь высокого качества способна предоставить воину вполне надежную защиту

3. Благородная Кольчуга (Noble Chain Mail)

Стоимость: 900

Название навыка: Кольчуга

Броня: 8+10

Уровень навыка для починки: 6

Характеристика: Эта броня использовалась конниками времен правителя Каригора Таледона V. Высокое качество металла и соответствующая надежность

4. Королевская Кольчуга (Royal Chain Mail)

Стоимость: 1300

Название навыка: Кольчуга

Броня: 8+18

Уровень навыка для починки: 8

Характеристика: Заколдованная кольчуга, которая использовалась во времена Войны с Эльфами

5. Величественная Кольчуга (Majestic Chain Mail)

Стоимость: 1800

Название навыка: Кольчуга

Броня: 8+28

Уровень навыка для починки: 10

Характеристика: Очень редкий вид брони, который представляет собой самую надежную защиту, которую только может дать любая другая кольчуга

Пластинчатая броня

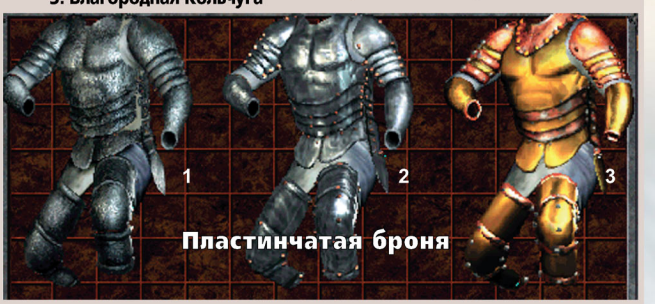
1. Пластинчатая Броня (Plate Mail)

Стоимость: 1000

Название навыка: Пластинчатая броня

Броня: 20

Уровень навыка для починки: 1



Характеристика: Сделанная из соединяющихся металлических пластин, эта броня очень надежна, но обладает несколькими довольно важными недостатками. Главный из них - вес, из-за которого движения воина серьезно замедляются

2. Стальная Пластинчатая Броня (Steel Plate Mail)

Стоимость: 1300

Название навыка: Пластинчатая броня

Броня: 20+6

Уровень навыка для починки: 6

Характеристика: Великолепное качество защита сполна возмещает некоторые недостатки этой брони

3. Золотая Пластинчатая Броня (Golden Plate Mail)

Стоимость: 2700

Название навыка: Пластинчатая броня

Броня: 20+34

Уровень навыка для починки: 12

Характеристика: Через 18 лет после смерти Слепого Меркорига была создана эта броня. Очень легкая и сверхнадежная - это самая лучшая броня



ЩИТЫ

Большие щиты

1. Щит Коршуна (Kite Shield)

Стоимость: 200

Название навыка: Щит

Броня: 6

Уровень навыка для починки: 1

Характеристика: Очень простенький щит, способный уберечь воина от слабого физического воздействия



2. Башенный Щит (Tower Shield)

Стоимость: 300

Название навыка: Щит

Броня: 6+1

Уровень навыка для починки: 3

Характеристика: Простота изготовления щита и рисунка на нем свидетельствует о том, что щит был изготовлен либо Варварами, либо другими дикими племенами

3. Щит Замка (Castle Shield)

Стоимость: 400

Название навыка: Щит

Броня: 6+3

Уровень навыка для починки: 5

Характеристика: Этот щит сделан из дерева, окаймленного железом. Немного тяжелый для своих размеров, он, тем не менее, способен пригодиться воину в битве

4. Небесный Щит (Celestial Shield)

Стоимость: 500

Название навыка: Щит

Броня: 6+7

Уровень навыка для починки: 7

Характеристика: Этот щит очень легкий, но очень прочный. Оптимальный выбор, если вы не тщитесь поразить врага богатством своего вооружения

5. Олимпийский Щит (Olympian Shield)

Стоимость: 800

Название навыка: Щит

Броня: 6+13

Уровень навыка для починки: 9

Характеристика: Самый прочный из больших щитов. Но и самый дорогой



Маленькие щиты

1. Деревянный Щит (Wooden Shield)

Стоимость: 100

Название навыка: Щит

Броня: 4

Уровень навыка для починки: 1

Характеристика: Этот щит способен спасти воина разве что от вражеских стрел

2. Бронзовый Щит (Bronze Shield)

Стоимость: 200

Название навыка: Щит

Броня: 4+2

Уровень навыка для починки: 2

Характеристика: Бронзовые Щиты легче, но слабее, чем Стальные Щиты.

3. Стальной Щит (Steel Shield)

Стоимость: 300

Название навыка: Щит

Броня: 4+4

Уровень навыка для починки: 3

Характеристика: Этот щит способен уберечь воина даже от некоторых вражеских заклинаний

4. Духовный Щит (Spirit Shield)

Стоимость: 450

Название навыка: Щит

Броня: 4+8

Уровень навыка для починки: 4

Характеристика: Мощные заклинания, воздействовавшие на этот щит, сделали его одним из самых прочных и надежных

5. Астральный Щит (Astral Shield)

Стоимость: 750

Название навыка: Щит

Броня: 4+14

Уровень навыка для починки: 5

Характеристика: Эти щиты очень редки, что особенно печально, так как они самые прочные и легкие, чем все остальные

ШЛЕМЫ

1. Шлем (Helm)

Стоимость: 60

Броня: 2

Уровень навыка для починки: 1

Характеристика: Деревянный шлем - это тот минимум безопасности, который вряд ли спасет воина от более серьезной угрозы

2. Стальной Шлем (Steel Helm)

Стоимость: 260

Броня: 2+4

Уровень навыка для починки: 4

Характеристика: Более надежен, чем деревянный шлем, но это все, что про него можно сказать

3. Шлем Охранника (Guardian Helm)

Стоимость: 360

Броня: 2+6

Уровень навыка для починки: 6

Характеристика: Этот шлем изготовлен из серебра и лучшей стали, именно поэтому он очень прочен

4. Шлем Защитника (Defender Helm)

Стоимость: 460

Броня: 2+8

Уровень навыка для починки: 8

Характеристика: Шлем Защитника способен прекрасно уберечь воина от магического воздействия

5. Ангельский Шлем (Angelic Helm)

Стоимость: 560

Броня: 2+10

Уровень навыка для починки: 10

Характеристика: Эти шлемы очень редки, и никто не знает, откуда они появились. Его высочайшие характеристики, однако, делают их самыми лучшими



Перчатки

1. Перчатки (Gauntlets)

Стоимость: 100

Броня: 3

Уровень навыка для починки: 2

Характеристика: Самые простые и дешевые перчатки

2. Рыцарские Перчатки (Knight Gauntlets)

Стоимость: 250

Броня: 3+3

Уровень навыка для починки: 4

Характеристика: Гораздо лучше, чем обычные перчатки. Пользуются большой популярностью среди гоблинов

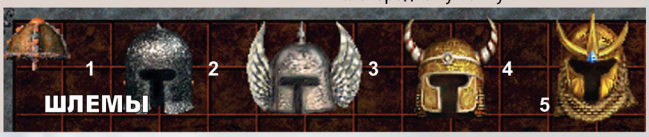
3. Перчатки Паладина (Paladin Gauntlets)

Стоимость: 450

Броня: 3+5

Уровень навыка для починки: 6

Характеристика: Вполне приличные перчатки, которые не стыдно носить благородному воину



4. Кавалерийские Перчатки (Cavalier Gauntlets)

Стоимость: 650

Броня: 3+7

Уровень навыка для починки: 8

Характеристика: Высококачественные, весьма надежные перчатки. Удобные для движения рук

5. Совершенные Перчатки (Ultimate Gauntlets)

Стоимость: 850

Броня: 3+9

Уровень навыка для починки: 10

Характеристика: Собственно говоря, это не перчатки, а роскошь. Позволить себе такие можно, если только вам некуда девать накопленные богатства.

Обувь

1. Кожаные Ботинки (Leather Boots)

Стоимость: 50

Броня: 2

Уровень навыка для починки: 3

Характеристика: Обычные ботинки, которые носят самые что ни на есть обычне путешественники

2. Стальные Ботинки (Steel Boots)

Стоимость: 250

Броня: 2+4

Уровень навыка для починки: 4

Характеристика: Эта обувь прекрасно подходит для сражений, но, увы, никуда не годится для длительных путешествий

3. Бронированные Ботинки (Armored Boots)

Стоимость: 450

Броня: 2+6

Уровень навыка для починки: 5

Характеристика: Нечто среднее между кожаными и стальными ботинками. Хороши в бою, неплохи для передвижения

4. Надежные Ботинки (Sterling Boots)

Стоимость: 650

Броня: 2+8

Уровень навыка для починки: 6

Характеристика: Наилучший выбор для тех, кто любит все самое лучшее

5. Совершенные Ботинки (Ultimate Boots)

Стоимость: 850

Броня: 2+10

Уровень навыка для починки: 7

Характеристика: Прекрасная обувь с любой точки зрения.



АРТИФАКТЫ

Оружие

1. Mordred

Стоимость: 20,000

Название навыка: Кинжал

Повреждение: 2d3+8

Уровень навыка для починки: 15

2. Thor

Стоимость: 20,000

Название навыка: Жезл

Повреждение: 2d5+12

Уровень навыка для починки: 15

3. Conan

Стоимость: 20,000

Название навыка: Топор

Повреждение: 3d7+10

Уровень навыка для починки: 15

4. Excalibur

Стоимость: 20,000

Название навыка: Меч

Повреждение: 3d4+12

Уровень навыка для починки: 15

5. Merlin

Стоимость: 20,000

Название навыка: Посох

Повреждение: 2d4+8

Уровень навыка для починки: 15

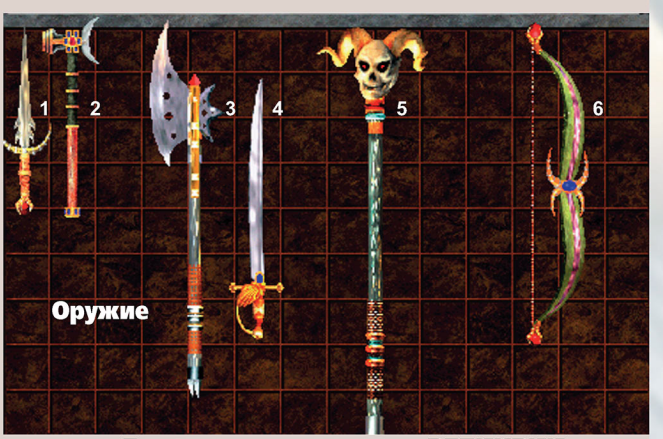
6. Percival

Стоимость: 20,000

Название навыка: Лук

Повреждение: 5d2+10

Уровень навыка для починки: 15



Броня

1. Galahad

Стоимость: 20,000

Название навыка: Кольчуга

Броня: 6+30

Уровень навыка для починки: 15

2. Pellinore

Стоимость: 20,000

Название навыка: Пластинчатая Броня

Броня: 10+36

Уровень навыка для починки: 15

3. Valeria

Стоимость: 20,000

Название навыка: Кожа

Броня: 4+16

Уровень навыка для починки: 15



РЕЛИКВИИ

Оружие

1. Hades

Стоимость: 30,000

Название навыка: Меч

Повреждение: 3d3+15

Уровень навыка для починки: 20

2. Ares

Стоимость: 30,000

Название навыка: Жезл

Повреждение: 2d4+14

Уровень навыка для починки: 20

3. Poseidon

Стоимость: 30,000

Название навыка: Копье

Повреждение: 2d6+15

Уровень навыка для починки: 20

4. Cronos

Стоимость: 30,000

Название навыка: Топор

Повреждение: 4d2+14

Уровень навыка для починки: 20

5. Hercules

Стоимость: 30,000

Название навыка: Меч

Повреждение: 4d5+12



Уровень навыка для починки: 20

6. Artemis

Стоимость: 30,000

Название навыка: Лук

Повреждение: 5d2+12

Уровень навыка для починки: 20

Броня

1. Apollo

Стоимость: 30,000

Название навыка: Кольчуга

Броня: 6+38

Уровень навыка для починки: 20

2. Zeus

Стоимость: 30,000

Название навыка: Пластинчатая броня

Броня: 10+44

Уровень навыка для починки: 20

Щит

3. Aegis

Стоимость: 30,000

Название навыка: Щит

Броня: 6+23

Уровень навыка для починки: 20

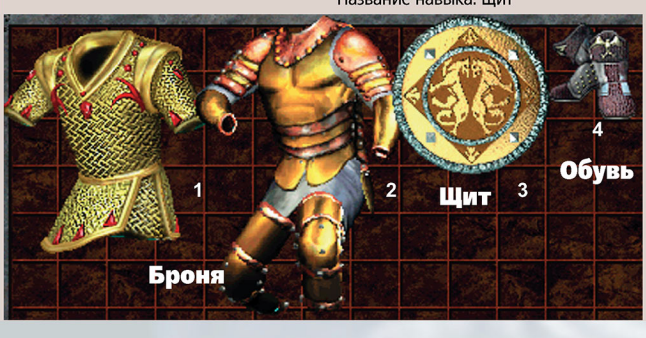
Обувь

4. Hermes

Стоимость: 30,000

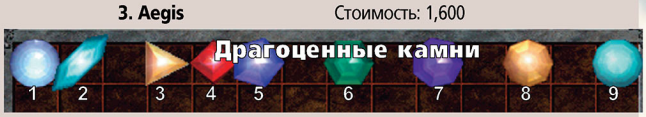
Броня: 2+15

Уровень навыка для починки: 20



Драгоценные камни

1. Название: Бриллиант (Diamond)
Стоимость: 4,000
2. Название: Лунный Камень (Moonstone)
Стоимость: 1,000
3. Название: Топаз (Topaz)
Стоимость: 1,200
4. Название: Рубин (Ruby)
Стоимость: 2,200
5. Название: Аметист (Amethyst)
Стоимость: 1,400
6. Название: Гранат (Garnet)
Стоимость: 1,600



7. Название: Пурпурный Топаз (Purple Topaz)
Стоимость: 1,800
8. Название: Солнечный Камень (Sunstone)
Стоимость: 2,000
9. Название: Изумруд (Emerald)
Стоимость: 2,500
10. Название: Сапфир (Saphire)
Стоимость: 3,000

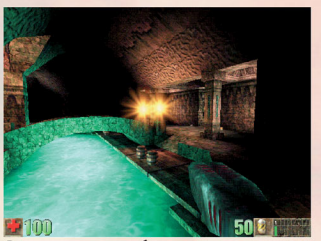
СИ



Сергей **АМИРДЖАНОВ**,
Дмитрий **ЭСТРИН**

Окончание. Начало см. в «Стране игр» за июль и август

Temple of Vandora



В самом начале бегите по лестнице и поверните в комнату слева. Как только вы окажетесь в небольшом дворике, все двери закроются, и вас начнут атаковать самые разные враги. Когда перебьете всех монстров, бегите в открывшийся проход вперед, возьмите **stinger** и убейте монстра справа. Спуститесь вниз по лестнице к налийцу у колодца, возьмите **eightballs** и следуйте за налийцем, который откроет вам секретную панель на уровне. Будьте готовы защитить его от монстра. В секретном месте возьмите здоровье. В следующем помещении впереди вы обнаружите великолепный алтарь, но вместо того, чтобы созерцать его красоту, советую обратить внимание на монстра, который будет стрелять вам в спину с балкона. Когда прикончите его, не забудьте найти и забрать все оружие и все боеприпасы в помещении. Теперь вернитесь в то место, где любезный налиец открыл вам секретную панель в стене, и поверните налево. В следующей комнате справа вы обнаружите очередного монстра. Пристрелите его и соберите все оружие и боеприпасы, которые в изобилии валяются в этом помещении. Выйдите из комнаты и продолжайте свой путь прямиком по лестнице. В середине лестницы поверните налево и зайдите в очередную комнату, чтобы собрать вооружение и некоторые полезные предметы. Выйдите из комнаты и поверните налево. Впереди вы обнаружите очередного монстра, который сразу вас заметит. В конце лестницы поверните налево, пристрелите монстра, соберите все боеприпасы, которые найдете, и садитесь в лодку слева. Как только вы окажетесь в лодке, она начнет плыть безо всяких ваших указаний. В принципе, можно обойтись и без ее услуг и добраться до цели вплавь, однако на лодке значительно интереснее. Будьте готовы к атаке двух летающих головастых монстров. В конце концов, вы должны остановиться у очень симпатичного мостика, рядом с которым вы найдете различное оружие. Однако не торопитесь бежать по мосту к центральному острову, поскольку путь туда пока закрыт. Чтобы его открыть, поверните направо и в очередном зале нажмите на кнопку. Как только кнопка будет нажата, сзади вас появится наглый монстр. Уничтожьте его, бегите по мостику к центральному острову. Задействуйте плиту рядом, чтобы зажечь священный огонь. Раздастся грохот, и уровень предстанет перед вашими глазами во всем своем фиолетовом великолепии. Теперь прыгаем в воду и плывем в то место, где раньше сели в лодку. Будьте готовы к атаке хищных рыб. Поднимитесь по маленькой лестнице недалеко от берега, и вы увидите, что там, где проход раньше был закрыт, теперь все свободно. В следующем коридоре обратите внимание на лежащие справа боеприпасы. Затем поверните в новый коридор справа. Убейте монстра, поднимитесь вверх по лестнице. Обратите внимание на спички, лежащие неподалеку. Поверните направо. Вы окажетесь на балконе в том самом алтаре, где вас беспардонно атаковал монстр. Идите вперед, собирая по пути все предметы. Впереди должна открыться дверь. Пройдите вперед и вы окажетесь в том самом дворике, в котором сражались с монстрами в самом начале игры. Подстрелите своих новых врагов, выйдите через дверь направо, поверните налево и бегите туда, где открылась секретная панель. Прыгните в колодец, рядом с которым раньше стоял налиец, и плывите в маленький проход. В конце концов, в секретной комнате вы найдете здоровье и power-up. Выбирайтесь из колодца, бегите наверх и выбирайтесь наружу из гостеприимного замка. Бегите вперед, пока не достигнете стены нового здания. Нажмите там кнопку, пристрелите очередного монстра и... приготовьтесь к встрече с Титаном. Приложите все свои усилия, чтобы уничтожить его, и закончите уровень.

The Trench



В самом начале уровня развернитесь и бегите в дальний правый угол, чтобы забрать боеприпасы. Снова развернитесь, бегите вперед и поверните налево. Соберите все боеприпасы и прочитайте радостное сообщение на своем «пейджере». Подойдите к выходу и опытным взглядом оглядите поле следующей битвы. Для начала возьмите все, что только сможете достать. Далее события будут разворачиваться стремительно. Десяток головастых леталок плюс Титан. Со всей этой компанией надлежит расправиться. От малого к большому. Расстреляйте для начала маленьких, потом займитесь Титаном. Опыт у вас уже есть, поэтому не думаю, что эта битва вызовет у вас какие-нибудь сложности. Уклоняйтесь от каменных глыб, и все будет прекрасно. Бегите к космическому кораблю, по пути уничтожая появляющихся монстров. Как только вы подойдете к кораблю ближе, опустится лифт. Долго ждать он вас не будет, поэтому садитесь в него без лишних церемоний. Однако будьте очень осторожны, если вы встанете неаккуратно на самый край лифта, вас может раздавить в самом буквальном смысле этого слова. Вы окажетесь в загрузочном отсеке корабля. Разыщите биокостюм, потом начинайте решать головоломку. Включите компьютер. По комнате начнет ездить кран. Чуть правее разыщите маленький лифт, который поднимет вас наверх, как только вы к нему прикоснетесь. Когда подъедет кран, залезайте на него. Как только кран приблизится к платформе, прыгайте туда и бегите к выходу.

ISV-Kran Deck 4



Ваша первоочередная задача — найти выход на следующий уровень. Прошу прощения за подобную банальность, но здесь главное — не забыть своей главной цели. Итак, открывайте дверь. В этом помещении займитесь сбором большого урожая боеприпасов и полезных предметов. Теперь подойдите к центральному компьютеру и активизируйте его. Сзади вас появится лифт. Встаньте на лифт и езжайте наверх. Бегите вперед. Далее путь разветвляется. Однако совершенно неважно, куда вы побежите, в конце концов, все равно окажетесь в нужном месте. Перебейте всех монстров, которые сбегутся по тревоге. Итак, вы должны подойти к запертой двери. Следуя логике вещей, ее надо открыть. Вернитесь чуть назад, подойдите к дыре в полу и внимательно посмотрите вниз. Как видите, там крутятся гигантские лопасти вентилятора, которые запросто порубают вас в капусту. Однако если вы присмотритесь повнимательнее, то увидите, что можно очень просто прыгнуть на выступ внизу, избежав смертельной опасности. Итак, аккуратненько прыгайте на выступ (перед этим желательно сохраниться) и бегите вперед по узкому коридору. В конце тоннеля вызовите лифт и езжайте наверх. Подойдите к краю и посмотрите вниз. Вы увидите небольшую платформу, на которой находится подозрительный компьютер, увидите также небольшое озерцо кислоты. Разумеется, вам надлежит попасть на узенькую платформу с компьютером. Однако шансы, что вы промахнетесь, очень велики. Если все-таки окажетесь в кислоте, то на узкую платформу можно попасть по подъему наверх. Там подойдите к компьютеру и активизируйте его. Теперь откройте одну из решеток (каждая из них ведет в одно помещение) и бегите вперед. Вы окажетесь в помещении, в котором начинали уровень. Подойдите к центральному компьютеру и вызовите лифт.

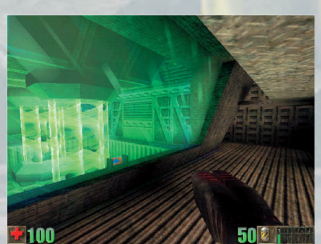
Поднимитесь с помощью лифта наверх и бегите по знакомому коридору вперед. Только не прыгайте снова вниз, бегите к двери, которая недавно была заперта. Теперь она, как видите, открыта. Соберите в этом помещении все, что сможете собрать. Не забудьте заглянуть в маленький коридорчик, в котором обнаружится множество самых разных вещичек. Теперь разыщите перегороженный проход. Его следует «разгородить». Идите вдоль стенки налево, пока не дойдете до лифта. Наверху разделайтесь с монстром-интеллектуалом, который работает за компьютером. Сами подойдите к компьютеру и активизируйте его. Спуститесь снова вниз. Как видите, теперь здесь оказался гигантский подъемник. Поднимитесь по нему наверх, перебейте всех монстров, соберите здесь все, что есть, и активизируйте очередной компьютер. Спуститесь в основное помещение и бегите к забаррикадированному проходу. Теперь он свободен, бегите вперед, нажмите кнопку и закончите уровень.

ISV-Kran Deck 34



Нажмите на кнопку, чтобы открыть дверь. Внутри идите вперед к следующей кнопке, нажав на которую, вы откроете следующую дверь. Сверху может спрыгнуть монстр, поэтому будьте готовы к этой атаке. В следующей комнате поверните направо и нажмите на кнопку. Опустится лифт-платформа. Встаньте на него и езжайте на другой этаж. Вверх по лестнице, вперед по тоннелю, по пути разбейте ящики и соберите хлам, бегите вперед до компьютера. Активизируйте его. На нижнем этаже откроется большая красная дверь справа. Прыгайте вниз и бегите в открывшийся проход как можно быстрее, потому что дверь через некоторое время закроется. В следующем помещении вы обнаружите очередного монстра и очередной компьютер. С компьютером пока ничего сделать невозможно, пересеките комнату и бегите на следующий лифт-платформу, который отвезет вас наверх. Как только приедете, на вашу голову свалится небольшая туча противных монстров. Разгребите ее и продолжайте свой путь. Подойдите к каждому компьютеру в этом помещении и прочитайте все сообщения, можно узнать много интересного. После того, как вы это сделаете, вернитесь назад, спуститесь вниз и выйдите из комнаты. Вернитесь на второй этаж и нажмите кнопку, чтобы попасть на следующую часть уровня. Бегите вперед, пока не достигните внушительного вида охладительной системы корабля. Кстати, как только вы войдете, не удивляйтесь, на вас нападет монстр. Разделайтесь с ним, возьмите stinger. Пройдите за контрольный корпус охладительной системы и идите в самую правую дверь. Внутри вы застукаете очередного монстра за работой. Отстрелите ему голову и подойдите к компьютеру. Теперь выйдите из комнаты и бегите к двери на противоположной стороне помещения. Зайдите в комнату, идентичную той, в которой вы уже побывали, и нажмите на кнопку. Прежде чем покинуть комнату, не забудьте забрать противокислотный костюм — он вам еще пригодится. Выйдите из комнаты и бегите в помещение контроля защитного генератора. Подойдите к обоим компьютерам. С центральной платформы в комнате прыгайте на ящики, где вы сможете забрать боеприпасы. Идите к двери за компьютером и езжайте на лифте вниз. Спуститесь вниз на один этаж. Выйдите и идите в любую сторону. Вы обнаружите две концентрации энергии за силовым полем. Чтобы отключить силовое поле, следует активизировать рядом стоящие компьютеры. Как только вы выключите силовое поле, стрельните по энергетическим стержням. Теперь возвращайтесь в основной коридор, вызывайте лифт и езжайте наверх. В комнате, забитой компьютерами и контрольными панелями, расстреляйте всех монстров. После этого соберите все, что найдете, и обойдите все интерактивные объекты. С помощью кнопки вызовите лифт, который отвезет вас наверх. Наверху убейте монстра и задействуйте два компьютера. После этого спуститесь вниз и выходите в основной коридор. В коридоре бегите в помещение, где находится turbo-lift. Садитесь в лифт и езжайте наверх. Бегите в единственный проход и заканчивайте уровень.

ISV-Kran Deck 1



Идите вперед и откройте дверь. Из щелей полезут десятки монстров, надеюсь, вы с ними справитесь. Зайдите в центральную комнату и нажмите кнопку, чтобы вырубить электричество. Выйдите из комнаты и бегите направо. Вы окажетесь в совершенно идентичном помещении, в котором следует выполнить совершенно идентичные действия. Нажмите на кнопку и выходите оттуда. Теперь вам следует отыскать последнюю комнату, в которой нужно отключить энергию. Когда вы это сделаете, выходите и бегите к двери, которая была перегорожена синими полосками энергии. За этой дверью вы обнаружите научно-исследовательскую лабораторию. Идите вокруг стеклянного колпака лаборатории, собирая оружие. В конце своего пути активизируйте контрольную панель, чтобы освободить проход под гигантский прозрачный колпак. Прыгайте вниз и бегите туда. Действовать тут нужно очень быстро, так как, если медлить, то можно не успеть под колпак. Активизируйте контрольную панель справа и нажмите кнопку. Тем самым вы откроете запертые до того двери снаружи колпака, освободите проход из колпака, а также разбудите противную биомассу, которая незамедлительно начнет вас атаковать. Не обращайте на нее внимание и, как можно быстрее, выходите и бегите в открывшийся проход. Идите по коридору все время вперед, пока не окажетесь в тупике. Там садитесь на лифт и езжайте наверх. Вы окажетесь в помещении, залитом водой. Прыгайте в воду и нажмите желтую кнопку. Под водой откроется проход, плывите туда. На глубине находится контрольная панель, которую следует активизировать. Всплывайте на поверхность, спускайтесь на лифтах вниз и бегите к прозрачному колпаку. Как и вначале, обойдите его кругом и поднимитесь наверх. Вы должны обнаружить мост открытым. Нажмите на одну из кнопок, когда в полу появится отверстие, прыгайте вниз. Вставайте на большой камень и заканчивайте уровень.

Spire Village



Вы оказываетесь на природе. Расслабляться, однако, не стоит, поскольку в шести метрах от вас, за стеной дома, рядом с которой вы находитесь, стоит Титан. Отбегите в сторону подальше и обстреляйте его. Когда отпразднуете победу, загляните во все четыре хижины и соберите все, что найдете. После этого выходите и бегите прямиком в ущелье. Там вы обнаружите еще двух Титанов. Используйте весь свой огневой потенциал, чтобы завалить их. После этого забегите в хижину, соберите все, что найдете, и продолжайте свой путь к кирпичной стене. Пройдите через ворота и поверните направо. Вы обнаружите стражника, охраняющего большие ворота. Уничтожьте его и подбегите к воротам. Подпрыгните, чтобы нажать кнопку, и пройдите в открывшийся проход, чтобы закончить уровень.

ISV-Kran Deck 1



Поверните направо и разбейте ящики, в которых можно найти немного здоровья. Выходите наружу и — по узкой тропинке через всю пропасть. Прыгать не советую. Идите вперед, идите, идите, стреляйте монстров и снова идите. Идти придется долго. Непосредственно перед входом в замок следует завалить еще одного монстра, охраняющего этот самый вход. Внутри вы окажетесь в

комнате, в которой есть три двери. Будьте готовы к сражению с очередным монстром, который свалится вам на голову в самом прямом смысле. Теперь идите в правую дверь. Хотя можно и в левую — ничего не изменится. Вы найдете налийца и несколько полезных предметов, которые, соответственно, следует забрать. После этого выходите в основную комнату и бегите в центральную дверь. Садитесь на лифт и езжайте наверх. В очередной комнате следует уничтожить очередных монстров. После этого прыгайте в воду и плывите в тоннель. Когда соберете там все предметы, всплывайте и вы обнаружите новый тоннель. Выйдите и бегите направо. В этой комнате придется воспользоваться осветительными приборами, ибо в ней очень темно. Точнее, совсем темно. Идите в очередной проход. Вы окажетесь в главном зале. Алтарь, идол — все, как положено. Соберите все спички, которые вы тут найдете, и прыгайте вниз с маленького выступа. Бегите в левый проход, садитесь на лифт и езжайте наверх. Если вам нужны разные предметы и стычки с монстрами, то бегите через дверь, если — нет, то садитесь на другой лифт и езжайте наверх. На следующем этаже вы обнаружите два лифта и кнопку между ними. Нажмите на кнопку и езжайте на правом лифте. На следующем этаже повторите эти же действия, и вы окажетесь перед большой дверью, которую охраняют три монстра на потолке. В очередном проходе вы обнаружите два пути. Бегите направо, опустите рычаг, быстро возвращайтесь в основную комнату и бегите налево. Здесь расстреляйте все бочки, соберите все, что найдете. Поднимитесь вверх по лестнице, и вы окажетесь на самой вершине замка. Выйдите на балкон и подождите платформу, которая отвезет вас наверх. Если платформа долгое время не приходит, следует вернуться назад, в то место, где следовало нажать рычаг, и нажать его снова. Уровень закончится.

Gateway to Na Pali



Вы приехали в своей коробке на остров в облаках. Место очень поэтичное, но довольно опасное. Посему выходите наружу и забирайте две спички, что лежат рядом. Бегите вперед по коридору. После поворота направо вы увидите впереди двух монстров и налийцев. После того, как вы уничтожите монстров, налиец прыгнет вниз... Только не повторяйте его подвиг! Лучше откройте дверь слева в центре коридора и бегите вперед. Пересеките мост и бегите через очередной проход. Вы окажетесь в помещении, в котором, помимо двух монстров, есть небольшой ручеек. После того, как вы уничтожите обоих монстров, прыгайте в воду и плывите налево в открывшийся проход. Оказавшись в небольшом прудике, плывите в пещеру за фонтаном. Выплывайте на сушу, собирайте все вещи и не забудьте нажать на рычаг. Плывите назад в помещение, в котором вы стреляли монстров. Вылезайте там на берег и бейте новичков. Вновь прыгайте в воду и плывите в противоположную сторону. Как только достигните суши, немедленно вылезайте на правый берег и бегите в проход сзади. Будьте внимательны, приготовьтесь к атаке монстров на потолке. Соберите в этом помещении все, что найдете, поверните направо, сядьте на лифт и езжайте вверх. Убейте двух монстров и бегите вперед, через мост в тоннель. В конце тоннеля около деревянной двери вас будут дожидаться еще две вражины. Забейте их, откройте дверь и бегите вперед. Теперь у вас два пути: налево и, соответственно, направо. Для начала бегите налево и пристрелите монстра в углу, затем вернитесь и бегите направо. За дверью вы обнаружите лестницу, которая охраняется монстром. Прибейте монстра и бегите вверх по лестнице. Пройдите через очередной проход и закончите уровень.

Na Pali Haven



В самом начале уровня поверните направо и поднимитесь вверх по лестнице. Снаружи поверните налево и выбегайте на улицу. Справа вы обнаружите двух монстров, мучающих налийца. Освободите налийца и бегите в самый конец улицы. В конце поверните налево. Как видите, проход туда пока закрыт, поэтому придется заняться исследованием зданий. Начнем с самого правого. Заходим в парадный вход и оказываемся в... конюшне. Впрочем, для нас это не имеет значения. Бегите в комнату слева и опустите рычаг. Бегите через коридор в основное помещение конюшни. Бегите в проход в дальнем левом углу (правый проход пока закрыт). В помещении, в котором вы оказались, следует повернуть колесо. Откроется дверь во внутренний дворик. Бегите в дверь справа от бочек, в которых, кстати говоря, лежат очень полезные вещи. Убейте монстра и освободите несчастного налийца. Бегите в следующую комнату и пристрелите очередного монстра. Бегите вверх по лестнице и опустите очередной рычаг за дверью. Теперь спуститесь вниз и выходите во внутренний дворик. В здании открылись еще одни двери. Бегите туда и поверните налево. Перебейте монстров и соберите все вещи, которые вы тут найдете. Пересеките комнату и идите в следующий проход. Бегите вперед, преодолевая все препятствия, пока не окажетесь на маленьком балконе. Здесь опустите рычаг, соберите все полезные предметы и боеприпасы. Как только вы опустите рычаг, платформа, висящая впереди вас, упадет вниз. Спуститесь по лестнице и начинайте свои новые исследования. Залезайте в пролом и приготовьтесь к атаке мерзких пауков. Разбейте все бочки и соберите все, что можно, после этого продолжайте свой путь. Поднимитесь по лестнице, пристрелите монстра, соберите предметы. Перед вами дверь и лестница. Дверь — это выход на улицу, поэтому продолжайте свой путь наверх по лестнице. На верхнем этаже в библиотеке вам придется сразиться с двумя монстрами. Пройдите вперед через очередную дверь. Опустите рычаг. Этот рычаг открывает решетчатые ворота в центр города, которые в самом начале игры, как вы помните, были закрыты. Теперь выбегайте на улицу и, как можно быстрее, бегите к воротам. Если вы не успеете, и они закроются, вернитесь назад и снова опустите рычаг. За воротами идите вперед к налийцу, который молится у статуи. Там же, кстати, вас поджидает несколько монстров. Уничтожив их, не забудьте забрать все, что тут найдете. Единственно возможный путь тут — дорога налево. Откройте дверь и идите по длиннющей улице, сражаясь со всеми породами монстров. Зайдите в первую же дверь слева и поднимитесь вверх по лестнице. Наверху будет темно. Поверните направо и зайдите в очередную дверь. Убейте монстра и пройдите вперед. Вы окажетесь на втором этаже трактира. В конце вашего пути есть три двери. Зайдите в самую правую дверь и опустите рычаг. Выйдите из трактира и идите налево. Идите в следующую левую дверь. Пока не идите к деревянной двери, а следуйте вдоль маленького забора к следующей двери. Вы увидите небольшой пруд и водопад. Поверните налево, зайдите в открытую дверь и опустите очередной рычаг. Теперь идите к деревянной двери, мимо которой вы только что прошли. Откройте ее и сразитесь с монстром. Идите в правый проход, захватив все, что вы тут найдете. Активизируйте правую панель, чтобы вызвать лифт. Сядьте на лифт и езжайте наверх. Войдите в следующую комнату и активизируйте очередную панель. Теперь выходите к пруду с водопадом. Прыгайте в воду и плывите в пещеру под водопадом, чтобы закончить уровень.

Outpost



Плывите по тоннелю через проход. Когда вынырните, приготовьтесь к ата-

ке монстра. Соберите все предметы и идите в левую дверь, так как только ее на данный момент можно открыть. Зайдите помещение, убейте монстра и садитесь на лифт в конце комнаты. На другом этаже вам вновь придется сразиться с очередным монстром. Идите по коридору к новой комнате. Там убейте врага за компьютером. Поверните направо и активизируйте красный компьютер. Теперь вернитесь вниз и идите в центральную дверь, которая только что открылась. В новом помещении подойдите к контрольной панели и вызовите лифт. Садитесь на лифт слева и езжайте на другой этаж. Активизируйте контрольную панель справа. Перед вами откроется дверь. Зайдите в комнату, осмотритесь и соберите все предметы, которые найдете. Потом подойдите к очередной контрольной панели и активизируйте ее. Появятся лифт и монстр. Монстра убейте, на лифт садитесь. Идите вперед в проход. Вы окажетесь в новом помещении, забитом компьютерами. Убейте монстра, поверните направо и активизируйте левую и центральную контрольную панели, чтобы отключить силовое поле и открыть дверь в ангар. В конце коридора сядьте на лифт и езжайте вниз, чтобы встретиться с очередным монстром. Активизируйте контрольную панель около странной машины, чтобы отключить силовые поля. Затем активизируйте другую панель, чтобы открыть дверь. Когда выйдете наружу, поверните направо и перестреляйте монстров. Идите по правой стороне, пока не дойдете до входа в церковь. В церкви для начала перебейте всех монстров. Потом зайдите в дверь справа от статуи и активизируйте красную контрольную панель. Вернитесь в зал со статуей и пересеките помещение. Нажмите на кнопку, чтобы открыть дверь, и идите вниз по лестнице. На первом лестничном пролете поверните направо и продолжайте спускаться вниз по лестнице. Идите к двери и откройте ее. Убейте монстра и активизируйте красную контрольную панель. В центре комнаты появится яркий свет. Подойдите к этому свету и закончите уровень.

Velora Pass



Идите вперед по проходу и убейте Титана. Соберите тут все что возможно. Затем опустите мост и бегите по мосту вперед.

Bluff Eversmoking

Идите вперед, поверните направо и опустите первый рычаг. Впереди откроется дверь, за ней вы обнаружите налийца. Идите за ним, опуская все рычаги, которые вы встретите по дороге. У третьего рычага вам придется сразиться с монстром. Идите вперед к ближайшему зданию. Идите направо и зайдите в конюшню. В конюшне поверните налево и выходите на кладбище. Толкните первое надгробие и спуститесь вниз по лестнице, которая обнаружится за ним. Прыгайте на лифт-платформу и езжайте вниз. В могильнике соберите все, что найдете, и прыгайте в зеленую лужу. Ныряйте и плывите в проход. Вы вынырните из колодца, который охраняется двумя монстрами. Убейте их и выходите. Бегите к деревянной платформе у края горы. Прыгайте вниз, бегите направо, чтобы оказаться у входа в здание. Идите по коридору налево и пристрелите двух монстров. Опустите рычаг, чтобы освободить налийца. Он поведет вас вверх по лестнице, чтобы показать брешь в стене, через которую можно сбежать. Бегите назад и прыгайте в воду. Всплывайте в очередном колодце. Соберите все, что можете, и бегите в левую дверь. Поверните направо и бегите вперед по коридору. Убейте монстра, двигайтесь по лестнице и поверните направо. В следующей комнате поверните налево и идите в конец коридора. Перепрыгните препятствие, нагнитесь под лазером, подойдите к контрольной панели. Нажмите обе кнопки, и лазеры исчезнут. Садитесь на лифт и езжайте обратно в коридор. Выйдите наружу и бегите вперед к основным воротам. Ворота, к сожалению, заперты, поэтому зайдите в башню слева и опустите рычаг, чтобы вызвать лифт. Поднимитесь наверх и опустите рычаг, чтобы открыть ворота. Идите назад и проходите за открытые ворота. Прыгайте в воду и плывите по тоннелю. Когда всплывете, забейте монстра на потолке. В конце концов, вы окажетесь у лестницы. Бегите по ней и заходите в очередную компьютерную комнату. Соберите все, что найдете, и покиньте комнату через брешь в стене. В конце зала обнаружится еще одна платформа, которая отвезет вас наверх. Зайдите в колокольню, опустите рычаг, чтобы вызвать лифт. Поднимитесь наверх. Чтобы закончить уровень, активизируйте оба выключателя в этом помещении и спуститесь вниз. Садитесь в зеленый транспорт, который привезет вас на следующий уровень.



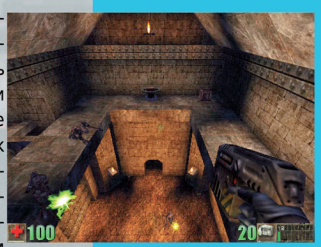
Dasa Mountain Pass

Оказавшись в комнате, перестреляйте всех монстров. Затем бегите в дальний левый угол комнаты, чтобы опустить рычаг, который откроет дверь справа. В этой комнате обнаружите еще один рычаг, который опускает мост. Бегите по мосту вперед и перебейте монстров. Дверь впереди вас будет закрыта, поэтому бегите налево в зал. Перебейте тут всех монстров, соберите все предметы и прочитайте все сообщения на «пейджере». Вернитесь к запертой двери. Чтобы ее отпереть, встаньте на деревянную платформу справа от моста. Справа вы увидите небольшой выступ. Прыгайте на него и заходите в пещеру. Перебейте монстров, прыгайте в пруд и найдите большой тоннель. В конце этого тоннеля вынырните из воды и опустите рычаг. Спустится платформа с двумя монстрами. Перебейте их и езжайте на этом лифте наверх. Нажмите очередной рычаг, который откроет дверь. Прыгайте вниз и бегите через открывшуюся дверь. Уничтожьте монстров, поверните налево, бегите вперед и опустите еще один рычаг. Вернитесь назад - дверь слева откроется. Прежде чем идти туда, застрелите монстра. Пройдите через две двери и расправьтесь с последними врагами на этом уровне. Пересеките водное пространство и бегите вперед к лестнице, чтобы закончить уровень.



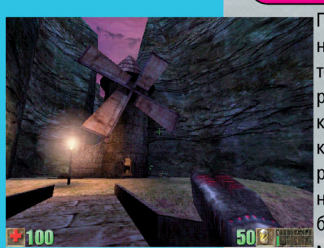
Cellars at Dasa Pass

Пересеките комнату и пристрелите монстра на потолке. Покиньте комнату через дверь слева и в новом помещении сразитесь с врагами. Соберите все, что найдете, подойдите к левому выступу и опустите рычаг. В воде разыщите маленькую секретную пещерку. Вернитесь в помещение, в котором вы начинали уровень. Там открылась новая дверь. Пройдите туда и сразитесь с двумя монстрами. Как только вы их уничтожите, откроется дверь справа, однако деревянная дверь впереди останется закрытой. Пройдите в открывшееся помещение, соберите все предметы, уничтожьте монстра. Садитесь на лифт в дальнем конце комнаты и езжайте наверх. Наверху нажмите рычаг, который открывает деревянную дверь. В следующей комнате перебейте всех монстров и поднимитесь по лестнице вдоль стены. Убейте монстра, соберите вооружение и опустите рычаг. Выйдите из комнаты и бегите в помещение, в котором открылись двери. Идите в самый конец зала, сразитесь с монстрами и поверните налево. Поднимитесь вверх по лестнице. Внезапно железные ворота захлопнутся, оставив вас наедине с Титаном. Однако через некоторое время к вам на помощь придет какой-то полудохлый монстр. Одолеть Титана он, конечно, не сможет, но какие-то повреждения все-таки нанесет. Толкните блок на центральной колонне. Откроется секретный проход. Бегите туда, попутно уничтожая всех монстров.



Поднимитесь вверх по лестнице, прыгните на другую платформу и нажмите кнопку. Железные ворота откроются. Бегите по лестнице и поверните налево. Убейте монстра и опустите рычаг. Развернитесь, пройдите мимо лестницы и зайдите в первую дверь справа. Убейте монстров, бегите в дальний конец комнаты и опустите рычаг. Опустится лифт-платформа с врагом. Убейте его и залезайте на платформу. Наверху нажмите на кнопку и прыгайте вниз в центр комнаты, чтобы забрать здоровье. После этого прыгайте в воду и опустите рычаг, чтобы открыть дверь. Выходите к наклонной поверхности, у которой вы сражались с монстрами. Пересеките весь зал и бегите в следующую комнату. Найдите лестницу вниз. Внезапно дорогу вам преградят балки и выскочит монстр. Пристрелите монстра и бегите в комнату справа от лестницы. Залезайте на лифт-платформу и опустите рычаг, который открывает проход к лестнице. Вернитесь назад, поверните направо и прыгайте в воду. В воде плывите мимо сломанных балок и поверните налево. Плывите в отверстие до конца. Всплывайте в комнату и займитесь монстрами на потолках. Соберите все, что можно, и плывите назад к главным воротам. Найдите лестницу вниз. Нажмите рычаг справа, чтобы открыть дверь слева. Убейте монстров и быстро нажмите рычаг впереди вас, затем поверните колесо справа. Опустится платформа. Садитесь на платформу и езжайте наверх. Прыгайте в центральный проход. Найдите лестницу, ведущую наверх. Наверху вас будет ждать монстр. После того, как вы перебьете всех, откроются ворота в следующее помещение. Там вам вновь придется сразиться с монстрами и опустить рычаг, который вызовет платформу. Опустите там рычаг, спуститесь вниз и бегите в открывшийся проход, чтобы закончить уровень.

Serpent Canyon



Пройдите через первую комнату к причалу с лодкой. Садитесь в лодку и отстрелите веревку, которой она привязана к причалу. Путешествие очень красивое, время от времени рекомендуется включать фонарик. В конце своего пути выбирайтесь из лодки и бегите к мельнице. Соберите все, что там найдете, и пристрелите монстра. Потом выходите наружу и бегите дальше. Подойдите к забору рядом с входом в пещеру, чтобы закончить уровень.

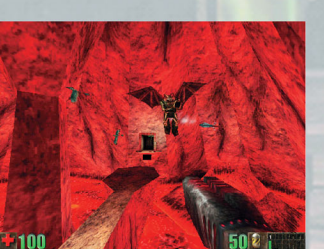
Nali Castle

Когда выйдете из пещеры, окажетесь перед Налийским Замком. Пристрелите монстра и пройдите через ворота. Войдите в замок через левый проход. В замке идите вдоль левой стены, чтобы оказаться в библиотеке. Подойдите к синей книге, которая высовывается с



полки, и толкните ее. Откроется секретная комната с несколькими монстрами. После того, как вы уничтожите их и соберете все, что тут найдете, выходите из комнаты и идите в молельню. Уничтожьте монстров и прочитайте сообщения на «пейджере». Выйдите из молельни и идите налево. Пропустите лестницу и идите по склону вниз. Потом спускайтесь по лестнице. В конце пропустите дверь и бегите к деревянной платформе впереди. Прочитайте новое сообщение и бегите к другой платформе, которая поднимет вас наверх. Наверху соберите, что найдете, и бегите вверх по лестнице. Потом поверните налево и бегите по лестнице на этот раз вниз. Затем снова поднимитесь по лестнице слева и зайдите в комнату справа. Соберите на балконе, что найдете, затем прыгайте вниз в библиотеку, в которой вы уже были. Отсюда вернитесь ко входу в замок и бегите по красному ковру наверх и налево. Пройдите мимо лифта и поднимитесь по склону в спальню. Соберите там все, что найдете, выйдите и поверните налево. Вы окажетесь на внешней территории замка. Для начала перестреляйте всех монстров. Поднимайтесь вверх по склону. Вы должны встретить налийца. Опередите его и пристрелите врага. Налиец откроет вам секретное помещение. Соберите там все, что найдете, выйдите и поднимитесь по лестнице к следующему лифту. Поднимитесь к лестнице, бегите наверх и сразитесь с довольно сильным чудовищем. Чтобы закончить этот уровень, бегите все время вниз по лестницам и склонам, пока не окажетесь в подземелье.

Demonlord's Lair



Выберите лучшее оружие по вашему усмотрению. Возьмите с пола защитный пояс. Выйдите из комнаты и поздоровайтесь с монстром. Тактика сражения с ним довольно проста, выдерживайте почтительное расстояние и при малейшей опасности убегайте в начальное помещение, так как прямое попадание ракетой может свалить вас в лаву. Не знаю, как вы с ним справитесь, но если повезет, то все окончится благополучно.

Demoncrater



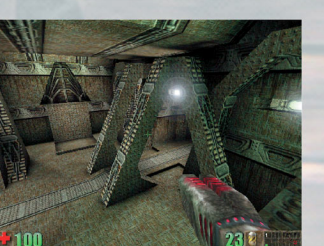
Бегите вперед к лифту, нажмите кнопку и езжайте наверх. В следующей комнате сразитесь с многочисленными врагами и соберите все, что найдете. Пройдите в дальнюю часть комнаты и спуститесь по склону. Внизу вы окажетесь в жутко темной комнате. Активизируйте тут красную панель, чтобы включить генератор, и оранжевую панель, чтобы открыть очередной проход. Вернитесь на склад и перебейте новоприбывших монстров. Бегите в открывшуюся дверь и поверните направо. В конце этого зала вы увидите кнопку слева. Нажмите ее, чтобы вызвать платформу треугольной формы. Езжайте наверх и соберите там все, что найдете. Пройдите в комнату впереди и активизируйте контрольную панель. Бегите налево по коридору. Зайдите в силовое поле, и вы окажетесь на очередном космическом корабле. Перебейте монстров и закончите уровень, добежав до выхода из помещения.

Mothership Basement



Идите по коридору вперед, собирая оружие. В конце обернитесь и прикончите появившегося монстра. Идите направо и вы увидите помещение, охраняемое странными пурпурными лазерами. Если вам позарез нужно здоровье, то попробуйте пройти мимо них в безопасный момент. После того, как возьмете то, что нужно, вернитесь в основной зал и идите налево. Пройдите наверх к лифту-платформе. Езжайте вниз и встаньте на пурпурную платформу в центре комнаты. Вы поднимитесь наверх и окажетесь на следующем уровне.

Mothership Lab



Прежде всего завалите монстра, который окажется перед вами. Бегите в проход в конце помещения, чтобы сразиться с еще одним монстром. Идите дальше, пока не обнаружите красную кнопку справа. Нажмите ее, чтобы вызвать лифт. На лифте поднимайтесь наверх. На верхнем этаже бегите к лестнице наверх, собирая по пути различные предметы. Поднимитесь по лестнице слева. Перед вами окажутся четыре пути. Идите по самому правому через зеленоватый тоннель. В конце вы окажетесь в комнате с несколькими предметами и красной кнопкой. Нажмите на кнопку и вернитесь к разветвлению пути. Теперь следуйте по самому левому пути. Вы окажетесь в силовом поле, которое перенесет вас в длинный коридор. Бегите по коридору вперед, собирая предметы и уничтожая врагов. В конце поверните направо и бегите по подъему наверх. Соберите все, что тут можно, и вернитесь к разветвлению. Теперь идите в проход слева от того, который ведет к зеленому тоннелю. Зайдите в силовое поле. В новом помещении, в котором окажетесь, идите в дверь налево. Вы попадете в энергетический центр. Нажмите на кнопку и вернитесь к разветвлению вновь. Идите в последний проход. Встаньте на центральную платформу, которая довезет вас до следующей двери. Пройдите через еще одну комнату и найдите на полу металлическую платформу. Встаньте на нее, чтобы появилась лестница. Заберитесь по лестнице наверх, откройте очередную дверь и сразитесь с монстром. Нажмите кнопку и вернитесь в то место, где вы встали на центральную платформу. Теперь там открылся еще один проход. Бегите туда, чтобы закончить уровень.

Mothership Core



Поднимитесь по лестнице. Справа возьмите защитный пояс — приедет лифт-платформа с монстром. Убейте его и поднимитесь наверх. Наверху поверните направо. Бегите в энергетическое помещение с несколькими монстрами. Выйдите из комнаты (другой проход в данный момент охраняется зеленым полем). Бегите по правому коридору. Подойдите к темно-красной двери и запомните это место. Теперь поверните налево. Чтобы открыть эту дверь, вы должны прикончить всех монстров, которые обитают тут в больших количествах. Пройдите вперед и вы обнаружите проход направо. Соберите все, что нужно. Уничтожив всех монстров, вернитесь к темно-красной двери. Бегите вперед, потом поднимитесь на лифте. Наверху бегите направо, пока не увидите зеленый энергетический мост. Это — путь к компьютеру, который следует активизировать. После этого поднимитесь с помощью лифта-платформы в другую комнату. Нажмите здесь на кнопку и осторожно пройдите мимо фиолетовых лазеров. После этого вернитесь в помещение, в котором вы сели на лифт. Бегите по коридору и нажмите на красную кнопку. Вернитесь в комнату с компьютером и бегите направо, чтобы закончить уровень.

Skaarj Generator



Соберите все, что найдете, и приготовьтесь к жуткому бою. Как только вы окажетесь на главной арене, на вас нападет небольшая тучка монстров. Не празднуйте победу, перебив всех мелких монстров. Выйдет Demonlord. И вот тут-то появятся настоящие проблемы. Не стойте на одном месте, постоянно бегайте, старайтесь уклоняться от попаданий. Когда вы его забьете, в центре опустится платформа. Платформа поднимет вас к генератору. Уничтожьте три энергетических стержня, чтобы закончить уровень.

Illumination



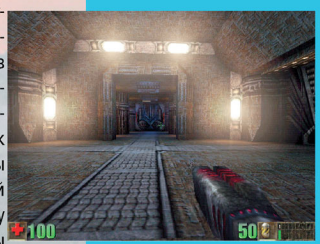
Это, наверное, самый короткий уровень в игре. И цель здесь очень проста — остаться целым после взрыва генератора. Не надо стоять в центре комнаты. Отойдите подальше. Когда генератор, наконец, взорвется, откроется проход на уровень, на котором вы уже были.

The Darkening



Итак, вы отключили энергию. Поздравляю. Дело великое. Теперь бегайте в темноте. Используйте всевозможные осветительные приборы, включая и некоторые виды оружия. Кстати, как только вы включите свой фонарик, первым, кого вы увидите, окажется монстр. Пристрелите его и бегите вперед по коридору. В конце коридора прыгайте вниз. Теперь бегите направо, и вы окажетесь в более-менее знакомых местах (Mothership Core). Пристрелите монстра, который приедет на лифте. Поднимитесь наверх и поднимитесь направо. Зайдите в помещение, которое чуть ранее было закрыто зеленым силовым полем. Убейте тут монстра, соберите разные вещички и выходите назад. Бегите вперед к спуску. Внизу пристрелите монстра и поднимитесь на лифте. Поверните налево и пристрелите еще одного монстра. Бегите направо. Подойдите к механизму и активизируйте его. Появится голограмма. После этого выходите в предыдущую комнату и идите вдоль зеленой поднимающейся платформы. Откроется очередная дверь. Бегите туда, чтобы закончить уровень.

The Source Antechamber



Один из проходов окажется перегражден балками. Идите по другому проходу, все равно придете в одно и то же место. Убейте монстра и нажмите на красную кнопку. Вернитесь в начало уровня к лифту. Поднявшись наверх, вы увидите зеленый энергетический мост. Прежде чем сломя голову нестись туда, обыщите комнаты слева и справа, чтобы собрать оружие и различные предметы. Пересеките энергетический мост и прыгайте в дыру, чтобы закончить уровень.

The Source



Остался последний уровень, последний монстр... Как несложно догадаться, финальный босс — это не просто босс, а невероятный гад, точнее, гадина, которую уничтожить практически невозможно. Но, как знать, может быть, вам повезет. Все время идите вперед. Не забудьте собирать предметы, если таковые найдете. В конце концов, вы окажетесь в покоях Королевы. Тактика проста до невероятности: бегайте вокруг и стреляйте. Королева станет вести себя очень подло. Она будет постоянно телепортироваться, атаковать жуткими иглами, от которых очень сложно увернуться и т.д. Как только перед вами появляется чудовище, стреляйте и убегайте. И так постоянно. Еще одна проблема заключается в том, что на уровне начисто отсутствует здоровье и прочие power-up. Минут через пятнадцать, вы, возможно, сможете уничтожить ее. Однако тогда к вам нагрянет настоящая орда мелких монстров. Даже не знаю, с кем расправиться сложнее. Если у вас все получится, тогда бегите к двери в конце зала и через коридор в летательный аппарат. Залезайте в него и летите на здоровье. Шикарный мультик на движке UnReal — лучшая награда победителю.

АКАДЕМИК

СИ

MECH COMMANDER

Итак, сразу к делу. Войска Внутренней Сферы высаживаются на планету Порт-Артур, чтобы отбить ее у Клана Дымчатого Ягуара. Естественно, вы и ваше подразделение мехов — часть этих самых войск Внутренней Сферы — и будете по ходу игры выполнять тактические задачи, которые впоследствии приведут вас к победе над врагом.

Чтобы эффективно вести боевые действия, не мешает разобраться, какими техническими средствами располагает ваше подразделение. Конечно, не все оборудование и вооружение появится буквально в первых же миссиях, но мы постараемся сейчас осветить все важнейшие моменты гейма.

Сначала поговорим о мехах. Те, кто проводил за игрой в **Mechwarrior** долгие годы, способны очень долго рассказывать об этом. Мы будем кратки: **MEX** — военное транспортное средство, шагающий механизм, пилотируемый человеком. Не путать с понятием «робот» — мех нельзя назвать этим словом потому, что у него нет собственного интеллекта — им управляет человек, пилот, **MechwarrioR**. Каждый мех может существовать в трех базовых модификациях: «**A**» — с увеличенным количеством брони, «**W**» — с увеличенным количеством оружия, или «**J**» — оснащенный прыжковыми двигателями в ущерб и броне, и оружию.

Трофейные мехи

В бою вы зачастую можете вывести из строя мех врага, но не уничтожить полностью. Такие мехи переходят в ваше распоряжение. Поскольку ваш противник — клан, его мехи превосходят по всем параметрам те, что вы можете просто купить. Все последние миссии в игре проходятся на трофейных мехах.

Итак, о мехах вы все знаете, теперь вам, вероятно, хотелось бы узнать, каким оружием можно их оснастить? Нет проблем, вот краткая характеристика вооружения.

Хорошо, о железках поговорили — теперь поговорим о людях. У каждого из ваших пилотов есть четыре характеристики — меткость, уровень пилотажа, умение использовать прыжковые двигатели и умение работать с радаром. Распределяйте их по мехам с умом: меткий стрелок будет вовсю использовать возможности мощного меха, хороший пилот убережет медленную машину от попаданий, хороший инженер радара издалека засечет врага... Ну, в общем, здесь все понятно.

Теперь замолвим пару слов о картах местности. На каждую из них мы нанесли белые стрелки, обозначающие рекомендуемый маршрут передвижения ваших сил. Ориентация по сторонам света производится так: север — верхний левый угол карты, юг — нижний правый, запад — нижний левый, восток — верхний правый. Так же на некоторые из карт мы по мере необходимости наносили буквенные метки неких определенных «зон» — это было нужно для того, чтобы пометить отдельные места, на картах ничем особенным не выделяющиеся, но имеющие определенное значение во время прохождения миссии. Между прочим, каждую из миссий можно пройти несколькими способами, и мы попытались привести здесь самые эффективные.

Напоследок дадим вам такие рекомендации:

1) В миссиях часто попадаются контейнеры с оборудованием, которые можно захватить. Их слишком много, и мы не стали тыкать вас носом в каждый — найдете сами, не маленькие.

2) Кроме контейнеров, захватить можно башни управления вражескими стационарными системами обороны. Если не удается захватить такую башню, ее лучше уничтожить. Изредка попадаются **Mobil HQ** — их тоже лучше захватывать, открывают часть fog of war на карте.

3) Если вы нашли ремонтный бокс — используйте его и берегите Refit truck, который вам еще пригодится.

Ну вот, теперь вам известно практически все, что должен знать командир тактического подразделения мехов. Итак, переходим к самим миссиям (их всего тридцать, и они условно разделены на кампании — пять кампаний по шесть миссий).

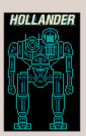
Краткая классификация мехов



Commando
Масса: 25 тонн, класс: легкий, скорость: 27 м/с, высота: 11 м. Мех, вполне пригодный для начальных миссий, — очень быстрый и маневренный. Умирает, впрочем, тоже очень быстро.



Firestarter
30 тонн, легкий, 27 м/с, 12 м.
Тот же Commando, по большому счету. Но уже может нести хоть какое-то весомое вооружение: хотя бы одну PPC.



Hollander
45 тонн, средний, 24 м/с, 12 м.
Легчайший мех, приспособленный для оборудования винтовкой Гаусса.
Отлично работает на больших расстояниях против легких и средних мехов.



Hunchback
50 тонн, средний, 18 м/с, 12 м.
Рабочая лошадка - старый, добрый мех ближнего боя. Незаменим в городских сражениях.



Raven
35 тонн, легкий, 27 м/с, 11 м.
Разведывательный мех, оборудованный всем необходимым для этой цели.

Кампания первая: «Бичхэд»

Предыстория: сразу же после того, как ваше подразделение и еще несколько отрядов Внутренней Сферы приземлились в Порт-Артуре, Дымчатые Ягуары сумели активировать орбитальные пушки, и связь со всеми кораблями снабжения и командования, находящимися на орбите, была потеряна. Задача кампании — продержаться до прибытия командования, попытаться освободить заключенных, находящихся в концлагерях Ягуаров, захватить как можно больше трофеев — вооружения и оборудования (на это нужно делать особый упор, так как линии снабжения оборваны).

Миссия первая



Цель:

1) уничтожить штаб-квартиру лагеря военнопленных и нефтевышку в точке ***#1****.*

2) уничтожить три укрепленных здания в точке ***#2****.*

3) уничтожить штаб-квартиру и защитников второго лагеря военнопленных в точке ***#3****.*

Огневая поддержка: нет.

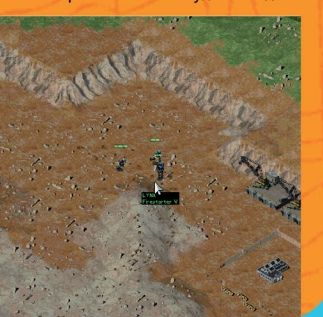
Сразу после высадки обратите внимание на лес, находящийся слева от вашей текущей позиции. Сожгите его, это очень сократит ваш путь к ближайшей

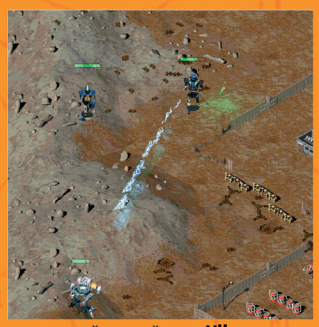


цели. Выходите на шоссе и, уничтожив свою первую мишень — бронемашину, идите на склон оврага (пройдя по карте вниз меньше одного экрана, вы на него наткнетесь). Оттуда атакуйте нефтевышку — ее взрыв уничтожит и вашу первую цель — штаб-квартиру. Уничтожив оставшиеся силы противника (стационарную автопушку), идите на юг, к вашей следующей цели. Там,



атакуя с большого расстояния, уничтожьте аналогичную автопушку, а затем — легкого меха **Commando**, охраняющего базу. Ну, а за тремя укрепленными зданиями дело не станет. Выполнив вторую основную задачу, уходите на северо-восток по небольшой просеке. Подойдите к третьей базе с севера — там вас будет ожидать





клановский легкий мех **Uller** , с ним чуть сложнее, чем с Commando, но, тем не менее, бой обязательно закончится в вашу пользу. Теперь уничтожьте штаб-квартиру. Все.

Миссия вторая



Цель:

1) захватить контейнер с боеприпасами в точке ***#1****.*

2) с помощью ***БМП*** *вывести пленных из тюрьмы, расположенной в точке* ***#2****.*

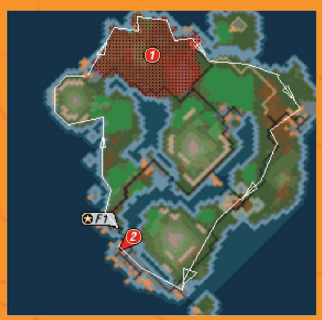
3) доставить ***БМП*** *и все оставшиеся силы в точку* ***#3****.*

Огневая поддержка: два крупных удара артиллерии.

С этой миссией, так же как и с первой, у вас не должно возникнуть особых проблем. Появившись в лесу, подойдите к кромке и подождите появления в радиусе видимости первой бронемашины. Не выходя из леса, уничтожьте ее. Затем подождите еще немного — на ее место приедут еще две. Нанесите по ним артиллерийский удар, а затем прожгите просеку в лесополосе и, оставив **БМП** стоять на месте, выводите мехов. Быстро двигайтесь на юг, и буквально через пару секунд вы наткнетесь на вражеский **Hollander**. К нему надо немедленно подойти на минимальное расстояние, иначе своими залпами из винтовки Гаусса он быстро выведет из строя ваших мехов. Кстати, с ним в паре идет легкий танк, который тоже потребует порцию вашего внимания. Уничтожьте его в первую очередь, а потом добейте меха. Теперь вернитесь наверх, к месту стоянки **БМП**. Двигайтесь налево по карте, через мост. Оказавшись на другом берегу, взорвите мост, а затем уничтожьте легкий танк, находящийся поблизости. Оставьте **БМП** у моста и идите на юг к точке **#1**, там вас будет ждать мобильная ракетная установка и вражеская мобильная штаб-квартира. БЫСТРО захватите ее, а затем с близкого расстояния расправьтесь с ракетной установкой. Только теперь захватите контейнер.

После захвата штаб-квартиры у вас открылась часть карты рядом с точкой **#2**. Там находятся два легких меха. Оставшимся ударом артиллерии уничтожьте одного из них (только не заденьте здание тюрьмы), а потом подойдите поближе и выясните отношения с его напарником. Подгоните **БМП** к тюрьме, заберите пленных, идите к точке **#3**. Хе-хе, ну, вот вы и дома.

Миссия третья



Цель:

1) связаться с легким мехом Raven, потерянным в зоне ***#1*** *во время высадки на планету.*

2) сопроводить Raven в точку ***#2****.*

Огневая поддержка: два малых удара артиллерии, три больших удара артиллерии.

Пожалуй, перед началом этой миссии уже стоит поговорить о подготовке мехов — до сего момента вы, скорее всего, не могли ничего приобрести, но если вам повезло, после предыдущей миссии у вас в руках мог оказаться **Hollander**. Если же этого не произошло — не расстраивайтесь, поройтесь на оружейном складе, продайте все лишнее и купите себе **Firestarter** или **Centurion** — в зависимости от состояния финансов. Теперь у вас должно оказаться четыре меха.

Сразу после высадки подойдите к северному берегу полуострова, на котором вы оказались, и уничтожьте стоящую на островке, расположенном чуть севернее, башню управления стационарными ракетными установками. Затем двигайтесь на север точно



по кромке берега, буквально между водой и лесом. Двигайтесь быстро, не обращайте внимания на контакты на радарах. Оказавшись на северном побережье, идите в направлении зоны **#1**, на восток. Наткнувшись на вражескую базу **A**, большим ударом артиллерии уничтожьте три легких танка (не стоит полностью открывать их местоположение на карте). Теперь проходи-



те дальше на восток, где вы буквально наткнетесь на **Raven**. Активизируйте



его (подойдя на близкое расстояние) и вместе с ним, по кромке восточного побережья, уходите на юг. На территории базы_B вас атакуют два **Commando**, затем на территории ба-



зы **C** — два **Firestarter'а**. Оберегайте



Raven, старайтесь не подставлять его под огонь почем зря.

С территории базы **C** идет автодорога — по ней вы должны отправиться на запад, в направлении точки **#2**. Дорога проходит через базу **D**, охраняемую стационарными легкими пушками. Не сражайтесь с ними, лучше захватите башню управления — это займет меньше времени и отнимет меньше сил. Теперь двигайтесь по дороге с



максимальной скоростью — вам необходимо перехватить тяжелый клановский мех **Madcat**, спрятанный на маленьком острове на юго-западе



Centurion
55 тонн, средний, 18 м/с, 14 м.
Отличная машина, очень живучая. Была бы побыстрее — цены бы ей не было.



Catapult
65 тонн, тяжелый, 18 м/с, 15 м.
Мех огневой поддержки. Отлично работает, если загрузить его ракетами под завязку.



Jagermech
70 тонн, тяжелый, 18 м/с, 14 м.
Этот мех хорошо подходит для того, чтобы оснастить его лазерами дальнего радиуса действия или легкими автопушками. Очень медленный.



Awesome
80 тонн, штурмовой, 18 м/с, 16 м.
Скажем честно, нам этот мех очень нравится за свой набор вооружения — все, что нужно для счастья, у него уже есть.



Atlas
100 тонн, штурмовой, 15 м/с, 17 м.
Какое-то время этот мех будет вас выручать в тяжелых боях, но с появлением Masakari от него следует избавиться. Он очень неповоротлив.

карты. С самим мехом сражаться не стоит — может плохо кончиться, уж больно он тяжел для вас, — но рядом с мостом, по которому он пойдет в вашем направлении, находится склад топлива (в просторечии, десяток баков), который мы вам рекомендуем взорвать... Моста больше нет, **Madcat'a**, видимо, тоже. Теперь идите



к точке **#2**, не забыв по дороге уничтожить легкий танк, который вас там ожидает. Вот и вся любовь.

Миссия четвертая



Цель:

1) уничтожить штаб-квартиру базы клана.

2) вернуть силы в точку высадки.

Вторичная цель: защищать здание склада в точке высадки.

Огневая поддержка: три малых удара артиллерии.

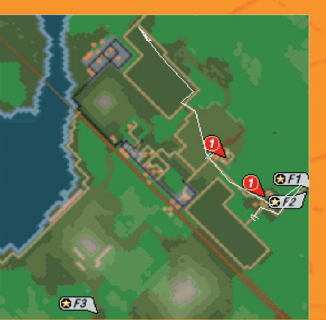
Пришло время нанести клану первый серьезный удар. Перед миссией рекомендуем вам продать одного-двух **Commando** (в зависимости от того, захватили ли вы в предыдущей миссии что-нибудь или нет), лишнее вооружение и купить себе мех **Centurion** — самый тяжелый из доступных вам в данной миссии, — он вам очень пригодится. Он, кстати, становится очень эффективным, если на него поставить два **PPC**.

После высадки призадумайтесь всерьез: а надо ли вам защищать этот склад? Совесть, в общем-то, у каждого своя, и мы, к примеру, решили, что нам этот склад и не нужен вовсе... Одним словом: если вы намерены все-таки удержать его, то пробегитесь по округе (в радиусе одного экрана), уничтожьте танки и ракетные установки противника, а затем оставьте одного из легких мехов в качестве ночного сторожа. Основной группой сил продвигайтесь на юг, до моста. Уничтожив засаду, состоящую из легкого меха **Uller**, двух ракетных установок и легкого танка, переходите на другой берег. Там вам придется попотеть: пока не уничтожите еще одного **Uller'a** и пяток бронемашин, охраняющих вход на базу, держитесь подальше от стационарных пушек, расставленных по периметру. Затем с большого расстояния уничтожьте ворота и быстро захватите башню управления пушками, либо уничтожьте ее залпами артилле-



рии (максимум двумя). Все, считайте, что победа у вас в кармане. Уделите немного внимания штаб-квартире и — домой. Если к этому времени ваш склад уцелел, то обстоятельства сложились для вас просто здорово, если же нет, то оставшимся залпом артиллерии стоит атаковать непрошеных гостей, которые этот склад разломали и теперь скучают. Подходите к исходной точке, добейте выживших (если таковые имеются)... Все, задание выполнено.

Миссия пятая



Цель:

Защитить две фермы, на которых укрываются дружественные вам местные жители.

Огневая поддержка: пять малых ударов артиллерии, один большой удар артиллерии.

Это первая миссия, над которой нам пришлось изрядно попотеть. Искренне желаем, чтобы после предыдущих миссий вам достался хоть один клановский **Uller** — без него все будет совсем плохо. Кроме этого, по возможности, купите себе еще одного меха — пригодится.

Условно обозначим фермы, как северную и южную (см. карту миссии, там все понятно). Скажем вам по секрету: северной достанется больше. Сразу же отправьте туда группу из трех-четырех мехов, включая **Uller**. Оставшихся ведите к южной ферме. К западу от нее, в лесу, есть маленькая просека — сначала враг грянет именно оттуда. Перекройте ее и уничтожьте первую волну нападающих — пяток



легких танков и мобильную ракетную установку. Теперь, не теряя времени, отправьте отсюда двух мехов к северной ферме — там их поддержка будет очень кстати. После того, как взвод танков, напавший на северную ферму, отправится в мир иной, выберите одного из своих воинов и используйте его для проведения разведывательного рейда. Перейдите через поле, на краю которого стоит северная ферма, и бегите по дороге направо. Дойдите до тупика в северной части карты и бегите назад, к северной ферме. В это же время на южной ферме должен находиться хотя бы один мех — он будет работать самостоятельно, защищая ферму от вражеских ракетных установок (так или иначе, иногда заглядывайте туда — ваш контроль не помешает). Примерно в то время, когда разведчик вернется на ферму, из тупика появится группа противников — четыре ракетные установки, мех **Hunchback** и десяток легких машин. Здесь используйте артиллерию, пока они движутся по дороге на юг. Из строя должны быть выведены хотя бы



ракетные установки — они представляют наибольшую опасность для фермы. Когда остатки сил врага подойдут к северной ферме, сразу же атакуйте **Hunchback** двумя мехами, а остальными уничтожьте машины. Как только враги погибнут смертью храбрых, возьмите двух мехов поприличнее (как по массе, так и по сохранности) и отойдите на северо-запад от базы примерно на экран — оттуда появятся клановские мехи **Cougar** и **Uller**, и они должны быть немедленно втянуты в бой — каждый с собственным противником. В это же время с юго-востока подойдут клановские **Commando** и еще один **Uller**, их должны атаковать оставшиеся защитники северной фермы. С известной осторожностью можно попытаться помочь своим остатками артиллерии. С уничтожением четверки вражеских мехов миссия закончится.

Миссия шестая

Цель:

Уничтожить всех мехов, защищающих индустриальную зону.

Трофейные мехи



Uller
30 тонн, легкий, 11 м. Хорошая машина для начальных миссий. Очень быстрая, довольно крепкая.



Cougar
35 тонн, легкий, 11 м. Идеальный разведчик, Raven и рядом не лежал.



Vulture
60 тонн, тяжелый, 14 м. Очень опасен на начальных уровнях. Ни у одного легкого меха нет и шанса уцелеть при встрече с этой машиной.



Loki
65 тонн, тяжелый, 16 м. В одиночку не представляет особой опасности, но даже небольшая группа таких мехов может с легкостью уничтожить почти все что угодно.



Thor
70 тонн, тяжелый, 16 м. Прямо-таки мобильная артиллерийская установка — в оригинальной конфигурации оснащена огнестрельным оружием, и при этом очень быстрая и маневренная. Этот мех вам понравится.



Огневая поддержка: один малый удар артиллерии.

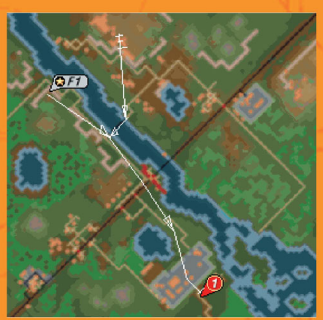
Эта миссия — последняя и самая простая в первой кампании, и ключом к ее успешному прохождению является, во-первых, покупка **Refit truck**, а во-вторых, эффективное прохождение предыдущих миссий. Если же после миссии по защите ферм у вас на руках оказались еще и вражеские **Hunchback** и Cougar, то можете расслабиться. Тем не менее, позволим себе дать вам совет: установите на свои мехи все находящиеся у вас **LRM** — пригодятся.

Оставьте **Refit truck** у моста, где вы появились, а мехами двигайтесь на север. Уничтожьте первую линию обороны с дальнего (читай: недосягаемого) расстояния, приведите **Refit truck** к мехам, почините каждого... И так всю миссию, пока индустриальная зона не опустеет. Только не ставьте под удар **Refit truck** — его потеря будет вам дорого стоить.

Кампания вторая: «Скайхук»

Задача кампании — обрезать линии связи и снабжения клана Дымчатого Ягуара. Как говорится — потеря связи есть потеря управления в бою, а если еще и снабжение прекратить, то так и с голоду помереть недолго...

Миссия первая



Цель:

*Сопроводить Hunchback IIc, принадлежащий развед-группе рода Курита, к точке **#1**.*

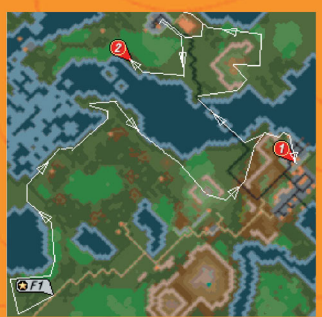
Огневая поддержка: четыре малых удара артиллерии.

Доступен один сенсорный модуль.

Миссия, на первый взгляд, несложная, но требует хорошей подготовки. Рекомендуем взять в нее двух 55-тонных мехов **Centurion** и 35-тонного **Cougar'а**, вооруженных преимущественно огнестрельным оружием.

Сразу после высадки идите на юг, по побережью (это касается и **Hunchback'а IIc**). Подойдя к первому мосту, синхронно (по обоим берегам) уничтожьте **Aerotech spotter'ы**, прежде чем они успеют его взорвать, затем переведите **Hunchback** на западный берег. Теперь взорвите мост сами — пусть всем будет плохо. Недолго погоревав, идите по берегу на юг. У второго моста уничтожьте скопление сил врага (между прочим, у них там бензовоз припрятан... был) и идите на юг дальше. Наткнувшись на заслон из двух **Hunchback'ов** и **Hollander'а** в непосредственной близости от точки **#1**, не горюйте, а поищите поблизости еще что-нибудь взрывоопасное — там есть. Ну, как — все хорошо, все умерли? Едем домой, mission complete.

Миссия вторая



Цель:

*1) уничтожить генераторы электроэнергии в точке **#1**.*

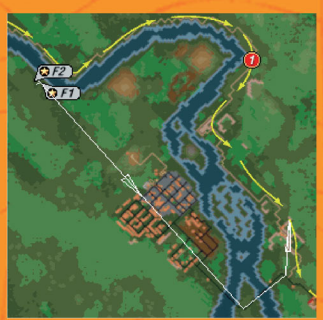
*2) добраться в точку **#2**.*

Огневая поддержка: 2 малых удара артиллерии, один большой удар артиллерии.

Ну, вот вы и выросли большие. Хотели много-много врагов? Их есть здесь. К этой миссии готовьтесь по максимуму: лучших пилотов в лучших мехах — и вперед. При этом будьте готовы к тому, что вас ждут тяжелые потери.

По маршруту, обозначенному на карте, двигайтесь к точке **#1**. Придерживаясь берега, вы сможете избежать двух-трех ненужных схваток. Взберитесь на прямоугольный холм, спустившись к югу от побережья. Каков обзор, а? Малым ударом артиллерии атакуйте скопление ракетных установок, а сами в это время уходите с холма. Уничтожьте вражеские **Commando** и тяжелые танки — тот и другие одинаково опасны. Теперь по шоссе двигайтесь к точке **#1**. Там находится небольшая вражеская база, охраняемая стационарными автопушками, башню управления которыми надо немедленно захватить. На этой же базе вас поджидает вражеский **Catapult**, который тоже требует внимания к себе. Следом за ним в преисподнюю должен отправиться генератор... Ба, да он не один! Второй находится рядом с точкой **#2**, на второй базе противника. Двигайтесь на север через мост, уничтожая патрули. Оказавшись на другом берегу, уходите на восток и поднимайтесь на огромный холм. Оттуда вы увидите топливохранилище, которое нужно взорвать малым ударом артиллерии — рядом с ним сосредоточены кое-какие силы врага. Теперь — ноги в руки и бегом ко второму генератору, не обращая внимания на огонь противника. Как только увидите его, уходите на юг, к мосту, и к точке **#2**. Не вздумайте уходить на запад в лес, там минное поле. Атакуйте второй генератор большим ударом артиллерии... Если остался еще хоть кто-нибудь свой, кто в состоянии дойти до точки **#2**, то вы победили.

Миссия третья



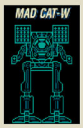
Цель:

Уничтожить вражеский конвой, движущийся по маршруту, указанному на карте желтой стрелкой.

Огневая поддержка: два малых удара артиллерии.

Доступен один сенсорный модуль; одна беспилотная камера.

Просто, как два байта перекачать. Собирайте свои силы, неситесь на юг по прямой к городу. Пока конвой на том берегу находится в зоне видимости, долбаните разок малым ударом артиллерии — пусть знают Чапая. Будучи на подходах к городу, скорости не снижайте, на врагов внимания не обращайте. Через весь город бегите к мосту, переходите на другой берег. Мост за собой взорвите — нехай никто ридну Афганщину не топчет... А конвоя еще нет? Будет! Идите на север, пока не наткнетесь на него. Только учтите: во главе идет **Aerotech spotter**, так что сначала его надо бы того... Теперь беритесь за грузовички. Не обращайте внимания, если вам будут говорить, что нехорошо обижать маленьких. Грузовички мягки и беззащитны. Одно удовольствие.

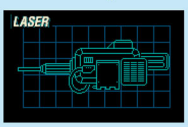


Mad cat
75 тонн, тяжелый, 15 м.
Если в течение игры у вас появился этот мех, значит вы лучший. Такого живым не возьмешь. Смертельно опасен.

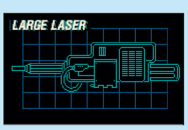


Mazakari
85 тонн, штурмовой, 15 м.
Это да. Продайте Atlas, он вам больше не нужен.

Лазеры



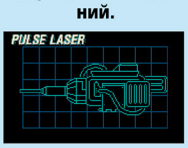
Laser
Скорость перезарядки: 5 с, повреждение: 2.00, радиус действия: ближний.



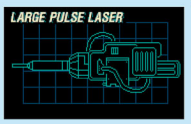
Large laser
Скорость перезарядки: 5 с, повреждение: 4.00, радиус действия: средний.



Large ER laser
Скорость перезарядки: 5 с, повреждение: 4.00, радиус действия: дальний.

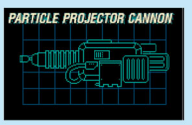


Pulse laser
Скорость перезарядки: 1,75 с, повреждение: 1,00, радиус действия: ближний.



Large pulse laser
Скорость перезарядки: 2 с, повреждение: 2.00, радиус действия: средний.

Протонно-ионные излучатели (PPC, Particle Projector cannon)



Particle projector cannon
Скорость перезарядки: 7.5 с, повреждение: 7.5, радиус действия: средний.

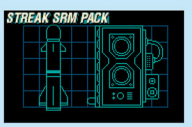


ER particle projector cannon
Скорость перезарядки: 7.5 с, повреждение: 7.50, радиус действия: дальний.

Ракетные установки



Shot range missile pack
Скорость перезарядки: 4 с, повреждение: 1.00, радиус действия: ближний. Неуправляемые.

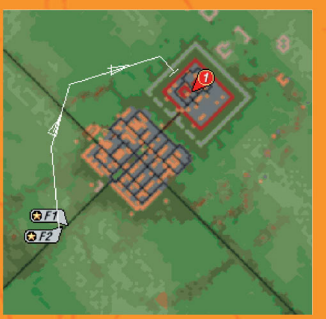


Streak SRM pack
Скорость перезарядки: 4 с, повреждение: 2.00, радиус действия: ближний. Самонаводящиеся.



Long range missile pack
Скорость перезарядки: 10 с, повреждение: 1.25, радиус действия: дальний. Самонаводящиеся.

Миссия четвертая



Цель:

*Уничтожить гиперпульсовые генераторы в точке **#1**.*

Ограничение по времени: 15 минут.

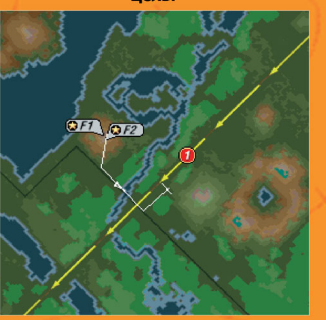
Огневая поддержка: два малых удара артиллерии.

Доступен один сенсорный модуль.

Отличная миссия! Все рассчитано на вашу медленную смерть — если пойдете через город по прямой, умрете где-то у стен базы. Но есть способ получше! Рекомендуем уходить на север. Точнее, на северо-восток, в леса Порт-Артура. Там, где не сможете пройти, выжигайте лес (этим, на самом деле, придется заниматься всю дорогу, поэтому в этой миссии есть смысл использовать преимущественно лазеры — их боезапас не ограничен). Двигайтесь обходя город по лесу с севера, а когда база с гиперпульсовыми генераторами окажется явно на юге по отношению к вам — поворачивайте, ломайте стены, качайте права. Это называется «неожиданно атаковать вражескую базу с севера». Доберитесь до генераторов, забросайте их малыми ударами артиллерии (напомним: у вас их два), сожгите лазерами и **PPC**, поплюйте сверху... Боевая задача выполнена.

Миссия пятая

Цель:



Уничтожить вражеский поезд снабжения, движущийся по маршруту, указанному на карте желтой стрелкой.

Огневая поддержка: нет.

Что, нет у нас сегодня огневой поддержки? Али пушки засорились? Ну, и черт с ними, не надо, без них обойдемся. Возьмите мехов пошустрее, если у вас есть пяток легких трофейных **Cougar'ов** или **Uller'ов**, то все просто здорово. Оснастите их преимущественно лазерами.

После высадки бегите на юго-запад, к мосту. Переходите на тот берег и найдите железнодорожное полотно (найти его не сможет только слепой). По нему и идите на восток. А вот и состав! Без чего он не сможет ехать? Правильно, без паровозика-тепловозика-электровозика. Вот за него-то для начала и возьмитесь. С вражескими мехами можете не разбираться, займитесь лучше вагонами. Процесс быстрый и бескровный.

Миссия шестая

Цель:

1) захватить штаб-квартиру вражеской



базы в точке #1.

Ограничение по времени: 6 минут.

2) удержать штаб-квартиру.

Огневая поддержка: два малых удара артиллерии, два больших удара артиллерии.

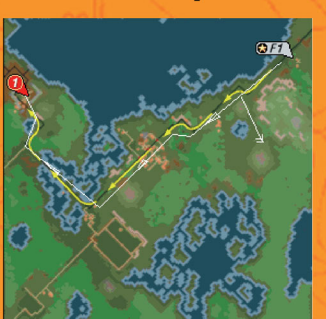
Ок, теперь поговорим серьезно. В эту миссию лучше взять преимущественно тяжелых мехов (от 50 тонн) и одного легкого, оснащенного развед-оборудованием. Еще не забудьте **Refit truck**.

Обходите базу с востока, попытайтесь привлечь внимание меха, охраняющего штаб-квартиру. Когда он выйдет вас встречать и начнет радостно потрескивать пушкой, убейте его. Используйте легкого меха, чтобы захватить СНАЧАЛА башню управления стационарными пушками — теми самыми, что окружают базу по периметру, — а потом штаб-квартиру. Увы, начиная с этого момента, очень тяжело дать конкретные рекомендации по защите, но попытаемся. Тяжелых мехов разместите у северного и у восточного входа на базу, разделив на две группы. Завидев мехов противника, используйте удары артиллерии. Чинитесь время от времени, не запускайте болячки. Вот и все дела.

Кампания третья: «Вангард»

Задача кампании — уничтожить несколько важных целей и освободить (читай: захватить) город Оффендейл, принадлежащий клану Дымчатого Ягуара. Клан не ждет атак в этом районе, и у наших сил есть преимущество.

Миссия первая



Цель:

*Сопровождать машины полевого госпиталя в точку **#1** (должно дойти минимум две машины из пяти) по маршруту, указанному на карте желтой стрелкой.*

Огневая поддержка: четыре малых удара артиллерии.

Доступна одна беспилотная камера.

Одна из самых сложных миссий в игре (если не самая сложная). Мехов стоит оснастить сочетанием **LRM** — **PULSE LASERS**, чтобы они могли стрелять достаточно быстро по мелким целям и достаточно мощно по крупным.

Буквально сразу после высадки ваших мехов атакуют три вражеских **Firestarter'а**, разбираясь с ними, не



отставайте от ваших карет скорой помощи. На ближайшем повороте вас встретят еще и два легких танка. А вот



в том месте, где ваш автопоезд будут поджидать **Aerotech spotter'ы**, одному из ваших мехов нужно свернуть на



юг, откуда доносится неясный радарный контакт. Там он найдет мобильную штаб-квартиру, которую нужно захватить, а неподалеку от нее — вражеского меха, который, если не разоб-

раться с ним заранее, может впоследствии доставить вам массу хлопот. Мобильная штаб-квартира откроет часть карты, где вы без труда заметите пару **Uller'ов**, по которым стоит нанести два малых удара артиллерии. Механ-напарники, сопровождающие автопоезд, в это время, вероятно, должны заниматься утилизацией замаскированных ракетных установок на одном из поворотов.



Двигаясь далее по дороге, они войдут на небольшую базу. Первое, что нужно на ней сделать, — это нанести удар по местному топливному баку. Его взрыв сожжет ползасады Элементалов — элитной пехоты кланов. Не обессудьте, вторая половина ваша. Сразу за Элементалами вы увидите две ракетные установки, а потом то, что осталось от **Uller'ов** после атаки артиллерией. Кстати, как там поживает товарищ, занимавшийся захватом штаб-квартиры? Если он еще жив — милости просим к нам в компанию, пусть догоняет. Но, Бог с ним, не будем отвлекаться от основной группы, которая в это время должна дойти до моста и начать движение на север, преодолевая слабеющее сопротивление противника. Их ожидает сюрприз! Вы знаете, что такое **Vulture**? А **Maddog**? Собственно говоря, это одно и тоже, но несведущим будет интересно посмотреть. Им же сообщаю: это тяжелый клановский мех, и если они не хотят распрощаться с каретами скорой помощи, лучше обратить его внимание на своих мехов. Долго они в схватке с ним не продержатся, поэтому надо попытаться увести его поближе к своей базе в точке **#1**, где расположены стационарные средства защиты. Есть смысл попытаться также атаковать его с помощью артиллерии, только смотрите не накройте своих подопечных. Если же вам удалось-таки нейтрализовать его, то поздравляем: вы лучший!

Миссия вторая



Цель:

*1) уничтожить два индустриальных комплекса, находящихся в точке **#1**.*

2) там же обеспечить майору Пиотреву (это фамилие такое) теплый прием.

3) уничтожить генератор энергии стационарных пушек и ракетных установок.

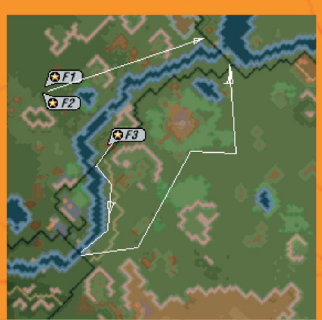
Огневая поддержка: один малый удар артиллерии.

Доступна одна беспилотная камера.

Итак, в данную провинцию прибывает майор Пиотрев со своим изрядно потрепанным в боях подразделением мехов с целью ремонта (починки). Вам предлагают встретить его прямо на базе Дымчатых Ягуаров.

Все не так сложно, как кажется: захватите с собой **Refit truck** — и проблем не будет. По указанному на карте маршруту идите на юго-запад и выведите из строя генератор энергии, изредка отстреливаясь от дымчатых аборигенов. Будьте осторожны: по периметру мини-базы, на которой расположен генератор, находятся замаскированные орудия. После атаки на генератор проведите мелкий ремонт и идите дальше. Ба, а что это там такое пикает? Да это же мобильная штаб-квартира! Захватите ее — и вам не потребуется тратить камеру, чтобы узнать, что происходит на базе. Навестите, кстати, базу. Рекомендуем атаковать ее с запада. Там возможно появление отряда **Jagermech** — тяжелых мехов клана. Искренне желаем, чтобы они вас миновали. На базе не забудьте перебить группу патриотических защитников, захватить ремонтные боксы и... Ждите Пиотрева, он будет вас рад видеть.

Миссия третья



Цель:

1) захватить несколько грузовиков из конвоя Дымчатых Ягуаров (минимум четыре, лучше все).

Огневая поддержка: два малых удара артиллерии.

Итак, шпионы рассказали нам про конвой, и мы хотим им завладеть. Да-а-а, ради этой миссии стоило купить **Atlas'а**, хоть он и тяжелый мех, и неповоротливый. Намекнем: **Atlas** должен быть в третьей группе высадки. И, причем, в одиночку. Остальных мехов забросьте в первую и вторую группы.

Сразу после высадки определитесь: на карте три моста. Так вот, два из них — западный и центральный — должны быть уничтожены. Этим и займется **Atlas**, после чего спокойненько направится по своему берегу к восточному мосту. К нему же направятся непосредственно после высадки все остальные мехи, но только по своему берегу. Уничтожив немногочисленную защиту маленькой базы, находящейся чуть севернее восточного моста, вам останется только ждать: конвой пройдет именно через этот мост буквально через минуту.

Миссия четвертая



Цель:

*1) освободить заключенных лагеря «повторного образования» в точке **#1**.*

*2) сопроводить освобожденных на базу в точку **#2**.*

3) защищать штаб-квартиру базы.

Ограничение по времени: 15 минут.

Огневая поддержка: один малый удар артиллерии, один большой удар артиллерии.

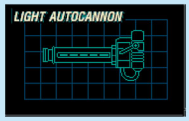
Доступен один сенсорный модуль.

Итак, мы собираемся освободить лиц, которые на языке кланов официально называются «сочувствующими Внутренней Сферы». Миссия, без преувеличения, сложная. Возьмите с собой **Refit truck**.

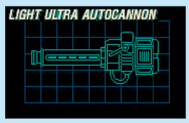
После высадки оставьте двух мехов охранять штаб-квартиру, а всех остальных ведите по показанному на карте маршруту. Почему по нему? Во-первых, методом проб и ошибок выяснено, что именно этой дорогой на базу поедет **БМП** с пленными, а во-вторых, кое-где в этой миссии мехи врага будут появляться из ниоткуда. Настораживает? Брр, ведите по этому маршруту, одним словом.

В то время как на базе ваша сладкая парочка будет отбиваться от регулярных нашествий клановцев (им помогут ракетные установки по периметру базы), основная группа сил станет с боем пробиваться к лагерю, уничтожив небольшую группу врагов в зоне **D**, смешанную группу сил противника в зоне **F** и двух легких клановских мехов в зоне **G**. После уничтожения этих вражеских сил нужно провести ремонт техники, а затем разделиться. Один из мехов (желательно, потяжелее) должен отправиться в зону **H**, где сразу после освобождения заключенных

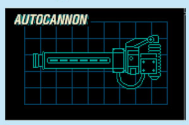
Огнестрельное оружие



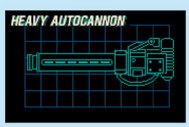
Light autocannon
Скорость перезарядки: 2 с, повреждение: 1.00, радиус действия: дальний.



Light ultra autocannon
Скорость перезарядки: 1.33 с, повреждение: 1.00, радиус действия: дальний.



Autocannon
Скорость перезарядки: 5 с, повреждение: 6.00, радиус действия: средний.



Heavy autocannon
Скорость перезарядки: 7.5 с, повреждение: 15.00, радиус действия: ближний.



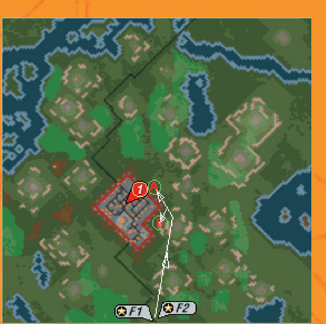
Gauss rifle
Скорость перезарядки: 5 с, повреждение: 7.50, радиус действия: дальний.

появятся два легких меха **Raven**, один нужен в зоне **J**, где находится еще один «рояль в кустах» — легкие танки/ракетные установки. Дело в том, что после того, как вы освободите **БМП** заключенных, она, видать, на радостях, полетит, не разбирая дороги и не видя ничего перед собой, к точке **#2**, и вам останется ее только догонять.

Итак, основными силами вы атакуете лагерь, большим ударом артиллерии выводите из строя груду вражеских сил, охраняющих его (требует определенной сноровки, с первого раза может не получиться), потом оставшимися силами захватываете/уничтожаете башню управления стационарными ракетными установками, а уж только потом освобождаете пленных и пытаетесь сопровождать их.

Сначала на головы зеков будут претендовать враги из зоны **J**. Как только ваш мех, патрулирующий эту зону, разберется с ними, он должен бежать в зону **H**, где его собрата терзают два клановских **Raven'а**. Пока он бежит, можете нанести по сражающимся малый удар артиллерии: если у вас в зоне **H** находится мех более 65 тонн массой, то это почти безопасно для него, и, с другой стороны, возможно, нанесет тяжелый урон клановцам. Подбежавший напарник из зоны **J** должен закончить бой в вашу пользу. И, конечно, обратите внимание, чтобы в точке **#2** не было сил противника — надеюсь, ваши мехи, охраняющие базу, выполнили свою задачу. Больше существенных препятствий перед **БМП** с заключенными мы не нашли, и желаем им приятной поездки.

Миссия пятая



Цель:

1) защищать здание штаб-квартиры.

2) защищать центр управления сенсорами.

3) защищать северную башню управления стационарными пушками.

4) защищать южную башню управления стационарными пушками.

Огневая поддержка: четыре малых удара артиллерии.

Доступен один сенсорный модуль.

Миссия покажется вам несложной, если у вас на руках хорошая коллекция различных мехов. Мы прошли ее с таким набором: **Atlas**, две **Catapult**, **Jagermech**, **Hunchback**, **Awesome** и разведывательный **Cougar**. В качестве общих рекомендаций напомним вам, что, во-первых, на базе есть ремонтный бокс, а, во-вторых, не обязательно защищать все четыре объекта — достаточно сохранить целой штаб-квартиру.

Конкретные же советы таковы: сразу же после высадки бегите в зону A и отразите нападение нескольких **Firestarter'ов**. Не позволяйте им добраться до ремонтного бокса! После их гибели бегите в зону **B**, там вас ожидают с распростертыми объятиями группы **Hunchback'ов**, **Uller'ов** и **Cougar'ов**. Во время борьбы с ними держитесь ближе к стене — там у вас будет хоть какая-то огневая поддержка, благодаря периметральным орудиям.





В то же время обратите внимание на северный вход базы — туда стучатся несколько легких танков. Пока они ломают ворота, подарите им малый удар артиллерии. Надеюсь, в мире ином им повезет больше.

Как раз к этому времени битва у южных стен должна закончиться. В вашу пользу, естественно. Очень надеюсь, что пока шел бой, кто-то из ваших противников проломил-таки стену хотя бы в одном месте. Если же этого не случилось — сделайте это сейчас — сей шаг позволит вам сократить путь остатков вашего отряда к ремонтному боксу. Отремонтировав все, что у вас осталось, выходите за пределы базы и вставайте под западную стену. Можете даже пройти немного на запад до тех пор, пока не наткнетесь на подразделение из двух **Catapult**, нескольких **Hunchback'ов** и ракетных установок. Здесь используйте оставшуюся огневую поддержку (в первую очередь должны быть уничтожены ракетные установки). Постарайтесь сразу после атаки артиллерии отойти к стенам базы и не пропустить внутрь **Hunchback'ов**; если же это произошло, заманите их на территорию топливного склада и там взорвите. Потом добейте **Catapult'ы**.



Миссия шестая



Цель:

*1) уничтожить здание администрации клана в точке **#1**.*

*2) вывести силы в точку **#2**.*

*3) Захватить центр управления сенсорами, расположенный в точке **#3**.*

Огневая поддержка: один малый удар артиллерии, один большой удар артиллерии.

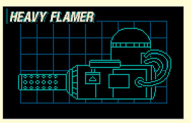
Доступна одна беспилотная камера.

Эта миссия — классический пример тяжелой атаки. Возьмите с собой **Refit truck**.

После высадки двигайтесь к северному побережью, затем на восток по кромке воды. Найдите мост, охраняемый двумя **Catapult**, и уничтожьте его. Почините свой металлолом и переправьтесь на другой берег, уничтожив ворота, затем БЫСТРО захватите башню управления ракетными установками — она северо-восточнее входа на базу, на холме. Снова отремонтируйтесь, потом используйте беспилотную камеру над точкой **#1**. Видали? Это вас встречают. Нанесите большой удар артиллерии по скоплению **Jagermech'ов**, затем уничтожьте малым ударом артиллерии скопление ракетных установок. Добейте выживших, заодно уничтожьте вторую башню управления ракетными установками — она чуть южнее штаб-квартиры. Живые есть? Опять ремонт, атака на штаб-квартиру, марш-бросок к вершине... Ха, думали все так просто? На вершине холма рядом с точкой **#2** были припрятаны **Mad Cat** и пяток тяжелых танков, плюс два **Hunchback'а**. Когда вы уничтожите их, миссия завершится.

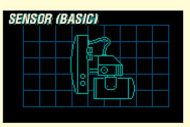
P.S. Как вы уже догадались, центр управления сенсорами был вам нужен, как корове седло.

Спецсредства

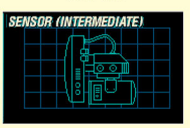


Heavy flamer
Скорость перезарядки: 7.5 с, повреждение: 5.00, радиус действия: ближний. Нельзя отнести ни к одному из стандартных видов вооружения - стреляет отработанной плазмой реактора, перегревает противника.

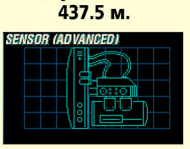
Радарные установки



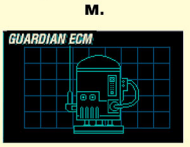
Sensor (basic)
Радиус действия: 350 м.



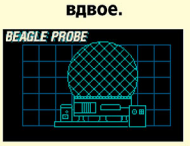
Sensor (intermediate)
Радиус действия: 437.5 м.



Sensor (advanced)
Радиус действия: 525 м.



Guardian ECM
Радиус действия: 525 м. Устройство, уменьшающее радиус действия активных вражеских радаров вдвое.



Beagle probe
Устройство, позволяющее всей вашей братии засекать выключенные мехи противника. С его помощью часто можно обнаружить вражеских мехов в засаде прежде, чем они обнаружат вас.

Кампания четвертая: «Линчпин»

Итак, подкрепление прибыло, а Дымчатые Ягуары видят в вас серьезную силу и бросают в бой своих лучших пилотов. Повеселимся! Задача кампании: вывести из строя несколько комплексов мобильных орбитальных пушек. Этим и займемся.

Миссия первая



Цель:

*1) связаться с мехом Masakari в точке **#1**.*

*2) уничтожить группу мобильных орбитальных пушек в точке **#2**.*

Огневая поддержка: три малых удара артиллерии.

Все бы ничего, да только вот допустимый максимальный тоннаж миссии настораживает — 15 тонн. Могу вас, правда, порадовать: сопровождать к **Masakari** придется **БМП**, тоннаж которой не учитывается (слава Богу!). Ну, да ладно: в миссию с собой возьмите три **Swiftwind'а**. После высадки возьмите ОДИН **Swiftwind** и двигайтесь по указанному на карте маршруту. Дойдите до места, где вас попытаются атаковать **Aerotech spotter'ы** (большая поляна у входа в лес), и поиграйте с ними в собачку. При известной сноровке вы можете сделать так, что сначала один, а потом и второй **Spotter'ы** погибнут под собственными залпами {i4_1.bmp}. Теперь нанесите малый удар артиллерии по началу шоссе, уходящего в лес — оно заминировано. После взрыва мин ведите **Swiftwind** в лес и остановите его на пересечении шоссе и железной дороги. Не пройдет и трех секунд, как он попадет под поезд... Все, пожалуй, серьезные опасности кончились, ведите БМП тем же маршрутом, что и первый **Swiftwind**, а когда достигнете взорванного поезда, выходите на автодорогу, которая идет параллельно железным путям чуть южнее, и двигайтесь на восток. По дороге пара Элементалов попытается проверить у вас документы — не обращайте на них внимания. Переезжайте по мосту на тот берег и двигайтесь в направлении точки #1. А вот и **Masakari**! Красив? Хватайте его — и быстрее крошить те три легких танка, что только что пытались у вас его отнять! Нет! Не отдам! Уфф, как здесь кстати ремонтный бокс...

Описывать процесс разгрома несчастных орбитальных пушек, защищенных парой легких мехов, нам не хватит совести. Резюме очевидно.

Миссия вторая



Цель:

1) уничтожить семь из двенадцати грузовиков в конвое либо уничтожить все двенадцать (нереально...) — начальство оценит.

Огневая поддержка: один малый удар артиллерии.

Очень простая миссия, особенно если знать несколько деталей. Например: на полуострове, что к западу от базы противника (туда направляется добрая половина грузовиков), находится парочка топливных контейнеров — вы увидите их, стоит вам только подойти к мосту. А дальше — бум-мммм!..

События будут разворачиваться так: вы направите к мосту мехов группы **#1**, предварительно послав малый залп артиллерии по грузовикам, пока они еще на базе (залп должен вывести из строя два грузовика). Как только грузовики переедут через мост, контейнеры должны быть взорваны, три-четыре грузовика они с собой заберут.

Теперь группа мехов **#3** должна пройти на юг по просеке до перекрестка дороги и, не обращая внимания на мехов сопровождения, уничтожить еще два грузовика. Семь насчитали? Ну, и слава Богу. За остальными гнаться смысла нет — слишком быстро они идут, да и клановцев в округе полно. В общем, переждите до конца миссии и скажите спасибо, что вам ее зачли-таки. Скромно? Зато — правда.

Миссия третья



Цель:

1) захватить здание штаб-квартиры вражеской базы в точке #1.

2) уничтожить все мехи противника на территории.

3) защищать все башни управления стационарными ракетными установками и пушками.

Огневая поддержка: два малых удара артиллерии.

Доступны четыре сенсорных модуля.

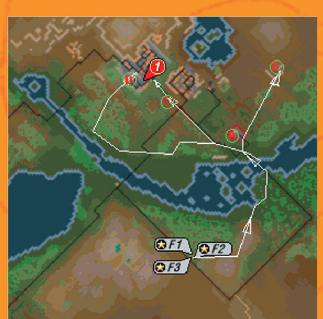
Доступна одна беспилотная камера.

Высадились? Здорово, теперь оглянитесь! К слову: все мехи противника, которых вы видите, идут за вами и по вашу душу! Ну, ничего, воины Внутренней Сферы просто так не сдаются, они сначала пытаются убежать.

Двигайтесь на максимальной скорости по маршруту, обозначенному на карте. В зонах **A** и **B** уничтожьте топливохранилища, их взрывы сметут башни управления ракетными установками. Подойдя к базе, уничтожьте ворота и немедленно захватите башни управления оружием. Сразу за ними в ваши руки должны перейти ремонтные боксы (которые лучше тут же использовать по назначению) и центр управления сенсорами.

Теперь удержать базу будет проще пареной репы. И все мехи противника сами к вам за смертью придут. И вообще, воины Внутренней Сферы — очень храбрые люди.

Миссия четвертая



Цель:

*1) захватить индустриальные комплексы в районе точки **#1**.*

2) защищать индустриальные комплексы.

3) уничтожить все силы противника.

Огневая поддержка: один большой удар артиллерии.

Стойте! Нет! Не надо сразу после высадки лететь к точке **#1** в надежде оказаться рядом с индустриальными комплексами быстрее сил Клана — из этого ничего не выйдет. По времени вас никто не ограничивает — вот и давайте поиграем в партизан.

По маршруту, показанному на карте, двигайтесь к зоне A, через мост (не забудьте взорвать его за собой) и чуть на север. Там находится заброшенная база, построенная прямо-таки под ваши нужды — ремонтный бокс и большие

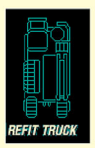
Кроме мехов, в игре существует несколько других видов транспортных средств, вот они.



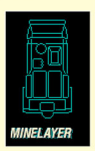
Swifting scout car
Вес: 5 тонн, тип: легкий, скорость: 21 м/с, очень слабая броня. Безоружная разведмашинка. Очень быстрая.



Pegasus Light scout tank
15 тонн, легкий, 21 м/с, слабая броня. Ошибка генетики. Кому он нужен — не понимаем.



Refit truck
35 тонн, легкий, 18 м/с, слабая броня. Самый полезный юнит — мобильный ремонтный бокс. Его жизненные ресурсы истощаются по мере использования; чем чаще вам приходится ремонтировать своих мехов, тем быстрее умирает Refit truck.



Minelayer
40 тонн, средний, 18 м/с, слабая броня.



Minesweeper
40 тонн, средний, 18 м/с, слабая броня. Миноукладчик и автотральщик. За всю игру мы ни разу ими не воспользовались.

стены. Вот отсюда и начнется ваша партизанская практика. Раскладывать сию миссию по шагам в общем-то бесполезно, и мы дадим вам только общие рекомендации.

Весьма ощутимые результаты может принести засада в зоне **B** — окопавшись там, вы сильно уменьшите количество мехов, которых придется выманивать непосредственно с территории индустриальных комплексов. Да-да, выманивать — именно этим вам и придется заниматься большую часть миссии. Когда вы поймете, что в зоне **B** больше ловить некого, подлечите свой металлолом и начинайте кратковременные атаки из зоны **C** — в этом районе клан разместил очень много легких мехов. В это же время можно, пробравшись одним мехом в зону **D**, издалека подорвать топливохранилище, находящееся на западной границе базы противника... Одним словом, огромные возможности для творчества.

Когда на базе останется только один мех — защитник и группа легких танков, они предпримут попытку уничтожить оба индустриальных комплекса, и уж тут вы времени не теряйте, бегите и громите врага, пока он занят. Комплексы должны выжить, учтите! Здесь же используйте арт-поддержку (осторожно). После того, как все противники в пределах видимости будут уничтожены, захватите индустриальные комплексы и провозгласите себя победителем.

Миссия пятая

Цель:

1) уничтожить все мехи противника.

Огневая поддержка: три малых удара артиллерии, четыре больших удара артиллерии.

Доступно два сенсорных модуля.



Итак, Дымчатые Ягуары бегут, мечтая спасти хоть что-то из того, что оставалось у них в этом регионе. Вы хотите им помешать. Заяц-Волк, Заяц-Волк, Заяц-Волк...

Разместите преимущественное количество мехов в группах высадки **#1** и **#2**, а в группу **#3** поместите только одного легкого быстроходного меха. Сразу после высадки двигайтесь им к мосту и повесьте там табличку «МОСТ СЛОМАН». Ну, а чтобы вам поверили, нанесите по нему большой удар артиллерии и сами уходите на север, по указанному маршруту, в зону **B**. В это же время одним мехом из основной группы не поленитесь дойти до зоны **A**, дабы, во-первых, отыскать там башню управления ракетными установками, а, во-вторых, разведать местоположение топливохранилищ. После того, как эта информация получена, все собираются в зоне **B**.

Сначала на эту территорию нанесут визит несколько **Cougar'ов** с востока, потом несколько **THOR** и **Jagermech** с запада — из них уйти живым из зоны **B** не должен НИКТО (активно используйте артиллерию, оставьте только один малый удар). По нашим расчетам, где-то в конце боя в зону **A** (как раз в район расположения топливохранилищ) должны войти несколько **Catapult**. Последний припасенный вами малый удар артиллерии должен сделать свое дело (топливо всех марок и всех времен взрывается и горит замечательно).

Миссия шестая

Цель:



*1) уничтожить мобильную орбитальную пушку **АЛЬФА**.*

*2) уничтожить мобильную орбитальную пушку **БЕТА**.*

*3) уничтожить мобильную орбитальную пушку **ГАММА**.*

Огневая поддержка: три малых удара артиллерии.

Эта миссия проходится просто грубой силой. Да, **Refit truck** прихватите, пригодится.

Сначала идем на юг, к точке **#3**. По дороге выжигаем пару-тройку вражеских **Atlas'ов** и пяток танков. Чинимся, идем и взрываем мобильные орбитальные пушки.

Оттуда возвращаемся на начальные позиции, в зону высадки. Теперь идем на северо-восток, прямиком по лесному коридору в красиво расставленную засаду, к услужливо приготовленным бензовозам... Бум! Всем больно и обидно, уцелевших добиваем, орбитальные пушки взрываем, чинимся. Теперь идем на остров по указанному маршруту. Угадайте, что мы делаем там?

Кампания пятая: «Куттрот»

Итак, наши главные силы на подходе, Ягуарам плотно наступили на хвост, и битва идет не на жизнь, а на смерть. Несмотря на почти полный разгром клана, выстоять против него все еще нелегко, поэтому для нанесения последнего решающего удара Внутренняя Сфера должна высадить свои основные силы. **Цель кампании** — обезопасить космопорт для высадки наших сил и сделать ее наиболее безболезненной.

P.S. В этой кампании мы бы не рекомендовали вам использовать в боях мехи внутренней сферы — они слишком слабы по сравнению с трофейными клановскими **Timber Wolf'ами**, **Loki** и **Thor'ами**, которых у вас должно быть уже достаточно для того, чтобы использовать при прохождении миссий.

Миссия первая



Цель:

*1) сопроводить капитана Наирна в его **Atlas'е** к зоне высадки.*

Огневая поддержка: четыре малых удара артиллерии, два больших удара артиллерии.

Доступен один сенсорный модуль.

Итак, некий дружественный капитан с небольшим отрядом попал в опал и теперь пытается выбраться живым, а мы ему в этом помогаем.

Как ни странно, миссия очень похожа на предыдущую по стилистике прохождения. К чему бы это?

Сразу после высадки двигайтесь по указанному на карте маршруту, не обращая внимание ни на сопротивление Ягуаров (да его там почти и нет), ни на состояние капитана Наирна — он идет автономно. Подходим к южной стене базы, делаем в ней небольшую дырочку (ровно такую, чтобы прошел пяток штурмовых мехов), заходим внутрь. На базе захватываем башни управления стационарным оружием, башни управления воротами, добиваем защитников (если к этим строкам еще остался кто живой) и идем прикрывать капитана. Помните миссию по спасе-

нию заключенных из лагеря «повторного образования»? Капитан идет так же, как двигалась **БМП** с зеками — быстро, тупо и руководствуясь чем-то своим. Поэтому всю дорогу с капитаном надо быть осторожней: он пытается пристрелить каждого врага, которого видит. Но в целом процесс сопровождения капитана Наирна никаких проблем не принесет.

Миссия вторая



Цель:

1) уничтожить все клановские мехи в пределах карты за пятнадцать минут.

Огневая поддержка: нет.

Миссия обещает быть сложной. Честно говоря, когда мы прошли ее, у нас в запасе оставалось всего секунд десять. Итак, на территории карты всего восемь мехов. Не забудьте **Refit truck** (разместите его со второй группой сил). Еще: мы использовали преимущественно огнестрельное вооружение.

Итак, после появления на карте группа **#2** движется по указанному маршруту, переходит через мост и натыкается на **Madcat**. Тот отступает через город. Не стоит бросаться догонять его сломя голову, сначала уберите двух **Hunchback'ов**, устроивших в городе засаду. Починитесь и накройте **Madcat**. За это время группа **#1**, двигаясь по лесу, успевает вывести из строя двух тяжелых мехов и идет к точке соединения отрядов. Осторожно: поле к югу от базы простреливается насквозь, да еще и заминировано кое-где. После соединения сил ваши мехи переходят мост и атакуют базу и ее обитателей (два тяжелых меха). Затем кратковременный ремонт и... на север, с максимальной скоростью. Там, у края карты, вас ждет **Masakari** — большой и красивый. Добейте его без пощады.

Миссия третья

Цель:

1) уничтожить все силы врага в этом районе.

2) захватить все четыре нефтевышки.

3) захватить здание штаб-квартиры клана.

Огневая поддержка: три малых удара артиллерии, три больших удара артиллерии.



Миссия достойного уровня сложности, мы не уверены, что вы пройдете ее с первой попытки. Фактически, нам будет очень сложно дать вам подробные рекомендации, но мы попробуем.

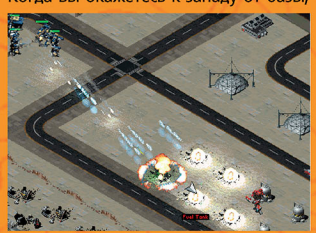
Топливные баки (из которых, в общем-то, и состоит большая часть карты) нужно уничтожать — в них прячутся умные добрые враги. Умные — потому, что прячутся, а добрые — потому, что в баках. Не нужно убивать всех врагов — достаточно взорвать один бак.

Теперь о том, чего делать не стоит. Не стоит, к примеру, взрывать баки, находящиеся по периметру нефтевышек (надо ли объяснять, почему). Не стоит взрывать баки в непосредственной близости от себя самого (тоже понятно). И еще: не стоит сразу после того, как вы увидите одну из нефтевышек, ее захватывать.

Итак, атакуйте базу. Предварительно уничтожьте ряды баков напротив стен (если не сделать этого сразу, то потом этим могут воспользоваться ваши враги в самый неподходящий момент). Захватив башню управления ракетны-



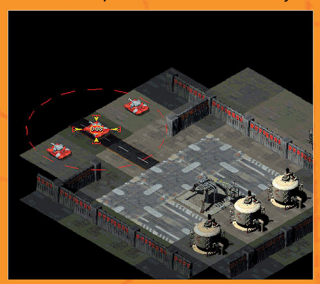
ми установками, идите на юг, взрывая к чертовой бабушке все, что видите — это приносит неплохие результаты. Когда вы окажетесь к западу от базы,



расположенной в точке **#3**, меняйте курс и идите в атаку. Защита базы — ракетные установки по внутреннему периметру — легко выводится из строя взрывом таких же, как и везде на карте, баков. Как ново, как оригинально! После этого уничтожается па-



ра танков (если их не сдуло взрывом), захватывается центр управления сенсорами, ремонтный бокс и штаб-квартира. Ремонтный бокс нужно сразу же использовать по назначению. Пока ваши оловянные солдатики чинятся, нанесите удары артиллерии по точкам **B** и **C**. После ремонта покиньте базу и





двигайтесь по указанному маршруту, по побережью. Все встреченные вами противники должны быть уничтожены. Прежде чем начать атаку на базу **E**, сосредоточьтесь: после первых же выстрелов в индустриальную зону явится пополнение Дымчатых Ягуаров. Немедленно уничтожьте трех мехов, проникших в зону с юго-востока; в это же время нанесите малый удар артиллерии в зону **D**, дабы обезвредить



невесть откуда взявшегося **Masakari**. Только теперь добивайте обитателей базы **E**.

После их уничтожения обшарьте карту, дабы не оставлять там неоткрытые черные пятна, и только тогда начинайте захват вышек. Делайте это так: у каждой из них поставьте меха или двух и только потом производите экспроприацию. Теперь вам будут противостоять лишь небольшие (если не сказать: маленькие) группы экстремистов. Когда вы уничтожите их (нам, к примеру, это не составило особого

труда), миссия закончится.

Миссия четвертая



Цель:

*1) уничтожить башни контроля **ВВС**.*

*2) привести отряд в точку **#2**, при этом артиллерия не должна пострадать!*

Ограничение по времени: 20 минут.

Огневая поддержка: нет.

Итак, мы сопровождаем артиллерию по пути к новой позиции. Леса кишат врагами, а территория, куда нужно привести артиллерию, контролируется бомбардировщиками. Ну, а бомбардировщики, в свою очередь, контролируются тремя башнями. Стало быть, башни нужно уничтожить в первую очередь.

Эту миссию следовало бы назвать «адреналино-партизано». Здесь нужно все делать очень быстро и четко. Одна единственная общая рекомендация: избегайте контактов с врагом всеми силами. И **Refit truck** не забудьте.

После высадки ОЧЕНЬ БЫСТРО двигайтесь по маршруту, указанному на карте. Лес не обходите, это чревато новой схваткой и потерей времени. Выжигайте его. Если все будет в порядке, то вам грозит одна-единственная схватка с горным патрулем: **Catapult** и легким танком. Приведите технику в порядок и бегите к точке А. Там оставьте артиллерию и **Refit truck**, а сами уходите в горы. Избегая попадания в эпицентры бомбовых ударов **Aerotech**, двигайтесь к первой башне. По дороге уничтожайте все замаскированные стационарные ракетные установки — для того, чтобы расчистить путь артиллерии. Прежде чем уничтожить башню, уберите все, что ее защищает — ракетные комплексы, легкие танки, мобильные ракетные установки. После уничтожения первой башни противник атакует вас отрядом мехов **Cougar**. После их уничтожения займитесь башней, находящейся в районе точки **#2**. Вокруг нее так же не должно уцелеть ничего из защитных систем — ведь там будет стоять артиллерия, которая в ближнем бою беззащитна. Затем уничтожьте третью башню — самую северную. Ее защитные системы можно не трогать — артиллерию им не достать.

Ее, родимую, тем временем надлежит в темпе вальса отправить по направлению к точке **#2** и неплохо бы выслать пару мехов (из тех, что сохранились получше) для прикрытия тылов — есть небольшая вероятность, что к этому времени до артиллерии попытаются добраться. После того, как артиллерия займет боевую позицию, миссия будет успешно завершена и занесена в ваш послужной список.

Миссия пятая



Цель:

*1) уничтожить энергетический комплекс **АЛЬФА**, расположенный в точке **#1***

*2) уничтожить энергетический комплекс **БЕТА**, расположенный в точке **#2**.*

*3) уничтожить энергетический комплекс **ГАММА**, расположенный в точке **#3**.*

Огневая поддержка: шесть малых ударов артиллерии, четыре больших удара артиллерии.

Итак, мы почти подобрались к последнему оплоту Дымчатых Ягуаров — космопорту. Но, прежде чем нанести удар по этому комплексу, руководство решило вывести из строя основные энергетические станции, снабжающие системы защиты и связи космопорта. Этим-то мы и займемся. **Refit truck** не забудьте.

Сразу после высадки идите к точке **#1**. Количество защитников невелико, наши в тельняшках... Короче говоря, в скором времени вашему взору предстанут несколько генераторов и центр управления сенсорами, обнесенные аккуратным бетонным заборчиком. Проведите ремонт, затем захватите ТОЛЬКО центр управления сенсорами, и... ждите. Не пройдет и минуты, как к вам в гости наведаются два Masakari. Справиться с ними, как вы понимаете, несложно, особенно если взорвать перед их тупыми носами топливохранилище, расположенное неподалеку от точки **#1**.



Теперь вернитесь к генераторам и уничтожьте два из трех (не все!). Затем отправляйтесь по маршруту, указанному на карте, к точке **#2**. Гмм... доходим до северо-восточного угла карты, ломаем несколько тяжелых танков, идем на юг... Нашли? Хе-хе! Если нашли, то вы знаете, о чем я говорю. ПОЛЯ стационарных ракетных установок. Их надо бы к рукам прибрать... Две башенки управления расположены друг напротив друга относительно дороги, легкий мех вполне успеет добежать и захватить сначала одну, а потом и вторую. Теперь (если он еще может хо-



дить) поднимитесь им на ярко-коричневый холм — с него доступен великолепный обзор. В районе точки **#2** нас, оказывается, поджидают две группы **Uller'ов** — по каждой надо нанести большой удар артиллерии. Затем такой же удар надо нанести по мосту А. Все, переводите всю группу к точке **#2**, добивайте выживших, взрывайте генераторы (все). Воу, рядом еще и ремонтный бокс! Прямо рай на земле.

Починились? Все, собирайте манатки. Через две минуты всей группе приказано быть в районе точки **#1**. Дошли? Оставьте здесь одного меха, а сами идите к точке **#3** — через мост и на юг. Подходя к базе, постарайтесь не обращать внимания на огонь противника (он там будет просто зверский) и вывести из строя генераторы. В этом вам помогут остатки артиллерии.

После уничтожения генераторов в точке **#3** выведите из строя последний генератор в точке **#1** — у вас для этого там мех припасен. Все, основная база осталась без электричества, придется в котельную идти...

Миссия шестая и последняя



Цель:

1) вывести из строя или захватить башни управления периметральными стационарными системами обороны.

*2) уничтожить комплекс орбитальных пушек в точке **#2**.*

*3) уничтожить комплекс орбитальных пушек в точке **#3**.*

*4) уничтожить комплекс орбитальных пушек в точке **#4**.*

Ограничение по времени: 35 минут.

Огневая поддержка: три больших удара артиллерии, три малых удара артиллерии.

Эх, играй, гармонь! Держитесь, Ягуары! Грядет ваш разгром! А нам грядет подкрепление! Только э... А оно не может сесть, гражданин начальник! Не может сесть на планету Порт-Артур наше подкрепление, потому что Дымчатые Ягуары разместили на территории космопорта последние орбитальные пушки. Ну, так что ж теперь, детишек без праздника оставить?!

Праздник состоится. Если руководство в вашем лице будет умело действовать.

Итак, давайте подбирать кадры. Я не имею в виду пилотов; в этой миссии будут задействованы те, кто выжил и дожил. А вот мехов нужно подобрать как следует.

Вот где вы реально прочувствуете эффективность, с которой прошли предыдущие миссии! Если вы бились, так сказать, словно тигр, то у вас на руках вполне может оказаться набор, с которым в последнюю миссию вошли мы: шесть **Masakari**, **Cougar** с разведывательным оборудованием, четыре **Swiftwind'a** и **Refit truck**. Ну, а если вы тянули с горем пополам, ломали собственную технику и гробили пилотов, то, возможно, вам придется использовать какой-нибудь **Centurion**, **Catapult** и **Commando** — больше ни на что денег не хватит. Скажем честно: вариант с тигром предпочтительней.

После появления на подступах к базе соберите в большую кучу своих **Masakari** и идите по маршруту, указанному на карте, в сторону точки **#1**. В лесополосе придется прожечь небольшое окошко, но это мелочи. Выходите на дорогу. Как вы поняли, мы находимся напротив главного входа в космопорт. Подступы к нему заминированы, и до недавнего времени безболезненно пройти внутрь можно было только по этой самой дороге. Но вот беда: узнав о вашем приезде, Ягуары решили исключить этот вариант и обезопасили себя огромным ракетным комплексом: более 50 установок по всему периметру базы.

Но нет, нас такими пустяками не возьмешь! Против нас Клиффорд ставить надо! Нет его у Ягуаров? Ну, вот и замечательно. Кстати, мы давно подумывали, как бы приобрести в личную собственность полсотни ракетных установок, да подешевше...

Двигайте на место, где сейчас находятся ваши **Masakari**, все остальные юниты. Пока они выходят на позицию, хватайте **Masakari** и, используя запатентованный в 1242 году немецко-фашистскими захватчиками тактический прием «Свинья», бегите через заросли ракетных установок на восток, вышибайте на бегу кусок стены (не задержи-



вайтесь — ракетные установки сделают из вас котлеты), проходите в проем, ломайте вторую стену, что напротив первой, и... Зона А! Вот они, на ногу намотаны, башни управления этими ракетными установками! Взяли? Теперь гоните туда срочно **Refit truck** и все остальное. Пока идет ремонт, прогоните в разных направлениях — одну на восток, одну на север, одну на юг — **Swiftwind'ы** — они заплатят своими ма-а-ленькими жизнями за вашу компетентность в обстановке перед финальной атакой. Обстановка прояснилась? Отлично. Берите всех, кроме **Refit truck**, и идите по отмеченному на карте маршруту в зону В. Там вас встретит обилие мехов **Vulture**, но вам ведь не привыкать... Теперь аккуратно ломайте стену, выводите из строя местный генератор энергии стационарных пушек... Ву а ля! Взрывайте орбитальные пушки, только НЕ ЛЕЗЬТЕ В ГЛУБЬ БАЗЫ. Там вас только и ждет такой отряд, что ... Не влезай — убьет.

Возвращайтесь в зону А (тем же путем). Оттуда идите по указанному маршруту к точке **#2**. В районе зоны С на вас нападет отряд **Cougar'ов**, один **Masakari** и несколько мехов **Thor**. В этом бою нужно использовать все подручные средства (в том числе артиллерию и местный склад топлива, который больше никому не понадобится). Прорвались? Подгоните **Refit truck**, починитесь, идите дальше по маршруту на восток, затем сверните по стене на юг. Отыскав локальный генератор энергии, уничтожьте его, затем ломайте стену и взрывайте орбитальные пушки в точке **#2**. На шум прибегут **Madcat** и **Masakari**, но ведь их всего двое... После боя по необходимости посетите местный ремонтный бокс (на него-то вы наткнетесь обязательно) и выходите через пролом в стене на свет Божий.

Соберитесь с силами — финальный рывок. Бегите по указанному на карте маршруту на восток, к точке **#4**. Не обращайте ни на кого внимания, прорывайтесь к орбиталкам. Пара мехов не дойдет, выжившие концентрируют внимание на орбитальных пушках, артиллерия помогает... Ура-а-а-а-а-а-а-а! Салют. Ух!

Если вы дошли до этого места, то для вас игрушка закончилась. Мы поздравляем вас и надеемся, что наши советы и рекомендации вам помогли, а напоследок... Попробуйте еще раз пройти **MechCommander**. Хе-хе.

СИ



Олеся **ЛАСКОВА**,
Александр **ЧЕРНЫХ**

COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES

ТаКтИкА

ПРЫГИН
В.В. aka **PnArdy**

ОБЩИЕ СОВЕТЫ

1. Берегитесь вражеских автоматов и ружей — у них больший радиус поражения по сравнению с вашими пистолетами;

2. Гарпун действует только с очень близкого расстояния, почти вплотную, фактически, как нож;

3. Во время штурма вражеского опорного пункта старайтесь действовать тихо и не давать патрулю поднять тревогу. В противном случае вам придется иметь дело еще, как минимум, с несколькими автоматчиками;

4. Вы можете прятаться в домиках без фашистских флагов — немцы не умеют их обыскивать. Но не забегайте в домики с флагами — внутри вас ничто не спасет от нескольких автоматчиков;

5. Убирайте трупы убитых немцев из поля видимости живых патрульных;

6. Вы также можете закапываться в снег и грязь, но без особой необходимости не бегайте по ним — остаются следы, которые исчезают лишь спустя некоторое время;

7. Старайтесь перемещаться короткими перебежками и все время ложиться в конце — таким образом, вы будете вне зоны видимости часовых;

8. Помните, что у каждого коммандос свои функции: не пытайтесь взорвать что-нибудь снайпером или завести машину водолазом, даже ящички, которые вам сбрасывают с парашютом, предназначаются не всем, а в основном минеру.

9. Не переусердствуйте с двойным щелчком: еще один двойной щелчок заставит коммандос с бега снова перейти на шаг.

ОБ ИГРЕ

В RTS-стратегии **Commados: Behind the Enemy Lines** основной упор сделан на молниеносные точечные тактические операции. Вам дается всего шесть человек американских коммандос (в идеале, подчас — меньше), каждый из которых профессионал в своей области. Итак, парад алле, представляем бравую шестерку: зеленый берет, снайпер, минер, шофер, шпион и морской пехотинец. Все вместе они представляют собой поистине мощнейшую диверсионную бригаду, которой по силам любые задачи. Задания в миссиях чрезвычайно разнообразны и тактически грамотно продуманы: вам предстоит уничтожать и выводить из строя стратегически важные объекты: здания, заводы и оборудование, мобильные боевые единицы, а также освобождать заложников. Однако, в основном требуется осуществлять различные диверсии в тылу врага. При этом можно пользоваться практически любыми подручными средствами: снаряжением, которое ваше заботливое командование сбрасывает вам с парашютом, захватывать немецкую военную технику (грузовики, танки, самолеты, катера), оружие и обмундирование. Помимо всего прочего, можно прятаться в зданиях, закапываться в снег и грязь, перерезать колючую проволоку и карабкаться по крутым склонам на самый верх неприятельского лагеря.

Немцы же представлены в основном патрульными (среди них много заядлых курильщиков, но это никак не влияет на их острые зрение и слух) и различной боевой техникой: грузовики, танки, самолеты, станковые пулеметы и др. К слову, в некоторых миссиях требуется взорвать вражескую подводную лодку или угнать самолет.

Говорить об AI противников конечно можно, но... Commandos — отнюдь не wargame и даже не стандартный C&C-клон, по части реалистичности игра более чем условна. К примеру, если часовой слышит выстрел или видит подозрительные следы на снегу, он, конечно, тут же бросается выяснять их происхождение и, при необходимости, поднимает тревогу и вызывает подкрепление. Однако далее начинаются сплошные условности — когда отгремела и отвыла свое сирена, патрульные продолжают обычные маршруты «туда-сюда» и просто забывают о происшествии, даже если под их ногами валяется труп напарника по караулу (он так и останется валяться на земле, и на него больше никто не обращает внимания; хотя бы отволакивали в какой-нибудь похоронный сарайчик). Кроме того, все действия ваших коммандос в изрядной степени идеализированы — шпион будет «шпрехать» с немецким солдатом или офицером, тем самым отвлекая его внимание, бесконечно долго; если вы находитесь вне зоны обзора противника, то он вас будет игнорировать, как бы вы ни старались привлечь к себе внимание (разве что откроете огонь из пистолета). По неизвестным причинам немцы не имеют обыкновения обыскивать дома, то есть, если вы спрячетесь в какой-нибудь избушке, то можно сидеть сколько угодно, чувствуя себя, как у Христа за пазухой. Но это не баги или промахи, просто необходимо рассматривать **Commandos** как нестандартный real-time puzzle на тему Второй Мировой.

Общие впечатления, интерфейс и графическое исполнение: потрясающе детализированные карты местности (но безумно медленный скроллинг — оптимальный режим игры 512x384); красивые, но несколько угловато двигающиеся танки и грузовики (мало фаз на движение и повороты); разнообразие миссий, акцент именно на тактику и на внезапность, а не на количество боевых единиц, имеющихся в наличие; хороший звук; удобный интерфейс (в обязательном порядке выучите «горячие» клавиши — пригодится) — все это присутствует и способствует нарастанию желания посидеть за игрой еще часок-другой, так что приятные впечатления прилагаются.

СЮЖЕТ

Действие происходит во время Второй Мировой войны, когда, по мнению разработчиков, бравые американские коммандос громили непутевых немцев, срывали их наступательные операции, транспортировки вооружения, умело действуя в их тылу и, таким образом, изменяя ход Ее Величества Истории. Вообще, поиграв и **Commandos**, создается впечатление, что победа над Германией и ее союзниками — заслуга исключительно шестерки бравых американских парней... Впрочем, фанатичный патриотизм американов давно уже достал, поэтому не буду заострять на этом внимание. Почему-то в голову сразу приходят несправедливо забытые русские партизаны, Петровичи и дяди Васи, которые с немалым успехом занимались тем же самым, пуская дюжину вражеских поездов под откос за один ночной рейд в перерывах между штопкой маскхалатов и «приемов на душу», но это, видимо, уже сюжет для другой игры.

УПРАВЛЕНИЕ

Игра представляет собой стратегию в реальном времени с видом сверху и поддержкой нескольких видовых окон (иконка с камерой в меню позволяет «привязать» камеру текущего вида сверху к конкретному коммандос). Можно открыть до шести окон (по числу задействованных солдат). Есть карта, на которой красными точками отмечены немцы и ключевые здания и по которой можно быстро переместиться в нужный квадрат. К достоинствам игры следует отнести детальность и огромные размеры карт миссий (до 4000 на 4000 пикселей), к недостаткам — низкую скорость скроллинга уже при разрешении 800x600 даже на достаточно быстрой машине. В зависимости от климата панель с картой располагается то слева, то справа. Есть несколько типов ландшафтов: зеленые лесные массивы и растительность, снег, вода и пустыня. На карте нет «тумана войны» (**fog of war**). Другими словами, все боевые единицы противника заранее отображаются на карте, что дает возможность загодя планировать миссию — это еще раз подтверждает ориентированность игры именно на тактику, а не на скоропалительное взятие крепости противника. Каждая миссия напоминает головоломку, к которой можно найти верное тактическое решение (снять часовых в нужном порядке, замести следы и т.п.) и затем реализовать его.

Выбор коммандос осуществляется одним щелчком — при этом на панели справа в его рюкзаке появляется набор предметов, которые имеются у него в наличии в зависимости от его «специализации». Выбор группы коммандос производится рамкой при удерживаемой правой клавиши мыши — в этом случае справа также появляется набор предметов, доступных для всей группы (как правило, это пистолет), или щелчком по соответствующим головам коммандос в меню вместе с клавишей **Shift**. Для того чтобы коммандос передвигался быстрее, используйте двойной щелчок.

В игре можно спрятаться на время в домике (при этом курсор над домиком видоизменяется) или забраться в некоторое средство передвижения. В последнем случае управлять этим средством может не кто попало, а коммандос соответствующей специализации: если это лодка — то морской пехотинец, если это танк или грузовик — то шофер, если это самолет — то пилот (в одной из миссий требуется управлять самолетом — для этого надо освободить пленного американского пилота). Когда коммандос находится внутри здания или, например, в грузовике (то есть, его самого не видно на карте и поэтому нельзя выбрать непосредственно), то на панели справа, на рюкзаке, появляется его фотокарточка (мол, пишите письма) или группа фотокарточек, если выбрана группа коммандос. Для того чтобы вылезти из здания, щелкните на нужной

КОДЫ К УРОВНЯМ

Кроме кода к каждому следующему уровню, который выдает вам сама игра по мере прохождения, есть еще универсальные коды, действующие в любом случае:

Mission 1: начало игры
Mission 2: 4JJXB
Mission 3: ZDD1T
Mission 4: RFF1J
Mission 5: K4TCG
Mission 6: MIR4M
Mission 7: 7QVJV
Mission 8: K99XC
Mission 9: AAAX1
Mission 10: JSGPW
Mission 11: CMODD
Mission 12: JGHD3
Mission 13: PUUWW
Mission 14: WT348
Mission 15: 139P0
Mission 16: L9IPV
Mission 17: VTIM3
Mission 18: YJOJG
Mission 19: YFCWJ
Mission 20: GDKWT

фотокарточке (при этом место перед зданием, где появится коммандос, будет выделено зелененьким курсором).

Управлять и стрелять из танка можно шофером. Танк перемещается в указанное мышкой место (в том числе и задним ходом), а стреляет по **Ctrl**. Иногда на карте можно увидеть спустившийся парашют и ящички вокруг него — из этих ящичков коммандос могут брать боеприпасы.

ЗОНЫ ВИДИМОСТИ

В игре очень многое зависит от того, попадает ли ваш коммандос в поле зрения противника. Если принимать во внимание сравнительно небольшую дальность ваших пистолетов по сравнению с ружьями и автоматами БНВП (ближайшего наиболее вероятного противника), то этот момент становится чуть ли не решающим (снайпер не поможет — у него всего 6 пуль, что, конечно, удручает). Поле зрения немецких часовых делится на две зоны: ближнюю и дальнюю. Разница в том, что при попадании лежачего зеленого коммандос в дальнюю зону, его на газоне не будет видно (эдакий крокодил Гена). В ближней же зоне, лежи — не лежи, тебя заметно, и если не будешь отстреливаться или бегом быстро уносить ноги, то славный боевой путь коммандос быстро придет к его фатальному исходу. Правда, вас не обязательно убьют. Возможно, захватят в плен и (если вы не станете стрелять) отведут в какую-нибудь наскоро сооруженную камеру, откуда вас смогут вызволить товарищи по оружию в дальнейшем (правда, это крайний вариант, пользуйтесь им лишь в безвыходном положении, когда все бойцы окружены превосходящим числом противником). Вот почему так важно большую часть действий осуществлять лежа, особенно в ситуации, когда часовых вокруг полно, лагерь хорошо укреплен, и каждое неверное движение может означать провал операции (стандартная ситуация). Для того чтобы лечь, используйте соответствующую пиктограмму в меню.

Зона видимости динамично меняется у каждого часового. Даже стоящий неподвижно немецкий солдат постоянно крутит головой из стороны в сторону. Для того чтобы узнать зону видимости конкретного часового, ткните на пиктограмму с глазом, а затем на него самого — увидите динамично поворачивающийся двухцветный зеленый треугольник. Более светлый цвет соответствует ближней зоне видимости, более темный — дальней зоне. Как видно, естественные препятствия на пути взгляда учитываются — за ними часовой ничего не видит (однако, через колючую проволоку все прекрасно просматривается — будьте осторожны), то же самое справедливо и для многоэтажных зданий, часовых на стенах и т.п. Вообще, естественные препятствия учитываются в игре везде, где только можно, причем, это касается не только зрения, но и стрельбы (например, пострелять из-за плотной изгороди не получится, но из-за колючей проволоки — пожалуйста). Понятие зоны видимости применимо не только к солдатам, но и к стационарным и мобильным боевым единицам (катера, доты, танки). Особенно достают сторожевые катера, снующие вверх-вниз по реке, со своей огромной зоной обзора.

А НА ВОЙНЕ, КАК НА ВОЙНЕ

Итак, несколько слов о тактике действий в тылу противника, иными словами, как не попадаться ему на глаза и не оставлять за собой следов.

Основной принцип в игре — четкое планирование последующих действий и выжидание нужного момента для их реализации.

Старайтесь все время двигаться либо ползком, либо короткими перебежками — меньше шансов наткнуться на какого-нибудь дальнозоркого часового, который поднимет тревогу. Помните, что на снегу остаются следы, а среднестатистический часовой реагирует на них, как бык на красную тряпку, — пользуйтесь этим обстоятельством, чтобы заманить его в ловушку и расправиться.

Если поблизости нет других часовых, то можно смело использовать пистолет, в противном случае предпочтительнее будет нож или гарпун. Кроме того, можно наброситься на часового из-под снега (берет), поставить на него капкан или вызвать специальным радиопередающим манком (берет), на звук которого он реагирует. Часовые очень чутко прислушиваются ко всему, что творится вокруг, поэтому реагируют не только на выстрелы, но даже на шум мотора грузовика, который ведет ваш шофер. Поэтому, если вам вздумалось немного «порулить» — будьте предельно осторожны, ведь отстреливаться из грузовика нельзя, и он является прекрасной мишенью для противника.

Если вы видите, что труп убитого часового попадает в зону видимости другого, то труп желательно убрать (перенести его можно беретом) куда-нибудь под кусток, иначе будет поднята тревога.

Часовые очень хорошо видят. Если вы стоите за катушками с оптоволоконными кабелями и думаете, что вас не видно, то вы, возможно, ошибаетесь. Бывает, что между бочками просачивается один тоненький лучик конуса зоны видимости, которым часовой вас и заметит. Выход один — как можно реже вставать в полный рост, а все время стараться лежать.

Если же вы хотите расправиться сразу с пятерыми автоматчиками, то вам понадобится шофер (он единственный, у кого есть автомат) или минер (забросать их гранатами). Еще один способ расправиться с ними — подождать, пока они пройдут мимо какой-нибудь бочки с горючим. В жизни каждого часового есть такая бочка... В крайнем случае, такую бочку можно незаметно на его пути поставить, а потом подбросить огоньку. Когда бочка взорвется — вместе с ней погибнет весь близнаходящийся цвет вермахта.

Если вы намерены убить кого-то, поводите над этим горемыкой курсором. Если курсор принимает вид перечеркнутого пистолета, то вы не можете осуществить действие из-за наличия преграды на линии выстрела (например, вы стоите под стеной, а часовой — на стене, то есть, надо немного отбежать от стены; или часовой на втором этаже, а вы не можете его убрать, потому что его загораживает участок стены второго этажа).

Приятно расстреливать снайпером отряд из пятерых автоматчиков в спину, убирая их по одному — остальные не заметят, что ряды поредели. Также приятно забрасывать танк гранатами — остается милое пепелище, однако, стрелять из танка куда приятнее. Можно минировать здания и сооружения - достаточно заложить мину или поставить бочку с горючим перед дверью и расстрелять ее. Правда, здания с флагом взорвать очень трудно.

Если вы стоите впятером перед избушкой с флагом, пусть даже перед ее дверью лежит капкан, управляемая мина и стоит куча бочек с горючим, то еще не факт, что диверсионный акт пройдет гладко. Избушка, возможно, не взорвется, а все, что вы понаставили у двери, сработает только на первых двух часовых (они же выбегают по одному), а остальные 8-10 сонных автоматчиков довершат дело о шестерых доблестно погибших американских коммандос.

Когда вы взрываете одно из ключевых немецких зданий, это, как правило, привлекает самое пристальное внимание, и туда направляются лучшие силы. Патрулирование продолжается до тех пор, пока не умолкнет сирена. Бессмысленно вступать с таким патрулем в конфронтацию — все равно вас перебьют. Гораздо дальновиднее будет спрятаться в ближайшем курятнике или избушке и переждать. Когда патрулям надоест бессмысленно ходить по одному месту, они вернутся на свои прежние маршруты, а вы сможете безболезненно выйти.

Лодка может сдуться при попадании нескольких вражеских пуль. Морской пехотинец вправе использовать не только свою лодку, но и захватывать немецкие — достаточно окинуть взором карту и найти ближайшую. Если морпеха видели при погружении в воду, то, как сказано в руководстве, его будет видно на всем пути следования под водой, однако я этого что-то не замечал. Как правило, под водой морпеха все-таки не видно, и можно плавать неограниченно долго, не особенно заботясь о воздухе.

Если вы хотите снять часового, который постоянно находится в поле зрения другого часового, то верным решением, наверное, будет переодеться в шпиона и, пока будут удалять первого патрульного, побеседовать шпионом со вторым, заставив его смотреть себе в глаза, а не на своего коллегу. А затем просто спрятать труп.

Если вы увидели первую попавшуюся решетку-заграждение, не торопитесь резать ее щипцами — она может быть под током. Вообще, в тылу врага следует вести себя предельно осторожно даже шпиону. Если он будет замечен в чем-то подозрительном или попытается неаккуратно отравить кого-нибудь — его мгновенно раскроют и расстреляют.

Если вы увидели в лесу парашют — это для вас. Однако, не всегда любой из коммандос может открыть сброшенный ящик и взять боеприпасы. Для каждого из них существует свой ящик, которым может воспользоваться только коммандос с конкретной специализацией. Чаще всего это минер, но не всегда.

ПСЫ ВОЙНЫ

Итак, в зависимости от миссии, в ваше распоряжение поступает несколько коммандос, часть функций у них общая (можно выбрать группу коммандос и приказать им что-то сделать), а индивидуальные возможности каждого из них описаны ниже. К общим функциям относятся: стрельба из пистолета, возможность заходить в здания и садиться в средства передвижения. Далее у каждого есть персональное холодное оружие, свое специализированное оружие и свое приманивающее оружие.

ЗЕЛЕНЫЙ БЕРЕТ

Это самый быстрый и самый часто используемый солдат. Помимо пистолета у него есть специальное передающее устройство-манок, которым можно заманивать немцев в ловушку и набрасываться сзади (достаточно установить радиопередающий манок, отбежать в сторону и затем включить его пиктограммой на рюкзаке). Манок многоразовый — потом его можно снова взять. Кроме того, берет может закапываться в снег или грязь (пиктограмма саперной лопатки) и поджидать часового, потихоньку обмерзая. Раскапываться можно правым щелчком на силуэте солдата.

Берет может преодолевать стены (курсор меняется на кирку), причем, на стену понадобится как залезать, так и аккуратно слезать. Есть миссии, когда только берет может забраться на стену немецкого форта и сбросить оттуда лестницу для остальных коммандос. Эта его возможность исключительно ценна, впрочем, как и другая — перетаскивание различных предметов. Например, он может переносить бочки с горючим и трупы часовых. Холодным оружием берету служит армейский нож «прощай, часовой».

СНАЙПЕР

У этого солдата есть бесшумная винтовка с оптическим прицелом. На карте прицел появляется в виде лупы. Если цель может быть поражена, то прицел будет выглядеть просто как лупа, если же нет — прицел становится кроваво красным. У снайпера есть всего шесть патронов к своей чудесной винтовке, так что используйте его только в случаях крайней необходимости (хотя, частенько запас патронов можно пополнить прямо на миссии).

Кроме этого, у снайпера есть пистолет и капкан. Капкан можно ставить, например, в тех случаях, когда гарантированно известно, что немцы пройдут этой дорогой. Капкан уничтожает одного человека за раз и является многоразовым. Его можно снова подобрать после использования. Снайпер в основном нужен для того, чтобы снять далеко стоящих часовых, к которым трудно подойти на близкое расстояние. Таким образом он расчищает путь для остальных коммандос.

МОРСКОЙ ПЕХОТИНЕЦ

Если уж зашло дело о воде — без морпеха вам не обойтись. Мины на себе он перетаскивать не может, так что наиболее предпочтительный вариант его использования — переправа остальных членов группы. В арсенале у морпеха имеются акваланг и надувная лодка, с которой он бегает гораздо медленнее остальных (ее легко выбросить). При желании лодку можно надуть и на земле и даже сесть в нее, но вот никуда поплыть при этом не удастся. Правильнее будет зайти на мелководье (прозрачный бережок) лицом к воде и нажать на пиктограмму лодки — она надуется и в нее можно будет сесть (помещаются трое, включая морпеха). Грести умеет только морской пехотинец, что довольно странно, впрочем, не так уж страшно.

Не всегда лодка имеется у морпеха с самого начала — иногда ее нужно отбить у фашистов (как правило, охраняется она плохо). Лодку можно повредить выстрелами — так что не стоит попадать под обстрел.

Из оружия у морпеха есть гарпун (аналог ножа, действует только с максимально близкого расстояния) и пистолет. Акваланг появляется автоматически, когда морпех заходит на мелководье.

ШОФЕР

Один из наиболее ценных ваших солдат. Умеет обращаться с любыми наземными транспортными средствами (стрельба из танка осуществляется с нажатой **Ctrl**), может перевозить остальных коммандос на грузовике. Из оружия имеет полноценный немецкий автомат и пистолет и, если умело использовать фактор внезапности, то и с пятерыми справится одной очередью. У автомата количество патронов не ограничено, так что пользуйтесь на здоровье. Когда шофер ведет машину, он не может отстреливаться, а часовые видят его за версту — имейте это ввиду, когда садитесь в грузовик.

МИНЕР

Минер, кроме пистолета, имеет в своем арсенале гранаты, часовые мины и управляемые динамитные шашки. Гранаты, например, можно использовать против пехоты или танков, а мины - против зданий и сооружений. Часовые мины взрываются сами по себе через некоторое время, достаточное для того, чтобы минер отбежал. Управляемые мины взрываются по сигналу минера, когда в этом появится необходимость. Многих припасов у него в самом начале нет — их скидывают с парашютом. Задача остальных — расчистить минеру путь до парашюта. Кроме того, у минера есть щипцы, которыми он перекусывает ограждения из проволоки, но при этом ограждение должно быть обесточено.

ПРОХОЖДЕНИЕ

MISSION 1: BAPTISM OF FIRE



У вас в распоряжении зеленый берет, шофер и морпех. Необходимо взорвать **Relay Station** — что-то вроде немецкого передатчика. Ваши коммандос рассредоточены в разных местах карты. С какого из них начинать — все равно.

Морпехом подкрадитесь сзади к патрулирующему немцу и расстреляйте его из пистолета. Лодку на берегу охраняет часовой. Другой, с ружьем, ходит по берегу — дождитесь, когда он пойдет вверх от вас. Подбегите к неподвижному часовому сзади, очень близко, и расстреляйте его гарпуном — иначе вас заметит патрульный с ружьем. Затем бегите обратно за камень и ложитесь. Часовой с ружьем развернется, увидит труп товарища, закричит «Аларм!» и успокоится. Когда он снова пойдет вверх, подбегите сзади и расстреляйте из пистолета.

Зеленым беретом бегите налево, туда, где на снегу виднеются следы патрульного с ружьем, и зарывайтесь в снег, пока часовой идет к баррикаде. Он снова вернется, постоит над вами на снегу (не высовывайтесь — пока выхватите оружие, он успеет сделать пару выстрелов). Дождитесь, когда он снова пойдет обратно, вылезайте и стреляйте ему в спину из пистолета. Затем ползите к баррикаде и прячьтесь под левой стеной — иначе за ежами вас увидят автоматчики, охраняющие грузовик. То же самое произойдет, если вы попытаетесь перелезть сейчас через ограду и обезвредить часового с ружьем.

Когда автоматчики пойдут к зданию, бегите шофером к грузовику и прячьтесь за ним (ложитесь). Когда они снова подойдут, расстреляйте их из автомата и снова ложитесь за грузовиком. Среагирует часовой с ружьем у дома и станет внимательно осматривать территорию. Подождите, пока он успокоится и вернется на свой пост. Беретом перелезайте через ограду и ножичком закалывайте немца с ружьем.

Морпехом берите лодку на берегу и плывите к двум другим коммандос. Перевозите их на большой остров и высаживайте на берег внизу, где нет часовых. Бегите к зданию и осмотритесь. Спрячьтесь втроем за стеной. Вверху увидите немца за крупнокалиберным пулеметом; передатчик охраняется тремя фашистами с автоматами — они ходят по кругу.

Беретом ползите к немцу за пулеметом, пока трое часовых далеко. Зарежьте его ножом и быстро уползайте обратно за угол дома, к своим, намеренно оставляя на снегу явные следы. Трое немцев увидят следы и побегут к углу дома — тут-то их и будет поджидать шофер с автоматом. Дальше можно уничтожить еще двоих охранников в правой части острова или сразу подтащить беретом бочки с горючим к передатчику и взорвать его (я подтащил три бочки — часовой не реагирует).

MISSION 2: QUIET BLOW-UP



Вас пятеро. Вам нужно пробраться на базу и взорвать здание, похожее на резервуар с горючим или какой-то завод. В зданиях с флагами есть немцы. Если вас обнаруживают — это вызывает тревогу и появление автоматчиков из избушки с флагом, так что лучше не дать им этого сделать.

Беретом постреляйте в воздух, когда средний часовой будет поблизости —

он прибежит на выстрелы и как раз наткнется на берета, который спрятался за забором и поджидает его. На выстрелы сбегутся еще двое охранников — убейте и их, как только они попадут в зону поражения.

Подождите, пока патрульный катер не проплывет по реке (шум мотора), и бегите к воде. Переплывите реку с аквалангом, встаньте под стеной и убейте часового на ней. Берегитесь охранника с ружьем справа (он далеко видит) и катера (с него тоже могут вас заметить на берегу). Переплывайте реку с аквалангом обратно, надувайте лодку и перевозите снайпера и берета, а во второй заход — минера и шофера. Чтобы быстро залезть/вылезти из лодки, выберите группу коммандос и щелкните на лодке. Вылезти — щелкните по очереди на фото каждого из коммандос на рюкзаке в правой части экрана. Сразу же вылезайте из лодки, берите ее и ложитесь. Все время следите за тем, чтобы вас не заметил охранник с ружьем справа и поблизости не было катера — иначе будет жуткая пальба.

Беретом залезайте на стену и спустите лестницу, затем сразу ложитесь. Поднимитесь снайпером по лестнице и тоже ложитесь. «Снимите» снайпером часового в центре. Подкрадитесь беретом к часовому у ворот — и ножичком его. А тело отнесите куда-нибудь подальше от прогуливающегося за воротами охранника с ружьем. Затем перетащите 4 бочки к входу в домик со свастикой. Когда оттуда выбегут немцы, они станут прогуливаться по пятачку. Бочки нужны, чтобы этих пятерых с помпой отправить к праотцам.

Затем все коммандос прячутся в угловой избушке (левая), а минер закладывает две часовые мины у стен завода и тоже бежит в избушку.

Фашисты переполошатся, но никого не найдут (в домиках они смотреть не умеют). Когда все успокоится, по пятачку станут прогуливаться только пятеро немцев. Они будут проходить мимо бочек — выскочите одновременно вчетвером или впятером и скажите им «Сыр» (выстрелом в бочку взорвите всех). Остальных, которые выбегут, добейте.

При этом ВСЕ ваши коммандос должны остаться в живых. Прибежит часовой, который прогуливался с ружьем за воротами — убейте и его. Снова в избушку и отсиживайтесь. Прибегут еще немцы, побегают вокруг и уйдут патрулировать за воротами. Вылезайте из избушки и впятером садитесь в грузовик. Разгонитесь и пробейте шлагбаум — при этом грузовик на секунду остановится (этого может быть достаточно, чтобы вас засекли немцы, поэтому можно пробить шлагбаум и отъехать обратно, снова выжидая удобного момента, но уже с чистой дорогой). Две группы немцев по 5 человек патрулируют за воротами. Вы должны проскочить, пока они на достаточном расстоянии от вас, иначе они расстреляют грузовик.

Если одного из ваших людей схватят и посадят за решетку в какой-нибудь из домиков по периметру базы, остальные смогут освободить его позже.

MISSION 3: REVERSE ENGINEERING

Вас четверо, есть шпион. Надо взорвать электростанцию, затем приедет грузовик в левом верхнем углу (северо-запад) карты. Не поднимайте тревогу — из домов повыбегают автоматчики.





Втроем (без шпиона) перестреляйте в спину троих патрульных немцев. Ползите беретом по самому верху карты до плотины (так его не заметит курящий с ружьем). Теперь подползите на безопасное расстояние ко второму немцу у плотины на этом же берегу и пристрелите его несколькими выстрелами. Снова сразу ложитесь, подползайте сзади к первому немцу — и ножичком его в спинку. Ниже, ближе к реке, тоже ножичком, уложите еще одного немца с ружьем. Бегите шпионом и морпехом к этому месту.

Плывите вниз с аквалангом, до конца реки, где на берегу лежит лодка. Вылезайте на берег и гарпуном убейте охранника. Берите лодку, возвращайтесь за беретом и перевозите его на ближний берег, внешний по отношению к стенам базы (при этом второй патрульный должен идти от вас, а не к вам, чтобы не заметить высадку). Сдуйте лодку и займите позицию «лежа». Беретом устраните охранника и бегите за вторым патрульным, который завернул за угол и пошел к палаткам. За палаткой спрячьтесь и «немножко зарежьте» его без звука на обратном пути. Теперь переплывайте с аквалангом на соседний берег уже внутри базы и, пока охранник, разгуливающий вдоль стены, идет по направлению от реки, вылезайте и бейте гарпуном ближнего охранника, а затем быстро бегите ко второму и прикончите его, пока тот не развернулся и не поднял тревогу. Ложитесь и ползком к реке — вас может заметить охранник в дальнем правом углу. Плывите и вылезайте из воды за катушками у другой стены базы. Бегите вдоль стены до угла и порешите охранника, охраняющего одежду. Затем — охранника с ружьем рядом. Наконец, сбегайте к реке — там у дома стоит последний охранник и курит табак. Убейте и его. Сплавайте за шпионом и привезите его на лодке. Шпионом возьмите одежду и садитесь в лодку. На обратном пути подберите берета и возвращайтесь в исходную точку, к четвертому коммандос. Теперь можно шпионом пересекать плотину — немцы его примут за своего.

Шпионом идите на базу, огражденную сеткой под напряжением, и отвлеките охранника, который стоит примерно в ее центре и смотрит на берег. По берегу ходят двое часовых и они находятся в поле видимости этого охранника. Их вполне можно незаметно убрать по одному, но охранника на базе при этом надо отвлечь — иначе он поднимет тревогу. Пока шпион разговаривает с охранником на базе, вылезайте морпехом на берег базы и снимайте первого часового, пока второй идет в противоположном от вас направлении. Затем быстро залезайте в воду и плывите ко второму часовому. Когда он развернется и пойдет в обратную сторону, быстро вылезайте и режьте его со спины гарпуном (это надо сделать до того, как он обнаружит труп своего коллеги). Когда дело сделано, остается переправить остальных коммандос на лодке и перенести трупы охранников в безопасное место, чтобы они не попали а зону видимости охранника, отвлекаемого шпионом, когда он снова развернется.

ШПИОН

Это, пожалуй, самый легко вооруженный из ваших солдат. У него всего-то есть пистолет и шприц с ядом. Но ему нет цены, когда он переодет в форму немецкого офицера. Изначально формы нет — надо просто внимательно изучить карту и найти у немцев нечто, похожее на деревянную панель с гвоздиками для одежды под открытым небом. Шпион может взять одежду и переодеться офицером (появляется погон на рюкзаке) — при этом он станет «своим» для окружающих немцев и даже сможет болтать с ними на своем ломаном немецком, с трудом скрывая техасское произношение. Подобными «беседами» шпик отвлекает отдельных патрульных и даже небольшие отряды, которыми командует немецкий офицер. Под «отвлекать» подразумевается возможность управлять зоной видимости конкретного немца все время, пока он разговаривает со шпионом (для этого надо нажать на погон и указать на немца — они начнут разговаривать). Попытка пойти куда-либо или повторное нажатие на погон прекращает отвлекающий разговор, и немец немедленно возвращается к своим обязанностям. Часовой всегда будет поворачиваться к вам лицом, что позволит другим коммандос тихо действовать за его спиной. До того как шпион надел немецкую одежду, он является самым слабым из коммандос, но может выполнять общие функции всех остальных. Как только шпион становится немецким офицером, некоторые функции им утрачиваются, например, он не сможет ползать. Еще одной немаловажной функцией шпиона является возможность лечить других коммандос с помощью аптечки.

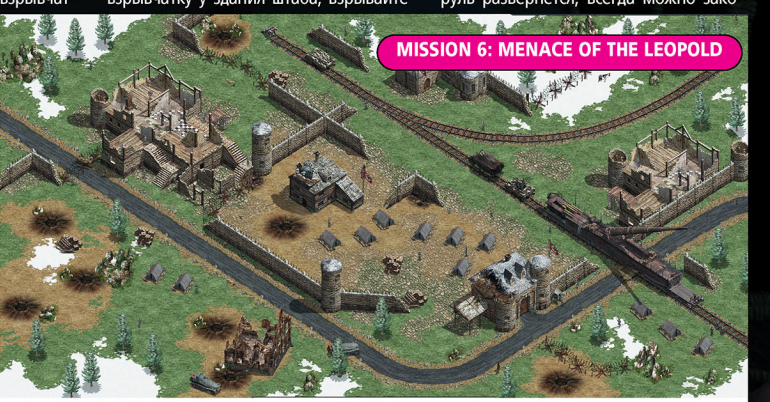




MISSION 4: RESTORE PRIDE

Шпионом отключите ток, подведенный к ограждению базы. Это делается на распределительном щите в ее центре. Теперь минер может перерезать прутья ограждения, проникнуть на базу и украсть несколько мотков взрывчатки. Один заряд можно использовать, чтобы взорвать дот на берегу, второй — чтобы взорвать ключевое здание в центре базы. Как только оно будет взорвано, туда сбегутся все часовые, а вам останется только с боями прорываться на северо-запад, куда за вами приедет грузовик.

Теперь, когда основные элементы тактики миссии были подробно описаны, остановимся лишь на ключевых задачах последующих уровней.



MISSION 6: MENACE OF THE LEOPOLD

MISSION 4: RESTORE PRIDE



Снимите часовых на берегу, но не дайте моторизованной БРДМ добраться до лагеря и поднять тревогу. Найдите парашют и возьмите оттуда все припасы (каждому коммандос — свое). Арку — вход в немецкий штаб — можно либо разрушить, либо заблокировать, используя грузовик, который курсирует между железной дорогой и штабом. Это нужно, чтобы поменьше немцев понаехало после взрыва. Минером заложите взрывчатку у здания штаба, взрывайте и уплывайте, воспользовавшись катером на пристани.

MISSION 5: BLIND JUSTICE

Шпионом украдите одежду и переоденьтесь немецким офицером. Вам нужно взорвать радар на холме. Туда можно добраться либо канатной дорогой, либо карабкаясь по скале в правой нижней части. Однако, в нижней части карты есть минные поля — изучите следы патруля и идите беретом след-в-след, никуда не сворачивая. Когда патруль развернется, всегда можно закопаться в снег. Для того чтобы сесть в кабинку канатной дороги, нужно отвлечь охрану северного поста — это можно сделать телефонным звонком с южного поста. Вражеский барак вверху лучше уничтожить. Когда поднимитесь на холм, взрывайте радар. Отход осуществляется на припаркованном у антенны автожире (гибрид самолета и вертолета).





MISSION 5: BLIND JUSTICE

MISSION 6: MENACE OF THE LEOPOLD

В этой миссии вам нужно взорвать гигантскую гаубицу-бронепоезд Леопольд. Танк на юго-западе можно взорвать не опасаясь, что это привлечет внимание немцев в бараках. Как только гаубица будет уничтожена, за вами приедет грузовик на северо-востоке.


MISSION 7: CHASE OF THE WOLFS



MISSION 7: CHASE OF THE WOLFS

Теперь вам предписано уничтожить доки с подводными лодками. Найдите взрывчатку у парашюта, заложите ее в верхней части корпуса лодок, поближе к торпедам, чтобы взорвать их полностью. Здесь вам придется захватить танк SDKF2. Затем отходите в правую часть карты, к деревне, берите рыбацкий баркас и плывите к красному бую на юго-востоке.

MISSION 8: PYROTECHNICS

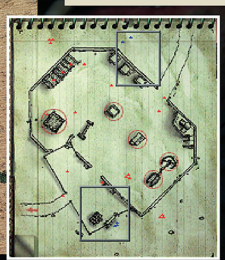
В этой миссии нужно взорвать все, что имеет отношение к горючему: бочки, хранилища и большой резервуар, похожий на водонапорную башню, впрочем, название миссии иного и не предполагает. После этого за вами приедет джип с северо-востока (дорога справа), но если не убрать пару стационарных пулеметов, нацеленных в этом направлении, и пушечку (можно взорвать бочкой), то джип до вас не доедет. Разрешается прятаться в домах от докучающих немцев после каждого взрыва.


MISSION 8: PYROTECHNICS


MISSION 9: A COURTESY CALL

MISSION 9: A COURTESY CALL

Ваша задача — уничтожить как можно больше зданий на базе, не потревожив немецкие танки Пантера, Антенну, Центр коммуникаций, Бункер, Склад оружия и Штаб. Как только все перечисленное взлетит на воздух, за вами приедет грузовик по дороге на юго-запад.

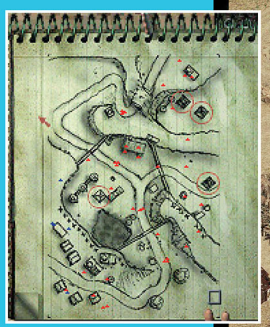



MISSION 10: OPERATION ICARUS

MISSION 10: OPERATION ICARUS

Здесь вам надо освободить пилота и взорвать склад с боеприпасами неподалеку. Можно использовать танк, но действуйте осторожнее — лишь один из них не занят немцами. Затем нужно добраться до полевого аэродрома, уничтожить вражеские истребители и улететь на стареньком B52.





MISSION 11: IN THE SOUP



MISSION 11: IN THE SOUP

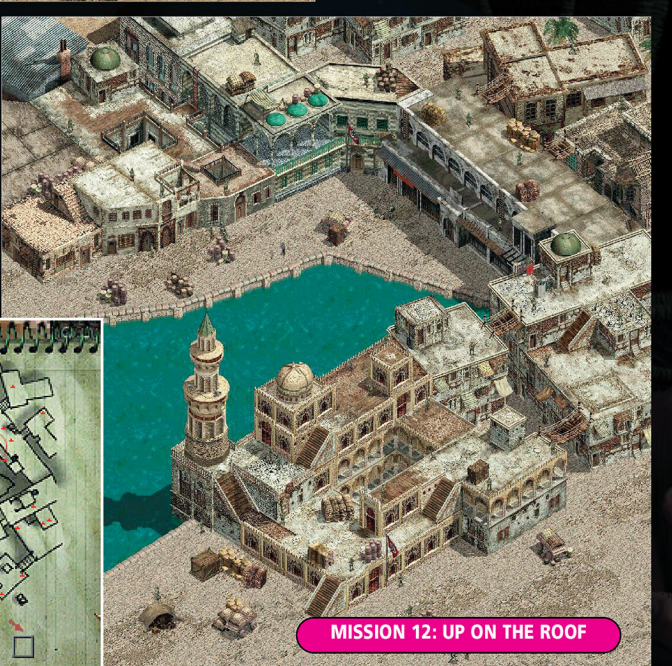
Основная задача на этом этапе — уничтожить нефтяные вышки. Первоначально для снятия основного числа часовых действуйте по привычной схеме двумя коммандос — беретом и шпионом. Они великолепно справятся со всеми одинокими патрулями. Патруль, состоящий из немецкого офицера и двух рядовых, можно снять гранатой (она в дальнейшем не пригодится, а время сэкономит), а можно и капканом, но тогда придется повозиться. Далее прорывайтесь к нефтяным вышкам, «минируйте» их бочками и метким выстрелом внесите небольшое разнообразие в неторопливую нефтедобычу. После чего садитесь в броневик и сматывайтесь из пекла событий.

MISSION 12: UP ON THE ROOF

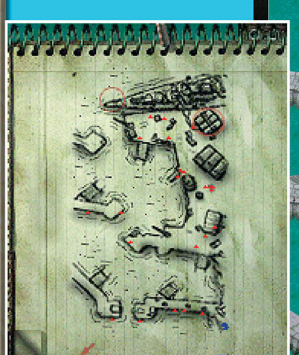
Опять освобождение пленного. Действуйте шпионом, он «вынесет» своим шприцом кучу солдат. Иногда, впрочем, можно и подозвать на помощь берета, но действуйте аккуратно — патрульных очень много.

Не жалейте патронов снайпера на патрули немцев (по три человека). Так же пригодится автоматчик; не лишней будет и стрельба из всех стволов. После высвобождения пленного отправляйтесь к машине, предварительно сняв патруль из пяти человек.





MISSION 12: UP ON THE ROOF





MISSION 13: DAVID AND GOLIAPH

MISSION 13: DAVID AND GOLIAPH

Необходимо уничтожить резервуары с горючим и запустить торпеду в суперкорабль вермахта. Действуйте в основном беретом и морпехом — сладкая парочка уложит большую часть патруля. Минер должен установить взрывчатку, а снайпер — отстреливать патрули. Офицеров снимайте ножом, чтобы не поднимать лишнего шума, еще успеете его поднять. После того, как минер выполнить свою работу, за дело должен взяться морпех, которому необходимо выпустить торпеду по кораблю.



MISSION 14: D-DAY KICK OFF

Необходимо разнести орудия, которых аж четыре штуки. Сложная миссия, которая частенько требует не столько красивого решения, сколько слаженных и точных действий. Патрули уничтожайте с помощью ножа берета, капкана минера и гарпуна морпеха. Главное, действовать быстро, но аккуратно. Лучше всего, если вы уберете сначала всех часовых и патрульных, и только после этого перейдете к уничтожению орудий.



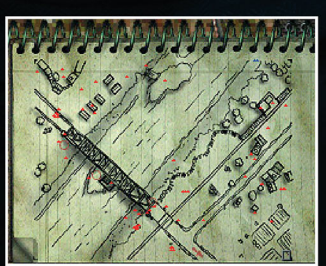
MISSION 15: THE END OF THE BUTCHER

Необходимо прикончить маниакального немецкого генерала (до его эвакуации), по приказам которого были зверски убиты тысячи участников французского Сопротивления. Действуйте шпионом (он первоначально без формы, поэтому будьте крайне осторожны) и изредка морпехом, а патроны снайпера приберегите для генерала и его личной охраны. Увы, на этой миссии отсутствует берет, и его нехватка порой весьма сильно ощущается. Патруль можно поймать на дешевый трюк с автомобилем (а заодно и подорвать штаб) — отвлекаем старшего офицера шпионом (он должен к тому времени уже раздобыть форму), а водителем тем временем подгоняем автомобиль. Главное, не потеряйте шпиона, взрыв будет нешуточный. Эвакуация производится в правом верхнем углу карты.



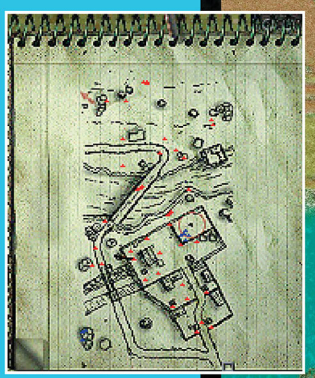


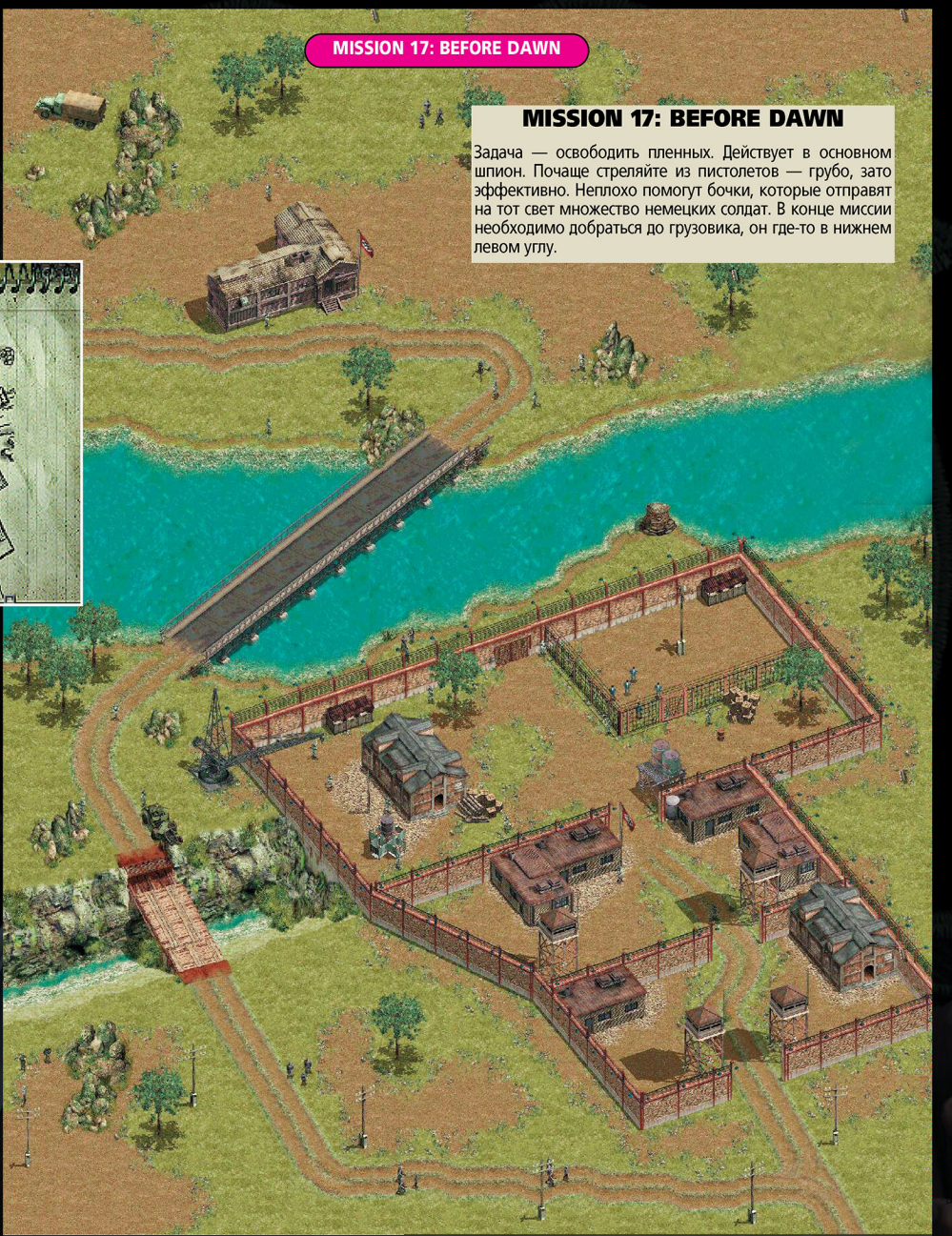




MISSION 16: STOP WILDFIRE

Основная задача — ликвидировать четырех минеров, которые держат руки на кнопках детонатора. Если они успеют осуществить взрыв, миссия считается проваленной. Миссия не из легких, так как действовать вы будете лишь тремя коммандос. На начальном этапе главное — как можно скорее добыть форму для шпика. Некоторых противников можно, не гнушаясь, убивать с трех стволов, но не переусердствуйте, от подобных выстрелов слишком много шума. Уничтожить минеров, которые, кстати, даже не вооружены, необходимо всей троицей — морпех берет на себя двоих, а оставшихся поровну делят между собой шпион и снайпер. Хотя, вероятно, возможны и другие варианты. Отбытие — на грузовичке.



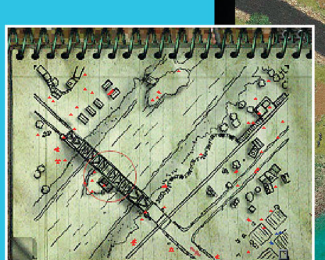


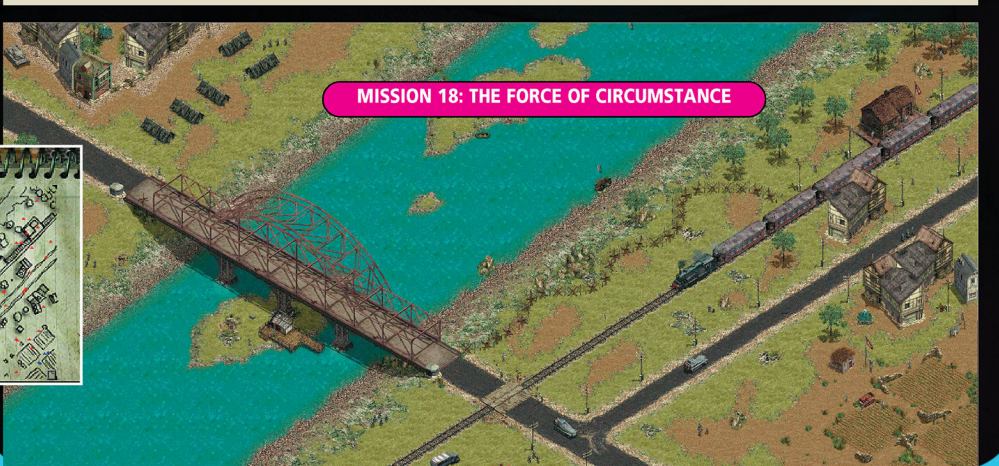
MISSION 17: BEFORE DAWN

Задача — освободить пленных. Действует в основном шпион. Почаще стреляйте из пистолетов — грубо, зато эффективно. Неплохо помогут бочки, которые отправят на тот свет множество немецких солдат. В конце миссии необходимо добраться до грузовика, он где-то в нижнем левом углу.

MISSION 18: THE FORCE OF CIRCUMSTANCE

Необходимо подорвать мост. По идее, необходимо от миссии к миссии действовать все более красиво, я же предлагаю действовать более нагло. Не слишком уж страшитесь патруля и сирен — палите в несколько стволов и не думайте ни о чем. Обязательно доберитесь до танка. С его помощью уничтожьте ключевые силы противника (особенно обратите внимание на ДОТ и усиленные патрули). Минером взрывайте мост и с боями уходите на грузовике.





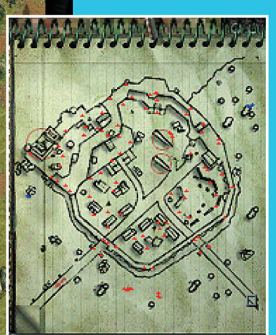




MISSION 19:FRUSTRATE RETALIATION

Уничтожить три ракеты. Уничтожаем весь близлежащий патруль «ловлей на живца». Стреляйте из всех стволов, не бойтесь наделать шума. Потихоньку пробираемся к ракетам, используя для прикрытия ящики с углем. Ракеты вполне можно взорвать с помощью бочек с горючим. Уходим по воде.





MISSION 20: OPERATION VALHALLA

Формально нужно уничтожить штаб и ракеты, но реально... Реально придется по большей части перезагружаться. Последняя миссия действительно сложна и требует предельной концентрации. Действуйте в меру грубо, но явно провоцировать силы вермахта не рекомендую, лучше всего отстреливать со всех стволов только те патрули, что будут в самом начале миссии. Не жалейте патронов, хотя и жалеть-то по большому счету нечего — у снайпера их всего четыре. Максимально используйте каждого из коммандос для расчистки территории. Ближе к финалу закладывайте минером взрывчатку и... зер гуд!

СИ



— А что нужно делать в этой игре?

— В ней нужно жить!

Если вам не нравятся игры, единственным занятием в которых является беспорядочная стрельба, если вы не понимаете создателей, в играх которых один человек может уничтожить отлично укрепленную военную базу с тысячью обитателей, но, несмотря на это, вы любите высокую скорость и мощное вооружение, то эта игра для вас. Итак, на повестке дня игра Калининградской компании К-Д Лаб. ВАНГЕРЫ.

Данная игра представляет собой удачный симбиоз трех жанров: Action, Quest и RPG. Сами авторы называют подобное сочетание Exploring, ратуя за развитие этого редкого игрового направления. Посудите сами: сильно военизированный автосимулятор с видом сверху с возможностью абсолютной свободы действий и перемещения по мирам, а также торговлей с их обитателями плюс к этому возможность развития своего героя по нескольким параметрам, сильно влияющая на прохождение игры. Лично я такое сочетание вижу впервые.

Также определенной группе игроков понравится, что в игре очень силен элемент реализма. Впрочем, другой группе игроков это может абсолютно не понравиться, но и тем не менее:

Во-первых, очень правдоподобно прописано поведение мехоса на дороге. Каждый мехос имеет свои параметры подвески и двигателя, а, значит, и ездит по-своему (динамика разгона, поведение на дороге и бездорожье). К этому также добавляется учет веса вооружения и расположения оного на мехосе. Так, тяжелая пушка, поставленная на крышу Железной Тени, превращает ее на поворотах в некое подобие ваньки-встаньки. Кстати, все объекты в игре трехмерны и различны по внешнему виду, а, значит, вы всегда будете знать, кто и с каким вооружением на вас едет. Причем вид навесного оружия подобран таким образом, что перепутать даже самое похожее (махотин и горб) просто невозможно. То же самое можно сказать и о различных предметах, лежащих на поверхности.

Во-вторых, любой вангер, управляемый компьютером, имеет такой же ограниченный запас вооружения, как и вы, и можно быть уверенным, что если на его мехосе висит обычный Горб генератор, то максимальное число выстрелов с его стороны будет равно пятидесяти. С другой стороны, надо понимать, что посланный за вами вдогонку киллер ничего, кроме вооружения, на борту может и не иметь. А, значит, количество зарядов в его мехосе может возрасти в несколько раз!

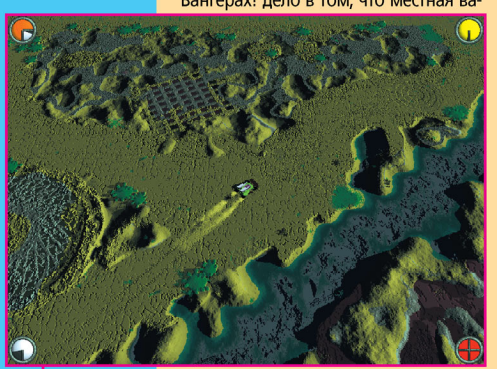
Заканчивая обсуждение реализма, надо обратить внимание на то, что и обитатели эскейвов ведут себя в полном соответствии с реальной жизнью. Для начала надо твердо уяснить себе, что на этот раз вы не единственный спаситель всего живого, а всего лишь один из многих соискателей на эту подчас «почетную» должность. А, значит, для того, чтобы вас заметили, придется попотеть. Выполнение табутасков, участие в ритуальных гонках и многое другое — вот, что поможет вам подняться вверх по запутанной иерархической лестнице Цепи миров.

Когда ты еще козявка, не наезжай ни на кого, в особенности на тех, кто тебя может легко донать и наподдать! Да и вообще старайся не выделяться!

Валютно-бибовая система или «Давить!»

Любой человек, мало-мальски разбирающийся в экономике, будет поражен, услышав о денежной системе в Вангерах! Дело в том, что местная валюта, жуки-бибы (прошу обратить внимание, что не бибипы!), ползает по поверхности миров, нарушая все устои экономической науки. Так вот, эти жуки мило хрустят, раздавливаемые колесами мехоса, и при этом добавляют немного денег в вашу копилку. Правда, охотой на бибов заработать на что-нибудь стоящее практически невозможно, но все же - это неплохая прибавка к пенсии.

Бибы бывают трех, хотя нет, даже четырех, видов: обычные бибы - за них в вашу копилку прибавится по одной условной единице (которая называется также биб) за каждого задавленного; коричневые — за них дадут уже по 10 единиц; золотые бибы — элита, за них вам набавят по 100 у. е. за штуку! Если вы едете по миру и вдруг увидите вдруг золотого биба, немедленно бросайтесь на него - сто денежных единиц у вас уже в кармане (не путать с настоящим Карманом). Иногда за одну поездку от Подиша к Инкубатору можно заработать тысячу-две бибов, что в начале игры очень даже неплохо. Да, чуть было не забыл про четвертый вид — это перегретые красные бибы, что иногда выпадают из проезжающих мимо мехосов, но подробнее о них чуть позже... в главе оружие.



Газ в пол! Лечу-у... а куда, не знаю...

AI

Как вы уже знаете, в игре принимают участие вангеры трех различных биосов (теперь уже точно знаете). И их различия заключаются не только в цвете мехоса, как может показаться на первый взгляд. Каждый из биосов обладает своим, присущим только ему, характером. Так, к примеру, элиподский вангер жаден по натуре, а посему никогда не начинайте собирать предметы с поверхности в пределах его видимости — бой неизбежен. С другой стороны, бибураты — вояки до мозга костей. И искать логику в их действиях очень легко: «Всяк, кто едет мимо меня — враг мой» — вот примерный вариант их стиля поведения. И, наконец, цыксы. Эти бедные создания были от природы наделены совсем уж странными мозгами с абсолютно искривленной логикой. Пример. Едете вы спокойно, никого не трогаете и тут вдруг за вами увязывается вангер от цыкс. Едет тихо, мирно и, в принципе, не мешает, но как только вы попробуете начать от него отрываться — весь его боекомплект в мгновение ока окажется в борту вашего мехоса.

Но если и есть то, что объединяет всех вангеров вне зависимости от расовой принадлежности, так это их поведение во время боя. И здесь AI проявляет себя во всей красе.

Во-первых, никто просто так не полезет на вас в лоб (ну, за исключением бибуратов). Противник будет всегда пытаться выйти из зоны обстрела, дабы обойти сзади и начать приятный для всех, конечно же, кроме вас, процесс вашего уничтожения без всякого риска своему существованию.

Во-вторых, они не будут пытаться до последнего момента своей жизни убить вас (опять же за исключением бибуратов). Как только вангер почувствует, что его мехосу грозит реальная опасность уничтожения, то в следующий момент вам останется только наблюдать его заднюю часть, на полной скорости уходящую в сторону ближайшей ремонт-станции. При этом он будет продолжать усиленно отстреливаться из кормовых орудий типа бибанозы. Однако не стоит считать, что он про вас забудет. Как бы ни так. Как только броня будет восстановлена, он тут же снова бросится на поиски врага, заехав по пути на подзарядку оружия.

В начале игры не приближайся к бибуратским вангерам (на оранжевых мехосах) — они очень агрессивные!

Оружие и приспособления

Кстати, об оружии.

Оружие в игре бывает наступательное (основная часть), оборонительное (одна штука), терминаторы (две штуки) да есть еще и специальное. Однако все по порядку.

Махотин. Существует в двух видах: маленький и большой. Урон 5/10 ед. Боекомплект 50/100 зарядов. Самое слабое вооружение. Обладает только одним огромным преимуществом - можно зарядить в каждой луже. Главное: окунуться в оную с головой. К наличию вектора равнодушен.

Горб генератор. Также есть маленький и большой. Урон 13/26 ед. Боекомплект 50/100 зарядов. Заряжается либо на специальных горб-станциях, либо, в некоторых случаях, на сломанных станциях. Может работать совместно с

Вектором. В отличие от Спитл системы стреляет непосредственно во врага.

Спитл система. Одно- и трехствольная. Урон 30/60 ед. Боекомплект ограничен вместимостью трюма мехоса. Стреляет ракетами (Пупки либо Окорока), которые надо покупать в магазине. Возможно использование совместно с Вектором, однако если для Пупков это актуально, то Окорока самонаводящиеся от природы.

Кратест мортира. Урон 200 ед. Боекомплект также ограничен вместимостью трюма мехоса. Стреляет снарядами типа «Болтун». Использование Вектора не влияет на стрельбу — летит всегда прямо, недалеко и очень медленно.

Биббанозная блокада. Урон 5 ед. Боекомплект ограничен количеством бибов (тех, что деньги). Стреляет ими же (те самые - перегретые). Единственный тип вооружения, стреляющий назад без использования Вектора. Хотя урон от попадания невелик, но отбрасывает ох как далеко.

Терминатор «Выползок». Урон 10 ед. Предназначен для установки в отдельный слот (одна коричневая «сота»). При выстреле - зарывается под землю и ползет в сторону противника.

Терминатор «Овод». Урон 15 ед. Вставляется аналогично предыдущему. При выстреле из мехоса вырывается рой. Нападает на все пролетающие или высоко едущие объекты.

Вектор. Приспособление, позволяющее наводить некоторые типы оружия на цель. При этом выделенный объект заключается в светящийся круг.

Кротриг. Если вам надо побывать под землей, то купите кротриг. Куча бибов из закрытых секреток и море удовольствия от вида бесплодных попыток очередного киллера добраться до вас обеспечены. Единственный повод для беспокойства — терминаторы типа «Выползок».

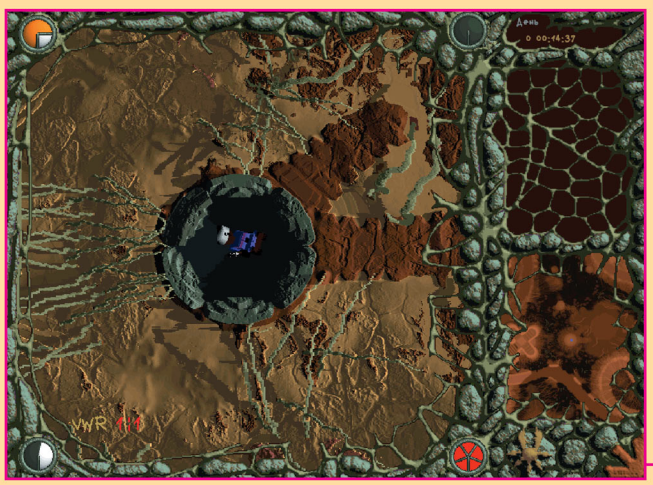
Коптериг. Устройство для полета. Как и все прочие риги, имеет особенность разряжаться в самый неподходящий момент. Так что имеет смысл постоянно следить за указателем справа наверху экрана. И при уменьшении желтой части до четверти круга — мчаться в сторону ближайшей риг-станции.

Каттериг. Устройство для плавания. В остальном аналогично коптеригу.

Глюк. Хреновина, предназначенная для частичной автоматической починки вашего мехоса. Незаменима для «разборки», которая слегка затянулась.

Неумелому вангеру лучше не ездить в воду — у тонешь! Да и вообще держись дорог, козявка!

Действие артефактов или «Лучше быть здоровым и богатым, чем бедным и больным»



Вход в ВигБу



Выстрел из кратест мортиры

На секретных мирах и в тайниках четвертого уровня (что это такое, расскажу ниже) можно найти уникальные и очень ценные артефакты, обладающие специальными возможностями. Некоторые из этих «юников» просто необходимы для успешного завершения игры, а остальные способны сильно облегчить вашу далеко не легкую жизнь на просторах Универанга. Эти артефакты распределяются случайным образом в начале игры, и поэтому невозможно заранее предугадать, где какой из них будет находиться на этот раз. Точно известно лишь одно: четыре из них раскиданы по секретным мирам, а один — в тайнике.

Далее приведем перечень всех артефактов в игре и их функций.

Механический Мессия. Основное его предназначение — переводчик; именно он поможет вам понять язык обитателей загадочного Трилла. Но есть еще масса других полезных функций: Мессия может создавать вокруг вашего мехоса смертельное кольцо огня, только будьте осторожней, этот огонь действует и на вас! Можно еще трансформироваться в биба и забираться в любую щель или прятаться таким образом от охотников за вашим скальпом. С помощью Механического Мессии можно становиться невидимым, вначале это немного неудобно, но если привыкнуть, то можно будет избегать многих опасностей. Мессия еще умеет отлично пускать волну, сшибающую оружие со всех в округе. Наконец, есть функция Счастливчик, но ее попробуйте сами.

Начертатель. Главной функцией этого артефакта является предоставление доступа в заблокированный эскейв на Икспло-Спобс. Но, как и Механический Мессия, он обладает множеством «побочных» функций. С помощью Начертателя можно ставить барьер, отражающий любое оружие, можно прятаться глубоко под землю, можно даже уменьшаться до размеров раффы. Есть также функции полета, приманивания бибов и даже временного развоплощения! В отличие от Мессии, имеющего характер скорее агрессивный, Начертатель - это защитный девайс, который поможет пережить массу опасных моментов без единой царапины на броне вашего мехоса.

Способ 83+. Эта практически бесценная вещь позволяет вам мгновенно переместиться в любой мир, не используя коридоры и не расходуя при этом заряды Спирали. Способ еще называют портативным Коридором в трюме мехоса — и это верно! Что проще: доехать через 2-3 Коридора до нужного места, а потом еще искать зарядку Спирали или просто парой легких кликов мышкой выбрать в меню точку назначения и переместиться туда, куда требуется? Также Способ может вытащить вас из некоторых неприятных ситуаций, например, заряды Спирали на нуле, а в том мире, куда вас занесло, нет станции для подзарядки. Способ может спасти и от верной гибели, когда брони уже почти не осталось, да и энергии уже нет, а по вашу душу несется Мамочка с тремя Спитлами.

Есть только одно «НО» у Способа: он доставляет Вас только на те миры, доступ к которым у Вас есть, именно поэтому Способ пока не стал панацеей от всех бед.

Бут Сектор позволит вам завести себе несколько мехосов. Делается это так: нажатием пары кнопок в контрольной панели вы переноситесь со всеми денежками из мехоса в ближайший эскейв, где можно прикупить себе еще одну машину. Потом Бут Сектор позволит «прыгать» между созданными парками мехосов, правда, только в пределах одного мира. Но будьте осторожны, переходя из одного мехоса в другой: оставленная без присмотра колымага не сдвинется с места и станет легкой добычей для проезжающих мимо вангеров. Оставлять машину лучше всего в каком-нибудь укромном и тихом местечке, где не часто ступает «нога» ваших коллег-колесников.

Слушай все, что говорят советники, они тебя умней! И слушайся их, а то накажут!

Выполняя задание, не отвлекайся по мелочам — провалишь!

Не стреляй по вонючкам, если рядом с ними другие вангеры есть — оскорбятся и изничтожат!

Пилот. Он является именно тем артефактом, который, как уже было сказано, лежит не на секретном мире, а в тайнике. Вот его-то, как раз, находят реже всего! Пилот — это артефакт для ленивых... Когда вы выбираете цель вашей поездки в его менюшке, то включается AI, и мехос сам едет до места назначения. Тем временем вы можете сходить попить кофе или просто удобно откинуться в любимом кресле, насвистывая униванговские мотивы! Самое интересное - это включать Пилот во время Элирикции... и смотреть, как AI борется сам с собой :)

Мехосы

Для начала примем небольшие условные обозначения

1 — слот из 4-х сот бурого цвета. Влезают маленькие махотин и горб.

2 — слот из 6-ти сот бурого цвета для установки одноствольной спитл системы и всего, что меньше.

3 — слот из 7-ми сот бурого цвета. Можно поставить биббаноза, большой махотин и все, что описывалось раньше, кроме, разве что, этой длинной штуковины - Спитл системы.

4 — слот из 11-ти сот бурого цвета. Предназначен для установки трехствольной спитл системы, большого горба и кратест мортиры.

5 — слот из сот желтоватого цвета. Используется для установки всех ригов и вектора.

6 — слот из одной соты бурого цвета для установки терминаторов.

Кислый Монк — самый первый ваш мехос. Несмотря на небольшие размеры способен на великие подвиги. Недостатки: нет возможности подключить Вектор и риги, малый объем трюма. Слоты — 1 1 6.

Пернатый санитар — очень хороший мехос для большой торговли. Вместительный трюм и неплохая скорость — залог вашего успеха. Недостаток — не совсем устойчив на дороге, дополнительные средства защиты — лезвия, часто могут сыграть плохую службу, воткнувшись во что-нибудь. Слоты — 2 2 5 6.

Мгновенный — если вам надо срочно попасть на другой конец мира, то этот мехос для вас. Огромная скорость и отличная устойчивость на дороге — вот его отличительные черты. Единственное, что необходимо помнить — это необходимость избегать столкновений. При лобовой атаке, даже со стороны Железной тени — Мгновенный тут же превращается в кучу горящих, разлетающихся во все стороны обломков. Идеальный мехос для сетевой игры «Пассемблос». Слоты — 2 2 5 6.

Потрошитель — этот мехос обычно выбирают киллеры, посланные по вашу душу. Это знают все обитатели Униванга. И посему, завидев его, пытаются поскорее убраться с дороги. Единственный недостаток — медленная скорость, которая с лихвой компенсируется неплохими размерами трюма и достаточным количеством слотов. Потрошитель — один из тех мехосов, которые иногда выбирают Киллеры, посланные по Вашу душу. Но, в отличие от более привлекательных для киллеров «Мамочки» и «Клёпанного гроба», которые ими наиболее часто выбираются для разделки «подшефных», Потрошитель не имеет слотов под девайсы. Слоты — 1 2 3 5 6.

Мамочка — праотец и праматерь всех мехосов. Отлично подходит как для торговли, так и для разбоя. Огромный трюм для первого и приличное вооружение для второго быстро помогут вам перестать испытывать недостаток в бибах. Идеально подходит для перевозки Куклы. Слоты — 2 2 4 5 6.

Дряхлый Душегуб — ходят легенды, что этот мехос привезли во вселенную Униванга еще первые софти. И они так хорошо подошли всем искателям приключений, что единственными переделками, коснувшимися их за прошедшие века, было только навешивание дополнительного вооружения и брони. Еще говорят, что на Глорксе в секретных гаражах Бюро сохранился один из первых Душегубов и что его потускневшие от времени борта до сих пор украшает гордая надпись на непонятном языке софти — HAMMER. Слоты 2 3 5 6.

Железная тень — очень прочный и быстрый мехос. Недостатки - маленький трюм и излишне мягкая подвеска (см. выше). Слоты — 2 4 5 6.

Трактор — отличный выбор для «бодания». Один из самых лучших мехосов для лобовых атак. Но очень медленный. Слоты — 2 4 5 6.

Арканоид — мехос, как мехос. Интересна история его появления на свет, в чем вы сможете убедиться, купив лицензионную версию игры и прочитав мануал. Слоты — 2 2 5 6.

Безумный Коновал — очень длинный, очень неповоротливый и очень непонятный мехос. Вооружения никакого, трюм маленький. Зачем нужен — не знаю. Радует только маленькая цена (на уровне Кислого Монка) и возможность одновременно перевозить по два нимбоса и флегмы за раз. Слоты — 2 6.

Пуля — маленький и практически ничем не примечательный мехос. Довольно быстро ездит и неплохо держит лобовые столкновения. Слоты — 1 2 5 6.

Клепаный Гроб — мехос для истинных королей дорог. Пройдет везде и всюду, даже без флегмы. В том числе и по трупам врагов, а их будет немало. Ибо Клепаный Гроб — один из немногих мехосов, идеально подходящих для прогулок за Куклами. Слоты — 2 3 4 5 6.

Прокалыватель — реальный претендент на звание вашего второго (или третьего после Безумного Коновала) мехоса в игре. Довольно вместительный трюм и невысокая цена помогут забыть об отсутствии Вектора. Слоты — 1 2 6.

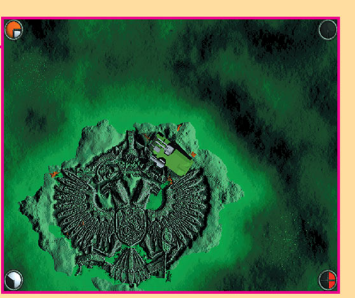
Реаниматор — мехос средней вместительности. Неплохой размер трюма и приличное вооружение позволят вам не уступать дорогу каждому встречному. Слоты — 2 2 5 6.

В заключении нужно пару слов сказать о раффа; это настолько страшные мехосы, что от них убежит любой кролик, даже самый свирепый!

Председатель и единственный член Бюро — Буравчик



Где-то я это уже видел



В Вангерах помимо обыкновенных мехосов есть и уникальные (так называемые юник-мехосы), запчасти к которым нужно собирать по мирам Цепи. Для каждого такого мехоса надо привезти две детали, раздобытые в секретниках. Однако все детали разные и подходят только к конкретному мехосу. О том, что и куда прикручивать, вам расскажут советники в эскейвах. Собранные мехосы сможете использовать

Уникальные мехосы или «Каждому свое»

только вы, на то они и уникальные. Все эти машины обладают своими «профессиями» и довольно жесткой специализацией. Но большим их плюсом является то, что сразу после продажи за них не надо выкладывать свои кровные бибы, да и продать их можно весьма неплохо. Нужно только помнить, что прикрутить привезенные Вами детальки могу только жители эскейва, а когда Вы все циклы позакрываете и советники со свитой сбегут куда-то - никто Ваш желаемых юник так и не соберет, сколько в него деталек не запихивай...

Последний из Могикан

Это - самый тяжелый, прочный и смертоносный мехос в игре! Он единственный имеет 500 единиц брони и 500 единиц энергии, что ОЧЕНЬ много! Ко всему этому

мехос прекрасно «бодается». Только на Последнего из Могикан можно поставить две тяжелые пушки! Да и трюмом этот мехос не был обделен создателями! За все эти вышеперечисленные качества Последнего из Могикан называют «эскейвом на колесах»! В нем можно спокойно ездить по мирам Цепи, не обращая внимания на назойливых киллеров и подбирая оставшиеся от них вещи! Правда, не в стиле создателей Вангеров делать идеальные мехосы: у Последнего из Могикан немалые проблемы со скоростью, да и ширина его делает узкие дорожки совершенно неподходящими для такого гиганта. Но если вам нравится медленно и спокойно ездить, уничтожая все живое в округе - Последний из Могикан просто создан для вас!

Слоты - 4 4 5 6.

Песколаз

Своим внешним видом он напоминает смесь карьерного экскаватора с Бигфутом. «Коньком» этого мехоса является его проходимость, она просто фантастична! Песколаз практически не переворачивается даже на очень ухабистой дороге, он ведет себя устойчиво даже на больших скоростях! На холмистых участках Арк-а-Зноя и Икспло он отлично слушается управления и позволяет вполне сносно избегать неприятных встреч с тамошними обитателями-терминаторами. Опять же у Песколаза отлично получается «бодаться». Есть у него, конечно же, и свои минусы, зарядов спирали у него всего три, а это значит, что минимум через каждые три прыжка вам будет необходимо ехать для подзарядки на спиральную станцию, а ведь есть миры, где таковой нет! Да и трюм у этого мехоса не так чтоб уж очень большой, но, правда, ему и такого вполне хватает. Песколаз - это мехос для любителя хорошей езды на плохих трассах. Поверьте, ему были бы не страшны даже наши проселочные дороги!

Слоты - 2 2 5 6.

Винтокрыл

Этот мехос - всеобщий любимец! Он летает, не требуя Коптерига, причем бесконечно! Его прообразом может служить наша современная Черная Акула. Винтокрыл, в отличие от остальных мехосов, ведет себя в воздухе, как птица: летает быстро, поворачивает споро и прекрасно стрейфится! Так как на Винтокрыла влезают две спитл системы и достаточное количество зарядов к ним, можно совершать красивейшие заходы на врага с воздуха. А потом приземляться и собирать все то, что из него выпало. Есть у него лишь один минус: трюм его весьма мал. Да и по земле Винтокрыл ползает, как черепаха! Только будьте осторожны, пролетая рядом с оводами, - сожрут и не подавятся! Винтокрыл - мехос для истинного любителя свободного полёта и Strike'ов.

Слоты - 2 2 5 6.

Жаба

Жаба - прекрасный пловец! Не требуя Каттерига, она может плыть бесконечно долго. Запас воздуха огромен, и любители подводного плаванья смогут от души насладиться прекрасной охотой на бибов под водой :) По воде Жаба передвигается с изумительной быстротой и верткостью, но вот по суше она ездит не торопясь. Однако же на полном воды Глорксе она незаменима. Если вы в душе аквалангист, то Жаба для вас.

Слоты - 2 2 5 6.

Червонец

Червонец - это типичный крот, он даже внешне на него похож! Под землей Червонец двигается очень шустро, в отличие от остальных.

Ему, конечно же, не нужен Кротриг, и закапываться он может очень надолго. Когда Червонец ползет под землей, его нельзя достать ничем, кроме терминаторов, но и он в свою очередь может использовать только их. На поверхности он тоже напоминает крота: медленный и неповоротливый, но, тем не менее, это один из лучших уникальных мехосов! Если вы в душе шахтер, то этот мехос - ваша мечта!

Слоты - 2 2 5 6.

Особенности и опасности миров Потерянной Цепи

Фострал

Прекрасный мир, который можно было бы назвать идиллией, если бы не огромное количество грибов-вонючек, растущих на поверхности. И все бы ничего, да эти грибы обладают способностью «плеваться» во все стороны, а плевки наносят ущерб энергетической защите вашего мехоса. Конечно, для большого мехоса (типа Клепаного Гроба) этот ущерб минимален, но для Кислого Монка или тем более для Раффы попадание в поле зрелых грибов может оказаться фатальным.

Глоркс

Большую часть мира занимает одно большое море с построенными сверху дорогами. Главная опасность подстерегает в воде. А имя этой опасности - недостаток кислорода. Так что внимательно следите за стремительно ползущей внизу серой полоской. Если ее длина стала меньше сантиметра, то пора задумываться о выпрыгивании.

На поверхности воды произрастают грибы, во многом аналогичные фостраловским. За исключением одной особенности. Они взрываются сами, снимая порядочный кусок брони и относя Вас на приличное расстояние.

Вода также содержит пару сюрпризов. Один - приятный - связан с водоворотами (главная задача - пересилить себя и нырнуть). Второй не очень - связан с поднимающимися в некоторых местах со дна пузырьками. Бесплатный совет: держитесь от них подальше. Особенно, если запасы воздуха приближаются к нулю.

Некросс

Мир-болото с двумя дорогами.

Первая - внизу. Сильно закручена и запружена огромным количеством бочек, которые взрываются либо от удара мехосом, либо от прямого попадания, урон от этих бочек - самый сильных от всех этих взрывоопасных «предметов на дорогах».

Вторая - сверху. Не такая ровная и гладкая, да и снабжена раскрывающимися дырами. Но, тем не менее, гораздо более удобна, чем нижняя.

В местах, не занятых нижней дорогой, простирается болото Некросса. Попадание туда мехоса строго противопоказано. Особенно в «бурлящие» места.

Икспло

Мир песчаных дюн, зыбучих песков - ловушек и огромного количества терминаторов. Причем как ползающих, так и летающих. Будьте бдительны.

Виксов

Океан в чистом виде. Сверху - рои Оводов, в глубине - ловушки, а между ними косяки злобных акул. Так не долго и концы отдать.

Кокс

Мир - гонка. Постоянно темнеет. Когда стемнеет, то исчезает воздух. Живем своими запасами. Ехать по стрелкам. При проезде своеобразного чекпоинта мир на некоторое время светлеет. Однако не стоит расслабляться - это ненадолго.

Арк-А-Зной

Самый опасный мир Униванга. Сверху рои Оводов, снизу БОЛЬШИЕ Терминаторы, и их, что самое поганое, много. При столкновении с последними вы отправляетесь на встречу с первыми. И, зачастую, подобная встреча - это верный конец. Спрятаться можно только путем заезда на камни. А камней-то мало.

Бузина

Практически нет опасностей. За исключением плющихся статуй. Но их мало и они, как правило, не являются проблемой.

Хмок

Очень маленький и очень странный мир. Опасностей нет.

Трилл

Мир огня и смерти. Кругом раскаленная лава, летают огненные шары, и лишь тоненькая тропинка, отделяющая Вас от жуткой смерти. Опасности есть... много ... везде!!!

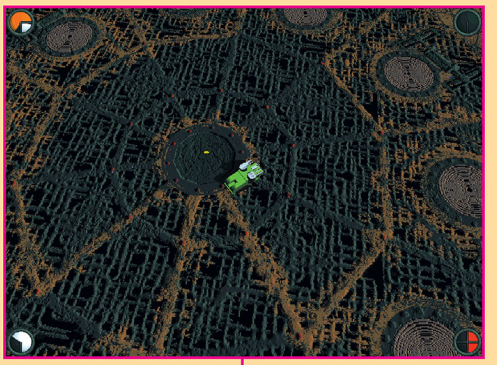
Если хочешь напасть на другого Вангера, а мехос твой ещё не совсем крут, выбери место действия так, чтобы рядом было побольше вонючек и при взрыве эти вонючки нанесли немалый урон твоей жертве. Тогда есть шанс, что половину энергетического щита за тебя снимут вонючки, а ты уж добьешь беднягу!

Избегай столкновений с другими мехосами и не позволяй себя таранить в зад!

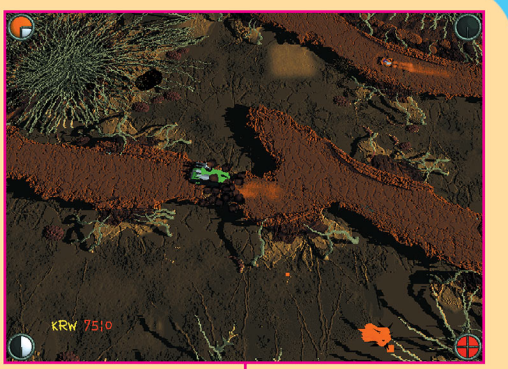
Так выглядит чекпоинт в Пассемблосе



Не воруй у советников, а то наймут они киллера по твою душу! Всегда, как заезжаешь в эскейв (особенно в Подиш), проверяй, не забыл ли возомнивший о себе советник где-то рядом свою персональную вещичку. Ведь укарв Липурингу, да получив на свой хвост Киллера, смелый Вангер всегда может сделать очень много полезных для себя героических поступков. Например — умело подсунуть найденный в тайниках Зего уровня Инкарнатор под бампер преследователя и оказаться в кабине уже крутого и неплохо вооруженного мехоса. Киллер впри этом окажется в твоем мехосе, где ему и придется навеки уснуть!



Сюда вы еще не скоро доберетесь



... и взмыли Жабли над Глорксом...

Табутаски или «Ставка больше, чем жизнь»

Табутаски играют большую роль в жизни вангера. На начальных этапах игры они могут служить хорошим источником прибыли, да и удачи дают немало. А удача сама способна приносить деньги. Причем если вы выполните несколько таких заданий, то вас наградят очень хорошей вещью - ключом на секретный мир. Но будьте внимательны! Табутаски - это не благотворительность! За провал задания из вашей заработанной потом и кровью удачи вычтут столько же очков, сколько бы прибавилось за выполнение табутаска. Сами понимаете, что перед тем, как взять задание, лучше записаться и в случае провала загрузить сейв. Кстати, сколько хитрецов было в своё время - и на них нашли управу! Табутаск, даже проданный обратно, или выкинутый и присыпленный песочком, до тех пор пока он не выполнен, по истечении срока, отпущенного на вполнение, исправно подпортит вам параметры. Поэтому - раз взялся за табутаск, то уж будь добр.

Система табутасков построена так, что каждый следующий табутаск будет сложнее предыдущего; бывает, попадают и такие, которые на данном этапе игры выполнить архисложно! Опять же здесь может помочь «самое сильное оружие игрока» - сейв!

Чем сложнее табутаск, тем больше денег и удачи он может принести, но и тем большее время придется потратить на его выполнение. Каждое задание ограничено по сменам циклов и по их количеству - значит, брать табутаск лучше в самом начале нового цикла - больше будет времени на выполнение. К тому же несколько заданий одновременно выполнить сложнее, чем одно, и потому на начальном этапе не следует брать много табутасков сразу, а то, как говорится в пословице о двух зайцах, ни одного не выполните.

Тайники или «Все тайное становится явным»

На просторах Униванга есть множество тайничков, в которых могут лежать всякие полезные вещи (приспособления, оружие и т.п.). Залезать в такие тайники и выгребать их содержимое весьма прибыльно и, соответственно, полезно. Ценность вещей, лежащих в секретнике, зависит от нескольких факторов. Во-первых, от вашей удачи, чем она выше, тем большее число полезных предметов можно найти в тайнике. Во-вторых, немало зависит и от уровня тайника. Они бывают четырех уровней, чем уровень выше, тем сложнее попасть в тайник и тем ценнее его содержимое. Секретники первого уровня - это открытые купола на Фострале, куда может заехать любой. Второй уровень - это закрытые решетки, под которые можно попасть через зеленые люки-паутинки, расположенные неподалеку от них. Шанс отрыть этот люк увеличивается вместе с вашей удачей. Следующий этап - это секретники третьего уровня, они открываются, если ваш показатель удачи перевалил за полсотни. В таких тайниках обычно лежат детали для уникальных мехосов или специальное оружие. Есть еще и секретники четвертого уровня; они не видны на экране. Открыть их можно, только выполнив задание советника, да и то он лишь подскажет примерное местонахождение тайника, а найти его надо будет самому. В таких тайниках лежат наиболее ценные вещи, например, уникальная попонка или даже артефакт! На приложенной к Вангерам карте Фострала отмечены почти все тайники, однако, четвертый уровень, конечно же, остался неотмеченным.

Нюха или «Деньги все же пахнут»

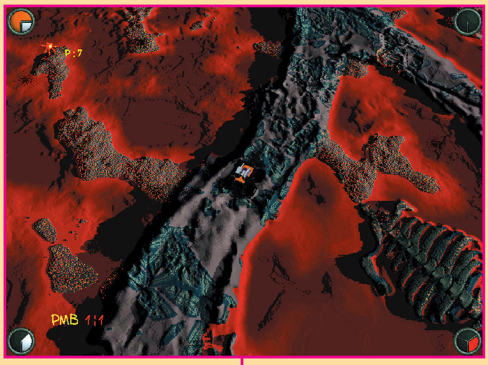
Нюха - это субстанция, выделяемая Куклами. За ее доставку биосы платят немалые деньги и дают ключи на секретные миры. Добывать нюху нужно с помощью нюхконтейнера, сделав на него правый клик. Но все не так просто: советников интересует нюха только от Кукол их биоса! Только за нее они отвалят вам бибов. «Как определить, где набирать нюху?» - спросите вы. Отвечаю: нужные данному биосу Куклы водятся на всех мирах, кроме того, там, где он проживает. То есть на Фострале вы не найдете элиподских Кукол, на Глорксе - бибуратских, а на Некроссе - циксовских! Если вам нужна нюха для элиподов, вперед на Глорк или Икспло, там, кстати, водится полный набор Кукол.

Но и это еще не всё! В нюхконтейнер вы набираете определенное число грунта, процентное содержание нюхи в котором зависит от близости Куклы к точке, где был наполнен контейнер: чем ближе Кукла, тем больше нюхи в вашем нюхконтейнере и тем больше бибов вам за него дадут. Когда авторитет больше 50, Куклы становятся видны на карте. Они представляют собой белые рамки с квадратиками внутри под цвет биоса (циксовская Кукла - рамка с синим квадратом, бибуратская - с красным, а элиподская - с зеленым). Вот когда вы уже можете видеть Кукол, старайтесь набирать нюху, стоя как можно ближе к ним (они, правда, находятся глубоко под землей и видны лишь на карте). Тогда-то и потекут в ваши руки полноводные реки бибов, количество привезенных порций нюхи перевалит за 80, и при этом вас наградят ключом на секретный мир.

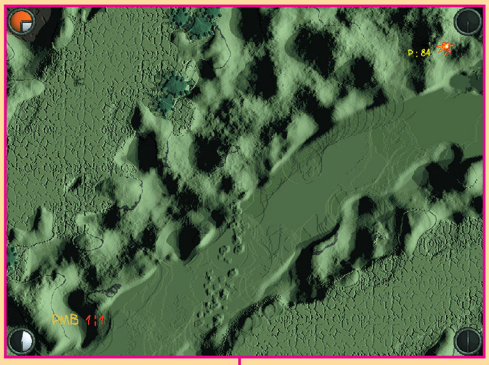
Дабы зарабатывать более крупные суммы денег, нужно помнить такую вещь: в один из трех циклов наиболее ценится нюха от одной из трех Кукол;



Способ 83+ в действии...



Здесь кто-то жил..



... А здесь прополз Червонец...

Если видишь двух дерущихся, то подожди, пока из них что-нибудь ценное выпадет — хватай и сматывайся!

узнать, когда и какую нюху привозить, вы можете от советников, или немного поэкспериментировать: попривозите примерно одинаковое количество нюхи, но в разные циклы. Как увидите, что денег удалось получить значительно больше, - значит, с того мира, где заполнен был нюхконтейнер, в этот цикл нюха и нужна!

И еще маленький совет бывалого вангера: если вы только начали возить нюху и авторитет еще меньше 50, то на Глорксе можете взять нюху рядом с циксовской куклой, а не рядом с элиподской. За такую нюху Липкий вас отругает, да и ходка получится впустую. Но проверить, та ли это нюха или нет, можно по реакции на нее Пальца, он-то ругаться не будет, да и к Коридору ближе... Так что если берете неопознанную нюху или находите уже заполненный нюхконтейнер, езжайте к Пальцу, он разъяснит, подходит найденная вами нюха для элиподов или нет.

Multiplayer или «И не друг, и не враг, а фраг!»

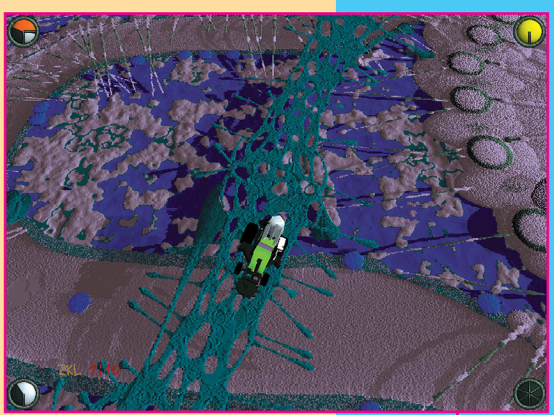
Конечно же, есть в Вангерах и возможность «порвать» своего друга и/или врага или вообще кого-нибудь со стороны и насладиться прекрасным зрелищем летящих из него предметов и оружия. Многопользовательская игра может вестись через интернет и по локальной сети по протоколу TCP/IP. По интернету смогут поиграть и сидящие под «огненной стеной» - в Вангерах можно настроить порт SOCKS'а. В принципе возможна игра и по модему, и через сериальный порт - для этого нужно правильно сконфигурировать свой TCP/IP.

В одной созданной игре могут одновременно сосуществовать до 32 человек, а на каждом сервере можно создать таких игр немало!

В Вангерах есть три типа многопользовательской игры:

ВанВар - это старый добрый deathmatch, в ВанВаре поддерживается и командная игра, до четырех команд одновременно. В начале игры можно изменить такие параметры, как начальный капитал и мир, в котором будут «рождаться» игроки. Также можно установить, сколько времени можно находиться в эскейве, будут ли доступны все миры или только один, будет ли разрешено использование артефактов или они останутся недоступными. Изменяется лимит времени и максимальное количество фрагов. Играя в ВанВар, не забывайте о чинилках, не пустить туда противника - первое дело! Если у вас меньше четырех игроков, то не стоит включать опцию допуска на все миры, а то публика разбредется по мирам, и найти себе жертву будет слишком сложно.

Мехосома - это перевозка товаров на время. В начале игры, помимо первичного капитала, места рождения, времени в эскейве, teamplay'а, задаются специальные параметры. Это - сколько всего единиц груза необходимо перевезти и сколько единиц того самого груза можно единовременно получить. Основная хитрость заключается в том, что все мехосы с большим трюмом медленны, а у шустрых есть только совсем небольшой багажничек. Так что нужно уметь правильно выбрать тактику перевозок; выбор между большим, но тормозным, и маленьким, но шустрым, актуален, как никогда. Правда, никто не запрещает вам «одолжить» груз у своего оппонента, ведь для этого-то и сделано оружие :)



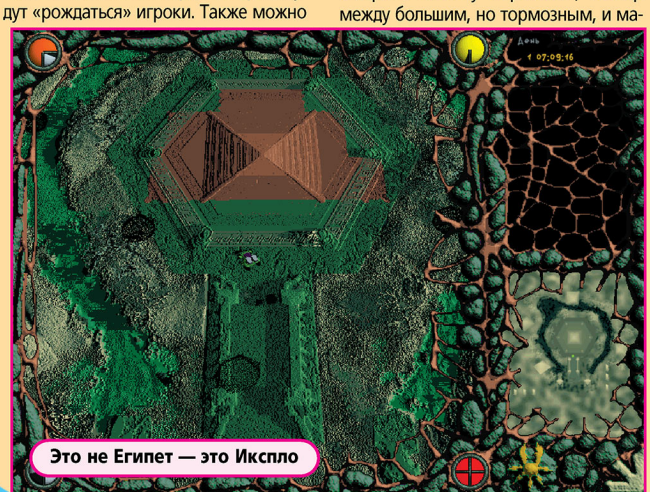
И атТракторы тоже летают!

Пассемблосс - это гонки до чекпойнтов, разбросанных по различным мирам Цепи. Помимо стандартных настроек есть и специальная: количество точек, которые необходимо посетить. В Пассемблоссе важна не только скорость мехоса, но еще и количество зарядов его спирали, да и его огневая мощь имеет большое значение. В Пассемблоссе важно не забывать о том, сколько зарядов спирали у вас осталось, а то застрянете на каком-нибудь мире, где нет Спиральной станции. Легкому мехосу лучше не задерживаться около чекпойнта, а то приедет кто-нибудь крупный и безо всякого сожаления отправит на перерождение! Для этого вида игры очень неплох Винтокрыл - 5 зарядов спирали, да и летает быстро. Если разрешено использование артефактов, то постарайтесь быть первым, кто найдёт Способ 86+, пусть даже вы отстанете от конкурентов на несколько чекпойнтов, но потом вы их быстро нагоните. Еще здесь очень неплох Механический Мессия, да где он плох?! При игре на Винтокрыле с помощью Мессии можно стать невидимым и лететь напрямую, не боясь мух или врагов!

Играть по сети в Вангеров действительно интересно и очень динамично, а если кто считает, что все игры, кроме ВанВара, тихие и спокойные, то поверьте мне, исколесившему многие километры дорог Цепи, по интенсивности огня Пассемблосс ничуть не уступает ВанВару!

Жду вас на просторах Сети.... Не бойтесь, это будет не больно... :)

СИ



Это не Египет — это Икспло

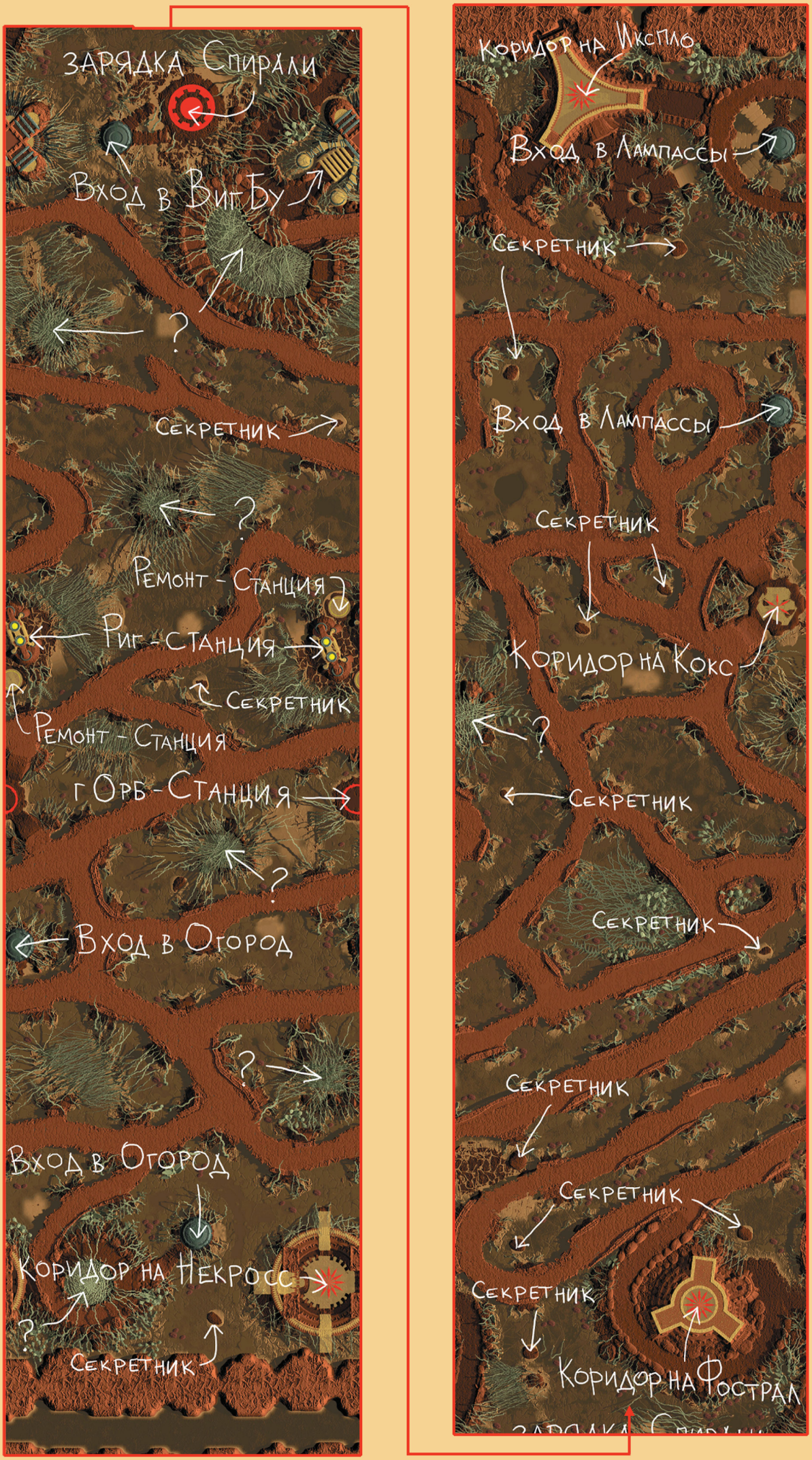
Забудь про все советы, малец, постарайся просто вжиться в Униванг и стать настоящим Вангером. Я, Карман, буду ждать тебя!

Записано:

Damned & Master

Подтверждено:

Alex1001 & KranK



Карта ГЛОРКСА, помеченная опытными ВАНГЕРАМИ...

ДОРОГИЕ ЧИТАТЕЛИ!

Нам очень важно знать ваше мнение о нашем журнале. Заполнив анкету, вы поможете нам сделать журнал еще лучше и интереснее.

Среди читателей, заполнивших анкеты, будут разыграны **100 призов**.

Главный приз — компьютер Pentium II.

АНКЕТА

Ваш возраст

- ☐ До 10 лет
- ☐ 10-13
- ☐ 14-15
- ☐ 16-17
- ☐ 18-20
- ☐ 21-23
- ☐ 23-25
- ☐ 25-30
- ☐ 30-40
- ☐ Старше 40

Пол

- ☐ Муж.
- ☐ Жен.

Ваше образование

- ☐ Получаю среднее
- ☐ Среднее
- ☐ Получаю высшее
- ☐ Высшее

Какие игровые платформы вы имеете

- ☐ PC
- ☐ Sony PlayStation
- ☐ Nintendo 64
- ☐ Другое_____

Если Вы имеете PC, какой у него процессор

- ☐ Pentium II
- ☐ Pentium MMX
- ☐ Pentium
- ☐ 486
- ☐ Другое _____

Есть ли у Вас 3D-акселератор

- ☐ Нет
- ☐ Да
- ☐ Если да, то какой_____

Как давно Вы играете в компьютерные игры

- ☐ До 1 года
- ☐ От 1 до 2 лет
- ☐ От 2 до 3 лет
- ☐ Больше 3 лет

Ваши любимые жанры

- ☐ Стратегии в реальном времени
- ☐ Пошаговые стратегии
- ☐ Авиационные симуляторы
- ☐ Космические симуляторы
- ☐ Квесты
- ☐ 3D-экшны
- ☐ Спортивные игры
- ☐ Ролевые игры
- ☐ Драки
- ☐ Бродилки/аркады

Ваша любимая игра

1._____
2._____
3._____

Сколько лицензионных игр вы купили

- ☐ 0
- ☐ 1-2
- ☐ 2-5
- ☐ больше 5

Какие российские лицензионные игры Вы купили

1._____
2._____
3._____

- ☐ Никакие

Располагаете ли Вы доступом в Internet

- ☐ Да
- ☐ Нет

Какие другие игровые издания Вы читаете

- ☐ Великий Дракон
- ☐ Видеоигры
- ☐ Игромания
- ☐ Навигатор Игрового мира
- ☐ Game.exe
- ☐ Official PlayStation Magazine

Как часто Вы читаете «Страну Игр»

- ☐ Каждый месяц
- ☐ Примерно через один номер
- ☐ Реже

Сколько человек читает ваш экземпляр журнала

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ Больше 3

Как вы оцениваете качество статей

- ☐ Отличное
- ☐ Хорошее
- ☐ Плохое
- ☐ Очень плохое

Ваши любимые авторы в «Стране Игр»

1. _____
2. _____
3. _____
- ☐ нет таких _____

Отметьте, какие из рубрик Вам наиболее интересны

- ☐ Новости игрового мира
- ☐ Железные новости
- ☐ Покупки с Эдуардом Раушенбахом
- ☐ Лаборатория папы Карло
- ☐ Хит
- ☐ Специальный репортаж
- ☐ Онлайн с Сергеем Долинским
- ☐ В разработке
- ☐ Обзор
- ☐ Тактика
- ☐ Секреты
- ☐ Галерея
- ☐ Письма

Какую рубрику Вы считаете лишней

_____

Какую рубрику Вы хотели бы увидеть

_____

Нравится ли Вам оформление «Страны Игр»

- ☐ Да
- ☐ Нет
- ☐ Не очень
- ☐ Раньше было лучше

Оформление какой рубрики Вам нравится

_____

Оформление какой рубрики Вам НЕ нравится

_____

Вы предпочитаете покупать «Страну Игр»

- ☐ С CD-ROM
- ☐ Без CD-ROM

Нравится ли Вам наш CD-ROM

- ☐ Нравится
- ☐ Не очень нравится
- ☐ Совсем не нравится

Становится ли журнал в последнее время лучше

- ☐ Да
- ☐ Нет

Достаточно ли много «Страна Игр» пишет о русских играх

- ☐ Достаточно
- ☐ Мало, нужно больше
- ☐ Очень мало, нужно больше
- ☐ Много, нужно меньше

Фамилия _____ **Имя**_____

Адрес (с индексом):_____

_____

Компания «ИНФОРСЕР» проводит викторину среди читателей. Условия — на обороте.

Mechanics™

компания ИНФОРСЕР
компьютеры и оргтехника



1-й приз 3Dfx voodoo II ускоритель

2-й приз Комплект джойстиков

3-й приз Компьютерные колонки

IS Mechanics MASTERGAME

МУЛЬТИМЕДИА КОМПЛЕКСЫ

Уважаемые читатели !

Предлагаем Вам принять участие в викторине с призами. Викторина посвящена миру компьютеров и виртуальной реальности. Три победителя будут определены путем случайного выбора из числа правильно ответивших на вопросы. Результаты викторины будут опубликованы в 12 номере журнала. Заполните бланк и отправьте его в редакцию. Не забудьте указать свои координаты.

1. Какая фирма является производителем компьютеров IS Mechanics _____
2. Лаборатория фирмы Инфорсер, разрабатывающая мультимедиа устройства _____
3. Программно-аппаратный комплекс по моделированию имиджа человека _____
4. WWW-адрес корпоративного web-узла компании Инфорсер _____
5. 3Dfx ускорители представленные в одном из салонов компании Инфорсер _____
6. Фирма производитель и марка джойстиков с "обратной связью" _____
7. Какими компьютерными колонками комплектуются ПК IS Mechanics _____

Узнать правильные ответы и получить призы Вы сможете в компьютерных салонах: Москва, Инфорсер, 1-й Саратовский пр-д д.4 п.4 тел./факс (095) 173-46-93, 177-47-98; Казань, Экзотех М, (8432) 43-94-63; Мурманск, Пять Океанов, (8152) 477-477; Иркутск, Эмеральд+, (3952) 51-06-20; Ангарск, Эмеральд М, (3951) 55-40-74, Ульяновск, Симбирск М+, (8422) 31-97-00; Омск. Инфорсер-Трейд (3812) 25-62-84; Минск, Инфорсер-Запад (017) 232-63-81.

викторина викторина викторина викторина викторина



Commandos: Behind the Enemy Lines

Во время игрового процесса введите **1982GONZO**. Теперь попробуйте следующие настройки.

SHIFT + V
SHIFT + X — телепортация
CTRL + I — невидимость
CTRL + SHIFT + N — закончить миссию

Миссия 2: **4JJXB**
Миссия 3: **ZDD1T**
Миссия 4: **RFF1J**
Миссия 5: **K4TCG**
Миссия 6: **MIR4M**
Миссия 7: **7QVJV**
Миссия 8: **K99XC**
Миссия 9: **AAAX1**
Миссия 10: **JSGPW**
Миссия 11: **CMODD**
Миссия 12: **JGHD3**
Миссия 13: **PUUWW**
Миссия 14: **WT348**
Миссия 15: **139P0**
Миссия 16: **L9IPV**
Миссия 17: **5LIMV**
Миссия 18: **YJOJG**
Миссия 19: **YFCWJ**
Миссия 20: **GDKWT**

House of the Dead

В основном меню держите клавишу <**CTRL**> и набирайте:

SKIDMARX — активизировать режим кодов

CREATURE — активизировать тест **Creature**

Tribal Rage

Нажмите <**SHIFT**> + <**CTRL**> +

R — открывает карту
V — победа
Z — дает 1000 кредиток

Mortal Kombat 4

111-111 — случайное оружие

555-555 — много случайного оружия

222-222 — начать игру со случайным оружием

100-100 — отключить броски

010-010 — отключить максимальные повреждения

110-110 — отключить броски и максимальные повреждения

444-444 — начать игру без оружия

666-666 — выключить музыку

050-050 — проигравший взрывается

123-123 — победа после первого удара

060-060 — отсутствует дождь в **Wind World**

020-020 — в **Wind World** красный дождь

002-002 — игроки не бросают оружие

001-001 — бесконечный бег

321-321 — режим больших голов

Выбор арены

011-011 — **Goro's Lair**
022-022 — **The Well**
033-033 — **Elder Gods**
044-044 — **The Tomb**
055-055 — **Wind World**
066-066 — **Reptile's Lair**
101-101 — **Shaolin Temple**
202-202 — **Living Forest**
303-303 — **The Prison**
313-313 — **Ice Pit**

SiN (demo)

Вызовите консоль и введите коды (нажмите **~** как в **Quake** или **Unreal**):

/health 999 — **Health 999**
/wuss — все оружие
/superfuzz — режим бога
/nocollision — прохождение сквозь стены
/wallflower — монстры в вас не стреляют

Icarus

Чтобы убить врага с одного удара, введите «**Baby**» до того как напасть на него.

Чтобы заморозить ваши **HP/MP**, введите «**Waac**» перед атакой.

Чтобы получить деньги, введите «**Jjun**».

Wrecking Crew

Зайдите в «**menu**», «**option**», «**cheat**», а теперь вводите:

GIMMEALL = открывает все уровни и машины

RESETALL = устанавливает все параметры, как было по умолчанию

RESETLAP = удаляет все записи (время и т.п.)

KEYFOUND = находит все **PADLOCK** клавиши

RESETFMV = делает все фильмы недоступными

CINEMAON = делает все фильмы доступными

RESETKEY = удаляет все настройки клавиш

KARTSON = игра на картах

KARTSOFF = игра без карт

Deathtrap Dungeon

Вводите коды во время игры:

ELVIS — неуязвимость

TOOLS — все оружие

TAXI — перейти на следующий уровень

MMMMUNGO — увеличить силу

BILLY — увеличить скорость

CAFFEINE — увеличить здоровье

Cyberstorm 2

Коды на базе HERC

I'll Buy That For A Credit — получить 1 кредит

Will work for credits — получить 1000 кредитов

Mo money — получить 10000 кредитов

Too much wheat — получить 100000 кредитов

You may have already won — получить миллион кредитов

CUC — получить бесконечное количество денег

As Good as it Gets — отремонтировать все юниты

You da man — технологии + кредиты + здания

Home is where the heart is — все здания

He Who Dies With The Most Toys — все технологии

It was nice while it lasted — вернуться к старым технологиям

Коды во время битвы

Tarsus — вылечить пилотов

It's just a flesh wound — починить юниты

Feel my wrath — вернуть юниты

Go Go Power Ranger — сбросить состояние юнитов

Fly Away — заполучить большое количество очков для хода

Vengeance is mine — заполучить большое количество action points для хода

Did I break your concentration — уничтожить выбранный юнит

That must hurt — уничтожить несколько выбранных юнитов

There can be only one — неуязвимость

Death to all who oppose us — уничтожить всех противников

Freaky Friday — взять под командование армию противника (поменяться с ним местами)

Let there be light v2 — уменьшить действие **fog of war**

Let there be light — изменить действие **fog of war**

Powerboat Racing

Введите пароли:

FAN — **Catamarans (Minnow)**
DIP — **Catamarans (Pike)**
URN — **Catamarans (Barracuda)**
EPS — режим **Championship**
PBR — **Slalom**
PDL — спрятанная секретная трасса

Введите коды вместо имени игрока:

SML — режим с маленькой лодкой
BIG — режим с большой лодкой
POW — получить мощный мотор
BAA — компьютер будет играть за вас
BIF — убрать столкновения
WIN — всегда побеждать в гонках

СИ

СЕКРЕТЫ КОДЫ

Wargames

Пароли уровней

Миссии NORAD

Миссия 2: Czech Republic

○✕○
○✕✕
○✕○

Миссия 3: Russian Urals

✕✕○
✕✕✕
✕○○

Миссия 4: Cairo, Egypt

○□✕
○○△
○✕□

Миссия 5: Cambodia

△✕○
○✕✕
□△○

Миссия 6: Swiss Alps

△○○
□○✕
✕○✕

Миссия 7: Libya

□✕✕
✕○□
○✕□

Миссия 8: Channel Islands

○○✕
□□△
□□○

Миссия 9: Grenadines

□□○
△○△
✕△△

Миссия 10: Louisiana Bayou

✕△○
□○○
○✕□

Миссия 11: China Near Beijing

○□△
✕□△
△△□

Миссия 12: Saudi Arabia

△□○
✕△○
○✕□

Миссия 13: Arctic Circle

□□△
□△□
△✕△

Миссия 14: New York

✕✕○
△✕△
□✕□

Миссия 15: Omaha Desert

○□○
✕□✕
△○✕

Миссии за WOPR

Миссия 2: Florida Keys

○✕○
✕✕○

Миссия 3: Irian Jaya

□△✕
△✕○
□✕△

Миссия 4: New England

✕△○
✕✕○
○○△

Миссия 5: Russia

○○□
□○✕
△✕✕

Миссия 6: Brussels

✕○✕
△△□
○✕△

Миссия 7: South Africa

△△✕
✕□□
✕✕○

Миссия 8: Hong Kong

□✕○
△✕✕
□○△

Миссия 9: Mexico

□○△
△✕○
✕✕○

Миссия 10: Bering Strait

✕○□
△○✕
□△✕

Миссия 11: Kremlin

□○✕
△✕△
□○○

Миссия 12: Polynesia

✕○△
✕○□
✕○□

Миссия 13: Congo

✕○□
□✕✕
○✕○

Миссия 14: Washington DC

○△○
○△□
✕△□

Миссия 15: Tokyo

△□△
○✕□
○○□

Colin McRae Rally

Введите любой из следующих паролей для нужного результата:

BACKSEAT — за рулем **Nicky Grist.**

PEASOUPER — туман.

BUTTONBASH — для ускорения нажимать попеременно ✕ и ○.

DIRECTORCUT — редактор повторов

KITCAR — специальная машина

TROLLEY — полный привод

FORKLIFT — особое вождение

HELIUMNICK — смешной **Nicky Grist on.**

MOREOOMPH — режим **Turbo**

BLANCMANGE — машина из желатина

Turbo Prop Racing (Rapid Racer)

Открыть все дневные трассы

Введите в качестве имени: **_DAY**

Открыть все зеркальные трассы

Введите в качестве имени: **RRIM**

Открыть все ночные трассы

Введите в качестве имени: **_NIT**

Постоянные победы

Введите в качестве имени: **WINR**

Режим уток

Введите в качестве имени: **_QAK**

Включить генератор фракталов

Введите в качестве имени: **FRAC**

Дополнительные лодки

Введите в качестве имени: **_BOA**

Суперлодка

Введите в качестве имени: **HURR**

Режим Porsche
(на карточке памяти должен быть файл с прохождением **Porsche Challenge**)

Введите в качестве имени: **BXTR**

Любая дневная трасса

Введите в качестве имени: **D_<номер трассы>**

Любая зеркальная трасса

Введите в качестве имени: **M_<номер трассы>**

Любая ночная трасса

Введите в качестве имени: **N_<номер трассы>**

Радиоактивная суперлодка

Победите во всех трех чемпионатах, чтобы получить себе такую лодку.

Бесконечное ускорение

Введите в качестве имени: **RUSH**

Просмотр всех заставок

Введите в качестве имени: **_STR**

Blasto

Дополнительные костюмы

На главном меню быстро нажмите:

⇧, ⇧, ⇩, ✕, △, ○.

Jersey Devil

Бесконечные дополнительные жизни

В самом начале игры возьмите дополнительную жизнь на верхушке фонтана. Теперь нажмите на паузу и проверьте свой статус. Отожмите паузу, и вы сможете взять еще одну жизнь на вершине фонтана. Этот трюк можно проделывать до бесконечности.

СИ

CARDINAL SYN™



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation

PAL

Bust-A-Move 2: Arcade Edition

Иной мир (Another World)

На экране главного меню, на котором написано «Game Start», «Time Attack» и «Options», нажмите:

L, вверх на крестовине, R, вниз на крестовине.

Если вы все сделали правильно, то внизу экрана появится небольшая фигурка. Теперь начните игру и выберите «Puzzle Game».

Дополнительные персонажи

На экране режима Puzzle нажмите: **влево, влево, вверх, вниз, L, R, L, R, L+R.**

Дополнительные головоломки

На экране заставки нажмите: **A, вверх, B, вниз.**

Пропуск уровня

Во время игры нажмите: **Z, L, R** и **A**

Chopper Attack

Alien Disruptor

Чтобы получить себе Alien Disruptor, вам нужно пройти седьмой уровень на уровне сложности «**Expert**».

Выбор уровня

На экране с надписью «Press Start» нажмите семь раз на **верхнюю кнопку C**.

Mr. President

Во время игры нажмите одновременно **Z**, **верхнюю C** и **нижнюю C**, затем выстрелите самонаводящимся зарядами в вашего оппонента. Если все сделано верно, то из самолета катапультируется президент.

Duke Nukem 64

Меню трюков

На экране главного меню введите: **влево, влево, L, L, вправо, вправо, влево, влево.** Этот код откроет вам данное меню. Чтобы активизировать его возможности, надо на экране главного меню ввести еще один код: **вправо, правая C, R, L, левая C, влево, правая C, вправо.**

Extreme-G

Войдите в режим выбора мотоцикла и нажмите кнопку **R**. Теперь введите следующие коды в окне ввода вашего имени. Если вы все сделаете правильно, то услышите звуковой сигнал.

MAGNIFY — увеличение всего.

STEALTH — невидимые мотоциклы.

RA50 — победа после выхода из игры.

ARSENAL — бесконечное второе оружие.

ROLLER — мотоциклы превращаются в камни.

BANANA — скользкие трассы.

WIRED — режим скелета.

ANTIGRAV — все вверх дном.

NITROID — бесконечные ускорения.

UGLYMODE — все становится некрасивым.

XTREME — максимальная скорость увеличивается.

GHOSTLY — прозрачный задний план.

Пароли

В окне ввода паролей введите следующие коды для различных результатов:

51GG95 — Roach и доступ ко всем трассам.

61GGB5 — Roach, Neon и доступ ко всем трассам.

81GGD5 — Roach, Neon, доступ ко всем трассам, доступ к тайной трассе.

Команда разработчиков

В качестве своего имени введите **XGTEAM**. Вернитесь туда вновь и поменяйте имя на любое из следующих: **Ash**, **Greg**, **John**, **Justin** или **Shawn**.

Теперь во время игры на вас будет смотреть один из разработчиков игры.

Получить Neon

Пройдите трассу Meltdown на уровне сложности **expert**.

Получить Roach

Пройдите трассу Meltdown на уровне сложности **novice**.

Wetrix

Управлять водой

Зажмите **верхнюю** и **нижнюю** кнопки **C** на экране главного меню и нажмите на **аналоговый джойстик**.

Mission: Impossible

Большие ноги

На экране выбора уровня введите: **нижняя C, R, Z, правая C, левая C.**

Большие головы

На экране выбора уровня введите: **нижняя C, R, верхняя C, L, левая C.**

Режим детей

На экране выбора уровня введите: **нижняя C, верхняя C, R, L, Z.**

Режим «турбо»

На экране выбора уровня введите: **верхняя C, Z, верхняя C, Z** — пока не услышите звуковой сигнал и фразу «There, that's better».

Ракетница и 30 патронов

На экране выбора уровня высветите любой уровень и введите: **R, L, левая C, правая C, нижняя C.** Если все сделано правильно, то вы услышите возглас «Ah, that's better».

Автомат и 30 патронов

На экране выбора уровня высветите любой уровень и введите: **правая C, левая C, правая C, нижняя C, R.** Если все сделано правильно, то вы услышите возглас «Ah, that's better».

9mm и 30 патронов

На экране выбора уровня высветите любой уровень и введите: **R, L, нижняя C, верхняя C, верхняя C.** Если все сделано правильно, то вы услышите возглас «Ah, that's better».

Ружье с глушителем и 30 патронов

На экране выбора уровня высветите любой уровень и введите: **верхняя C, правая C, левая C, верхняя C.** Если все сделано правильно, то вы услышите возглас «Ah, that's better».

К сожалению, эти коды работают не на всех уровнях.

Секретный уровень

После того как вы пройдете игру, дождитесь пока пройдут титры и исчезнет логотип Infogrames.

Теперь вас выбросят на уровень Embassy, где вы сможете поговорить с создателями игры. Если вы со всеми поговорите, то к вам присоединятся Ethan и Candice, и тогда начнется настоящая игра...

СИ

WWW.TOP-100

PC

TW	LW	NW	Vote	Title - Developer/Publisher	PK	Cat
1	1	18		Starcraft *Blizzard* 17x	1	WG
2	2	15		Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven) *New World/3DO*	2	RP
3	3	11		Unreal *Digital Extremes/Epic/GT*	2	SH
4	4	46		Total Annihilation *Cavedog/GT* 23x	1	WG
5	5	43		Fallout *Interplay*	4	RP
6	6	34		Quake 2/Add-on Id/*Activision* 2x	1	SH
7	8	42		Age Of Empires *Ensemble/Microsoft*	3	ST
8	7	21		Battlezone *Activision*	4	WG
9	9	6		Final Fantasy 7 *SquareSoft/Eidos*	9	RP
10	10	15		Alods (Sealed Mystery) *Nival/Buka*	9	RP
11	13	8		Descent (Freespace - The Great War) *Volition/Interplay*	11	SH
12	15	6		Mech Commander *FASA/MicroProse*	12	WG
13	12	90		Heroes of Might & Magic 2/The Price of Loyalty *New World/3DO*	2	ST
14	11	38		The Curse of Monkey Island *LucasArts*	6	AD
15	14	11		World Cup 98 *EA Sports*	13	SP
16	20	6		Commandos (Behind Enemy Lines) *Pyro/Eidos*	16	WG
17	16	15		Forsaken *Probe/Acclaim*	11	SH
18	17	54		X-Com 3 (Apocalypse) *Mythos/MicroProse*	4	ST
19	18	39		Grand Theft Auto *DMA/BMG/Asc*	7	RA
20	19	83		Diablo/Hellfire *Blizzard/Sierra* 18x	1	RP
21	21	89		Master of Orion 2 (Battle at Antares) *MicroProse*	3	ST
22	24	28		Gag *Auric Vision*	8	AD
23	22	33		Wing Commander (Prophecy) *Origin/Electronic Arts*	7	AC/SI
24	26	58		Dungeon Keeper/Deeper Dungeons *Bullfrog/Electronic Arts* 9x	1	ST
25	31	43		Imperialism *Frog City/SSI/Mindscape*	17	ST
26	35	46		Dark Reign (The Future of War) *Auran/Activision*	10	WG
27	27	13		Army Men *3DO*	18	AC/WG
28	23	43		Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight) *LucasArts*	6	SH
29	25	37		Blade Runner *Westwood/Virgin*	16	AD
30	29	37		Myth (The Fallen Lords) *Bungie/Eidos*	14	ST
31	26	37		Tomb Raider 2 *Eidos*	9	AC/AD
32	36	44		Ultima Online *Origin/Electronic Arts*	19	RP
33	32	127		Civilization 2/Fantastic Worlds *MicroProse* 35x	1	ST
34	34	33		Worms 2 *Team 17/MicroProse*	23	AC/PU
35	33	56		Carmageddon *Stainless/SCi/Interplay*	6	RA
36	30	12		Galactic Civilizations Gold *Stardock*	30	ST
37	42	45		NHL 98 *EA Sports/Electronic Arts*	17	SP
38	37	37		Fifa (Road To World Cup 98) *EA Sports/Electronic Arts*	7	SP
39	40	52		Warlords 3 (Reign of Heroes) *SSG/Red Orb*	12	WG
40	44	41		Panzer General 2 *SSI/Mindscape*	27	WG
41	39	57		Links OS/2 *Access/Stardock*	25	SP
42	47	66		X-Wing vs. Tie Fighter/Balance of Power *Totally/LucasArts*	7	AC/SI
43	41	14		Motorhead *Digital Illusions/Gremlin*	41	RA
44	38	89		Command & Conquer/add-on (Red Alert) *Westwood/Virgin* 16x	1	WG
45	57	19		Star Wars/Supremacy (Rebellion) *Coolhand/LucasArts*	11	ST
46	43	18		Warhammer (Dark Omen) *Electronic Arts*	32	WG
47	45	40		Riven (The Sequel To Myst) *Cyan/Red Orb*	18	AD
48	46	44		Lands of Lore (Guardians of Destiny) *Westwood/Virgin*	20	RP
49	48	43		Incubation/Add-on (Time Is Running Out) *Blue Byte*	20	ST
50	49	106		Quake/Sourge of Armagon /d/GT 1x	1	SH
51	53	36		F1 Racing Simulation *Ubi*	35	RA
52	55	23		Balls of Steel *Wildfire/Pinball Wizards*	41	AR
53	50	12		Incoming *Rage*	47	SH
54	56	11		Sanitarium *DreamForge/ASC*	54	AD
55	53	42		Gettysburg *Firaxis/Electronic Arts*	15	ST
56	60	98		The Elder Scrolls (Daggerfall) *Bethesda/Virgin*	6	RP
57	54	40		Close Combat (A Bridge Too Far) *Atomic/Microsoft*	33	WG
58	61	3		Police Quest (SWAT 2) *Sierra*	58	AD/ST
59	64	41		Entrepreneur *Stardock*	21	ST
60	62	74		Magic/Add-ons (The Gathering) *MicroProse*	9	ST
61	52	20		Parkan (The Imperial Chronicles) *Nikita*	22	AC
62	67	38		Pax Imperia (Eminent Domain) *Heliotrope/THQ*	29	ST
63	51	35		Seven Kingdoms *Enlight/Interactive Magic*	16	ST
64	80	62		Capitalism Plus *Enlight/Interactive Magic*	33	ST
65	59	12		Monster Truck Madness 2 *Terminal Reality/Microsoft*	40	RA
66	65	57		Little Big Adventure 2/Twinsen's Odyssey *Adeline/Activision*	19	AD
67	58	4		M.A.X. 2 *Flat Cat/Interplay*	58	AC/WG
68	66	36		Warhammer (Final Liberation) *SSI/Mindscape*	49	WG
69	68	13		Spec Ops (Rangers Lead the Way) *Zombie/Ripcord*	37	AC
70	74	30		I-War *Optical/Infogrames/Ocean*	29	ST
71	71	86		Trials of Battle *Shadowsoft/Stardock*	10	SH
72	72	141		Starst 2 *Star Crosses/Empire*	11	ST
73	90	3		Game, Net & Match! *Blue Byte*	73	SP
74	69	68		Need for Speed 2/Special Edition *Electronic Arts*	16	RA
75	76	40		Zork (Grand Inquisitor) *Activision*	53	AD
76	70	95		Avarice (The Final Saga) *CSS/Stardock*	10	AD
77	82	118		Duke Nukem 3D/add-ons *3D Realms/GT*	2	SH
78	78	19		F-15 *Jane's/Electronic Arts*	52	SI
79	86	69		MDK *Shiny/Playmates/Interplay*	12	AC/SH
80	73	17		Die By the Sword *Treyarch/Interplay*	37	AD/RP
81	83	16		TOCA (Touring Car Championship) *Codemasters*	71	SI/SP
82	84	70		Emperor of the Fading Suns *Holistic/Segasoft*	37	ST
83	85	126		Descent 2 *Parallax/Interplay*	5	SH
84	75	61		Moto Racer *Delphine/BMG*	21	RA
85	88	34		Lords Of Magic *Impressions/Sierra*	29	RP
86	87	6		Ultima Collection *Origin/Electronic Arts*	82	RP
87	77	8		Dominion (Storm Over Gift 3) *Ion Storm/Eidos*	61	AC/WG
88	81	17		M1 Tank Platoon 2 *MicroProse*	44	SI
89	98	3		X-Wing Collector Series *Totally Games/LucasArts*	89	AC/SI
90	89	7		X-Com (Interceptor) *MicroProse*	85	ST
91	92	29		F-22 (Air Dominance Fighter) *DID/Ocean*	50	SI
92	79	14		CART Precision Racing *Microsoft*	64	RA
93	93	85		Privateer 2 (The Darkening) *Origin/Electronic Arts*	14	AC/ST
94	-	1		Heart of Darkness *Amazing/Infogrames*	94	PL
95	94	82		M.A.X. *Interplay*	25	WG
96	95	37		Championship Manager 97/98 *Eidos*	34	SP
97	99	11		Anno 1602 *Sunflowers*	56	SI
98	96	39		NBA Live 98 *EA Sports/Electronic Arts*	44	SP
99	-	3		The Operational Art of War *TalonSoft*	97	WG
100	97	94		MechWarrior 2/Add-ons *Activision*	15	AC

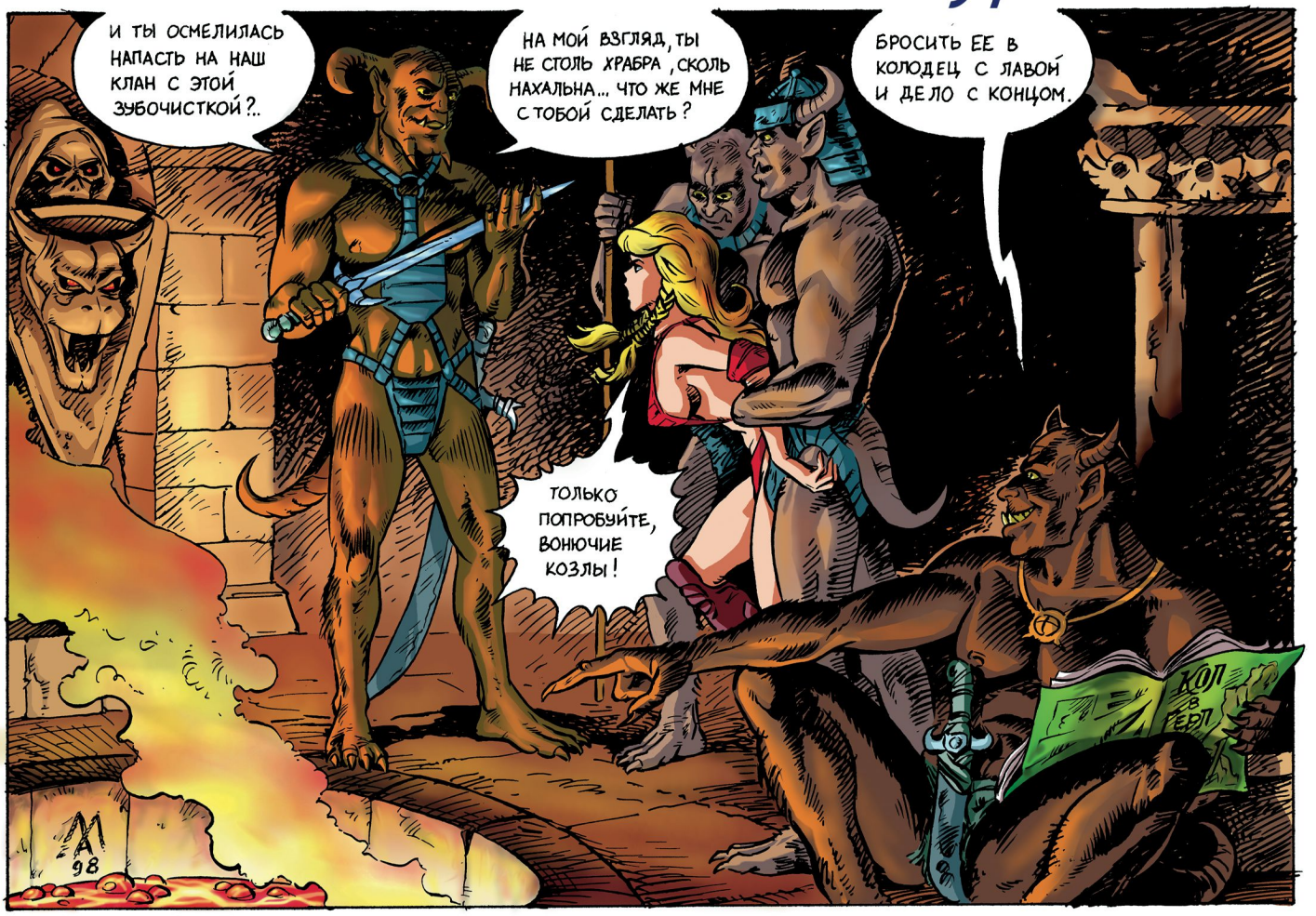
Video

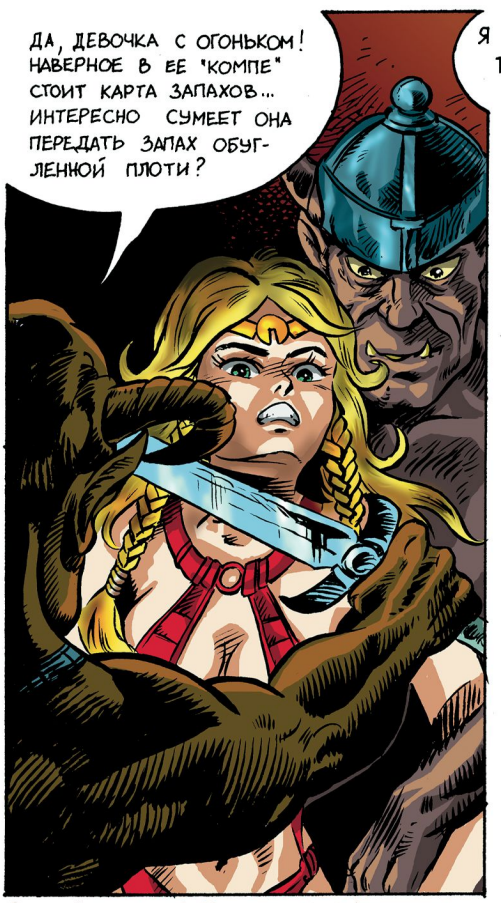
TW	LW	NW	Vote	Title - Developer/Publisher	PK	Cat
1	1	29		Gran Turismo *Sony* 12x	1	RA
2	3	20		Banjo Kazooie *Rare/Nintendo*	2	PL
3	2	18		Tekken 3 *Namco* 2x	1	FI
4	4	50		Sakura Wars/Sakura Taisen *Red/Sega*	2	AD/RP
5	8	16		Sakura Taisen 2/Sakura Wars 2 *Red/Sega*	2	AD/RP
6	5	82		Final Fantasy 7 *Square* 35x	1	RP
7	7	28		Resident Evil 2 *Capcom*	2	AD
8	9	50		Goldeneye 007 *Rare/Nintendo*	2	AC
9	11	12		Breath of Fire 3 *Capcom*	8	RP
10	13	30		Hanagumi Taisen Columns/Sakura Columns *Sega*	3	PU
11	6	13		Panzer Dragoon Saga *Team Andromeda/Sega*	4	RP
12	10	25		Grand Theft Auto *DMA/BMG*	9	RA
13	12	16		Vampire Savior *Capcom*	11	FI
14	21	15		Parasite Eve *Square*	14	RP
15	15	44		Castlevania (Symphony of the Night) *Konami*	6	AC
16	22	23		Shining Force 3 *Sonic Team/Sega*	12	RP
17	14	37		Tomb Raider 2 *Eidos*	4	AC/AD
18	16	8		Quest 64 *Imagineer/THQ*	16	RP
19	20	30		Alundra *Working Designs*	9	AC/AD
20	19	44		Formula 1 (Championship Edition) *Bizarre Creations/Psygnosis*	11	RA
21	18	58		Final Fantasy Tactics *Square*	4	RP/ST
22	17	70		Wild Arms *Media Vision/Sony*	5	RP
23	30	2		Front Mission Alternative *Squaresoft*	23	SI/ST
24	25	7		Wetrix *Zed Two/Ocean*	23	PU
25	28	10		World Cup 98 *EA Sports*	15	SP
26	24	16		Mystical Ninja *Konami*	20	AC/RP
27	32	37		Diddy Kong Racing *Rare/Nintendo*	2	RA
28	46	2		Shining Force 3 Part 2 *Camelot/Sonic Team/Sega*	28	RP
29	38	2		Pocket Fighters *Capcom*	29	FI
30	34	53		Langrisser 4 *NCS/Masaya*	20	ST
31	23	16		1080° Snowboarding *Nintendo*	11	SP
32	29	6		Vigilante 8 *Luxoflux/Activision*	29	SH
33	35	15		Motorhead *Digital Illusions/Gremlin*	23	RA
34	27	46		Abe's Oddysee *Oddworld/GT*	4	PL
35	45	50		Tokimeki Memorial *Konami*	18	ST
36	47	28		Game Paradise *Jaleco*	36	SH
37	36	38		Colony Wars *Psygnosis*	4	SH
38	33	11		Bust-a-Move 3 *Taito/Natsume*	29	ST
39	39	32		SaGa Frontier *Square*	15	RP
40	42	92		Suikoden/Genso Suikoden *Taito/Konami*	7	RP
41	53	25		Bust-a-Move (Dance & Rhythm Action) *Enix*	30	PU
42	59	2		WWF Warzone *Iguana/Accaim*	42	SP
43	40	14		Tenchu *Sony*	25	AC
44	37	7		Road Rash 3D *Electronic Arts*	19	RA
45	41	12		World Cup 98 *EA Sports*	19	SP
46	54	78		Mario Kart *Nintendo*	2	RA
47	26	4		Adidas Power Soccer '98 *Psygnosis*	18	SP
48	58	12		Forsaken *Acclaim*	30	SH
49	66	2		Mission: Impossible *Infogrames/Ocean*	49	AC/AD
50	44	60		Shining (The Holy Ark) *Sega*	7	RP
51	31	18		Tennis Arena *Smart Dog/UbiSoft*	14	SP
52	50	42		Last Bronx *AM3/Sega*	20	FI
53	49	42		Super Robot War F *Banpresto*	30	ST
54	55	36		Fifa (Road To World Cup 98) *EA Sports/Electronic Arts*	8	SP
55	69	29		Ghost in the Shell *Exact/THQ*	27	SH
56	65	5		Jersey Devil *b'heivje(r)/MegaToon*	55	AD/PL
57	72	93		Dragon Force *Working Designs*	9	RP
58	56	6		Mortal Kombat 4 *Eurocom/Midway*	56	FI
59	70	27		Yoshi's Story *Nintendo*	24	PL
60	48	109		Mario 64 *Nintendo* 9x	1	PL
61	43	8		Super Gem Fighter *Capcom*	36	PU
62	57	63		Persona (Revelations) *Atlus*	20	RP
63	60	6		Mortal Kombat 4 *Eurocom/Midway*	60	FI
64	61	42		NHL 98 *EA Sports/Electronic Arts*	21	SP
65	81	27		Croc (Legend of Gobbos) *Argonaut/Fox*	29	PL
66	62	75		Rage Racer *Namco*	15	RA
67	52	23		Xenogears *Square*	16	RP
68	87	13		G Darius *Taito*	68	SH
69	86	109		Nights (Into Dreams) *Sonic Team/Sega* 7x	1	PL
70	74	20		Test Drive 4 *Pitbull Syndicate/Accolade*	47	RA
71	88	19		Beast Wars (Transformers) *Takara/Hasbro*	56	AC
72	76	23		Megaman X-4 *Capcom*	64	PL
73	75	10		Wayne Gretzky 3D Hockey 98 *Ataris/Midway*	73	SP
74	51	3		Fox Sports Soccer 99 *Fox Sports*	28	SP
75	-	1		Phantasy Star Collection *Sega*	75	RP
76	71	64		X-Men vs. Street Fighter *Capcom*	23	FI
77	63	67		Starfox 64/Lylat Wars *Nintendo*	5	SI
78	64	24		Monster Rancher *Tecmo*	56	ST
79	79	12		Hot Shots Golf *Camelot/Sony*	40	SP
80	67	18		Need for Speed 3 (Hot Pursuit) *Electronic Arts*	10	RA
81	85	37		Crash Bandicoot 2 (Cortex Strikes Back) *Naughty Dog/Sony*	9	PL
82	-	1		Azure Dreams *Konami*	82	RP
83	94	105		Tomb Raider *Core Design/Eidos* 24x	1	AC/AD
84	-	33		Bomberman 64 *Hudson/Nintendo*	30	AC/PU
85	93	31		WCW Vs. NWO (World Tour) *Asmik/THQ*	19	FI
86	73	41		Ray Storm *Working Designs/Taito*	23	SH
87	91	10		House of the Dead *Tantalus/Sega*	60	AD/SH
88	68	20		Gex (Enter the Gecko) *Crystal Dynamics*	32	PL
89	90	73		Soul Blade/Soul Edge 2 *Namco*	3	FI
90	-	3		Tales of Destiny *Namco*	79	RP
91	84	119		Guardian Heroes *Treasure/Sega*	2	FI
92	-	18		Burning Rangers *Sonic Team/Sega*	9	AC/SH
93	77	90		Albert Odyssey *Working Designs*	36	RP
94	-	5		MLB feat. Ken Griffey Baseball *Angel/Nintendo*	28	SP
95	80	5		Bushido Blade 2 *Light Weight/Square*	64	FI
96	92	31		San Francisco Rush *Atari/Midway/GT*	18	RA
97	-	13		Diablo *Climax/Electronic Arts*	54	AC/RP
98	83	9		Jerry McGrath SuperCross 98 *Acclaim*	52	SP
99	97	20		Duke Nukem (Total Meltdown) *Eurocom/GT*	51	SH
100	99	14		Nascar 98 *EA Sports/Electronic Arts*	75	RA

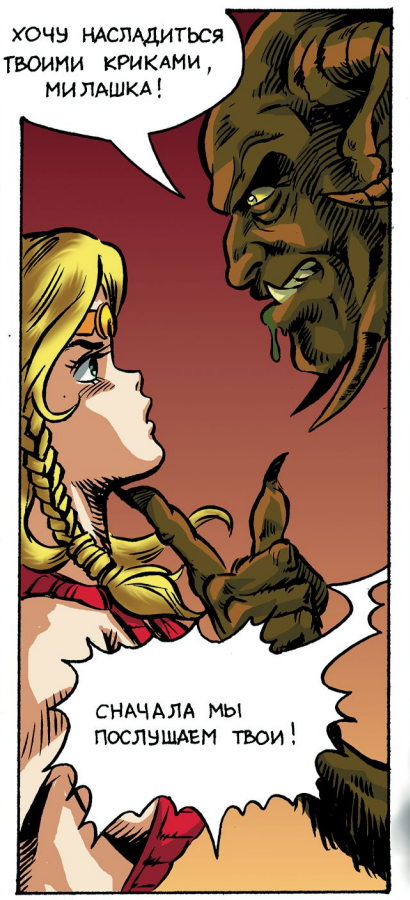
www.worldcharts.com

TW (this week) — на этой неделе. **LW** (last week) — на прошлой неделе. **NW** (number of weeks) — количество недель. **Vote** — голос. **Title** — название. Developer/publisher — Издатель/Разработчик. **PK** (Peak position) — самая высокая позиция, которая была занята игрой за все время. **Cat** (Cattegory) — категория.

ЛАРИСА и онлайновый амур









Сценарий и рисунки: **А. Межевич**. Цвет: **О. Филоненко**


ХРУП
УБЕЙТЕ ЕГО!! УБЕЙТЕ!!!
ХИЯ!
ТЫ СПАС МЕНЯ, МОЙ ГЕРОЙ! Я ХОЧУ УЗНАТЬ ТЕБЯ ПОБЛИЖЕ... ВНЕ СЕТИ...
Я ТОЖЕ.
ДАВАЙ ВСТРЕТИМСЯ ЗАВТРА В ПАРКЕ У ФОНТАНА!
Я ОБЯЗАТЕЛЬНО ПРИДУ, МОЙ ВАРВАР!
АХ, КАКОЙ КРАСАВЧИК! КАКАЯ ФИГУРА, КАКИЕ БИЦЕПСЫ, КАКОЙ... ОН БУДЕТ МОИМ!
НА СЛЕДУЮЩИЙ ДЕНЬ...
КУДА ЖЕ ТЫ?! ЭТО ЖЕ Я, ТВОЙ ГЕРОЙ! ПОЛЮБИ МЕНЯ – Я ХОРОШИЙ!

РЕЗУЛЬТАТЫ КОНКУРСА ЧИТАТЕЛЬСКИХ ОПИСАНИЙ

Невинная идея организовать конкурс читательских описаний разрешилась бумажно-e-mail'овым шквалом, который привел авторов этой самой идеи в состояние шока. Горы конвертов, несколько мегабайт текстовых файлов — все это надлежит каким-то образом систематизировать. Я уже не говорю о самых остроумных читателях, которые умудрились прислать в конвертах... дискеты. Обычные трехдюймовые дискеты, оказавшиеся в наших руках в несколько помятом виде. Тем не менее, рассказать придется обо всем. И обо всех. Ведь каждый участник конкурса потратил какие-то усилия, вложил в свое творение частичку души и, вне всяких сомнений, надеялся увидеть свое описание на страницах журнала. К тому же плохие статьи нам еще не попадались. Попадались хорошие, отличные, уникальные описания, прохождения, тактики, рассказы и даже небольшие повести. Однако все это опубликовать просто невозможно. Растягивать конкурс на десять лет не хотелось бы (к тому же представляю, сколько всего еще подвалит за это время), а за более короткий промежуток времени сделать это просто не получится. Поэтому поступим так. Расскажем о каждом описании игры и о каждом авторе. А опубликуем только лучшие. Точнее говоря, лучшие из лучших. Надеемся, что тогда никто в обиде не будет.

Итак, начнем, пожалуй. Кстати, с чего начинать? Кто будет первым? Не станем ломать голову, а предоставим дело случаю — на него-то никто не обидится. Возьмем первый попавшийся конверт и посмотрим... **Николаев К.С.** из Санкт-Петербурга прислал нам свое описание **Test Drive 4** и заодно открыл, так сказать, счет. Статья хорошая, автор очень точно рассказал об игре и продемонстрировал замечательное знание игровой индустрии. Не хватает лишь какого-то живого огонька, немного суховато, но в целом — очень даже хорошо. **Кирилл Кузнецов** из Московской области прислал свое описание **Дальнобойщиков**. Вполне оригинальная смесь обычного review и тактики. Кратко рассказано, наверное, обо всем, что есть в игре. Легко читается — написано простым, приятным языком. Ностальгическая статья о совершенно неизвестной игре **Doom**, которую прислал **Сергей из Владимира**, нам всем очень понравилась. Классические оды, посвященные бензопиле, а также нехитрые советы для deatmatch, в которых автор, наверное, впервые охарактеризовал противников (психушник, маршрутник, убийца, осторожный и т.п.), напомнили организаторам конкурса счастливую молодость... Однако, несмотря на остроумный подход к делу, в описании игры допущены некоторые неточности, которые были немедленно выявлены и подвергнуты справедливым замечаниям. Хотя признаемся, порадовал нас **Сергей из Владимира**... Порадовал и **Александр Самков** из Пермской области своей тактикой к **Rebellion**, что от **Lucas Arts**. Выяснилось, что не только за рубежом есть поклонники неказистой, но весьма примечательной стратегии. Очень толковые советы и тактика. Хотя чересчур традиционное вступление («Давным-давно, в далекой галактике...») навело на мысль об организации нового конкурса на лучшее начало описания игры на тему Звездных Войн. Критическая статья об игре **The Note** для **Sony PlayStation** резко выделилась на фоне остальных. Во-первых, для **Sony PlayStation**. Во-вторых, **Владимир Черкасов**, приславший статью, как говорят в редакции «**Страны Игр**», «злой» автор. Порадовали строки «...по заставкам можно увидеть, что у Акуры два глаза, хотя моргает один». Все остальное в том же духе. Это вам не дифирамбы петь своей любимой игре. Короче говоря, хорошее, полноценное review. Очень милое описание **Theme Hospital** прислал **Шестаков Андрей** из Калининграда. Добрый юмор, приятный стиль, доходчивые советы как нельзя лучше подошли к миролюбивой игрушке. Что называется с чувством, с толком, с расстановкой. Статью о **Противостоянии** прислал **Рожнев Иван** из Московской области. И всем она была бы хороша, если бы не подчеркнутый авторский фанатизм. С другой стороны, более чем полное знание описываемой игры оставляет самые наилучшие впечатления. Приятно читать статью, автор которой знает, о чем пишет. **Марков Александр** из Московской области написал весьма прикольное прохождение не менее прикольной игрушки **Bevis and Butthead**. Действительно весело и хорошо написано. Не беда даже, что и игрушка старовата. Отличное, полное review **Tobal 2** прислал **Брат Карамазов из Кисловодска**. Не можем опубликовать его по одной причине: размер. Шесть машинописных страниц — не получится. Но то, что **Брат Карамазов** — один из претендентов на победу в конкурсе, не вызывает никаких сомнений. Очень оригинальное описание **Parasite Eve** прислал **Игумендов Максим** из Смоленска. Увлекательный рассказ, настоящий детектив в миниатюре демонстрирует истинный творческий подход к делу. При том описание игры остается описанием игры. **Александр из Москвы** прислал review **F1 Racing Simulation** от **Ubisoft**, которое навело на мысль создать в конкурсе номинацию «Самое объективное читательское описание». Автор прекрасно описал игру, нашел в ней и достоинства, и недостатки и смог сделать правильный вывод. **Кравченко Дмитрий** из Владивостока прислал неповторимое по стилю описание **Die by the Sword**. Начинается оно так: «Однажды вечером бородатый воин устроился со своей женой «девушкой» на ночь у костра». Смело. Вспоминается также «свин, рявкающий на кобольдов». К сожалению, через несколько абзацев стиль был утерян, и автор как-то довольно непоследовательно перешел к описанию управления. А зря. Могло бы получиться очень весело. Коротенькое, но содержательное описание **Creatures** прислал **Карпов Павел** из Москвы. В нескольких строчках — вся игра. Что ж, и это правильно. Грамотный, я бы сказал, профессиональный разгром **Men in Black** прислал **Мартынов Дмитрий** из Норильска. Доказательно и аргументировано автор пришел к единственно правильному выводу о низком качестве игрового процесса. Не согласиться невозможно. Тактическое описание **Worms 2** прислал **Матиенко Вадим** из Пятигорска. Очень точное и очень полное. Удивила интерпретация «червивых» боев. Вполне приличное review **NHL 98** прислал **Сергей Кожевников** из Москвы. Убедительно, интересно, правда, немного запутанно. И уж чересчур банальная концовка: «Купите, не пожалеете». А в остальном весьма и весьма неплохо. Борис **Шевелев** из города Элиста прислал целых два описания игр на **Sony PlayStation** — **Red Alert** и **Rascal**. Для review ничего большего пожелать нельзя. Однако хотелось бы посоветовать обращать внимание на мелочи. Связь предложений друг с другом, повторение слов и так далее. Это в значительной мере облегчит прочтение и восприятие статьи. Полное прохождение **Ace Ventura** прислал **Антонченков Александр** из Москвы. Действительно полное, написано легким, приятным языком. Кстати, как выяснилось, тактики даются нашим читателям проще, чем review. Однако попадаются и очень, очень неплохие review. Так, например, **Иванов В.** прислал великолепное review **Dark Omen**. Статья написана по высшим стандартам, придраться в ней вообще ни к чему невозможно. Не можем мы ее опубликовать все по той же причине — гигантский размер. Ну, не резиновый журнал — что поделаешь! Еще один претендент на победу в конкурсе.

Теперь несколько слов о тех, кто нас удивил. Грубо говоря, речь здесь пойдет об отклонениях и прочих тяжелых случаях. **Холод Андрей** из Сургута прислал целую тетрадь, исписанную и изрисованную от начала до конца. Назвать описаниями то, что мы там нашли, язык не поворачивается. Больше всего, это напоминает любительскую страничку в **Internet**, посвященную играм. Здесь есть и дизайн, и авторский стиль и все такое прочее, однако полноценных игровых описаний нам не удалось найти. Кое-что попадается, но этого мало, чтобы мы смогли оценить работу Андрея по заслугам. Ведь если мы, к примеру, начнем оценивать не только содержание, но и форму, дизайн, то смысл в конкурсе вообще пропадет. Так что резюме тут одно: хорошо, но не совсем к месту. **Антон Галюк** из Одессы прислал описание **StarCraft**. Кстати, мы ожидали, что после тотальной «академической» критики на нас обрушатся горы разновсяческих review этой игры. Ожидания оказались ошибочными. Все, чего мы дождались — это описание жуткого полубредового сна на тему **StarCraft**. Чуть ниже вы можете с ним ознакомиться. Выводы опять-таки делайте сами. **Васютин Ярослав** из Владивостока прислал концептуальное описание игры, которую он сам придумал. В общем, оценка тут однозначна: отлично. Но не соответствует условиям конкурса. А вот

когда мы объявим конкурс на лучшую игру, придуманную читателями, описания Ярослава забыто не будет. И окончательно нас удивил некий **OLAF**, приславший целых три описания. Судьба их была необычна с самого начала, поскольку на конверте стояла загадочная пометка: «На конкурс солвов.» Мы опрометчиво решили, что мифические «солвы» — это и есть описания или что-то в этом роде. Как выяснилось после вскрытия (конвертов, разумеется), мы недалеко ушли от истины. Итак, три описания — три игры. **Lure of the Temptress**, **Cobra Mission** и **RingWorld: Revenge of the Patriarch**. Мелькнула безумная идея организовать еще один конкурс — на знание вышеуказанных игр. Напряженные воспоминания сделали свое дело — были такие игры. Правда, очень давно. Таким образом, OLAF смог бы установить своеобразный рекорд относительно номинации «описание самой старой игры». Однако содержание самих статей также является своеобразным рекордом. Ничего более стильного и навороченного мы еще не видели. С другой стороны опубликовать все это просто-напросто невозможно. Долго мы искали цитаты, которые можно было бы привести, чтобы охарактеризовать описания, но в то же время не оскорбить вкуса некоторых эстетов. Нашли всего несколько: «...вкалываем до тех пор, пока у мужика во 2-ом доме ваша подружка не разобьет боттл какого-то пойла». Или вот, к примеру: «к телке в синем приставайте до упора, пока она не заладит, что мол неси вино». Читать все это, конечно, весело, но... Поменьше эмоций, господа. Спокойнее надо быть, сдержаннее. Юмор поощряется, но не в таких гипертрофированных размерах, когда он превращается в отвязно-разбитной стиль. Написать смешно, но в то же время умно, сложнее, чем разбавить описание жаргонными выражениями двусмысленного содержания.

На этом остановимся и перейдем к шедеврам в самом прямом смысле этого слова. **Кальченко Сергей** из Мелитополя прислал прохождение **Diablo**... в стихах. Говорить ничего не буду, читайте сами, сами и оценивайте.

Diablo (дневник лучника)

«Пишем — что наблюдаем,
что не наблюдаем — того не пишем».
Ф. Беллинсгаузен.

Уровни 1-4

Что с часовней стало? Боже!
Вот такого я не ждал.
Всюду мерзостные рожи,
Страшно мне как никогда.

Думал я, что будет трудно
И опасно, но чтоб так...
Я смотрю на горы трупов,
Скалит зубы темнота.
Зомби из могил восстали,
Нечисть лезла из углов,
Мыши мерзкие летали,
И скелетов принесло.

Но не на того напали.
Я — воитель недурной.
И навечно засыпала
Эта нечисть предо мной.

С хрустом падали скелеты,
Бесы двигались, визжа.
Я стрелял великолепно,
Чтоб никто не убежал.

Уровни 5-8

Лабиринты темных комнат,
Смерть на каждом там шагу —
Это, братцы, катакомбы.
И, поверьте, я не лгу.

Факелы чадили в стенах,
Лезла из углов толпа.
Стрелы здесь дождем летели;
А в кого? В кого попал.

Чудом в драках не загнувшись,
Нечисть я послал назад,
Ибо верю: возвернувшись —
Этих тварей снова в ад.

Уровни 13-15

Ад воистину ужасен:
Муки грешников узря,
К ним почувствовал я жалость,
Откровенно говоря.

Жалость эта гнев родила
(Злость ей в этом помогла),
Гнев же мне добавил силы
Биться с детищами Зла.

А последних была масса:
Толпы рыцарей гурьбой
В кованых своих кирасах
Шли, и я давал им бой.

Колдуны там тоже были,
Дрались молнией своей.
(Этих с наслажденьем бил я,
Как охотник бьет зверей).

Дьявол

Пойте, веселитесь люди,
Ибо Дьявола уж нет.
Вам вредить злодей не будет
(Ну, а где же слава мне?)

В логово того урода
Был я в миг перенесен.
Много он извел народа,
Но теперь уж, баста, все!

Воины и чародеи
Шли толпою на меня.
Пламени шары летели,
Громко бряцала броня.

А потом и дьявол вышел,
Камушек во лбу горел
(Раза в два меня был выше),
Только ужас я презрел.

Долго битва наша длилась,
(Был силен сей страшный гад),
Но однако же свершилось:
Пала тварь к моим ногам.

Вырезав из твари камень,
(В нем и находилось зло),
Я своими же руками,
Камень засадил в свой лоб.

А теперь за свою душу
С Ночью я веду борьбу.
Победить мне очень нужно
Этот камушек во лбу.

Сие творение печатается с сокращениями, но вовсе не исключено, что когда-нибудь вы сможете увидеть его на страницах журнала полностью. Теперь хотелось бы спуститься с небес на землю и поведать о двух весьма достойных review **Кондратьева Д.** из Москвы. Одно из них мы публикуем ниже.

Motorhead

Платформа **PlayStation** всегда была богата всякого рода гонками, будь то потрясающий по реализму **Gran Turismo** или красивый **NFSIII**. Но, как видно, слава самого великого **Gran Turismo** не дает спать спокойно ни одному из многих разработчиков.

И вот они снова и снова пытаются переплюнуть этот шедевр, но если команде разработчиков из **Polys Entertainment** удалось собрать все компоненты для хитовой игры, то все остальные с неизменным постоянством теряют один или несколько таких важных компонентов.

Команда разработчиков из **High Velocity Entertainment** сделала очередную попытку достать ту высокую планку, установленную, причем, довольно недавно. Назвать попытку неудачной не поворачивается язык и, возможно, она будет иметь большой успех.

Запуская игру, находим в настройках опцию, помпезно сообщающую о наличии в игре **5o fps**. Верится, конечно же, с трудом, но, о чудо — это оказывается правдой. Графика в первую очередь поражает своей кристальной чистотой, превосходящей даже пресловутый **NFSIII**.

Далее видим, что разработчики просто помешаны на всяких вариантах динамического освещения в реальном времени, фонари расставлены буквально везде, где можно было впихнуть лишние полигоны. Имеется и цветное освещение и в огромных количествах. Выпадение полигонов, как ни странно для такой графики, наблюдается довольно редко и в минимальных количествах, что не может не сказать о грамотном подходе программистов. Графика вообще — одна из самых впечатляющих сторон в игре. Но, видимо, чтобы получить такой результат, разработчики забыли о самом главном — AI. Он все так же туп и примитивен, а за него выдается некий лимит скорости оппонентов на разных уровнях сложности. Конкретно в нем буквально бесит то, что вашу машину может обогнать даже противник с машиной, которая явно проигрывает вашей по всем параметрам. Противник все так же едет,

идеально вписываясь в углы и резкие повороты. Причем он совершенно не пользуется объездами (наверное, свои принципы победы). Единственное, что утешает в данной ситуации, так это то, что они тоже могут не вписаться в поворот или въехать в тупик. При этом они так расстраиваются, что теряют направление и едут навстречу игроку. Сказать, что это мешает, значит — не сказать ничего, так как столкновение с любым препятствием заканчивается полной остановкой и потерей времени и, соответственно, места. Наличие splitscreen в игре является хорошей альтернативой AI. Трассы (в большинстве своем это урбанистические пейзажи) выглядят красиво. Отличия от версии на компьютере минимальны, отсутствуют объезд и все движимые объекты. Также игра обладает очень простым и понятным интерфейсом.

Что о звуке, то он не гениален, но и не давит, а органично вплетается в игровой процесс.

Гонка проходит довольно динамично, особенно когда вы вырываетесь на первое место. Но все это действо — самая настоящая аркада. Так что если игра и не сделает переворота в гоночной империи **PlayStation**, то, по крайней мере, внесет в нее свой определенный и достаточно весомый вклад, хотя бы за счет своей бешеной графики и динамики игрового процесса.

Достоинства: прекрасная графика, динамичность игрового процесса.

Недостатки: недоделанность AI соперника, несбалансированность машин противника и игрока.

Резюме: отличная игра на каникулы с другом.

В review есть несколько совсем мелких ошибок, о которых я говорить не буду. Найдете — хорошо, не найдете — еще лучше. Теперь еще один обзор игры, на этот раз на **PC**. Весьма серьезный соперник предыдущей статьи, кстати говоря.

Descent: Free space — The Great War

Платформа: PC

Жанр: космический симулятор

Издатель: Interplay

Разработчик: Parallax Software

Требования к компьютеру: P-90, 16 Mb RAM, 4X CD-ROM, Win`95, желателен 3d ускоритель

...За бортом проносящегося мимо космолета открывалась картина, которая могла бы послужить неплохим описанием Ада в представлении какого-нибудь извращенного фантаста. Ослепительные вспышки взрывов знаменовали гибель очередного корабля, плазменные заряды и лучи лазеров рвали бронированную обшивку кораблей, превращая их в бесформенную груду металлолома. Иногда незамеченное звено бомбардировщиков возникало ниоткуда неподалеку от флагманов армады, чтобы сбросить свой смертоносный груз и уйти обратно в никуда. Юркие перехватчики на форсаже проходили над зенитными батареями крейсера, отвлекая огонь на себя, давая возможность большим кораблям подойти ближе и нанести смертельный удар...

Любителям погонять по черным безднам вселенной наверняка знакома такая картина по предыдущим шедеврам, таким как **Wing Commander: Prophecy** и **X-Wing & Tie Fighter**. Но сейчас описывается творение небезызвестной **Parallax Software**, которая на этот раз решила попробовать свои силы в области космических симуляторов. Сюжет **Descent: Free Space** разворачивается в 24-ом веке, и, несмотря на такое далекое время, человечество все еще не научилось жить в мире со своими собратьями по космосу и вот уже 16 лет ведет войну на истощение с расой Васуданов. Историю конфликта никто не помнит, но поговаривают, что религиозные Васуданы не переносили атеистов землян, по другой версии земляне, в порыве духа всеобщей колонизации, затронули границы империи Васуда и, те сразу же без разбора ответили агрессией. Но, так или иначе, в течение многолетней войны людские и материальные ресурсы были почти исчерпаны, и воевать становилось все сложнее, и казалось, что война сама собой должна сойти на нет. Но... в один далеко не прекрасный день в галактику вторгаются корабли доселе неизвестной расы — Шиванов (так их впоследствии окрестило командование), которые ненавидят все живое и по этой же причине это «живое» и начинают истреблять. Причем делают это настолько эффективно, что землянам и васуданам не остается ничего кроме как объединиться и попытаться всем вместе изгнать нового злого врага.

Сюжет очень сильно напоминает **Wing Commander: Prophecy**, но если уж рассуждать так, то все стратегии вообще на одно лицо, да и что можно нового придумать? В любой войне кто-то с кем-то воюет, а появление третьей силы только добавляет элемент неожиданности в игру, так как временами приходиться воевать на два фронта (у васуданов, видите ли, есть организация, которой не нравится союз с землянами, по ним так уж лучше погибнуть, но не заключать никакого мира). Но только начальным сюжетом эти две игры и перекликаются.

Начнем с самого главного в игре — графики. Она выше всяких похвал. Все корабли смотрятся очень естественно, тщательнейшим образом прорисованы и, что наиболее важно, соблюдены все масштабы звездолетов. Не обманули нас разработчики — на облет флагмана флота Шиванов игрок затратит несколько минут. Поговаривали, что в **Descent`e** будет мало спецэффектов, но могу вас заверить, что их там предостаточно. Например: все мелкие корабли окружены силовым полем, и при попадании в это поле оно вспыхивает именно в том месте, куда вы попали, а интенсивность вспышки уменьшается пропорционально расстоянию от центра попадания. А если вы все же пробиваете щит врага, то при попадании в броню от нее отлетают куски (причем материальные, можете вернуться и посмотреть), а из точки попадания сыплются искры (или еще что-то). Очень интересна такая деталь: вы можете уничтожить абсолютно все, что есть в космосе, начиная с истребителя врага и заканчивая астероидами, между которых вы иногда летаете, а уж о крупных кораблях и говорить не приходится. Если вам посчастливится разнести какой-нибудь крейсер, то вы уж в полной мере насладитесь колоссальным взрывом, который произведет уничтожение (только не летайте слишком близко). А можете потом развернуться и начать разносить остатки, кому как нравится. Степень детализации регулируется в меню по своему усмотрению, но выражается это скорее не в графике, а в том, с какого расстояния окружающие вас корабли приобретут четкую форму.

Так же можно похвалить и звуковое сопровождение в игре. Во-первых, фоновая музыка очень даже подходит к той ситуации, в которой вы будете летать. И самое главное то, что она не надоедает, т.е. ненавязчива. А во-вторых, очень реалистично воспроизведены звуки космического сражения, будь это выстрел лазера или взрыв ракеты, достигшей своей цели.

Единственное, в чем нас все-таки обманули — не сделали они, как обещали, разноголосой публики. Максимум чего я добился, было обретенное за часы полетов умение различать мужской и женский голоса напарников. Хотя на это можно и не обращать внимание.

И все-таки есть деталь, за которую хочется сказать отдельное большое спасибо создателю **Descent`a**. Согласитесь, когда вы садитесь за новую игру (тем более за симулятор), вы не знаете ни кнопок, ни их комбинаций и зачастую тратите время на их изучение. «А почему бы процесс обучения не воплотить в саму игру», — подумали программисты и создали несколько тренировочных миссий. В них вы будете летать вместе с инструктором, который очень подробно и на хорошем английском языке объяснит вам процесс управления, научит целиться, уворачиваться от ракет, вызывать подмогу и дозаправщик, объяснит назначение каждого прибора в кабине управления. Причем по мере появления новых видов вооружений вы будете, как это говорится, «доучиваться» пользоваться им.

Интерфейс хоть и кажется сложным на первый взгляд, является интуитивно понятным, да и то вы вряд ли будете использовать все 20 способов прицеливания (как вам нравится: «взять на прицел цель ближайшего к вам напарника»...), а базовые функции исполняются с одного нажатия соответствующей кнопки. Кстати, очень удобно то, что показания приборов выведены на полупрозрачный экран кабины управления (вернее, это выведенные приборы полупрозрачны), и нет ничего лишнего или недостающего. Теперь вы будете знать состояние текущей цели, ее скорость, степень повреждения систем. Так же на экран выведена информация обо всех ваших сотоварищах (не так детально, но даже кружочки с цветовым индикатором повреждений очень помогают). Интересно выполнена система коммуникаций: вы можете разговаривать

со всеми своими напарниками, а с врагом — нет, хотя так иногда хочется ругнуться. Зато своим вы можете отдать любой приказ, который они (можете не волноваться!) выполнят даже слишком дословно.

А вот зайти в хвост противнику и безнаказанно шарашить оттуда вам больше не удастся — вас тут же «вынесут». Интеллект компьютера возрос до неузнаваемости, и хоть он по-прежнему не научился разрабатывать свою тактику относительно игрока, но за пару миссий способен выделить наиболее активного стрелка, и тогда на его душу выпадет больше врагов в будущем. А с любимым приемом любого пилота — садиться на хвост — компьютер борется неоригинальным, но эффективным способом: враг, на хвост которому вы сели, начинает очень сильно дергаться из стороны в сторону (не улетать вбок и не закладывать виражи!), а тем временем второй истребитель противника садится на хвост вам, да так тихо, что вы и сами не заметите, пока поздно не будет.

Радует, радует, радует динамичный и реалистичный процесс полета, великолепная графика, возросший AI компьютера, разнообразие кораблей, приятно и то, что эти корабли имеют огромное различие, как в вооружениях, так и в скорости и в степени защиты. Но как это ни обидно, **Descent: Free Space** тоже имеет свои недоработки. Не то что б их было очень видно и они были существенны, но общее впечатление от игры они, конечно, подпортят.

Начнем с того, что в **Descent`e** нет никакого главного героя, тут нет вообще никаких действующих лиц. Помните Командира Крыла? Вездесущий Маньяк, недотепа Маэстро, отважный Блэир и др. сопровождали вас на протяжении всего сериала. Игрок видел СЕБЯ в процессе игры! Здесь же вы не увидите даже своего настоящего лица, не то что физиономию напарников. Разработчики не стали утруждать себя придумыванием имен вашим сотоварищам, ограничившись порядковыми номерами. Таким образом, безнадежно потеряна атмосфера настоящего боя, где рядом с вами летит верный друг, который, если что, вас прикроет, и создается впечатление, что вы возглавляете эскадрон туповатых компьютеров. По этой же причине весь сюжет вы узнаете из сводок новостей за неделю, а не из видео-вставок, как раньше. Вообще, конечно **Descent** очень много проигрывает тем, что он лишен живого видео, и те редкие мультики, что вы увидите, действительно всего лишь мультики. Согласитесь, когда для создания игры приглашают профессиональных актеров, это сразу подчеркивает серьезность намерений авторов.

Второе, что очень сильно огорчает, это то, что наравне с явным прогрессом в области интеллекта противника, очевиден «регресс» AI ваших напарников. Без вашей команды они не будут делать ничего! Надо крикнуть **ENGAGE ENEMY FORCES**, только тогда они начнут шевелиться. Почему шевелиться? Да потому, что даже если ваших кораблей будет в два раза больше, один или два ваших напарника умудрятся погибнуть. В простейшей ситуации. Еще что заметно далеко не сразу... оппоненты двигаются по строгой траектории, зачастую врезаясь в вас, а когда вы играете на последнем уровне сложности (столкновение с объектом отнимает не меньше 10%) и вдруг взрываетесь, на экране лишь надпись: **Killed by collision with BETA 1.** В голове только одна мысль — догнать этого умника и замочить, но приходится переигрывать миссию.

И, наконец, последнее упущение разработчиков, подмачивающее общее впечатление об игре. Дело в том, что начало и конец миссии просто обрезан, т.е. после окончания брифинга вы попросту оказываетесь в N-ой точке пространства, а после окончания боя вы, нажатием клавиш **ALT-J**, благополучно уходите в никуда (теоретически вы возвращаетесь на свой флагман). Но, простите, когда же мы вылетаем с флагмана? А где тот самый момент возвращения, который так хорошо был отработан в **Wing Commander`e**? Нет, я могу понять, что после взлета и ухода в подпространство мы окажемся в нужной точке, не тормозя всякий раз, когда в поле зрения попадает вражеское звено, а так же то, что мы можем покинуть поле боя в любой момент (мы не обязаны перебить всех врагов). Но нежелание авторов поработать над мелочами повергает меня в печаль.

Descent: Free space должен был стать интересной игрой, в которую можно было бы играть не один раз. И что характерно — он ею стал, но настоящим шедевром, эталоном качества ему не быть. Он, конечно, займет свое место на полке жанра, на одной ступени с такими творениями, как серии **Wing commander`a** и **X-Wing & Tie Fighter**, но мне за эту игру обидно — она создавалась для большего, чем просто клеймо «достойный продолжатель жанра». Прекрасно выполненная техническая сторона игры многое обещала еще на скриншотах, но...авторы как-то упустили из вида тот момент, что помимо безупречных графики и звука нужна еще и атмосфера игры, сюжет, и всякие там мелочи, придающие особый интерес. Меня не раз посещала мысль: если бы взять графику и звук от **Descent`a**, а все остальное от **Wing Commander`a: Prophecy**, то получился бы настоящий шедевр! Но этого не случилось. Тем не менее, эту игру я бы посоветовал всем любителям космических симуляторов, как образец того, к чему надо стремиться и чего ждать от издателя, да и просто если вы хотите насладиться красотами космоса.

Достоинства: Великолепно выполненная техническая сторона процесса, графика, звук, множество кораблей и оружия.

Недостатки: Сделан основной упор на сам процесс боя, в ущерб видео-вставкам и мелочам, описанным выше.

Резюме: Образец высокого качества, достойный любителя жанра.

Теперь пресловутое описание **StarCraft** от **Антона Галюка** из Одессы:

Все началось с того, что генерал Дюк захотел организовать базу Мар Сара. Мы прилетели и стали осваиваться. Однажды вечером возле главной части базы собралась нестройная толпа вормов (назвались зергами). Потоптавшись с часок, они стали ломиться в пределы дозволенного: напали на SCV! Охранники пытались их отговорить, но напрасно. Хотят они, видишь ли, нас всех перекусать и базу взорвать! Непорядок — пришлось их заставить замолчать. Странные какие-то. Вдруг проснулась рация, некий Плэй Ер хотел, чтобы мы отправились в сектор 326785432. Там надо найти некого Дж. Рейнора. Кто таков? Не ведаю.

Встретили Рейнора. Оказался хорошим мужиком, дал поиграть игру (жаль, в пиратском варианте). На это он ответил, что ее скачал у конфедератов. Ага. Конечно. Конфедераты разве пираты? (о! рифма!)). Тут, как назло, прилетели зерги! Прилетели на каких-то птичках (каких, не ведаю) и давай по нам стрелять. Пришлось их всех перестрелять (птичек жалко!).

Прилетели на базу. Установили игру на наш **Pentium 5** (intel outside) 999Mhz with 7dfx Voodoo 3. Маленько притормаживая, игра загрузилась... и выгрузилась в Windows 3111. Пошли искать компьютер, на котором бы она пошла.

Ура!!! Нашли! Pentium MMX (это еще что за бяка?) 200 with 3dfx Voodoo with Windows 95. Оказалось, что игра называется Старкрафт. Что-то он мне напоминает. Вдруг заходит генерал Дюк и засекает меня за Старкрафтом. Злости его не было конца... Когда все прогрессивное человечество работает, играя в **GAG!**, я играл в Старкрафт!

Разжалован в коммнадеры. Вышел погулять — вижу пластилинового человека, зовут его Неверр, а фамилия у него Худ. Ходит здесь, грязь развозит. Вот мы его и прихлопнули. Вдруг ворвались к нам на базу орки с криками «**Krush, Kill and Destroy!**» и с плакатами «Даешь Reset!»

Проснулся я возле своего ПК. Опять заснул возле него. Здесь на экране **StarCraft**, а на столе письмо к Вам на конкурс рассказа. Посмотрел в зеркало. По-моему, я становлюсь похожим на Ларри Лаффера (нет, слава Богу, показалось). Надо бы перестать играть в игры и выключить ПК!

Вот такое вот описание. Не без юмора, но и с изрядной долей бреда. Впрочем, творческий подход к делу тут очевиден.

Что ж, пора подвести итог. Конкурс продолжается. Как будем искать победителя? Предлагаю все сделать по справедливости. Редакционное жюри оценивает неопубликованные статьи, а вы — опубликованные. Итак, присылайте свои письма с указанием фамилии автора и названия статьи, которая вам больше всего понравилась.

СИ

Внимание!

Размещение рекламы в журнале «Страна Игр».

Рекламная служба:
тел.: 797-1489, 124-0402
факс: 125-0211
Игорь Пискунов

Основные распространители журнала «Страна Игр»

Москва

1. «Логос-М» — (095) 200-2122
Страстной б-р, д. 3
ул. Баррикадная, д. 2
ул. Старый Толмачевский пер., д.5, под. 2
ул. Волхонка д. 6, стр.1
ул. Краснопрудненская, д.7/9
ул. 2-я Звенигородская, д.13
ул. Верхняя Сыромятническая, д.2
2. «Глобус» — (095) 240-7405
3. «Маарт» — (095) 128-9904
4. «Бука» — (095) 111-5156

МЕТРОПРЕСС **Розничное распространение в Московском Метрополитене Агентство «Метропресс» (095) 270-0703**

6. «Ода» (региональный распространитель) — (095) 200-2328
7. «Сегодня-Пресс» — (095) 252-4661
8. Вячеслав Попов — (095) 792-7022
9. АРТИСС — (095) 158-9754
10. «Титул» — (095) 229-6641

Санкт-Петербург

1. «Дом Книги» — (812) 219-4923
2. «МетроПресс» — (812) 294-1109
3. «СИиР» (союз издателей и распространителей) — (812) 316-2588
4. «НЛО» — (812) 277-2289
5. Пушкинская, 14 — (812) 164-9435
6. Андрей Маслов — (812) 525-2163

Сибирь и Дальний Восток

«Трио+» (Москва)
(095) 170-6890 (авиадоставка)

Латвия

«636» Рига — 7 212 848
факс: 722-92-78, e-mail: 636@binet.lv

Казахстан

Алма-Ата

Азия Компьютер Лэнд — 50-3797
Торговая сеть «Фэнтази» — 41-03-31

Отдел распростарненеия журнала «Страна Игр»
тел. (095) 124-0402, факс (095) 125-0211
e-mail: vladimir@gameland.ru
Склад: тел./факс: (095) 207-0962
Самвел Анташян
тел. (095) 799-3192
e-mail: samvel@gameland.ru
Алена Скворцова
Тел.: (095) 729-9284
e-mail: alyona@gameland.ru

Ищем распространителей на территории Израиля, Прибалтики и Украины

ВНИМАНИЕ! Редакционная подписка ЗАКРЫТА! Подписаться на журнал можно ТОЛЬКО на почте через ОБЪЕДИНЕННЫЙ КАТАЛОГ.

ВНИМАНИЕ!
Со II-го полугодия 1998 года Вы можете подписаться на журнал «СТРАНА ИГР» с CD-диском.
Индекс в Объединенном каталоге (том 1, стр. 149) — 86167.
Стоимость 1-го номера — 22,5 руб., стоимость 6-ти номеров — 135 руб.

Журнал без диска — индекс в Объединенном каталоге (том 1, стр. 149) — 88767.
Стоимость 6-ти номеров — 92,4 руб.
Подписка открыта с марта!

ВНИМАНИЕ!
Лотерея
Годовых Подписок!
Подписчики журнала **«СТРАНА ИГР»** на 1998 год автоматически участвуют в **Лотерее**.
Призовой фонд:
видео- и компьютерные игры, приставки, всего на сумму $ 5 000.
Для участия в Лотерее пришлите нам копию квитанции подписного абонемента с полным адресом и именем (просьба писать разборчиво!)
Спасибо Вам, верные поклонники!

Ф. СП-1

АБОНЕМЕНТ на ~~газету~~ журнал **СТРАНА ИГР** (индекс издания)

(наименование издания) Количество комплектов

на 1998 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда (почтовый индекс) (адрес)

Кому (фамилия, инициалы)

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

ПВ | место | литер

на ~~газету~~ журнал (индекс издания)

СТРАНА ИГР
(наименование издания)

Стоимость: подписки ____ руб. ____ коп.; переадресовки ____ руб. ____ коп. Количество комплектов

на 1998 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда (почтовый индекс) (адрес)

Кому (фамилия, инициалы)


Всё, что нужно
для полёта!
Мы ждём Вас!

Откройте МИР КОМПЬЮТЕРОВ в салонах КомпьюЛинк



Компьютеры для дома и офиса

CLR Entrada AT5-EA200.....$535
CLR Infinity PT2-EA300.....$1080

AcerPower 3000NP.....$490
AcerEntra 3000.....$474
AcerAspire 3000PD.....$998
AcerPower 6400.....$762
AcerAspire 5000E.....$1471

Compaq DeskPro 1000DT.....$795
Compaq Presario 2240.....$853
Compaq Presario 4540.....$1086
Compaq Presario 4620.....$1703
Compaq Presario 4860.....$2419



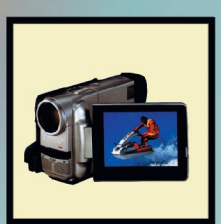
Лазерные и струйные принтеры

Epson Stylus Color 400.....$214
Epson Stylus Color 600.....$281
Epson Stylus Color 800.....$357
Epson Stylus Color 1520.....$899
Epson Stylus Photo 700.....$331
Epson Stylus Photo EX.....$579
Epson Stylus 1500.....$469
HP DeskJet 670C.....$214
HP DeskJet 690C+.....$257
HP DeskJet 720C.....$315
HP DeskJet 890C.....$355
HP LaserJet Companion.....$176
HP LaserJet 6L / 6P.....$419 / $799
HP LaserJet 4000 / 4000N.....$1296/$1747
HP LaserJet 5000 / 5000N.....$1659/$2369



Сканеры

Epson GT 5000 BiDi / SCSI.....$269/$319
Epson FilmScan BiDi/SCSI.....$432/$449
HP ScanJet 5100C.....$285
HP ScanJet 6100C.....$749
Primax 9600 Direct.....$159
Primax 9600 Profi.....$229
Dysan SCF 3600P.....$89
Dysan SCF 6120.....$149



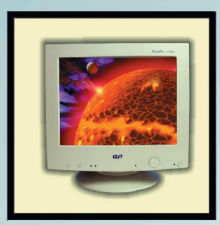
Цифровые фото- и видеокамеры

Epson PhotoPC 600.....$699
Kodak DC120.....$749
Kodak DC200.....$689
Kodak DC210.....$925
Panasonic NV-DS1EN-miniDV.....$1599
Panasonic NV-DS5EN-miniDV.....$1995
Panasonic NV-DX100EN-miniDV.....$2575
JVC GR-DVL9000-miniDV.....$2090

Мониторы

CLR VisionPro 15".....$199
CLR VisionPro 17".....$365
CLR VisionPro 17"plus.....$470
NEC MultiSync A500 15".....$233
NEC MultiSync E500 15".....$298
NEC MultiSync M500 15".....$321
NEC MultiSync A700 17".....$447
NEC MultiSync E700 17".....$618
NEC MultiSync P750 17".....$723
NEC MultiSync LCD400V 14".....$1380
NEC MultiSync LCD2000 20".....$8435
NEC MultiSync LCD1510V.....$1519
Nokia 449 Xi 15".....$320
Nokia 447 Za 17".....$516
Nokia 447 Xpro 17".....$840
Nokia 447 Xpro/a 17".....$850
Nokia 446 Xpro 19".....$1072
Nokia 445 Xav 21".....$1693
Nokia 445 Xpro 21".....$1995
Panasonic P50 15".....$265
Panasonic S-70 (TX-D7F35-G).....$483
Panasonic SL70 17".....$534
Panasonic P70 17".....$567
Panasonic PanaFlat 17".....$687
Panasonic TX-D2162 21".....$1058





Мультимедийные колонки

PRIMAX SoundStorm 60w.....$20
PRIMAX SoundStorm 120w.....$27
PRIMAX SoundStorm 300w.....$62
PRIMAX SoundStorm 3D Subwoofer..$67
PRIMAX SoundStorm 240w.....$50
Altec ACS-45.....$136
Altec ACS-48.....$212
Diamond HPM-4060.....$581
Diamond HPM-4100.....$731



Обучающие и развлекательные программы

Lingua Land.
Обучение с приключением.....$22
Английский в три приема!
Французский в три приема!
Немецкий в три приема!.....$42/$46
Английский.
Путь к совершенству.....$49/$53
Курс математики для
школьников и абитуриентов.....$25
АБВГДейка.....$19
"Пой со мной!".....$18
"Кузя".....$19
Иван Ложкин.Цена свободы.....$18
"Кухни мира 98".....$23



КОМПЬЮТЕРНЫЕ САЛОНЫ:

ст. м. "Кутузовская"
Кутузовский пр., 33А
тел.: 956-4848(три линии)

ст. м. "Арбатская"
Новый Арбат, 8, 2-й этаж
тел.: 913-6962, 913-6963

ст. м. "Лубянка"
Новая площадь, 10
тел.: 797-3197, 935-8891

ст. м. "Проспект Вернадского"
ул. Удальцова,85, корп. 2
тел.: 737-7848, 935-8892

ст. м. "Маяковская"
Садовая-Триумфальная,12
тел.: 209-5495, 209-5403

ст. м. "Черкизовская"
Щелковское ш., 5, стр.1
тел.: 742-9087, 742-9089

ст. м. "Войковская"
Ленинградское ш.,17
тел.: 742-4148, 742-4149

ст.м. "Багратионовская"
ул. Сеславинская д. 24,
тел.: 145-1506

Информационно-справочная служба:
737-8855, 935-8891 (7 линий)

Техническая поддержка : 737-0088, 131-4222, 131-4329 с 10.00 до 22.00 без выходных

На всю технику предоставляется бесплатная гарантия!

Принимаются к оплате кредитные карты

Действует система скидок Countdown

Countdown®

КомпьюЛинк®

http://www.compulink.ru

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,

Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Игра «*Аллоды: Печать тайны*» совмещает в себе лучшие качества двух популярных жанров - Ролевой игры и Стратегии реального времени.

Аллоды - изолированые участки мира, в каждом из которых возможны неожиданные встречи и странные обитатели. Один из аллодов отмечен печатью тайны: никто из тех, кто попадал туда, еще не вернулся назад. Что происходит на этом аллоде, кто стоит за происходящим?

Эту тайну предстоит разгадать вам!

Сюжет игры захватит вас с самого начала. Сила и хитрость, ненависть и дружба, благородство и предательство - все встретится на пути героя, решившегося на борьбу со злом.

℗ 1998 1С • © 1998 Buka Entertainment • © 1998 Nival Entertainment

1С® Фирма «1С»

Буки® BUKA ENTERTAINMENT

NIVAL entertainment

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва

ул. Тверская, 19, маг. «Академкнига» (м. «Пушкинская»)

ул. Смольная , 24А, маг. «АЮ+» (м. «Речной Вокзал»)

ВВЦ, пав. «Центральный», ярмарка «Компьютеры от Я до А»

ул. Тверская, 25, маг. «МИКС» (м. «Маяковская»)

Ленинский пр–т., 87/1, маг. «Тигрис» (м. «Ленинский проспект»)

ВВЦ, пав. 69 (IV), «Интернет–салон» (м. «ВДНХ»)

Комсомольский пр–т, 28 (МДМ), «Интернет–салон» (м. «Фрунзенская»)

ВВЦ, пав. 48 (м. «ВДНХ»)

ул. Земляной Вал, 2/50, маг. «Оргтехника» (м. «Курская»)

«Центр. Детский Мир», центр. линия, 1 этаж, «Школа XXI век» (м. «Лубянка»)

Осенний б–р, 7, корп. 2, комп. салон фирмы «LANDATA» (м. «Крылатское»)

ул. Народного Ополчения, 28, корп. 1

Можайский вал, 1, маг. «Атлантик Компьютерс» (м. «Киевская»)

ул. Щербаковская, 40/42, маг. «Атлантик Компьютерс» (м. «Семеновская»)

ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза–Альтаир» (м. «Авиамоторная»)

ул. Садовническая, 25, маг. «Орки» (м. «Новокузнецкая»)

ш. Энтузиастов, 13, маг. «САВВИН» (м. «Авиамоторная»)

ул. Крупской, 14, маг. «Синематор» (м. «Университет»)

Ленинградский пр–т, 80, кор. 20, ТД «Офис Плюс» (м. «Сокол»)

ул. Пятницкая, 59, маг. «Аэртон» (м. «Новокузнецкая»)

Оружейный пер.,13, кор.2 (м. «Маяковская»)

Каширское ш., 66, корп. 3

ул. Вавилова, 55/7, маг. «Академкнига» (м. «Академическая»)

Алтуфьевское ш., 58 (м. «Отрадное»)

Шипиловский пр-д, 43, к. 3

Ленинский пр–т, 62/1, маг. «Кинолюбитель» (м. «Университет»)

ул. Автозаводская, 17,

стр. 1, офис 44

ул. Свободы, 71

Абакан
ул. Пушкина, 113

Алматы
ул. Фурманова, 42
ул. Маркова, 44, оф. 315

Ангарск
квартал 278, 2, 3 эт.

Армавир
ул. Ковтюха, 264

Архангельск
ул. Тимме, 7

Барнаул
ул. Деловская, 7
пр. Ленина, 106, оф. 323

Березники
пр–т Ленина, 12А

Биробиджан
ул. Шолом-Алейхейма, 25
маг. «Аудио-Видео»

Братск
ул. Депутатская, 17

Брянск
ул. III Интернационала, 2, 59

Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42

Владивосток
ул. Фонтанная, 6, оф. 3
Океанский пр–т, 140, маг. «Академкнига»

Владимир
ул. Московская, 11

Дубна
ул. Векслера, 11, маг. «Эврика»

Екатеринбург
ул. Мира, 28
ул. Шейкмана, 57

Жуковский
ул. Гагарина, 24, к–тр «Взлет»

Зеленоград
корп. 1106Е, маг. «Nika Computers»

Иваново
ул. Ленина, 5, маг. «Мысль»

Ижевск
ул. Советская, 8А

Иркутск
ул. Урицкого, 4
маг. «Мир Компьютеров»

Калининград
Ленинский пр–т, 13-15

Киров
ул. Московская, 12

Красногорск
ул. Заводская, 22А

Краснодар
ул. Чапаева, 85А
ул. Старокубанская, 118

Красноярск
пр–т Мира, 37
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»

Курган
ул. Красина, 55

Курск
ул. Гагарина, 2

Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ

Минск
ул. Полевая, 28
салон «SKY SYSTEMS»
пр. Скорины, 16, маг. «Кадр»,
салон «SKY-Мир Мультимедиа»

Мурманск
ул. Воровского, 15А
пр-т Ленина, 7А

Нефтеюганск
мкр. 2, д. 23

Невинномысск
ул. Гагарина, 55

Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
пр. Победы, 6

Нижний Новгород
ул. Маслякова, 5, оф. 37
ул. Карла Маркса, 32

Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»

Новосибирск
Красный пр–т, 157/1
ул. Державина, 75
пр. К. Маркса, 20

Норильск
пр–т Ленина, 22
ул. Б. Хмельницкого, 5–1

Ноябрьск
ул. Киевская, 8

Одесса
ул. Жуковского, 34

Оренбург
Матросский пер., 2
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»

Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А

Орск
ул. Станиславского, 53

Пермь
ул. Большевистская, 75, оф. 200
ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Большевистская, 101, маг. «Дега-Ком»
ул. Борчанинова, 15
ул. Ленина, 66, «ГосНИИУМС»
Комсомольский пр-т, 37-47

Пятигорск
ул. Московская, 84

Рига
ул. Дзербенес, 14

Ростов–на–Дону
ул. Большая Садовая, 70
салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
ул. Стара–Загора, 202, ТЦ «Колизей»
(секция «Золотая нива»)
ул. Ерошевского, 3–219

Санкт — Петербург

Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»

Невский пр-т, 131, маг. «Эврика+»

Лиговский пр–т., 1, оф. 304
Computer service

Литейный пр., 59,
Компьютерный центр «Кей»

Каменноостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»

Невский пр–т, 28,
«Санкт–Петербургский Дом Книги»

ул. Караванная , 16,
маг. «1С:Мультимедиа»

ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж

Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»

ул. Большая Морская, 14,
маг. «Эксперт–Телеком»

Московский пр., 66,
маг. «Компьютерный Мир»

Магазины «MariCom»

наб. р. Фонтанка, 6

Гражданский пр., 15

пр. Просвещения, 36/141

ул. Народная, 16

пр. Большевиков, 3

Самара
ул. Садовая, 212Б, маг. «Книги» (Самарская площадь)

Саратов
3–я Дачная,
Компьютерный салон «Вавилон»,
«ТЦ Поволжье»

Симферополь
ул. Севастопольская, 24/1

Смоленск
ул. Октябрьской революции, 13

Сосновый бор
ул. Сибирская, 7

Сочи
ул. Советская, 40

Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»

Сыктывкар
ул. Коммунистическая, 62

Таллинн
ул. Пунане, 16,
Компьютерный салон «IBEKS»
Тарту мнт., 71

Тольятти
ул. Ленинградская, 53А

Тюмень
Центральный универмаг, 1эт.
ул. Геологоразведчиков, 2–58

Улан–Удэ
ул. Хахалова, 12А

Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А

Химки
Юбилейный пр–т, 60

Чебоксары
ул. Хузангая, 14

Челябинск
ул. Энтузиастов, 12
Свердловский пр-т, 31,
компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина, 65
компьютерный салон «Wiener»

Череповец
Советский пр., 30Б
маг. «Виртуальная реальность»

Чита
ул. Амурская, 91

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»

Якутск
ул. Аммосова, 18, к. 56

Ярославль
ул. Свободы, 52

а также в фирменных магазинах:

«Техносила»: ул. Монтажная, 7/2 (м. «Щелковская»); ул. Профсоюзная, 16, к. 10 (м. «Академическая»); ул. Пушечная, 4 (м. «Кузнецкий мост»); пл. Победы, 1Б (м. «Кутузовская»); ул. Краснопрудная, 22/24 (м. «Красносельская»).
«Партия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр–т, 1 (м. «Пролетарская»); «Электронный мир» Ленинский пр–т, 70/11 (м. «Университет»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); «Галерея Домино»: Калужская пл., 1 (м. «Октябрьская»)
«М.видео»: ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай–город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б–р, 3, корп.2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»).
«Техмаркет»: ул. Русаковская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. Молодежная, 1 (м. «Новогиреево»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»).
«МИР»: Волгоградский пр., 133 (м. «Кузьминки»); ул. 2–я Владимирская , 40 (м. «Перово»); Дмитровское ш., 43 (м. «Петровско–Разумовская»); Серпуховской вал, 5 (м. «Тульская»); Чонгарский б–р, 16 (м. «Варшавская»); ул. Воронежская, 7 (м. «Домодедовская»).
«Электрический мир»: ул. Чертановская, 1В, к1 (м. «Чертановская»); ул. Новокосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Полярная, 2 (м. «Медведково»); ул. Жулебинский б–р, 9 (м. «Выхино»); ул. Люблинская, 157 (м. «Марьино»); Дмитрия Донского б–р, 2а (м. «Пражская»); Ореховый б–р, 15 (м. «Домодедовская»).
«Денди»: ул. Красная пресня, 34 (м. «Улица 1905 года»); ул. Петровка, 12 (м. «Кузнецкий мост», «Охотный ряд»); переход м. «Театральная» – ГУМ; Ленинский пр–т, 99 (м. «Юго–Западная»).
«Белый Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 этаж, ул. Никольская, 2, ГУМ 1 этаж, ул. Садовая-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.