Современные **КОМПЬЮТЕРНЫЕ** и **ВИДЕОИГРЫ** **№14** (47) Июль **1999**

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nint[illegible]ast

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru

ТАКТИКА ПРОХОЖДЕНИЯ:
Dungeon Keeper 2 (часть 1)
Might & Magic VII (часть 1)
MechWarrior 3 (часть 2)

стр. **020-023.**

ГАЛЕРЕЯ СПОРТИВНЫХ ПРОЕКТОВ 1999-2000: 13 самых-самых ;-)

Unreal: Return to Na-pali
NFS: Motor City
Heavy Gear II
Septerra Core
Test Drive 6
Project Ares
Descent 3
Outcast
MDK 2

и др...

стр. **016-019, 050-052.**

DUNGEON KEEPER 2

Вырежи купон и получи 20 рублей

подробности на странице **014**

GAMELAND PUBLISHING
0 004047 1

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ ТСМ
на базе процессора Intel ® Pentium ® III

intel inside
pentium® III

В наших салонах Вы можете приобрести более 2000 наименований компьютерных комплектующих, периферии и аксессуаров.

С 1 по 31 июля 1999 года,
при покупке компьютера по цене от **199$**
доставка и установка по Москве БЕСПЛАТНО!

Хотите сэкономить время?
Посетите наш **интернет-магазин**. Здесь Вы можете сделать заказ, который Вам доставят в офис или домой.

www.5000.ru

ТЕХМАРКЕТ компьютерс

Сервис центр **"Техмаркет Компьютерс Сервис"**
Бесплатное гарантийное обслуживание; продажа рекондиционных системных блоков, комплектующих и периферийных устройств по сниженным ценам; ремонт компьютеров, комплектующих, периферийного оборудования.

Компьютерные магазины:
ст. м. "Динамо", ул. 8 Марта, д.10 (095)956-25-56 723-81-30
ст. м. "Красносельская", ул. Русаковская, д.2/1 (095)264-12-34 264-13-33
ст. м. "Каховская", Симферопольский б-р, д.20а (095)310-61-00
ст. м. "Сокол", ул. Новопесчаная, д. 11 (095) 157-53-92 157-42-83
ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№14 "Вычислительная техника", (095)974-60-10
ст. м. "Алексеевская", 3 Мытищинская ул., д16, (095)287-96-74
ст. м. "Савеловская", ВКЦ "Савеловский", Сущевский Вал, д5, стр. 1А
ст. м. "Аэропорт", ул. Часовая, д16 (095)152-78-47 152-11-20
Сервис центр "Техмаркет Компьютерс",1-я ул. 8 Марта, д.3 (095)214-3162
Оптовые поставки: (095) 214-20-17
WEB - сайт: www. techmarket.ru свежий прайс-лист на все оборудование
E-mail: office@techmarket.ru

НАШИ ДИЛЕРЫ:
Ярославль "Скан" (0852) 30-2514, 22-5711
Уфа "Форте-ВД" (3472) 37-9606
Иркутск "Атон" (3952) 46-7456, 51-1745
Челябинск Компьютерный салон "Альт" (3512) 66-5062
Казань "Logic Systems" (8432) 64-1072, 64-1082, 64-1092
Красноярск "Индекс" (3912) 27-9887, 65-0372
Ярославль "Тензор" (0852) 45-14-13/23/33, 72-72-61

Владивосток "Ака-Компьютерс" (1232) 30-0219, 22-9924
Ижевск "Время" (3412) 78-8974
Казань "Мэлт" (8432) 64-2830 38-4052
Казань "Альфа-Виста" (8432) 32-1850
Липецк "Роскомпьютер" (0742) 24-55-21, 24-66-35
Южно-Сахалинск "Орбита" (4242) 12-5811
Екатеринбург "Мегабор" (3432) 22-70-51, 22-46-44
Красноярск "Синтез-Н" (3912) 23-8379, 26-3452

Логотипы Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками компании Intel Corporation

СОДЕРЖАНИЕ

Зарегистрирован в Комитете Печати РФ
регистрационный номер 014416 от 31.01.96

СТРАНА ИГР
журнал
№14 (47) Июль 1999
http://www.gameland.ru

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

2-ая стр. обл.	Техмаркет
3-ая стр. обл.	Лавина
4-ая стр. обл.	«1С»
007, 025, 049	E@Shop
008	Журнал «СИ»
009	Премьер
011	DataForce
013	«Караван»
014	Клуб «ОРКИ»
015	Станция 106.8
027	Спец. выпуск № 2«СИ»
029	Спец. выпуск № 3«СИ»
039	журналы «Хакер»
041	«Бука»
054	журнал «Official Playstation Russia»

ВНИМАНИЕ!

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

Журнал с CD-ROM
комплектуется постером.

СИ ПРЕДСТАВЛЯЕТ...

003 Содержание

004 **НОВОСТИ**
Безумные новости игрового мира

005 **ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ**
Обгон на трассе

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

006 Игровые новости

СОДЕРЖАНИЕ CD-ДИСКА

ОНЛАЙН С Сергеем ДОЛИНСКИМ

010 В борьбе обретешь ты право свое!
012 4-й чемпионат AMD PGL Весна '99. Итоги
013 Новинки подпольных лабораторий-2
013 Троянские кони заселяют UNIX.
014 Успешно!
014 Работаем с Аллодами-2
016 StarCraft: фокусы, но без читерства!
020

COVERSTORY

020 Dungeon Keeper 2
020 TA: Kingdoms

ГАЛЕРЕЯ

024 Fifa 2000
024 Virtua Striker 2
025 NBA Live 2000
025 Sega Sports NBA 2000
026 NBA Courtside 2
026 Ready 2 Rumble
027 Knockout Kings
027 WCW Mayhem
028 Supercross 2000
029 Sled Storm
029 Links Extreme
032

X-FILES

035 7 Studios: Midway и семь сумашедших гномов

В РАЗРАБОТКЕ

031 NFS: Motor City
032 Septerra Core
033 Project Ares
034 Test Drive 6
034 Test Drive Off-Road 3
035 Trans Am Racing
036 MDK2

ОБЗОР

037 Unreal Mission Pack
038 Descent 3
040 Outcast
042 Heavy Gear 2

ТАКТИКА, СЕКРЕТЫ

043 MechWarrior 3 (окончание)
046 Might & Magic VII
050 Dungeon Keeper 2

053 **ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ**

С АВГУСТА «СТРАНА ИГР» переходит на новый формат!

По многочисленным просьбам читателей! Отныне ваш любимый журнал станет толще, лучше и намного интереснее! Новый формат, новый дизайн, новые рубрики — все это **НОВАЯ «СТРАНА ИГР»**!!! Более того! В августе в продаже появится новое издание — **«СТРАНА РС ИГР»**, дешевая, информативная и качественная газета, посвященная **ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО** играм на **PC**! В продаже с **августа** — не пропустите крупнейшее событие в игровой индустрии!!!

Список игр в алфавитном порядке

PC					
Descent 3	038	Test Drive Off-Road 3	034	N64	
Dungeon Keeper 2	016, 050	Trans Am Racing	68-72	Knockout Kings	024
Fifa 2000	024	Unreal Mission Pack	037	NHL 2000	024
Heavy Gear 2	042	WCW Mayhem	024	NBA Courtside 2	024
Knockout Kings	024			Ready to Rumble	024
Links Extreme	024	PS		WCW Mayhem	024
MDK2	036	Fifa 2000	024		
MechWarrior 3	043	Knockout Kings	024	DC	
Might & Magic VII	046	NBA Live 2000	024	MDK2	036
NBA Live 2000	024	NFS: Motor City	031	Outcast	040
NFS: Motor City	031	NHL 2000	024	Project Ares	033
NHL 2000	024	Ready to Rumble	024	Ready to Rumble	024
Outcast	040	Supercross 2000	024	Sega NBA 2000	024
Septerra Core	032	Sled Storm	024	Test Drive 6	034
Supercross 2000	024	Test Drive 6	034	Virtua Striker 2	024
Total Annihilation: Kingdoms	020	Test Drive Off-Road 3	034		
Test Drive 6	034	WCW Mayhem	024		

РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге serge@gameland.ru	*издатель*
Сергей Амирджанов amir@gameland.ru	*главный редактор*
Борис Романов borisr@gameland.ru	*редактор Видео*
Сергей Долинский dolser@gameland.ru	*редактор Онлайн*
Эммануил Эдж emik@gameland.ru	*корреспондент в США*
Дмитрий Эстрин estrin@gameland.ru	*технический редактор*
Виталий Гербачевский vp@gameland.ru	*корректор*

GAMELAND ONLINE

Денис Жохов denis@gameland.ru	*WEB-master*
Академик akademik@gameland.ru	*WEB-редактор*

ART

Серж Долгов	*обложка*
Сергей Лянге serge@gameland.ru	*дизайн и верстка*
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru	*дизайн и верстка*

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru	*цветоделение*
Ерванд Мовсисян	*техническая поддержка*

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru — *руководитель отдела*
тел.: **(095) 124-0402, 797-1489;** пейджер: **(095) 742-4242, аб.14225**
факс: **(095) 125-0211**

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
тел.: **(095) 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

GAMELAND PUBLISHING

«АГАРУН Компани»	*учредитель и издатель*
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru	*директор*
Борис Скворцов boris@gameland.ru	*финансовый директор*

Для писем	101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652
Web-Site	http://www.gameland.ru
E-mail	magazine@gameland.ru

Вывод на пленки осуществлен **«ХГС»**
Отпечатано с готовых диапозитивов в типографии **«Пресса»**
Заказ № 1617

Тираж **44 000** 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.

GAMELAND MAGAZINE

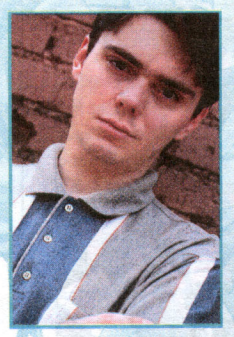
AGAROUN Company	*publisher*
Dmitri Agarounov dmitri@gameland.ru	*director*

phone: **(095) 124-0402;** fax: **(095) 125-0211**

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

ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ: Борис **РОМАНОВ** *(borisr@gameland.ru)*

Безумные новости игрового мира



И

РЕЙТИНГИ ИГР

Америка PC

⇧	1.Star Wars Episode 1: Phantom Menace	LucasArts
⇩	2.MP Mechwarrior III	Hasbro Int.
○	3.Star Wars Episode 1: Racer	LucasArts
⇧	4.MP Roller Coaster Tycoon	Hasbro Interactive
⇧	5.Tom Clancy's Rainbow Six Gold Edition	Red Storm Ent., Inc.
○	6.Might&Magic VII	3DO
○	7.SimCity 3000	Electronic Arts
⇧	8.Monopoly Game	Hasbro Int.
⇩	9.Aliens vs Predator	Fox
⇧	10.Civ: Call to Power	Activision

Англия все форматы

○	1.Driver	GT Inter.	PS
⇩	2.Gran Turismo: Platinum	Sony	PS
⇩	3. SW: Episode 1 Racer	Activision	PC,N64
○	4.FA Manager	Eidos	PS
⇩	5.Final Fantasy VII: Plat	Sony	PS
⇩	6.Tomb Raider 2	Eidos	PS,PC
⇩	7.Brian Lara Cricket	Codemasters	PC, PS
⇩	8.Grand Theft Auto	Take Two	PS
○	9.TA Kingdoms	GT Inter.	PC, PS
○	10.V-Rally 2	Infogrames	PC, PS

Япония все форматы

○	1.Mario Golf 64	Nintendo	N64
○	2.Super Robot War Complete Box	Banpresto	PS
○	3.Racing Lagoon	Square	PS
○	4.Dance Dance Revolution	Konami	PS
⇩	5.Ace Combat 3	Namco	PS
⇩	6.Beat Mania app.	Konami	PS
○	7.Simple 1500 Series v. 10: The Billiard	Culture Publishers	PS
⇩	8.Pocket Monster Stadium 2	Nintendo	N64
⇩	9.Segare Ijiri	Enix	PS
⇩	10.Aruze Kingdom: Slotmachine Simulator	Aruze	PS

Комментарий к обозначениям:

○ — *новая позиция;*
⇧ — *повышение позиции;*
⇨ — *без изменений;*
⇩ — *понижение позиции.*

S3 покупает Diamond Multimedia

Вот это новость так новость. Ее, во-первых, никто не ждал, ну а, во-вторых, ее последствия для всех нас пока очень трудно оценить. Однако сделать это еще придется, причем уже в следующем номере нашего журнала (правда, в несколько другой рубрике, повествующей вам регулярно о событиях в мире игрового железа). Мне же досталась почетная обязанность просто доложить вам все известные нам на этот счет факты, выводы из которых вы можете делать какие только вам угодно.

Итак, поехали. Когда-то могучая компания **S3** объявила миру о том, что она намерена приобрести за 180 миллионов долларов своего стретегического партнера, компанию **Diamond Multimedia**. Эта сделка, по мнению **S3**, должна помочь ей существенно поправить свое финансовое положение за счет использования в своих целях раскрученной торговой марки **Diamond** и ее производственных мощностей. Более того, данная сделка, по мнению **S3**, поможет новому альянсу занять внушительные позиции сразу на нескольких околоигровых и околокомпьютерных рынках.

В общем, **S3** от радости пляшет и поет, в то время как **Diamond** и ее старые партнеры стараются пока помалкивать.

И последнее. Заявление **S3** о покупки **Diamond** не стоит считать уже состоявшейся сделкой. Ей еще придется пройти тест на выживание у акционеров обеих компаний, которые пока также не стараются активно комментировать случившиеся недавно события. В свою очередь, как было уже сказано чуть выше, наше мнение по этому вопросу, если, конечно, оно вас интересует, вы узнаете лишь в следующем номере журнала.

А пока вернемся к нашим регулярным новостям.

Sony демонстрирует PlayStation 2 американским разработчикам.

Которые, как выяснилось, все еще не получили открытого доступа к системам для разработки игр для этой консоли. Это мероприятие, проходившее недавно в Сан-Франциско в новом **Sony'вском** центре развлечений **Metheon**, было окружено завесой секретности. Именно поэтому все новости, полученные оттуда различными шпионами, можно считать пока лишь откровенными слухами. И, тем не менее, эти слухи пока никто не опроверг. Более того, тот факт, что американские и европейские разработчики пока не имеют у себя на руках обещанных им комплектов для разработки игр под **PS2**, был подтвержден представителями европейского отделения **Sony Computer Entertainment**. Вместо этого им пока, по слухам, предлагают начинать разработку своих игр, используя некий «симулятор» **PlayStation 2.** Но не об этом здесь пойдет речь. Итак, вы, как и мы, скорее всего больше всего хотите знать, что же говорят об этой системе разработчики? Пожалуйста! Но только вот говорят они все разное и сходятся лишь в одном: **PlayStation 2** действительно очень мощная система, но это мы и так знали. Гораздо интереснее для нас были иные комментарии. Начнем с того, что по мнению абсолютного числа разработчиков данная система будет очень сложна для освоения ввиду того, что в ее работу были заложены принципы, отличные от тех, которые сегодня используются в большинстве приставок и компьютерах. Для кого-то это будет как нельзя кстати, так как такая архитектура позволит создавать им игры, не похожие на все то, что мы видели ранее. Но для других, особенно для тех, кто привык работать с **PC, PlayStation 2** готовит несколько неприятных сюрпризов. Начнем с того, что наличие в ней сразу нескольких процессоров (о природе которых вы могли прочитать в прошлых номерах нашего журнала), заставит их заботиться о том, чтобы они не конфликтовали друг с другом (кстати говоря, именно такая архитектура, использованная в **Saturn'е**, в свое время была подвергнута жесточайшей критике). С другой стороны, сравнительно небольшой объем ее оперативной памяти (32 МБ), который и у нас вызвал опасения еще в момент анонса технических характеристик **PS2**, был также встречен с некоторой опаской. Поговаривают, что создателям игр для этой системы придется разбивать данные на небольшие куски, точно так же, как, скажем, при работе с **Nintendo 64.** Иными словами, те разработчики, которые привыкли выжимать из приставок последние капли их затаенной мощи, по всей видимости, примут **PlayStation 2** «на ура». Остальным же, скорее всего, придется присоединиться к ним, пусть даже и скрипя зубами. По крайней мере, став беспрекословным лидером рынка видеоигр, именно на это **Sony** и рассчитывает. Ну и прекрасно. А тем временем на нашей повестке дня уже успел возникнуть следующий вопрос, касаемый одного из крупнейших американских издательств. Итак, слушайте:

GT Interactive выставила себя на продажу.

Но не пугайтесь. На самом деле все немного прозаичней. Просто-напросто данное издательство наняло некую брокерскую контору, которой было поручено помочь ей найти инвесторов, партнеров по слиянию или желающих приобрести их бесценное издательство. И все потому, что, как мы уже успели сообщить вам чуть раньше, **GT Interactive** за последнее время успело попасть в довольно глубокую финансовую яму, выбраться из которой самостоятельно ей пока не представляется возможным. И это, замечу, при всем при том, что 2 их последние игры — **Driver** и **Total Annihilation Kingdoms** — были проданы розничным и оптовым торговцам рекордными тиражами. Но не только **GT** в последнее время оказалась в таком плачевном положении. В частности,

Акционеры Sega выразили свое недовольство работой компании.

А развивалась история эта следующим образом. Когда в прошлом году данный производитель приставок выпустил в Японии свое новое детище — консоль под названием **Dreamcast**, его акции резко подскочили в цене, так как довольно внушительное количество инвесторов вновь поверило в финансовый успех этой компании. Но не тут-то было. Закончив свой очередной финансовый год с большими убытками, а также встретив на японском рынке недюжинную конкуренцию со стороны **Sony** и **Nintendo, Sega** пришлось несколько усмирить свой аппетит и пересмотреть планы на будущее. Одновременно с этим ей пришлось отказаться от выплаты дивидендов своим акционерам и предупредить их о высокой вероятности получении ею и в следующем году внушительных убытков (раскручивать новую консоль — очень дорогое удовольствие). Дальше — больше. Одно из влиятельных японских финансовых агентств на днях выполнило свое обещание и снизило кредитный рейтинг **Sega** до неприличной отметки. После этого акции **Sega Enterprises**, а также ее материнской компании резко упали в цене, и ее акционеры на очередном собрании потребовали принять срочные меры по выводу ее из затянувшегося финансового кризиса. А тем временем ее новенький **Dreamcast** после проведенного снижения цены за четыре дня был продан розничным торговцам в количестве более 600 000 экземпляров, а это значит, что общий объем поставок в магазины данной консоли за полгода ее жизни превысил полтора миллиона штук (для сравнения, за тот же период времени пять лет назад **Sega** продала только 1.3 миллиона **Saturn'ов**, а **Sony** — чуть более миллиона **PlayStation**). Вот и пойми теперь этих инвесторов. Ну ладно, пошли дальше. Следующим пунктом нашего рассказа станет продолжение истории о том, как

Японцы рвутся в Интернет.

Часть вторая, в которой мы поведаем вам о том, как жители Страны Восходящего Солнца решили найти новое применение своим портативным игровым системам. Если верить новым сведениям, поступившим к нам от компаний **Nintendo** и **Bandai**, то выходит, что уже в скором времени владельцы их карманных **GameBoy'ев** и **WonderSwan'ов** смогут подключить с помощью сотовых телефонов свои портативные системы к мировой сети Интернет. Естественно, для этого им придется раскошелиться на приобретение неких аксессуаров, но это уже мелочи. Так вот, связавшись с помощью сотового телефона с соответствующими службами, японская молодежь сможет теперь играть на них, как говорится, по сети, а также скачивать оттуда новые игры. Детали этих проектов пока остаются под завесой секретности, но для нас это, в общем, и не важно: все равно этот вид игрового сервиса нам в обозримом будущем будет просто недоступен. Поэтому давайте перейдем поскорее к нашей последней новости и на этом закончим. А последняя новость будет такова:

Delphine Software подала в суд на Electronic Arts.

Обвиняя последнюю в краже у них конфиденциальной информации, нарушении условий контракта и прочих смертных грехах. Если же говорить простым языком, то авторы популярной игры **Motoracer** и его продолжения (а также нескольких других не менее известных игр), уличили **EA** в краже у них его движка для использования последнего в их новой гонке на ту же тему, получившей название **Supercross 2000.** Более того, из искового заявления руководства **Delphine** стало ясно, что грехи, совершенные американским гигантом, на этом не закончились. В общем, бывшие партнеры разругались в пух и прах, а нам лишь остается смотреть на то, во что это все, в конце концов, выльется. Победят же в этом дурацком споре, естественно, зрители (то есть мы), которые и шоу хорошее посмотрят, и игрушку хорошую купят. Так держать!

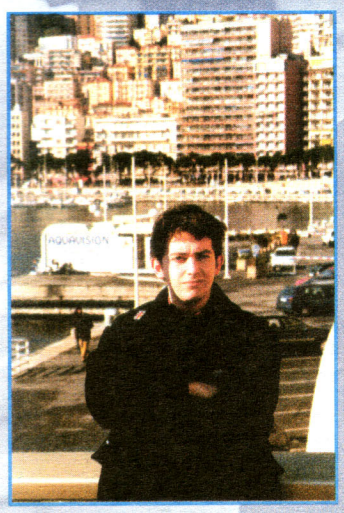
На этом позвольте откланяться и посоветовать вам дождаться следующего номера Страны Игр, где мы расскажем о продолжении всех незаконченных пока историй.

CU-News

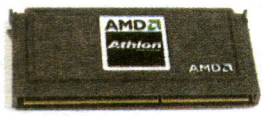
Сергей **ОВЧИННИКОВ** *(ovch@gameland.ru)*

Обгон на трассе

Так уж получилось, что по странному стечению обстоятельств, весь наш сегодняшний выпуск так или иначе связан с гонками. И, главным образом, с революционными неожиданными поворотами в судьбах тех или иных компаний-производителей нашего любимого железа. Самый впечатляющий маневр на этот раз удался компании AMD, которая в стремительном броске вынырнула из-за спины могучего лидера-Intel и умудрилась на время возглавить процессорную гонку. 28 июня AMD выпустила долгожданный



K7, официально названный AMD Athlon. На данный момент это самый быстрый из процессоров семейства **x86**, и впервые такой процессор не был произведен на заводах корпорации **Intel**. Революция не столько физическая, сколько психологическая. После долгих лет отставания, **AMD**, наконец-то смогла доказать, что компания способна создать по-настоящему мощный процессор, который будет превосходить образцы конкурента. **Athlon** — это не просто в очередной раз разогнанный и дополненный малопонятными усовершенствованиями **K6**. Разработанный совместно с **Digital**, он использует архитектуру, весьма и весьма схожую со знаменитыми процессорами **Alpha**, а работает на особой шине **EV-6**, которая ранее использовалась лишь на **DEC'овских** рабочих станциях. В то время как на стандартных **Pentium II/III** частота системной шины колеблется между 66 и 133 Мгц, у **Athlon** базовой является частота в 200 Мгц. При этом чипсет поддерживает все виды оперативной памяти вплоть до **Direct Rambus DRAM**, и может быть разогнан до 400 Мгц. **Athlon** выпускается в архитектуре **Slot A**, по виду весьма напоминающей **Intel'овский Slot 1**, но, увы, с ним не совместимой. Процессор также снабжен несколькими новыми инструкциями ряда **3D Now!**, которые практически полностью дублируют новые инструкции **SSE** у процессоров **Pentium III**. Как всегда, у **AMD** подход несколько прагматичнее, и досконально изучив технологию **Intel**, компания добавила свои новые инструкции, основательно их оптимизировав. Таким образом, можно предположить, что и на этот раз решение **AMD** будет капельку удачнее (хотя и наверняка будет меньше поддерживаться разработчиками). Что касается производительности, то согласно официальным данным тестов **Athlon** превосходит **Pentium III** аналогичных тактовых частот (600 Мгц **PIII**, правда, еще не выпущен) на 35-40 процентов как в целочисленных, так и, на удивление, в тестах с плавающей запятой. Сама же **AMD** еще больше любит сравнивать свое детище с самым производительным **Intel'овским** процессором **Pentium III Xeon** — так вот, по официальным данным, **Athlon** превосходит и его, правда, всего на 5-10 процентов. Совсем немало, особенно для процессора, который стоит от 289 (500 Мгц-версия) до 699 (600 Мгц) долларов. Единственная проблема на пути к дальнейшему вытеснению **Intel** с рынка теперь уже высокопроизводительных процессоров заключается в том, что **AMD**, как всегда, не способна справиться со спросом, который на этот раз превышает предложение в десятки раз. Процессоры **Athlon** сразу же после своего появления стали страшнейшим дефицитом, и цены на них мгновенно скакнули по крайней мере на сотню долларов вверх. Производственные проблемы не позволяют **AMD** выпускать **Athlon** по-настоящему массово, чтобы найти этот процессор в продаже, вам придется очень постараться. Мы же постараемся заполучить его для тестирования и рассказать вам в скором времени все о революции **AMD**. Вторая сегодняшняя новость пришла из любимого источника — гоночного чемпионата **3D-акселераторов**. На этот раз героем дня вновь пытается стать компания **3Dfx**, которая постепенно начала самостоятельно распускать слухи вокруг своего нового чипсета, который призван сменить на рынке **Voodoo 3** (и, что еще приятнее для **3Dfx**, всяческие там **TNT 2, Savage 4** и прочих конкурентов).

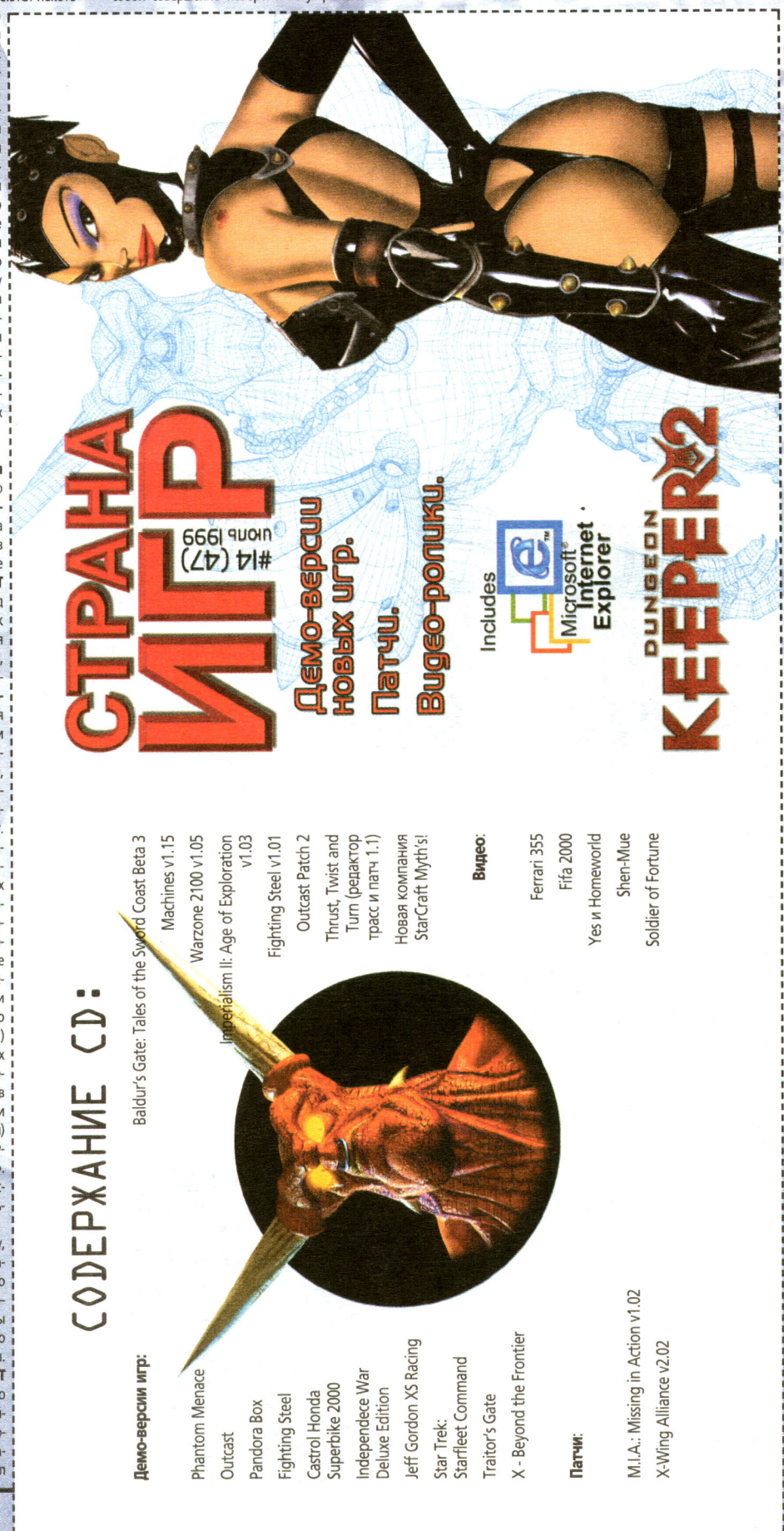


Новый чипсет под кодовым названием Napalm (3Dfx официально заявила, что обязательно придумает ему другое название, и это точно не будет **Voodoo4**) станет первым серьезным шагом **3Dfx** в разработке **3D-чипов** с момента создания **Voodoo**. Во-первых, в нем будет использоваться совершенно новый геометрический сопроцессор, который разработала компания **Mitsubishi**, и который, по словам очевидцев (слухораспускателей) обладает совершенно уникальными возможностями. Второй базовый чип, который разработан **3Dfx** самостоятельно, будет выпускаться по 0,25 мкм-технологии, и будет работать на тактовой частоте около 200 Мгц (в базовой версии) и до 300 Мгц в версиях разогнанных. **2D-часть** плат будет формироваться из стандартного ядра **Banshee**, так что в этой части никаких сюрпризов не предусматривается. Начиная с четвертого поколения, карты **3Dfx** наконец-то начнут поддерживать 24- и 32-битный рендеринг, что должно резко улучшить качество картинки. Сверхбольших текстур **Napalm**, похоже, так и не станет поддерживать, хотя у нас имеются некоторые подозрения, зачем же тогда картам на базе **Napalm 64** или 128 Мб оперативной памяти? Как и в **NV10** от **NVidia**, поддерживается аппаратный обсчет сцен, резко снимающий нагрузку с центрального процессора. Полная поддержка **Direct X 7.0** со всеми его технологическими наворотами, абсолютно новая технология генерации освещения. Все это обещается выпустить в начале следующего года, а если повезет, и то в конце нынешнего. Если все, о чем говорит **3Dfx** — правда, то у **NV10** действительно появится серьезный соперник, да еще и усиленный самым ходовым именем на рынке. А теперь новости с рынка так называемых «игровых манипуляторов», то есть джойстиков, рулей и прочих экзотических девайсов.

Знаменитая компания Thrustmaster выпустила недавно свою версию руля с **force feedback,** и немедленно представила свое творение на тестирование в наш журнал. Называется творение **Thrustmaster Formula Force GT** (а в Америке руль проходит под названием **Nascar Force GT** — как оригинально, право). Несмотря на изрядную долю скептицизма, связанную с современным состоянием **force feedback-технологии** (которая обычно заключается лишь в усиленном дребезжании джойстика или в его резко усложняющейся управляемости), **Thrustmaster** и здесь удалось сделать очень многое, создав по-настоящему достойный продукт. **Formula Force GT** — полный комплект, состоящий из руля и педалей, достаточно тяжелых, больших и солидных. Собственно руль выполнен из особого прорезиненного материала, благодаря которому руки никогда не потеют и не соскальзывают с поверхности. Четыре программируемые кнопки на самом руле (подобные тем, что имеются внастоящих болидах **F1**) позволяют вам назначить для них любые функции: от переключения скоростей до смены видов оружия. Для газа и тормоза (если не хочется использовать педали) имеются две очень удобные рукоятки прямо под «баранкой». Коробка передач выполнена достаточно просто, но функционально. Вверх-вниз, вверх-вниз...

Force GT легко крепится к столу, при помощи специальных держателей, которые крепко-накрепко прижимают его к поверхности, — главное, что в любой момент вы можете освободить пространство буквально за полминуты. **Thrustmaster** сделала **Force GT** сместимым с шиной **USB**, это чуть ли не первое игровое устройство на рынке, сместимое с новым стандартом, который, напомню, уже давным-давно стал привычным для производителей железа, но почему-то распространяется не так быстро, как хотелось бы его создателям. В дополнение к разъему **USB**, вы можете подключить **Force GT** и к стандартному порту **COM** (хотя в этом случае забивание одного из каналов **IRQ** вам гарантировано). Инсталляция — это, пожалуй, одно из немногих слабых мест в непробиваемой броне **Force GT**. Во время установки программного обеспечение от вас требуется безукоснительное выполнение инструкций, иначе компьютер не сможет определить наличие в системе руля. Тем не менее, если все делать правильно, то проблем возникнуть не должно — однако **Thrustmaster** должна подумать об упрощении инсталляции. В действии **Force GT** представляет собой совершенно невероятное устройство. В процессе гонки вы не просто чувствуете вибрацию или дрожание, а реально можете испытать ощущения от вождения по самым невероятным трассам на самых невероятных автомобилях. **Thrustmaster'овские** рули поддерживаются практически всеми гоночными играми через протокол **Direct Play**, а некоторые поддерживают устройство и напрямую. Пожалуй, **Force GT** — лучший из рулей с **force feedback** из всех, что нам когда-либо приходилось видеть, фактически, продукция **Thrustmaster** уже вплотную приближается к великолепным аркадным автоматам, таким, как **Sega Rally 2** или **Daytona USA 2.** Вот, пожалуй, и все на сегодня, читайте нас через две недели.

CU-NewS

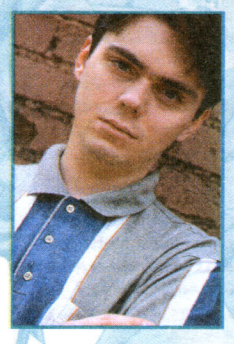


http://www.gameland.ru

СПЕЦИАЛИСТЫ: Борис **РОМАНОВ** *(borisr@gameland.ru)*

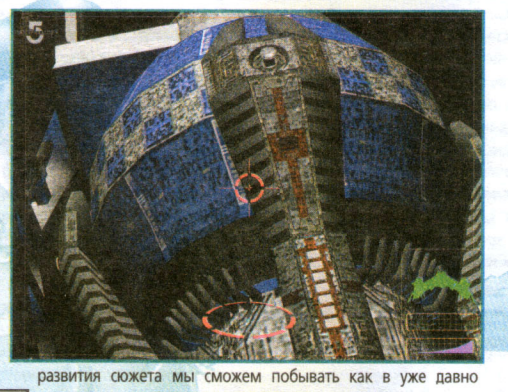
http://www.gameland.ru

Игровые новости



Babylon 5 получает новое имя

Многострадальный грандиозный проект **Sierra Studios** по мотивам сериала **Babylon 5** в очередной раз обогатился огромным количеством новых подробностей. Пожалуй, такого информационного прорыва в истории проекта не было никогда. Прямо даже, не поймите меня неправильно, начинает складываться такое подозрительное мнение, что игра по **Babylon 5** все-таки когда-нибудь появится. И в обозримом будущем. Так или иначе, теперь детище **Sierra** официально называется **Babylon 5: Into the Fire**. При этом игра, похоже, будет иметь множество сходных черт с сериалом **Wing Commander**. Специально для **Into the Fire** был отснят практически целый эпизод с участием нескольких старых и новых актеров сериала и с абсолютно новым сюжетом, который пока держится в строжайшей тайне. В процессе развития сюжета мы сможем побывать как в уже давно знакомых местах, так и увидеть что-то совершенно новое, еще не появлявшееся на малом экране. Выход **Babylon 5: Into the Fire** пока планируется на Рождество.



Half-Life Chronicles: Нескучное ожидание Opposing Force

Не успела **Gearbox Studios** объявить о создании официального expansion pack'а для всеми обожаемого **Half-Life** и сообщить игровой общественности о формировании звездной команды дизайнеров **multiplayer-карт** (среди которых и наш любимец **Levelord**), как другая, еще более бойкая и оригинально мыслящая команда **Radioactive Software** решила продолжить это благое дело. В свежеанонсированной кампании к **Half-Life** под названием **Half-Life Chronicles** вам поочередно, день за днем будут предлагать загружать все новые и новые **single-player** миссии к **Half-Life**, которые в целом образуют совершенно новый сценарий с новым сюжетом и даже свежими оружейно-монстровыми идеями. Начиная с середины июля кусочки **Chronicles** будут появляться на официальном сайте **Radioactive** практически ежедневно, а в каждом из разовых эпизодов будет насчитываться до 15 индивидуальных карт. Всем фанатам настоятельно рекомендую заглянуть на **www.Radioactivesoftware.com,** а мы со своей стороны приложим все усилия к тому, чтобы эти кампании увидели свет и на нашем демо-диске.

Hasbro не торопится с дополнениями

У **MechWarrior 3** множество плюсов, и вообще это великолепная игра, но все же некоторые нарекания в адрес неповоротливых ребят из **Zipper** и **Microprose** вызывала длина основной кампании. Всего три больших миссии, разбитых на кусочки, да еще и на одной-единственной планетке — это как-то несерьезно для шедевра, находившегося в разработке на протяжении трех лет. Тем не менее, исправлять свои ошибки выпуском expansion **pack'a Hasbro Interactive** вовсе не торопится. И хотя набор дополнительных миссий уже анонсирован, сроки его появления вызывают в сердцах поклонников **MW3** лишь злобу и нетерпение. Вновь поиграть в **Mechwarrior 3** нам удастся лишь в декабре, когда и появится в продаже долгожданный **Expansion**. Пока же ребята из **FASA** предлагают нам развлечься еще одним забавным проектом — усовершенствованным, дополненным и переделанным изданием **MechCommander**, которое выйдет в октябре под названием **Compilation**.

Dynamix анонсируем Tribes Extreme

В продолжающемся потоке экстраординарных новостей от **Sierra** мы заметили и еще одно странное известие. Команда **Dynamix**, окончательно угробившая сериал **StarSiege** бездарной третьей серией, по всей видимости, решила переключиться и на более удачливые смежные проекты. Так знаменитый multiplayer'ный **StarSiege: Tribes**, по мнению **Dynamix**, тоже может превратиться в отличную одиночную игру. В **Tribes Extreme** задействован слегка модифицированный движок **Tribes**, а на многопользовательскую основу, подобно **Quake III Arena** или **Unreal Tournament**, нанизана и оболочка для **single-player**. В игре будет иметься сюжет и множество новых вариантов игр, как и десяток свежий видов вооружений. Многопользовательские побоища смогут происходить по **LAN** или через **Internet** напрямую через **WON**. Вообще говоря, **Tribes Extreme** никак не подходит ни в категорию сиквела (благодаря анонсированному на **E3** и весьма впечатляющему **Tribes II**), ни в некое дополнение к оригиналу. Видимо, выпускается данный шедевр лишь для заполнения какой-то, одной **Sierr'ой** видимой, ниши на рынке. Осенью мы все это увидим своими собственными глазами.

GOD готов к бою

После достаточно продолжительного затишья, связанного с отсутствием у знаменитого хулиганского издательства готовых к выпуску проектов, **Gathering of Developers** вновь готова выйти на тропу войны. Этим летом сразу два сильных проекта **GOD** примут участие в борьбе за кошельки мирных американских геймеров. Уже 26 июля свежее творение **TRI**, гражданско-спортивный авиасимулятор **Fly!**, появится на полках магазинов, раньше, чем ближайшие конкуренты из **Looking Glass** успеют выпустить свой **Flight Unlimited III**. Ну а парой дней спустя свет увидит и другой весьма ожидаемый проект — **RPG** от культовой команды создателей **Flashback Delphine**, хорошо известный нашим читателям **Darkstone**. Не стоит забывать, что впереди есть еще и **Fakk2**, и **Psycho Circus**, и **Grand Theft Auto 2,** и еще многое другое. Так держать, **GOD**!

Импрессионизм Pharaoh

Опять новость из стана **Sierra** — прямо наваждение какое-то. Команда **Impressions**, создавшая великолепный сериал **Caesar**, как вам известно, вновь взялась за старое, но теперь адаптирует древнеримские законы к пескам египетской пустыни. В новом проекте **Pharaoh** все точно так же, как и раньше, но... по-другому. Во-первых, игра стала на несколько порядков красивее (о чем красноречиво говорят представленные скриншоты), во-вторых, серьезнейшим образом переработана экономическая модель, да и добавление тактическо-военной части игровой процесс испортить не должно. **Sierra** планирует выпустить игру к концу года, и, судя по темпам работы **Impressions**, в особенности над своим сверхкрасивым сайтом **www.pharaoh1.com**, это им с легкостью удастся.

Гарри Каспаров vs. The World

Наверное, самая грандиозная шахматная партия началась в июне на сайте **Miscrosoft Gaming Zone**. Благодаря идее компании **Misrosoft** чемпион мира по шахматам Гарри Каспаров согласился принять участие в шахматной партии против всех посетителей сайта **zone.com**. В начавшейся партии может принять участие каждый желающий. Система такова — мастер делает ход, который публикуется на специальной страничке на **zone.com**, а потом его соперники вносят свои предложения по ответным действиям. Тот ход, который получит одобрение максимального числа игроков, и будет реализован. Помогают простым людям советами и консультациями четыре молодых гроссмейстера, специально нанятые **Microsoft** для того, чтобы матч продлился как можно дольше и не закончился бы вдруг «детским матом». Конечно, у Человечества нет никаких шансов побороть шахматного гения, однако задумку можно считать невероятно удачной.

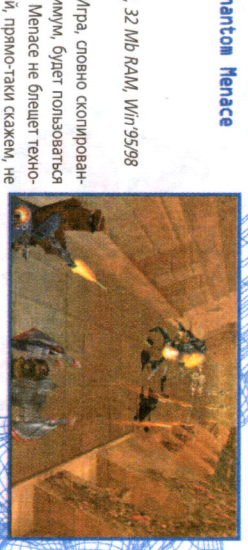
Volition анонсируем Summoner

Команда разработчиков **Freespace**, уже ставшая весьма известной **Volition Inc**, анонсировала совершенно неожиданный и грандиозный проект. **Summoner** — экстравагантная трехмерная **RPG**, выполненная на совершенно новом графическом движке, которая берет все самое лучшее из японских и американских традиций создания ролевых игр. Узнаваемые и милые сердцу персонажи, серьезный сюжет, десятки красивейших городов (рабочие скетчи просто поражают воображение), перспектива от третьего лица, полная трехмерность и серьезная интерактивность окружающего мира. Плюс ко всему ролевая система, близкая к

Star Wars: Episode One Phantom Menace

Жанр: action
Издатель: Lucas Arts
Разработчик: Lucas Arts
Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win'95/98

Расчет Lucas Arts оказался очень точным. Игра, словно скопированная с суперпопулярного фильма, как минимум, будет пользоваться успехом в самых широких кругах. Phantom Menace не блещет технологическими изысками и не покоряет своей, прямо-таки сказем, не особенно оригинальной концепцией. Более того сложно не обратить внимание на графические баги и слегка «нелогичное» управление. Но... достаточно одного самого поверхностного взгляда на эту демо-версию, чтобы понять, что значит это «но».



Outcast

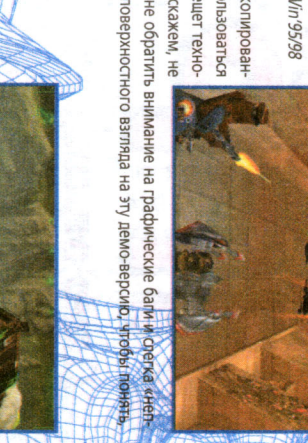
Жанр: тактический симулятор
Издатель: SSI
Разработчик: SSI
Требования к компьютеру: Pentium 133, 64 Mb RAM, Win'95/98

Похоже, жанр военно-морских тактических симуляторов становится все более популярным. Естественно, SSI никак не может находиться в стороне от этого процесса. Суть игрового процесса состоит в командовании британским, немецким, японским или американским флотом, причем управлять ими можно, как

Fighting Steel

Жанр: action/adventure
Издатель: Infogrames
Разработчик: Appeal
Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win'95/98

Outcast в известном смысле можно назвать игрой следующего поколения. Как по концепции, так и по исполнению. Вам предстоит отправиться в опасное путешествие по параллельным мирам, буквально смоделированным разработчиками. Сочетание невероятно динамичного action и захватывающих элементов adventure превращает игровой процесс в нечто окончательно оригинальное. Ну а воксельный движок лишь усилит ваши впечатления от Outcast.



Jeff Gordon XS Racing

Жанр гонка
Издатель: ASC Games
Разработчик: Real Sports
Требования к компьютеру: Pentium 166, 16 Mb RAM, Win'95/98

Сразу скажем, игра необычная. Казалось бы, что нового можно слепать в жанре аркадных гонок. Футуристические трассы и модели машин, бешеная скорость — все это уже было. Это есть и в Jeff Gordon XS Racing, однако даже в демо-версии можно обнаружить кое-что еще. Дизайн — то, что выделяет игру на фоне множества других гонок. Сочетание-скорости, световых эффектов, супернеобычных трасс — все это и многое другое можно увидеть и в демо-версии.

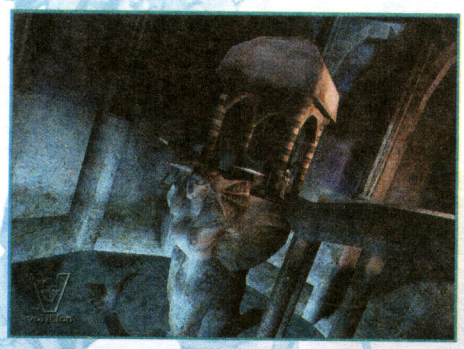
Также на диске вы найдете демо-версии: **Pandora Box, Castrol Honda Superbike 2000, Independece War Deluxe Edition, Jeff Gordon XS Racing, Star Trek: Starfleet Command, Traitor's Gate и X — Beyond the Frontier.**

Патчи: **M.I.A.: Missing in Action v1.02, X-Wing Alliance v2.02, Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast Beta 3, Machines v1.15, Warzone 2100 v1.05, Imperialism II: Age of Exploration v1.03, Fighting Steel v1.01, Outcast Patch 2 и Thrust, Twist and Turn (редактор трасс и патч 1.1).**

Видео: **Ferrari 355, Fifa 2000, клип Yes для Homeworld, Shen-Mue и Soldier of Fortune.**

Также на диске есть новая компания к StarCraft, созданная читателем «Страны Игр»!

Борис **РОМАНОВ** *(borisr@gameland.ru)*



AD&D (хотя и не повторяющая классические расклады), и запланированное наличие **multiplayer-режима**. Судя по первым скриншотам, информации и, в особенности, картинам миров, которые **Volition** собирается представить на наш строгий суд, игра имеет все шансы стать самым желанным **RPG-проектом** этого года. Уже в следующем номере «**СИ**» вы непременно узнаете о **Summoner** намного больше.

Игровые новости

Сенсация!!! Eidos вскоре покажет четвертый Tomb!

И произойдет это знаменательное событие двадцатого июля. В этот знаменательный день на сайтах **Gamespot** будут помещены ЧЕТЫРЕ(!!!) скриншота из этой эпохальной игры, а также интервью с ее разработчиками. Эту информацию мы сможем опубликовать уже через неделю, чем мы обязательно и воспользуемся.

Resident Evil 3 Nemesis поступит в продажу в сентябре.

Правда, пока лишь в Японии. Во всем же остальном мире данная игра появится на прилавках магазинов в декабре. Из других же **Capcom'овских** новостей нам осталось добавить лишь то, что примерно в то же время это издательство планирует выпустить на **Dreamcast** вторую часть своей первой трехмерной драки **Star Gladiators**, получившей название **Plasma Sword**. Ну и, наконец, до нас недавно дошла первая информация по поводу секретной **Capcom'овской RPG** для этой платформы **Emblem of Bishou**. По сообщению японских игровых журналов, дизайном персонажей в этой игре займется ни кто иной, как бывший главный художник **Square**, прославившийся своей работой над первыми шестью частями знаменитого сериала **Final Fantasy**. В свою очередь сама

Square вскоре намерена анонсировать свою новую мега-RPG.

Которой станет ни что иное, как продолжение популярного **Chrono Trigger'а**. И хотя официальной информации по этому поводу пока не поступало, большинство японских журналистов на 99% уверены в том, что это именно так. Называться же данная игра, над которой, по слухам, будет работать часть оригинальной команды разработчиков за исключением автора сценария и художника (они сегодня работают над реализацией своего нового проекта **Dragon Quest VII** для **Enix**), будет **Chrono Cross**. Правда это или нет, мы узнаем уже в середине июля, когда **Square** проведет по этому поводу официальную пресс-конференцию. А тем временем до нас успели дойти слухи, что в недрах **Square** приступили к работе над воплощением в жизнь второй части ее **RPG Xenogears**. Когда и на какую платформу будет выпущена эта игра, никто пока не знает.

Разработкой четвертого Crash Bandicoot а займется команда Eurocom.

И выйдет он на **PlayStation**. Но не печальтесь — это пока лишь слух, хотя и очень правдоподобный. Оригинальная команда разработчиков этого сериала **Naughty Dog** уже успела официально объявить о том, что следующую версию **Crash'а** на **PlayStation** они делать не будут. Вместо этого они решили разделиться на две команды, одна из которых готовит для **Sony** гонку **Crash Team Racing**, а вторая — неизвестно что и неизвестно для кого. В свою очередь, оставить изголодавшуюся по очередным приключениям **Crash'а PlayStation'овскую** аудиторию реальный владелец этой торговой марки — компания **Universal** — явно не собирается. Именно поэтому идея найма другой команды разработчиков для реализации четвертого **Crash'а** нам не кажется такой уж невероятной.

Из других новостей, касаемых игр от **Sony**, хотелось бы выделить анонс выхода в конце этого года в Японии второй серии популярной **RPG Wild Arms** для **PlayStation**, главным отличием которой от оригинала станет ее полная трехмерность.

Nintendo официально анонсировала новую игру из серии Zelda

Для платформы **Nintendo 64.** Как и ожидалось, эта игра получит в Японии название **Zelda 64 Gaiden**. Таким именем обычно называют в Японии сборники дополнительных миссий или игры, не являющиеся полноценными продолжениями оригинальных продуктов. Кроме этого **Nintendo** объявила о том, что она намерена отказаться от выпуска таких игр, как **Kirby 64, Super Mario RPG 2, Fire Emblem 64** и **Mother 3** на своей мистической платформе **64DD** и перевести их на картридж.

В свою очередь в Америке данная компания официально объявила последние даты выходы своих новых игр. В соответствии с ними нам стало известно, что, скажем, **Jet Force Gemini** и **Starcraft** выйдут на **N64** в конце сентября, **Donkey Kong 64** — в конце ноября, а **Perfect Dark** и **Excitebike 64** — в начале декабря. Все остальные проекты, включая **Pokemon Stadium, Eternal Darkness, Ridge Racer(r) 64, Mini Racers**, а также **Mario Artist & Camera** были отложены до следующего года.

Последние новости от Sega.

Которая продолжает удивлять нас своими безумными проектами. Начнем с того, что данное издательство объявило о том, что оно намерено выпустить в Японии и во всем остальном мире свою собственную версию искусственного домашнего животного, в данном случае — жуткого говорящего монстра по имени **Seaman**. Эта игра для **Dreamcast** будет снабжена микрофоном, с помощью которого вы сможете общаться со своим любимцев в телевизоре. А для особых фанатов таких игр **Sega** намерена выпустить ограниченным тиражом специальную версию **Seaman'овского Dreamcast'а**, отличающегося от обычного наличием у него прозрачного корпуса.

Из более серьезных новостей от этой компании хотелось бы отметить прошедшую недавно премьеру ее новой гонки для игровых автоматов под названием **Ferrari F355 Challenge** — последнего проекта легендарного **Yu Suzuki**. Данная гонка, созданная при активном участии концерна **Ferrari**, как мы уже сообщали вам ранее, работает на трех **Naomi**, каждая из которых генерирует изображение на один из трех экранов для достижения панорамного эффекта. Кроме этого, в отличие от всех аркадных гонок данную игру можно будет по праву назвать настоящим симулятором. К примеру, наряду с педалями газа и тормоза, в кабине **F355 Challenge** предусмотрена педаль сцепления, а все ее шесть трасс были скопированы с реальных прототипов. В той гонке игрокам будут доступны 3 режима: **practice, racing** и **driving**. Более подробную информацию по этому проекту мы вам расскажем позже, когда данная игра поступит в залы игровых автоматов Европы (это произойдет осенью этого года). Как уже сообщалось раньше, **Ferrari F355 Challenge** уже была объявлена к переводу на **Dreamcast**.

Из других сеговских новостей осталось отметить анонс начала разработки продолжения популярной игры **Top Skater** для **Naomi** и **Dreamcast**, которая должна будет появиться в продаже весной следующего года, а также официальную отмену анонсированного еще в прошлом году проекта **Geist Force**.

Namco, по слухам, приступила к разработке Time Crisis 3.

Причем эксклюзивно для **PlayStation**. По сообщению американских журналистов, разработкой данного проекта сегодня занимается американское отделение **Namco**, тогда как на переводе второй части этой серии с игровых автоматов на домашние платформы пока был поставлен жирный крест. Возможно, все это неправда, и мы еще сможем поиграть в великолепный **Time Crisis 2** перед экранами своих телевизоров. Однако **Namco** по этому поводу пока ничего не говорит.

А тем временем продюсер **Soul Calibur** для **Dreamcast** недавно проговорился о том, что следующим проектом **Namco** для этой платформы может стать некая приключенческая игра по типу **Resident Evil**. Также поговаривают, что эта игра будет являться продолжением древнего хита от этой компании под названием **Splatterhouse**.

CU-News

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

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

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

Заказ по интернету:
http://www.e-shop.ru
e-mail: eshop@gameland.ru
телефон: (095) 258-8627
доставка по Москве: $3
по московской области: $5-$8

$63.00
Ultima Online: Second Age
Издатель: Electronic Arts

$65.99
EverQuest
Издатель: 989 Studios

$30.95
Myth II (рус. док.)
Издатель: Bungie Software

$39.99
Star Craft: Brood War
Издатель: Blizzard

$30.95
Super Bike (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts

NEW
$25.99
Lands of Lore III (рус.)
Издатель: Westwood

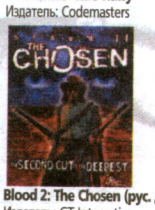
$29.95
Turok II (рус. док.)
Издатель: Acclaim

$11.00
Агония Власти 2 (русс.)
Издатель: Бука

$45.99
Colins Mc' Rae Rally
Издатель: Codemasters

NEW
$20.99
Sports Car GT (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts

$29.95
Recoil (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts

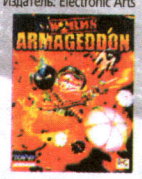

$28.99
Blood 2: The Chosen (рус. док.)
Издатель: GT Interactive

$19.99
Need for Speed III (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts

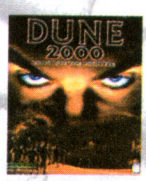
SUPER PRICE
$11.99
Dungeon Keeper (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts

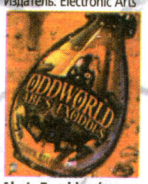
NEW
$20.99
Red Line (рус. док.)
Издатель: Accolade

$32.99
Tomd Raider III (рус. док.)
Издатель: Eidos

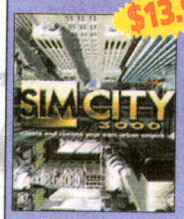

$47.99
Armageddon
Издатель: Electronic Arts

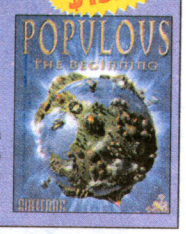
$27.00
X-Files: The Game (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts


$29.99
DUNE 2000 (рус. док.)
Издатель: Electronic Arts


$29.99
Abe's Exoddus (рус. док.)
Издатель: GT Interactive

Полностью на русском языке

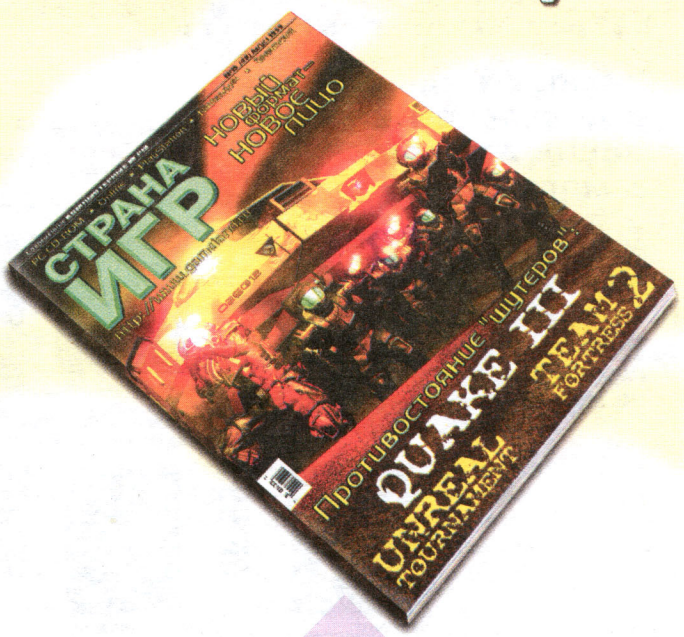

$13.99
SIMCITY 3000
Продолжение легендарной серии игр, симулятор жизни современного мегаполиса.


$13.99
POPULOUS THE BEGINNING
Особая прелесть игры заключается в том, что будучи стратегической по жанру, игра использует в своей структуре абсолютно иные элементы.

Пишите и звоните по любым вопросам.
Мы можем доставить новые игры вышедшие в США.
Заказ по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных

Дмитрий **ЭСТРИН** *(estrin@gameland.ru)*

ВНИМАНИЕ! В августе



Внимание!

С августа «**Страна Игр**» переходит на новый формат. Теперь «**Страна Игр**» будет толще, ярче и интереснее. А обложки опять станут глянцевыми и красивыми. Печататься журнал будет в Финляндии на качественной бумаге.

Толще,
Ярче,
Интереснее!

ВСТРЕЧАЙТЕ:

И еще одна супер-новость!

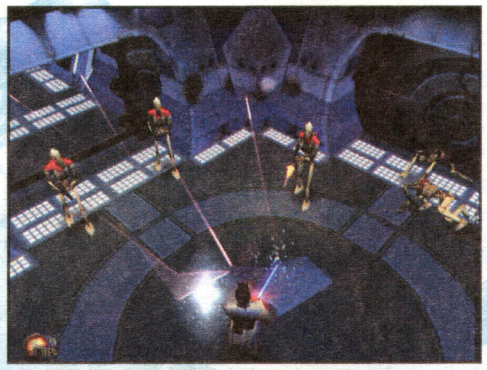
В августе выйдет новая газета о компьютерных играх —

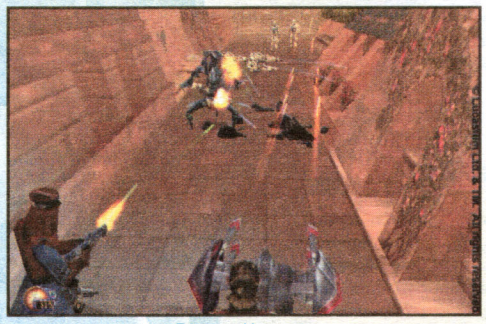
«Страна РС Игр».

Газета только для поклонников игр на РС.

Никаких приставок, самая свежая информация и самые авторитетные авторы. И еще много новых идей и интересных тем в новом издании.

содержание CD





Star Wars: Episode One Phantom Menace

Жанр: action
Издатель: Lucas Arts
Разработчик: Lucas Arts
Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win'95/98

Расчет Lucas Arts оказался очень точным. Игра, словно скопированная с суперпопулярного фильма, как минимум, будет пользоваться успехом в самых широких кругах. Phantom Menace не блещет технологическими изысками и не покоряет своей, прямо-таки скажем, не особенно оригинальной концепцией. Более того сложно не обратить внимание на графические баги и слегка «неправильное» управление. Но... достаточно одного самого поверхностного взгляда на эту демо-версию, чтобы понять, что значит это «но».

Outcast

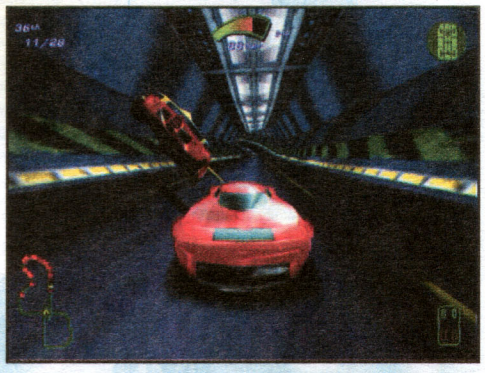
Жанр: action/adventure
Издатель: Infogrames
Разработчик: Appeal
Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win'95/98

Outcast в известном смысле можно назвать игрой следующего поколения. Как по концепции, так и по исполнению. Вам предстоит отправиться в опасное путешествие по параллельным мирам, буквально смоделированным разработчиками. Сочетание невероятно динамичного action и захватывающих элементов adventure превращает игровой процесс в нечто окончательно оригинальное. Ну а воксельный движок лишь усилит ваши впечатления от Outcast.

Fighting Steel

Жанр: тактический симулятор
Издатель: SSI
Разработчик: SSI
Требования к компьютеру: Pentium 133, 64 Mb RAM, Win'95/98

Похоже, жанр военно-морских тактических симуляторов становится все более популярным. Естественно, SSI никак не может находиться в стороне от этого процесса. Суть игрового процесса состоит в командование британским, немецким, японским или американским флотом, причем управлять ими можно, как на глобальном уровне, так и на уровне отдельных кораблей. Причем в реальном времени. Естественно, полная трехмерность, действительно простой интерфейс и множество различных режимов игры в финальной версии. Впрочем, демо-версия также способна доставить немало удовольствия.



Jeff Gordon XS Racing

Жанр: гонка
Издатель: ASC Games
Разработчик: Real Sports
Требования к компьютеру: Pentium 166, 16 Mb RAM, Win'95/98

Сразу скажем, игра необычная. Казалось бы, что нового можно сделать в жанре аркадных гонок. Футуристические трассы и модели машин, бешеная скорость - все это уже было. Это есть и в Jeff Gordon XS Racing, однако даже в демо-версии можно обнаружить кое-что еще. Дизайн - то, что выделяет игру на фоне множества других гонок. Сочетание скорости, световых эффектов, супернеобычных трасс — все это и многое другое можно увидеть и в демо-версии.

Также на диске вы найдете демо-версии: **Pandora Box, Castrol Honda Superbike 2000, Independece War Deluxe Edition, Jeff Gordon XS Racing, Star Trek: Starfleet Command, Traitor's Gate и X - Beyond the Frontier.**

Патчи: **M.I.A.: Missing in Action v1.02, X-Wing Alliance v2.02, Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast Beta 3, Machines v1.15, Warzone 2100 v1.05, Imperialism II: Age of Exploration v1.03, Fighting Steel v1.01, Outcast Patch 2** и **Thrust, Twist and Turn (редактор трасс и патч 1.1).**

Видео: **Ferrari 355, Fifa 2000, клип Yes для Homeworld, Shen-Mue и Soldier of Fortune.**

Также на диске есть новая компания к StarCraft, созданная читателем «Страны Игр»!

CU-News

ПРЕМЬЕР ВИДЕО ФИЛЬМ

ПРЕДСТАВЛЯЕТ

В ИЮЛЕ НА ЛИЦЕНЗИОННОМ ВИДЕО

РИМЕЙК САМОГО ЗНАМЕНИТОГО ФИЛЬМА АЛЬФРЕДА ХИЧКОКА

Сними комнату. Расслабься. Прими душ...в последний раз.

ЭНН ХЭТЧ, ВИНС ВОН, ДЖУЛИАННА МУР, ВИГО МОРТЕНСЕН

в новом фильме культового режиссера **ГАСА ВАН СЕНТА** ("Мой маленький штат Айдахо", "Умереть за")

UNIVERSAL PICTURES AND IMAGE ENTERTAINMENT PRESENTS "ПСИХО" ВИНС ВОН ДЖУЛИАННА МУР ВИГО МОРТЕНСЕН УИЛЬЯМ Х. МЭЙСИ И ЭНН ХЭТЧ В РОЛИ МЭРИОН КРЭЙН МУЗЫКА БЕРНАРД ХЭРРМАНН МУЗЫКАЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР ДЭННИ ЭЛФМАН КОСТЮМЫ БИТРИКС ЭРУНА ПАШТОР МОНТАЖ ЭМИ ДАДЛСТОН ХУДОЖНИК ТОМ ФОУДЕН ОПЕРАТОР КРИС ДОЙЛ ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР ДЭНИ ВУЛФ СЦЕНАРИЙ ДЖОЗЕФ СТЕФАНО ПРОДЮСЕРЫ БРАЙАН ГРЭЙЗЕР И ГАС ВАН СЭНТ РЕЖИССЕР ГАС ВАН СЭНТ

© 1998 UNIVERSAL STUDIOS, ALL RIGHTS RESERVED.

Все права на видео принадлежат ООО "Премьер Видео Фильм". Многоканальный тел./факс (095) 937-2700. • Эксклюзивный дистрибьютор: "Премьер Дистрибьюшн". Многоканальный тел./факс: (095) 937-2700, 737-7255. http://www.premvf.ru, E-mail: commerce@premvf.dol.ru. • Оптовые склады: Центральный: Малая Тульская,25, тел. 737-7255; Мичуринский пр-т, 47, тел. 932-0804, E-mail: com47@premf.dol.ru; 13 Парковая ул. 27/4, тел. 464-6720, E-mail: tremol01@mtu.net.ru • Эксклюзивный дистрибьютор в Санкт-Петербурге и Ленинградской области: Кинокомпания «СТВ», ул. Жуковского, 41, тел/факс: (812) 273-2058. • Эксклюзивный дистрибьютор в странах Балтии: «Видео Экспресс», Латвия, Рига, ул. Бривибас, 169, тел/факс: (10), (371) 737-7777/720-4097. • Региональные дилеры: Новосибирск (3832)181-160, 233-070, 231-665, ул. Советская, д. 17, agharta@usa.net, Web: sdenet.nsk.ru/~agharta; • Нижний Новгород (8312) 62-0288, ул. Бекетова, д. 37; • Екатеринбург (3432) 51-4650, 51-7765, ул. Вайнера, д. 25, compakt@dialup.mplik.ru. • Видео клуб «Премьер» Кассеты почтой: 129090, Москва, а/я 10. • Видеокассеты для проката: тел. (095)159-4265

ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ: Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)*

В борьбе обретешь ты право свое!

Возможно, многие уже свыклись с мыслью, что будущее жанра **RPG** ищется в глобальных онлайновых проектах, а не в привычных однопользовательских играх. Однако возникают и вопросы: что это будут за проекты, насколько масштабными они окажутся и стоит ли, в конце концов, проводить там время?

Кое-какие ответы можно найти уже сегодня. Гигантские виртуальные миры, заселенные магами, рыцарями, демонами и монстрами, потихоньку наполняют Глобальную Сеть. Многие из них уже сейчас чрезвычайно велики, требуется от одного до трех дней реального времени, чтобы добраться пешком от края до края (**EverQuest, Asheron.s Call, Ultima Online**, наконец...). И давно уже никого не удивляет, что за каждым наделенным свободой воли персонажем скрывается человек из плоти и крови.

Именно такой, а возможно и еще масштабнее, и хотел бы видеть Ролевую Игру Будущего Ричард Гарриот (**Richard Garriott**) — отец-основатель первого коммерчески успешного проекта из этой серии — **Ultima Online**. С ним, однако, спорит Воррен Спектор (**Warren Spector**), также принимавший участие в создании нескольких серий **Ultima**: «Ричард и я согласны в том, что в Игре Будущего геймеры должны попадать в мир, который для них окажется не менее «настоящим», чем тот, в котором мы сейчас находимся. Однако наше главное «мировоззренческое» отличие проистекает из разности приоритетов, которыми мы руководствуемся. Ричард полагает, что самое важное для ролевой игры — это создать колоссальный и переменчивый мир, тогда как я считаю необходимым сосредоточиться на игровом процессе (**gameplay**), возможно, даже в ущерб масштабам того мира, где происходит игра...»

Что ж, старый девиз **Origin** и звучал-то как раз так, как любит Гарриот: «Мы создаем миры». А с недавних пор мечта Лорда Британиа (псевдоним Р.Гарриота в **UO**) стала еще ближе — **Origin** заявила, что будет выпускать только онлайновые игры-миры (включив сюда и серию Wing Commander).

Насколько же бесспорен отказ от однопользовательских проектов? Конечно, **Ultima Online** на сегодняшний день можно признать чрезвычайно успешной со всех точек зрения. Да и выход в свет многочисленных **ORPG** следующего, третьего поколения, развивающих идеи предшественницы, свидетельствует в пользу верности предсказаний Гарриота о тенденциях развития жанра. И все же, все же...

Попадая в густозаселенный онлайновый мир и пытаясь найти свое «место под солнцем» посреди толп наделенных свободой воли персонажей (например, в том же **EverQuest'e**), онлайновый геймер не только сталкивается с отсутствием четкого, последовательно раскрываемого сюжета. Не меньшим испытанием (сужу по своему первому знакомству с **UO**...) становится и полное отсутствие ощущения избранности, «божественности» — непременного атрибута любой однопользовательской игры. Ведь согласно канонам жанра (еще не устаревшим окончательно!) суть игры в том, что именно вы, Игрок, рукоположены Судьбой на избавление мира от Зла, защиты Империи или свершения иных, не менее выдающихся деяний. Увы, но в многопользовательской **RPG** действуют куда более жестокие правила. Игрок — это лишь один из многих сотен или тысяч равноправных персонажей, и ему никогда не стать тем самым Единственным Героем (ну разве что убить Лорда Британиа?!).

Хорошо это или плохо? «Видимо, не совсем хорошо... Скучно и неуютно», — скажет немного менее половины геймеров, купивших Ультиму, но забросивших ее спустя месяц-другой онлайновых приключений. «Да, это то, что надо! — Заявит большая часть фанатиков **ORPG**, проводящая в «Зазеркалье» лучшую половину жизни. — Тут все по-настоящему, каждый сам за себя, и сразу видно, кто сколько стоит».

Тем не менее, даже преобладание тех, кто считает, что в сложившейся концепции **ORPG** ничего менять не надо (их примерно 65%), не позволяет считать проблему увлекательности игрового процесса в онлайновых играх решенной. Сам Гарриот признает это: «Я хотел бы внести лучшие элементы однопользовательского режима в будущие версии **UO**. Возможно, это будут апгрейды уже существующей версии».

Как возможный вариант Гарриот рассматривает, например, такой — группа геймеров покидает Британию и отправляется в параллельный мир, где в полном соответствии с законами жанра их ждет полноценный сюжет (**a la Baldur's Gate**), квесты, монстры и тому подобное. А в итоге, как и положено, игрок станет Героем, удовлетворит тщеславие и вернется обратно в многопользовательскую реальность.

При этом параллельный «мир для индивидуалов» никак не будет влиять на обычный онлайновый многопользовательский мир, а будет служить лишь средством против комплекса неполноценности у части геймеров. Гарриот надеется, что такой подход решит проблему, хотя при этом не устает замечать: «**Ultima Online** — всего лишь одна из моделей многопользовательских игр-миров, хотя и общепринятая на сегодняшний день. Но есть и другие подходы, с которыми мы постоянно экспериментируем...»

Что ж, их дело создавать миры, а нам, геймерам, предстоит там выжить!

CU-Online

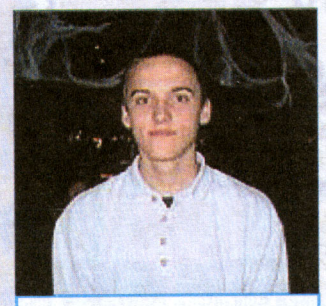
Ричард Гарриот в средневековом наряде

ЭКСПЕРТ: Таня **ВИРЯСОВА** *(tvir@ioc.ac.ru)*

Четвертый Чемпионат AMD PGL Весна 99. Итоги

Четвертый Чемпионат Лиги Профессиональных Игроков **AMD Professional Gamers' League** (**PGL**) (**www.pgl.com**) сезона Весна '99, проходивший в мае этого года в Нью-Йорке, завершился непредвиденной и несколько неприятной сенсацией для хозяев-американцев.

Первые места в обеих категориях **Action** (**Quake II**) и Стратегия (**Starcraft**) завоевали северные соседи: канадцы **Bon «Kuin» Danan** из Монреаля и **Guillaume «X'Ds-Grrrr» Patry** из Бьюпорта, Квебек. Американцы явно не ожидали такого поворота. Стопроцентный успех канадцев — сильный удар по самолюбию! Хозяева разочарованы, а кое-кто и обижен. В результате официальные заключительные пресс-релизы **AMD PGL** об этом событии гораздо сдержаннее, чем предварительные анонсы, а на официальном сервере Лиги (**www.pgl.com**) даже не помещены фотографии с Чемпионата Весна '99. Все фотографии, опубликованные в настоящей статье, любезно предоставил из своего архива Секретарь **PGL Garth Chouteau** по личной просьбе автора.

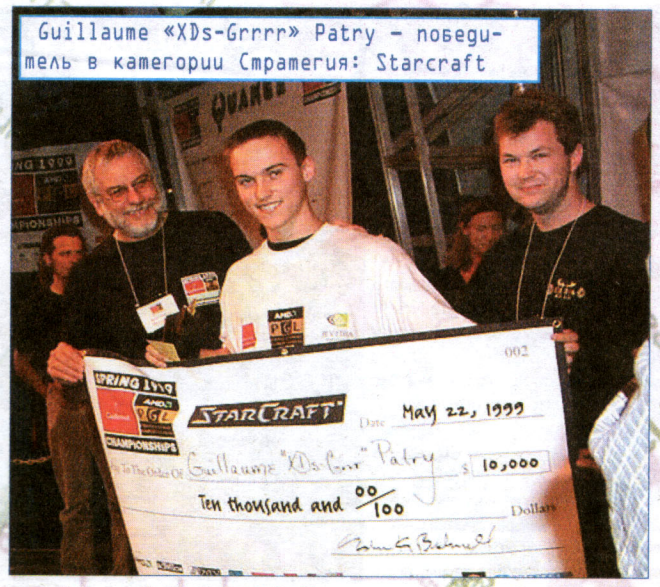


Guillaume «XDs-Grrrr» Patry

Первенство Лиги **AMD PGL** Весна '99 проходило 21-22 мая с.г. в Манхеттене, фешенебельном районе Нью-Йорка. Финалистов и гостей Чемпионата принимал **XS New York** (**www.xsnewyork.com**) — огромное, суперсовременное кибер-кафе, расположенное в Таймс Сквер на пересечении 42-ой Стрит и Бродвея. Как выглядит **XS New York** изнутри? Представьте себе 2,2 тыс. кв. метров пространства на 3-х уровнях исключительно для развлечений, удовлетворяющих самые изысканные потребности фанатов игр любого возраста. Свыше 70 самых последних видеоигр и аттракционов с виртуальной реальностью, множество компьютеров с прямым подключением к Интернет, арена с лазерными эффектами площадью 400 кв. метров, закусочная и пивной бар. Звезды спорта и искусства — частые гости в **XS New York**. Здесь снимались эпизоды «**The Rikki Lake Show**», модного шоу **Joe**

Председатель Nolan Bushnell и Секретарь Garth Chouteau на Четвертом Чемпионате AMD PGL Весна 99 в Нью-Йорке возле оригинала аркадной машины для игры в PONG

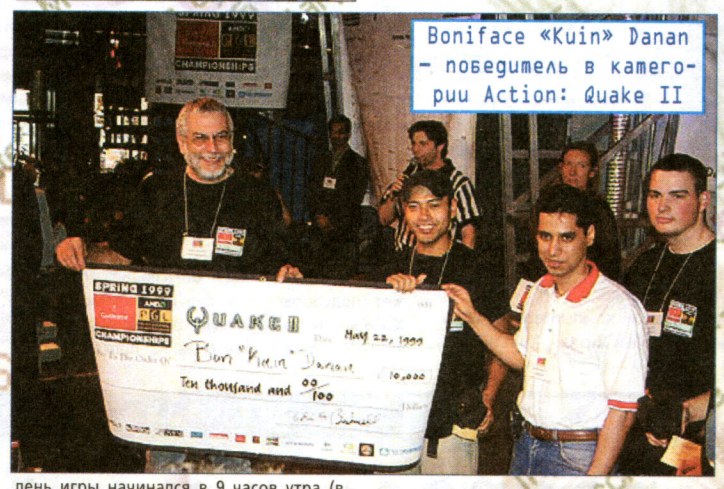
ЭКСПЕРТ: Таня **ВИРЯСОВА** *(tvir@ioc.ac.ru)*



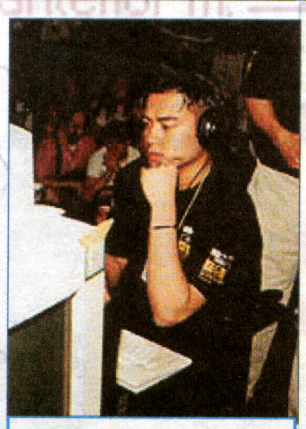
Guillaume «XDs-Grrrr» Patry – победитель в категории Стратегия: Starcraft

Christopher «Pillars» Page – четвертое место в Starcraft

Bon «Kuin» Danan получает свои призы из рук Председателя AMD PGL Nolan a Bushnell a



Boniface «Kuin» Danan – победитель в категории Action: Quake II



Boniface «Kuin» Danan

Первая профессиональная спортивная лига энтузиастов компьютерных игр AMD PGL быстро и успешно развивается. За полтора года за счет взносов спонсоров и заядлых фанатов Лига собрала фонд в 3 миллиона долларов, провела четыре Чемпионата, а победителям выдано свыше 350,000 долларов призами и деньгами (о предыдущем 3-ем Чемпионате AMD PGL и его победителе легендарном Thresh'е смотри «Страну Игр» №5 (38) 1999, стр. 19-20, или http://www.gameland.ru/magazine/online/clubs_Dol/Thresh.asp). Председателем PGL является Nolan Bushnell, более известный, как основатель Atari Corporation и создатель самой первой коммерческой видеоигры PONG.

Boxer'a, постоянно проходят презентации и музыкальные представления.

Уровень технического оснащения **XS New York** нам даже и не снился: две видео-стены размером 3x3 метра каждая, 30 видеодисплеев с диагональю от 26 дюймов, огромная в 50 кв. метров сцена включает участок, который гидравлически поднимается на 1,4 метра, лазерные эффекты и дымовая машина... На втором этаже кафе располагается платформа, с которой хорошо обозревается вся сцена.

Видео стены имеют раздельные видеовходы, что позволяет отслеживать любого игрока в отдельности. Только представьте: морская пехота **Quake** или пехота **Starcraft** на огромных видео стенах площадью 9 кв. метров! Такое шоу многого стоит... Феерическое действо Чемпионата разворачивалось в клубах дыма с множеством лазерных и световых эффектов. Зрители имели прекрасный обзор из любой точки помещения. Табло, брошюры с программами матчей и другие материалы помогали следить за ходом матчей.

Игрокам полагались отдельные комнаты для тренировок, полностью изолированные от зрителей, прессы и спонсоров. Журналисты встречались между матчами с игроками в специальной комнате для интервью.

Вход в кафе был свободный, бесплатный для всех желающих. Более того, организаторы соревнований проводили лотереи для зрителей и раздали несколько дюжин входных призов и подарков — **hardware** и **software**, игры, постеры с автографами.

Все два дня велась прямая web-трансляция Чемпионата, которую проводила **Jumpcat** (**www.jumpcat.com**) и транслировала **Vstream** (**www.vstream.com**). Архивные материалы этого события можно найти на сайте **PGL**: **http://www.pgl.com/webcast/default.asp**.

16 лучших геймеров Северной Америки приняли участие в финальных играх Четвертого Чемпионата **AMD PGL** Весна '99 в двух категориях: **Action** (**Quake II**) и Стратегия (**Starcraft**). Двухдневная программа первенства оказалась очень напряженной и насыщенной. Каждый день игры начинался в 9 часов утра (в начале 1-2 часа практики для игроков) и продолжался до 7 часов вечера. Ежечасно проводилось по 2 матча продолжительностью по 20 минут каждый, затем небольшой перерыв. По завершении каждого блока матчей среди зрителей проводились лотереи и разыгрывались призы. Расписание игр можно посмотреть на сайте **www.pgl.com**.

Победители первенства получили свыше $100,000 деньгами и призами. Суммарный денежный приз составил $60,000 (**Quake II**: $30,000, **Starcraft**: $30,000). Вещевыми призами были, естественно, полностью оснащенные **AMD K6-2** компьютеры и мультимедийная периферия от спонсора.

Места в Четвертом Чемпионате **AMD PGL** Весна '99 распределились следующим образом (указаны имя, ник, фамилия, город и штат проживания):

Quake II

1) Bon «Kuin» Danan: Montreal, Canada
2) Erik «Vorador» Spoor: Amsterdam, NY
3) Sebastian «Sybek» Lenart: Mississauga, Ont., Canada
4) Kurt «Immortal» Shimada: Pleasanton, CA
5) с равным результатом поделили Alex «bad-habit» Pogozelski: McLean, VA и Gordon «K9-Gloucester» Luk: Los Angeles, CA
7) Jason «Jmaster» Siquig: Fremont, CA
8) Eric «DH-SaboTaJ» Manfredi: Mundelein, IL

Starcraft

1) Guillaume «Grrrr» Patry: Beauport, Quebec
2) Wayne «Soso» Chiang: San Jose, CA
3) Dave «BOO!» Howell: Gander, Newfoundland
4) Christopher «Pillars» Page: Andover, MA
5) с равным результатом поделили Patrick «Kain-the-Feared» Chapelsky: Sherwood Park, Alberta, Canada и Stephen «taurus» Chan: Culver City, CA
7) David «DeepBlue» Magro: Rochester, NY
8) Dennis «~WarAngel~» Lee: Grand Prairie, TX

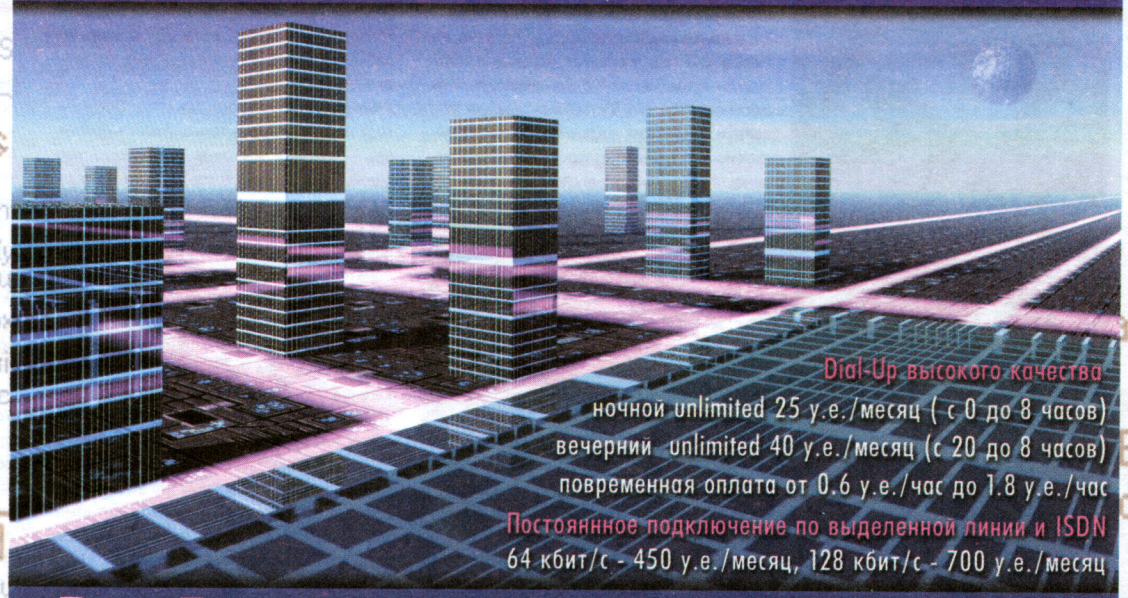
Один из героев предыдущего, 3-го Чемпионата **AMD PGL** 15-летний студент-второкурсник высшей школы из **Pleasanton**, штат Калифорния, **Kurt «Immortal» Shimada**, (смотри «Страну Игр» №5 (38) 1999, стр. 19-20, или **http://www.gameland.ru/magazine/online/clubs Dol/Thresh.asp**) надеялся победить в **Quake II** в отсутствие легендарного **Thresh'a**, так как считал себя геймером №2 в мире, но в результате занял лишь 4-е место. **Immortal** еще слишком молод, ему пока трудно тягаться с более опытными игроками.

Победители Чемпионата **Boniface «Kuin» Danan** в категории **Action: Quake II** и **Guillaume «X'Ds-Grrrr» Patry** в категории Стратегия: **Starcraft** увезли домой по $10,000 и примерно на $4,000 призов. Оба чемпиона — канадцы, **«Kuin»** живет в Монреале, а **«Grrrr»** — в Бьюпорте, провинция Квебек. Впервые за всю восемнадцатимесячную историю чемпионатов PGL победителями стали не американцы, а жители соседней северной страны. «Я подумываю о покупке автомобиля и, конечно же, о подарке или двух для моей мамы в благодарность за ее поддержку», — сказал **«Kuin»** сразу же после победы.

Оба победителя не новички в **PGL**, для каждого это уже второй чемпионат. **«X'Ds-Grrrr»** финишировал третьим на Чемпионате 3-го Сезона **AMD PGL** под именем **«The~Insane~Frog»**, а **«Kuin»** занял второе место в Финальных играх 2-го Сезона. Таким образом, каждый из них заработал за последний год более $22,000 (призами и деньгами), играя и побеждая на турнирах **PGL**.

Таблицу розыгрышей матчей в **Quake II** Четвертого Чемпионата **AMD PGL** можно найти на сайте **PGL**: **http://www.pgl.com/shedule/s4 q2 finals.asp**. Выберите на этой www-странице маленькие ссылки с номером игры, например **QW-5**, и они приведут вас к демкам и комментариям соответствующего матча. На сайте **PGL** есть демки всех **Quake II** матчей Чемпионата. Самым напряженным был, безусловно, финальный матч, в котором встречались **Kuin** и **Vorador**. Это была уже их вторая игра друг против друга. Сцену со всех сторон окружили волнующиеся зрители. Поначалу казалось, что Vorador победит, но **Kuin** оказался более маневренным, и матч закончился со счетом 9:2 в его пользу. Демки этого матча приведены на диске, прилагаемом к этому номеру «СИ».

ВАША ДОРОГА В МИР INTERNET



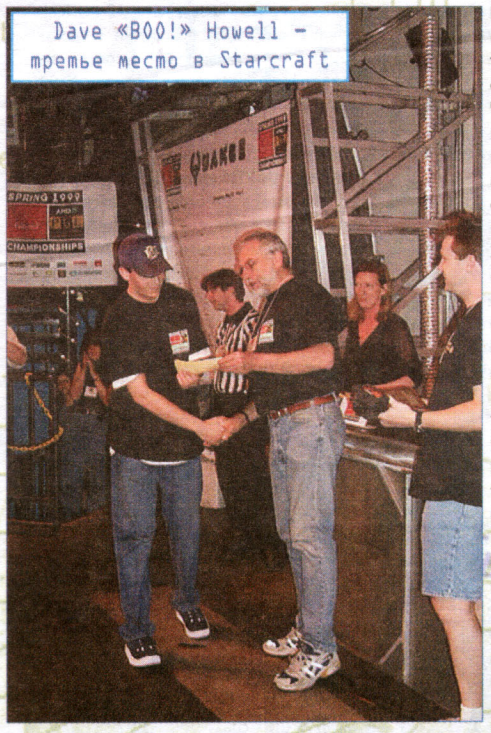
Dial-Up высокого качества
ночной unlimited 25 у.е./месяц (с 0 до 8 часов)
вечерний unlimited 40 у.е./месяц (с 20 до 8 часов)
повременная оплата от 0.6 у.е./час до 1.8 у.е./час
Постоянное подключение по выделенной линии и ISDN
64 кбит/с - 450 у.е./месяц, 128 кбит/с - 700 у.е./месяц

DataForce
Internet Service Provider

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

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

ЭКСПЕРТ: Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)*



Dave «B00!» Howell – третье место в Starcraft

В заключение — несколько слов о победителях этого Первенства. Кто они в жизни? Чем занимаются? Что помогло им достичь победы в нелегкой борьбе с другими высокопрофессиональными игроками?

23-летний **Boniface «Bon» Danan**, более известный под именем «**Kuin**», — далеко не новичок в чемпионатах компьютерных игр. На его счету участие и победы в многочисленных турнирах в прошедшем году. Фактически, он один из всего лишь полудюжины игроков, которые являются постоянными финалистами чемпионатов **AMD PGL**. В играх 2-го Сезона он финишировал вторым в категории **Quake II** и получил примерно $8,000 в деньгах и призах. Он — признанный ветеран, и поэтому его победа на последнем чемпионате вполне закономерна.

Играя в видео- и компьютерные игры «лучшую часть своей жизни», Kuin набрал богатый игровой опыт. Умение извлечь уроки из каждой игры, независимо от того, победил ты или проиграл, — вот, по его мнению, главный ключ к успехам на чемпионатах **PGL**.

Богатый игровой опыт, безусловно, окажет подспорье и в будущей карьере **Kuin'a**, как разработчика игр. «Я сейчас заканчиваю свое обучение на программиста и мечтаю, чтобы моя будущая работа была связана с игровой индустрией, так как кто лучше профессионального игрока может сделать хорошую игру? — смеется Бон. — Быть может, я смогу взять тысячи часов, потраченных мною на компьютерные игры, и сотворить из них Игру специально для **PGL**. Вот было бы здорово!» Создавая новые игры, или же играя за большие деньги, — не важно как, в каком качестве, но **PGL** надеется, что **Kuin** надолго останется с ней. «Не расстанусь с **PGL'ом**, буду вечно молодым!» — таков ее девиз.

Кроме компьютера любимые занятия **Kuin'a** — гулять, смотреть бокс и проводить время с друзьями.

Игровой опыт 16-летнего **Guillaume Patry**, наоборот, совсем не велик, он дебютировал в **Starcraft** менее года назад. Можно было бы даже сказать, что **Grrrr** — начинающий игрок, но за прошедший год он сделал блестящую игровую карьеру. Первая проба в финалах **AMD PGL** 3-го сезона принесла ему 3-е место и более $7,000. На 4-ом Чемпионате **AMD PGL** он планировал занять не ниже 2-го места, и, как видим, **Grrrr** не ошибся в расчетах, даже превзошел их, завоевав бесспорную победу.

Guillaume — большой энтузиаст лыжного спорта, ему не привыкать к гонкам и соревнованиям. **Grrrr** видит немало параллелей между своими двумя главными увлечениями: «Лыжные гонки требуют огромной концентрации, выносливости и хорошей реакции. Все это также необходимо и в компьютерных играх». **Grrrr** — студент, его любимое хобби — бадминтон.

Ну вот, вкратце, и все о Четвертом Чемпионате **AMD PGL**. Надеемся, осенью **AMD PGL** проведет новый чемпионат, который будет еще интересней, богаче и привлекательней. Мы обязательно расскажем о нем.

Генеральным спонсором Чемпионата AMD PGL Весна'99 стала корпорация Guillemot (www.guillemot.com) — разработчик, производитель и дистрибьютор hardware и мультимедийной периферии. Поэтому официальное название Чемпионата — «The Guillemot Championships of the AMD PGL». Помимо спонсирования, корпорация Guillemot предоставила 35 PC'шек, оборудованных своей новейшей разработкой — графическими картами Maxi Gamer Xentor 32 на основе RIVA TNT2 Ultra. На них и проводились все бои. Таким образом, это была первая публичная демонстрация новых графических ускорителей. «Guillemot гордится участием в столь знаменательном событии, где геймеры, не знакомые до того с нашей продукцией, имеют возможность первыми опробовать выдающееся качество новых графических карт», — сказал на открытии Вице-президент Alain Pakiri.

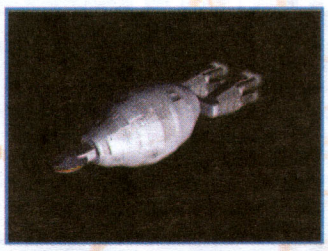
Wayne «Soso» Chiang – второе место в Starcraft

CU-Online

ЭКСПЕРТ: Игорь **ЛЫСЕНКО a.k.a. StarFenix** *(igorx@gameland.ru)*

Новинки подпольных лабораторий-2

Только на специализированных форумах и сайтах в Интернете можно узнать о проектах независимых разработчиков, небольших студий и творческих коллективов. Неординарные идеи и необычные технологии потихоньку вызревают там, чтобы в один прекрасный момент стать добычей известных издательских фирм и лечь в основу будущих хитов или же сгинуть в небытие из-за хронического безденежья и угасшего энтузиазма. Хотите знать, как живет игровой андеграунд? Читайте — перед вами второй материал микро-серии «Новинки Подпольных Лабораторий».



В 1908 году в Сибири было отмечено падение космического тела... Произошло это в бассейне реки Подкаменная Тунгуска, и событие получило название Тунгусской аномалии. Выяснилось, что тело взорвалось на расстоянии 3-4 километров от земли, и все это напоминало атомный взрыв. Только радиации не было...

С начала века туда посылались экспедиции, но лишь в 1976 году очередная экспедиция обнаружила кусок металла в 3-х километрах от места падения тела. Металл был серебристого цвета и при легком ударе о любой другой металл искрился. После исследования было выяснено, что это необычный сплав, состоящий из 67% церия, 10% лантана, 8% неодима и 0,4% железа...

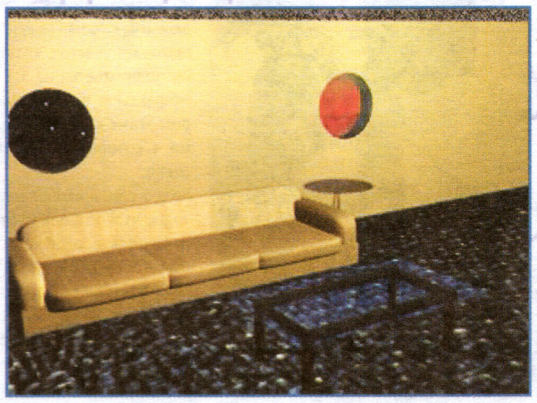
А в 2019 году, когда человек прилетел на Марс, были обнаружены обломки космического корабля, сделанного из того же металла, что и тело, упавшее на Тунгуске. После исследований обнаружилось, что системы жизнеобеспечения корабля были настроены под человека или, по крайней мере, под существ похожих на людей. Бортовой компьютер потерпевшего крушение корабля указывал, что корабль пролежал на Марсе три тысячи лет, прилетев туда из соседней звездной системы. В погоне за технологиями пришельцев земляне на скорую руку склепали первый межзвездный корабль «ВИКИНГ». Главной проблемой было то, что, поскольку корабль строился частично по технологии, раздобытой на Марсе, он использовал идентичное топливо, а по расчетам его должно было хватить только на половину пути. Решено было, что часть «ВИКИНГА» будет отделена, приземлена на планету и трансформирована в колонию. Экипаж корабля состоял из 30 человек, и наш герой — один из них.

1 Февраля 2045 года был дан старт. После выхода из Солнечной системы начались проблемы — сначала массовые психические расстройства, а потом и вовсе большая часть команды вымерла от неизвестного вируса...

Так начинается **Voyage to the End** — игра канадской микро-фирмы **K-Microsystems**. Основатель фирмы — Евгений Кузнецов (**evgeniy@yesic.com**) — уверен, что проект ожидает большое будущее. Судя по всему, немало шансов на то, что так оно и будет.

Как родилась идея **Voyage to the End**?

Евгений увлекается бумажными квестами — это когда один игрок (гейммастер) рисует для другого на бумаге локейшны, и начинается самый настоящий квест, где роль машины играет живой человек. У таких игр есть главный плюс: за счет того, что ситуация может изменяться прямо во время игры, то уровень **replayability** у настольников очень высок (один квест можно слепить за 1-2 часа), и это ставит их на одну ступень с компьютерными собратьями. Евгений решил попытаться воссоздать бумажный квест на экране монитора, причем такой, что не потеряет в **replayability** и к тому же выиграет от продвинутой графики.



Сначала он был один, но потом потихоньку собралась команда, и сегодня их 6 человек. Получилась маленькая компания под названием **K-Microsystems**. Игра и правда обещает многое, и сейчас я попытаюсь рассказать об этом поподробнее, используя слова самого Евгения, а также главного дизайнера Марка Шпунтова.

«Локейшены сделаны нами в **3D Studio**, единственное, что плохо — даже на самый мелкий локейшн уходит около 7 часов! Правда, потом 7 часов им любуюсь...». Графика игры полностью делается в **3D Studio MAX 2.5.** По словам Евгения, случались проблемы с рисованием текстур, но они исчезли вскоре после начала работ. Одного взгляда на скриншоты достаточно, чтобы понять, насколько тщательно дизайнеры (в коих рядах и сам Женя) относятся к самым незначительным мелочам.

Интерфейс игры достаточно удобный, но не изменится ли он? Его уже меняли раза два: «Мы сначала сделали так: посередине изображение локации, внизу — инвентарь, а по краям — разные кнопочки — **Save, Load** и т.д. А потом мы увеличили место, отведенное под локацию, и из всего «старого» оставили только инвентарь, а все остальное положили в меню **a la Windows**. Теперь, вроде, симпатичней и функциональней».

Усилиями программистов **K-Microsystems** практически удалось воссоздать ощущение реальности происходящего, присущее бумажным квестам. Названия у движка нет, но, по словам Евгения, это не главное: «Главное, что он работает! Если мы назовем его **Mega-never-glucking-engine**, а он будет каждую минуту сбоить и виснуть, то вряд ли мы сможем гордиться им так же, как сейчас». К тому же он очень нетребователен: P-200 MMX, 32 MB RAM. О необходимом месте на диске есть информация, что все мультики (коих немало) и файлы займут около 200 МБ. Согласитесь, для нашего времени и это не очень-то много.

«Создать геймплей на уровне бумажной игры невероятно сложно — требуется передать ощущения игры с реальным человеком. Вынужден сообщить, что пока до этого далеко...» — однако не подумайте ничего плохого, на нынешней ступени развития **Voyage to the End** вполне может конкурировать с **Myst'ом**. А если учесть, что он лепится группой программистов-любителей, то прямо страшно становится. Может Евгений Кузнецов — наследник Билла Гейтса?..

Мне посчастливилось стать очевидцем показа закрытой демо-версии. Графика прекрасна. Интерфейс поражает простотой и удобством. Те несколько локейшнов, что представлены в демо-версии, очень удачны. Головоломки логичны, и в то же время их весьма непросто разгадать. Особенно понравилась мини-игра — летать на мини-корабле вокруг «ВИКИНГА». Мне очень жаль, что эта демо-версия закрытая, и СИ она не досталась, но может тот **avi'шник**, что лежит на компакте к журналу, как-то восполнит данный пробел. Но не волнуйтесь — до выхода игры осталось немного. Главное сейчас — найти издателя, но, уверен, тут все уладится.

Информацию относительно **Voyage to the End, The First One, Invaders** и других российских перспективных проектах можно найти на **http://www.jado.org/users/sunshine**.

CU-Online

Михаил **НИКИТИН a.k.a. Ripper**

Троянские кони заселяют Unix. Успешно!

По данным CERT, по крайней мере, 52 сайта имеют зараженную версию TCP Wrappers, но, скорее всего, их число куда больше, а любая версия TCP Wrappers 7.6, скачанная под именем «tcp wrappers 7.6.tar.gz» не с сайта CERT является трояном...

Администраторы небезызвестной операционной системы Unix, не так давно установившие новую версию TCP Wrappers, могут быть уверены на 60-70%, что к ним в систему попал троян, и, соответственно, доступ хакеров к их сетям открыт.

Популярная программа администрирования сети на **Unix'е** (**TCP Wrappers**), доступная для бесплатного скачивания из Интернета, по пока невыясненным мотивам была заменена трояном, весьма похожим на реальный **TCP Wrappers**.

Подтвердилось все в четверг ночью сообщением **Emergency Response Team Organization** о данном несчастье. **Jeff Francis** — консультант **ERTO** по системам **Unix** — тоже установил себе **TCP Wrappers**, так как программа является очень полезной для администраторов.

Теперь о том, что происходит после запуска «троянизированной» **TCP Wrappers**. Как только начинается инсталляция, программа пытается скрытно послать **e-mail** создателю трояна с рапортом об удачной атаке данной системы. Далее (после инсталляции) программа начинает прослушивать 421-ый порт на наличие подключения, и как только связь устанавливается, удаленный компьютер разрешает доступ и любые манипуляции его ресурсами каждому встречному и поперечному, «повисшему» на этом порте. Стоит отметить, что программа включает в письмо информацию, выдаваемую компьютером при введении команд «**whoami**» и «**uname-a**».

Пока лидер **CERT Internet Response Team** разъяснял, что не слышал о каком-либо нападении на системы пользователей **Unix**, сама **CERT** приняла меры по предупреждению пользователей об огромном и разрушительном потенциале трояна, запущенного в Мировую Паутину.

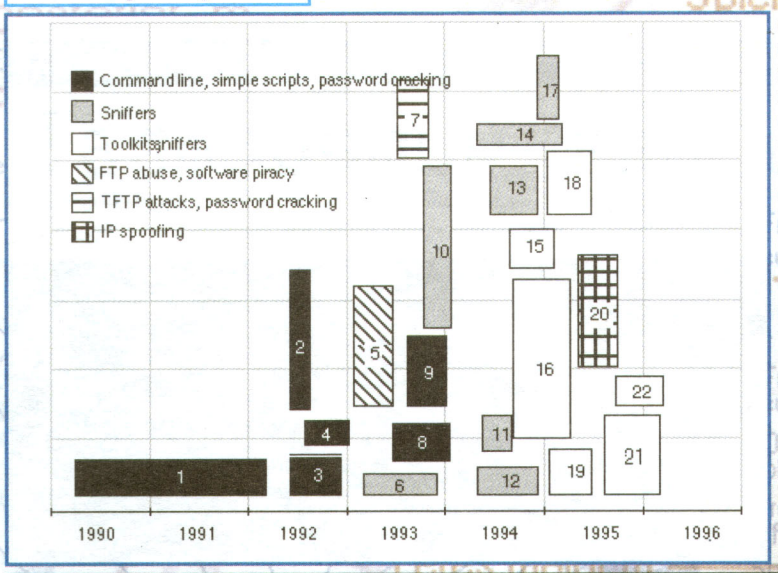
Не стоит удивляться наивности sysadmin'ов **Unix'а** — **TCP Wrappers** настолько популярна, что ТАКОГО подвоха никто ожидать не мог, все качали и качали, слепо доверяя любимой программе. Как ни прискорбно, но у **TCP Wrappers** слишком много преимуществ (системный мониторинг, фильтрование подключений к сервисам Сети и т.д.), и им несомненно продолжат пользоваться. А потому приведем ссылку на настоящий, незараженный **TCP Wrappers 7.6: ftp://ftp.cert.org/pub/tools/tcp wrappers/tcp wrappers 7.6.tar.gz.**

Такая вот грустная история. Быть может, **Unix** скоро станет такой же благодатной почвой для опробования троянов, как **Windows**? Поживем — увидим.

CERT Coordination Center

Carnegie Mellon Software Engineering Institute

Количество и разнообразие инцидентов высокого уровня растет в Интернет с каждым годом...



CU-Online

Олег **«Shocke» (лидер клана AoA)** *(shocke@gameland.ru)*

Работаем с Аллодами-2

Олег «Shocke», ведущий Аллодовскую страничку на сервере «Страны Игр», приступил к доскональному изучению второй части отечественного хита сразу по его выходу. Перед вами его авторитетные советы...

Частный сервер и подключение к нему

Помимо официального постоянного сервера, Нивал дал нам возможность самостоятельно наслаждаться сетевой игрой. Для этого в **A2** добавлена возможность посылать информацию о личном сервере (открытом на протоколе **TCP/IP**) на официальную страницу серверов, считывать список серверов и подключаться к любому из них.

Для отсылки информации о своем сервере создайте «конфигурационный файл сервера». Его подключают к игре с помощью опции в командной строке **-cfg «file.cfg»**.

ВНИМАНИЕ! Если назвать свой файл **«server.cfg»**, то он будет подключаться автоматически, независимо от того, указана ли опция **-cfg** в командной строке или нет.

Конфигурационный файл должен содержать следующие строки:

```
[Settings]
IPAddress=195.2.0.126
Description=My Server

[ReportToWWW]
server.nival.com/cgi-shl/a2/a2list.exe
```

IPAddress — укажите здесь **IP-адрес** своего сервера

Description — напишите название частного сервера. В названии нельзя использовать русские буквы. Также не рекомендуется давать излишне длинные названия, поскольку в списке их нельзя увидеть целиком.

Игра будет отсылать на **WWW-страницу** следующую информацию: название сервера, название карты, ее размер и уровень сложности,

Весь мир
всего за 0.35$/час

Интернет от фирмы КАРАВАН
бесплатное подключение •
отсутствие абонентской платы •
неограниченный по объему почтовый •
яшик и домашняя страница

т. 332-4486, 332-4601
email: help@caravan.ru
www.caravan.ru

Посетите наши сервера:

www.freeware.ru
бесплатные программы для Windows

www.game.ware.ru
бесплатные компьютерные игры

goldenurl.radio.ru
каталог ресурсов Интернет

ЭКСПЕРТ: Олег **«Shocke» (лидер клана AoA)** *(shocke@gameland.ru)*

количество игроков в игре и адрес сервера.

Чтобы подключиться к одному из серверов, находящемуся в этом списке, нажмите кнопку «**Сервер**» в главном меню игры. На запрос **URL** страницы со списком серверов введите следующий адрес: **server.nival.com/cgi-shl/a2/srvlist.exe**. Затем выберите персонажа, которым собираетесь играть. После этого вы попадете в экран со списком серверов. Выберите тот, к которому хотите подключиться, и нажмите «принять».

Пояснение: чтобы все работало именно так, следует скачать патч со страницы Нивала (**www.nival.com**).

A2 vs. A1: что нового?

Как и должно было быть, игра претерпела изменения.

Теперь в **A2** появились таверны, в которых получают задания: например, убить группу врагов или донести какой-либо предмет в другую таверну на этой же карте.

За выполнение задания получают деньги, опыт, какую-либо вещь и даже союзника (в роли которого выступает монстр).

Также нельзя обойти вниманием «**Автокастинг**». Персонажи-маги, находящиеся под управлением игрока, способны использовать некоторые заклинания без его команды, автоматически. Существует возможность изменять перечень персонажей, к которым эти заклинания применяются, а также количество и разновидности этих заклинаний.

В сетевой игре отныне нельзя менять **nickname'ы** (если вы помните, то в **A1** часто были недоразумения по этому поводу) и изменить можно только аббревиатуру Клана.

Магия тоже модифицирована. Убраны некоторые заклинания из книг, зато теперь ими можно пользоваться в свитках. Появились каменная и ледяная стрелы, камнепад заменился на град (стихия воды), магический щит перешел в астральную стихию. Еще добавлены: «**зов**» (создается монстр, вид и сила которого зависит от навыка астрала), «**вампиризм**» (высасывание жизненной энергии) и «**перерождение**» (создает из тел погибших нежить, подчиняющуюся тому, кто применил заклинание). Причем из свежего трупа создастся зомби, из полуразложившегося — скелет, а из лежащих костей — дух. При этом запас жизни получающейся нежити зависит от запаса жизни жертвы, из чьих останков сия нежить и была создана...

Отныне нельзя не учитывать уровни сложности карт (их четыре: легкий, нормальный, сложный и ужас). Теперь слабый персонаж не сможет зайти на «крутую» карту и наоборот.

Сетевая игра

По поводу мультиплеера: заметных лагов по идее не будет, т.к. теперь на сервер будет грузиться не все подряд, как это было в **A1**, а только то, что происходит вокруг персонажа. Следовательно, открывать друг другу карту невыгодно... Вся база персонажей будет храниться у Нивала, значит и нюансов со стиранием персонажей не предвидится. Более того, если **ОГО'вцы** присоединятся, как было с **A1**, то и база персонажей будет единая по всему **RU-Net'у**!

Из новинок ожидается режим **deathmatch'а**, но... чуть позже.

Обмен опытом (при участии GreyWolf [AoA])

Для защиты от ПК (**ПК = Player Killer = убийца персонажей**) прежде всего:

1. Не заключайте альянс с теми, кого не знаете или — если не знаете никого — с кем другие не дружат.
2. Постарайтесь: как можно раньше раздобыть артефакты с как можно большим «антикамнем».
3. Купите лечебных зелий (лучше больших, но можно и средних...), желательно не меньше 1000.
4. Если на сервере есть ПК, то:
   а) оцените свои силы. Повторите анализ еще один или два раза. Для верности...
   б) если сил совсем мало — просто уйдите на другую карту
   в) если сил маловато, но есть «антикамень» и «лечилки», а ПК один, то можно не обращать на него внимания пока он не нападет (а уж когда нападет — пить «лечилки» и бегом в ратушу). При этом ПК заморозить вас не сможет, а догонять и стрелять из арбалета ему будет непросто. 99% за то, что останетесь живы!
   г) если сил хватает — то пойдите и убейте ПК, чтоб никому не мешал!
5. Найдите себе достойную компанию/клан (и играть веселее, и обороняться проще).

Советы начинающему ПК (Без них все-таки скучнее!..)

1. Сначала как следует прокачайтесь.
2. Достаньте «антикамень, лечебные «зелья» и оружие с заклинанием «каменное проклятье».
3. Нападайте незаметно (лучше из невидимости).
4. Не торопитесь, осмотритесь на сервере, выберите жертву, так чтоб можно было и «завалить», и успеть смыться.
5. Объединяйтесь в группы/кланы, так как любой не-ПК с приличным «антикамнем» и «лечилками» отобьется от одиночного ПК без проблем. А то и прихлопнет как муху!..

P.S. Последние новости по Аллодам — на страничке **http://www.gameland.ru/magazine/online/Allods Shocke/allods.asp**

CU-Online

ЭКСПЕРТ: Игорь **ЛЫСЕНКО a.k.a. StarFenix** *(igorx@gameland.ru)*

StarCraft: фокусы, но без читерства!

(Из опыта многопользовательских баталий)

Привет всем сетевикам! **StarCraft'овский** мультиплейер видели хоть раз? Что, даже участвовали?! Ну, здорово! А бывало ли, что ламеры прижимали или, наоборот, крутой геймер поддаваться не желал? Причем никакая стратегия не помогает, а читить, как известно, в сетевом SC нельзя? Не расстраивайтесь — есть способы подложить свинью и без обычных читов, да и без нудного лазания по хитро закодированным файлам — достаточно просто нажать на пару кнопок...

И вот что тогда получается:

Ползающий Командный Центр — звучит интригующе, не так ли? Самое удобное, что такой **ПКЦ** может подойти вплотную к минералам или газу, и тогда приток ресурсов окажется на порядок выше! Вот как это все можно провернуть: с самого начала поднимаем базу (**L**) и сажаем ее где хотим. Потом в момент посадки удерживаем **Shift** и **<S>** и направляем, например, вплотную к минералам (именно в процессе посадки!). Теперь просто ездим, словно каким-нибудь «валчером» (не путать с ваучером!)...

Летающие marines. Ну, marines-то эти не совсем летающие, но, по крайней мере, производятся в летящих бараках. Для этого необходимо иметь колоссальное мастерство владения мышкой (на «клаве» не проходит) — причем надо успеть в одну наносекунду кликнуть и на иконке marines, и на поднятии бараков. Успели? Все — процесс пошел, то есть полетел...

Еще один фокус, которому довольно сложно подобрать название. Работает только в **BroodWar**. Играем за **Зергов** и развиваемся до **Lurker'ов**. Теперь строим 1 (**одну, une, one**) «**гидралиску**» и кучу «**лягушек**» (**зерглингов**). Теперь выделяем кучу лягушек и гидралиска и делаем их «**группой номер 1**» (**ctrl + 1**), и вот начинается самое веселое. А именно: выделяем гидру (ту самую) и, продемонстрировав невероятную ловкость рук, нажимаем **ОДНОВРЕМЕННО 1** и **<L>**. Оп-с, и результат налицо: **12 Lurker eggs** «за ту же цену». Понятно, что к этому моменту надо иметь достаточное количество Оверов (**Overlord'ов**). Но и это еще не все! Если нажать на **Escape** или просто кликнуть **Cancel**, то весь наш народ превратится в... УЛЬТРАЛИСКОВ!!! Ну, разве не круто?

Кстати, есть еще и другие финты: мутализки из «лягушек», не убиваемые дроны... Но об этом в другой раз. А может и сами что-то предложите? Удачи!

Post Scriptum. Все вышеуказанные операции проходят только со **StarCraft'ом** версии **НИЖЕ 1.05,** в более старших хитрый **Blizzard** лишил игроков возможности немного повеселиться...

CU-Online

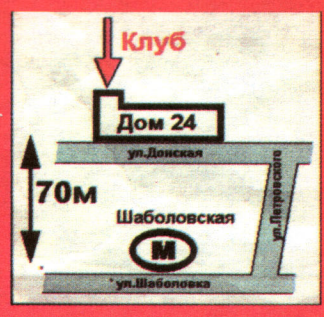
Вырежи купон
и получи в клубе
"ОРКИ"
1 час игры
БЕСПЛАТНО!

Клуб работает
крулосуточно

В нашем клубе вы всегда
можете поиграть в самые
популярные игры:
QUAKE III ARENA, NFS4,
Brood War, Mech Warrior 3
и еще более 50 игр!

ОРКИ
КЛУБ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
20 РУБЛЕЙ

Наш адрес:
ул. Донская, д. 24
Телефоны для справок:
(095) 955-9018
(095) 955-9074
(095) 955-9070



18 июля начало вещания радио станция 2000 на частоте 106.8 FM

Bang Bang®
SUGARFREE

17 июля
парк горького

10 станция
музыка 2000

Если верить словам кипера, то в кружочке (левый верхний угол) находится тот самый Sean Cooper — Lead Designer. А еще на его счету программирование и дизайн Syndicate, Magic Carpet.

Хорошо *быть* плохим...

Плохо *быть* хорошим...

Вы помните эту даму? Ну как же! Если порыться в архивах и найти интервью по DUNGEON KEEPER, то можно вспомнить, что любимым занятием большинства разработчиков была пытка оной... Некоторая трансформация фигуры (не без влияния L.Croft и госпожи Элексис) не может не радовать...

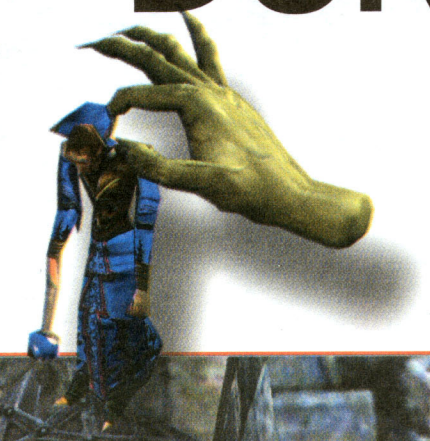
Если кто-то думает, что работа программистов и художников легка и интересна, то он глубоко ошибается. Если внимательно присмотреться к картинке слева, а потом плавно перевести свой взор чуть ниже, то можно оценить насколько титаническим был труд и тех, и других. Темные сырые помещения, слабое коптящее освещение... Поэтому когда будете играть — не обижайте импов, они же motion capture со своих создателей.

Nick Goldsworthy (Producer), как и все ребята из Bullfrog, любит сниматься с деревянным оружием, крашенным серебрянкой. При его активном участии вышли в свет: Theme Park, Fifa Soccer, Privateer 2, Dark Omen.

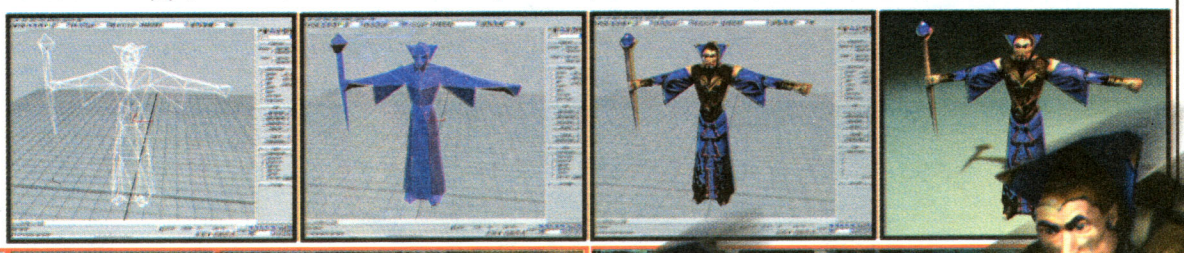
Платформа: PC
Жанр: Стратегия в реальном времени
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Bullfrog
Альтернатива: Dungeon Keeper, Populous 3

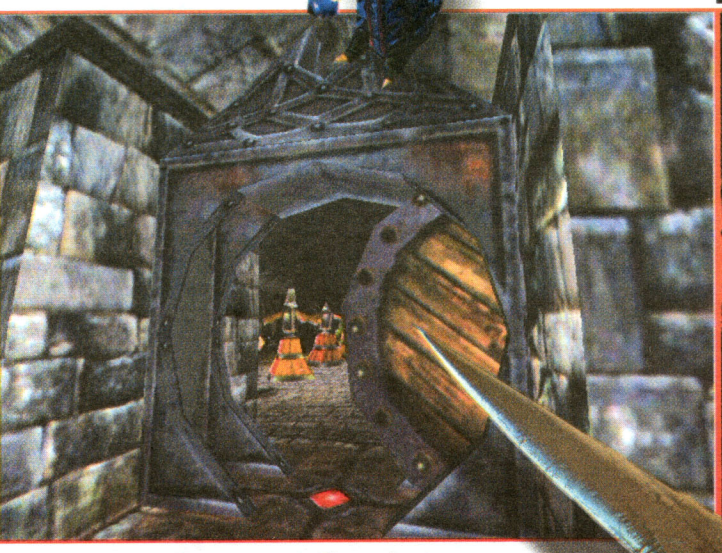
Требования к компьютеру:
Pentium 200, 32 MB RAM, 3D-акселератор, Win95/98

DUNGEON KEEPER2



Сколько себя помню, ни один из продуктов а-ля 3D не обходится без своеобразной показухи. Очень трудно устоять перед соблазном показать своим будущим/настоящим поклонникам что-то вроде этого ряда. Главное, что тратится на это 5 минут, а эффект значительный ;)





Настоящее 3D — это вам не TA какой-нибудь. Двери выглядят достаточно массивно и реально. Несмотря на небольшие недоработки (например, протез с луком вместо руки у эльфа на картинке чуть левее) все очень и очень осязаемо.

Ведь как обычно разработчики делают игры, призванные что-либо пародировать? Придумывают соответствующее название типа «Приключения космической сосиски», придурочного героя, ну и какие-то подобия шуток, которые наводят на мысль о том, что юмор – явление чуждое игровой индустрии. Относительно графики в таких неоднозначных продуктах разработчики придерживались весьма экстремального мнения – чем хуже, тем лучше. Нет, были, конечно, и разные червяки-джимы, был и MDK, но, во-первых, такие радости встречаются относительно редко, а, во-вторых... Что там говорить, **Dungeon Keeper II** все равно принципиально другой.

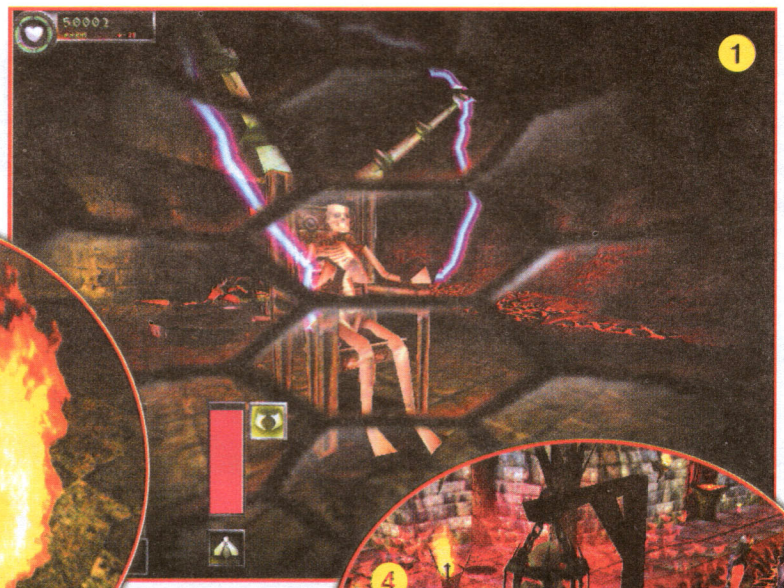
Собственно, самое удивительное заключается в том, что очередной хит от Bullfrog может вызвать самые разные чувства, за исключением одного – **Dungeon Keeper II** не разочаровывает. Было бы правильнее сказать, не может разочаровать. Вы можете негодовать, возмущаться и ужасаться, но никто из вас не протянет тоскливую фразу: «А я ждал большего...». Разработчики отшлифовали в игре каждый пиксель, продумали самые незначительные детали, щедро, но в то же время очень правильно реализовали массу спецэффектов. Так что «мрачное подземелье» – не игровая действительность, а, скорее, устойчи-

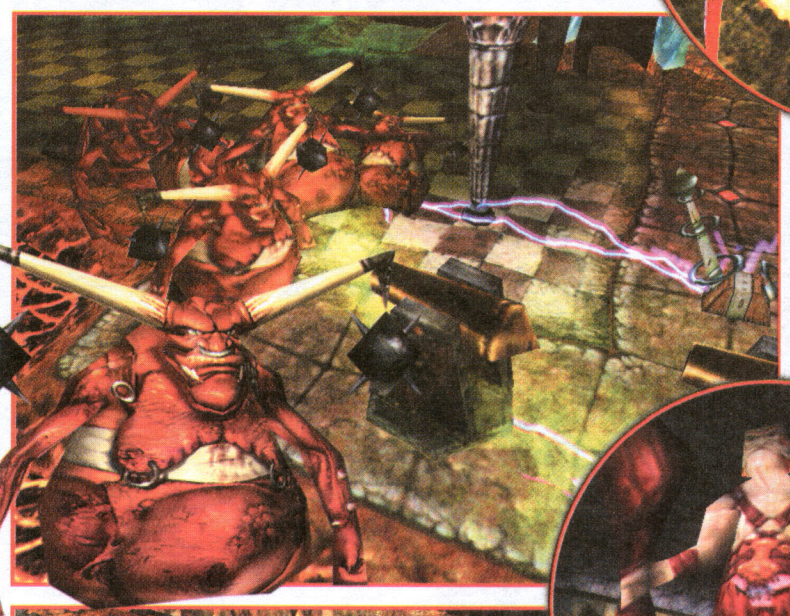
Дмитрий Эстрин

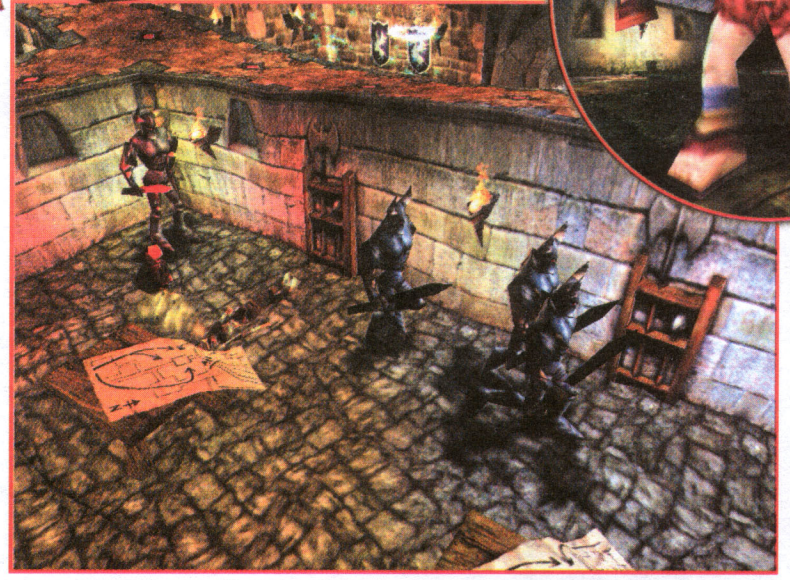
Мрачные подземелья, кошмарные создания, легкий налет сатанизма... Как выяснилось, быть плохим не просто хорошо, это прикольно. Это расслабляет, будит воображение и создает необходимое творческое настроение. Положительно воздействуют на сознание как пронзительные вопли некогда могучего рыцаря, медленно погибающего в камере пыток, так и мощная оплеуха, адресованная бездельнику бесу. Что уж там говорить об успокаивающей атмосфере подземного кладбища или кровавом жертвоприношении силам Зла, после которого чувствуешь себя заново родившимся... Дабы ощутить весь богатый спектр эмоций, искренне рекомендую играть в Dungeon Keeper II поздней ночью в полнолуние. Это должно произвести самое благоприятное воздействие на маленький детей, впечатлительных людей, а также счастливых обладателей неустойчивой психики...

С любовью сделанные персонажи ведут себя раскованно и естественно. Можно построить обширное подземелье и с помощью камер часами наблюдать за протекающей жизнью...

А если говорить серьезно... гм, то есть как это серьезно? Серьезно о **Dungeon Keeper II** говорить нельзя – игра такая. Нам остается только удивляться, как это ребятам из Bullfrog удается издеваться над всем и вся практически в каждом своем творении. В конце концов, не так уж и важно, где происходит действие – в темном подземелье готического образца или на живописной планетке. На самом деле не так уж важно, и кем нам предлагается стать – хорошим или плохим. Главное – это характерный пафос, стеб, масса приколов. Если временно забыть о демагогических тонкостях, связанных с терминологией, то **Dungeon Keeper II** можно было бы назвать пародией. И в этом смысле игра уникальна.







❶. Электрический стул в Dungeon Keeper II. Кто посмеет сказать, что он нарушает игровую атмосферу?

вое словосочетание. Игровая действительность другая – роскошная, красно-черная с золотом. Она сверкает и усиливает впечатление несерьезности, комичности происходящего.

Конечно, самым серьезным изменением в **Dungeon Keeper II** следует считать трехмерность. Полную трехмерность. То бишь, существа, как уже неоднократно говорилось, стали полигонными. Одна такая деталь и – новое лицо игры. Как и раньше, игровое поле можно вертеть в разные стороны, масштабировать и т.д. Конечно, если оценивать **Dungeon Keeper II** со всей строгостью, то нам придется сказать, что игра не отличается бешеной оригинальностью. Разработчики просто заново переделали старую игру. Они учли возросшие требования к графике, реализовали множество нововведений, которые неизменно упоминаются во всех без исключения статьях, рекламах и пишутся обычно на обратной стороне коробки. Новые существа, новые помещения, новые заклинания, новые ловушки... Действительно, нововведений много, но сами по себе они не изменили игру, а просто увеличили. **Dungeon Keeper II** разросся, стал большим и еще более притягательным.

Вообще, надо сказать, разработчики очень правильно поступили с отзывами фанатов первой части игры. Они их учли. Вспомните один из самых основных недостатков старого доброго Dungeon Keeper`a. В большей части кампании приходилось сражаться не с людишками, а со своими коллегами. Напрашивался справедливый вопрос: «Какой кайф быть плохим, когда наши противники еще хуже нас?» На этот раз нам довольно часто попадаются миссии, в которых мы сражаемся с людишками. Но особенно радоваться не стоит, они стали значительно силь-

❷. Рогач, окруженный огненным кольцом... Трепещите враги!
❸. Типичный случай: вор забрался в сокровищницу. Кстати, обратите внимание на уровень детализации — видна маска вора, золотые монетки, рассыпанные на полу, кинжал, обагренный кровью...
❹. Ловушки — не самая важная вещь в игре. Однако пренебрегать ими в любом случае не стоит.
❺. Деревянный мост «совместим» только с такими подземными водоемами. Перекиньте его через реку лавы, и он достаточно быстро сгорит...

Маленький бедный бородач. Пройдет всего несколько минут и его не станет, а пока он с упорством диггера проделывает лазейки в моем подземелье...

нее, не говоря уже об их перманентном численном превосходстве. Структура прохождения кампании может разветвляться, но, в целом, ничего выдающегося в этой области замечено не было. Отдельного внимания заслуживают очень короткие межуровневые мультики, которые к уровням, как правило, никакого отношения не имеют. Просто очень смешные.

Появился новый режим My Pet Dungeon. Он представляет собой весьма своеобразное подобие тренировочных миссий. Отстроил себе подземелье и проверяй, какое оно крутое. Довольно-таки весело.

В целом, больше никаких необычных режимов нет, посему подберемся поближе к самому игровому процессу. А в игровом процессе самое прикольное – это, разумеется, сами существа. Как и раньше, в начале игры у вас есть только бесы, которых следует побыстрее загрузить работой. С помощью соответствующего заклинания можно увеличить число подземных работничков. Правда, с каждым новичком на заклинание будет требоваться больше маны, но ничего нового в этом нет. Большая часть существ является из известного всем Портала. О приходящих балбесах приходится постоянно заботиться, в противном случае вы можете оказаться вообще без помощников. Надо стараться, чтобы все, включая милашку-демона, были счастливы. Если кто-то вдруг становится несчастен – это сигнал. Не обратите внимание – монстр выйдет из себя и отправится обратно в Портал. Дабы поддерживать бодрость духа своих подчиненных, нужно выполнять ряд условий. Самое важное – это, разумеется, Логово, в котором живут монстры. Не стоит забывать и о курятнике-инкубаторе, который выполняет роль столовой. Разумеется, необходимо золото, которое монстры получают в качестве зарплаты. Это – минимум. Помимо всего прочего нужно заботиться о том, чтобы каждый монстр был бы занят своим любимым делом. Посему для колдунов придется возвести, то есть выкопать, Библиотеку, для гоблинов – Тренировочный Зал, для дьяволиц – Камеру Пыток... Кроме того многим нравится Казино и Храм. За все предоставленные блага вы вольны издеваться над монстрами, как вам угодно. Почаще раздавайте профилактические оплеухи и подзатыльники, хватайте монстров за шкирку и швыряйте в эпицентр собы-

ДОСТОИНСТВА

Необычайная проработанность буквально каждой игровой детали. Все доведено до совершенства. Ну, и фирменный юмор «от Bullfrog»...

НЕДОСТАТКИ

Вновь в игре отсутствует глубина. Изменения, произошедшие в Dungeon Keeper II, достаточно поверхностны. У мух нельзя отрывать крылышки. А я так люблю это делать. Лиши меня еды и воды, но дай крылышки поотрывать...

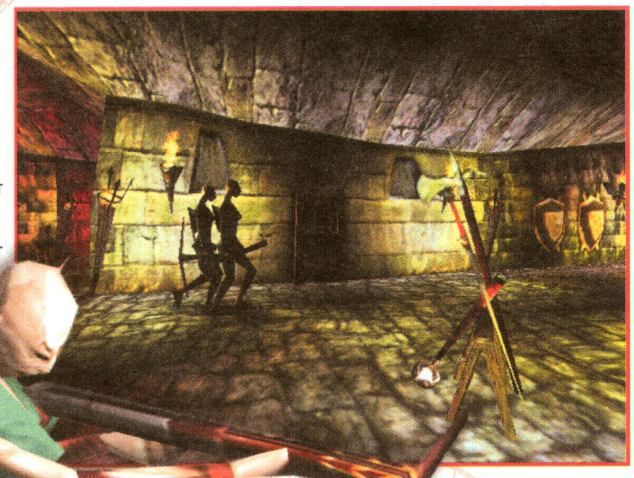
РЕЗЮМЕ

Игру можно определить всего одним словом: «ОБРАЗЕЦ». И добавить: «ДОСТОЙНЫЙ».

8.5

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

Мрачные тени на стенах, низкий потолок, уродливые силуэты... И в то же время яркие цвета, куча приколов, подчеркнутая несерьезность происходящего. Вот такая она, атмосфера Dungeon Keeper II...



тий, сажайте их за решетку и пытайте в Камере Пыток. Выглядит все это как-то необычно реалистично и вместе с тем смешно.

Достаточно пройти с десяток уровней, чтобы понять, что значат монстры для **Dungeon Keeper II**. У каждого из монстров свои привычки, свой образ жизни, свой стиль поведения. Даже достаточно примитивные бесы обладают какими-то своими индивидуальными чертами характера. И даже дохлые цыплята оставляют вполне свежее впечатление. Чего уж там говорить о разнице между самоотверженно преданными скелетами и трусливыми и жадными гоблинами. Конечно, это было и в первом Dungeon Keeper, однако только теперь на это приходится обращать внимание. Дьяволица, Черный Рыцарь, Рогач... Между ними, кажется, вообще нет ничего общего, за исключением того, что все они любимцы публики. Особенно дьяволица. Хм...

Кстати, о пытках. Позор! Мухам нельзя отрывать крылышки. Никакого прощения за это разработчикам нет и быть не может. Нет, понятно, конечно, что именно вынудило разработчиков пойти на такой непопулярный шаг. Изменившаяся система пыток. Если раньше для каждого существа было что-то свое (у мух крылышки отрывали, колдунов молотом плющили), то теперь существует какой-то стандартный набор пыток сразу для всех. Почему-то все они мистическим образом связаны с крутящимся колесом, иначе говоря, эта часть игры стала слегка однообразна. Если что-то и заслуживает особого внимания, то уж никак не визуальная часть, а звуковая. Вопли монстров и людей выполнены на высочайшем уровне. Конечно, особое место здесь занимает дьяволица...

Теперь, как, впрочем, и обещали разработчики, игра от первого лица приобрела принципиально важное значение. Начнем с того, что действовать за какого-то персонажа стало значительно проще и приятнее. Если раньше нам приходилось восхищаться безумной оригинальностью, то теперь этот режим игры стал значительно более функционален. Согласен, до уровня современных 3D-action'ов **Dungeon Keeper II** не дотягивает, но, с другой стороны, у него есть свое собственное лицо, причем, надо сказать, довольно симпатичное. Забудем на время о том, что все объекты и даже персонажи, несмотря на свою трехмерность и полигонность, прозрачны, в том смысле, что сквозь них можно проходить. В конце концов, иначе и быть не могло. Попробуйте представить себе узкий коридор с толпой монстров – двадцать пять бесов рвутся копать новый проход к золотой жиле, компания озверевших гоблинов безуспешно пытается проникнуть в казино, дабы пощекотать себе нервишки за карточным столом, а жирный демон, не обращая ни на кого внимания, прется в курятник. Ну и все вместе с ним, соответственно. Хорошего в такой ситуации мало, посему приходится смириться с «прозрачностью» объектов и персонажей. Так вот, об игре от первого лица. Достоинства налицо. Не желая умалить достаточно высокий уровень искусственного интеллекта, должен сказать, что не всегда можно добиться от своих подчиненных того, что нужно. Особенно это касается трусливых гоблинов. Кроме всего прочего, резко повышается боевая эффективность монстра. Возможно, заявление прозвучит немного опрометчиво, но все же одно существо, управляемое игроком, стоит четырех своих коллег.

Среди новых помещений особо стоит отметить гладиаторскую арену, некоторое подобие тренировочного зала. В этом помещении монстры сражаются друг с другом и чрезвычайно быстро повышают свой боевой уровень. Однако приходится следить за тем, чтобы уровень их здоровья не опускался ниже критического уровня и вовремя лечить их или вообще удалять за пределы помещения. Казино – тоже та еще штучка. Наверное, это помещение пользуется наибольшим успехом из всех остальных. Польза слегка сомнительна.

Полномасштабные сражения стали значительно более цивилизованными. Если раньше происходящее больше всего напоминало пьяный мордобой, то теперь стало понятно, кто кого и как бьет. Хотя, конечно, исход иного сражения предсказать бывает довольно-таки непросто. Особенно, когда в дело вступает Рогач... Но это уже отдельный разговор.

Графика великолепна. Шикарные цвета, обилие спецэффектов, прекрасная анимация – возможно, это и не в новинку видавшему виды геймеру, но... такого уровня детализации вы точно еще нигде не видели. У монстров видны лица, то есть морды, можно разглядеть кабалистические знаки на страницах книг в библиотеке, узоры на коврах и золотые монетки... Но при этом не забывайте, что **Dungeon Keeper II** не 3D-action, а стратегия в реальном времени! Красиво выглядят подземные реки, на которых разработчикам удалось смоделировать очень симпатичные волны. Все, что касается освещения, проработано настолько качественно, что ничего лучшего в этом отношении представить просто невозможно. И опять-таки масса деталей, которые просто поражают воображение. К примеру, каждый шаг могучего Рогача с косой отмечается огненным следом. А когда он движется по воде, из под его копыт идет пар... Разумеется, это не революция, но высочайшее качество.

Интерфейс удобен во всем, начиная от логичного расположения команд на панели управления и заканчивая очень простым управлением существами, которые, надо сказать, отличаются редкой понятливостью. Хотя это следовало бы отнести на счет искусственного интеллекта. Кстати, об AI. Нельзя сказать, чтобы наши противники действовали как-то особенно изощренно, хотя иногда приходится очень не просто. С другой стороны, поведение существ противника иначе как естественным назвать нельзя. К примеру, они могут испугаться и покинуть поле боя. Это радует.

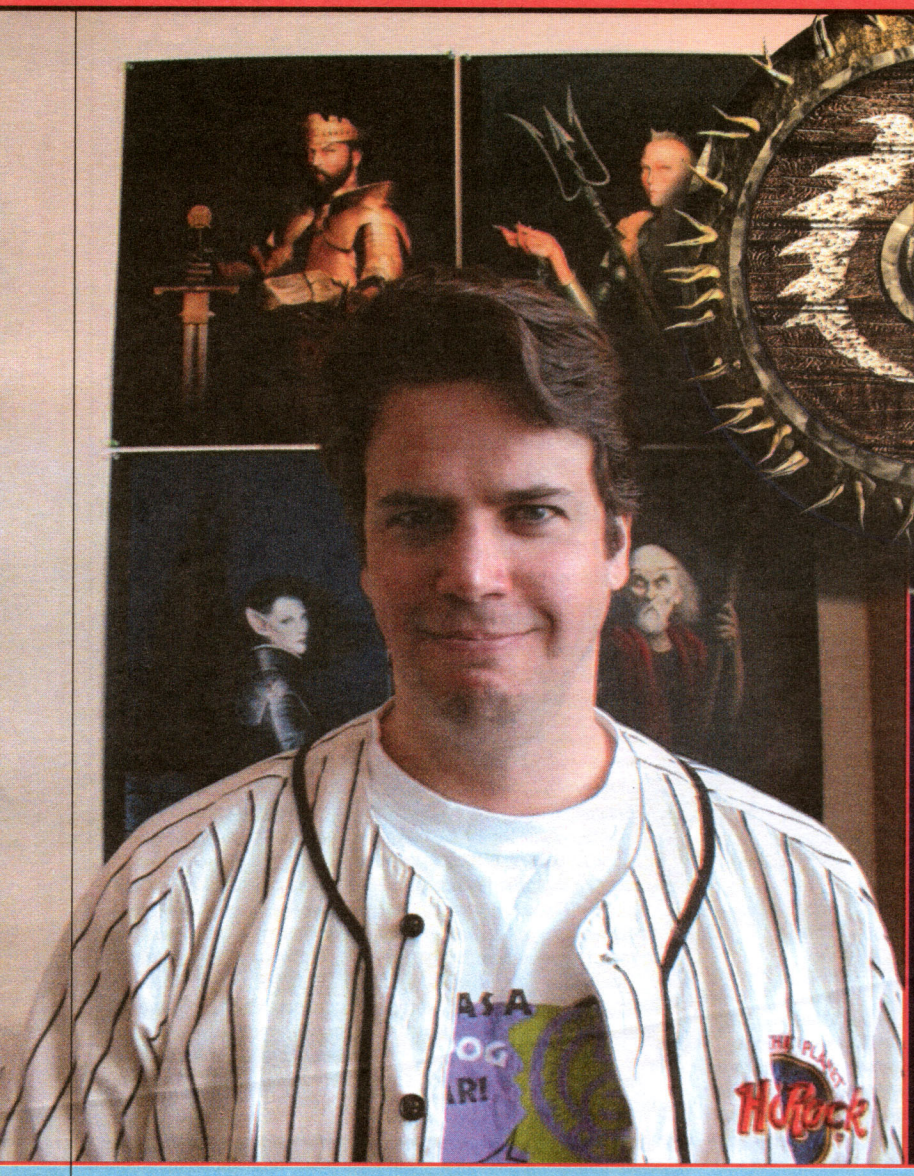
Теперь о недостатках. Несмотря на то, что **Dungeon Keeper II** «вырос», он все же остался игрой, которую достаточно пройти всего один раз. Кажущаяся глубина на самом деле не глубина, а масса различных тонкостей, к которым, впрочем, достаточно быстро привыкаешь. И не надо думать, что ничего большего придумать нельзя. Что вы, к примеру, скажете о генерации своих собственных существ? Делает же Мулине свой Black&White, черт побери! Достаточно тонкий юмор и проработанность мельчайших деталей – это, конечно, хорошо, но все же все мы ждем чего-то оригинального, нового, возможно, слегка революционного...

С другой стороны, **Dungeon Keeper II** – это образец. Образец для игровых дизайнеров, сценаристов, художников и программистов. Игра, в которой практически все сделано так, как надо, все еще остается большой редкостью. Так что наслаждайтесь!

СИ REVIEW

На этих картинках запечатлены самые экзотичные моменты подземной жизни. Особенно радует милая тусовка зеленокожих гоблинов...

Любая серьезная шедевральная игра начинается с не менее гениального артворка. Kingdoms здесь не исключение. Только полный перечень картинок, раздававшихся в разное время журналистам всех мастей и калибров полностью занимает несколько CD. Лишь раз вглянув на все это буйство красок, разнообразие и великолепие можно было сразу сказать: «Да, нас ждет нечто совершенно удивительное».



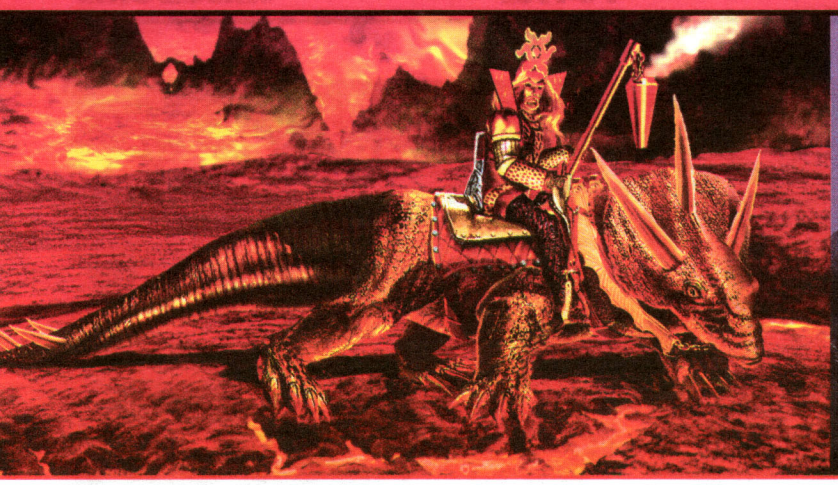
Главный дизайнер — это тот, кто виноват абсолютно во всех ошибках. И кто совершенно непричастен к красивой графике, классным уровням, шикарным рисункам и заставкам. Ровным счетом, никто... И почему же все издательства так мечтают переменить к себе парочку таких, как он?

Если наступит Kingdoms

Kingdoms заставит вас задуматься о том, настолько ли вожделенен неосязаемый пока WarCraft III.

Однажды этим миром будет владеть кто-то из них. Победитель, который сможет создать силу, столь грозную, что три других бессмертных воителя не найдут ничего лучшего, как сдаться на милость... вот, например, такого чудища. Не-е-ет, так все кончиться не может. Где же Happy end?

Два года разработки Kingdoms не были потрачены зря. Cavedog умудрилась перелопатить добрую половину мировых легенд и сказок в поисках уникальных юнитов для своего шедевра. Кое-кого нашла сама, некоторых позаимствовала у конкурентов, а парочку придумала. Чем особенно гордится.



Люди и звери. Главная особенность фантазий Cavedog. Нет, нет, мы не имеем ничего против! Наоборот, разнообразие — это прекрасно. Наблюдать за тем, как лучник расстреливает башню, а та в результате сгорает — всегда чрезвычайно интересное занятие. Теперь, по крайней мере, нам дают шанс увидеть, что это не башня сгорает, а ее гарнизон аккуратно «снимается» снайпершей-аккуратисткой.

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

Платформа: PC
Жанр: Стратегия в реальном времени
Издатель: GT Interactive
Разработчик: Cavedog Entertainment
Альтернатива: TA, Tiberian Sun, Age of Empires II

Требования к компьютеру: Pentium 233 (Pentium II-III крайне желательно), 32 MB RAM (рекомендуется 64 или 128 для более медленных компьютеров), быстрая 2D видеокарта, рекомендуется 3D-акселератор, Win95/98

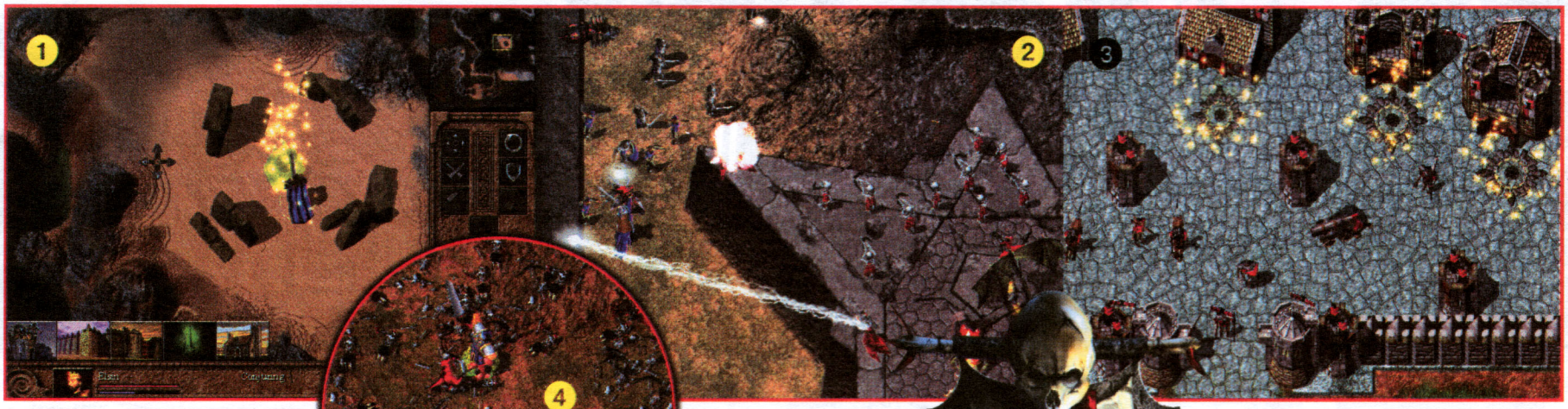
Сергей Овчинников

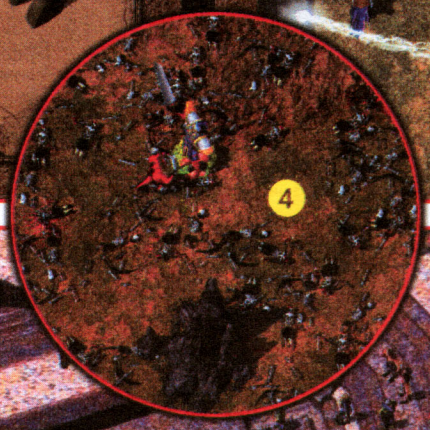
Долгие месяцы и годы мы с надеждой ожидали развязки. Ну когда, ну когда же эта мерзкая собака допрыгнет до вожделенной косточки на веселом логотипе Cavedog? Пусть выход **Kingdoms**, этого своеобразного приквела к одной из лучших стратегических игр, самой красивой, самой первой трехмерной, самой традиционной и в то же время новаторской Total Annihilation в последних числах июня и не привлек особенного внимания. Ну никак не могла GT Interactive знать, что в Москве будет стоять такая погода, что владельцы компьютеров предпочтут торчанию за монитором расслабленное плескание во всех окрестных прудиках, речушках и быстро высыхающих лужах. В масштабах же игрового мира, вот странно, появление на свет долгожданного **Kingdoms** тоже не вызвало особого резонанса. И что? Думаете, игра плохая?

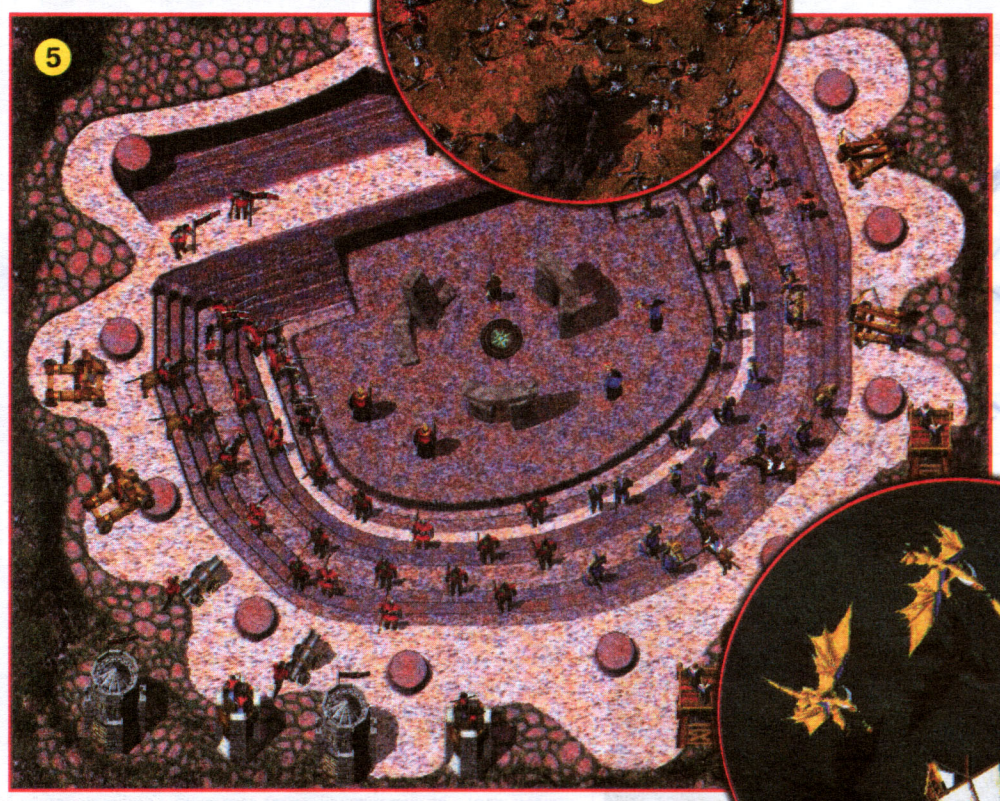
Kingdoms – это вовсе не попытка сделать новый WarCraft. Если вспомнить все обстоятельства, при которых родился этот экстраординарный проект, то Cavedog в то время, насмотревшись на завидный опыт Westwood по многократной продаже одного и того же шедевра под разными названиями, сама решила сделать свой Red Alert, но только капельку более оригинальный. Причем, как и у Westwood, в результате «почти expansion pack» вырос в полноценную вторую часть игры. Cavedog поступила даже грамотнее, нежели ребята из знойного Вегаса. Обратившись к фэнтезийной тематике, наобещав драконов, троллей, вурдалаков, кучу магии и сногсшибательные ландшафты, разработчики из команды Дэйва Тейлора фактически предложили нам то, чего так всегда хотелось получить от WarCraft и что Blizzard так предательски отказалась делать. В результате **Kingdoms** по количеству фанатов и всевозможных посвященных игре сайтов в Интернет на равных стал тягаться с бесспорным лидером в жанре – Tiberian Sun.

Никто не верил, что игра выйдет в июне, под занавес второго катастрофического квартала для GT Interactive, неизменного издателя всех игр Cavedog. И все же нам преподнесли большой сюрприз. **Kingdoms** появился и начал расползаться с раскаленных прилавков магазинов, мгновенно очутившись на верхушке всех PC`шных хит-парадов. Игра получилась, по меньшей мере, очень странная. Мнения критиков о ней кардинально противоположны. Кто-то от **Kingdoms** без ума, многие же игроки никак не могут понять, чего же в ней такого уникального. Это и Total Annihilation, причем порой в чистом виде, и в то же время совершенно другая игра, живущая по своим законам и резко выделяющаяся на фоне всех других. Одно можно сказать точно: **Kingdoms** не превратился в революционный проект лишь по одной единственной причине – Cavedog этого сама не захотела и раскручивала игру лишь как некое своеобразное дополнение ко Вселенной TA. Но такой оригинальной, сбалансированной и разнообразной игры мы не видели на протяжении уже очень долгого времени.

Наследство Total Annihilation ощущается в **Kingdoms** буквально на каждом шагу – от инсталляции, стиля заставки и раскладки клавиатуры до графического дизайна и интерфейса. В то же время сказочная атмосфера и немного измененный движок сделали многое для того, чтобы никто не посмел назвать **Kingdoms** обыкновенным набором дополнительных миссий. После первых, прямо скажем, разочаровывающе простых и некрасивых миссий настроение мгновенно подскочит вверх, как только вы увидите первых драконов. Благо происходит эта встреча весьма скоро. Все дело в том, что в **Kingdoms** авторы игры использовали, наверное, самый невероятный и извращенный способ формирования кампании. Вместо того чтобы, как полагается, предоставить выбор между четырьмя стандартными расами, Cavedog пошла на смелый шаг. Кампания в игре всего-навсего одна, но зато поистине гигантская (охватывающая аж 48 глав-миссий) и вовлекающая в себя действия за всех четырех рас, задания для которых равномерно распределены, а, вернее, хаотично растасованы по всей ее протяженности. Поскольку все четыре расы верховодятся хулиганистыми детишками царя Гарациуса, история постепенно раскрывает нам различные аспекты их ссор и сражений. Надо сказать, что взаимоотношения участвующих в действии государств Taros, Zhon, Aramon и Veruna далеки от добрососедских. Временные перемирия выливаются в грандиозные столкновения, стороны постоянно пытаются сместить баланс или прибегают к помощи... к чьей только помощи они не прибегают. Поначалу ничего не ясно. От одного королевства сюжет тянет вас в другое, вовлекает в новые сражения с неизвестными противниками. Имена, имена, имена. Все это мелькает как узоры в детском калейдоскопе. Герои, посланцы, поручения, армии, базы, острова, крепости, замки, новые строения,





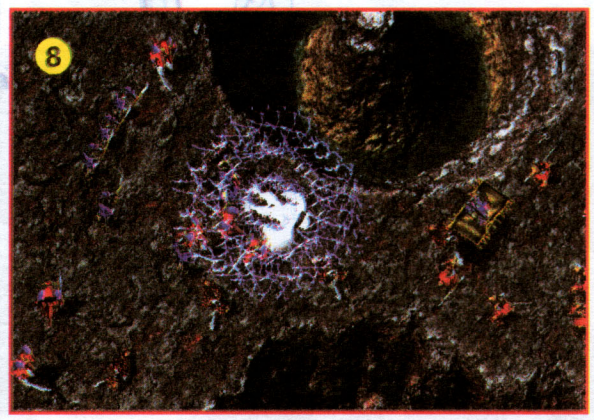


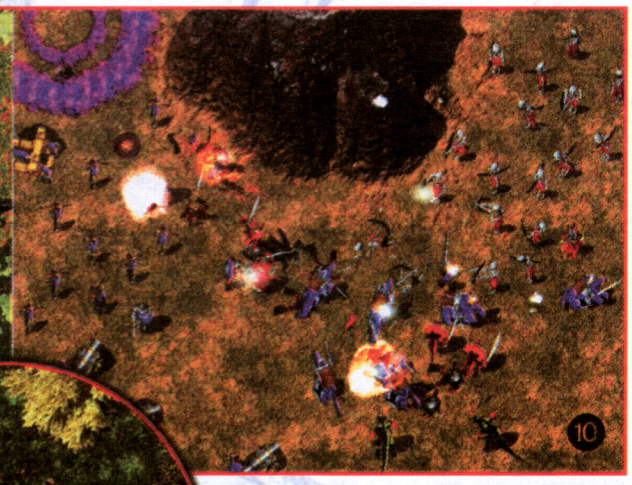
❶. Здания в Kingdoms не строятся, они «наколдовываются».
❷. Архитектура карт — особый конек Cavedog. Непростое место, сразу обращает на себя внимание.
❸. Города в Kingdoms бывают чрезвычайно обширными, и спокойно могут занимать хоть всю карту.
❹. Один большой и умный может завалить целую стаю маленьких и глупых.
❺. Хорошо охраняемый пикничок магов на природе.
❻. Один из типичных боев на море. Корабли Veruna удачно атакованы небольшой бандой драконов.
❼. Возвращение любимых супердальнобойных пушек из Total Annihilation хоть и вполне осуществимо, но на деле еще очень далеко. Баловаться с такими штучками вам разрешат далеко не сразу.
❽. Leech разбушевался. Скромные потоки энергии, выкатывающиеся из тела мага легко сметают юниты попроще. Пачками.
❾. Действие каменеющего заклинания просто и эффективно. Вот только ходить по такому забаррикадированному лесу становится трудновато.
И ни расколдовать, ни разбить, ни даже металл не повыдергивать.
❿. Способности движка по рисованию десятков юнитов на экране.
Жаль, что frame rate не показан.

Сколько лестных слов! А как этот Kingdoms выглядит на деле? Все, что вы видите вокруг — вполне реальные скриншоты из тяжелой игровой жизни наших экспертов. Из скромности умалчивается, кто каким цветом играет :-)

неизведанные земли, юниты, магические заклинания, – разобраться во всем этом, ох, как непросто. Тем не менее, уже к десятой-пятнадцатой главе история начинает собираться в единое целое. Вовсе неспроста эти бессмертные полубоги затеяли грандиозное побоище. И наверняка где-то есть объяснение тому, с чего это вдруг доблестный Гарациус сгинул в неизвестном направлении аж 1527 лет тому назад. В результате разработчики добились совершенно поразительного эффекта. Во-первых, играть за одну и ту же расу никогда не надоедает. Да и как может надоесть то, что вы, фактически, меняете расу и состав войск чуть ли ни каждую миссию? С другой стороны, стиль повествования превращает **Kingdoms** в увлекательную книжку, эдакий приключенческий роман, который становится все интереснее с каждой перевернутой страницей. Бесспорно, Cavedog заслуживает за это самой высокой похвалы.

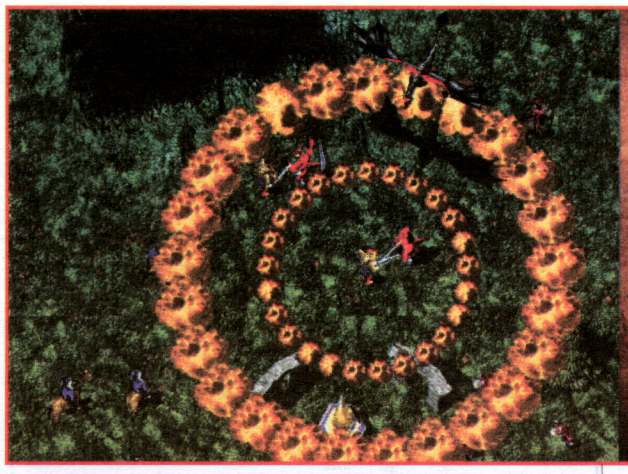
Разнообразие предлагаемых миссий поначалу также не вызывает особого оптимизма. В первой миссии вам предлагают сопроводить некоего посланца в «крепость» (которая представляет собой несколько возвышающееся на фоне зеленой травки пятно цемента). Во второй – довести этого же бравого товарища до настоящей крепости, в которой к цементному основанию добавлена еще парочка аляповатых стен и башен. Дальше постепенно становится все интереснее и интереснее. То приходится стаей драконов разрушить вражеский город, то от вас требуется выполнение заказного убийства, имеются шпионские и разведывательные миссии. Некоторые задания выполняются на время,





иногда приходится просто держаться до того момента, пока не прибудет подкрепление или же начисто отбить атаку противника. Миссии на море чередуются с главами, действие которых происходит на суше или вообще большей частью в воздухе. Еще больше разнообразия в игровой процесс вносят юниты. Следуя своим фирменным традициям, Cavedog продолжает излюбленную линию «чем больше юнитов, тем лучше». Стандартный список состоит более чем из 150 наименований. Однако, в отличие от Total Annihilation, все они представляют собой не кое-как видоизмененные нагромождения полигонов, мало чем отличающиеся друг от друга, а яркие и запоминающиеся образы, навеянные самыми невероятными и разнообразными мифами, сказками и легендами. Немало взято и из кладезя фэнтезийного жанра. Благодаря ярко выраженной сказочной тематике, авторы смогли разбавить типично рубильно-стреляльные способы взаимодействия всевозможными магическими приемами. Так, например, василиски с удовольствием превращают врагов в каменные статуи, а гарпии своими чарами присоединяют к своей армии вражеские юниты. У многих юнитов имеется несколько степеней воздействия магической силы, так сказать, заклинания разных уровней. Особенно широки возможности у командира армии. Как и в Total Annihilation, наличие формального лидера войска накладывает на вас обязанности оберегать его жизнь любой ценой, но в то же время военные способности командира отныне стали совершенно выдающимися. Скажем так, на поле боя, будучи примененным в правильном ключе, лидер способен заменить десяток приличных юнитов.

Каждая раса в **Kingdoms** владеет рядом уникальных навыков и предназначена для действий в основном лишь в пределах своей стихии. Прямолинейность, четкость и предсказуемость солдат Aramon позволяет смело назвать эту расу стандартной «земной». Рыцари, лучники, стандартные корабли и галеры, катапульты, замки и башни – как все это нам знакомо. Есть, впрочем, и весьма милые дополнения. К примеру, рыцари с огромными двуручными мечами, способные нанести немалый ущерб, или супермощные пушки, способные сносить десятки вражеских солдат буквально за считанные секунды. Aramon также имеют доступ к особому юниту Barbarian, подобному танкам Devestator в незабвенной Dune 2 (их основная и любимая многими способность – взрываться буйным цветом посреди вражеской толпы). Под флагами Zhon собираются в основном любители повитать в облаках. Драконы, гарпии, летучие мыши – все, что снабжено

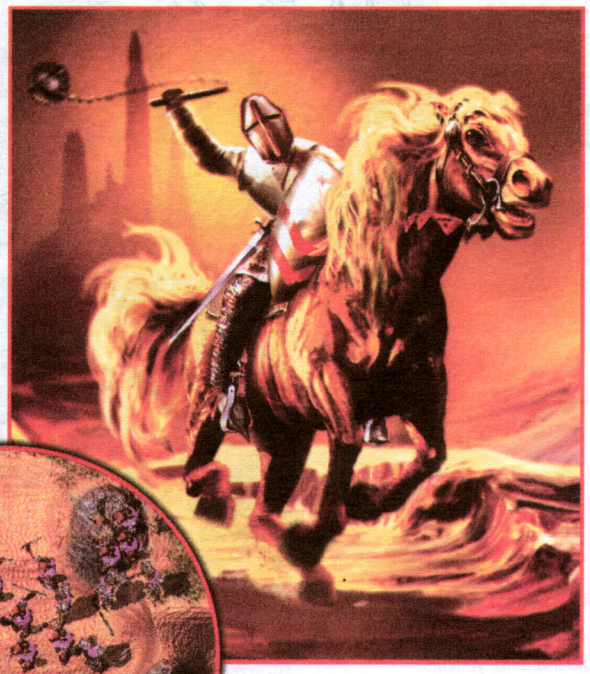


А вот и Самый Главный — юнит-командир (на экране его, правда, не видно). Бережем, но в случае необходимости применяем его сказочные силы. Огненное кольцо вокруг лидера (или рядом) легко уничтожает практически все живое в радиусе почти целого экрана. Причем страдают и свои, и чужие...

крыльями и может уничтожать противника в огромных количествах. Баланс не позволяет юнитам Zhon быть особенно выносливыми или владеть каким-то исключительным мастерством в атаках, но есть возможность летать и тихо мирно бомбить беззащитных рыцарей или зомби. Наземную поддержку оказывают другие типично фэнтезийные существа – гоблины, орки, каменные демоны. Но самая удивительная особенность Zhon заключается в том, что эта раса практически не строит никаких сооружений. Кроме маяков, пересылающих в ваши закрома ману. У Zhon имеется специальный юнит, Beast Handler, который фактически заменяет собой базу – он строит несколько других монстров, которые вместе с ним смогут всесторонне развить численный и качественный состав вашего войска. Причем строить армию в таком случае можно в любой точке карты. На море же помощь осуществляют медузоподобные Kraken. У поклонников водной сферы Veruna все необходимое находится на океанской глади. Veruna – единственная раса, которой разрешается строить башни на воде (причем они несколько мощнее и дальнобойнее своих наземных аналогов), а также производить огромное количество кораблей. Даже лидеры этой расы и трудовые лошадки плавают исключительно на симпатичных суденышках. Последняя раса состоит из обитателей мира иного, причем нежить представлена в весьма внушительных количествах. Скелеты, демоны, черные рыцари и несколько особых видов башен – в виде клеток с заточенными в них демонами и магических форпостов, накрывающих противника потоками энергии с большого расстояния.

Несмотря на то, что жизненная энергия ваших, да и вражеских юнитов может показаться очень маленькой, для выживания разработчики игры предоставили нам целых две замечательных возможности. Во-первых, практически все юниты наделены способностью к регенерации, и после битвы, если остаются живы, спокойно могут довести свой жизненный уровень до максимума. А самое замечательное в том, что по мере проведения сражений ваши войска постепенно набираются опыта и становятся сильнее. Существует несколько уровней опыта, которые напрямую зависят от того, сколько врагов уничтожил тот или иной воин, и за определенное количество убийств (у каждого юнита это число свое собственное) он повышается в звании. Как правило, это выражается в том, что на его плечах, спине, корме или даже на хвосте появляется золотой набалдашник. У кораблей же, например, меняется цвет флажка и внезапно покрываются позолотой весла. С этого момента юнит способен проявлять больше рвения в бою, наносить большие повреждения и продолжать набираться опыта. Соответственно, иметь в своей армии десяток ветеранов, а не тридцать молокососов, которых уничтожат еще до того момента, когда они успеют вступить в бой – вполне эффективная и удобная тактика. Хотя на деле идеальный строй сформировать сложновато.

Интерфейс прост до безобразия. Никаких действующих формаций, checkpoint`ов и прочих сверхинтеллектуальных штучек. Кое-какие штучки передраны из StarCraft, да и только. Управление армией становится весьма и весьма нелегкой задачей. Искусственный интеллект хорошо сделан лишь у противника (и на том спасибо!), который старается нащупывать бреши в вашей обороне, заходит со всех сторон, старается правильно планировать свои базы и даже порой восстанавливает их после вашего набега, хотя, впрочем, это случается лишь в отдельных случаях. В Multiplayer обе стороны соответственно наделены и достоинствами и недостатками этого интерфейса, так что особенных проблем возникать не должно. В структуре накопления ресурсов скрыто одно из самых значительных достоинства **Kingdoms**. Необходимую для строительства зданий или юнитов ману вы добываете в неограниченных количествах, но, увы, с весьма ограниченной скоростью. Эта самая скорость зависит от количества магических вышек, которые выстроены вами в особых насыщенных маной регионах (такие куски карты отмечены особо – небольшими развалинами с пьедесталом в центре). Ваш контроль за такими участками – залог финансового благополучия. Как и тибериумовые поля в Command & Conquer или шахты с золотом в WarCraft, это придает игре совершенно иное измерение, которое, увы, никак себя не проявляло в Total Annihilation (в котором, как известно, можно было легко добывать металл из энергии, а энергия добывалась в любой точке карты в практически неограниченных количествах).



Все сюжетные заставки в игре выполнены по весьма оригинальной, хотя и простой технологии. Авторы просто использовали в них практически все свои арворки и дизайнерские документы. Плавно наезжающие скетчи, картинки, анимированные фоны легко введут вас в удивительную атмосферу Kingdoms. Не столько средство экономии бюджетных средств, сколько художественный прием.

Kingdoms – самая красивая стратегическая игра современности. Странный 3D-движок Total Annihilation лишь здесь в полной мере проявил свои достоинства. Роскошные пустыни, скалы, глубокое море с легкими барашками волн, деревья, по-настоящему трехмерные полигонные юниты, шикарные магические спецэффекты и даже поддержка 3D-акселераторов, которые, правда, используются лишь для создания совершенно особого красивейшего вечно изменяющегося тумана, – все это делает графику **Kingdoms** непревзойденной. Но что требуется для того, чтобы вся эта прелесть нормально функционировала? Запустив игру впервые на редакционном Pentium II-266, мы смело врубили все спецэффекты и выставили милое разрешение 1024X768, и получили такие тормоза, что страшно было смотреть. Потом посмотрели на нижнюю часть коробки и выяснили, что, оказывается, самый что ни на есть минимум для этого монстра – Pentium 233 со всеми вытекающими из этого последствиями. В результате же пришлось отказаться от высокого разрешения и играть в обычном 640X480, что, впрочем, отнюдь не лишило бедное творение десятков крупнейших американских и японских корпораций (всяких там Intel, 3Dfx, Nvidia, Canopus и прочих) проблем с вытаскиванием из **Kingdoms** солидных кадровых величин. Большое количество юнитов на экране – беда. Обилие действия – трагедия. Подваливание к лимиту в 200 юнитов – катастрофа. Что хотите, то и делайте. Друзья вот подсказали, что на Pentium III идет быстрее и даже вполне стабильно выдает 20-25 кадров. Увы, попробовать не удалось. А пока даю еще один совет – если нет денег на новый процессор, поставьте побольше памяти (например, 128 Мб) или увеличьте размер файла подкачки Windows...

Kingdoms, наверное, так и останется не вполне понятым и далеко не самым справедливым образом принятым шедевром. Что-то есть в этой игре такое магическое, что преодолевает все раздражение по поводу торможения и неудобного интерфейса, что заставляет погружаться в этот странный мир все глубже и глубже... Cavedog умеет создавать игровую атмосферу и делает это лучше всех из создателей RTS. И если Blizzard берет балансом, а Westwood чудовищной динамикой и играбельностью, то в магическом мастерстве компоновки дизайна, графики и истории ребятам из Cavedog никак не откажешь. А косточку собака непременно поймает. Пусть не сейчас, в будущем. Ведь так приятно его ждать.

СИREVIEW

Достоинства

Великолепная насыщенная событиями сюжетная линия, неподражаемая Cavedog`овская атмосфера, оригинальный графический движок, качественная анимация, своеобразие и увлекательность во всех аспектах игрового процесса.

Недостатки

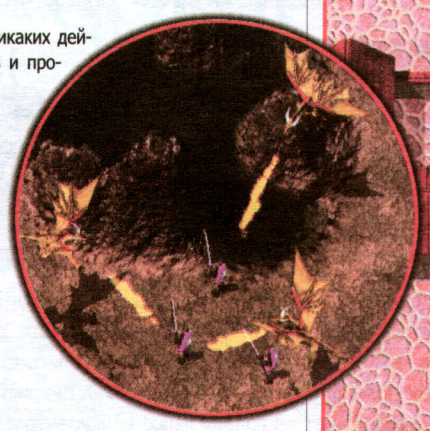
Чрезмерно высокие системные требования, несколько не слишком удачных решений в интерфейсе, недостаток статистики, наличие небольшого числа явно недоработанной графики.

Резюме

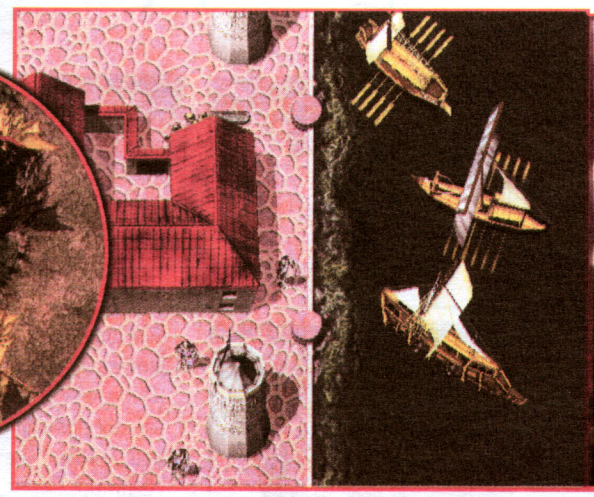
Лучшее из всего, что делал Cavedog. То есть лучше, чем Total Annihilation. Компания доказывает скептикам, что она все еще на подъеме. Следующая вершина?

9.0

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



Своеобразные цветовые решения добавляют Kingdoms шика. А специально оптимизированный под Direct 3D туман настолько изящен, насколько вообще может быть симпатична такая отвратительная вещь, как проклятущий fog of war.



Это не Айвазовский. Это просто Kingdoms. А этот красивый кораблик легко валит стада кракенов, вот только защиты против «авиации» не придумали...

Галерея спортивных проектов

Борис РОМАНОВ
Сергей ОВЧИННИКОВ

О спортивных играх вовсе не обязательно много и долго читать. Порой их достаточно только увидеть...

Писать про незаконченные спортивные игры — дело неблагодарное. Верить обещаниям их разработчиков — себе дороже. Полагаться на опыт прошлых частей всевозможных спортивных сериалов также не выход из ситуации. Именно поэтому мы решили просто поместитьв одном месте все дотупные нам скриншоты из самых перспективных, по нашему мнению, спортивных игр и дать им свой краткий комментарий. В этот заветный список смогли попасть далеко не все заявленные к выходу в этом году спортивныеигры, но это. я думаю, не беда. Ведь если мы вдруг обнаружим, что какая-то незаметная с виду игра в этом «жанре», в конце концов окажется достойной отдельного описания, то не стоит и сомневаться, что она обязательно попадет на страницы нашего журнала. А пока смотрите, фанаты спорта, и восхищайтесь своими будущими любимцами. Другого такого случая вам может и не представиться.

FIFA 2000

Издатель: ***EA Sports*** *Разработчик:* ***EA Canada***

Футбол — самый популярный вид спорта в России, а торговая марка **FIFA Soccer** символизирует собой самый популярный симулятор футбола в мире. Следуя традициям, **Electronic Arts**, как всегда, серьезно подновила движок, добавила несколько впечатляющих эффектов (так, например, на лицах футболистов будут порой проскальзывать вполне правдоподобные эмоции), улучшила освещение и расширила арсенал лиг и команд.

Главное достоинство серии **FIFA** заключается, наверное, в том, что сериал невероятно предсказуем. И что плохая игра под маркой **FIFA** у **Electronic Arts**, скорее всего, не выйдет никогда.

Virtua Striker 2

Издатель: ***Sega*** *Разработчик:* ***Sega AM2***

Перед вами единственный скриншот, который мы смогли откопать к феноменально успешному сеговскому футболу **Virtua Striker 2.** Сразу замечу — на картинке не **Dreamcast**, но что-то очень к нему близкое. Выйдет же данный идеальный образчик аркадного футбола в октябре. тогда и посмотрим как **Sega** сможет перевести его с игрового автомата.

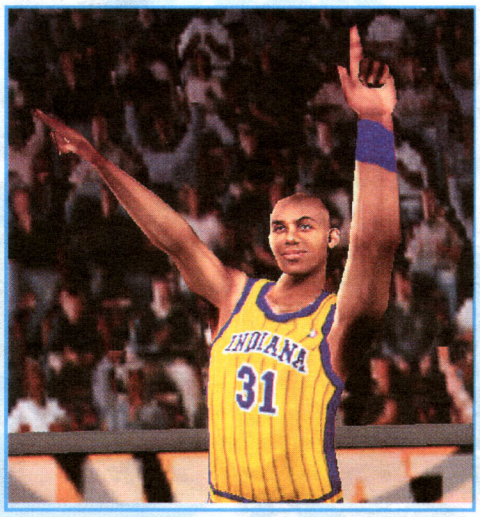
NHL 2000

Издатель: ***EA Sports*** *Разработчик:* ***EA Canada***

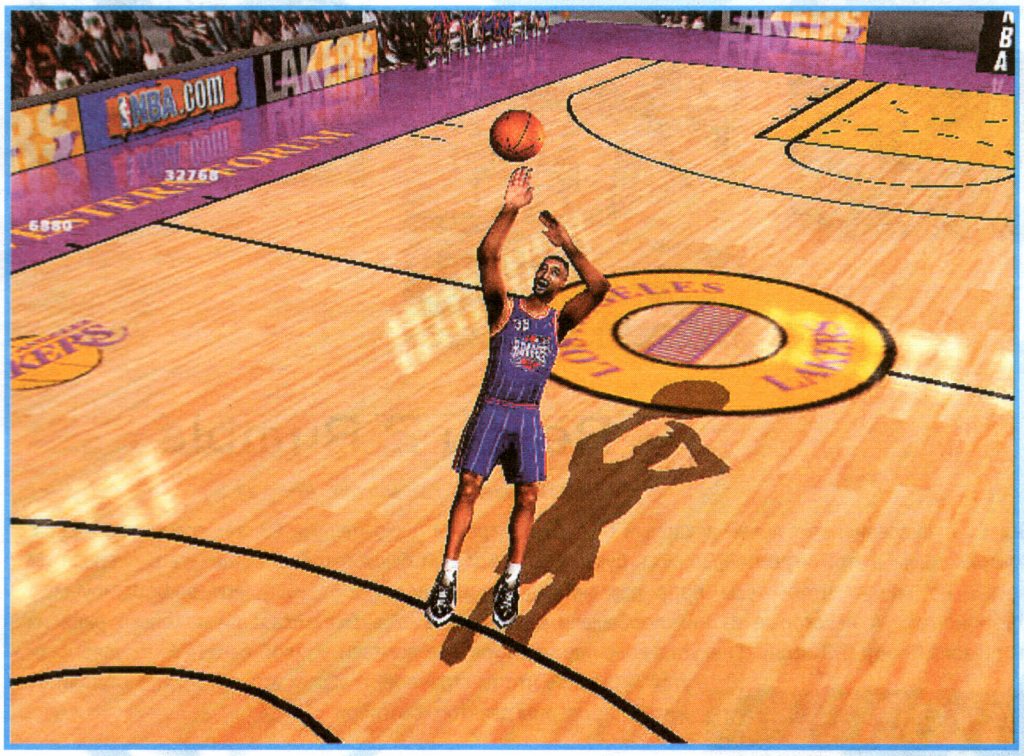
Еще один представитель звездной серии **Electronic Arts** обещает на данный момент еще большее, нежели изнеженная под лучами славы **FIFA**. Блестящий **motion capture**, обилие полигонов, блестящий под ярким светом прожекторов лед, чрезвычайная реалистичность. **EA** заявляет, что новый **NHL** будет на голову выше конкурентов. Скоро мы в этом должны убедиться.

NBA Live 2000

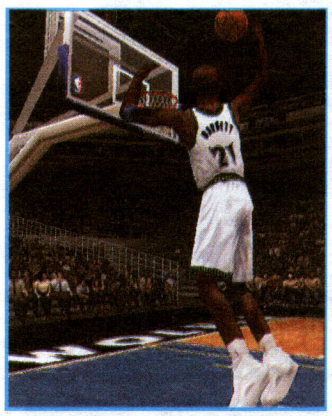
Издатель: **EA Sports** *Разработчик:* **EA**



Будучи всегда самой засекреченной серией из всех игр **EA Sports**, **NBA Live** и на этот раз полностью оправдывают секретность, окружающую проект. На этот раз ребята из **Electronic Arts** решили уделить особое внимание на мимику и плавность движений персонажей. Теперь у героев Национальной Баскетбольной Ассоциации имеются глаза, пальцы, брови... И это теоретически никак не сказывается на игровом процессе. А что будет написано на обратной стороне коробки? Правильно: «Невероятная жестикуляция, полная цветопередача радужки глаза...» И когда он закончится, этот прогресс?

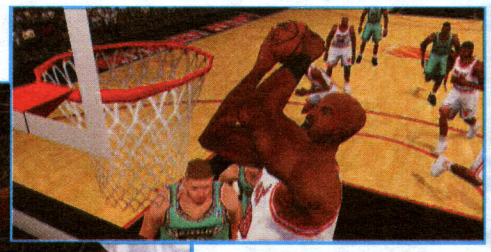


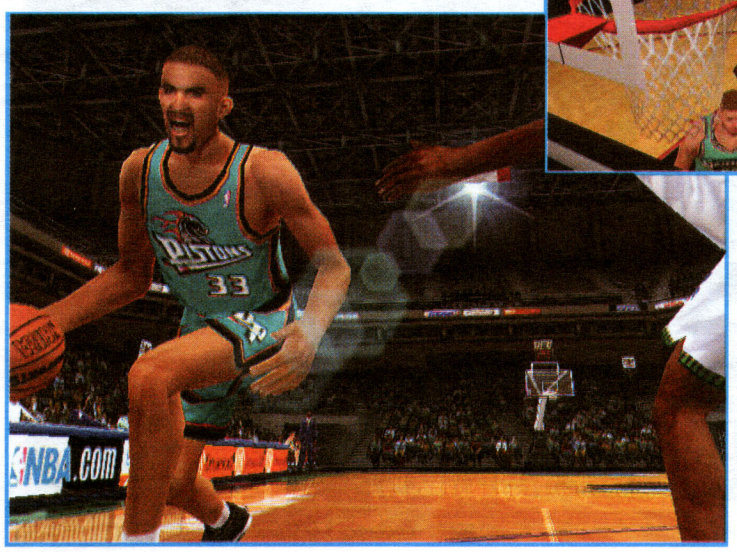
Sega Sports NBA 2000

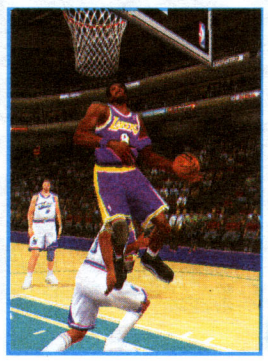


Издатель: **SEGA** *Разработчик:* **Visual Concepts**

NBA 2000 стал предметом гордости **#2** для американского отделения **Sega Sports** на минувшей выставке **E3**, после сумасбродного, хоть и очень красивого американского футбола. **Visual Concepts** и здесь во многом превзошла конкурентов. Модели игроков насчитывают до 300 полигонов, а двигаются они настолько естественно, насколько это вообще возможно.







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

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

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

Заказ по интернету:
http://www.e-shop.ru
e-mail: eshop@gameland.ru
телефон: (095) 258-8627
доставка по Москве: $3
по московской области: $5-$8

$109.00
Joystick Wing Man Extreme
Производитель: Logitech

$199.99
Formula Force GT
Производитель: Thrustmaster

$59.00
Joystick Wing Man Extreme
Производитель: Logitech

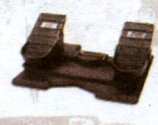
$35.99
Joystick Gamestick
Производитель: CH

$179.95
Joystick F-22 PRO
Производитель: Thrustmaster

$95.99
Formula Sprint
Производитель: Thrustmaster

$19.99
Mouse Pilot plus (OEM)
Производитель: Logitech

$99.95
3D Banshee (OEM)
Производитель: Creative


$117.95
Elite Rudars
Производитель: Thrustmaster

$139.99
5x DVD-Rom
Производитель: Sony

$39.95
Fire Bird 2
Производитель: Gravis

$70.00
Sound Blaster Live (OEM)
Производитель: Creative

$64.99
Monster Sound MX 300 (OEM)
Производитель: Diamond

$320.99
Miro Video Studio 400
Производитель: Miro

$99.99
Miro PCTV-TV-тюнер
Производитель: Miro

$109.99
Wicked 3D Voodoo-2, 12 mb
Производитель: Metabyte

$95.95
G-200 8 Mb AGP (OEM)
Производитель: Matrox

$154.99
Стерео-очки
Производитель: Metabyte

$145.95
Voodoo-3, 2000, AGP
Производитель: 3 Dfx

$299.99
Miro Video BC-10 plus
Производитель: Miro

Лучшая карта для игр

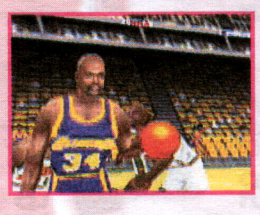
Montego II Quadzilla- Является усовершенствованой версией платы Montego. Отличается наличием дополнительной платы, на которой расположен аналоговый стерео выход для подключения типовых колонок и цифровой выход в формате S/PDIF Coaxial

Пишите и звоните по любым вопросам.
Мы можем доставить новые игры вышедшие в США.
Заказ по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных

NBA Courtside 2

Издатель: ***Nintendo*** *Разработчик:* ***Left Field***

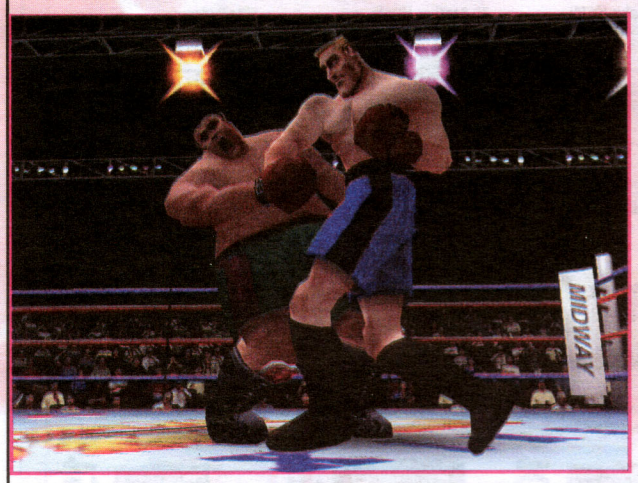
Являясь единственным спортивным проектом **Nintendo** конца этого года, **NBA Courtside 2** будет достаточно просто быть не хуже других представителей жанра, чтобы ему удалось приглянуться владельцам **Nintendo 64.** К счастью, именно это с данным проектом должно и случиться.

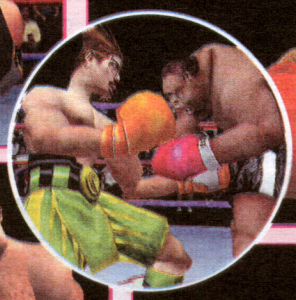


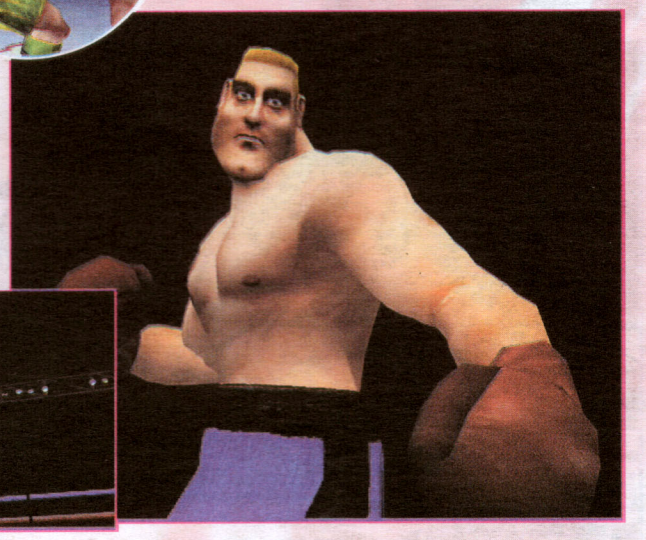
Ready 2 Rumble

Издатель: ***Midway*** *Разработчик:* ***Midway***

Всем на удивление, этот яркий аркадный бокс был встречен посетителями **E3**, как говорится, на ура. Американцам в этой игре понравилось буквально все и они были готовы выстаивать в очереди по несколько минут. чтобы еще пару раз набить полигонному сопернику его деформируемую физиономию. А некоторые из них пообещали даже купить себе **Dreamcast** лишь только ради их любимого **Ready 2 Rumble**. О вкусах, конечно, не спорят, но все-таки в такой бешеной популярности этой игры есть что-то странное. а может это мы просто отстали от жизни? проверим девятого сентября.



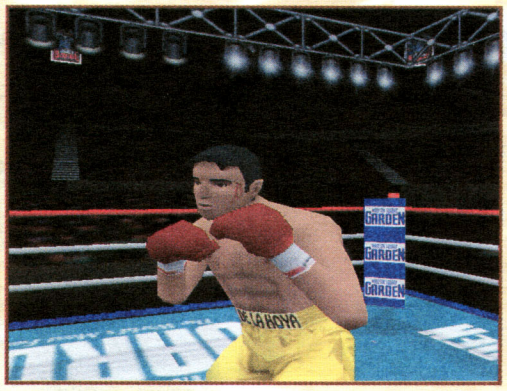


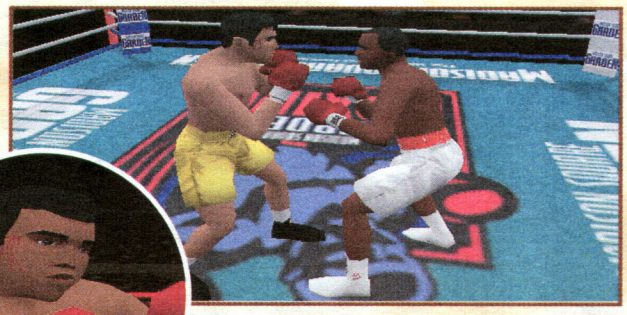


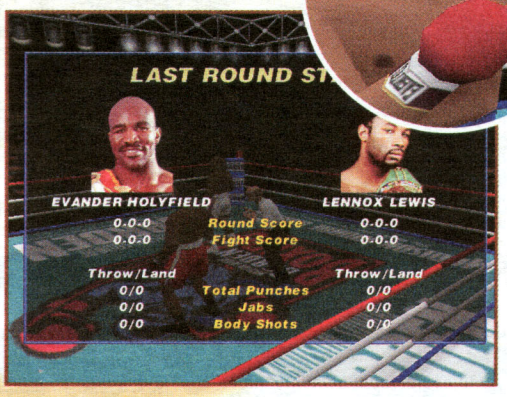
Knockout Kings 2000

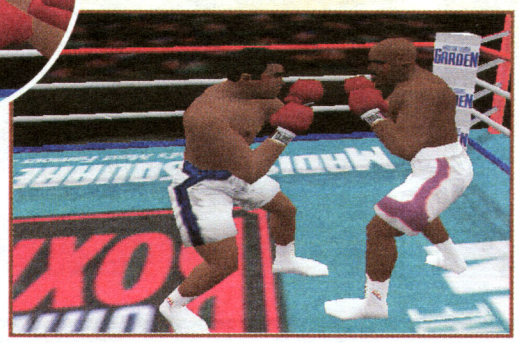
Издатель: **EA** *Разработчик:* **EA**

Уже во второй раз **Elctronic Arts** пытается втереться в доверие к фанатам бокса, анонсируя скорый выход продолжения своего популярного мордобоя **Knockout Kings**. Честно говоря, от первой части этого сериала мы были не в восторге и поэтому просто не знаем что можно ждать от ее продолжения. Но уже сегодня можно будет точно сказать, что конкуренции у этого продкута в этом году не будет.





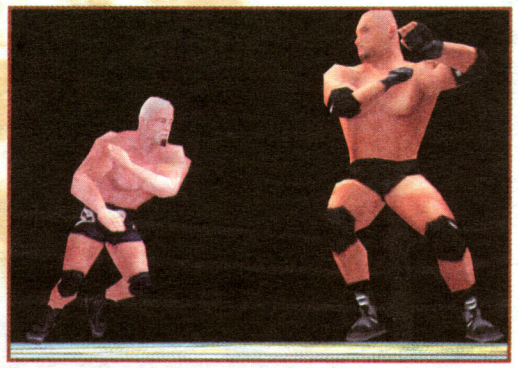


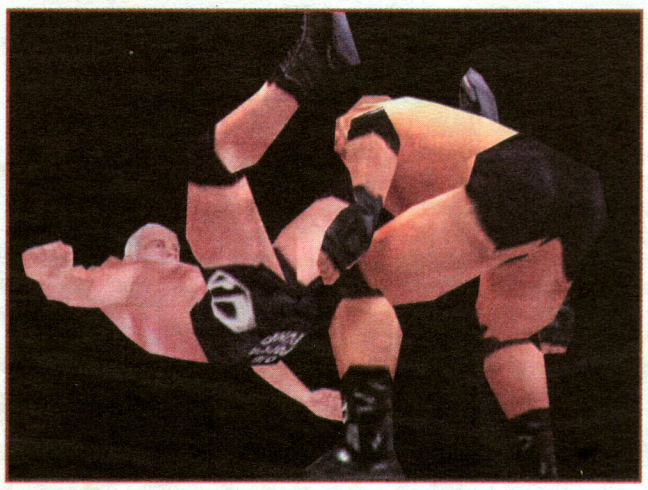


WCW Mayhem

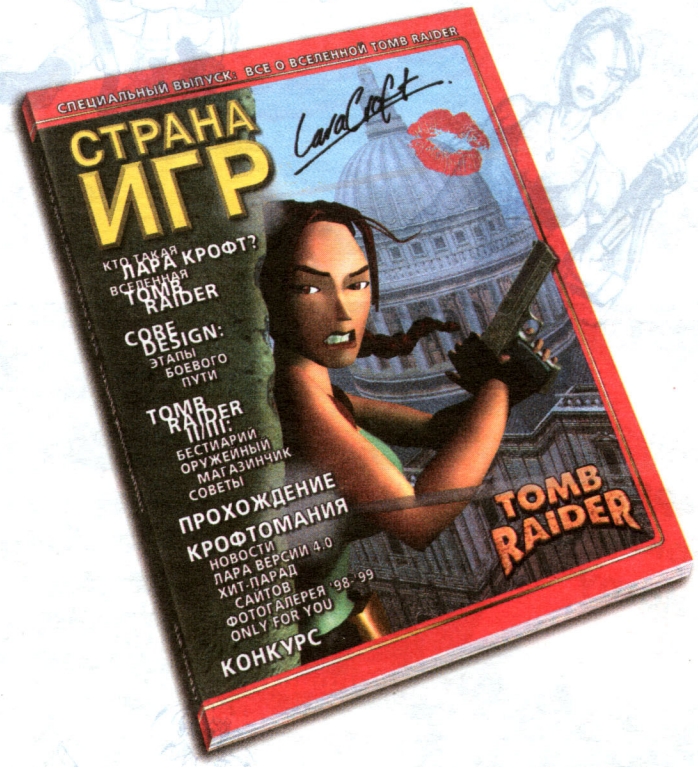
Издатель: **EA** *Разработчик:* **EA**

Американское издательство **Electronic Arts** решило прорваться на новый для себя рынок, принесший его первооткрывателям гигантскую кучу денег. Для этого она, в лучших своих традициях, перекупила у конкурентов официальную лицензию, и стала вкладывать в рекламу своей версии безумно популярного в Америке реслинга просто сумасшедшие деньги. Каков же будет результат всех этих активных действий мы уидим уже очень скоро.





ВНИМАНИЕ! В ПРОДАЖЕ С 7 ИЮНЯ 1999



ВНИМАНИЕ! КОНКУРС

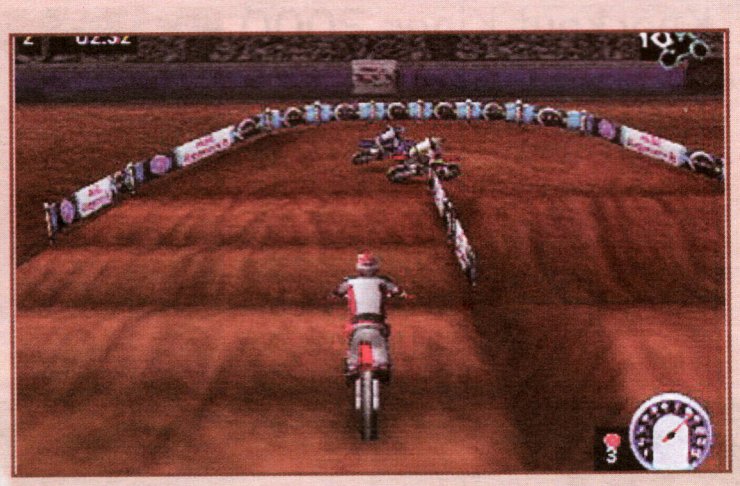
- **ЛАРА КРОФТ — секс-символ компьютерных и видеоигр конца столетия**
- **ВСЯ ВОЗМОЖНАЯ информация**
- **ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ Tomb Raider II и III**
- **ФОТОГРАФИИ, РИСУНКИ и свежие новости**

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

Supercross 2000

Издатель: **Acclaim** *Разработчик:* **Acclaim**

Вот и до этого вида спорта добрались руки создателей игр из различных компаний. А чем, спрашивается, он хуже других? Лицензию купить на него несложно, сделать такую игру вообще пара пустяков. И вот сразу два издателя: **Acclaim** и **EA** одновременно решили выпустить две абсолютно аналогичные игры под похожими названиями. А для разнообразия мы решили показать вам работу **Acclaim**, тем более что она нам понравилась больше.



Dungeon Keeper 2: Суперконкурс Horny

Журнал «Страна Игр» совместно с компаниями Soft Club, Electronic Arts и Bullfrog Productions, а также Великий и Ужасный, Обаятельный и Зловещий супермонстр Horny объявляют конкурс для владельцев лицензионных копий самой темной, прохладной и веселой игры лета:

DUNGEON KEEPER 2

Все, что требуется от начинающих и профессиональных Хранителей Подземелий, это максимально подробные и, что немаловажно, правильные ответы на эти простые вопросы:

1. Умеют ли Хозяева подземелий играть в гольф?
2. Кто из ваших существ не только не боится огненной лавы, но и с удовольствием купается в ней?
3. Как сделать ваших существ счастливыми?

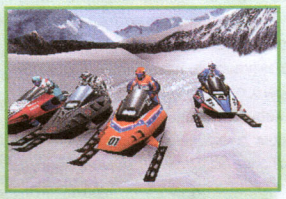
Ответы присылайте по адресу: 101000 г. Москва, Главпочтамп, а/я 652, с пометкой «На конкурс Dungeon Keeper 2». Десять самых удачливых хранителей будут награждены ценными призами от Electronic Arts и Soft Club, которые будут в торжественной обстановке вручены мною лично вместе с гарантиями сохранения их ничтожных жизней (в случае внезапно возникшего чувства голода я за себя не отвечаю ;-). Да, и чуть не забыл, для получения призов вам придется захватить с собой купон регистрационной карточки, которую вы найдете в коробке с Dungeon Keeper 2!

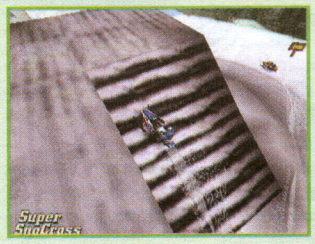
С нетерпением жду ваших гипотез,
Всегда ваш,
Horny.

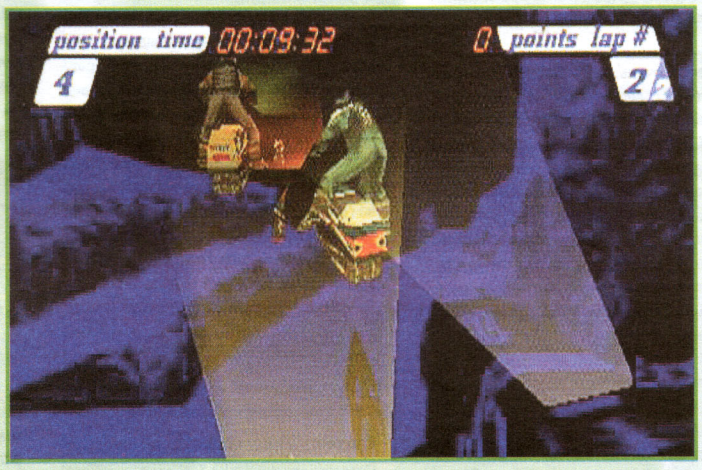
Sled Storm

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

Вот и дождались! Извечный разработчик спортивных игр — компания **Electronic Arts** решила взяться за реализацию невиданной доселе гонки на снегоходах. Говорят, что на данный момент все у нее в этом нелегком деле идет хорошо, и мы можем надеяться на скорое появление в продаже первого качественного симулятора данного средства передвижения.



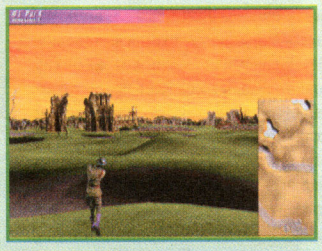




Links Extreme

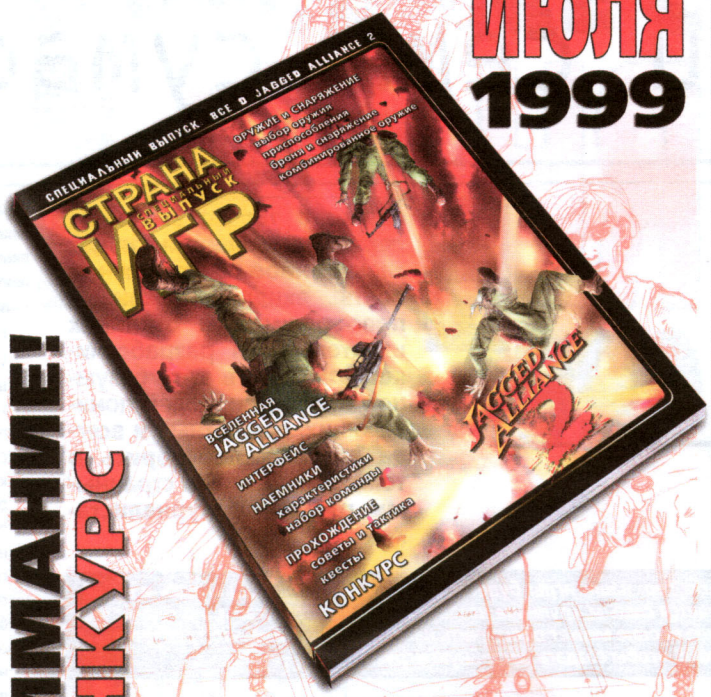
Издатель: **Microsoft** *Разработчик:* **Access Software**

Несмотря на то, что мы уже писали однажды об этом многообещающем проекте, мы все-таки решили еще разок напомнить вам об этом безумном «как бы симуляторе гольфа». Теперь, правда, его издателем выступает корпорация **Microsoft**, что наверняка сделает эту сумасшедшую игру еще увлекательнее и смешнее ;-)



ВНИМАНИЕ! В ПРОДАЖЕ С ИЮЛЯ 1999

ВНИМАНИЕ! КОНКУРС



ВПЕРВЫЕ!

часть тиража спецвыпуска будет укомплектована **полной версией** игры на **2 CD-ROM**

JAGGED ALLIANCE 2 — культовая игра для фанатов пошаговых стратегий

Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР», полностью посвященный JAGGED ALLIANCE 2

ЭКСПЕРТ: сергей **ОВЧИННИКОВ** *(ovch@gameland.ru)*

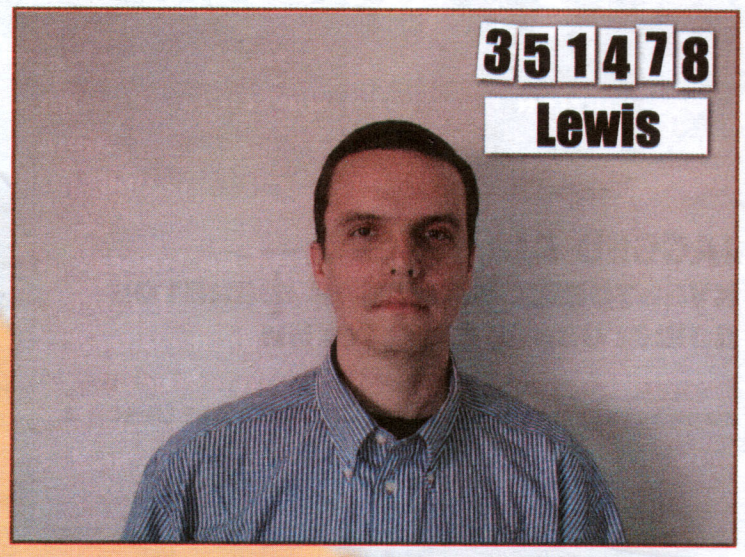
7 Studios: Midway и семь сумасшедших гномов

Нелегко в толчее выставок, перемешивающихся грудах электронной и бумажной почты, ехидливо-вежливых пресс-релизах и откликах издательств и разработчиков отыскать в этой безумной индустрии людей понимающих, грамотных и всегда готовых побазарить о том, о сем с этими странными русскими журналистами.

Eric Yeo: наши игры будет издавать Midway, который хоть и не является самым крупным независимым издательством, но тем не менее вполне может обеспечить нашу команду всем, что требуется для того, чтобы создать достойную игру.

Только лишь услышав о том, что знаменитый **Eric Yeo** уходит со своего пригретого местечка в **Westwood Studios**, мы немедленно бомбардировали старого знакомого грудой e-mail'ов. Не заболел ли, не надоело ли, не кончились ли идеи, не исчез ли интерес к делу? Слава Богу, все опасения оказались напрасны, а главной движущей силой оказалась жажда свободы действий и полной независимости. Закончив работу над **Tiberian Sun** и полностью выполнив свои обязательства перед **Westwood** (долгожданный **TS** уже почти полгода тестируется, и дизайнерская помощь проекту больше не требуется), он совершил смелый шаг — ушел с поста главного дизайнера стратегического отделения компании, и начал новую фирму с нуля. Образованная **Эриком** и его верными друзьями компания **7 Studios** насчитывает всего семь человек, из которых по крайней мере двое очень хорошо знакомы фанатам компьютерных игр — это, разумеется, сам **Эрик**, и его коллега **Lewis Peterson**, бывший же продюсер большинства игр **Westwood**.

Встретиться нам удалось в Лос-Анджелесе, как раз во время проведения **E3**. Несколько часов, проведенных в прохладной комнате для переговоров, в то время когда вокруг на жаре бурлит людское месиво — это чрезвычайно расслабляющая штука. Не хочется задавать никаких вопросов, глаза сами собой медленно закрываются. Лишь осознание важности происходящего заставляет собраться с мыслями. Надо все-таки выведать, чем займутся ребята в свежеорганизованной компании!



Страна Игр: Давайте сначала вернемся в далекое прошлое и выясним, почему же это вам стало так плохо в Westwood, что вы решили всем скопом свалить из райского города Лас-Вегаса?

Eric Yeo: Никак не могу говорить о Westwood, как об эдаком зоопарке. Мол, держат в клетке, кормят плохо и вообще жизнь собачья. Эта компания всегда держалась на энтузиазме, практически всю историю своего существования не содержалась каким-нибудь крупным корпоративным спонсором, а скорее, сама содержала все более и более скатывающуюся вниз Virgin, и нам всегда было хорошо в Вегасе. После того, как на сцену вышла Electronic Arts со своими корпоративными стандартами, работать стало как-то непривычно. Нельзя сказать, чтобы что-то серьезно изменилось, но наличие «большого дяди» наверху стало потихоньку давить на психику. Тогда-то мы с Льюисом и решили после завершения работы над Tiberian Sun уйти из компании и создать собственную маленькую студию. Так и случилось, пусть и чуть раньше выхода нашего последнего совместного с Westwood проекта.

СИ: Поскольку теперь вы никак не связаны с ребятами из Westwood, думаю, мы можем задать такой важный вопрос. Насколько хорош Tiberian Sun, по вашим собственным ощущениям? Эту игру мы ждем уже невероятное количество времени, и разочароваться в ней было бы большим ударом.

Eric Yeo: Я очень долго работал над этим проектом, и совершенно не могу объективно на него смотреть. С точки зрения дизайнера, в TS сделано очень многое. Впервые нам удалось настолько ярко вплести в игру сюжетную линию, построить вокруг нее все без исключения миссии, закрутить интригу, да и получить для съемок таких замечательных актеров, как например, James Earl Jones (знаменитый голос Дарта Вейдера в трилогии StarWars и «главный детектив Вселенной» в сериале о Тексе Мерфи — прим. ред.) С графикой мы немножко отстали от прогрессивного человечества, но в то же время не вышло еще такой стратегии, которая выглядела бы лучше, чем Tiberian Sun. Вероятно, по графике нас превзойдет только Kingdoms и, возможно, Age of Empires II, но это современная волна, ничего постыдного в этом нет. Зато в TS, бесспорно, самые «живые» ландшафты в индустрии.

Lewis Peterson: У меня нет никаких сомнений в том, что Tiberian Sun станет по-настоящему классной игрой — мы вложили в нее столько сил. И денег, кстати, тоже — это самый высокобюджетный проект Westwood Studios всех времен, он стоил порядка пяти-шести миллионов долларов, не считая затрат на рекламу, и это только предварительная сумма, которая была портачена на тот момент, когда мы покидали компанию.

СИ: На что же вы теперь рассчитываете, расставшись с таким именем и с такими бюджетами. И с таким издателем?

Eric Yeo: наши игры будет издавать Midway, который хоть и не является самым крупным независимым издательством, но тем не менее вполне может обеспечить нашу команду всем, что требуется для того, чтобы создать достойную игру.

СИ: Расскажите о первой игре 7 Studios.

Eric Yeo: Учитывая наши амбиции она же может стать и последней ;-) Поскольку кроме стретгических игр мы больше ничего делать не умеем, и главное, не хотим, выбор жанра не был для нас проблемой. Однако эта игра совершенно точно не будет похожа на Command & Conquer. Если бы я хотел и дальше делать сиквелы C&C, я бы совершенно точно остался в Westwood. Наш проект будет создаваться для новой приставки Sony, которую пока называют Next Generation PlayStation, ну и для PC, разумеется. Но это будет именно приставочная стратегия, совершенно не похожая на те, что выходят в огромных количествах на персональном компьютере. Там будет меньше юнитов, и они будут больше похожи на героев, чем на стандартный вид техники. То есть, у каждого будет своя история, свои характеристики, свои способности. В тоже время мы не пытаемся сделать X-Com или Final Fantasy Tactics. Сохранить динамичность и разнообразность C&C — одна из наших первостепенных задач.

СИ: То есть, вы делаете эдакий своеобразный C&C «под микроскопом»?

Eric Yeo: Можно и так сказать. Мы стараемся сконцентрироваться на каждом конкретном человеке, который принимает участие в сражении. Интерфейс игры будет чрезвычайно прост, и даже у владельцев PlayStation 2, надеюсь, не будет вызывать нареканий. Я пока не могу раскрывать много деталей, и даже названия мы, честно говоря, пока не придумали.

СИ: Насколько удобно вам работать с Midway и Sony? Каково ваше мнение о PlayStation 2, если, конечно, вы уже успели хоть немного присмотреться к этой платформе.

Lewis Peterson: С Midway отношения у нас складываются очень неплохо, по крайней мере для амбициозных разработчиков, не успевших выпустить ни одного проекта (прошлые заслуги не в счет). Что касается PlayStation 2, то если вы говорите о development kit'ах, то американским разработчикам их обещают предоставить лишь в сентябре, так что времени еще масса. Впрочем, мы ездили в Японию на презентацию Next Generation PlayStation, и судя по технологическим демкам, платформа на многое способна. Тем не менее, нас несколько смущает наличие сразу двух процессоров (Emotion Engine и Graphics Synthesizer — прим. ред.), под каждый из которых придется оптимизировать код игры — это немножко похоже на PC с 3D-акселератором, но полномочия по графике здесь рапределены далеко не так явно, как в случае с персональными компьютерами. Думаю, с тенической точки зрения все прояснится уже в самом скором времени.

СИ: В пресс-релизах, посвященных вашему сотрудничеству с Midway сказано, что вы работаете над мультиплатформенным проектом. Это значит, что вы выпустите свою игру на PC и PlayStation II, или еще и на других платформах?

Lewis Peterson: Сложно сказать. Мы вполне удовлетворены Dreamcast, однако не вполне уверены, что наш проект, который будет закончен лишь в 2001 году, будет выпущен на этой платформе — графически игра будет сильнее всего, на что по крайней мере сегодня способен Dreamcast. А что касается Dolphin, то Nintendo достаточно просто дать нам знак, что этой платформе наш проект не повредит ;-)

СИ: Ваша команда называется 7 Studios потому, что вас всего семеро. Будете ли вы расширяться, приглашать новых работников?

Eric Yeo: Мы здесь почти семья, и не хотим разрастаться до огромных размеров. Возможно, пара-тройка человек к нам в будущем и присоединится, но если вы беспокоитесь о названии, то оно точно уже не изменится. Будем говорить, что когда в компании не работали те полторы тысячи человек, что работают сейчас, она называлась 7 Studios, потому что когда-то ее основала семерка сумасшедших геймеров.

СИ: Спасибо за беседу, держите нас в курсе всех новостей.

Eric Yeo: Непременно. А в игру мы обязательно засунем какого-нибудь солдата с лицом вашего редактора.

Lewis Peterson: Лучше уж мы назовем в честь вашего журнала какой-нибудь из юнитов ;-) Приятно, когда поговорить с тобой прилетают через половину земного шара.

Need For Speed: Motor City

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	автогонки
ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК:	Electronic Arts
ОНЛАЙН:	http://www.ea.com/
ВЫХОД:	зима 1999

Вячеслав НАЗАРОВ
master@gameland.ru

Народ в Electronic Arts времени даром не теряет. Получив всемирное признание несколько лет назад за свою замечательную игру Need For Speed, они принялись методично разрабатывать эту золотую жилу. Появились Need For Speed II, чуть позже Need For Speed III. Совсем недавно свет увидела Need For Speed IV: Road Challenge. А скоро создатели этих шедевров собираются осчастливить поклонников качественных гонок, да и всех авторомантиков новой игрой: **Need For Speed: Motor City**.

Начиная с самой первой Need For Speed и заканчивая Need For Speed: High Stakes, игрокам предлагалась возможность очутиться за рулем автомобиля, который, чего уж греха таить, навряд ли когда-нибудь появится в их реальной жизни. Lamborghini Diablo, Jaguar, Porsche — супер-дизайн, сплюснутые кузова, низкая подвеска. Красота, да не та...

NFS: Motor City переносит игроков во времена, когда были популярны автомобильные кинотеатры под открытым небом. Трудовой народ (преимущественно американский) проводил свои выходные, выезжая на пикники на огромных розовых кадиллаках. Жаркими июньскими вечерами толпы катающихся по улицам ребят заманивали в свои разноцветные машины с открытым верхом такие же толпы девушек, после чего, радостно повизгивая, неслись к ближайшим зарослям секвой. Времена меняются, меняются места работы, женщины приходят одна за другой, по телевидению уже давно не показывают ничего интересного... Но машины, которые мы любили, остаются все такими же вечно молодыми, сверкающими хромом красавцами. Да, были «тачки» в наше время — богатыри, которые могли разнести почти любое препятствие на своем пути, а потом легко быть приведенными в первоначальный вид за несколько часов работы в гараже. Не то что современные образцы, созданные лишь для модных автосалонов, да для поездок по идеальным дорогам, с обязательным ежечасным контролем в техцентрах. Вероятно, примерно так думали разработчики, создавая **NFS: Motor City** — игру, переносящую нас за штурвалы ретро-автомобилей.

Разумеется, честные и правильные американцы (бывают и такие, и никто не виноват, что они нам с вами не встречались) из Electronic Arts не могли просто так создать игру с самыми замечательными представителями автомобильного племени в главных ролях. Хорошо, что денег у компании оказалось много, и она смогла выкупить лицензии на использование в **NFS: Motor City** аж сорока автомобилей, когда-то рассекавших на своих четырех просторы страны «равных возможностей». В почетный список вошли такие чудеса буржуинского автомобилестроения, как Ford Coupe образца 1932 года, Chevrolet Sport Bel-Air Sport Coupe из далекого 1957-го, Corvette Stinray из 1963-го, Pontiac GTO, созданный в 1966-ом, и мечта всех настоящих гонщиков и даже одной женщины-зубного техника — Mustang Boss 302 (1970). Абсолютно все автомобили являются точными копиями реальных машин и вобрали в себя все, начиная с внешнего вида и заканчивая уникальными физическими моделями. Кроме того, учтено и то, какого качества были эти короли дорог. В качестве водителя вы сможете попасть за руль очень мощного агрегата, способного развить фантастическую скорость (по меркам времен его создания), но одновременно являющегося довольно капризным механизмом. Его прямой противоположностью станет надежный, как советский танк, Thunderbird, не отличающийся невероятными скоростными характеристиками, но и не требующий за собой практически никакого ухода.

Очень приятным моментом в **NFS: Motor City** обещает стать система настройки каждого автомобиля под гоночные нужды любого водителя. В зависимости от своего излюбленного стиля езды вы сможете создать машину, которая станет неотъемлемой частью организма, и, находясь вне виртуальной реальности, вы будете постоянно ловить себя на мысли, что у вас не хватает чего-то очень важного... Но чтобы превратить серийный Corvette Stinray или Pontiac GTO в уникальную гоночную систему, виденную когда-то во сне, придется немало потрудиться в гараже. В NFS: Motor City изменять и настраивать можно буквально все. «Вспомните какую-нибудь деталь или элемент в автомобиле и вы почти наверняка найдете в нашей игре соответствующую опцию для его калибровки,» — говорит один из технических специалистов Electronic Arts. Начиная с регулировки отдельных блоков двигателя и коробки передач и не заканчивая настройкой рессор и подвески — перебрать можно весь автомобиль. В итоге можно создать чудо техники, которое будет способно разгоняться до 100 миль в час буквально за несколько секунд. Но сколько бы вы ни ковырялись во внутренностях своего железного друга, он никогда не сможет стать хозяином дороги без стильного оформления. Поэтому в игре можно будет прибегнуть к услугам художественного салона и расписать отраду души, свет очей своих во все цвета радуги, украсить крылья языками пламени, покрыть капот и крышу кельтским орнаментом. Для пущего эффекта стоит сменить стандартный гудок на оригинальный клаксон и поставить новый глушитель, дабы уже по звукам всем было ясно, что к ним движется Хозяин.

Но не следует думать, что, попав в **NFS: Motor City**, можно будет выбрать машину и тут же превратить ее в свою мечту. Вовсе нет. С самого начала игрокам предложат на выбор несколько куч металлолома, которым предстоит стать настоящими Автомобилями. Как это произойдет? Очень просто: разработчики наконец-то включили в игру систему денежных ценностей. Игроки начинают жить в Городе Моторов имея за душой лишь несколько долларов, а также возможность посещать аукционы по продаже подержанных автомобилей и их отдельных частей. Но ведь хочется всего. Много и сразу. Но денег нет. Следовательно, их надо заработать. Вывод о том, как это сделать в автомобильном симуляторе, напрашивается сам собой — конечно же, участвовать в гонках и побеждать! Причем ставками в заездах может быть почти все что угодно: хоть вечнозеленые купюры, хоть занавески для окон вашего ласкового и нежного зверя.

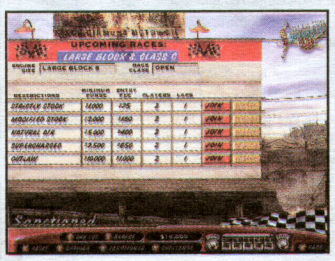
В отличие от своего ближайшего конкурента — Trans Am Racing '68-'72 (GT Interactive), в котором подобраны автомобили строго определенного временного периода и состязания проходят на специальных спортивных сооружениях, **NFS: Motor City** обладает двумя вариантами соревнований. Первым являются уличные заезды, во время которых игрокам предстоит соревноваться на узких и извилистых улочках Города Моторов. Альтернативой ему выступают официальные гоночные трассы общим числом 13, подготовленные специально для подобных заездов.

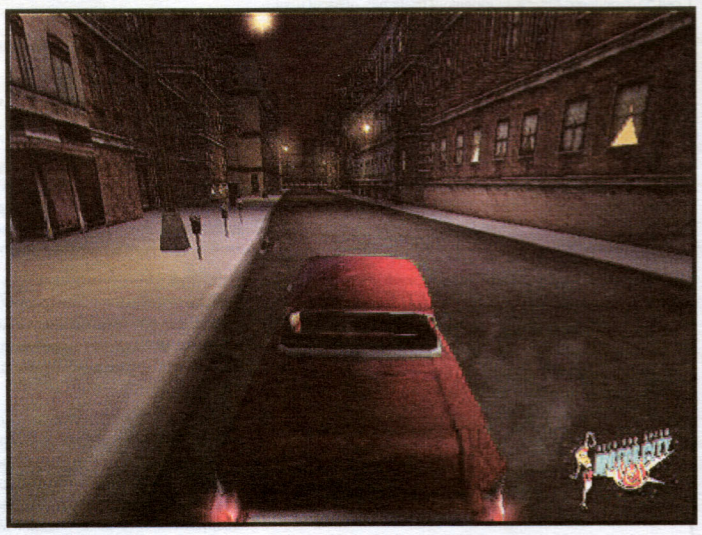
Еще одной просто замечательной особенностью **NFS: Motor City** станет режим многопользовательской игры. Если все будет выполнено так, как обещают представители Electronic Arts, то игра создаст настоящее общество Города Моторов. Помимо участия в состязаниях игроки смогут продавать и покупать свои автомобили. После тяжелого гоночного дня можно будет заглянуть в какое-нибудь виртуальное кафе на колесах, дабы людей посмотреть и свою машину показать. А если в свет выбираться лень, то стоит просто откинуться на кожаное кресло своего кадиллака, включить спокойную музыку, обнять подругу, ну а дальше по обстоятельствам (для информации: задние сиденья у подобных машин просто огромные).

Игра создается на движке последнего шедевра Electronic Arts — Need For Speed: Road Challenge, поэтому уже сейчас можно сказать, что с точки зрения графики, физической модели и звукового оформления **NFS: Motor City** будет безукоризненна. Всевозможные световые эффекты, радующие взгляд мелочи вроде дыма из под колес, интерактивное окружение — все говорит об этом.

Похоже, что победное шествие серии Need For Speed по компьютерам всех ценителей отличных игр продолжится вместе с **Need For Speed: Motor City**. Зная Electronic Arts, сомневаться в этом не приходится.

СИ





Septerra Core

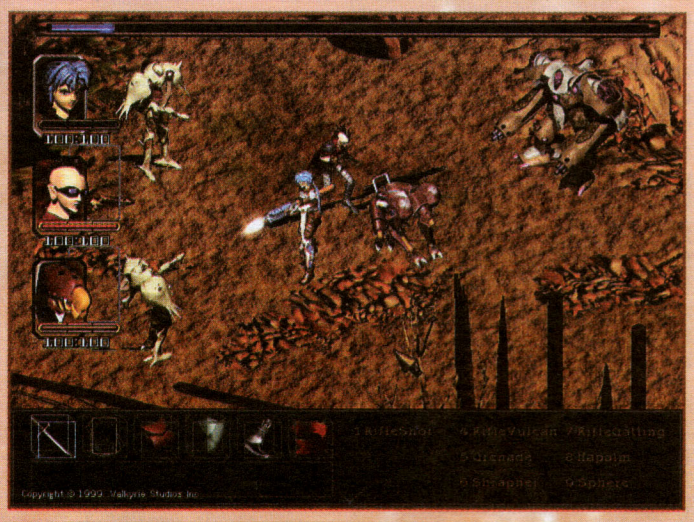
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Monolith/Topware
РАЗРАБОТЧИК:	Valkyire Studios
ОНЛАЙН:	http://www.valkyire.com
ВЫХОД:	III-IV квартал 1999

Юрий ПОМОРЦЕВ и Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

Быстровращающийся мир **Septerra** не останавливался ни на секунду, как, впрочем, не останавливалась в работе над своим проектом и команда Valkyrie Studios. За последние несколько месяцев разработчикам удалось найти издателя в лице компании Monolith, и теперь судьба **Septerra Core** выглядит более определенной.

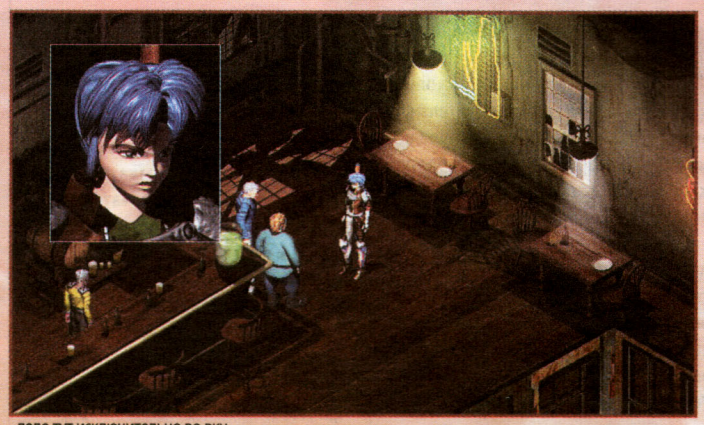
Septerra Core — перспективный проект в жанре RPG, инспирированный классическими японскими сериалами-ролевиками a la Final Fantasy и Zelda. Говоря менее абстрактно — это огромный и тщательно проработанный игровой мир, сравнимый по размерам с миром Baldur's Gate, с не менее тщательно проработанными персонажами и в совершенстве выверенным сюжетом. И все это в красочном профессиональном аниме-исполнении...

С большим сожалением приходится признать, что японские ролевики по ряду маловразумительных причин пользуются у нас на родине гораздо меньшей популярностью, нежели набившие оскомину «классические» AD&D'шные представители жанра. Чем объясняется этот факт? Вероятно, привычным стереотипом, что RPG — это длинный меч в правой руке, шипованный щит — в левой, пальцы обвешанные кольцами с атрибутами «плюс сколько-то к тому-то», и в довершение всему full plate mail, который красуется на богатырском теле, увенчанный массивным шлемом с неизменной кисточкой. Что-то забыл? Ах да, еще уйма квестов, несколько десятков спеллов, прорва монстров и... Да, впрочем, уже достаточно — ну чем вам не классический пример RPG?



Другое дело японские ролевые игры. В них акцент сделан не столько на характеристики персонажей и на средства их повышения (хотя и это присутствует в полном необходимом объеме), сколько на по-настоящему глубокую проработку характеров героев, их биографий, мотивировку их действий и личностные качества. Все, абсолютно все без исключения значимые NPC, не говоря уж о главных героях, представляют собой Личности с самой большой буквы. Им симпатизируешь, их ненавидишь, их любишь, сопереживаешь им — все что угодно, но только не равнодушие! Но чтобы понять, оценить и прочувствовать все это, нужно погрузиться в игру, внимательно внимать разговорам и просто схватывать любую информацию. Быть может именно это и стало краеугольным камнем, так как легкомысленное отношение («подумаешь, какая-то игра!», при том что многие сценарии пишутся профессиональными писателями, нередко весьма популярными), а так же нежелание внимательно читать или воспринимать на слух информацию в виде текста (в конце концов, не все владеют в достаточной степени английским языком, а официальной локализацией таких игр пока, увы, не занимаются; пиратам же — пламенный привет!) приводят к потере всякого смысла игрового процесса и невозможности просто проникнуться и оттянуться за игрой.

Все сказанное не нужно воспринимать как заявление, мол, по сравнению с японскими RPG все остальные ролевики и яйца выведенного не стоят. Дело совсем не в этом, тем паче, что сколько людей — столько и мнений, и дело тут исключительно во вкусе. Просто обидно, что ролевики из страны восходящего солнца часто бывают незаслуженно забыты или попросту проигнорированы на фоне европейских или американских RPG.



Но вернемся к **Septerra Core**. Любопытно, что эту игру делает американская команда разработчиков, хотя по ее внешнему облику сказать об этом просто невозможно — уж слишком хорошо она вписывается в каноны творений японских геймейкеров. Собственно, ведущий дизайнер проекта без утайки говорит о своем восхищении Chrono Trigger и честно сознается, что взял на вооружение многие идеи из этого нинтендовского хита... А еще он уповает на то, что успех Final Fantasy VII на PC послужит хорошей почвой для их проекта.

Игровая вселенная **Septerra Core** способна украсить любой фантастический роман, и это не пустые слова. Судите сами, насколько богата фантазия у разработчиков. Итак, в давние времена Творец создал Ядро, в котором был спрятан от посторонних глаз Дар — могущественный артефакт. Вокруг Ядра располагались шесть Оболочек, которые попарно враждовали между собой Избранные, подобралась слишком близко к городу. Под перекрестный огонь попало почти все взрослое население, и когда пожарище догорело, в Оазисе остались лишь старики и дети. В памяти молодого поколения остался страх перед войсками Избранных и ненависть к Лордам, виновных в смерти их родных и близких.

Городом Чистильщиков правит мэр — жадный до власти тщедушный человек. Старшее поколение просто игнорирует его власть, а молодые смотрят со смешенным чувством недоверия и боязни.

Вторая Оболочка представляет собой мешанину технологических уровней. Утиль от Избранных — сломанные машины и аппараты — внимательно изучались, чинились и даже усовершенствовались. Местные механики преуспели в этом деле и поддерживают всю технику в Оазисе в рабочем состоянии. Однако не так уж часто в мусоре с внешней оболочки попадаются действительно ценные вещи, которые хоть как-то можно было бы использовать с пользой.

СЕПТЕРРА. ОБОЛОЧКА ТРЕТЬЯ

Третья Оболочка представляет собой горную местность с изрядным количеством лесных массивов. Несколько раз в год эти земли испытывают природные катаклизмы, которые получили название Мгновенной Зимы. Случается это тогда, когда лучи светила блокируются двумя верхними слоями. В эти дни над третьей Оболочкой постоянно идет густой снег, реки и озера очень быстро становятся покрытыми коркой льда. Неудивительно, что местные животные обладают высокой степенью адаптации и способны выжить в любых условиях.

Население третей Оболочки весьма разрознено и концентрируется в отдельных городах-государствах. Каждый такой город производит ряд специализированных товаров, которые потом обмениваются на товары соседей. Например, Город Ветров является поставщиком воды, а Южная Ферма разводит животных.

Древние легенды повествуют о наследниках Некромансеров, которые и поныне вершат свои черные деяния, возвращая к жизни мертвецов и призывая демонов. Люди верят в эти предания и должным образом защищают свои поселения: на ночь закрывают городские ворота, которые постоянно охраняются вооруженным отрядом. А гильдии Монахов и Святых Стражей (создатели?) не предъявляли никаких претензий к небольшим утечкам.

Мусор, который сбрасывают со своего уровня Избранные, Чистильщики терпеливо относят к Заводу и отправляют его в утилизационный сектор. Никто никогда не задумывался, что происходит на Заводе и что производится этим мистическим гигантом. Просто такой уклад жизни был уже на протяжении многих столетий и ни у кого не вызывал удивления.

Лет двадцать назад Оазис был на грани полного исчезновения с лица планеты. Очередная локальная война, которую затеяли между собой Избранные, подобралась слишком близко к городу. Под перекрестный огонь попало почти все взрослое население, и когда пожарище догорело, в Оазисе остались лишь старики и дети. В памяти молодого поколения остался страх перед войсками Избранных и ненависть к Лордам, виновных в смерти их родных и близких.

Городом Чистильщиков правит мэр — жадный до власти тщедушный человек. Старшее поколение просто игнорирует его власть, а молодые смотрят со смешенным чувством недоверия и боязни.

Вторая Оболочка представляет собой мешанину технологических уровней. Утиль от Избранных — сломанные машины и аппараты — внимательно изучались, чинились и даже усовершенствовались. Местные механики преуспели в этом деле и поддерживают всю технику в Оазисе в рабочем состоянии. Однако не так уж часто в мусоре с внешней оболочки попадаются действительно ценные вещи, которые хоть как-то можно было бы использовать с пользой.

СЕПТЕРРА. ОБОЛОЧКА ТРЕТЬЯ

Третья Оболочка представляет собой горную местность с изрядным количеством лесных массивов. Несколько раз в год эти земли испытывают природные катаклизмы, которые получили название Мгновенной Зимы. Случается это тогда, когда лучи светила блокируются двумя верхними слоями. В эти дни над третьей Оболочкой постоянно идет густой снег, реки и озера очень быстро становятся покрытыми коркой льда. Неудивительно, что местные животные обладают высокой степенью адаптации и способны выжить в любых условиях.

Население третей Оболочки весьма разрознено и концентрируется в отдельных городах-государствах. Каждый такой город производит ряд специализированных товаров, которые потом обмениваются на товары соседей. Например, Город Ветров является поставщиком воды, а Южная Ферма разводит животных.

Древние легенды повествуют о наследниках Некромансеров, которые и поныне вершат свои черные деяния, возвращая к жизни мертвецов и призывая демонов. Люди верят в эти предания и должным образом защищают свои поселения: на ночь закрывают городские ворота, которые постоянно охраняются вооруженным отрядом. А гильдии Монахов и Святых Стражей Семи Ветров предлагают магическую и спиритическую протекцию.

СЕПТЕРРА. ОБОЛОЧКА ЧЕТВЕРТАЯ

Четвертая Оболочка почти целиком состоит из диких джунглей. Лучи Светила практически не проникают сюда, однако наступлению вечного хлада мешает тепло, приходящее из нижних слоев, от самого Ядра.

Единственным поселением Оболочки является огромный базар. Этот гигантский город привлекает самый разный людской сброд — торговцев, воришек, танцоров, наемников, работодателей, рейнджеров и разбойников. Местные женщины, поклоняющиеся Кире — ангелу Света, охотно предлагают чужеземца вино, а когда алкоголь начинает будоражить кровь, то и самих себя.

Ходят легенды, что город-базар стоит на погребенных обломках затерянного города Мардука. Кто знает, быть может где-нибудь еще сохранились следы мощества сына Творца?

Здесь нет правительства и буквы закона. Если у путника возникают проблемы, то он обычно нанимает «охотников за головами», которые позаботятся об улаживании всех трудностей. С другой стороны, требовать каких-либо гарантий и протекции здесь не имеет смысла. Единственным признанным законом является сила.

Оценить технологический уровень города не представляется возможным. Сюда стекаются самые разные люди, самых разных культур, с самыми разными товарами. Также в городе можно найти творения древности, которых до сих пор работают, но никто толком не знает, за счет чего и каким образом.

СЕПТЕРРА. ОБОЛОЧКА ПЯТАЯ

На пятой Оболочке разместились две непримиримых оппозиции — Джинамяне и Анкариане — на двух различных континентах. Когда-то на этой Оболочке было единое целостное государство, и люди жили в мире и согласии. Но не так давно, после начала крупномасштабной добычи полезных ископаемых из Ядра, мирное сосуществование было нарушено, и общество раскололось на две половины.

Каждое государство выделяет огромные суммы в военный бюджет. При этом обеим оппозициям приходится защищаться и от общего внешнего врага — пиратов с шестого уровня. Впрочем вооруженные силы Джинамян и Анкариан слишком велики, чтобы оправдать их наличие одной лишь внешней угрозой.

Оба государства обладают демократическим правительством, с тем лишь отличием, что правительство Джинамян возглавляет президент, а у правящей верхушки Анкариан находится военная элита.

Что касается военной техники, то Джинамяне отдают предпочтение боевым киборгам, в то время как Анкариане предпочитают оружие массового поражения. Противники имеют гигантские по численности флоты и воздушные войска, однако решающего превосходства не добилась ни одна из сторон. Военная техника несколько отличается от военной техники Избранных, так как использует больше неорганических материалов (железо, керамику, пластмассы). Но по-прежнему она базируется на биоорганике и «выращивается» из Хелгаков — существ с третьего уровня.

СЕПТЕРРА. ОБОЛОЧКА ШЕСТАЯ

Страшное место. Плеяда причудливо разбросанных островов, на которых царит полный хаос и анархия. Эту Оболочку населяют криминальные элементы с самых разных уголков планеты. Со страхом и дрожью в голосе их называют пиратами.

Здесь можно встретить тех, за чьи головы были назначены огромные суммы, работорговцев (особенно процветает торговля рабынями с верхних уровней), продавцов нелегальных и запрещенных товаров.

Неудивительно, что шестая Оболочка не знает дней мира — здесь постоянно гибнут солдаты удачи и не замолкает канонада выстрелов. Самым уважаемым человеком и признанным авторитетом является Коннор — бывший солдат Джинамян, усовершенствовавший свое тело кибернетическими имплантантами. Однако не все пираты признали в Конноре своего вожака. Было несколько мелких стычек, который хотя и не представляли опасности для правления Коннора, но определенные неприятности все же доставили. Называлось имя одного из бунтовщиков — Лобо.

Шестая Оболочка весьма развита в технологическом плане. Очевидно, что никакого собственного производства здесь нет и в помине, однако пиратом периодически удается завладеть кораблями Джинамян или Анкариан, а при везении — даже военной техникой Избранных.

СЕПТЕРРА. ОБОЛОЧКА СЕДЬМАЯ — ЯДРО

Прямо под поверхностью последней Оболочки находится Сердце Септерры — Ядро. Хорошо известно, что Ядро представляет собой гигантский биокомпьютер размером с Луну. Предназначение этого чуда — регулировать вращение всех сфер и поддерживать необходимый биоклимат.

Много тысячелетий назад Ядро было окружено толстым слоем углерода, которое под влиянием атмосферы стало превращаться в огромные кристаллические горные массивы. Каждое тысячелетие все сферы приходят в Противостояние, и лучи Светила ударяют прямо в Ядро. Срабатывает древний механизм, и Ядро становится доступным для всех простых смертных Септерры. Впрочем нет, не для всех. К ядру могут придти только те, кто владеет парой Ключей, оставленных в наследие Великим Творцом...

щались в противоположных направлениях. Но весь мир, тем менее, представлял собой целостную систему и в совокупности был назван Септеррой.

Система общественных отношений на Септерре также не отличается тривиальностью. Каждый уровень по сути представляет собой отдельный социальный пласт общества — так, например, на внешней Оболочке, ласкаемой лучами светила, живут Избранные, а на шестой, куда почти не проникает солнечный свет, — банды головорезов, скрывающихся от правосудия. Взаимоотношения между жителями Оболочек довольно сложные, но, как правило, друг друга они недолюбливают, а то и просто откровенно враждуют. Конфликты еще более обостряются из-за того, что местный правитель с боями буравит Оболочку за Оболочкой, прорываясь к Ядру Септерры. Дело в том, что в его распоряжении оказались ключи от Дара Творца, и он непременно хочет использовать их, дабы обрести божественное могущество.

Технологически **Septerra Core** выполнена a la Diablo и Co, т.е. используется косоугольная перспектива, пререндеренные бэкграунды и спрайтовые фигурки. Может быть визуально Septerra Core не так сильно поражает воображение как, скажем, Gorky 17 или Diablo II, но в целом выглядит стильно и приятно. Кратко о спецификации движка — 16-битный цвет, разрешение 640x480, акселератор не требуется.

Главный герой, а точнее, героиня игры — миловидная особа со второй Оболочки по имени Майя, зарабатывающая себе на жизнь уборкой мусора и промышленных отходов. Ее судьба окажется связана с судьбой владыки Септерры, и именно она станет ключевой фигурой в борьбе за будущее вечно вращающегося мира. К Майе по ходу игры смогут присоединиться еще восемь персонажей, однако одновременное число участников отряда ограничено тремя людьми (включая саму главную героиню). Не много? Конечно, после нескольких десятков потенциальных спутников из Baldur's Gate и шести участников отряда такие цифры не слишком впечатляют, но зато эти персонажи будут проработаны на совесть, начиная от уникальных возможностей, умений, набора оружия и скриптов AI и заканчивая индивидуальными колоритными характерами. Больше того, выполнение многих квестов будет возможно только при наличии в группе определенных персонажей, например механика, который смог бы починить какое-то устройство и т.д. Кстати (возвращаясь к старой теме), тут уместно будет сказать и о важном стратегическом отличии «европейских» и «японских» RPG — если первые предлагают отыграть персонажа, т.е. сотворить нечто виртуальное, максимально приближенное к вашему собственному характеру и развивать это нечто подобающим образом, то вторые передают под чуткое руководство уже готового героя, но проработанного до самых тонких деталей.

Продолжаем. Боевая система в **Septerra Core** являет собой компромиссный вариант real-tims и turn-based режимов. Хотя, если быть более точным, присутствует и тот и тот режимы, однако последний является псевдо-походовым, и именно он будет использоваться в подавляющем большинстве случаев. Суть этого режима заключается в следующем: игрок и противник ходят попеременно, однако время, отводимое на ход, лимитировано. Индикатор времени имеет три уровня, соответствующих трем временным интервалам. Наиболее сильные атаки персонаж производит на последнем уровне, но на их подготовку, очевидно, уходит больше всего времени и наоборот. Random encounters, или, проще говоря, «случайные столкновения с противником» упразднены в **Septerra Core** за ненадобностью. Дальше больше — все противники (или почти все) будут видны, и, таким образом, именно вы сможете решать, когда начинать бой, а не оставлять эту прерогативу компьютеру.

Магическая система, применяемая в игре, на сто процентов оригинальная и весьма интригующая. Заклинания творятся из... обычных игральных карт. Ну, быть может не совсем обычных, а магических (в игре они носят названия Карты Судьбы), но факт остается фактом — двадцать пять уникальных видов карт дают 110 заклинаний. Почему так много? А все оттого, что карты можно применять не только по отдельности, но и в купе с другими картами, причем из комбинаций нескольких карт получаются самые эффективные и разрушительные заклинания. Кстати, во время боя персонаж за ход может применять лишь одно заклинание.

Мир **Septerra Core**, как уже было сказано выше, немал и вполне сопоставим по масштабности с окрестностями Побережья Меча из Baldur's Gate. Но вся соль в том, что все это территориальное богатство разместится всего на одном-единственном диске. И отнюдь не DVD, а на самом обыкновенном CD, коих для Baldur's Gate потребовалось пять штук. В довесок на этом единственном диске разместится 54 тысячи(!) фраз из диалогов для нескольких сотен неигровых персонажей.

Пока это вся доступная информация, но тему по-прежнему можно считать открытой. Еще раз не поленимся повторить — **Septerra Core** очень перспективный проект, который, возможно, хотя бы частично восстановит справедливость по части несколько обделенных вниманием «японских» ролевых игр.

СИ

Project Ares

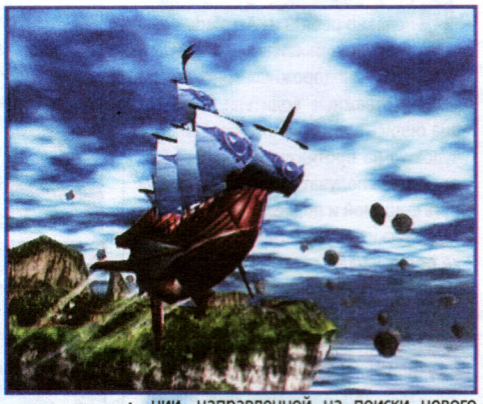
ПЛАТФОРМА:	Dreamcast
ЖАНР:	RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
РАЗРАБОТЧИК:	Sega
ОНЛАЙН:	www.sega.co.jp
ВЫХОД:	2000

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

То, что Sega умеет делать ролевые игры не хуже Square (а, на мой взгляд, во многом и лучше), всем уже давно известно. Начиная еще с дремучих времен Master System`а, на всех ее игровых системах исправно появляются не просто хорошие, но подчас по-настоящему гениальные представители этого жанра от внутренних команд разработчиков. И только последнее время, как известно, компания не радовала своими играми этого направления — только недавно появился Dreamcast, на который, наконец, стало целесообразным выпускать какую-либо продукцию. Последние же блистательные Saturn`овские ролевики, погубленные самой полумертвой приставкой, появились на свет уже достаточно давно, чтобы истосковаться по чему-то новенькому. Sega все понимает и, стремясь укрепить свою новую игровую систему действительно первоклассными играми всех жанров и направлений, делает упор и на RPG. В сотрудничестве с Climax должен родиться Climax Landers, растолканные на скорую руку Sting и ESP уже изваяли Evolution, ну а хваленые «внутренние» все никак ни за что не берутся. И вот на прошедшей в июне New Challenge Conference`99, наконец, было официально объявлено о разработке, наверное, одной из самых потенциально «сильных» интересных RPG, проходящей под кодовым названием Project Ares, созданием которой займется ни кто нибудь, а авторы легендарного игрового сериала Phantasy Star.

Последнее, заметим, уже практически говорит обо всем. Даже если бы мы на данный момент вообще не имели бы ни малейшего представления о содержании игры, это, уверен, не сильно смогло бы повлиять на общую убежденность в бесспорной мощи **Project Ares**, над которым трудятся создатели одних из величайших приставочных ролевых игр современности. По мне так единственное, что способно на данном этапе доставить огорчение в **Project Ares** — это исключительно тот факт, что... вместо него не объявили долгожданную Phantasy Star V, о которой ходили слухи еще, кажется, до появления Dreamcast. По Phantasy Star действительно изголодались — последняя, четвертая часть, появилась давно, в 1994 на Mega Drive. Нам бы хотелось продолжения... Но будем жить тем, что есть. А есть у нас действительно перспективнейший **Project Ares**, судя по всему, обещающий стать настоящим событием в жизни разгоняющейся сеговской консоли. Итак, что же мы все-таки увидим в игре с таким «боевым» названием?

Ну, для начала полностью полигональный и мало на что похожий мир, весьма солидно отличающийся от стандартной фэнтези. Впрочем, все Phantasy Star выделялись этим. Тогда, помнится, создатели игры любили привносить в игру солидную часть футуристичности, создавая совершенно потрясающие картины затерянных в далекой звездной системе планет, огромных космических станций... Это потом Square начала свои эксперименты со sci-fi, сделав уклоны (и сдвиги) в этом направлении чрезвычайно модной фишкой. Ну а раз такое сейчас модно, всем не терпится руками потрогать, то команда ветеранов труда... наотрез отказывается от научной фантастичности, киберпанковости или псевдореализма. Теперь нам придется увидеть нечто совсем другое — своеобразный мир, погруженный в некий аналог эпохи великих открытий, когда Колумбы и Магелланы на своих кораблях бороздили... нет, в **Project Ares** это совсем не океаны. Точнее сказать, не те океаны, в которых вода плещется и рыба плавает, а океаны воздушные. Как эти красавцы-парусники там в воздухе держатся (с помощью магии?), точно сказать не могу, но известно, что в вашей жизни, в жизни вашего героя играют они огромную роль, ведь вы один из членов экипажа такого не совсем обычного средства передвижения, один из участников экспедиции, направленной на поиски нового континента. Необычно. Конечно, летающие корабли встречались нам и в Final Fantasy IV, но там весь антураж был все-таки средневековым, почти стандартно-фэнтезийным (насколько вообще такие выдающиеся игры могут быть стандартными), на **Project Ares**, в общем-то, все было мало похоже. **Project Ares** — игра особая, и в этом можно не сомневаться. Кстати, интересно, почему «проект» получил временное наименование древнегреческого бога войны, может быть за этим что-то скрывается? Или же это простое, случайно придуманное рабочее название, имеющее к сути примерно такое же отношение, как и в случае Project Berkley-Shenmue? Узнаем позже.



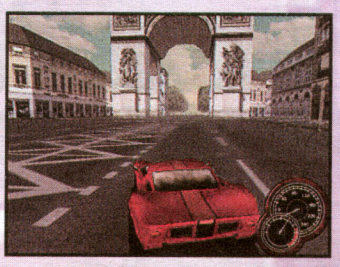
СИ

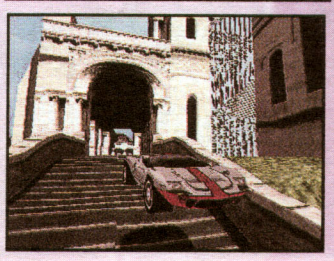
Test Drive 6

ПЛАТФОРМА:	PC, PS, DC
ЖАНР:	аркадные гонки
ИЗДАТЕЛЬ:	Infogrames
РАЗРАБОТЧИК:	Accolade
ОНЛАЙН:	www.accolade.com
ВЫХОД:	конец 1999

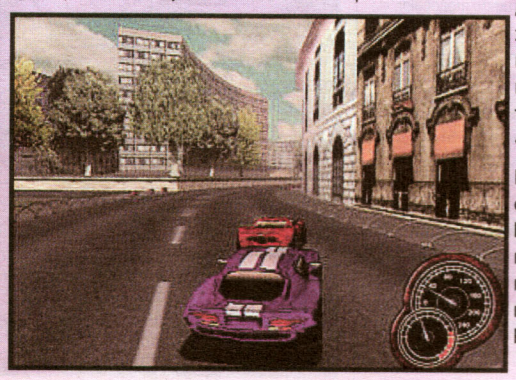
Владимир МИХАЙЛОВ
vagabond@netcity.ru

Интересно, что будет дальше происходить с жанром аркадных гонок? На данный момент самой популярной игрой данного вида на PC была и остается серия Need for Speed (и похоже, останется, учитывая недавно появившуюся четвертую часть — High Stakes). И никто не смог даже пошатнуть этого колосса, хотя попытки предпринимались весьма удачные и, на первый взгляд, довольно многообещающие, но все они заканчивались не то чтобы провалом (в случае создания интересной игры, авторы, как и положено, получали заслуженные лавры), но своей главной цели — «завалить» короля — они не добивались.





Попутно с серией о «Скорости» компания Accolade развивала свою линию гонок — **Test Drive**, в которой удачными можно назвать только первые части, потому что четвертая и пятая напоминали больше мертворожденного уродца, нежели классную игру. Похоже, авторы решили повторить опыт по созданию самой «уникальной» гонки и представили на суд зрителей разрабатываемую шестую часть (о Боже! они что, собираются после каждой неудачной попытки делать новую игру, так и до «мыльной» оперы недалеко). На первый взгляд, она так, ничего себе, но не более! Давайте разберемся, почему.

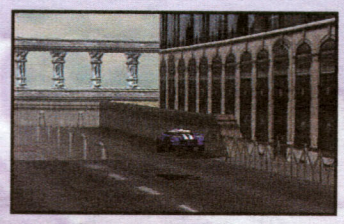


Позвольте мне начать разговор с визуальной части и сразу же отругать разработчиков за жадность или, лучше, за лень. Дело в том, что обстоятельного разговора у нас не получиться по причине отсутствия нормальных картинок из игры. Что же касается тех, извиняюсь за выражение, марок, в количестве пяти штук положенных на сайте, то тут я скажу только одно — если картинку в разрешении 320x240 уменьшить до таких размеров, можно вполне получить довольно симпатичное изображение. Так и здесь (конечно же, разрешение здесь не VGA — иначе можно было бы сразу закрыть тему и никогда больше к этой игре не возвращаться) — не очень-то и поймешь, что там намалевано, хотя на первый взгляд выглядят эти художества довольно неплохо. Но это, повторюсь, лишь первый взгляд, брошенный на отвратительные по качеству «скрины».

Вначале я недаром сравнил серию **Test Drive** с Need for Speed, потому что можно провести очень много параллелей между Hot Pursuit, Road Challenge и шестой частью «драйва». К примеру, обещано, что полицейские будут вести себя вызывающе агрессивно, развертывая на дороге шипы или выставляя барьеры из машин (вам это ничего не напоминает?). Помимо всех вышеперечисленных мер, полиция станет применять вертолеты для более эффективного использования людских ресурсов.

Автомобили смогут деформироваться и ломаться, что, несомненно, приведет к такой неприятной для всех водителей процедуре, как вынужденный ремонт. Естественно, далеко не бесплатный. Деньги можно подзаработать в специальном режиме игры — турнир. Также придется не только менять разбитые стекла и погнутые крылья, но производить модернизацию автомобиля, доводя его технические характеристики до совершенства. Это, кстати, есть и в Road Challenge.

Может быть, **Test Drive 6** сможет переплюнуть своего конкурента только в одном — количестве машин, коих обещается тридцать штук, само собой, лицензированных и с уникальными физическими моделями. Заметьте, это только «обещается»! На деле же все может обернуться лишь поверхностными различиями в управлении (хотя все может быть).



Подводя итог, хочется отметить такую неприятную вещь, как отсутствие оригинальности. Все, что наобещали разработчики, уже есть во многих других играх. Кроме фирменных **Test Drive'овских** нескольких десятков «реальных» трасс, инспирированных различными городами мира, никаких особенностей в новой серии нет. И пока совершенно не ясно, что же сможет обеспечить игре успех, ведь создатели всех игрушек так на него надеются. Возможно, под крылышком (в смысле, под контролем) Infogrames Accolade, наконец-то, вспомнит, как нужно делать классные гонки.

СИ

PC, PS, GB | Test Drive Off Road 3

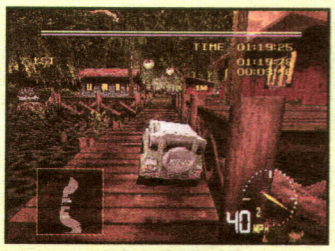
Test Drive Off Road 3

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation, Gameboy
ЖАНР:	автогонки
ИЗДАТЕЛЬ:	Accolade
РАЗРАБОТЧИК:	Accolade
ОНЛАЙН:	http://www.accolade.com/
ВЫХОД:	осень 1999

Вячеслав НАЗАРОВ
master@gameland.ru

Вот и дождались. Относительно недавно ребята из Accolade официально объявили, что третьей части внедорожных гонок быть. Теперь отважные водители, чьи сердца бились в ритме моторов стальных чудовищ на протяжении многих заездов, вновь получат возможность тряхнуть стариной и подвесками своих металлических друзей. Памятуя об успехе обеих частей своего «Теста для водителей в средней полосе России» (на Западе игры вышли под названием Test Drive Off Road 1, 2), разработчики засучили рукава и обещают на этот раз поразить поклонников «абсолютно новой игрой».

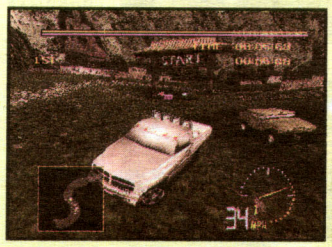
Нововведений в **Test Drive Off Road 3** хватает, а сами они, по заверениям представителей Accolade, будут хватать игроков за нервы, заставляя их захлебываться в адреналине. Специально для третьей части гонок был разработан 3D-движок и «абсолютно новая физическая модель». Эти два



столпа любого гоночного симулятора, органично соединяясь, создают в игре очень приятное окружение. Заезды в **Test Drive Off Road 3** планируется проводить в совершенно антисанитарных условиях: по грязи, слякоти, песчаным и снежным пустыням в любую погоду (дождь, град, смерчи и цунами — самые безобидные из стихийных бедствий в игре). Все окружающая гонщиков реальность будет в высокой степени интерактивна. Преимущественно это проявляется в возможности нести в виртуальный мир разрушения и хаос. Рассекая на хромированных красавцах (о них чуть ниже) поля и веси, игроки смогут по старой русской традиции не утруждать себя поисками объездных путей, а смело мчаться сквозь самые различные препятствия и барьеры. Что может быть лучше, чем на полной скорости влететь на кактусовое поле и, подавив целый выводок юных кактусов, выскочить за ограждение, попутно ломая столетние дубы? Кстати, такое поведение в **Test Drive Off Road 3** просто необходимо — только прорываясь сквозь дорожные заслоны и колеся по целине, можно добраться до новых неизведанных гоночному миру территорий.

Однако события будут происходить отнюдь не на фантастических планетах и не в волшебных Вселенных. Все 15 трасс, которые имеют место быть в игре, представляют собой совершенно реальные территории. Это и болота Нью-Орлеана и Луизианы, и покрытые снегами величественные вершины Тибета, и сельские районы Вермонта и многие-многие другие места.

Кататься по таким трассам могут только избранные. Или только на избранных автомобилях. Всего в **Test Drive Off Road 3** будут присутствовать 30 внедорожных автомобилей, на чье использование в игре разработчики уже выкупили пакет лицензий. Несомненно главной звездой гонок станет дитя AM General — знаменитый Hummer. Помимо него водители смогут выбрать не менее достойные автомобили: Dodge Ram V12, Dodge T-Rex, Ford Explorer, Ford F150, Saleen Explorer, Chenowth Fast Attack Vehicle, Jeep Wrangler и грозу российских дорог



Jeep Grand Cherokee.

В **Test Drive Off Road 3** все транспортные средства можно будет сколь угодно тщательно настраивать для заезда на каждой новой трассе, что не может не радовать настоящих спортсменов. Очевидно, что нельзя одержать победу на узких тропинках гор Тибета и в широких полях техасщины, управляя автомобилем с одной и той же подвеской, коробкой передач и одинаковой резиной. Кроме этого, в игру планируется ввести большое количество дополнительных приспособлений для улучшения ТТХ машин, дабы облегчить тяжелую долю водителей.

Test Drive Off Road 3 будет выпущена осенью-зимой сего года и она имеет все шансы стать ярким событием на виртуальной автомобильной арене. Ведь в Accolade знают, что значит быть настоящим гонщиком...

СИ

Trans Am Racing '68-'72

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	автосимулятор
ИЗДАТЕЛЬ:	GT Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	Engineering Animations Inc.
ОНЛАЙН:	http://www.gtinteractive.com/
ВЫХОД:	осень 1999

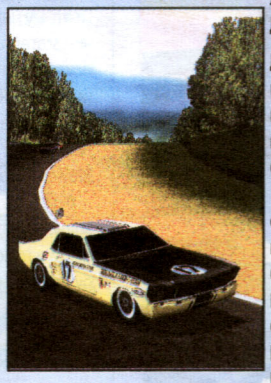
Вячеслав НАЗАРОВ
master@gameland.ru

Нашей целью является создание гоночного автосимулятора, который в полной мере отразит всю суть великих соревнований **Trans Am Racing**. Скорость, азарт, дуэли на трассах — все это мы хотим привнести в нашу новую игру,» — заявил глава проекта Адриан Пенн.

Как давно это было... Почти 30 лет назад. Давайте слегка окунемся (чтобы совсем не вымокнуть) в историю и взглянем на эти времена. Конец 60-х — начало 70-х годов... Знаменитый фестиваль Вудсток, sex, drugs & rock-n'-roll, бойня во Вьетнаме, шпионские игры... Но помимо ужасов холодной войны те времена породили великолепный ряд автомобилей, безумно любимых мною и многими другими ценителями прекрасного: огромных хромированных красавцев, зубров шоссе и мастодонтов хайвэев. Конечно, речь идет о знаменитых Шевроле, Фордах, Понтиаках, Кадиллаках, Плимутах и еще великом множестве шедевров автомобилестроения.

Почувствовав волну ностальгии по старым добрым монстрам с двигателями внутреннего сгорания огромных объемов, Engineering Animations Inc. совместно с GT Interactive решили создать «новый шедевр в мире автосимуляторов», как скромно заявляют сами разработчики. Как следует из названия, готовящаяся игра будет посвящена гонкам Trans Am Racing, устраиваемым в те далекие годы организацией SCCA (Sports Car Club of America). Состязания были чрезвычайно популярны, и в не малой степени этому содействовало то, что спортивные автомобили выглядели один в один со своими серийными братьями (это сейчас некоторые модели, например Ford, можно увидеть только на гонках NASCAR или им подобных мероприятиях). И люди имели возможность купить такую же машину, на какой побеждал их любимый гонщик, и, сняв с нее глушитель, резво носиться на ней по улицам скучных американских городов. Многие автопроизводители, вложившие огромные средства в **Trans Am Racing**, даже сбывали свои механические повозки под лозунгом: «Выиграл в воскресенье, продается в понедельник!»

Для создания визуальной стороны знаменитых соревнований разработчики используют Direct Model 3D Engine, позволяющий добиться впечатляющих результатов, что очень хорошо видно на скриншотах. **Trans Am Racing '68-'72** не будет требовать в обязательном порядке 3D-акселератора, но надо ли говорить, что без него игра станет несколько несимпатичной? Тем более, что в режиме программного рендеринга любители острых ощущений не смогут восхититься самыми разнообразными световыми эффектами, пылью, летящей из под колес автомобилей, дымом от горящих покрышек, паром, вырывающимся из радиатора... Да мало ли красот и чудес можно увидеть на таких солидных состязаниях? Очевидно, что наблюдать за ними придется при помощи виртуальной камеры, которая в **Trans Am Racing '68-'72** имеет четыре режима. Первый позволяет взглянуть на гонки с высоты птичьего или, точнее, вертолетного полета. Второй — приближает камеру практически вплотную к машине, и борьба за чемпионские титулы ведется с видом от третьего лица. Следующим режимом являются «глаза водителя», которые постоянно бегают (слава Богу, в переносном смысле): они смотрят по сторонам, обращая внимание игрока на различные мелочи вроде поворотов, столбов, выбежавших на трассу детей и прочей ерунды. Выбрав четвертый вариант, игроки смогут наконец-то начать борьбу, радуясь виду от первого лица. В первую очередь порадоваться придется 3D-окружению в кабине, сверхточно отражающему особенности каждого конкретного автомобиля. Но даже не это самое главное. Сидя в водительском кресле, гонщики могут включить режим «тряски головы». Что это такое, ясно из названия. Для тех же, кто знает автогонки только по компьютерным играм, поясню несколько моментов. Дело в том, что, переходя определенный скоростной барьер (а на наших дорогах он удивительно низок), находящиеся в машине камикадзе начинают ощущать своим телом каждую кочку и ямку. Это выливается в непроизвольную тряску головы, рук и остальных конечностей, а также во вполне осознанные комментарии на местном диалекте по поводу умственных и физических способностей дорожных работников. В **Trans Am Racing '68-'72** было решено ограничиться лишь первым: дерганье и бултыхание виртуальной головы/камеры во время заезда создают непередаваемые ощущения (на первый раз разработчики рекомендуют ставить тазик рядом с монитором). Что касается второй (ругательной) реакции, то с ней и у самих российских игроков не возникнет никаких трудностей.



В **Trans Am Racing '68-'72** разработчики огромное внимание уделили физической модели. «Динамика машин в игре просто изумительна,» — скромно признался Адриан Пенн. Программисты Engineering Animations Inc. обещают, что игра будет по-настоящему трехмерной. Например, при русском стиле езды автомобиль будет постоянно кувыркаться и кататься по трассе, разбрасывая вокруг себя битое стекло от пустых бутылок. Резкий тормоз — и перед машины ныряет вниз; «тапку в пол» — и стальной гигант рвется ввысь, но весьма сильно рискует сжечь резину... Одним словом, веселье обеспечено.

Хотя позвольте! Какое веселье на гонках без столкновений и схваток между отважными водителями? И об этом позаботились разработчики. Их главной гордостью в этой части игры стала система столкновений, которая оценивает повреждения в реальном времени. То есть в **Trans Am Racing '68-'72** не существует заранее запрограммированных аварий: каждое ЧП будет совершенно уникальным. Каждый элемент модели гоночного автомобиля обладает своими собственными параметрами гибкости, поэтому деформируются они в соответствии с силой удара. То есть машина корежится так, как это происходило бы на настоящих соревнованиях. И если столкновение произошло на небольшой скорости, то все может закончиться небольшой царапиной на бампере, но если игрок, летя на крейсерской скорости, не заметит открытого канализационного люка, то последствия будут весьма печальны, и даже бригада на пит-стопе не сможет помочь...

В **Trans Am Racing '68-'72** все события будут разворачиваться на 12 трассах, которые служили домом родным для гонщиков и их команд с 1968 по 1972 год. Среди них и Road America, и Bridgehampton, и Lime Rock, и даже Mount Tremblant вместе с Mid-Ohio. Хотя многих из них уже не существует, дизайнеры постарались с максимальной точностью воспроизвести каждый метр дорожного покрытия и прилегающих территорий. И, вполне возможно, им это удалось, ведь разработчики использовали огромное количество старых фотографий, кинохроник соревнований и устных народных преданий. В качестве консультанта к проекту даже подключили бывшего гонщика Дэвида Тома.

Для таких замечательных трасс и машины нужны соответствующие. Поэтому в игре будут представлены 13 дорожных монстров, одни названия которых внушают благоговейный ужас: Pontiac Tempest GTO, Chevrolet Camaro, Ford Mustang, Cuda, Firebird, AMC Javelin, Ford Mustang Coupe, Chevrolet Camaro, Challenger и Boss Mustang FB. Многие машины представлены в нескольких модификациях, которые существовали в разные годы. Каждый из автомобилей может быть полностью настроен и отлажен: игроки имеют возможность выбрать любую модель резины (хоть с усиками, хоть с пупырышками), отрегулировать рессоры, разобраться с коробкой передач и великим множеством других вещей, в которых я ничего не понимаю. Но если вы не захотите испытать себя в роли механика-новатора — ничего страшного, так как в **Trans Am Racing '68-'72** разработчики включат режим «расслабленного реализма» (Relaxed Realism), который позволит покататься на уже отлаженной машине, правда, с некоторой потерей игровой динамики.

К сожалению, нефтяной кризис, потрясший мир в 70-ые годы, положил конец замечательным соревнованиям серии **Trans Am Racing**, но воспоминания о них до сих пор живы. И, значит, можно сделать так, чтобы эти гонки существовали вечно. Например, в **Trans Am Racing '68-'72...**

СИ

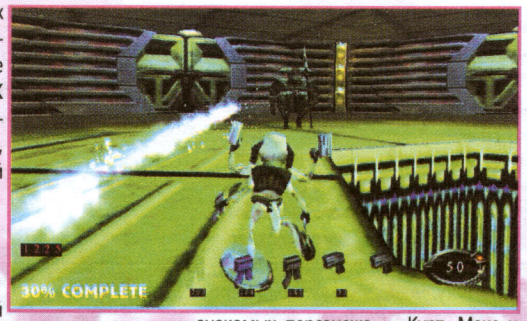
MDK2

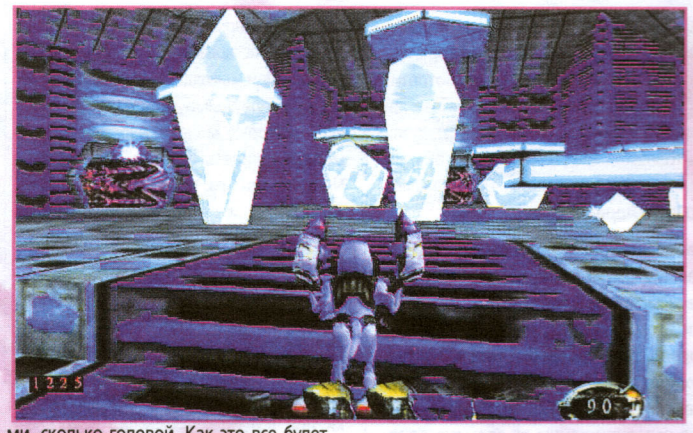
ПЛАТФОРМА:	PC, Dreamcast
ЖАНР:	3D action
ИЗДАТЕЛЬ:	Interplay
РАЗРАБОТЧИК:	BoiWare
ОНЛАЙН:	http://www.mdk2.com
ВЫХОД:	осень 1999

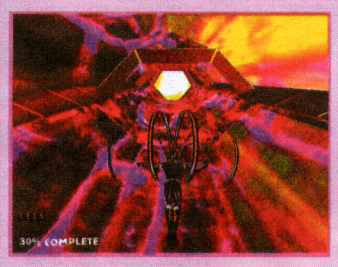
Юрий ПОМОРЦЕВ и Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

Три, всего три буквы, за которыми скрывается признанный столп в жанре 3D action. Игра, которая доказала, что задорный эпатаж и вызывающая броскость могут на корню изменить устоявшиеся представления о «классике жанра» при условии, что они выполнены с изяществом и толком. Итак, **MDK** — проект на все сто своеобычный и оригинальный. Собственно, сюрпризы начинаются прямо с названия, которое до сих пор еще не получило официальной расшифровки. Пока более-менее признанным вариантом можно считать «Murder, Death, Kill», но помимо него блистали и другие вариации, подчас носившие параноидально-бредовый характер. Скажем, как вам ласкает слух «Moscow Destroys Kremlin» или «Major Displays Kinkiness?..»

Но дело, конечно, не столько в аббревиатуре, сколько в уникальной стилистике игры. Чего стоит задорная бесшабашность, сродни той, что присутствует в фильмах Тарантино, когда убийство не рассматривается как страшное преступление и тяжелейший психологический акт, а возводится в ранг обычного явления, нередко сдобренного черным юмором. Или ошеломительный дизайн уровней, которые выполнены в очень ярких красках и тонах, но при этом не выглядят ни аляпистыми, ни гротескными. И еще море мелких приятных частностей, которые все вкупе делали **MDK** беззаботной, динамичной и, главное, чертовский веселой игрой.







И ШВЕЦ И ЖНЕЦ...

На самый первый взгляд кажется странным, что сиквел к **MDK** разрабатывает не Shiny Entertainment (создатели оригинальной игры), а хорошо знакомая команда BioWare, снискавшая недюжую известность за свой мегапопулярный Baldur's Gate. С трудом верится, что после досконального изучения нюансов жанра RPG можно лихо переключиться на принципиально иной жанр и при этом не потерять в качестве. И, тем не менее, дело обстоит именно таким образом; а все оттого, что компания уже имеет опыт по созданию игр в жанре action. Два года назад BioWare выпустила роботосимулятор Shattered Steel, который не был ни на грамм революционным, но представлял собой игру качества выше среднего.

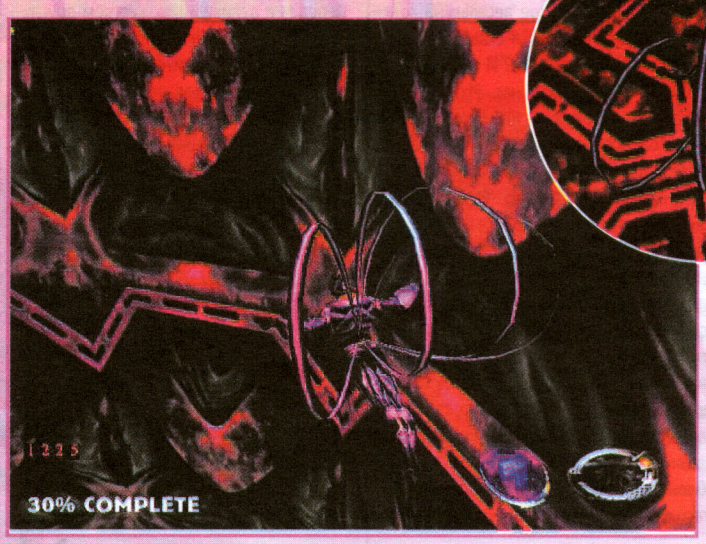
Вот и получается, что компания, известная в первую очередь как разработчик ролевых игр, оказывается неплохо себя зарекомендовала и на стезе action. Поэтому неудивительно, что когда рабочие материалы по проекту **MDK2** были показаны представителям из Interplay (издатель первой части игры), то те приняли их «на ура» и дали зеленый свет на разработку сиквела. При этом ребята из BioWare поддерживали, поддерживают и будут поддерживать прочную связь с Shiny, дабы, как они выразились, «перенести в целости и сохранности атмосферу игры и ее тонкий антураж».

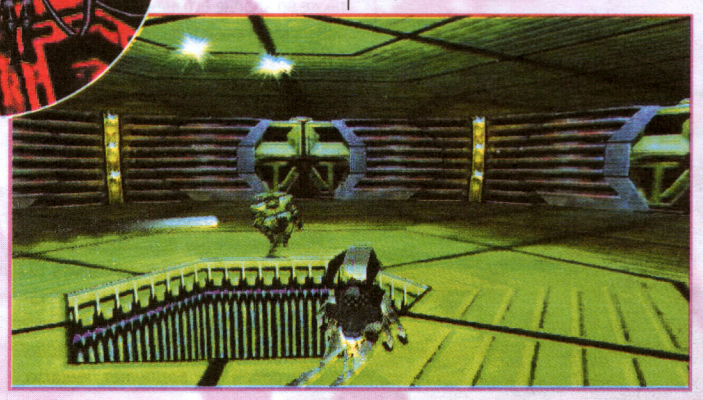
СЛАДКАЯ ТРОИЦА

Медленно, но верно BioWare подливают информационного масла в огонь масс-медиа и всячески разогревают интерес к своему проекту. Делают они это на редкость профессионально, выдавая минимум конкретизированных фактов и максимум эфирных намеков.

На данный момент известно, что в **MDK2** останутся три хорошо знакомых персонажа — Курт, Макс и Доктор Флюк Хавкинс (он же Хокинс, и если хотите, Гавкинс). На всякий случай напомним, что Курт — бесстрашный протеже экстравагантного дока, сам док — завернутый на науке ученый-атомщик, а псинка искусственного происхождения по кличке Макс — их общий любимец... Впрочем, чтобы полюбить такое создание нужно обладать очень любвеобильным сердцем и железными нервами — не всякий сможет проникнуться нежными чувствами к шестилапой лохматой громиле, способной стрелять сразу с четырех стволов, попыхивая при этом крепкой кубинской сигарой!

Итак, все три персонажа останутся и, более того, станут доступны для выбора. Другими словами, отдуваться за все передовое человечество перед агрессивными инородцами будет не только Курт, как это было в оригинальной игре, но и Макс с Флюком. При этом Курт будет использовать тактику спецназовца, действуя преимущественно тихо, скрытно и быстро; Макс воплотит собой образец грубой силы и небывалой огневой мощи (благо шесть лап это позволяют); ну а «яйцеголовый» док Флюк будет сражаться с агрессорами не столько руками, сколько головой. Как это все будет работать? Разработчики делятся следующей информацией: у Курта по-прежнему останется знаменитая снайперская винтовка (которая когда-то была ноу-хау **MDK**) и не менее знаменитый ленточный парашют, к которым добавятся некое хитроумное маскировочное устройство, позволяющее незаметно передвигаться среди врагов, а также оружие, стреляющее по кривой траектории (кажется, новое ноу-хау), т.е. с помощью которого можно выбить дух из противника, притаившегося за углом или изгибом здания. На Полиграфа Полиграфовича Шарикова от BioWare навесят уйму вооружения, включая стволы с «сюрпризами». Что за сюрпризы такие? Увы, ничего конкретного сказать пока нельзя. Ну а Флюк Хавкинс, как уже говорилось, будет давить врага интеллектом, используя в основном различные мудреные взрывные устройства и создавая смертельные штучки (например, карманную черную дыру или миниатюрную атомную бомбу с кумулятивным эффектом) путем соединения всевозможных собранных предметов. Кстати, сами девелоперы намекают, что наиболее экстравагантное оружие будет именно у дока. Что же, каков сам, такой и арсенал.





Окончательно получается следующая картина: три различных персонажа — три различных стиля игры. Туда, куда не сможет проскользнуть ловкий Курт или проложить дорогу могучий Макс, легко проникнет головастый ученый, и наоборот во всех возможных вариантах... Прямо Alien vs Predator получается!

Движок для MDK2, носящий название Omen, разрабатывался BioWare на протяжении двух последних лет. Ребята умышленно пошли на вложение труда в такую разработку, а не на покупку готовенького engine, так как ни один из существующих движков их не устраивал. «Да и дорогое это удовольствие», — в порыве откровенности сообщают они. Системные требования, заявленные в спецификации и применимые к MDK2, выглядят следующим образом: Pentium 200; 32Mb оперативной памяти; трехмерный акселератор (используется OpenGL); 4x CD-ROM; 300Mb на жестком диске при полной инсталляции; модели персонажей содержат 800 полигонов и создаются в Lightwave 5.5 и 3D Studio MAX, а затем переносятся в игру с помощью специального plugin'а; поддерживаемые эффекты — световые блики, альфа-каналы, цветное освещение, тени, анимированная архитектура и др.

Судя по всему, реально по качеству графики MDK2 на PC будет заметно уступать версии для Dreamcast (кстати, в продажу поступит сначала именно приставочная версия и лишь спустя некоторое время — компьютерная; такова маркетинговая политика Interplay), так как по заявлению разработчиков «для достижения эквивалентной графической производительности требуется компьютер с процессором PIII и ускорителем Riva TNT2». Сравните это с заявленными требованиями.

MORE DESTRUCTIBLE KILLING

Говорить об оружие и противниках пока рано, так как до сих пор эта информация не анонсируется. Известно только, что монстрья будет 20 разновидностей, плюс особо крутые твари, коими оканчивается каждый из девяти гигантских уровней игры. Действия будут разворачиваться на земле, в космосе (уж не на «Джиме Дэнди» ли?) и в далеком мире чужаков. Что же, приятно, что тройка смельчаков перешла из глухой обороны в активное нападение.

Сюжет **MDK2** тоже держится в секрете, а быть может еще просто не доведен окончательно до ума. Идея же его заключается в следующем — Земля отбивает вторую волну атаки инопланетных агрессоров.

В разряд досадных неприятностей влезло полное отсутствие поддержки многопользовательской игры в каком бы то ни было виде. Быть может это очередной хитрый ход парочки Interplay и BioWare, которые упорно твердят об отсутствии multiplayer в релизе, а потом все же быстренько реализуют его под одобрительный вой восторженных гейм-масс (вспомните Baldur's Gate). В итоге популярность растет на совершенно пустом месте. Но в случае с **MDK2**, похоже, мультиплейера действительно не будет, так как все силы разработчиков брошены на создание отточенного до совершенства одиночного режима. Обидно донельзя, так как уж очень было бы весело заставить ушастого многолапого пса поохотиться за своими создателями и вкрадчиво объяснить, что у собаки должно быть четыре, а не шесть лап...

СИ

UNREAL MISSION PACK: RETURN TO NA-PALI

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D-Action
ИЗДАТЕЛЬ:	GT-Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	Epic Games и Legend Entertainment
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-166, 32 MB RAM
ОНЛАЙН:	www.unreal.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Unreal

Леонид РУСАНОВ

Если вам не безразличен Unreal, вы непременно найдете Return To Na Pali весьма интересной и привлекательной.

Продолжение не может быть лучше оригинала». Все мы слышали эту расхожую формулу и все мы в той или иной степени с ней согласны. Да и попробуй тут не согласиться, когда подтверждения этому мы можем видеть практически ежедневно, и отнюдь не только в одной лишь области компьютерных игр. Это судьба, неумолимый закон природы. Максимум, на что может рассчитывать какой-нибудь **mission pack** или сиквел — это быть НЕ ХУЖЕ оригинального творения. А бывает это, надо заметить, очень не часто. Тем приятнее бывает лишний раз увидеть весьма достойный «довесок» к игре, мало в чем уступающий ей самой.

С триумфальным выходом на орбиту планеты **Na-Pali** ваши злоключения отнюдь не закончились. Вас подобрал большой земной крейсер, который по не вполне счастливому для вас стечению обстоятельств как раз и направлялся к этой чудной планетке. Дело в том, что некоторое время тому назад туда же грохнулся земной космический корабль. Нетнет, совсем не тот, что вы подумали. Не ваш родной Vortex и не огромный Isv-Kran, а некий Prometei, в котором, помимо некоторого количества людей, находилось еще и некое весьма и весьма важное устройство, имеющее отношение к какому-то сверхсекретному оружию. Ради возвращения этой штуки военное ведомство не поленилось организовать к злосчастной планете целую экспедицию!

Любителям 3D-шутеров хорошо известна легкость, с которой морпехи расстаются с жизнью. Глядя на то, как непринужденно они это делают, трудно предположить, что в глубине души все эти отважные ребята — большие жизнелюбы. Да-да, поверьте: они очень любят жизнь и горько сожалеют, когда им приходится с ней расставаться! Вы, должно быть, уже догадались, к чему идет дело. Вам, как специалисту, будет вежливо предложено вернуться на планету и добыть столь сильно интересующее военных устройство. Естественно, в обмен на полное прощение всех ваших прежних грехов. Вы все еще раздумываете? Соглашайтесь, да побыстрее: аргументы морских пехотинцев бывают очень убедительны.

Но это-то еще полбеды. Как только устройство будет вами найдено — бравые морские пехотинцы немедленно спустятся с небес, дабы его у вас изъять, а вас самих, соответственно, — за ненадобностью «зачистить». Что означает, что вам придется еще немного пострейфиться и пострелять.

ДОСТОИНСТВА

Качественные миссии, далеко продвинувшийся сюжет, фирменные Legend'овские выкрутасы.

НЕДОСТАТКИ

Полное отсутствие технических усовершенствований в игре, которой исполнился далеко не месяц.

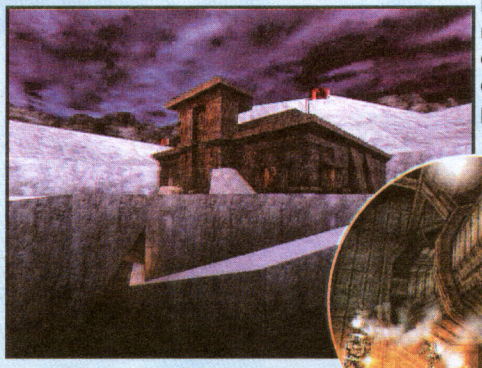
РЕЗЮМЕ

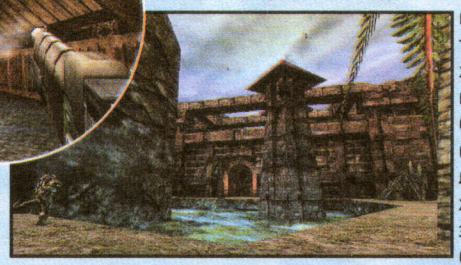
Запоздавший, но очень достойный expansion pack.

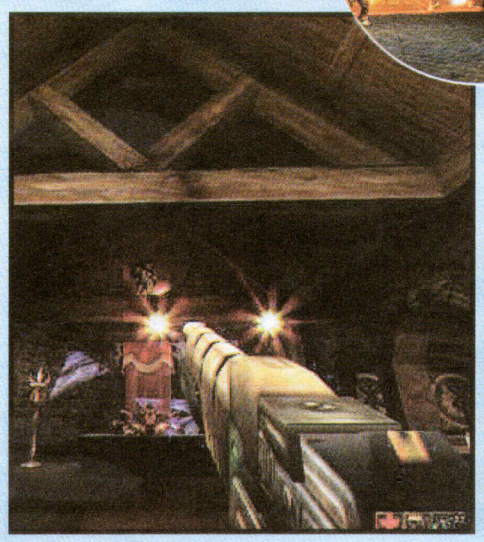
7.0

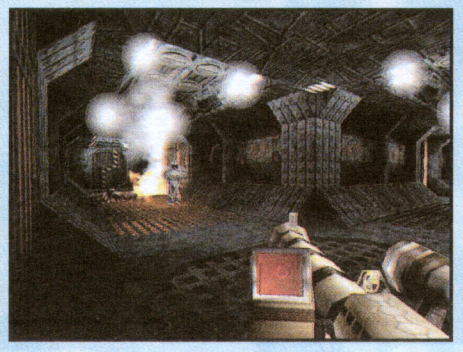
2	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
2	GAMEPLAY
0.5	ORIGINALITY
0.5	ADDITIONS

Будучи большим поклонником Unreal-a, автор этих строк изначально относился к **Return To Na-Pali** с изрядной долей скепсиса и настороженности. Я никак не мог предположить, что мое предубеждение будет рассеяно без следа уже на самых первых уровнях игры.









Первое и самое главное: **Return to Na-Pali** очень органично сочетает в себе традиционный дух оригинального Unreal-a и свой собственный, новый. Это следует признать большой победой разработчиков. Мне трудно выразить в словах, что именно я имею в виду: восприятие и переживание подобных вещей происходит обычно на невербальном уровне, уровне чувств, эмоций. Просто играйте — и, я уверен, вы меня поймете. Стиль RNP знаком до боли и в то же время неожиданно нов. Временами с удивительной остротой накатывают ощущения годичной давности: чувство потерянности в этом огромном, прекрасном и бесконечно чужом мире, первая и едва не ставшая последней яростная схватка, первая радость над телом первого поверженного Skaarj-a. Все так же и одновременно совершенно не так. Приблизительно оценить численность противника стало, к примеру, совсем затруднительно: подавляющее большинство монстров изначально очень грамотно спрятано за различными углами, каменьями, большими ящиками. Это приводит к тому, что неожиданные нападение в RNP происходят заметно чаще, чем в оригинальном Unreal-e. Что, безусловно, не может не радовать истинных ценителей острых ощущений. Дизайн и архитектура уровней неуловимо иные. Похоже, между прочим, что ребята из Legend Entertainment всерьез решили поэксплуатировать попавший в их руки движок на полную катушку: практически все карты игры имеют огромные размеры. Трудно сказать, хорошо это или плохо. Во всяком случае, справедливости ради следует заметить, что это далеко не всегда оправдано. Нелинейность возросла пропорционально геометрическим размерам карт: нередко оказывается возможным закончить уровень, не исследовав по-настоящему и одной его пятой части! Это создает ощущение правдоподобности, убедительности окружающего мира: игрок теперь имеет заметно бОльшую свободу выбора. Любители статистики могут тщательно исследовать и зачищать все закоулки гигантских карт; те же, для кого главное — быстро пройти игру, могут ловко пробежать уровень за каких-нибудь пять минут.

Музыка в игре частично новая, частично старая. Полностью сохранено то замечательное атмосферное единство между музыкой и миром, что так радовало нас в Unreal-e. В **Return To Na-Pali** музыка — это по-прежнему половина геймплея.

В целом новое оружие, на мой взгляд, нельзя назвать удачным. Вряд ли можно спорить с тем утверждением, что одно оружие в игре никогда не должно дублировать другое. Здесь я имею в виду не внешний вид той или иной пушки, а ее, так сказать, действие и способ использования. Альтернативная стрельба из GrenadeLauncher-a — вот единственный действительно новый прием в RNP, заслуживающий освоения. Первый способ стрельбы из этого же оружия полностью повторяет гранатометание из старого доброго EightBall-a, да притом еще и с отсутствием очень полезной способности последнего извергать из себя по несколько гранат за один раз. RocketLauncher — тот же Eightball, только немного более быстрый, и опять-таки лишь с одиночной стрельбой. Combat Assault Rifle в первом режиме стрельбы мало чем отличается от традиционного MiniGun-a, что же касается альтернативного выстрела из CAR, то для использования в реальной игре он, мягко говоря, малопригоден. Слава Богу, что старое оружие Unreal-a в новой игре было сохранено полностью.

Новые враги удались разработчикам намного лучше нового оружия. Пауки, конечно, должны рассматриваться скорее как детали окружающего игрока интерьера, чем монстры. Выглядят они, конечно, весьма почтенно, а вот дерутся — просто из рук вон. Никакой реальной опасности Пауки в RNP не представляют.

На протяжении всей игры я принципиально не убивал этих гадов ничем иным, кроме Dispersion Pistol: тратить на пауков более ценную амуницию показалось мне совершенно безрассудным и расточительным. А вот два других монстра — существа серьезные. В прежнем Unreal-е нашими действительно достойными противниками являлись лишь различные модификации Skaarj-ей. Теперь к этим зверям добавились сразу две новых напасти: Ящерицы и Морпехи. Первые отличаются скоростью и стремительностью своих атак, а также тем, что имеют очень скверную привычку нападать стаей. Трех маленьких Ящериц вполне достаточно, чтобы быстро отправить не подготовленного ко встрече с ними игрока в мир иной. Что же касается Морпехов, то это — самые настоящие боты. Скорость их перемещений по сравнению с таковой у ботов несколько занижена, но этим различия между ними и исчерпываются. Боты, то есть Морпехи, грамотно стрейфятся, метко стреляют, даже воруют у вас из под носа столь необходимое вам здоровье! Последний момент показался мне наиболее примечательным. Вот это действительно стоящая игра! Давно я мечтал о таком человечном поведении противников в сингле!

В **Return To Na-Pali** нашему вниманию предложено несколько новых видов сетевой игры и ботматча. Я не буду их подробно описывать. Скажу лишь, что все они довольно любопытны и по крайней мере заслуживают ознакомления.

Подводя итог, скажу, что **Return To Na-Pali** — очень неплохой и профессионально сделанный Mission Pack, являющийся, по сути дела, новой и вполне самостоятельной игрой. Если вам не безразличен Unreal, вы непременно найдете игру **Return To Na Pali** весьма интересной и привлекательной.

СИ

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D-Action
ИЗДАТЕЛЬ:	Interplay
РАЗРАБОТЧИК:	Outrage Entertainment
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,
ОНЛАЙН:	http://www.interplay.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Descent

Descent III

Старший опер GOBLIN
goblin@online.ru

Классическое во всех смыслах продолжение классической же в тех же смыслах серии. Больше, красивее, и чуть оригинальнее.

Была когда-то такая игра, называлась DOOM. Многие, наверно, про такую слышали, да? Кто не слышал, поясню: хорошая такая была игра. Надо было там бегать и стрелять по всему, что шевелится. И так этот процесс всех увлекал, что народ вовсе прекращал смотреть по сторонам и кроме этого самого DOOM что бы то ни было замечать. Что есть в корне неправильно. Внимательно озираться надо постоянно.

Зачем? А затем, что, вытаращившись на что-то одно, можно запросто пропустить что-нибудь другое, не менее интересное. К сожалению, народ пропускает очень многое. Вот и в те страшно далекие времена, целых четыре года назад, публика без должного энтузиазма восприняла мощную игрушку под названием **Descent**.

ДОСТОИНСТВА

Отличный мощный движок, оригинальное построение уровней.

НЕДОСТАТКИ

Избавить игрока от клаустрофобии создателям Descent никак не удается.

РЕЗЮМЕ

Все тот же Descent, но третий. И адаптированный к современным технологиям.

8.0

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

В **Descent** мы не бегали по затхлым подвалам с винтарем в потных руках. В **Descent** мы летали на маленьком, увешанном оружием кораблике, но при этом тоже стреляли по всему, что шевелится. Но в то время как в DOOM мы бегали по плоской как сковородка поверхности, изготовленный фирмой Parallax Software, движок для **Descent** позволял двигаться в любом направлении: вверх-вниз-вправо-влево-вперед-назад, да еще и под разными углами. По тем временам это было настолько революционное достижение, что не многие смогли им овладеть. Предоставленные степени свободы кружили голову не только в переносном, но и в прямом смысле. Пристегивание к стулу не помогало, равно как и прием противотошнотных таблеток.

Именно возможность свободного полета привела к тому, что справились с ней немногие. Человек в свободном полете разом терял ориентацию и уже через две минуты не мог сообразить, где он находится и что должен делать. Добавьте сюда свирепый искусственный интеллект противников, справиться с которым было непросто даже людям далеко продвинутым по стезе беспощадной стрельбы и безумного маневра, и судьба замечательной игры оказалась практически предрешена. Нет, я не говорю о том, что у **Descent I & II** не было поклонников. Как раз наоборот: были. И было их много. Их и сейчас много. Но не столько, сколько могло бы быть, будь играющая общественность хоть немного ловчее и сообразительнее.

Радовало одно: контора Parallax Software про нас не забывала. Через год они порадовали нас продолжением — игрой **Descent II**. А потом на три года наступила тишина. Parallax Software сотрясали внутренние катаклизмы, в результате которых от нее отпочковалась фирма Outrage Entertainment. Все эти три года никто не сидел сложа руки, Outrage старательно ковала оружие победы. И вот третьего дня мой электронный болван принял в свое чрево первый диск из двух долгожданного **Descent 3.**

НАЧАЛО

Честно говоря, мультик меня порадовал не сильно, ибо не люблю я таких по уши деревянных людей с прикрученными сбоку руками. На Буратино вроде не похожи, а вообще — полная копия старого дуболома или глиняной куклы. Ладно, иллюстрации пропускаем — в пролетарскую суть вникаем.

Третья часть родоначальника всех 3D-space shooter'ов начинается там, где заканчивается вторая. Приятно видеть, что начатое тобой дело не заброшено на фиг неблагодарными потомками, а нуждается в срочном завершении и при этом — с твоим непосредственным участием. То есть нам изначально намекают: пацаны, тут есть сюжет! И ведь не обманывают! Он и впрямь есть. Не буду расписывать, что там и как, но вообще действие сильно отличается от того, что было в двух первых частях, и того, что многих так раздражало: сначала поисков дверей, а потом — ключей соответствующих расцветок. Нет, сам я играл спокойно, но такие новшества не могут не радовать.

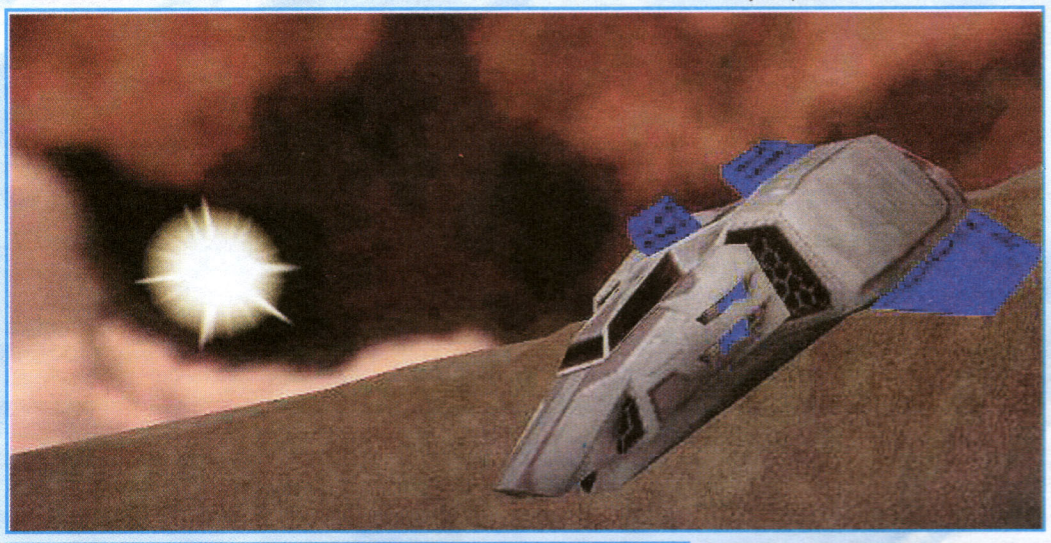
Для игры фирма Outrage построила новый графический движок под названием Fusion Engine. Новый движок спокойно держит как душные туннели под землей, так и открытые пространства снаружи. Сбылись мечты клаустрофобов — нас выпустили на свежий воздух! И я не заметил большой разницы между тем, как разворачивается действие внутри и снаружи. Все идет отлично и там, и тут. Хотя при условии подключения всех фич машина, безусловно, нужна могучая. А кто сказал, что она у меня плохая? Так что бежало все просто прекрасно. И, начиная с разрешения 800*600, игра выглядит просто чудесно, ибо движок воистину хорош.

Сладострастно урча, я нырнул в опции. И каковы же были мои изумление и радость, когда в контроллерах была обнаружена мышь, а при ней — mouselook! Не веря собственным глазам, включил и попробовал: полный атас! Рулится так, что сердце поет — почти что Quake! Дело в том, что в старых играх мышь рулила так же, как и джойстик, то есть корабль был неповоротлив. Хихикнув про себя, я сразу поставил жирный крест на любителях навороченных джойстиков, ибо ни один из них не может сравниться с простенькой мышкой. Оказалось — поторопился, но про это — потом.

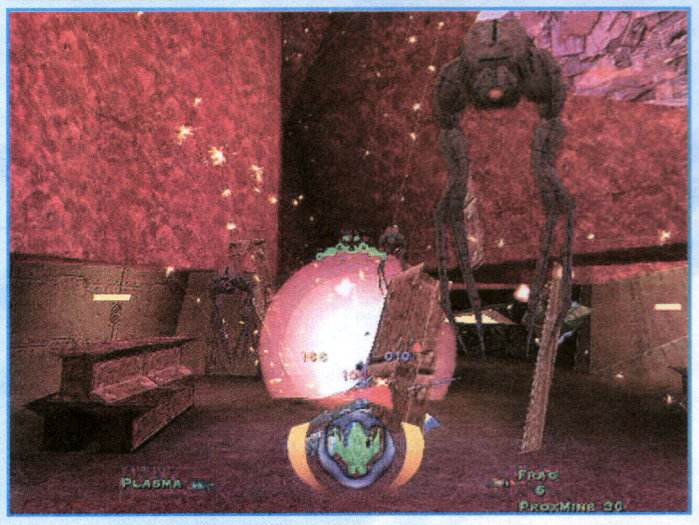
И — вот он, наш маленький, но жутко смертоносный крылатый монстреныш! Берусь за мышь и приступаю к ликвидации. И, доложу я вам, как же это круто! Машина «слушается руля» безупречно, прицел наводится мгновенно, разворот на месте — не то чтобы молниеносный, но очень быстрый (на фиг всю эту «физику», с ней играть неинтересно)! Движение — прекрасное, летает кораблик отлично, а при включенном «форсаже» вообще несешься так, что уши к башке прижимает. Отключив богомерзкое автовыравнивание, я помчался на поиски противников.

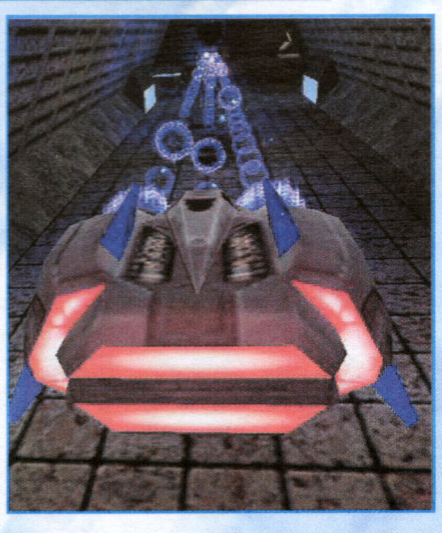
ГРАФИКА

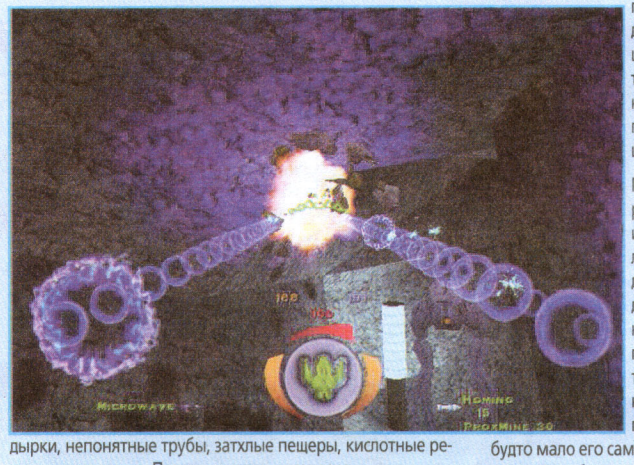
Первое, что бросается в глаза — это качество изображения. Здорово. Просто здорово. Количество настроек приводит в священный трепет. Глядя на экран, сразу понимаешь, что денежки на TNT были потрачены не зря! Переходы из подземных туннелей к открытым пространствам (то место, где переключаются движки) действительно незаметны. Хотя внедрение всех этих прелестей закономерно ведет к одному — к чудовищным системным запросам. Но ради того, что нам выдали, стоит поднапрячься.



Скажу честно: хоть способности движка и преподносятся как революционный прорыв, открытые пространства на меня большого впечатления не произвели. В шахтах гораздо интереснее и страшнее. Уровни сделаны грамотно, запутано и наворочено все на совесть. Бесконечные туннели, тайные







дырки, непонятные трубы, затхлые пещеры, кислотные реки — много всего. Поэтому летать интересно.

ЗВУК

Второе, на что обращаешь внимание после волшебной графики, это звук. Положа руку на сердце, уже как-то неудобно про это говорить, но во всех последних играх звук выше всяких похвал. Только недавно я восторженно цокал языком, топоча стальными лапами «бэтлмека» из MechWarrior 3, а тут — ничуть не хуже. Возможно, даже лучше. Потому как ни в одной другой игре технологии Aureal A3D и Creative's EAX не имеют столь осмысленного применения. Дело в том, что противники постоянно атакуют по всем осям, и слышать надо все. Ну, вот и слышишь все. Причем — очень хорошо. Все пушки шарашат от души, звук выстрелов и взрывов очень достойный. Даже присутствует эхо. Если ты еще до сих пор думаешь, нужна ли тебе карта с «три-дэ» звуком — кончай думать и беги ее покупать. Как только купишь — начинай копить капусту на сабвуфер, потому как без этих фиговин в новые игры играть неинтересно, ты не получишь даже половины удовольствия от того количества, что в игре запрятано.

Музыка тоже весьма недурственная, полностью выдержанная в замечательном духе двух предыдущих частей. Но вообще полеты со стрельбой не располагают к прослушиванию замысловатых мелодий, поэтому я ее малость подзаткнул — чтобы не мешала.

ОРУЖИЕ И ПРОТИВНИКИ

Так называемый «монстр» в игре злобен и умен. От лица «монстров» выступают взбесившиеся роботы-шахтеры. Я смотрю, эти шахтеры везде такие беспокойные, что им только дай забастовки поустраивать да побуянить... Так что взбесившиеся роботы-шахтеры вовсе не исключение, а как раз наоборот — правило.

С мозгами у них все в порядке. Точнее — всегда было в порядке, а стало еще лучше. Не бывает такого, чтобы ты затеял битву с одним ботом, а другой вяло висел в сторонке и ждал, когда ты подойдешь к нему поближе. Нет, такого не бывает. Мало того, что они метко стреляют и ловко уворачиваются, то есть убить их совсем не просто, так они еще грамотно пользуются рельефом местности, открывают двери, бросаются в погони, прячутся и устраивают засады. При этом выпрыгивают из-за угла с дикими криками, что тоже способствует созданию крайне нервозной обстановки.

Держать ситуацию под контролем помогает богатый набор вооружений. К сожалению, гвоздеметов и топоров тут нет. Зато есть комплект всяких лазеров-шмазеров и огромная куча ракет. Стреляет все прекрасно, взрывается красиво, подстреленный противник красочно разлетается на кусочки. Сделано с душой.

ПРОЦЕСС

Прежде чем браться за дело, надо разобраться с управлением. Не могу сказать, что оно непреодолимо сложное, но и простым назвать язык не повернется. Кнопок надо переназначить погуще, да потренироваться малость. Но зато уже потом пойдет...

Джойстики я не люблю. Но многие считают, что пользоваться надо ими. Ну, если хочется покривляться и жалко потраченных на них денег, то, наверно, надо. Тем более что тут даже обратная связь присутствует, то есть хороший джойстик трясется и от взрывов подпрыгивает. Мне, кстати, не понравилось — слабовато (в том же MechWarrior 3 — покруче на порядок). В общем, если хочется выпендриваться — бери джойстик, если хочешь грамотно пострелять и всех вынести — бери мышь.

Присутствие сюжета и разнообразие заданий радует. Раньше ведь как? Найди реактор, взорви реактор, убеги от взрыва реактора (желательно — в темноте). Больше такого нет. Теперь надо искать какие-нибудь данные, убегать с уровня, на следующем кому-то их передавать, кого-то вытаскивать и т.д. и т.п. Даже как-то странно, что для того, чтобы осознать такие простые и очевидные, в общем-то, вещи, понадобилось целых четыре года.

Процесс увлекает и затягивает. Лабиринты, лабиринты... Люблю, когда долго и непонятно. Меня вообще всегда привлекает то, где надо напрягать память и думать. Здесь надо напрягать как следует (хотя можно было и покруче). Конечно, для бестолковых, как обычно, пристроили гайд-бот, который проведет тебя куда угодно и выведет откуда угодно обратно. Это неинтересно, но многие без этого почему-то не могут. Как будто мало его самого, ему еще дали прожектор и кучу факелов. Всеобщее падение нравов...

МАЛТИПЛЕЙЕР

В многопользовательский аспект творцы вложили всю свою душу. Сразу видно, что игру строили люди, соображающие, что в ней должно быть для того, чтобы она была замечательной. Для тех, кто этого не знает, поясняю: в первую очередь в игре должен быть нормальный малтиплейер. Если он хорош, то игра живет долго. Если его нет — она вообще не живет. И тут Outrage не подкачали, потому что в игре есть следующие разновидности: Anarchy, Cooperative, Capture the Flag, Entropy, Hoard, Hyper Anarchy, Monsterball, Robo-Anarchy и Team anarchy. Круто? Кто бы спорил! Про что это? Пройдем по порядку.

Anarchy — обыкновенный дэсматч, по-русски называется free-for-all. Team anarchy. То же самое, но в составе команд. Hyper Anarchy. Здесь смысл в том, что чем больше ты настреляешь народу, не подохнув сам, тем больше станет твой личный счет. Robo-Anarchy. В игру добавляются роботы, которые готовы убить и порвать любого живого противника. Таким образом охотимся друг на друга, но при этом еще и роботам спуску не даем.

Cooperative — а как насчет того, чтобы всыпать обнаглевшим роботам по первое число не самолично, а объединив усилия с толковым приятелем? Включай уровень сложности повыше и, ловко прикрывая друг друга, можешь провести зачистку помещений на любом уровне.

Capture the Flag — все как обычно: лезем на чужую базу, тырим чужой флаг и волочем его на свою. Рекомендую играть четыре на четыре. Но если хочется чего-нибудь свежего, то можно играть в режиме «бедлам», где наличествуют четыре команды и возможность играть вшестнадцатером.

Entropy — вообще отдельная тема. У каждой команды есть три комнаты: лаборатория, энергетический центр и ремонтная зона. Задача: взять в лаборатории зловредный вирус, пролезть на территорию противника, заразить помещение и некоторое время удерживать его. Причем бывает так, что вирусы нужны разные, так что здесь придется поработать изрядно. А если твой кораблик подстрелили, то надо лететь в ремзону и чиниться, а энергию восстанавливать в энергоцентре. Все это настолько усложняет процесс, что играть в Entropy могут только люди серьезные и обстоятельные.

Hoard — специальный мод для жадин. Из убитого противника выпадает шарик, который надо немедленно подобрать. Чем больше шариков — тем больше счет. Сильно похоже не HeadHunters из Quake.

Monsterball. Нечто подобное (под названием Powerball) было сочинено ранее для Quake. Делимся на две команды и меткими выстрелами гоним специальный мячик в ворота противника. Противников при этом отстреливать тоже не забываем.

Согласитесь, завернули от души! Вот что значит забота о людях! Сразу видно, что у авторов за плечами тысячи часов, проведенных в боях и походах, потому что только человек, знающий толк в дэсматче, может проявить такую не мерянную заботу о ближнем. А такие игры мало того что живут долго, так эта жизнь еще и полнокровная, кровавая и мясистая такая! Играть в них интересно достаточно долго, потому как количество стратегий и тактик просто не поддается учету.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Ну, что тут сказать? **Descent 3** — отличный пример того, как надо делать «сиквелы». Игра — наглядный пример, как можно старую идею поднять на новую высоту, при этом не только ничего не испортив, а, наоборот, сделав ее еще лучше и достойнее. Молодцы. Нет слов. Так что приделывайте к стульям ремни и — вперед, за покупками.

СИ

ЧИТАЙТЕ В ПЯТОМ НОМЕРЕ ЖУРНАЛА ХАКЕР

X-News
X-Hard News
Ferrum
Чем на тебя смотрят проги?
PC Zone
OPERAция: Броузер!
X-Стиль
2 ICQ в онлайне на одном компе!
FIDO нахаляву
Взлом
Секреты Мутаритании
Для хакеров все двери открыты
Как стать хакером за 15 минут
Взлом Юникса
Кто платит за межгород?
Звоним в Штаты нахаляву
Позвони мне на мобилу!
Перехват
Западлостроение
Как напакостить начальнику
Фишки
5 фишек нашей редакции
X:/games/scandals
Скандалы игрового мира
Без рамок
Прирожденные убийцы?..
Следствие
Свой среди чужих, чужой среди своих
Авиамашина прошлого
Ударим автопробегом по 3D экшенам и стратегиям!..
От балды
Манчкинизм по эту сторону экрана
Зал Суда
Краткий обзор игрового свежака
Мастерская
Есть люди...
Интернет для «Мастера»
Кое-что задаром...
FAQ
Изнанка
Кодекс жизни для боевой машины
Победит ли НАТО Югославию?
Слово о полку некромантском
Трепанация
Атака на Третьих Героев
Меч и магия против патча
GameHack: Конец секретным кодам?
Помка
Подборка от KodeMaster
Deathmatch
Зона 3D Action
X:/games/WWW
Ссылки, демки, патчи...
Байки от Шикеля
Три измерения смерти
Шаровары
F.A.Q.
E-mail
Хумор

В ПРОДАЖЕ С 21 ИЮНЯ

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	Infogrames
РАЗРАБОТЧИК:	Appeal
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-166MMX, 32 MB RAM
ОНЛАЙН:	http://www.outcast-game.com/html/index.html
ВЫХОД:	июнь 1999
АЛЬТЕРНАТИВА:	Dreams to Reality

Outcast

Юрий ПОМОРЦЕВ и Александр КУЛИНИЧ
dreg@gameland.ru

Outcast один из самых интересных и масштабных проектов в этом жанре, появившихся за последнее время и, возможно, среди тех, которые появятся в обозримом будущем.

Лето, как известно, время до релизов скудное, а до эпохальных релизов — вдвойне. Так уж повелось, что на три жарких месяца выпадает период затишья и спокойствия во всех сферах бизнеса, отчего этот сезон частенько называют «мертвым». Поэтому не вызывает ни малейшего удивления жиденький список выпущенных игр, представляющих собой в подавляющем большинстве случаев «серединку на половинку».

Outcast на этом сером фоне выглядит ярким и броским пятном. Исполненная на высочайшем профессиональном уровне, игра вполне могла бы и полежать до осени, ожидая всплеска покупательской активности. Но Infogrames — издатель проекта — решила поступить иначе и отправила **Outcast** в печать без малейшего промедления.

За что им и самое искреннее спасибо.

Итак, **Outcast** — трехмерная приключенческая игра, 3D adventure, если хотите, которая находится на стыке жанров action и quest. Надо заметить, что обе эти составляющие присутствуют в игре в изрядном количестве, хорошо переплетены между собой и находятся во взаимной гармонии. Но к этому вопросу мы еще вернемся несколько позже (а он, несомненно, заслуживает внимания), а пока позвольте для затравки познакомить вас с предысторией **Outcast**.

Земля, наше время. Профессор чикагского университета, светило физико-математических наук, обосновал возможность существования бесконечного количества параллельных миров. Он доказал, что одну и ту же область пространства могут занимать мириады вселенных, которые по большей части идентичны, но в частностях могут немного варьироваться. Сразу после публикации работы профессор получил заманчивое предложение проверить свою теорию на практике. При этом была обещана всевозможная техническая поддержка проекта и его полное финансирование. Разумеется, деньги в исследования вкладывал не какой-нибудь меценат-альтруист, а военный комплекс в лице Пентагона, поэтому и задача ставилась сугубо прагматическая — не только доказать, но и проникнуть. А по возможности еще и захватить.

На секретной военной базе в Арктике силами ученых и инженеров был построен зонд, который должен был отправиться в ближайший из параллельных миров (Адельфа) и передать оттуда весточку в наш мир. Проект получил название «Шаг в сторону».

Эксперимент по запуску прошел удачно. Охваченный ярким сиянием, зонд исчез, а через несколько мгновений была налажена связь, и на экранах мониторов операторов появились первые картины иного мира. Испытатели готовы были праздновать победу, когда неожиданно в поле зрения камер зонда появились странные существа, и связь резко оборвалась. В последние секунды операторы успели заметить, что чужаки открыли огонь по зонду.

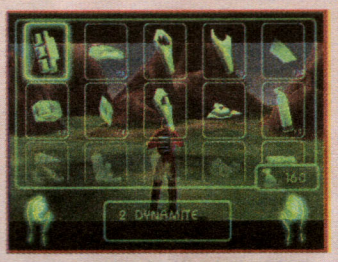
После вывода из строя сложного устройства нарушился пространственно-временной континуум, что привело к образованию на месте военной базы локальной черной дыры. Последствия этого образования представить себе не трудно...

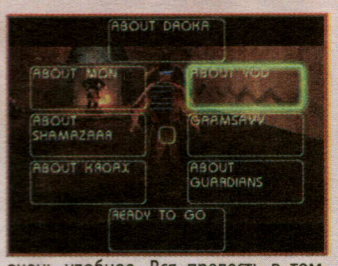
Требовалось немедленно починить зонд и воспрепятствовать развитию природного катаклизма, который легко мог стать причиной гибели всей планеты. Правительство спешно приняло решение отправить к зонду специалистов, которые смогли бы устранить неисправности и тем самым предотвратить гибель всего мира. Конечно, риск был слишком велик — еще никто не мог дать гарантий, что телепортация безвредна для живого организма, но времени для проверки не было. В итоге в опасное путешествие был отправлен отряд, состоящий из участников: William Kauffman — начальник экспедиции и по совместительству главный инженер, именно у него было пять электронных карт, необходимых для запуска сломанного компьютера зонда; Anthony Xue — ассистент Уильяма; Cutter Slade — заместитель командира и Marion Wolfe — экобиолог. Из-за спешки и ненадежности оборудования переправка отряда прошла не слишком удачно, и в итоге все участники оказались разделены друг от друга.

На этом тревожном моменте предыстория плавно перетекает в сюжетную линию игры. Главный герой — Каттер Слэйд — продирает глаза в совершенно ином мире (как бы ни утверждала теория — миры отличаются не только в частностях) и тут же оказывается в водовороте событий. Местное население (гуманоиды с вытянутыми конечностями и противогазоподобными физиономиями), помешанное на религии и находящееся на весьма странном технологическом уровне, провозглашает его Мессией и настоятельно требует спасти их от надвигающейся напасти. Мол, ты, Улукай (так они окрестили Каттера Слэйда), пойди и найди нам 5 монов. Хорошо еще, что не гравицап...

Помимо этой напасти, трое других участников экспедиции не отвечают на позывные и вообще никак не дают о себе знать. В заключение всех бед туземцы растащили по жилищам на запчасти спасательную капсулу отряда и большинство снаряжения. Достаточно проблем для устойчивой головной боли?..

Все эта информация заключена в двух огромных вступительных роликах, причем первый (до прибытия на Адельфу) выполнен в стандартном пререндеренном варианте, а второй уже базируется на движке игры. И, как ни странно, большого контраста между ними не наблюдается, так как графическое ядро **Outcast** — вещь сама по себе уникальная. Нет, разумеется, движок игры не претендует на роль лидера в линейке существующих движков, но он настолько хорошо оптимизирован именно для **Outcast**, что вряд ли бы игра смотрелась лучше, используй в ней engine, скажем, от Unreal или Quake 2. Все дело в применяемых технологиях — территории сотканы из вокселей, а при визуализации моделей персонажей задействованы объемные текстуры. В итоге получаются совершенно уникальные картины открытых пространств — яркие, четкие и очень аккуратные, без резких изломов или неестественных изгибов. Знаете, на что это похоже? На ландшафты из некогда очень популярной программки «mars», если, конечно, помните таковую. А что касается персонажей с объемными текстурами, то тут требуется небольшое пояснение. Эта технология позволяет создавать объекты с массой рельефных деталей, например, отобразить сплетение мышц на теле животного или сетку вен на руках. Если применять для подобных целей обычные полигоны, то их число окажется просто неимоверным и обсчитать такие объекты в реальном времени будет очень и очень проблематично. Объемные текстуры эту проблему с успехом решают. И последнее о графике — даже без всяких акселераторов изумительно реализованы эффекты освещения и прозрачности, а также такие спецэффекты, как, например, падающий снег или пузырьки воздуха, которые стайкой бегут вверх и затем разбегаются по водной глади, когда персонаж плывет под водой. В итоге **Outcast** смотрится более чем приятно и разительно отличается от приевшихся игр, использующих стандартные движки. Больше того, **Outcast** довольно резво работает даже на low-end машинах (P166MMX, 32Mb RAM), однако требует в обязательном порядке поддержки MMX. Без этого набора команд **Outcast** даже и запускаться не будет, учтите.





Средства обзора на мир Адельфы — две камеры: с в видом от третьего лица и с видом из глаз главного героя. Последняя реализована скорее «для галочки» и не представляет практического интереса, а вот первая выполнена достаточно удобно и всегда работает в оптимальном режиме. Впрочем, никто не утверждает, что выражения «оптимальный режим» и «наиболее удобный режим» — синонимы, так как все же наличествуют неприятные ситуации с «потерей» персонажа за преградой. Вот тут-то и может пригодиться второй режим обзора.

Управление персонажем в **Outcast** не совсем стандартное, но очень и очень удобное. Вся прелесть в том, что по большому счету используются лишь клавиши управления курсором и мышь. И таким незамысловатым симбиозом реализуется сразу целая плеяда функций — передвижение (клавиши управления курсором), прыжки (левая кнопка мыши), стрельба или орудование кулаками (щелчок левой кнопкой мыши при нажатой правой), стрейф (движение при нажатой правой кнопке мыши), погружение в воду или всплытие (левая и правая копки мышки соответственно). Три минуты на освоение нехитрых приемов — и дальше океан удовольствия от беспроблемного управления. И еще гвоздь в крышку гроба Lander.

Покончив с технической стороной **Outcast**, перейдем к более любопыт-

ДОСТОИНСТВА

Великолепная озвучка и анимация персонажей, яркий и стильный мир, комплексный искусственный интеллект NPC.

НЕДОСТАТКИ

Отсутствие поддержки многопользовательской игры.

РЕЗЮМЕ

Лучшая приключенческая игра за последнее время.

8.5

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

ным вещам, непосредственно связанным с игровым процессом. В распоряжении главного героя есть несколько устройств, в которых аккумулируется полезная информация. Например, блокнот, в котором содержатся данные по текущим квестам, и справочник с лексиконом местных жителей. Удобно? Не то слово — автоматически исключается риторический герценовский вопрос, так как всегда известно, что именно требуется на данном этапе от Слэйда. Ну а о пользе справочника даже и говорить не нужно. Помимо этих двух устройств в арсенале главного героя есть сканер, с помощью которого быстро и четко обнаруживается местоположение предметов или противника, а также открывается карта окружающей территории. Кстати, эффект от сканирования окружающей местности надо видеть — фантастическое зрелище!

Информация обычно черпается из диалогов с населением Адельфы. Речи очень много — бывает, что иногда беседы с каким-нибудь NPC затягиваются на несколько минут (если, кончено, не обрывать фразы щелчком мыши). Кстати, озвучка, жестикуляция и мимика выполнены настолько здорово, что на эту красоту можно смотреть во все глаза и слушать во все уши даже не понимая смысла разговора. А потом просто глянуть в блокнот за кратким резюме.

Сами NPC чувствуют себя в мире **Outcast** очень вольготно. Беда многих приключенческих игр — стоящие как столбы персонажи в томном ожидании того момента, когда к ним обратится главный герой, — на **Outcast** не распространяется. Здесь неигровые персонажи свободно расхаживают, периодически отжимаются (вот такая здоровая нация), таскают предметы, в общем, живут собственной жизнью и вовсе не ждут, как манны небесной, внимания Слэйда. За всю эту деятельность NPC отвечает блок искусственного интеллекта программы, который получил название GAIA (Game Artificial Intelligent with Agents). Первые три слова ясны до неприличия, а вот с «агентами» не все так просто. Итак, «агенты» — это специальные программные модули, которые «вживлены» в каждый из персонажей. Именно они заставляют персонажей испытывать голод или чувство страха, а также отслеживают поведение других NPC и главного героя, вызывая определенную встречную реакцию. Например, пусть Каттер напал на мирного персонажа без атакующего агента. Тот никогда не бросится в контратаку, так как просто напросто не имеет соответствующего «агента». Вместо этого, под влиянием «агента страха», он с воплем побежит в ближайшее укрытие. И это еще не все — другие NPC, завидев спасающегося бегством сородича, тоже сочтут за лучшее дать деру. Впрочем, деру дадут только те, у кого сработает «агент страха», а персонажи, наделенные «атакующим агентом», отправятся на шум, дабы проверить, что происходит... Но, очевидно, даже такие хитрые алгоритмы не смогут обеспечить реалистичной модели поведения NPC. Поэтому, чтобы избежать однотипной и прямолинейной реакции, для каждого персонажа еще добавлен и модуль памяти. В общем, если вы будете много шалить с огнестрельным оружием, упражняясь в меткости стрельбы по мирным адельфянам, то вас быстро возьмут на заметку и примут должные меры — достаточно одному персонажу завидеть вас, как все мирные ребята бросятся наутек, а боевики отправятся на разборку.

Помимо NPC вы встретите и представителей местной флоры-фауны, а также (куда же без оных?) агрессивных противников. Кстати, не все местные животные относятся к хищникам, в частности, на страусоподобных громилах можно ездить верхом. А вот на противниках верхом особенно не покатаешься, так как они метко стреляют и довольно быстро стрейфятся. Первоначально вышибать из них дух можно только с помощью пистолета, патроны к которому растащены аборигенами по своим уютным жилищам. Надо сказать, что пистолет, помимо своей невысокой убойной силы, еще и обладает скромным магазином и часто требует перезарядки магазина. Происходит это автоматически, но время-то уходит, уходит... Всего доступно шесть видов вооружения (включая пистолет и не включая кулаки), плюс дополнительно солидный набор всяких штучек — от взрывчатки и аптечек до биноклей и устройств, делающих Каттера невидимым. Да, еще одно забавное устройство — желтый кристалл, которым в приступе альтруизма поделится старейшина, предназначенный для сохранения игры. При этом сохранение требует некоторого времени (пока кристалл раскочегарится) и записаться, например, в плотном окружении врагов весьма проблематично.

Туториал, который присутствует в каждой уважающей себя игре, и **Outcast** не исключение, в данном случае слегка завуалирован. Азам управления вас будет обучать сын местного старейшины, который не откроет портал к пяти основным мирам Адельфы до тех пор, пока вы не пройдете несколько тестов.

Увы, мы получили игру буквально в последний день сдачи номера, и времени на тщательное изучение у нас не было. Но первое впечатление, которое редко подводит, оказалось стопроцентно положительным. Вывод следующий — **Outcast** один из самых интересных и масштабных проектов, появившихся за последнее время и, возможно, среди тех, которые появятся в обозримом будущем.

СИ

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	скорее 3D-экшен, чем симулятор робота
ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РАЗРАБОТЧИК:	Activision
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-166, 32 MB RAM
ОНЛАЙН:	www.activision.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	скорее Q3, чем MWIII

Heavy Gear II

Александр ЧЕРНЫХ
holod@gameland.ru

Чуть-чуть. Самую малость не успела Activision до того, чтобы выпустить свой HG2 еще до громогласного появления на свет монстроватого конкурента по имени MechWarrior, ею же самой в свое время и выращенного.

ТЯЖЕЛОЕ САЛО — 2

Год 6132. Далекое будущее, в котором реальностью становятся невероятные технологии — мощнейшие суперкомпьютеры, путешествия в далекие галактики, колонизация удаленных планет и черт-те-знает-что-еще. Меняется наука, меняется человеческое восприятие действительности. Земные народы убивают друг друга в религиозных распрях (кто бы мог подумать!). Правительство обессилено. В условиях экономического, политического и социального кризиса все сложнее становится использовать дорогое электронное оборудование, ему на смену приходят более примитивные и куда уж более дешевые полумеханические устройства. В шестидесятом веке правительство земли «Человеческий Договор» разваливается. Это порождает новый виток кризиса, и многие колонии нашей планеты, такие, как Terra Nova, попадают в категорию «утерянных». Галактические перелеты на Terra Nova возможны только с использованием специальных кораблей-врат, оставшихся на орбите планеты и потихоньку гниющих там, так как никому до них нет дела.

Через шестнадцать лет Новое Империалистическое Земное Правительство вторгается на Terra Nova. Две политические силы планеты Terra Nova — Confederated Northern City-States (CNCS) и Allied Southern Territories (AST), находящиеся на грани войны, теперь вынуждены объединиться, чтобы вместе успешно противостоять землянам.

Но сотрудничество длится недолго. Как только земляне немного отброшены назад, конфликт AST и CNCS разгорается с новой силой. Политики грызутся, обычные жители планеты ждут новой войны. А в то же время земное правительство, видя раздор в рядах противника, снова готовится напасть на Terra Nova...

СУРОВЫЕ БУДНИ

Это не кошмарный сон и не бред сивой кобылы в лунную ночь. Это — Dream Pod 9. Игровая вселенная, аналогичная Бэттлтеч (и много э... позаимствовавшая у «старшей сестры»). Но главное, Dream Pod 9 — родина Gear. Историю появления первой части этой компьютерной игры знают все: в тот период, когда Activision практически закончила движок для нового Mechwarrior III (который сейчас выпущен Zipper и Microsoft), FASA — хозяин Бэттлтеч — неожиданно изъяла у этой компании права на дальнейшую разработку компьютерных игр, основанных на этой вселенной. Activision вспухла от обиды и стала искать что-то новое — такое, чтоб и по концепции подошло, и движок не пропал. Искала-искала, да и наткнулась на владельцев Dream Pod 9. Те обрадовались — давайте, мол, делайте нам игрушку... Таким вот замысловатым образом родилась первая **Heavy Gear**. Игра получилась весьма динамичной, побывала в мировых хит-парадах и многократно приумножила количество поклонников Dream Pod 9 по всему свету.

Теперь же Activision выпустила **Heavy Gear II**. Сиквел, который разрабатывался целый год (если не больше), в который денег и труда угрохано столько, что нам с вами и не снилось.

GEAR И КАК С НИМ БОРОТЬСЯ

Что такое Gear (анг. «ШАССИ») — знают, вероятно, уже все. Это специальные силовые костюмы, ростом до трех метров, созданные на базе автопогрузчиков. Они приводятся в действие двигателем внутреннего сгорания, но, несмотря на кажущуюся неуклюжесть, могут копировать движения человека — бегать, прыгать, приседать и ложиться, а также совершать нехитрые манипуляции руками — подбирать что-нибудь с земли/бросать что-нибудь на землю, монтировать что-то с чем-то, кидаться чем-нибудь, етс. Изначально Gear'ы, как техника недорогая и эффективная, использовались во время колонизации удаленных планет, но после кто-то догадался применить их в военной операции, и тут-то все и началось. С этих самых пор Gear — основная боевая единица во вселенной Dream Pod 9. Танки, самолеты и прочая военная техника, есессна, из вселенной никуда не делись — на войне все средства хороши. Но Gear'ы дешевы — в этом их основное преимущество.

КАТАТЬСЯ!

В **Heavy Gear II**, как следует из названия игры, вам предстоит покататься на этих самых Gear'ах. Бывают они нескольких типов: разведывательные (scout), боевые (battle), огневой поддержки (support) и штурмовые — страйдеры (striders). Это, впрочем, к делу не то что бы не относится, но... На самом деле, вы вряд ли успеете задуматься о том, какое же «шасси» вы пилотируете на этот раз, поскольку игровой процесс в **Heavy Gear II** — штука весьма и весьма динамичная. Хочу заметить здесь же: несмотря на то, что многие воспринимают эту игру как симулятор, она, объективно говоря, является настоящим 3-d экшеном. Дело в том, что один из нескольких важнейших приборов на Gear'овском HUD'е — это... самый настоящий лайфбар, официально названный «индикатором количества брони». Любое попадание противника в ваш Gear, вне зависимости от области, в которую попали, заставляет индикатор ползти вниз. Так что... любителей настоящих симуляторов просим не беспокоиться.

КАРТИНКИ И ГУДЕЛКИ

Графическое исполнение, как говорится, isOk. Прорисовка окружающего терайна радует реалистичностью и обилием деталей. Великолепно прорисованные деревья всех сортов (хвойные и лиственные), хорошо анимированная вода (когда тело падает в воду — это здорово!), различные здания-постройки и фирменное Activision'овское плывущее небо. С другой стороны, анимация Gear'ов в некоторых случаях оставляет желать лучшего: ощущение такое, что по максимуму анимированы только движения вашего Gear'а в режиме внешней камеры, а движения Gear'ов-противников в некоторых случаях кажутся почему-то упрощенными. Отлично смотрится режим «снайперской винтовки» или, говоря по-русски, визир — даже максимальное приближение на коротком расстоянии до цели не дает практически никакого ухудшения качества картинки. Неплохие погодные эффекты — дождь, правда, очень напоминает, соответственно, дождь из MWIII. Взрывы — так себе. В целом графический движок, как говорится, заводит, хотя и выглядит несколько... э... заторможенно (впрочем при инсталляции игра предлагает несколько дефалтных режимов настройки для машин, как говорится, от low-end до high-end), смотрится неплохо. И, пожалуй, по уровню графики переплевывает недавно вышедший MWIII (хотя по-хорошему их нельзя сравнивать! Все-таки мех-симулятор, а джир — экшен): пусть в MWIII существенно лучше смотрится анимация мехов, в HGII намного лучше прорисовка окружающего мира.

Что же до звука — однозначно все в порядке. Отличная озвучка — как голосовая, так и техническая. Музыка — а что музыка? На самом деле довольно занудная. Чувствуется, что писалось-то музыкальное оформление под впечатлением от прослушивания саундтрека к «Звездным Войнам», но подобного шедевра не вышло. Невыразительно получилось.

РЕЗЮМЕ

От момента, так сказать, зачатия игры до момента ее появления на свет прошла целая куча времени. И чувствуется, что дизигнеры-девелоперы потратили его не зря, сделав неплохую во всех отношениях игрушку. И мощные, пахнущие живой кровью пальцы фанатов Dream Pod 9 уже бегут по полкам всевозможных компьютерных магазинов, сметая с них последние коробки с **Heavy Gear II.** Хорошо-то как...

СИ

ДОСТОИНСТВА

Лучшая игра для фаната вселенной Dream Pod 9 и просто занятная штука.

НЕДОСТАТКИ

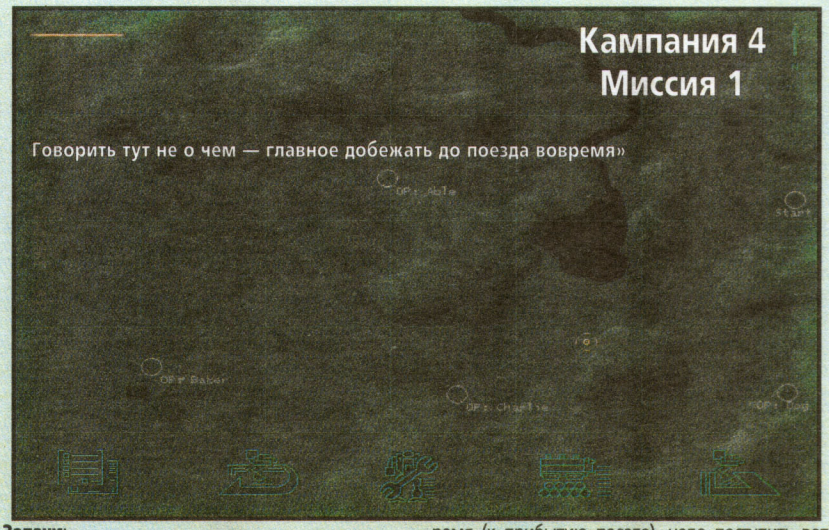
На общем фоне игра кажется серединячком и не вполне оправдывает общественные ожидания.

РЕЗЮМЕ

Для фанатов DP9 и прочих любопытствующих.

7.0

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



Задачи:

Основные: уничтожить поезд с вооружением в точке **Baker**, уничтожить коммуникационные узлы в точках **Able, Charlie** и **Dog**.

Вторичные: убить всех.

Без сомнения, эта миссия — самая сложная в игре. Только ее мне пришлось проходить раза четыре, чтоб разобраться, что и как. Дела такие: поезд надо непременно поймать на станции — он безумно быстрый, за ним не угнаться ни на чем. Территорию патрулируют штук десять Колдрон Борнов и прочих Бушвэйкеров, а на станции находится несколько Саммонеров. Чтобы успеть туда вовремя (к прибытию поезда), надо поступить вот как: махнуть со старта прямо к точке **Able**, рядом с ней оставить своих ребят разбираться с патрулем Колдрон Борнов, а самому пытаться втянуть в конфликт Самовары. Как только лэнсмейты освободятся, отдавайте им Саммонеры на растерзание, а сами — вперед, к поезду — он как раз должен подойти к станции (в крайнем случае, подождете чуть-чуть). Только не теряйте времени даром.

После уничтожения поезда можно расслабиться и грохнуть коммуникационные узлы. Встретившихся по дороге врагов (возможно, они там и будут — патрулей в секторе штук пять) — убить. Вот и все.

Задачи:

Основные: уничтожить город в точке **Able**, уничтожить лазерную установку в точке **Baker**.

Вторичные: убить всех.

Ну, вот и геноцид начался. Знаю я, вам бы только города поразрушать, да местных жителей потоптать.

Все просто. Как только появитесь — займитесь уничтожением стационарных **PPC/лазерных** установок по периметру берега (их там три штуки). Делать это надо не сходя с места (на самом деле, это только способ убить время). Буквально через минуту с востока подтянется Аватар, а с запада (от моста) — два МэдКэта и Аннигилятор. Можете мне поверить: эта троица вам проблем не создаст. Уничтожив их, подходите к городу и приступайте к самой приятной части операции. Берег реки напротив будут патрулировать СуперНова и Чемпион, но пока вы не выстрелите по ним — они не станут стрелять в ответ. А вот когда город кончится — милости прошу отправить их к праотцам. Затем бегом к лазерной установке в **Baker** и... все.

Задачи:

Основные: захватить склад в точке **Able**, захватить шаттл-порт в точке **Baker**.

Вторичные: нет.

Слово «захватить» в этой игре эквивалентно фразе «убить всех», поэтому вторичных задач здесь нет =).

Миссия очень несложная, если разобраться и увидеть вовремя тот момент, о котором я по ходу пьесы сообщу. Итак, двигаетесь на северо-восток, по направлению к **Able**. По дороге встречаете двух МэдДогов и двух Орионов. Мощно? Это хорошо. С ними куча проблем, тем более что климат в этой миссии удивительно жаркий, и мех перегревается моментально, а остывает весьма медленно. Убираете их, добираетесь до какой-то непонятной неживой деревеньки. Громите ее, проходите по берегу буквально двести метров... Ву а ля, блин! Спуск в устье реки. Собираете лэнсмейтов и идете по дну по направлению к точке **Able**. В реке мех практически не греется, поэтому стрелять вы и ваши лэнсмейты можете практически постоянно, чего не скажешь о противниках на берегу в районе **Able** — куче Страйкеров, Аннигиляторе, Орионе и паре СуперНова. После их уничтожения возвращаетесь к спуску в устье, поднимаетесь и идете к складам уже по берегу. Дальнейшая работа с объектами в районе **Able** не должна доставить вам никаких проблем.

С точкой **Baker** все тоже очень просто, поэтому никаких подробностей о том, как забрать себе шаттл-порт я вам не расскажу. Упомяну только о том, что клановский Дайши — машина ОЧЕНЬ опасная...

Задачи:

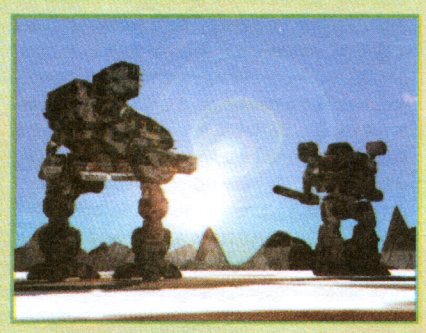
Основные: захватить крепость **SJ** в точке **Able**.

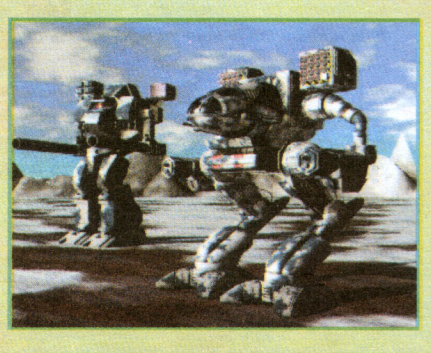
Вторичные: захватить склады в точке **Baker**.

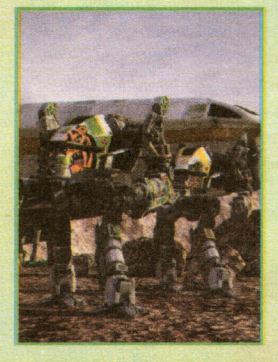
Почти приехали — до разгрома **SJ** осталось недолго. База в **Able** — самая большая в данном секторе, укреплена потрясающе, да еще и наша МРБ недоступна — потерялась по дороге. Но... все решаемо. Вам понадобятся джеты и весь запас **UAC20** (или просто **AC20**). Имеется? Если нет — **PPC** подойдут без проблем.

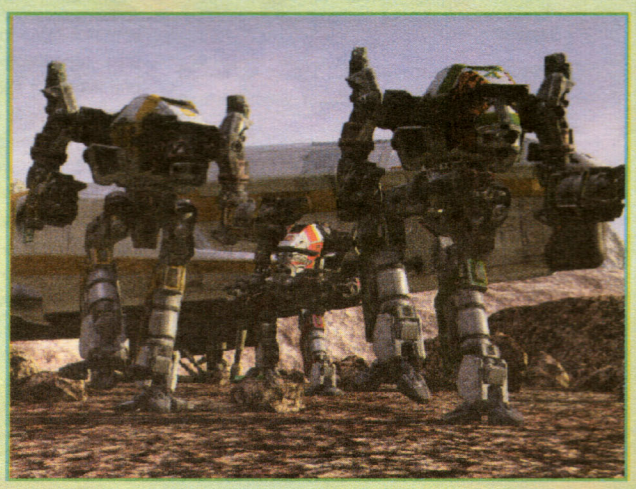
Сначала принимаете на себя удар Самовара и МэдКэта. Держитесь? Вот и славно. Вас ждет табун элементалов рядом с **Baker**. Когда они умирают, вы с умилением узнаете, что склад вы уже захватили. Теперь дело за малым. Отправляйте своих лэнсмейтов бороться с тремя Орионами, а сами идите к базе(БЫСТРО!) и... прыгайте в ров. Под воду. С головой.

На поверхности крепости находится стационарная **PPC**, а также Саммонер и Тимбер. Плюс два(!) Дайши в центре. Это много, кстати! Вот тут-то вам и понадобятся джеты: сначала, выпрыгивая из воды и стреляя, уберите **PPC**, а потом МэдКэт и Саммонер. Затем забирайтесь наверх, подходите к бортику, за которым стоят Дайши, и повторяйте процедуру, пока оба не умрут. Перепрыгивайте через бортик, найдите некий энергоблок (один на всю площадку). Угадайте, что с ним надо сделать, чтобы миссия успешно закончилась?









Задачи:

Основные: уничтожить подземные опоры в точках **Able** — **Dog**, убить всех врагов, спастись через лифт в точке **Echo**.

Вторичные: не в счет.

Итак, вы под крепостью (в одиночку! В эту миссию лэнсмейтов брать нельзя!). Прямо под вами — естественный реактор, над ним протянуты мосты. Надо угробить опоры, на которых держатся своды, а заодно и всех под руку попавшихся Ягуаров. Интересно, что в этой миссии, как и в нескольких других, качественный состав противника менялся с каждым новым запуском миссии. Обычно на мостах находится табун элементалов, а также **Avatar, Sunder, Champion** — их всех надо в одиночку уничтожить и при этом ни в коем случае не упасть с моста — это опасно для жизни =), потому что, попав в лаву, мех взрывается.

Когда противники закончатся, принимайтесь за опоры. С ними все просто, вот только после уничтожения последней надо за ограниченное время добежать до лифта в точке **Echo**. Советую сначала подойти вплотную к лифту и лишь потом уничтожить последнюю опору.

Задача: убить ИХ всех.

Вот и все. Все, что только возможно, уже уничтожено, и пора бы самим ноги на орбиту уносить, на джампшип. И шаттл для этих целей неподалеку завалялся — но вот беда, на него имеют виды Дымчатые Ягуары, точнее — то, что от них осталось. Итак, круг равных за шаттл.

Фактически, это самая простая миссия в игре. Советую после старта никуда с места не трогаться, а лишь ждать того момента, когда каждый очередной противник подойдет на расстояние выстрела — они будут двигаться последовательно. После того как вы уничтожите их всех (это много времени не займет)... Короче, смотрите финальный мультик, радуйтесь, а потом... Потом попробуйте пройти МекУорриор3 еще раз.

СИ

Сетевая игра в Mechwarrior3

Что и говорить, ждали мы эту игрушку долго — так ждут какого-нибудь Нового Года или там Первого Мая, или последнего укола от бешенства. В процессе ожидания не прекращалась постоянная бойня в **Mercnet!** из Активижновского **Mechwarrior II: Mercenaries**. Тот, впрочем, надоел ко времени хуже пареной редьки, так как количество баг и просчетов, ему присущих, переходило всякие границы еще в лучшие времена — чего стоили одни только проблемы с вооружением! Первое, что мы полезли проверять, как только закачали демку МекУорриор3, это имеется ли там мультиплейер. Когда выяснилось, что не имеется, Российская Лига Бэттлтеч ушла в запой, изредка перемежая праздник всенародного похмелья с бесконечным процессом игры в демку. Демка, впрочем, за ближайшие же два дня была изучена, пройдена вдоль и поперек, и все последующее время до выхода полной версии МекУорриор3 игралась по сорок пять минут два раза в сутки — утром и вечером (к моменту выхода полной версии от демки уже тошнить начинало, но мы все равно играли).

Появление полной версии МекУорриор3, что и говорить, и вовсе застало нас врасплох. Сессия была критически сорвана, никто не мог ни есть, ни пить, ни, тем более, спать. И здесь скажу честно: лишь к моменту завершения шестой миссии из четвертой кампании (никак не раньше) я лично подумал о существовании мультиплейера вообще.

Выяснилось — правильно подумал. После ближайшего изучения соответствующей менюшки, я решил для себя, что светит мне исключительно игра через локалку, и ничто иное (о! Как я ошибался, как выяснилось!). Дабы игру через эту самую локалку опробовать, я взял с собой парочку друзей, и мы отправились в московский клуб «Нирвана».

«Нирвана» была, как всегда, исключительно гостеприимна. Выяснилось, что нам даже не придется инсталлировать МекУорриор3, потому как он там уже имелся на доброй половине машин. Оставалось лишь покорно расплатиться и просто приступить к игре, чем мы и занялись. Через несколько часов лично у меня начал вырабатываться некий новый образ Настоящей Компьютерной Бэттлтеч, о котором я и попытаюсь вам сейчас последовательно поведать. Кстати, не подумайте, что мы играли всего втроем, желающих набралось — будь здоров.

Сначала, вкратце, о единственной технической проблеме, связанной с игрой. Сеть упорно не хотела «видеть» одну из наших машин в течение целых двух часов. С чем это было связано — так никто и не узнал. Через два часа все вдруг неожиданно наладилось и больше не ломалось вовсе. На этом наши проблемы закончились.

Итак, концепция сетевой игры. Как не сложно догадаться, она радикально изменилась по отношению к Активижновскому **Mechwarrior II: Mercenaries** и, соответственно, к **Mercnet!** Для начала я приведу список мехов, оказавшихся в сетевой игре самыми опасными (естественно, речь идет о базовых конфигурациях).

Первой в категории «сетевой опасности» идет **Nova** (сфер. **BlackHawk**). Со своей батареей из **ERMlas** она дает фору любому другому меху в игре, так как залпом при удачном стечении обстоятельств может едва ли ни отрубить ногу. Кроме того, **Nova** маневренна и достаточно быстра, чтобы сражаться с превосходящим количеством более легких противников.

Следом за **Nova** идет **ShadowCat** — невероятно динамичный мех в одной из alt-конфигураций (**2LRM15+2ERMLAS etc**). **ShadowCat** сочетает в себе великолепную приемистость, а также отличный прыжковый потенциал — на нем можно облететь полкарты, ни разу не коснувшись земли. Как ни пытался я построить аналогичную машину на любом другом шасси, мне это так и не удалось.

MadDog (сфер. **Vulture**) в конфигурации с двумя ружьями Гаусса (**Gauss Rifle**) — тоже машина опасная до безобразия. Окружающих спасает только крайне ограниченный боезапас и нетерпеливость пилота. Попадание из двух ружей Гаусса единовременно (сразу) способно вывести из строя почти любую машину хотя бы на несколько секунд — либо заставив ее упасть, либо заставив ее просто лечь насовсем.

Annihilator — это машина, которую тоже обойти вниманием нельзя: фактически она является мощнейшей сфероидной штурмовой. И даже после окончания ее боекомплекта к **LBX10** она все еще практически в любой ситуации может вывести из строя мех противника батареей **MPLAS**.

И, конечно, как ни отметить «старую гвардию» в лице **TimberWolf** (сфер. **MadCat**) и его друга **Summoner** (сфер. **Thor**) — эта парочка, как обычно, может задать жару кому угодно — хоть по лицу, хоть по ноге ;).

Конечно, остальные мехи в игре заслуживают не меньшего внимания, но мне лично показалось, что именно описанные выше будут иметь в сетевой игре наибольшую популярность.

Заговорив о мехах, естественно, нельзя обойти вниманием и оружие. Прежде всего я хотел бы акцентировать ваше внимание на различных электронных устройствах. Практика показала, что во время сетевой игры абсолютно бесполезны, например, такие устройства, как **BAP, ECM** или **TAG** и **C3**. **BAP** (напомню: **Beagle Active Probe**, устройство, необходимое для засечения мехов противника, находящихся в шотдауне в радиусе действия радара), к примеру, бесполезен оттого, что противник практически никогда в шотдаун не уходит, **ECM** (**Electronic Counter Measure**, постановщик активных помех) не нужна оттого, что видимого эффекта от ее работы просто нет, а **TAG** (**Targeting Acquisition Gear**, система наведения баллистических ракет ЭрроуФоа, запускаемых с орбиты) — оттого, что, во-первых, медленно перезаряжается, а, во-вторых, оттого, что вражеские мехи на месте не стоят, и ракета с орбиты никуда не попадает. Не говоря уже о системе **c3**, призванной увеличить эффективность ведения целеуказания — ее в клубе с успехом заменяет громкий голос. Зато показали высочайшую эффективность системы **Targeting Computer** и **Artemis**. О **Targeting Computer'e** могу сказать лишь вот что: жаль, что он по умолчанию установлен на столь немногие мехи (например, на **Puma** — и у того торс не поворачивается), а **Artemis** — разговор отдельный. Похоже, что именно в нем (точнее, в них! — их там два) кроется успех соответствующей модификации меха **ShadowCat**.

Теперь устройства уничтожения. Как вам уже известно, в МекУорриор3 отсутствуют те баги, связанные с вооружением, что имели место в **Mercenaries** и, как следствие, в **Mercnet!** — еще бы, девелоперы-то разные. Так что все оружие теперь максимально эффективно.

Великолепный результат показал огнемет (**Flamer**) — особенно в кастомных конфигурациях. Если использовать, например, четыре огнемета на одной машине, то залповый огонь такой установки вынудит уйти в шотдаун кого угодно на любом мехе. Кроме того, всерьез заставляют задуматься концепции использования PPC — опять-таки в кастомных конфигурациях они показывают себя великолепно (в стандартах их просто обычно мало на одной машине).

Еще пару слов о приятном. Наличие флажка: «Разрешить командную игру» — это просто клево. Фактически, отличие командной игры от обыкновенной лишь в возможности выбрать собственный скин для команды/себя самого (ну и, естественно, компьютер подсвечивает своих на радаре синим цветом, но это уже мелочи). Единственное — очень жаль, что мехи появляются на карте разбросанными, а не вместе — одна команда в одной точке, другая — в другой.

Теперь же о том, что в сетевой игре в МекУорриор3 заставляет разочароваться. Это — количество мультиплейер-карт. Их менее десятка! Мало того, специально разработанных для мультиплейера карт не существует, все игровые карты взяты из Синг-плейер кампании! Да, на них куча нововведений, минные поля, тоннели, реки, но... Такое маленькое количество карт — это огромный просчет компании-девелопера, самая большая дыра в игре — назовите, как хотите.

Ладно, на этом обзор мультиплейера МекУорриор3 для локалки оставлю в покое — тем более, что есть еще не менее интересная тема — игра по Интернету.

Вспоминая о тех диких лэгах, которыми меня кормил на 28.8 **Mercnet!**, я даже думать о перспективах игры через Инет не хотел. Но, как говорят, жизнь заставила. Забрел на **zone.com** (ярлычок инсталлится вместе с МекУорриор3 в программную группу) и решил попробовать (благо, бесплатно). И сразу же начались проблемы. Моя машина начинает качать софт (как это обычно бывает с игровыми сервисами), потом предлагает перегрузиться — все, здорово. Гляжу — комнаты, для каждого человека в каждой комнате очень удобно отмечен лэг (бар, может быть трех цветов — красный (хана), желтый (потянет) и зеленый (играть без тормозов)), какая-то дополнительная инфа (типа страны игрока)... Подрубился к какой-то комнате, договорился — мол, играю с вами, и что? Как только хост запускает сессию, меня отрубают с надписью «неправильная версия **Winsock**» (у меня обыкновенные русские 95-е — Билл обещал, что с ними проблем не будет!). Я поперся этот самый Винсок искать — выяснилось, что на Микрософте, как ни странно, его нет. Облазал полсети, нашел. Скачал. Поставил. Перезагрузился. И только тогда, если так можно выразиться, стал играть. На самом деле может мне просто в тот день не везло, но штук пять американцев последовательно подключались к моей комнате и говорили, что я поганый комми. А я им ничего не говорил, потому, что они сразу же отключались. Вот вам и дружба народов.

На самом деле играть по Инету мне в итоге понравилось. Когда своих там нашел, русских. Правда, у меня кириллица в местных чатах не работала — не знаю, как у остальных. Что сказать еще про Инет-игру — не знаю, акценты на ценность мехов не меняются, равно как и все выше сказанное об электронике и вооружении остается в силе. Единственное — так мало карт! Ужас.

В целом, делая выводы о мультиплейере в МекУорриор3, хочу сказать: в Микрософт не дураки сидят. Знали, что покупают, когда на **FASA interactive** руки наложили, факт. Про Адд-он к МекУорриор3 уже все знают? Говорят, к концу года — с полсотни новых мехов и... куча мультиплейер-карт. Вот это будет просто классно. А пока что, надо сказать, мультиплейер в МекУорриор3 со всеми недостатками выглядит на порядок динамичнее, интереснее и мощнее, чем в любых Mercnet! Так что рекомендую всем играть.

СИ

Might & Magic VII

Юрий ПОМОРЦЕВ
dreg@gameland.ru

РАСЫ

Humans

Люди — как обычно, самая «усредненная» раса, не имеющая ни ярко выраженных достоинств, ни откровенных недостатков. К большому недовольству других рас, люди расселились по всем землям Эрафии и до сих пор продолжают осваивать все более удаленные ее уголки.

Elves

Эльфы — утонченные и высокоразвитые существа, не обладающие богатырским здоровьем, но имеющие высокий интеллект и отличную координацию. Эльфы — лесные жители, живущие в полной гармонии с природой.

Dwarves

Гномы — низкорослые ворчуны, строящие свои жилища прямо в скалах. Они не обладают выдающимися способностями по части мудрости и не слишком хорошо видят, но зато могут похвастать небывалой выносливостью и недюжинной силой.

Goblins

Гоблины — сравнительно недавние обитатели Эрафии, которые, тем не менее, быстро обжились на новом месте и основали не одно поселение в диких землях. Гоблины представляют собой типичную боевую и достаточно агрессивную расу, представители которой быстры и сильны, но не отличаются умом и сообразительностью.

КЛАССЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Knight

Рыцари — признанные специалисты в области ближнего боя. Они отлично владеют мечами и копьями, а также способны носить любые типы брони. С другой стороны, существенным ограничением, накладываемом на этот класс, является неспособность учить какие-либо заклинания.

Sorcerer

Волшебники — специализируются на применении заклинаний магий Земли, Воздуха, Огня и Воды. Несмотря на солидный арсенал атакующих заклинаний, волшебники не слишком эффективны в обычном бою, так как могут использовать для нападения только палки, кинжалы и луки и носить лишь кожаную защитную рубаху или еще более легкую броню.

Thief

Воры — чувствуют себя лучше всего там, где необходимы скрытность, наблюдательность и умение обезвреживать ловушки. Воры неплохие воины и могут использовать достаточно широкий класс оружия и брони, а при достижении определенного уровня — даже применять простенькую магию, основанную на природных стихиях.

Monk

Монахи — мастера рукопашного боя. Тренировками монахи доводят до физического совершенства свои тела, которые становятся грозным оружием. Также, достигнув достаточно высоких уровней, монахи могут применять магию тела, духа и разума.

Paladin

Паладины — воины на службе святого ордена. Представляют собой промежуточный вариант между клериком и воином и могут использовать любое оружие и броню, а также применять магию разума, духа и тела, а на высших уровнях получат доступ к заклинаниям школами магии света и тьмы.

Archer

Стрелки — воюют оружием дальнего боя, в основном луками и арбалетами. Из оружия ближнего боя они лучше всего владеют двуручными копьями, при этом не пользуясь щитами и не надевая брони тяжелее кольчуги (chain mail).

Ranger

Рейнжеры — ярко выраженные индивидуалисты, которые большую часть времени проводят в скитаниях по лесам. В целом рейнджеры представляют собой универсальный класс и владеют всеми школами магии за исключением школ света и тьмы, а также могут использовать любое оружие, кроме булав, и надевать любую броню за исключением металлической пластинчатой брони (plate mail).

Druid

Друиды — занимаются изучением сил природы и скрытых способностей человека, благодаря чему с успехом применяют любую магию, кроме магии света и тьмы. Как и волшебники, друиды не слишком сильны в обычном бою, но, в отличии от своих магических собратьев, могут применять для атаки булавы, а для защиты — щиты.

Cleric

Клерики — специализируются на изучении возможностей человека и владеют школами магии духа, разума и тела. Из оружия они используют посохи, луки и булавы, а также могут носить броню не тяжелее кожаной и защищаться от атак противника щитами.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Might

Сила — грубая физическая сила, которая показывает, насколько крепки мышцы персонажа. Чем больше значение этой характеристики, тем больше повреждений наносит персонаж в бою.

Intellect

Интеллект — отражает способность логически мыслить и решать всевозможные задачи. Важная характеристика для волшебников, стрелков, рейнджеров, воров и друидов, которые получают тем больше спелл-поинтов, чем выше значение этой характеристики.

Personality

Индивидуальность — показывает обаяние и уникальность персонажа. Клерики, паладины, рейнджеры, монахи и друиды получают тем больше спелл-поинтов, чем выше значение этой характеристики.

Endurance

Выносливость — говорит о здоровье персонажа и его способности превозмогать боль. Персонажи получают бонус к хит-поинтам при высоком значении этой характеристики.

Accuracy

Меткость — название говорит само за себя. Чем выше меткость персонажа, тем больше у него шансов точно попасть по противнику при ближней или дистантной атаке.

Speed

Скорость — влияет на скорость движения персонажа и быстроту восстановления после атаки или применения заклинания.

Luck

Удача — успех многих действий персонажа носит вероятностный характер, и во многом он определяется этой характеристикой. В частности, удача влияет на сопротивляемость персонажа к магическим атакам противника и на количество повреждений, которые он получает, попав в ловушку.

ЗАКЛИНАНИЯ

EARTH MAGIC (МАГИЯ ЗЕМЛИ)

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ NORMAL

Stun

Расход маны на заклинание: 1

Наносит удар, который не уменьшает жизнь противника, но отбрасывает его назад и на некоторое время парализует.

Slow

Расход маны на заклинание: 2

Замедляет в два раза движение противника и во столько же раз увеличивает время его восстановления. Длительность заклинания увеличивается на 3 минуты за каждый уровень скилла Earth Magic.

Earth Resistance

Расход маны на заклинание: 3

Увеличивает сопротивление всех участников группы к магии земли на единицу за каждый уровень скилла Earth Magic. Длительность заклинания увеличивается на час за каждый уровень этого скилла.

Deadly Swarm

Расход маны на заклинание: 4

Вызывает облако насекомых, которые атакуют указанную цель, нанося повреждения 5 + 1d3 за каждый уровень скилла Earth Magic.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ EXPERT

Stone Skin

Расход маны на заклинание: 5

Увеличивает класс брони выбранного персонажа (armor class) на 5 единиц + 1 единица за каждый уровень скилла Earth Magic. Заклинание длится 1 час + 5 минут за каждый уровень этого скилла.

Blades

Расход маны на заклинание: 8

Выстреливает вращающимся металлическим лезвием в указанного противника. Наносит 1d9 повреждений за каждый уровень скилла.

Stone to Flesh

Расход маны на заклинание: 10

Если вовремя применить это заклинание, то персонаж, обращенный в камень, вновь примет свой прежний облик. Заклинание срабатывает, если жертва окаменела не более n часов назад, где n — уровень скилла Earth Magic.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ MASTER

Rock Blast

Расход маны на заклинание: 15

Магический эквивалент обычной гранаты: выпущенный заряд взрывается либо при соприкосновении с противником, либо по истечении некоторого времени, нанося 1d8 повреждений за каждый уровень скилла. Учтите, что он также может ранить и участников партии.

Telekinesis

Расход маны на заклинание: 20

Позволяет манипулировать объектами на расстоянии с силой, эквивалентной уровню скилла Earth Magic, умноженному на 2. С помощью этого заклинания можно открывать двери, отпирать сундуки, подбирать предметы и пр.

Death Blossom

Расход маны на заклинание: 25

Магический эквивалент артиллерийского выстрела. Пущенный магом снаряд наносит 20 единиц повреждений + 1 единица за каждый уровень скилла Earth Magic. Заклинание может использоваться только на открытых площадках, т.е. нельзя применять в подземельях.

ЗАКЛИНАНИЕ УРОВНЯ GRAND MASTER

Mass Distortion

Расход маны на заклинание: 30

Очень сильно усиливает гравитацию вокруг указанной цели, лишая монстра 25 процентов жизни + 2 дополнительных процента за каждый уровень скилла Earth Magic.

AIR MAGIC (МАГИЯ ВОЗДУХА)

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ NORMAL

Wizard Eye

Расход маны на заклинание: 1

Это заклинание открывает местоположение монстров на автокарте. Длительность заклинания увеличивается на 1 час за каждый уровень скилла Air Magic

Feather Fall

Расход маны на заклинание: 2

Замедляет скорость падения вашего отряда, что уменьшает наносимый ущерб от столкновения с поверхностью. Длительность заклинания увеличивается на 5 минут за каждый уровень скилла Air Magic.

Air Resistance

Расход маны на заклинание: 3

Увеличивает сопротивление всех участников группы к магии воздуха на единицу за каждый уровень скилла Air Magic. Длительность заклинания увеличивается на час за каждый уро-

вень этого скилла.

Sparks

Расход маны на заклинание: 4

Маг выстреливает тремя шаровыми молниями, которые летают по воздуху до тех пор, пока ни встретят препятствие или ни рассеются от времени. Каждая молния наносит 2 единицы повреждения + 1 дополнительную единицу за каждый уровень скилла Air Magic.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ EXPERT

Jump

Расход маны на заклинание: 5

Позволяет участникам вашего отряда прыгать вперед на 20 метров вперед (60 футов) без получения повреждений от такого прыжка.

Shield

Расход маны на заклинание: 8

Защищает персонажа от пущенных противником камней и стрел, вдвое уменьшая наносимые повреждения. Заклинание длится 1 час + дополнительные 5 минут за каждый уровень скилла Air Magic. Спелл работает только на открытых пространствах.

Lightning Bolt

Расход маны на заклинание: 10

Выстреливает молнией в указанного противника, нанося 1d8 повреждений за каждый уровень скилла Air Magic.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ MASTER

Invisibility

Расход маны на заклинание: 15

Делает участников отряда невидимыми на 10 минут за каждый уровень скилла Air Magic. Если группа начинает разговаривать или бросается в атаку, то действие заклинания сразу прекращается. Спелл нельзя применить, если в зоне видимости находятся враги.

Implosion

Расход маны на заклинание: 20

В воздухе происходит адиабатический процесс, который наносит указанному противнику 10 единиц повреждений + 1d10 дополнительных повреждений за каждый уровень скилла Air Magic.

Fly

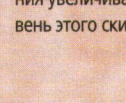
Расход маны на заклинание: 25

Позволяет участникам вашего отряда летать. Действие заклинания увеличивается на 1 час за каждый уровень скилла Air Magic. За каждые 5 минут пребывания отряда в воздухе у кастера отнимается дополнительная единичка маны.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ GRAND MASTER

Starburst

Расход маны на заклинание: 30



Призывает мощь двадцати небесных светил, которая обрушивается на указанного противника и накрывает большую область вокруг него. Каждая звезда наносит 20 единиц повреждений + дополнительная 1 единица за каждый уровень скилла Air Magic. Спелл работает только на открытых площадях.

FIRE MAGIC (МАГИЯ ОГНЯ)

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ NORMAL

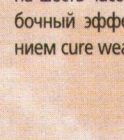
Torch Light

Расход маны на заклинание: 1

Увеличивает радиус освещения отряда. Очевидно, что эффект этого заклинания заметен только в слабо освещенных местах.

Fire Bolt

Расход маны на заклинание: 2



Выстреливает в противника огненным сгустком энергии, нанося 1d3 за каждый уровень скилла Fire Magic.

Fire Resistance

Расход маны на заклинание: 3

Увеличивает сопротивление всех участников группы к магии огня на единицу за каждый уровень скилла Fire Magic. Длительность заклинания увеличивается на час за каждый уровень этого скилла.

Fire Aura

Расход маны на заклинание: 4

Придает обычному оружию без каких-либо магических атрибутов атрибуты магии огня (например, trident of fire). Длительность спелла увеличивается на 1 час за каждый уровень скилла Fire Magic.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ EXPERT

Haste

Расход маны на заклинание: 5

Уменьшает время восстановления для всего отряда. Длительность заклинания равна 1 часу плюс 1 дополнительная минута за каждый уровень скилла Fire Magic. После окончания действия спелла персонажи на шесть часов слабеют (weak). Этот побочный эффект можно снять заклинанием cure weakness.

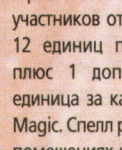
Fireball

Расход маны на заклинание: 8

Маг выстреливает в противника огненным шаром, который наносит повреждения не только указанному монстру, но и всем окружающим персонажам (включая и участников вашей партии, если они окажутся слишком близко). Спелл наносит 1d6 повреждений за каждый уровень скилла Fire Magic.

Fire Spike

Расход маны на заклинание: 10

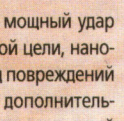


На землю падает огненный шип, который взрывается при приближении противника или в случае, если отряд покинул текущую карту. Одновременно можно поставить не более пяти таких ловушек. Спелл наносит 1d6 повреждений за каждый уровень скилла Fire Magic.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ MASTER

Immolation

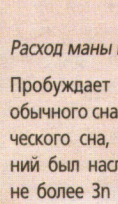
Расход маны на заклинание: 15



Окружает вашу группу огненной сферой, абсолютно безвредной для вашей четверки, но наносящей противнику 1d6 повреждений за каждый уровень скилла Fire Magic. Действие спелла увеличивается на 1 минуту за каждый уровень скилла.

Meteor Shower

Расход маны на заклинание: 20



Вызывает дождь из 16 пылающих метеоритных камней, которые падают в пределах некоторого радиуса от указанной цели. Каждый камень наносит 1d8 повреждений за каждый уровень скилла Fire Magic. Спелл работает только на открытых территориях.

Inferno

Расход маны на заклинание: 25

Выжигает огнем всех монстров в зоне видимости и участников отряда, нанося 12 единиц повреждений плюс 1 дополнительная единица за каждый уровень скилла Fire Magic. Спелл работает только в закрытых помещениях и крайне удобен для вычищения какой-либо комнаты от притаившихся в ней тварей.

ЗАКЛИНАНИЕ УРОВНЯ GRAND MASTER

Incinerate

Расход маны на заклинание: 30

Производит мощный удар по выбранной цели, нанося 15 единиц повреждений плюс 1d15 дополнительных единиц за каждый уровень скилла Fire Magic.

WATER MAGIC (МАГИЯ ВОДЫ)

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ NORMAL

Awaken

Расход маны на заклинание: 1

Пробуждает отряд от обычного сна или от магического сна, если последний был наслан на отряд не более 3n минут назад, где n — уровень скилла Water Magic.

Poison Spray

Расход маны на заклинание: 2

Выстреливает облаком яда в противников, находящихся перед отрядом, нанося 2 единицы повреждений + 1d2 дополнительных повреждения за каждый уровень скилла Water Magic.

Water Resistance

Расход маны на заклинание: 3

Увеличивает сопротивление всех участников группы к магии воды на единицу за каждый уровень скилла Water Magic. Длительность заклинания увеличивается на час за каждый уровень этого скилла.

Ice Bolt

Расход маны на заклинание: 4

Противнику наносится 1d4 за каждый уровень скилла Water Magic ледяной стрелой, которая, что немаловажно, всегда попадает в цель.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ EXPERT

Water Walk

Расход маны на заклинание: 5

Позволяет вашему отряду передвигаться по воде. Действие заклинания увеличивается на 10 минут за каждый уровень скилла Water Magic. Дополнительная единичка маны отнимается у кастера за каждые 20 минут контакта с водой.

Recharge Item

Расход маны на заклинание: 8

Перезаряжает магические предметы, уменьшая максимальное число зарядов на 50 процентов минус 1 процент за каждый уровень скилла Water Magic.

Acid Burst

Расход маны на заклинание: 10

Выстреливает сгустком концентрированной кислоты в указанную цель, нанося 9 единиц повреждения + 1d9 дополнительных за каждый уровень скилла Water Magic.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ MASTER

Enchant Item

Расход маны на заклинание: 15

Придает обычному предмету (за исключением тех, что используются в квестах) магические свойства. Шанс успешного применения этого спелла увеличивается на 10 процентов за каждый уровень скилла Water Magic. Мощь нового получившегося предмета может варьироваться.

Town Portal

Расход маны на заклинание: 20

Переносит отряд к центральному фонтану любого посещенного ранее города. Успех заклинания увеличивается на 10 процентов за каждый уровень скилла Water Magic. Спелл невозможно применить, если рядом находятся монстры.

Ice Blast

Расход маны на заклинание: 25

Выстреливает ледяным шаром, который разбивается на семь острых ледяных глыб, которые летят во всех направлениях, кроме направления к магу. Эти ледяные глыбы летают пока не растают или не натолкнутся на препятствие. Каждая ледышка наносит 12 единиц повреждения + 1d3 дополнительных повреждений за каждый уровень скилла Water Magic.

ЗАКЛИНАНИЕ УРОВНЯ GRAND MASTER

Lloyd's Beacon

Расход маны на заклинание: 30

Позволяет устанавливать маркер на том месте, куда бы вы хотели впоследствии вернуться. Заклинание применяется для установления маркера или для телепортации в ранее отмеченное место. Одновременно может быть поставлено не больше 5 маркеров, каждый из которых существует 1 дополнительную неделю за каждый уровень скилла Water Magic.

BODY MAGIC (МАГИЯ ТЕЛА)

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ NORMAL

Cure Weakness

Расход маны на заклинание: 1

При своевременном применении это заклинание снимает эффект слабости (weak), полученный естественным или магическим путем. Заклинание должно применяться не позже чем через 3n минут (где n — уровень скилла Body Magic), после того как группа ослабела.

Heal

Расход маны на заклинание: 2

Восстанавливает хит-поинты указанного персонажа в количестве 5 единиц + 2 дополнительных единицы за каждый уровень скилла Body Magic.

Body Resistance

Расход маны на заклинание: 3

Увеличивает сопротивление всех участников группы к магии тела на единицу за каждый уровень скилла Body Magic. Длительность заклинания увеличивается на час за каждый уровень этого скилла.

Harm

Расход маны на заклинание: 4

Причиняет болевые ране-

ния указанному противнику, нанося 8 единиц повреждений + 1d2 дополнительных повреждений за каждый уровень скилла Body Magic.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ EXPERT

Regeneration

Расход маны на заклинание: 5

Персонаж под действием этого заклинания восстанавливает единичку здоровья за каждую минуту. Действие спелла увеличивается на 1 час за каждый уровень скилла Body Magic.

Cure Poison

Расход маны на заклинание: 8

При своевременном применении это заклинание снимает эффект отравления. Спелл успешно срабатывает, если применяется не более чем через n часов (где n — уровень скилла Body Magic) после отравления.

Hammerhands

Расход маны на заклинание: 10

Заклинание увеличивает скилл борьбы без оружия, позволяя персонажу более точно наносить удары в уязвимые места противника.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ MASTER

Cure Disease

Расход маны на заклинание: 15

При своевременном применении это заклинание снимает эффект болезни. Спелл успешно срабатывает, если применяется не более чем через n дней (где n — уровень скилла Body Magic) после заболевания.

Protection from Magic

Расход маны на заклинание: 20

Дает иммунитет всему отряду от заклинаний, вызывающих отравления, болезни, окаменения, паралич и слабость. Спелл нейтрализует одну из указанных атак за каждый уровень скилла Body Magic.

Flying Fist

Расход маны на заклинание: 25

Наносит мощный магический удар по указанной цели. Жертва получает 30 единиц повреждений + 1d5 дополнительных единиц за каждый уровень скилла Body Magic.

ЗАКЛИНАНИЕ УРОВНЯ GRAND MASTER

Power Cure

Расход маны на заклинание: 30

Лечит сразу всех четверых персонажей отряда, восстанавливая 10 хит-поинтов + 5 дополнительных хит-поинтов за каждый уровень скилла Body Magic.

MIND MAGIC (МАГИЯ РАЗУМА)

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ NORMAL

Remove Fear

Расход маны на заклинание: 1

При своевременном применении это заклинание снимает эффект страха. Спелл успешно срабатывает, если применяется не более чем через 3n минут (где n — уровень скилла Mind Magic) после запугивания.

Mind Blast

Расход маны на заклинание: 2

Наносит повреждения указанному противнику ментальной энергией, отнимая 3 единицы жизни + 1d3 дополнительных единиц за каждый уровень скилла Mind Magic.

Mind Resistance

Расход маны на заклинание: 3

Увеличивает сопротивление всех участников группы к магии разума на единицу за каждый уровень скилла Mind Magic. Длительность заклинания увеличивается на час за каждый уровень этого скилла.

Telepathy

Расход маны на заклинание: 4

С помощью телепатии маг узнает, какие предметы и сколько золота имеется в наличие у указанного персонажа.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ EXPERT

Charm

Расход маны на заклинание: 5

Полностью убирает у указанного противника все враждебные чувства по отношению к отряду. Эффект заклинания немедленно пропадает, если «очарованный» враг получает какие-либо ранения. Длительность спелла увеличивается на 5 минут за каждый уровень скилла Mind Magic.

Cure Paralysis

Расход маны на заклинание: 8

При своевременном применении это заклинание снимает эффект паралича с выбранного персонажа. Спелл успешно срабатывает, если применяется не более чем через n часов (где n — уровень скилла Mind Magic) после начала паралича.

Berserk

Расход маны на заклинание: 10

Под воздействием этого заклинания монстр, ослепленный вспышкой ярости, бросается на ближайшее к нему существо. Длительность заклинания увеличивается на 5 минут за каждый уровень скилла Mind Magic.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ MASTER

Mass Fear

Расход маны на заклинание: 15

Все существа в зоне видимости группы в панике отступают. Спелл длится 3 минуты + дополнительные 5 минут за каждый уровень скилла Mind Magic. Заклинание не имеет воздействия на нежить.

Cure Insanity

Расход маны на заклинание: 20

При своевременном применении это заклинание снимает эффект умопомешательства с выбранного персонажа. Спелл успешно срабатывает, если применяется не более чем через n дней (где n — уровень скилла Mind Magic) после начала безумия.

Psychic Shock

Расход маны на заклинание: 25

Указанный противник подвергается психотронной атаке, получая 12 единиц повреждений + 1d12 дополнительных единиц за каждый уровень скилла Mind Magic.

ЗАКЛИНАНИЕ УРОВНЯ GRAND MASTER

Enslave

Расход маны на заклинание: 30

Маг берет под контроль врага, полностью контролируя его действия. Длительность спелла увеличивается на 10 минут за каждый уровень скилла Mind Magic. Под воздействием этого заклинания монстр начинает сражаться против существ, настроенных враждебно по отношению к отряду. Любая нежить имеет иммунитет к этому спеллу.

SPIRIT MAGIC (МАГИЯ ДУХА)

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ NORMAL

Detect Life

Расход маны на заклинание: 1

Позволяет видеть здоровье оппонента при щелчке правой кнопкой мыши на нем. Длительность заклинания увеличивается на 10 минут за каждый уровень скилла Spirit Magic.

Bless

Расход маны на заклинание: 2

Увеличивает вероятность попадания по противнику при использовании оружия ближнего боя (мечи, молоты, копья и т.д.) и дистантного оружия (камни, луки, арбалеты и т.д.). Бонус к попаданию увеличивается на 5 единиц + 1 дополнительная единица за каждый уровень скилла Spirit Magic. Длительность заклинания равна 1 часу + 5 минут за каждый уровень этого скилла.

Fate

Расход маны на заклинание: 3

При применении этого заклинания на участника отряда у последнего возрастает шанс попасть в цель; если же оно кастуется на противника — то для него этот шанс уменьшается. Бонус или пенальти равен 20 единиц + 1 дополнительная единица за каждый уровень скилла Spirit Magic. Действие заклинания прекращается после атаки или по прошествии 5 минут.

Turn Undead

Расход маны на заклинание: 4

Вся нежить в пределах видимости бросается в бегство. Длительность заклинания равна 3 минутам + 1 дополнительная минута за каждый уровень скилла Spirit Magic.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ EXPERT

Remove Curse

Расход маны на заклинание: 5

При своевременном применении это заклинание снимает эффект проклятья с выбранного персонажа. Спелл успешно срабатывает, если применяется не более чем через n часов (где n — уровень скилла Spirit Magic) после проклятья.

Preservation

Расход маны на заклинание: 8

Это заклинание защищает персонажа от смерти, обеспечивая нейтрализацию таких заклинаний, как instsnt death и eradication. При потере значительного числа хит-поинтов персонаж не умирает, а просто теряет сознание. Правда, если он остается в этом состоянии и после действия спелла, то он погибает. Длительность заклинания равна 1 часу + 5 дополнительных минут за каждый уровень скилла Spirit Magic.

Heroism

Расход маны на заклинание: 10

Увеличивает повреждения, наносимые участниками партии на 5 единиц +1 дополнительная единица за каждый уровень скилла Spirit Magic. Заклинание длится 1 час + 5 дополнительных минут за каждый уровень этого скилла.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ MASTER

Spirit Lash

Расход маны на заклинание: 15

Это заклинание за счет ослабления у жертвы связи между душой и телом наносит 10 единиц повреждений +2d4 дополнительных единицы за каждый уровень скилла Spirit Magic. Для успешного срабатывания этого заклинания цель должна находиться очень близко к магу.

Raise Dead

Расход маны на заклинание: 20

При своевременном применении это заклинание оживляет умершего персонажа. Спелл успешно срабатывает, если применяется не более чем через n дней (где n — уровень скилла Spirit Magic) после смерти. После оживления персонаж всегда ослаблен (weak).

Shared Life

Расход маны на заклинание: 25

Заклинание суммирует все хит-поинты персонажей отряда, добавляя к ним 3 хит-поинта за каждый уровень скилла Spirit Magic, после чего распределяет получившееся число поровну внутри четверки.

ЗАКЛИНАНИЕ УРОВНЯ GRAND MASTER

Resurrection

Расход маны на заклинание: 30

Возвращает к жизни персонажа даже после того, как его тело было уничтожено. Оживленные персонажи всегда ослаблены (weak). Заклинание требует долгого восстановления, время которого уменьшается по мере роста скилла Spirit Magic.

LIGHT MAGIC (МАГИЯ СВЕТА)

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ NORMAL

Light Bolt

Расход маны на заклинание: 5

Наносит вспышкой света 1d4 единиц повреждений за каждый уровень скилла Light Magic указанному противнику. Нежить получает от этого заклинания двойной урон.

Destroy Undead

Расход маны на заклинание: 10

Наносит нежити (и только ей) 1d16 повреждений за каждый уровень скилла Light Magic.

Dispel Magic

Расход маны на заклинание: 15

Снимает все заклинания с существ, находящихся в зоне видимости отряда. Время, затрачиваемое на восстановление после этого спелла, уменьшается по мере роста уровня скилла Light Magic.

Paralyze

Расход маны на заклинание: 20

Временно лишает указанного противника способности двигаться и атаковать. Длительность заклинания увеличивается на 3 минуты за каждый уровень скилла Light

Magic. Парализованные создания могут быть атакованы без риска прекращения действия заклинания.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ EXPERT

Summon Elemental

Расход маны на заклинание: 25

Вызывает элементаля света, который будет сражаться на стороне отряда до тех пор пока не будет убит или пока не истечет время действия заклинания (5 минут за каждый уровень скилла Light Magic). Маг может вызвать одновременно не более одного элементаля.

Day of the Gods

Расход маны на заклинание: 30

Увеличивает характеристики всех персонажей отряда на 10 единиц + 3 дополнительных единицы за каждый уровень скилла Light Magic.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ MASTER

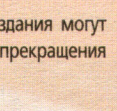
Prismatic Light

Расход маны на заклинание: 35

Наносит 25 единиц повреждений + 1 дополнительная единица за каждый уровень скилла Light Magic всем существам в зоне видимости отряда. Заклинание не может применяться на открытых территориях.

Day of Protection

Расход маны на заклинание: 40



Одновременно накладывает на всех участников отряда следующие заклинания: Protection from Magic, Air Resistance, Body Resistance, Earth Resistance, Fire Resistance, Mind Resistance, Water Resistance, Feather Fall и Wizard Eye.

Hour of Power

Расход маны на заклинание: 45

Одновременно накладывает на всех участников отряда следующие заклинания: Haste, Heroism, Shield, Stone Skin и Bless.

Sunray

Расход маны на заклинание: 50

Фокусирует солнечный свет на выбранную цель, нанося 20 единиц повреждений + 1d20 дополнительных единиц за каждый уровень скилла Light Magic. Работает только на открытых пространствах и требует большого времени на восстановление.

ЗАКЛИНАНИЕ УРОВНЯ GRAND MASTER

Divine Intervention

Расход маны на заклинание: 55

Полностью восстанавливает все хит-поинты и спелл-поинты персонажей отряда, а также снимает все неблагоприятные состояния (слабость, болезнь и т.д.). Может применяться не более трех раз в день, при этом старя мага на 10 лет.

DARK MAGIC (МАГИЯ ТЬМЫ)

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ NORMAL

Reanimate

Расход маны на заклинание: 10

Создает зомби из безжизненного противника. Зомби обладает 10 хит-поинтами за каждый уровень скилла Dark Magic, причем верхнее значение ограничено тем числом хит-поинтов, коими обладало существо при жизни.

Toxic Cloud

Расход маны на заклинание: 15

Маг кастует отравленное облако, которое медленно движется вперед до тех пор пока не встретит препятствие. Спелл наносит 25 единиц повреждения + 1d10 за каждый уровень скилла Dark Magic.

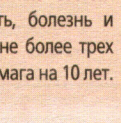
Vampiric Weapon

Расход маны на заклинание: 20

Наделяет обычное оружие атрибутом вампиризма (vampiric). Отнятые у врага хит-поинты добавляются к здоровью персонажа. Эффект заклинания увеличивается на 1 час за каждый уровень скилла Dark Magic.

Shrinking Ray

Расход маны на заклинание: 25



Уменьшает размер указанного монстра, который под воздействием этого заклинания наносит вдвое меньше повреждений. Действие спелла увеличивается на 5 минут за каждый уровень скилла Dark Magic.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ EXPERT

Shrapmetal

Расход маны на заклинание: 30

Выстреливает пятью раскаленными острыми металлическими лезвиями, каждое из которых наносит 6 единиц повреждений +1d6 дополнительных единиц за каждый уровень скилла Dark Magic.

Control Undead

Расход маны на заклинание: 35

Маг берет под контроль указанную нежить. Находясь под контролем, такое создание атакует всех существ, агрессивно настроенных по отношению к отряду. Длительность заклинания увеличивается на 3 минуты за каждый уровень скилла Dark Magic. Спелл не прекратит действовать даже если персонажи отряда станут атаковать контролируемое существо.

Pain Reflection

Расход маны на заклинание: 40

Заклинание накладывается на одного из персонажей отряда. Успешная атака на этого персонажа будет отнимать хит-поинты не только у него, но и у нападающего. Действие спелла длится 1 час + дополнительные 5 минут за каждый уровень скилла Dark Magic.

ЗАКЛИНАНИЯ УРОВНЯ MASTER

Sacrifice

Расход маны на заклинание: 45

С помощью этого заклинания в жертву приносится указанный неигровой персонаж. При этом у мага восстанавливаются все хит-поинты, спелл-поинты и устраняются все негативные эффекты (усталость, болезни и т.д.). Применение спелла сильно снижает репутацию отряда. Требует много времени на восстановление.

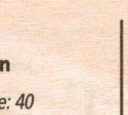
Dragon Breath

Расход маны на заклинание: 50

Маг синтезирует облако токсичных испарений, которое наносит повреждения не только указанному противнику, но и всем находящимся рядом существам. Спелл причиняет 1d25 единиц повреждений за каждый уровень скилла Dark Magic. Требует много времени на восстановление.

Armageddon

Расход маны на заклинание: 55



Это заклинание наносит мощные повреждения всем существам на карте, включая участников отряда. У существ отнимается 50 хит-поинтов + 1 дополнительный хит-поинт за каждый уровень скилла Dark Magic. Спелл применяется не более трех раз в день и только на открытых территориях.

ЗАКЛИНАНИЕ УРОВНЯ GRAND MASTER

Souldrinker

Расход маны на заклинание: 60

Это заклинание высасывает жизнь у всех созданий в зоне видимости и распределяет эти хит-поинты поровну между всеми персонажами отряда. Величина наносимого урона (и лечения) равна 25 единицам + 1d8 дополнительных единиц за каждый уровень скилла Dark Magic.

СИ

eshop
http://www.e-shop.ru

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

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

Заказ по интернету:
http://www.e-shop.ru
e-mail: eshop@gameland.ru
телефон: (095) 258-8627
доставка по Москве: $3
по московской области: $5-$8

$79.95
Mario Party
Система: Nintendo 64 (NTSC)

$72.99
Star Wars: Rogue Squadron
Система: Nintendo 64 (NTSC)

$75.99
Castlevania 64
Система: Nintendo 64 (NTSC)

$89.99
Super Smash Brothers
Система: Nintendo 64 (NTSC)

$79.99
Turok 2
Система: Nintendo 64 (NTSC)

$79.99
Zelda 64
Система: Nintendo 64 (NTSC)

$85.99
Quake II
Система: Nintendo 64 (NTSC)

$59.99
Aero Gauge
Система: Nintendo 64 (NTSC)

$89.99
Star Wars Episode I: Racer
Система: Nintendo 64 (NTSC)

$75.99
California Speed
Система: Nintendo 64

$85.99
World Driver Championship
Система: Nintendo 64 (NTSC)

$39.99
Expansion Pack, 4 MB
Система: Nintendo 64

$299.99
Dreamcast (Japan) (без модема)
Система: Dreamcast (NTSC)

$57.59
Game Boy в цветном корпусе
Система: Game Boy

$176.99
Nintendo 64 (US)
Система: Nintendo 64 (NTSC)

$34.99
Game Boy Color
Система: Цветной Game Boy

$109.99
Controller разноцветный
Система:Nintendo 64

$79.99
Перчатка-джойстик
Система: Nintendo 64

$44.99
Wario Land II
Система: Game Boy (color)

$44.99
Turok 2
Система: Game Boy (color)

$22.49
Metroid II
Система: Game Boy

$26.99
Grain Tourismo
Система: Sony PlayStation (PAL)

$42.99
GEX: Enter The Gecko
Система: Sony PlayStation (NTSC)

$46.69
Resident Evil 2
Система: Sony PlayStation (NTSC)

Пишите и звоните по любым вопросам.
Мы можем доставить новые игры вышедшие в США.
Заказ по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных

Dungeon Keeper 2

Максим ЗАЯЦ
maxim@gameland.ru

СОЗДАНИЯ ТЬМЫ...

Бес (Imp)

Комната: нет

Класс: разведчик

Стиль боя: не сражается

Собственные заклинания: ускорение (самого себя), телепорт

Ваши надежные помощники и самые преданные существа. Бесы — порождение магии, им не требуется ни еда, ни отдых, разве что мана — совсем немного — для поддержания сил. Ваши верные слуги будут разведывать новые территории, захватывать вражеские комнаты, копать, добывать золото, строить новые помещения — словом, проделают за вас всю грязную работу. Вот только воины из них получаются никудышные — бесы по природе слабы, а потому стараются не ввязываться в стычки с врагом. Но если опасность угрожает Сердцу подземелья, малютки-бесы, не раздумывая, бросаются в бой..

С опытом к ним приходит способность колдовать — бесы получают возможность ускорять самих себя и даже телепортироваться — из-под вражеских мечей в спокойную комнатку, где давно пора уже было укрепить стены...

Гоблин (Goblin)

Комната: логово (минимум 5 плиток)

Класс: воин

Стиль боя: прикрывает фланги

Собственные заклинания: нет

Из-за своей безобразной внешности гоблины частенько подвергаются насмешкам со стороны других существ. Их основным качеством можно считать некоторую... осторожность, порой граничащую с трусостью. Будучи созданиями весьма недалекими, гоблины попросту неспособны сражаться в одиночку — зато в толпе они как-то преодолевают свой страх и очертя голову бросаются в бой. Эти зеленые уродцы будут основой всего вашего воинства, берегите их, особенно поначалу.

Колдун (Warlock)

Комната: библиотека

Класс: мыслитель

Стиль боя: поддержка

Собственные заклинания: огненный шар, исцеление, зажигательная бомба

Зло всегда пугало обитателей залитой солнцем земной поверхности. Для того чтобы изучать эту сторону магии, лучше удалиться в мрачную тьму подземелий. Так поступили колдуны, в незапамятные времена изгнанные своими собратьями по ремеслу из внешнего мира. Они с радостью присоединятся к вашему воинству только ради того, чтобы иметь доступ к обширной библиотеке подземелья. Там, изучая труды древних адептов Зла, они будут создавать для вас все новые и новые заклинания. В бою колдуны предпочитают держаться немного в стороне от сражающихся и с безопасного расстояния без устали осыпают врагов своими смертоносными огненными шарами.

Огненная муха (Firefly)

Комната: логово

Класс: разведчик

Стиль боя: прикрывает фланги

Собственные заклинания: нет

Никто не знает откуда взялись эти существа, какие силы породили их и наделили способностью светиться во тьме подобно языку пламени. Огненные мухи являются прирожденными разведчиками — они способны путешествовать по вражеской территории и пролетают даже над лавой, открывая вашему взору все новые и новые земли. Что до боевых качеств — тут мухи не на высоте, не вышли ни силой, ни ростом, ни размерами. Столкновений с врагом они по возможности избегают, а быстрые крылья помогают им убежать практически от любой неприятности.

Тролль (Troll)

Комната: мастерская

Класс: рабочий

Стиль боя: заградитель

Собственные заклинания: нет

Угрюмые и неповоротливые, еще более уродливые, чем гоблины, тролли, тем не менее, являются неплохими механиками и в своей мастерской способны за умеренную плату творить настоящие чудеса. Вооружены они здоровенным молотом, который с удовольствием пускают в ход не только при изготовлении дверей и ловушек, но и в бою. Завидев врагов, тролли выходят на передовую, преграждая им путь, и сразу же доказывают зарвавшимся героям, что годы, проведенные в мастерской, не прошли для них даром.

Темный эльф (Dark Elf)

Комната: караульный пост

Класс: воин

Стиль боя: поддержка

Собственные заклинания: стрела, ножи, дротик

Ваши верные стражи, непревзойденные стрелки, некогда поменявшие зелень лесов и звездный свет поверхности на озаряемую вспышками пламени темноту подземелий. Надо ли говорить, что эльфийские лучники всеми силами стараются покарать отступников, и между ними и темными эльфами идет непрекращающаяся война. Годы, проведенные под землей, невероятно обострили их чувства и закалили характер. Во всем подземелье вам не сыскать лучших стрелков-арбалетчиков.

Скелет (Skeleton)

Комната: тюрьма

Класс: воин

Стиль боя: заградитель

Собственные заклинания: нет

Хороший герой — мертвый герой. Но если умирать ему довелось в темнице вашего подземелья, куда его, раненого, затащили бесы, доблестный рыцарь обретет свою вторую жизнь, на этот раз в виде скелета. Не знающие боли, голода и страха, не нуждающиеся в деньгах и жилище, эти существа будут служить вам верой и правдой, начисто забыв о своем «светлом» прошлом. Однако бесстрашие в бою полезно далеко не всегда — даже один скелет, не раздумывая, кинется на целую толпу врагов и бесславно погибнет, на этот раз уже навсегда.

Дьяволица (Mistress)

Комната: камера пыток

Класс: воин

Стиль боя: стремительное наступление

Собственные заклинания: молния, мороз, град

Жестокие и порочные, пожалуй, самые жестокие и порочные существа во всем вашем подземелье, дьяволицы боготворят боль во всех ее проявлениях. Они наслаждаются криками пленников в камере пыток и, вместе с тем, всегда готовы сами занять их место. Тяга к боли заставляет их ввязываться в самые безнадежные сражения, особенно если среди врагов есть феи, которых дьяволицы ненавидят и презирают.

Саламандра (Salamander)

Комната: учебный зал

Класс: воин

Стиль боя: прикрытие флангов

Собственные заклинания: огненный шар, плевок

Саламандра станет для вас незаменимой помощницей в подземельях, коридоры которых залиты огненной лавой, заставляющей в испуге отступать даже самых смелых существ. Эта холоднокровная ящерица пересекает раскаленный поток так легко и уверенно, словно идет по воде. Десяток саламандр — и вы сможете организовать атаку на противника в том месте, где он этого меньше всего ожидает.

Бандит (Rogue)

Комната: сокровищница

Класс: разведчик

Стиль боя: прикрытие флангов

Собственные заклинания: невидимость

Воры, наемники, головорезы и просто темные личности, у которых есть свои причины, чтобы не показываться на поверхности — всех их укрыла гостеприимная тьма подземелья. Не признающие никаких авторитетов, кроме золота и самих себя, жестокие и беспринципные, бандиты не слишком уважают честную схватку, предпочитая действовать подло, исподтишка. Не стоит оставлять их поблизости от сокровищницы — блеск ваших богатств может пересилить в них страх перед неминуемым суровым возмездием.

Желчный демон (Bile Demon)

Комната: инкубатор (минимум 5X5 плиток), логово (минимум 9 плиток)

Класс: воин

Стиль боя: заградитель

Собственные заклинания: газовое облако, газовая ракета

Огромные, уродливые, бесконечно прожорливые существа с не слишком высоким интеллектом. Однако на боевых качествах это никак не сказывается — благодаря своим внушительным размерам желчные демоны без труда останавливают стремительную атаку врага, давая остальным вашим слугам возможность выиграть для вас эту битву. Эти неповоротливые здоровяки предпочитают селиться поблизости от инкубатора, чтобы не нужно было далеко ходить за едой. Что до личных пристрастий... за что-то они недолюбливают скелетов и великанов.

Вампир (Vampire)

Комната: кладбище

Класс: мыслитель

Стиль боя: стремительное наступление

Собственные заклинания: замедление, порча, вызов смерти

Из трупов павших героев рождаются вампиры — мудрые и практически бессмертные существа. Вампиры ненавидят монахов, потому что только приверженцы истинной церкви могут уничтожить их навсегда. Если же вампир гибнет в бою с любым другим светлым героем, он немедленно возрождается на кладбище, теряя при этом один уровень. Уникальной способностью этих существ является умение на время переманивать врагов на свою сторону.

Темный рыцарь (Black Knight)

Комната: камера пыток и арена

Класс: воин

Стиль боя: заградитель

Собственные заклинания: нет

Укрытые тяжелыми доспехами, с огромным мечом в руках, темные рыцари стоят в первых рядах во время любого боя. Когда-то они жили на поверхности земли, сражались за короля и поклонялись единому Богу. Сейчас все это в прошлом — единожды отрекшись от своей жизни, теперь они преданно служат своему Хозяину, безжалостно истребляя тех, с кем еще недавно поднимали заздравные чаши.

Темный ангел (Dark Angel)

Комната: храм и библиотека

Класс: воин

Стиль боя: стремительное наступление

Собственные заклинания: зажигательная бомба, град, армия скелетов, разрушение

Некогда божественные существа, темные ангелы и по сей день сохранили привычку селиться неподалеку от храмов. Но на этом их связь с прошлой жизнью прерывается — во главе полчищ скелетов темные ангелы ведут в бой войска Тьмы, и одно лишь их имя вселяет леденящий ужас в сердца врагов. Больше всего они ненавидят монахов и фей — живое олицетворение Добра.

Рогач (Horned Reaper)

Срабатывает заклятье древнего талисмана, и появляется он — ваш самый могучий союзник, способный любое поражение превратить в победу. Призвать Рогача можно только на своей территории, но он сразу же развернется в сторону врагов и ринется в бой. Светлые герои в ужасе разбегаются, заслышав его тяжелую поступь. Оставляя огненные следы на мозаичных плитках пола, со своей неизменной косой, Рогач врезается в толпу врагов, расправляется с ними... и исчезает, когда истощаются запасы вашей маны.

СОЗДАНИЯ СВЕТА...

Рыцарь (Knight)

Живое воплощение галантности и чести, рыцари сражаются за Повелителя этих земель и, не задумываясь, готовы отдать ради него свою жизнь. Подобно Темным Рыцарям эти слуги Добра неплохо владеют мечом, ну а доспехи у них даже лучше, чем у наших воинов.

Гном (Dwarf)

У нас — орды бесов, у героев — такие вот коренастые карлики. На долю гномов выпадает неблагодарная работа по прокапыванию тоннелей сквозь укрепленные стены подземелий, для того чтобы проложить путь более сильным персонажам.

Великан (Giant)

«Огромный и могучий» — вот два эпитета, которые как нельзя лучше подходят для описания этих здоровяков. Они сильны, очень сильны, и каждое существо в вашем подземелье знает об этом. Великаны с легкостью прокладывают себе дорогу сквось закрытые двери и иные препятствия, даже лава не может остановить их, ну а попавшегося на дороге беса они могут попросту отшвырнуть в сторону — способность, которой одинаково хорошо владеют и великаны, и желчные демоны.

Маг (Wizard)

Всю свою жизнь маги посвятили изучению волшебства. Они частенько предлагают свои услуги героям и колдовскими огненными шарами и зажигательными бомбами вносят смятение и панику в стройные ряды ваших монстров. Впрочем, это им быстро надоедает, и тогда маги отправляются в какое-нибудь укромное место читать свои книги. Их Логово всегда находится неподалеку от Библиотеки, и нечего и говорить, что эти энтузиасты исследуют заклинания гораздо быстрее, а главное — охотней ваших ленивых колдунов.

Эльфийский лучник (Elven Archer)

Эльфы охотно помогают местным лордам в бою против Хранителей Подземелья, надеясь таким образом избавить мир от злых существ, угрожающих их любимым лесам. Непревзойденные стрелки, с помощью своих луков они способны изрядно потрепать ваше войско, оставаясь при этом на безопасном расстоянии.

Вор (Thief)

Воры охотно присоединяются к отрядам героев, но цель, которую они преследуют, остается неизменной — награбить как можно больше золота. Они всегда будут держаться неподалеку от воинов, которые обеспечивают им надежную защиту, но, оказавшись в бою, вполне могут сами постоять за себя. Убейте их и смейтесь по пути в сокровищницу, которую — вы помните? — всегда нужно держать на замке.

Монах (Monk)

Жизнь почтенного монаха проходит не только в разучивании новых молитв и гимнов — долгие годы военных тренировок сделали из этих ребят неплохих бойцов, способных причинить немало неприятных минут вашему воинству. В бою с нежитью сила наносимых монахами ударов увеличивается вдвое против обычной, к тому же они обладают способностью навсегда расправляться с вампирами.

Фея (Fairy)

Хрупкие прекрасные создания, даже слишком хрупкие, я бы сказал. В бою их выручает большая скорость и мощные заклинания. Феи пользуются давней нелюбовью со стороны дьяволиц.

Стражник (Guard)

Обыкновенный человек в доспехах. Стражники готовы предложить свои услуги всем, кто только согласится нанять их. Впрочем, если дело касается обыкновенного стояния на посту, в этом им нет равных.

Советы по прохождению

Дмитрий ЭСТРИН *(estrin@gameland.ru)*

Многим может показаться, что Dungeon Keeper II игра не сложная. С этим можно согласиться, признав, правда, что это отчасти заслуга самих разработчиков. Достаточно логичная концепция, отличный интерфейс и в особенности интерактивный помощник максимально облегчают прохождение игры, и, в принципе, можно представить себе, что представлял бы собой Dungeon Keeper II, если бы всех этих радостей не было. Но все же это лишь первые впечатления. Через некоторое время в игре можно обнаружить массу хитростей, полусекретных приемов и тактических особенностей. Это фактически второе лицо творения Bullfrog, одна из самых приятных деталей игрового процесса. Итак, начнем.

Вряд ли стоит спорить с тем, что успех прохождения той или иной миссии связан исключительно с правильностью отстраивания подземелья. Вообще существуют два мнения относительно того, как следует вступать в роль хранителя. Первый: сразу начать искать, раскопать и «освятить» Портал, дабы как можно быстрее обеспечить постоянный приток монстров в подземелье. Второй: сначала заняться благоустраиванием территории и лишь потом заняться Порталом. На самом деле и тот, и другой вариант начала игры имеет свои достоинства и недостатки, потому надлежит действовать по обстоятельствам. Например, если у вас много времени, вы никуда не спешите, не ожидаете ранних атак и вдобавок обнаруживаете у себя под боком большие залежи золота, то, вне всяких сомнений, с Порталом стоит подождать. Может оказаться и так, что драгоценного времени у вас нет, в срочном порядке требуется живая сила, способная хотя бы на время задержать врага и обеспечить спокойное существование подземелья. Излишне говорить, какой вариант следует предпочесть в этом случае. Следует, однако, добавить, что даже если вы не испытываете особенного дефицита времени, особенно оттягивать появление первых «жителей» не стоит. Все должно быть своевременно. Постройте логово, инкубатор, тренировочный зал и библиотеку — для хорошего старта этого вполне хватит. Разумеется, пионеры подземелья сразу же займутся любимым делом и, не испытывая недостатка в пище и жилплощади, будут вполне счастливы. Ну, а дальше все зависит от обстоятельств.

Очень многое зависит от правильного расположения помещений. Центром подземелья является, кстати, не его «сердце», а логово монстров. Оно должно быть достаточно большим и окружено стенами. Логово, выходящее одной из сторон на берег подземной реки, не будет пользоваться особенной популярностью. В непосредственной близости должен быть инкубатор. Почему-то многие считают, что лучше всего иметь одно очень большое логово и один очень большой инкубатор. А потом долго удивляются, почему монстры становятся злыми и жалуются на то, что они голодны. Все проблемы решаются, когда в разных частях подземелья появляются дополнительные логова и инкубаторы. Так решается, кстати, и проблема с конфликтами, которые достаточно часто возникают между монстрами.

Для каждого типа монстров требуется определенный тип дополнительных помещений. К примеру, для гоблинов — это тренировочный зал, а для колдунов — библиотека. Естественно, эти дополнительные помещения следует располагать недалеко от местожительства монстров. Однако, когда в логове четыре проема, один из которых соединяет помещение с инкубатором, другой — с тренировочным залом, третий — с библиотекой, а четвертый — с сокровищницей, это неправильно. В идеале логово должно быть окружено стенами со всех сторон. Что делать? Опять-таки существует два варианта решения проблемы. Вас могут спасти элементарные коридоры. То есть в логове должен существовать только один проем, который выходит к подземному «шоссе». А в коридоре в непосредственной близости находятся другие «комнаты»: инкубаторы, тренировочные залы, библиотеки и т.д. Если очень хочется, их можно соединить проходами, хотя это необязательно. Кстати, «коридорная» структура подземелья обладает рядом преимуществ. Во-первых, очень легко ориентироваться, во-вторых, очень просто оборонять, в третьих, все находится как бы на своих местах. С другой точки зрения, если у вас все же имеется несколько логов в разных частях подземелья, то их можно сделать ориентированными на определенные типы монстров. К примеру, логово для колдунов располагается недалеко от библиотеки, а рядом с логовом, в котором обитают дьяволицы... Сами догадайтесь, что там будет. Что делать, если монстры делают свое жилище не там, где надо? Все очень просто, хватайте за шкирку новоприбывших и швыряйте их туда, где им надлежит жить. Но даже в этом случае не надо отказываться от «коридорной» системы.

Теперь поговорим о бесах. Бесы должны работать. Поэтому, если вам кажется, что кто-то не особенно усерден, не ленитесь и не бойтесь как следует шлепнуть наглеца. Эффективность работы сразу же возрастет. Не забывайте следить за наполняемостью сокровищниц, иногда лучше отказаться от выработки богатой золотой жилы, если вы не уверены, что для драгоценностей хватит места.

Обязательно пользуйтесь дверьми и ловушками. С их помощью вы можете практически без потерь отражать удары врагов, которых может быть в два раза больше, чем ваших бойцов. Опять-таки заклинания. Самый стандартный разряд молнии реально поможет монстрам расправиться с достаточно крутым героем. Старайтесь предупреждать удары врагов. Конечно, можно в любой момент схватить

своих вояк за шкирку и швырнуть в горячую точку, но не забывайте о том, что монстрам требуется некоторое время, чтобы очухаться после стальной хватки руки хранителя. И в это самое время они абсолютно беззащитны. Лучше всего вызвать монстров, воспользовавшись соответствующим магическим заклинанием. Стоит ли во время сражения вселяться в тела бойцов? В обязательном порядке! Особенно, когда остается не особенно много маны, и вы ничем больше не можете помочь своим монстрам. Имеет ли смысл правильное размещение бойцов на поле боя? В общем, да. На самом деле действует чуть ли ни единственное правило: стрелки сзади, все остальные впереди. Однако для этого иногда может элементарно не хватать места. Как правильно атаковать подземелье противника? Вопрос очень хороший, однако какого-то универсального правила не существует. Требуется, скорее, соблюдение ряда условий, среди которых обязательное участие в атаке... бесов. Достаточно того, что шарахнуть вражину молнией можно только на своей территории. То же самое касается ловушек. Что делать с ловушками противника? Если их очень много и если место абсолютно непроходимо, то, возможно, стоит воспользоваться услугами Рогача. Одиночные ловушки лучше всего уничтожать с помощью стрелков или скелетов. Иногда в такие моменты в монстров лучше всего вселиться.

Несколько советов для многопользовательской игры. В ней все зависит от того, насколько большую территорию вы успеете захватить и насколько хорошо вы сможете ее защитить. То бишь все упирается в количество бесов. В любом случае не отдавайте им идиотских приказов — расчистка огромной территории лишь усугубит ваше и без того не особенно завидное положение. Развернутая сеть коридорчиков с небольшими комнатами — то, что нужно. Сверхмощная оборона — ключ к успеху. Старайтесь сами провоцировать атаки противника — в этом случае вы, по крайней мере, будете к ним готовы. Ваша же цель — вовсе не помещения противника, а ключевые объекты — золотые жилы, порталы и особый тип территории, на котором вырабатывается особенно много маны.

На этом, пожалуй, остановимся, поскольку... максимум информации о Dungeon Keeper II вы сможете получить из специального выпуска «Страны Игр», посвященного творению Bullfrog и Total Annihilation: Kingdoms. С его помощью вы сможете многократно усовершенствовать свои навыки хранителя и стать непобедимым властителем подземелий!

КАК ПРИВЛЕЧЬ ВАШИХ СУЩЕСТВ

Комнаты	Существа	Заклинания существ
Сердце подземелья (Dungeon Heart)	Бес (Imp)	Ускорение себя, телепорт
Логово (Lair)	Гоблин (Goblin) + Огненная муха (Firefly)	нет
Логово (Lair) + Библиотека (Library)	Колдун (Warlock)	Огненный шар, исцеление, зажигательная бомба
Логово (Lair) + Учебный зал (Training Room)	Саламандра (Salamander)	Плевок, огненный шар
Логово (Lair) + Казино (Casino)	Бандит (Rogue)	Невидимость
Логово (Lair) + Мастерская (Workshop)	Тролль (Troll)	нет
Логово (Lair) + Мастерская (Workshop) + Инкубатор (Hatchery, 5X5)	Желчный демон (Bile Demon)	Газовое облако, газовая ракета
Логово (Lair) + Караульный пост (Guardroom)	Темный эльф (Dark Elf)	Стрела, ножи, дротик
Тюрьма (Prison)*	Скелет (Skeleton)	нет
Логово (Lair) + Камера пыток (Torture Chamber)	Дьяволица (Mistress)	Молния, мороз, град
Кладбище (Graveyard)**	Вампир (Vampire)	Замедление, порча, вызов смерти
Логово (Lair) + Камера пыток (Torture Chamber) + Арена (Combat Pit)	Темный рыцарь (Black Knight)	нет
Логово (Lair) + Храм (Temple)	Темный ангел (Dark Angel)	Разрушение, град, армия скелетов, зажигательная бомба

* - должен умереть узник ;** - нужны трупы, которые восстанут из мертвых

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Начнем мы настоящий выпуск новостей с самого животрепещущего вопроса. Вопрос этот, конечно же, касается нового формата «Страны Игр», точнее, ее нового лица, а также выхода нового издания «Страна РС Игр». Судя по огромному количеству полученных писем, наше решение пришлась вам по вкусу, но в то же время мы не можем игнорировать массу вопросов, связанных с такими судьбоносными изменениями. Ответим на самое типичное письмо:

Здравствуй, редакция «СИ»

Я читаю ваш журнал с сентября 1996 года. У меня есть к вам несколько вопросов по поводу ваших журналов (**«Страна Игр»**, **«Страна РС Игр»**).

1. Будет ли в **«Стране РС Игр»** диск и постер?

2. Будут ли рассказывать в **«Стране Игр»** об играх на **PC**?

3. Почему **«Страна РС Игр»** будет в старом формате?

4. Сколько **«Страна Игр»** и **«Страна РС Игр»** будут стоить?

5. Если **«Страна РС Игр»** будет постер (лучше чтобы был), они будут одинаковы (какой постер в **«Стране Игр»**, такой и в **«Стране РС Игр»**)?

С уважением Сергей

г. Калининград

1. Нет, не будет.

2. Вне всяких сомнений. Изменится формат, улучшится качество печати и полиграфия, но концепция журнала остается прежней. Как и раньше, в сфере нашего внимания окажется вся игровая индустрия, все современные платформы и игры, появляющиеся на них.

*3. Потому что мы хотим сделать **«Страну РС Игр»** дешевым изданием. Это — газета, которая позиционируется как издание для тех, кто играет исключительно в PC игры и в то же время не хочет тратить большие деньги на то, чтобы читать об этом.*

*4. Журнал **«Страна Игр»** будет стоить несколько дороже, примерно на 20%, цена газеты пока не определена, но в ней будет 32 полосы, она будет цветная и стоить будет меньше 20 рублей.*

*5. В **«Стране РС игр»** постера не будет.*

*Кроме того хочу добавить, что **«Страна РС игр»** — самостоятельное издание, в котором будут публиковаться только собственные материалы.*

Здравствуйте, уважаемая редакция **«Страны Игр»**.

Пишет вам большой поклонник вашего журнала. До того как подключился к Internet регулярно читал ваш журнал, теперь некоторую информацию читаю на вашем сервере. Хочу задать вам несколько вопросов:

1. Какая «начинка» **PC** сейчас самая оптимальная?

2. Какая экономическая стратегия выйдет в ближайшее время?

3. Где в **Internet** можно найти коды и взломщики игр?

lexa@kamensk.donpac.ru.

И еще. Опубликуйте, пожалуйста, мой e-mail (**lexa@kamensk.donpac.ru**) для переписки с любителями таких игр, как **Quake 2, Transport Tycoon(Del), Unreal, StarCraft.**

Заранее благодарен **Alexey**!

*1. Классный вопрос! Настолько классный, что хочется переадресовать его читателям. В самом деле, как вы думаете, какая машина необходима для современных **PC** игр? А какая была бы для них идеальна? Напрашивается идея об импровизированном конкурсе...*

*2. Гм... Боюсь, что никаких. Если, конечно, не считать экономической стратегией **Theme Park World**... По крайней мере, официально пока ничего такого анонсировано не было.*

*3. На самом деле почти на любом игровом сайте. Загляните на **http://www.cheats-and-codes.com** или **http://directgames.no/cheatpage**. Есть еще очень хороший сайт **http://www.avault.com**.*

Теперь вернемся к нашему постепенно разрастающемуся обсуждению о том, как изменились за последнее время компьютерные игры. Если дело так пойдет дальше, то в скором времени в дискуссию окажутся втянуты все читатели без исключений. Итак:

Привет, **«Страна Игр»**.

Хочу вернутся к вопросу о том, стали ли современные игры лучше или хуже. Я не хочу говорить о том, что в играх главнее: графика или **gameplay**. Я хочу разобраться, почему такие вопросы возникают. Мне кажется, что тут «виновны» вы, то есть информация, которую печатают. Раньше, в эпоху 286, игру сначала видели, в нее играли и делали для себя выводы. Теперь в журнале читаешь статью о разработке «супер-пупер» проекта, которым тут же заболеваешь и начинаешь его ждать, заваливая редакцию и сайты разработчиков вопросами «Ну когда же ЭТО выйдет?», а разработчики кормят тебя все новыми обещаниями. И вот долгожданный проект вышел, дальше 2 варианта событий:

1) Покупаешь диск сам и видишь, что от обещаний разработчиков осталось одно название проекта (и то в лучшем случае ;)), а остальное... Короче, деньги брошены на ветер (а если еще учесть, что покупал лицензионку...).

2)Читаешь все вышеперечисленное в любимом журнале (настроение то же, но деньги целы). Встречаются и шедевры, и крепкие середнячки, но они принимаются как должное.

В общем, просто информации стало больше, что я всячески приветствую, а хороших игр чуть меньше, в связи с усложнением технологий производства.

И никогда не угадаешь, какой проект произведет на тебя впечатление, и ты будешь играть в него часами.

Хочу так же ответить Сергею (СИ N10). Я недавно прошел (в который раз) **Dark forces** и после этого я не кинулся тут же ставить **Half-life** или **Unreal**. Сейчас опять играю в **RoadRash**. Все-таки что-то в старых играх есть:).

За сим разрешите откланяться. С уважением, **MurphyRC**.

P.S. Все вышесказанное является сугубо личной точкой зрения.

Может быть, вы удивитесь, но с основной идеей письма я соглашусь. Действительно, если бы мы не писали об играх, находящихся в разработке, ни один читатель не был бы разочарован. Так что в какой-то степени мы, разумеется, «виноваты». Вот только что сказал бы читатель (лишенный возможности быть разочарованным), когда бы не нашел в любимом журнале статей о новинках игровой индустрии? Думаю, он был бы слегка «недоволен». Понятно, конечно, что в большинстве preview отношение авторов к играм позитивно. Было бы странно, если было бы иначе. Ну, а разработчики никогда всей правды не расскажут...

...И вновь «платформенные» споры...

Здравствуй, пахнущая полиграфией и типографией «Пресса» **«Страна Игр»**! Пишет тебе нечеловек-видимка с непроизносимым именем **m!Nd-bUg**, готовься — смертельный номер, крик души «игромана одноплатформенного»... Крик этой самой души раздался не просто так, а после прочтения многострочных душеизлияний «игромана мультиплатформенного» под кодовым именем **Jurassic**.

Что ж... приступим. Думаю, что стоит начать не с так называемых «синдромов платформенного фанатизма» (об этом чуть позже), а с «удара в философию». На одном голом софизме/курсе античной философии далеко не уедешь. Первичность Игры или ее вторичность по отношению к Платформе очень и ОЧЕНЬ относительна. Если говорить о тех же упомянутых шашках, то Игра появляется ОДНОВРЕМЕННО с Платформой, иначе она (игра) так и останется мыслью, не обретет практической реализации, но если говорить о копьютерных играх, то тут первенство за Платформой. Играл ли автор в КОМПЬЮТЕРНУЮ или ВИДЕОИГРУ БЕЗ платформы? Больше на **sci-fi** смахивает, чем на утверждение. Ладно, оставим эту скользкую тему и перейдем к «фанатизму» и его «синдромах». Уважаемая редакция, клянусь Зевсом и сгоревшим кулером, что **Jurassic** — САМЫЙ НАСТОЯЩИЙ **Playstation-фанат**, скрывающийся за маской «мультиплатформенности» и **Celeron-450/Voodoo2** (именно так, между прочим, пишется «магическое» слово)! Чего стоит одна только «обиженная» фраза: «А вот хвалебных од **Sony** вы не пели, хотя она этого заслуживает». По мере дальнейшего прочтения я все время в этом убеждался, и никакой «маркетиноговой политикой» меня в этом не разубедишь. Кстати о последней, «лицензии на производство картриджей» **Sega** тоже особенно не разбазаривала, все намного прозаичнее и банальнее: когда **MegaDrive/Genesis** появилась в России, точнее приобрела широкое распростра-

ЧИТАЙТЕ В ШЕСТОМ НОМЕРЕ Official PlayStation

Новости PS и PS 2
Хит
Legacy of Kain: Soul Reaver
Resident Evil 3 Nemesis
Rulez
WCW
В разработке
Fighting Force 2
Wipeout 3
Spyro 2
Destruction derby 3
Onimusha
Crash team racing
Wu-Tang
Sony Crash Bandicoot
Colony Wars Red sun
Crusaders of M&M
South Park
Koudelka
Fear Factor
JP:Warpath
Mulan Story
Rainbow Six
Kurushi Final
Обзор
KKND Crossfire
Sony Spyro
Silent Hill
Eliminator
ODT
World League Soccer 99
Street Skater
Live Wire
Тактика
Gex 3D: Deep Cover Gecko
Silent Hill
Коды

В ПРОДАЖЕ С 29 ИЮНЯ

нение, **Sega** на эту платформу уже, извиняюсь, плюнула, взращивая **Saturn**, на это быстро отреагировали пираты и буквально завалили рынок «желтыми» картриджами, **Nintendo** же внимательно следила за судьбой **SNES**, который для компании был основной платформой, и пресекала все «пополэновения». К вопросу о **Saturn'е**. Консоль, и мне вам это рассказывать, была, мягко говоря, слабой для работы с **3D**, и даже «гениальные» (в кавычках, чтобы никого не обидеть, политкорректность, знаете ли :)) **AM 1,2,3** не смогли поднять уровень продаж в Странах Солнца Заходящего. Вернемся к **Sony**. Действительно, компания не хочет (а кто хочет?) терять свои позиции, но в то же время **Sony Computer Entertaiment** явно не хочет предпринимать активных действий. Я почти на 100% уверен, что все заверения, презентации и распускаемые слухи, все немыслимые и неподдающиеся разумному объяснению спецификации будущей консоли лишь рекламный трюк, цель которого не дать **Playstation** остаться на плаву, ведь 9 сентября **Dreamcast** (как обещают:)) выходит в Европе и Америке, то есть «сферах влияния», вот уже несколько лет находящихся под контролем **Sony**. Это что касается пресловутой **PS2**, теперь (все, все, все, я уже почти закончил:)) о журнальной критике, то есть объективности авторов. НИКОГДА НИ ОДНА рецензия НЕ будет объективной, ведь ЛЮБОЕ суждение об игре строится на основе личных предпочтений, на уровне «отличная игра» — «нуу... можно вечерком покомандовать/побегать/погонять/поразгадывать» — «редкое убожество». Можно, конечно, сухо излагать факты, вроде «в игре — 24 миссии, 4 из которых тренировочные», но в таком случае лучше просто посмотреть спецификации на сайте разработчиков. Игра это прежде всего развлечение или, если хотите, отвлечение, а журнал — не учебник физики, поэтому оставайся, **«Страна»**, такой, какая ты есть: мультиплатформенной, «предвзятой» и преисполненной «грешками по поводу фанатизма»! Все. **Exodus**/ Спасибо за внимание, до новых встреч, ждем вас у ваших голубых экранов... тррппу, понесло! :)~

М-да... А ведь действительно крик души. Комментировать каждое слово не буду, просто замечу, что вся проблема носит демагогический характер. Что первично — игра или платформа? А какая разница, позвольте вас спросить? Зачем об этом вообще думать? Чтобы потом ценой длинных и сложных рассуждений доказать, что какая-то платформа — ничтожество? Достойная цель, однако... В любом случае письмо весьма интересно и может открыть еще несколько дискуссий. Как вы, к примеру, думаете, что будет с игровой индустрией через год? Кто будет властвовать, а кто исчезнет? Какие революции успеют произойти? А, может, их больше вообще не будет? В продолжение темы:

Привет, **«СИ»**!

Я надеюсь, что вы опубликуете мое письмо, т.к. я попытался затронуть в нем все аспекты моего видения современных игр и их далекого, но, на мой взгляд, обозримого будущего. Вы никогда не думали над тем, что цель практически всех игр побороть, зверски убить или уничтожить противника. **RTS, RPG, Action, Fighting** — вот самые популярные, на мой взгляд, жанры, но цель игр, принадлежащих этим жанрам, одна. И вот уже лет 7 — 10 мы занимаемся одним и тем же на экранах наших мониторов. **Bad Srtreet**, та же **Civ, Q, Carmageddon, MK, DK** — представители семейства игр победи-всех, и это далеко не весь список. Дальше. Очевидно, что разработчики всех игр больше всего внимания уделяют графике. Да-да, именно ей. Ведь каким бы ни был хорошим **gameplay**, без достойной графики он ничто. (Не будем же мы восхищаться **Call to Power** в графическом обличьи первых **Civ** или **SimCity**). Теперь представим, что изображение на экранах наших мониторов такое же, как и в реальной жизни. Физическая модель во всех играх полностью соблюдена, баланс сил идеален. По сути своей все игры будут идеальными (мы ведь к этому все стремимся). А что будет дальше? О-о-о! Слышу крики о том, что в идеальные игры будет нескучно играть очень долгое время. Хорошо, дальше что? Не надоест ли нам всем играть в те же самые игры, только с еще наворотами, типа крутейшего оружия, **3D** звука и количеству полигонов на юнитах и монстрах? Поверьте, это время близко, колесо прогресса крутится все быстрей и быстрей, мощные процессоры, куча видео- и оперативной памяти... Куда мы все движемся? Многие мне возразят, что де до этого далеко, живи сегодняшним днем. Я же в свою очередь приведу мудрый совет английского писателя Дж. Голсуорси: «Если вы не думаете о будущем, то у вас его и не будет». Наиболее нераскрытыми я считаю спортивные игры да квесты с адвенчурами. Например, я никогда не видел хоккейный менеджер, симуляторы водного поло, гандбола, хорошей борьбы от первого лица... Мы еще много чего не видели. Что нас может спасти, спросите вы ? А я отвечу. Рождение нового жанра, причем не помесь всего существующего, а истинно новый, как искра в темноте тупых **RTS** и **Action**, как свет в конце туннеля, или спаситель от прогресса. Все...

Конечно, многое в моем письме спорно, но все вышеизложенные мысли лишь мое субъективное мнение обыкновенного геймера, решившего посмотреть на всю игровую индустрию с другой стороны.

Искренне ваш, Егоров Андрей aka Dron.

P.S. Если вам что-то не понравилось в моем письме или многое находите спорным, пишите в **«СИ»** или мне на **egorovs@orc.ru**.

P.P.S. Фанаты **Капоне Online**, вступайте в семью **S.P.I.D.E.R.S.**! По всем вопросам обращайтесь на **egorovs@orc.ru**.

Честно говоря, мне сложно представить себе гибнущую индустрию компьютерных развлечений, которые вдруг и неожиданно для всех стали идеальными. Колесо прогресса, вне всяких сомнений, крутится, движемся мы все, разумеется, только вперед, но жить надо, конечно же, сегодняшним днем, хотя завтра все будет намного круче. Чем игры лучше, тем лучше, а идеальными они все равно никогда не станут. Жанры же вещь вообще условная, так что придумывать надо все-таки истинно новые игры, а не жанры. Надеюсь, что развеял ваше апокалипсическое настроение! Если нет, то читайте дальше:

Привет, **«Страна Игр»**.

Пишет вам ваш давнишний поклонник и читатель. Я уже писал вам пару раз, но, видимо, не дошли до вас мои письма или оказались для вас не очень интересными. Впрочем, никаких моих претензий по этому поводу нет. Я не буду писать вам о достоинствах, которые, наверное, вам уже все глаза промозолили, а вот тучу недостатков, которые свалились на вас после кризиса, можно свалить на сам кризис. Ну, конечно, обьем в 60 страниц слишком мал, но почти за год все уже привыкли. Не очень удачный формат, но, надеюсь, эти две проблемы будут решены в августовских и последующих номерах. И, хотелось бы верить, решение проблемы не выльется для нас, читателей, в финансовые затраты. Собственно, я рядовой геймер-читатель, не смогу приплюсовать к сейчасшним 30-ти рублям больше пяти за номер, а, соответственно, с меня вы будете иметь только 50% в месяц, чем имеете сейчас. Далее. Куда делась рубрика о письмах читателей. Я не думаю, что вам пишут 3-4 письма в месяц, а ведь именно эта рубрика является для меня любимой. Ведь интересно почитать о проблемах, которые волнуют минеподобных.

А теперь я хотел бы обратиться к таким же геймерам, как и я, но и для вас, **СИ**, надеюсь, здесь найдется интересная информация, которая заставит вас задуматься о понимании геймерного счастья. Мне сейчас 17 лет. Имею ПК 166 MMX, 16 Mb RAM, Voodoo Graphics. Надеюсь, вас еще не хватил удар в нашей продвинутой игровой индустрии. Самый любимый жанр — спорт, точнее, даже футбол. **FIFA 99** — мне вполне хватает для того, чтобы заглушить мою потребность в спортивных играх, да и идет вполне приемлемо, а уже что такое торможение, я вполне прекрасно знаю, потому что я вступил во взрослую жизнь игровой продукции четыре года назад и начал я с такого желанного в то время 486DX, перейдя на него с небезызвестной приставки фирмы **Sega**, которая была обозначена цифрой 16 и никому не известным словом «БИТ». Кстати, что такое «бит» или как это называют профессоры «разрядность» или не это они так называют, я знаю только поверхностно, и сразу обращаюсь к вам, **«Стране Игр»**, с разъяснениями этого понятия, но не просто сказать что-нибудь типа «пропускная способность», а понятным русским языком разъяснить на каком-нибудь примере для чайников, коим я себя уже не считаю, но все-таки от него я не очень далеко ушел. Здесь же ответьте на вопрос: можно ли видеокарту, поддерживающую **AGP2X**, вставить в слот **AGP**? Если да или если нет, объясните о разнице восприятия. Ну так продолжаю. Компьютер мне удалось купить совсем случайно. Где-то подзаработал, дали на день рождения, немного вытряс из предков и вот она моя мечта дома. Купил пару сборников. Первой игрой у меня оказалась **NFS**. После нее я полюбил гонки. Кстати, в каком месте **NFS4HS** вы нашли поднятие планки графического оформления гонок на PC (СИ№11(44) июнь 1999, стр. 7, столбик 1, строки 13-14). Ведь даже невооруженным глазом видно, что **NFS3** круче **NFS4HS**. И опровержений быть не может. Что там виднеющийся человек в кабине, у которого руки в локтях не сгибаются, а рожа больше похожа на трехлитровую банку в очках (кстати, эта фраза мне пришла в голову только что) или стекла, которые вылетают в виде треугольников и остатки остаются тоже в виде треугольников или гнущийся корпус являются новой планкой графического оформления? Ничего графически нового и совершенного в этом нет. Возможно на **P2+V2** эта картина изменится, но не думаю, что кроме **FPS** на нем ничего не повысится, а если я не прав, то прошу меня не винить за невиданное оное. Второй моей игрой оказалась легендарная и прошедшая мною вдоль и поперек на **Sega** 16 БИТ **Mortal Kombat 3.** Моя любимая игра того времени. И когда я врубил ее на **PC**, она оказалась, извиняюсь за выражение, таким дерьмом, что еще пару месяцев играл в нее на **Sega**. Я понимаю, почему вы ее не любите. Похоже, вы ее видели только в **Pc'шном** формате, что касается **MK4**, то она оказалась еще пущим дерьмом. Но все же моя любовь к серии **MK**, наверное, останется на всю жизнь и поэтому я буду дожидаться и обязательно куплю **MK5**, надеюсь, она не будет валяться у меня на полке. А потом был **WarCraft 2.** По-моему, это самая гениальная игра столетия. Хотя я прошел ее очень быстро, я с ностальгией вспоминаю часы за ее прохождением. С нее я полюбил самый плохой жанр на **PC** — стратегии. Именно так я считал в 95 году. Они портят мир компьютерных игр **PC** с такой примитивной графикой. Но после **WC2** у меня родилось понятие ограбельности, которой нет на 16-битной приставке **Sega**, которая, кстати, является самой известной в нашем городе (Казань). Но теперь для меня стратегии самый лучший жанр, но после футбольного симулятора. Потом вышел бестолковый **StarCraft**. Был хороший **Read Alert, Total Annihilation**. Вот с нетерпением жду **Tiberain Sun** и **Kingdoms**. Играл в **Doom**, но потом вышел **Duke Nukem 3D**. Излазил его весь, в каждом углу любого уровня пометился. Сначала с **DNKROZ** и с **DNSTUFF**, а потом и без читов. Оказалось не намного сложнее. Полюбил **3D-action**. Но ничего достойнее **DN3D** я не встретил ни в **Q**, ни в **Q2**, ни **Sin**. В **Half-Life** не удалось нормально поиграть, так как с 16 Mb игра идет только в **Software** режиме. Вот жду **DN Forever**. Да, так и не удалось найти хоть одной интересной **RPG**, поэтому я их не люблю. Раньше думал, что мне нравятся авиа, космо, танковые симуляторы. После нескольких таких игр больше в них не играю... Че-то едешь на танке, едешь, что-то хлопнуло, и тебе показывают твой разбитый танк, а что случилось, так и осталось неизведанным. За что погиб? В авиасимуляторах летишь, летишь, летишь... никого не нашел, **ESCAPE>Windows**. Из космических симуляторов понравился только **Prophecy**, и то только на месяц. Сейчас самая играемая у меня игра **Railroad Tycoon 2** — классная игра. Но вот что я хочу сказать владельцам приставок. Ни в коем случае не переходите на персональные компьютеры. Намучаетесь вы с ним, родители замучаются давать вам деньги на **upgrade**. До кризиса у меня эта сумма выливалась в миллион в год, а сейчас переросла в четырехкратную сумму. А это очень много в наше время. Теперь вот думаю, где их взять. Раньше апгрейдные проблемы касались только процессора и оперативки, а сейчас надо менять и 3D-ускорители и появляются проблемы с винчестером (древнее название **HDD** (это для читателей, а не для вас, **СИ**)). Если у вас есть приставка **PS, N64** и иже с ними, то ни в коем случае не переходите на **PC**. Вы намучаетесь с ним и задолбаетесь запускать игры. Он постоянно ломается (не аппаратура, а ПО). Лучше дождитесь в России **Dreamcast, PS2** или **Dolphine**. Сам бы с радостью на них перешел, но вот что-то они устроили такую борьбу с пиратством, что, думаю, игры будут обходиться дороговато, хотя если нет, то обязательно это сделаю. Кстати, вопрос для **СИ** — сколько стоит **Dreamcast** в Японии? И соответственно, какой она будет в России, хотя бы примерно и почем будут стоить игры? Какая, по вашему мнению, приставка из этих 3-х сможет прижиться в России? Сейчас в России из **SS** (умершего), **PS** и **N64** прижился только **PS**, по крайней мере, в провинциальных городах типа нашего.

Я надеюсь все же заработать деньги на upgrade. Придется пренебречь **HDD** и за 3 тыс. руб. Я подсчитал можно сделать из моего деревянного компьютера вполне, как я считаю, нормальный, то есть, K6-2 350 MHz, SD 64 MB и SS Savage 4. Как вы думаете, хватит ли мне его и насколько? Сразу обозначу, что мне хватает 640*480 в 3D-action. И как будут идти такие гранды, как **Q3, UT, DNF**, то есть просто предположительно напишите количество **fps**. Да, кстати, вам не мешало бы почаще опубликовывать тесты акселераторов. Взяли бы хотя бы **Unreal, Half-Life, NFS4HS, Q3Atest**, из процессоров **K6-2 300, Celeron 366, PII-400**, из акселераторов **Riva ZX, V2, V3. Savage 4. TNT 2, Matrox G400, PVRSG250**. Сделали бы маленькую табличку, поместили бы в уголочек на предпоследней страничке, и изредка меняли бы игры. Эта таблица очень нужна для нас. Но только не убирайте ее и публикуйте в каждом номере.

На этом разрешите откланяться. Исправляйте свои недостатки, желаю удачи и

До Свидания.

Казанский поклонник.

Отдохнули? Теперь перейдем к критике:

Здравствуйте, дорогая редакция моего любимого журнала **«Страны Игр»**.

Прежде всего, хочу вам сказать парутройку слов по поводу вашей критики **Tomb Raider.** Ну что коленки трясутся? Ну да ладно, успокойтесь, это шутка, я не какой-нибудь Спрайт, чтобы фанатично защищать и критиковать свою любимую игру, хотя критика есть, но не по поводу описания игр (там почти не к чему придраться, все на высоте), а вот ваши два последних **CD** заслуживают справедливого вопроса: Где «понимаешь» оглавление в письменном виде? А вспомним к примеру **CD** (28),(29)...,смотришь бывало на журнал в витрине и видишь в разделе Демо названия недавно описанных игр, судорожно тянешься за кошельком и радостный со всех ног бежишь домой, дома «совершаешь ритуал распаковки» и упиваешься чтением и демками игр. И так время проходит, количество демо-дисков растет, но можно открыть **CD-BOX** посмотреть разные демки, замучает настольгия, установишь, поиграл, посмотрел ролики, стер. И вдруг все названия переносят в журнал, несколько неудобно, говоря по телефону с другом о кокой-нибудь игре, искать среди имеющихся демок одну по захватившей его сердце игре, или просто для стимула купить журнал с **CD**. И вот **CD** (43),(44) вобще без кокого-либо оглавления это вобще «кранты» для памяти. Можете не печатать мое письмо, но, пожалуйста, проясните картину.

Serge

alexz@onego.ru

Прояснять тут, на самом деле, нечего, но обещаем исправиться! Спасибо за справедливые замечания. Еще немножечко критики:

Здравствуйте дорогая редакция **«Страны Игр»** (**GameLand**). Пишу вам впервые. Очень люблю ваш журнал. Покупаю его с декабря 1997 года. Пишу вам вот по какому поводу. Купил я 11-ый (44), прочитал статью «Обзор» **Midtown Madness'а**. Вы, Александр Черных и Олеся Лакова, дали игре всего 5.0 баллов и пишите, что идея оригинальная, но она выполнена на низком технологическом уровне, игра на неделю, но не больше. Не знаю, на какой машине вы его крутили, что графика показалась вам низкокачественной. Лично на моей машине (P-II 336Mhz, 16 mb video) игра выглядит просто на ура! Конечно это не **Need for speed 3,** но и не **Screemer!** Ведь на машинах даже отражение есть, не говоря уже о стоп-сигналах и их отражениях на скользкой дороге. Так же вы пишите, что на столкновения лучше смотреть издалека... если Вы едите и в Вас врезается не успевший затормозить таксист, то на Вашей машине образуются многочисленные царапины и вмятины. Так что про графику Вы зря дали video только одно очко. Ну ладно, не мне судить. Тем не менее статья сделана очень хорошо: интересные **screeshot'ы**, много рассказано об игре (именно об игре, а не про хорошую погоду на улице), да и вобще **«Страна Игр»** не умеет писать плохих статей.

Ну вроде бы и все, что я хотел сказать.

Продолжай в таком же духе, **«Страна Игр»**.

Пишите, Fedor

fedor@pol.ru

Привет, геймеры!

Ищу друзей по переписке, у которых есть **Sega Saturn** система **PAL**.

Мой адрес: **Челябинская область, г. Магнитогорск, пр. Ленина, 84/1-26, индекс 455044, Дубосарскому Геннадию**.

Здравствуйте, редакция моего любимого журнала **«СТРАНА ИГР»**!

Я бы очень хотел, чтобы Вы опубликовали мое письмо в одном из следующих номеров!

Я давно мечтаю переписываться с ребятами по электронной почте. Всем, кому нравятся стратегические игры, пишите, отвечу всем без исключения!

С уважением, Алешин Николай из Москвы.

Email: trasher3@mtu-net.ru

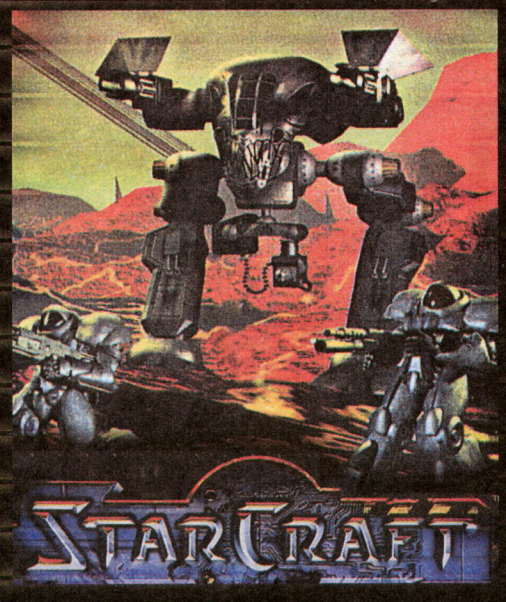
Привет редакция **СИ**! ОЧЕНЬ ПРОШУ ОПУБЛИКОВАТЬ МОЕ ПИСЬМО В РУБРИКЕ «ПЕРЕПИСКА»

Я очень хочу переписываться с геймерами от 11 до 15 лет. О себе. Мне 13 лет. Геймер стаж — 8 лет. Сыграю по модему в любую игру (кого сделать в **HoMM3**?). Пишите, отвечу всем. Мое е-мыло: **sokoleg@orc.ru**.

С уважением, Соколов Егор aka Crazy_Frog.

СИ

ИГРОВОЙ КЛУБ "ЛАВИНА"



QUAKE III QUAKE II QUAKE I
ALLODS I ALLODS II ALLODS III
STARCRAFT ...

"ЛАВИНА" УЛ.Рочдельская
ДОМ II/5 СТРОЕНИЕ №I
ТЛФ: 205-0468 205-0796

СЕТЬ 100 МБИТ 60 СУПЕРКОМПОВ Pentium II 300-450 МГЦ
64 МБ RAM 6.2 ГБ HDD 10 ШТУК RIVA TNT 2
20 ШТУК VOODOO 3 ОСТАЛЬНЫЕ RIVA TNT

Внимание инструкция:

- выходим из м.Краснопресненская налево;
- поворачиваемся спиной к Зоопарку и идем вниз к Белому Дому (справа киноцентр);
- пересекаем ул. Заморенова;
- двигаемся прямо (слева стадион и мемориал "Защитников БД");
- впереди правее вход в сквер;
- входим в сквер и проходим направо сквозь него;
- выходим из сквера поворачиваем налево;
- внизу впереди ул. Рочдельская дом II/5
- вход со двора...

Путь занимает 6 минут 34 секунды
если не отвлекаться на девчонок в сквере !

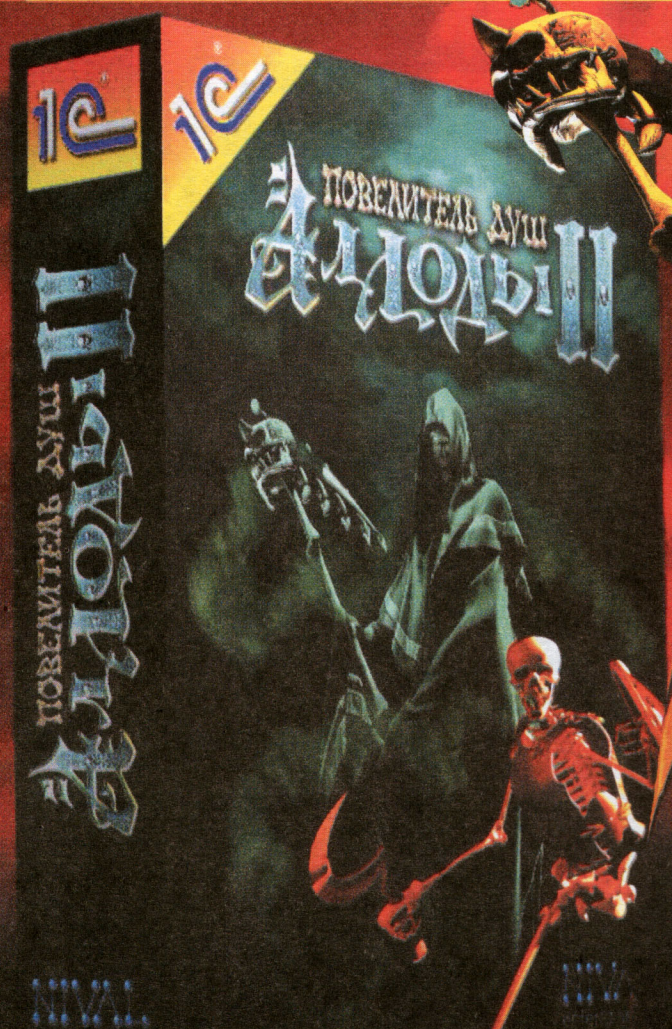
LAVINA

ПРАВИЛЬНЫЙ ВЗГЛЯД НА МИР

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 2: Повелитель Душ» является продолжением популярной ролевой игры с элементами стратегии «Аллоды: Печать тайны».

Герою предстоит встретиться со зловещими Темными Магами и их творениями, завоевать доверие замкнутых друидов, а также найти самых неожиданных друзей.

Вы побываете в жарких пустынях и сумрачных лесах встретитесь в бою со свирепыми тварями, и разгадаете тайные замыслы Повелителя душ. Игра «Аллоды 2: Повелитель душ» сохранила все достоинства первой части и, в то же время, обогатилась новыми возможностями.

1С® NIVAL entertainment

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ВВЦ, пав. «Центральный»,
ярмарка «Компьютеры от Я до А»

ул. Смольная , 24А, маг. «АЮ+»
(м. «Речной Вокзал»)

ул. Кузнецкий мост, 12
(м. «Кузнецкий мост»)

ВВЦ, пав. 69 (IV), «Интернет-салон»
(м. «ВДНХ»)

Комсомольский пр-т, 28 (МДМ),
«Интернет-салон» (м. «Фрунзенская»)

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 «Три С» (м. «Крылатское»)

ул. Ярцевская, 19 маг. «Рамстор-1»
(м. «Молодежная»)

ул. Шереметьевская, 60А, маг. «Рамстор-2»
(м. «Рижская»)

ул. 2-я Тверская-Ямская, 54, маг. «Мир Печати»
(м. «Маяковская»)

ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-Альтаир»
(м. «Авиамоторная»)

Ленинградский пр-т, 80, кор. 20,
ТД «Офис Плюс» (м. «Сокол»)

ул. Маршала Чуйкова, 7/12, маг. «Селена 12»
(м. «Кузьминки»)

ул. Вавилова, 55/7, маг. «Академкнига»
(м. «Академическая»)

Ленинский пр-т, 62/1,
маг. «Кинолюбитель»,
(м. «Университет»)

ул. Автозаводская, 17,
стр. 1, офис 44 (м. «Автозаводская»)

ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»
(м. «Октябрьская»)

Абакан
ул. Пушкина, 113
ул. Щетинкина, 59

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. Деповская, 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, к. 3
Океанский пр-т, 140,
маг. «Академкнига»

Владимир
ул. Московская, 11

Дубна
ул. Векслера, 11, маг. «Эврика»

Екатеринбург
ул. Мира, 28

Иваново
ул. Ленина, 5, маг. «Мысль»
ул. Красной Армии, маг. «Канцтовары»

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

Липецк
ул. Космонавтов, 28
ул. Зегеля, 1, маг. «Книги №1»

Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ

Мурманск
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
ул. Б. Покровская, 66

Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
пр. К. Маркса, 20

Норильск
пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга»
ул. Б. Хмельницкого, 5-1

Ноябрьск
ул. Киевская, 8

Одесса
ул. Жуковского, 34

Оренбург
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
Комсомольский пр-т, 37-47
ул. Ленина, 66, «ГосНИИУМС»

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
ул. Садовая, 212Б, маг. «Книги»
(Самарская площадь)

Санкт - Петербург
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»
Невский пр-т, 131,
маг. «Эврика+»
Лиговский пр-т., 1, оф. 304
Литейный пр., 59,
Компьютерный центр «Кей»
Каменноостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»
Невский пр-т, 28,
«Санкт-Петербургский Дом Книги»
ул. Караванная , 12,
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

Саратов
3-я Дачная,
Компьютерный салон «Вавилон»,
«ТЦ Поволжье»

Симферополь
ул. Шпалянской, 7/9

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»

Тольятти
ул. Ленинградская ,53А

Тюмень
Центральный универмаг, 1эт.
ул. Геологоразведчиков, 2-58

Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А

Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2

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
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, 3 этаж

Ярославль
ул. Свободы, 52

а также в фирменных магазинах Москвы:

«Партия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); «Галерея Домино» Калужская пл., 1, (м. «Октябрьская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/1 (м. «Университет»).
«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. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»).
«Электрический мир»: ул. Новокосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. Люблинская, 157 (м. «Марьино»); ул. 9-ая Парковая, 62-64 (м. «Щелковская»)
«Денди»: ул. Красная пресня, 34 (м. «Улица 1905 года»); Ленинский пр-т, 99 (м. «Юго-Западная»); Щелковское ш., 8 (м. «Щелковская»)
«Белый Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
«Диал Электроникс»: ул. Строителей, 11 (м. «Университет»); Мичуринский пр-т, 4 (м. «Юго-Западная»); ул. Садово-Каретная, 20 (м. «Маяковская»); ул. Молдавская, 4 (м. «Кунцевская»); ул. Краснопрудная, 12, стр. 1 (м. «Комсомольская»); ул. Новослободская, 14/19 (м. «Менделеевская»); ул. Менжинского, 38 (м. «Бабушкинская»); Ленинский пр-т, 22 (м. «Ленинский проспект»).
«Компьюлинк»: Кутузовский пр-т, 33А (м. «Кутузовская»); Новая площадь, 10 (м. «Лубянка»); ул. Новый Арбат, 8, Дом Книги, 1 эт. (м. «Арбатская»); ул. Садовая-Триумфальная, 12 (м. «Маяковская»); Ленинградское ш., 17, (м. «Войковская»); ул. Удальцова, 85, к.2 (м. «Проспект Вернадского»).
«Юнивер Компани»: пр-т Вернадского, 101-1; ул. Новый Арбат, 8, 2 этаж; ВВЦ, пав. «Вычислительная техника»