

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

# СТРАНА ИГР

War of the Worlds

Indiana Jones 3D

Zelda 64

Ярость

<http://www.gameland.ru>

## HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC III

THE RESTORATION OF ESATHIA



Тактика прохождения:

Half Life (часть 2),  
Tomb Raider 3 (часть 2)

### КНЯЗЬ: Diablo по-русски?

# CRASH BANDICOOT 3 WARPED



SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT



АДРЕСА МАГАЗИНОВ, ГДЕ МОЖНО ПРИОБРЕСТИ ОРИГИНАЛЬНУЮ ЛИЦЕНЗИОННУЮ ВЕРСИЮ "Crash Bandicoot 3" (PAL): ИГРОМАНИЯ (Рязанский пр-т, 46, корп.3, Торгово-пешеходный комплекс; ДИАЛ ЭЛЕКТРОНИКС (сеть магазинов); ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ МИР (Сеть магазинов); СОЮЗ (Сеть магазинов); ЭЛЕКТРОНИКА (Ленинский пр-т, 87 и 99, м. Юго-Западная, м. Ленинский пр-т); ИГРОТЕХ (Проспект Вернадского, 109, м. Юго-Западная); ОПТОВЫЕ ПРОДАЖИ: БУКА, тел: 111-51-56; ТЕПЛОСТАР, тел: 237-64-12.

## СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

4-ая стр. обл.	«1С»
010, 011	Diamond Multimedia
013, 015, 017	E@Shop
2-ая и 3-ая стр. обл., 027, 047	Sony
009	Компьютерный клуб
033, 035, 037	журнал «Хакер»
019	Радиостанция 106.8

## Уважаемые читатели СИ, проживающие за пределами Российской Федерации!

Вы можете подписаться на СИ и получать ее прямо на дом по доступной цене. Форма оплаты — любая.

**Пожалуйста, присылайте свои запросы на [dmitri@gameland.ru](mailto:dmitri@gameland.ru)**

## С ПРАЗДНИЧКОМ!!!

Ушедший год оказался, наверное, самым ярким за всю историю игровой индустрии. Обилие событий, анонсов и новостей, переплетение страстей и интриг... Наконец, выход почти всего контингента давно ожидавшихся хитов. Начало новой эры в истории приставок. На таком фоне сложно рассуждать о перспективах, однако уже сейчас мы можем смело утверждать, что поток шедевров не иссякнет, информационные потоки не пересохнут, и главное, «Страна Игр» всегда будет где-то рядом. Пристально наблюдая за всеми событиями и по возможности объективно их освещая.

Удачи вам!

**Добродушно настроенная РЕДАКЦИЯ**

Что же такое «КНЯЗЬ»?... Спросите у «1С»...



## Список игр в алфавитном порядке

PC		War of the Worlds	032
Blood 2	042	War: Final Assault	031
Conquest: Frontier Wars	024	Князь	012
Elysium	026	Ярость	038
Expendable	043	PS	
Gauntlet Legends	031	Chocobo Racing	030
Half-Life	050	Expendable	043
Heroes of Might & Magic III	016	Gauntlet Legends	031
Hired Guns	027	Tomb Raider 3	056
Indiana Jones 3D	014	Xenogears	049
Jane's World War II Fighters	034	N64	
Loose Cannon	024	Castelvania 64	030
Oni	028	FIFA 99	049
Rally Championship 99	028	Rogue Squadron	048
Recoil	040	DC	
Riverworld	036	Expendable	043
Sega Rally 2	030	Pen Pen Tricelcon	007
Speed Busters	041	Sega Rally 2	030
StarLancer	025	Speed Busters	041
Steel Rebellion	027	Virtua Fighter 3 tb	008
Tomb Raider 3	056	War: Final Assault	031
Uprising 2	044		

## СИ ПРЕДСТАВЛЯЕТ...

- 003 Содержание
- 004 Новости
- 005 Содержание CD
- 006 Dreamcast в России

## РЕПОРТАЖ

- 012 КНЯЗЬ: Diablo по-русски?

## ХИТ

- 014 Indiana Jones 3D
- 016 Heroes of Might & Magic III

## ОНЛАЙН С СЕРГЕЕМ ДОЛИНСКИМ

- 020 Игры наедине с собой
- 021 The Odyssey online Classic
- 022 Анатомичка онлайн. Ultima Online: программы, которые терпеть не может Origin
- 023 UOX3: безопасный старт
- 023 Dune 2000

## В РАЗРАБОТКЕ

- 024 Loose Cannon
- 025 Conquest: Frontier Wars
- 025 StarLancer
- 026 Elysium
- 027 Hired Guns
- 027 Steel Rebellion
- 028 Oni
- 028 Rally Championship 99
- 030 Chocobo Racing
- 030 Sega Rally 2
- 031 War: Final Assault
- 031 Gauntlet Legends

## ОБЗОР

- 032 War of the Worlds
- 034 Jane's World War II Fighters
- 036 Riverworld
- 038 Ярость: Восстание на Кронусе
- 040 Recoil
- 041 Speed Busters
- 042 Blood 2: the Chosen
- 043 Expendable
- 044 Uprising 2: Lead and Destroy
- 046 The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- 049 Xenogears

## ТАКТИКА, СЕКРЕТЫ

- 050 Half-Life
- часть вторая
- 055 Секреты
- 056 Tomb Raider 3
- часть вторая

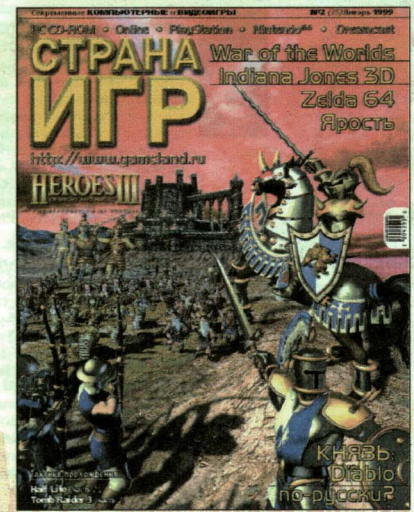
## ПИСЬМА

- 062 Обратная связь

**«СТРАНА ИГР» — ТЕПЕРЬ ДВА РАЗА В МЕСЯЦ**

№2 (35) Январь 1999

<http://www.gameland.ru>



## РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянгэ <a href="mailto:serge@gameland.ru">serge@gameland.ru</a>	ответственный редактор
Сергей Амирджанов <a href="mailto:amir@gameland.ru">amir@gameland.ru</a>	редактор PC
Борис Романов <a href="mailto:boris@gameland.ru">boris@gameland.ru</a>	редактор Видео
Сергей Долинский <a href="mailto:dolser@gameland.ru">dolser@gameland.ru</a>	редактор Онлайн
Эммануил Эрж <a href="mailto:emik@gameland.ru">emik@gameland.ru</a>	корреспондент в США
Дмитрий Эстрин <a href="mailto:estrin@gameland.ru">estrin@gameland.ru</a>	специальный корреспондент
Сергей Овчинников <a href="mailto:ovch@gameland.ru">ovch@gameland.ru</a>	технический редактор
Виталий Гербачевский <a href="mailto:vr@gameland.ru">vr@gameland.ru</a>	корректор

## GAMELAND ONLINE

Борис Сковрцов <a href="mailto:boris@gameland.ru">boris@gameland.ru</a>	WEB-master
Академик <a href="mailto:akademik@gameland.ru">akademik@gameland.ru</a>	WEB-редактор

## ART

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

## ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий <a href="mailto:leonid@gameland.ru">leonid@gameland.ru</a>	цветопечение
Борис Сковрцов <a href="mailto:boris@gameland.ru">boris@gameland.ru</a>	обслуживание компьютеров
Евразд Мовсилян	техническая поддержка

## РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

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

## ОТДЕП РАСПРОСТРАНЕНИЯ

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

## GAMELAND PUBLISHING

«АГАРУН Компания»	учредитель и издатель
Дмитрий Агарун <a href="mailto:dmitri@gameland.ru">dmitri@gameland.ru</a>	директор
Владислав Пискунов <a href="mailto:vlad@gameland.ru">vlad@gameland.ru</a>	администратор
Юрий Королев <a href="mailto:yuri@gameland.ru">yuri@gameland.ru</a>	финансовый директор

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

Выход на пленки осуществлен «ХГСа»  
Отпечатано с готовых диапозитивов в типографии «Пресса»

Тираж **60 000** экземпляров  
Цена договорная

Зак.3403

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Принесим 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 Agaroun <a href="mailto:dmitri@gameland.ru">dmitri@gameland.ru</a>	director

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

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

# 3DFX, SEGA, SONY и другие новости...



Dreamcast™

Э

## РЕЙТИНГИ ИГР

### Америка PC

- ↑ 1. Barbie Riding Club Mattel
- ↓ 2. Deer Hunter II 3-D GT Interactive
- ↑ 3. Microsoft Flight Simulator Microsoft
- 4. Barbie Photo Designer w/Digital Camera Mattel
- ↑ 5. Barbie Nail Designer Mattel
- ⇒ 6. Half-Life Cendant Software
- 7. Lego Island Lerning Company
- 8. Wheel of Fortune Hasbro Interactive
- ↓ 9. Microsoft Combat Flight Simulator Microsoft
- ↑ 10. Frogger Hasbro Interactive

### Самые популярные видеоигры Америки

- 1. Legend of Zelda Nintendo N64
- ⇒ 2. WCW vs. nWo Thq Inc. N64
- 3. Tomb Raider III Eidos PS
- 4. Crash Bandicoot 3 Sony PS
- ↓ 5. Metal Gear Solid Konami PS
- 6. NBA Life '99 EA PS
- 7. Twisted Metal 3 Sony PS
- 8. Knockout Kings EA PS
- ↓ 9. Pokemon Blue Nintendo GB
- ↓ 10. Pokemon Red Nintendo GB

### Англия все форматы

- 1. Legend of Zelda Nintendo N64
- ↓ 2. FIFA '99 EA PS
- ↓ 3. Tomb Raider III Eidos PS
- 4. Crash Bandicoot 3 Sony PS
- 5. Brian Lara Cricket Codemaster PS
- ↓ 6. Spyro the Dragon Sony PS
- 7. Abe's Exoddus GT PS
- ⇒ 8. TOCA 2 Touring Cars Codemaster PS
- ↓ 9. Tekken 3 Sony PS
- ⇒ 10. Small Soldiers EA PS

## ТОТ ВЫПУСК НОВОСТЕЙ ЯВЛЯЕТСЯ ВО МНОГОМ ОСОБЕННЫМ.

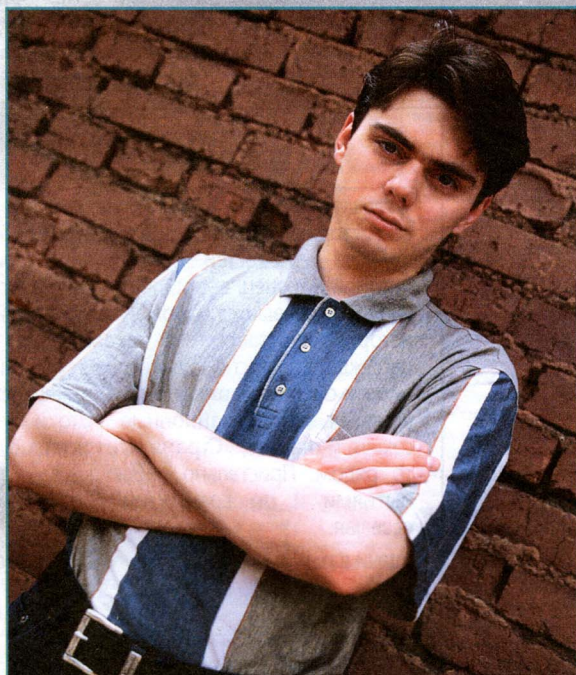
Во-первых, он является последним в 1998 году, а, во-вторых, именно в нем мы решили подвести предварительную черту под деятельностью тех компаний, которые за прошедший год сумели привлечь к себе наибольшее внимание со стороны мировой прессы. И только после этих двух небольших аналитических статей мы вкратце расскажем обо всех остальных событиях, которые произошли в течение последних двух недель. Благо их было не так уж и много. Итак, начнем.

### 3Dfx vs. Весь мир: второй раунд

Скажем честно. В последнее время дела у нынешнего лидера среди производителей акселераторов для PC, компании 3Dfx, шли не так хорошо, как хотелось бы. Сначала ей был закрыт доступ на рынок приставок и игровых автоматов денежным мешком под именем NEC, затем ей на пятки стала наступать компания Nvidia со своей картой Riva TNT, которая быстро начала набирать себе очки и постепенно превратилась в новую «волшебную железу» для большинства передовых игроков, в то же самое время могущественная компания Microsoft со своим последним Direct X'ом сумела пресечь все попытки 3Dfx сделать из своего Glide™ неписаный стандарт, а тут еще и внезапно объявленный чип Voodoo 3 оказался на поверку совсем не таким, каким его рисовало наше воображение. В результате всего этого его анонс был встречен в штыки как международной прессой, так и многочисленными разработчиками, и, соответственно, он не принес компании практически никаких политических дивидендов. Кроме всего вышперечисленного, в 1998 году у 3Dfx возникли и внутренние проблемы, связанные с затовариванием в розничной сети ее продукции - первой и второй моделей Voodoo, которые долгое время конкурировали сами с собой. После этого данная компания провела относительно неудачный выпуск карты Banshee, которая опять не смогла оправдать возложенных на нее надежд. А тем временем на голову всех участников рынка свалился закономерный кризис перепроизводства, вывазавший резкое падение цен на все модели акселераторов. Он не только смог сильнейшим образом ударить по прибылям всех работающих на этом рынке компаний, но и заметно сократил время активной жизни всего спектра их продукции. В результате этого всего через два-три месяца после начала продаж той же Banshee ее розничные цены успели опуститься ниже критической отметки в 100 американских долларов. И это не могло не обеспокоить ее непосредственного разработчика, который начал активные поиски выхода из сложившейся ситуации. Тревоо оценив возникшую ситуацию, 3Dfx решила активно пробиваться на новый для себя рынок - рынок готовых компьютеров, на котором до последнего времени привычные нам трехмерные акселераторы так и не смогли прижиться. Однако крупнейшие американские производители, такие как Gateway, Dell и т.д., все еще 3Dfx не воспринимали. И поэтому, в свете вышперечисленных событий, еще недолго назад мы были почти уверены, что время 3Dfx уже прошло...

И тут, как гром среди ясного неба, сообщение: компания 3Dfx покупает «ведущего производителя мультимедийной продукции» (дословный перевод с английского) компании STB Systems, Inc. Что это означает? Да то, что 3Dfx теперь выделила себя из ряда обычных разработчиков, лицензирующего свои технологии третьим компаниям, и стала производителем своих собственных акселераторов. И что тут началось! Компании Diamond и Creative, оказавшиеся теперь лишенными возможности продавать свои версии плат на базе Voodoo 3, моментально заявили о переориентации своих усилий на раскрутку плат от Nvidia. Сама же Nvidia, а также NEC, от всей души поблагодарили 3Dfx за такое мудрое решение, которое теперь, вроде бы, намного упрощает им жизнь. Акционеры 3Dfx в массовом порядке начали избавляться от своих акций, и все вдруг заговорили о том, что эта компания погубила сама себя.

Однако я бы поостерегся пока от таких резких высказываний, так как за всей этой неразберихой в действиях 3Dfx уже сегодня явно просматривается достаточно продуманный план. Эта компания не без оснований полагает, что ее торговые марки Voodoo и 3Dfx сегодня так хорошо раскручены, что покупателям будет, в общем-то, все равно, какую «железу» будет покупать. Да, действительно, теперь против продукции этой компании будут брошены практически все силы в ин-



Выпуска из личного дела: «Б. Романов. Год рождения: 1974. Геймер-стаж: 11 лет. Освоенные платформы: Yamaha MSX, PC, N64, 3D0, PSX, Sega Saturn, SNes, Atari, etc. Мечта: Своегонные полеты в играх. Любимые игры: Nights. Последний фаворит: Zelda 64, VF3, Half-Life.»

дустрии, а Diamond и Creative из бывших союзников теперь превратились для 3Dfx в настоящих врагов. Но хватит ли этого для того, чтобы действительно сместить с лидирующей позиции компанию, которая до последнего времени продавала в пять раз больше своих акселераторов, чем ее ближайший конкурент? Боюсь, что нет. Кроме этого, получив в свою собственность огромное полезными связями с производителями компьютеров компании STB, 3Dfx теперь получила свой первый реальный шанс провалиться на новый для себя рынок и тем самым получить гигантское преимущество перед всеми своими конкурентами. Одним словом, все, что теперь нужно этой компании, так это поступление в печать примерно такого заявления: «Компания Gateway приняла решение комплектовать свои компьютеры видеокартами производства компании 3Dfx Systems на базе технологии Voodoo 3». И если подобное заявление в ближайшее полгода попадет в печать, то можно будет вновь говорить о том, что позиция 3Dfx осталась неизбывными. И даже если такого заявления не последует, то польза от слияния с STB все равно найдется, так как впервые в своей жизни компания 3Dfx получит возможность непосредственно влиять на розничные цены своей продукции, что положительным образом скажется на ее финансовых результатах. Так что теперь нам остается лишь наблюдать за тем, как будут развиваться дальнейшие события, чтобы уже окончательно понять, куда движется нынешний лидер разработчиков трехмерных акселераторов для PC. Но к этому вопросу мы еще вернемся через пару недель, а пока я предлагаю вам взглянуть еще на одну охватку. Встречайте

### Sega vs. Sony: второй раунд

20 декабря компания Sega представила в Японии свой последний проект для Dreamcast, революционную RPG нового поколения Shenmue. И пока все журналисты отходили от шока, вызванного амбициозностью этого проекта (о котором вы узнаете подробнее в следующем выпуске нашего журнала), мы решили провести небольшой анализ того, что на самом деле произошло на той эпопеевой презентации. А случилось на ней следующее: показав всему миру эту игру, Sega привела в действие заключительный пункт из своего плана по нивелированию всех завоеваний Sony на рынке игровых приставок, который, в случае его успеха, сможет сильно испортить жизнь еще так и не объявленной приставке

своей N64, и именно благодаря такому подходу к делу Sega (в Японии) и Nintendo (в Америке) смогли в разное время избежать прямой конфронтации с гораздо более мощной Sony и занять на соответствующих рынках свою собственную нишу. Тем не менее, как бы ни надеялась на то Sony, Sega в этот раз не намерена ограничиваться возвращением себе своих собственных почитателей. Как это ни звучит, но данная компания на плечах своих фанатов сегодня просто строит базу для дальнейшего наступления на действительно массовый рынок. И для этого, еще в 1996 году, она начала приводить в действие третий пункт своего плана. Поставив жирный крест на будущем Saturna, Sega бросила все свои силы на уничтожение своего главного конкурента на рынке игровых автоматов, компании Namco, которая, по совместительству, также являлась одной из главных опор благополучия PlayStation. Вооружившись сверхмощной «третьей моделью» игровых автоматов, аналога которой так до сих пор никто и не сделал, Sega начала с парадоксальной методичностью вытеснять Namco из сообщества лидеров в стан аутсайдеров. Отслеживая каждый шаг своего конкурента и просто заваливая рынок всевозможными продуктами, уже к середине этого года Sega смогла добиться своей цели. Тот рынок, который эти две компании ранее делили примерно пополам, сегодня практически полностью принадлежит Sega, а на вопрос, что может перевести Namco с игровых автоматов на PlayStation 2 (Namco в этом году удалось выпустить аж целых 2 хита - фактически провалившиеся Soul Calibur и практически нереализованный на приставки Time Crisis 2), ответа сегодня просто нет. Последний же ударом по благополучию Namco стал анонс платформы Naomi, которую компания сегодня кинулись все те компании, которые ранее лицензировали у Namco ее совместимую с PlayStation System 11 и 12. В результате перед этой компанией сегодня стоит труднейший выбор: либо ждать, когда Sony закончит разработку PlayStation 2 и еще более усложнить себе тем самым жизнь на рынке игровых автоматов (пустующее место Namco сегодня стремится занять буквально каждый, начиная от Sarcos и заканчивая Konami) или все-таки сдать на милость победителю и тем самым гарантировать себе безбедное существование еще на пару-тройку лет. С другой стороны, эта компания может легко смириться со своим нынешним положением и частично свернуть свою активность на рынке игровых автоматов и, опять же, с нетерпением ждать выхода PlayStation 2. Однако, что бы она теперь ни решила, общей картины это, к сожалению, не изменит.

Но на «убийстве» Namco подрывая деятельность Sega не закончилась. В частности, гениальная сделка с Sarcos подарила ей не только мощного союзника, но и выход на ее платформе продолжение самой популярной игры этого года на PlayStation, второго Resident Evil'a. Покупка ею двух японских компаний - ASCII и Camelot - лишила Sony возможности увидеть на своих платформах продолжение еще целых двух хитов - Derby Stallion и Hot Shots Golf, чьи продажи на PlayStation перешагнули рубеж в полтора миллиона экземпляров (такого гигантского тиража, кроме них, смогли добиться еще только 3 игры - вышеназванный Resident Evil 2, Final Fantasy 7 и Gran Turismo). Покупка же американским отделением Sega команды разработчиков Visual Concepts (бывших разработчиков различных спортивных игр для EA) лишила Sony преимущества перед Sega в разработке спортивных игр, расчитанных на американскую аудиторию. В свою очередь, приобретение европейским отделением Sega компании Adeline Software и подписание эксклюзивного договора с разработчиками F1 от Psygnosis (однако популярной европейской игры для PlayStation за все ее истории), командой Bizzare Creations, создала мощнейший противовес европейскому отделению Sega и отняла у испытывающего трудности Psygnosis одного из самых его талантливых разработчиков. И вот мы, наконец-то, вернулись к тому, с чего начали. 20 декабря компания Sega представила в Японии свой последний проект для Dreamcast, революционную RPG нового поколения Shenmue, и тем самым, привела в действие заключительный пункт своего плана по созданию реального противовеса Sony на рынке игровых приставок. На разработку и раскрутку этого проекта Sega демонстративно не жалует денег, а в его превращения в жизнь эта компания бросила всех своих лучших разработчиков. Именно ей отводится главное место в списке завоєванных на тот год игр, и именно с ней она будет, как в ее рекламе, пытаться поставить крест на современном жанре

Англия PC		
⇒ 1. Tomb Raider III	Eidos	
○ 2. FIFA 99	EA	
↓ 3. Half-Life	Cendant Software	
↓ 4. Microsoft Combat Flight Simulator	Microsoft	
↓ 5. South Park Screensaver	Teslar	
○ 6. Lego Creator	Hasbro Interactive	
○ 7. Gangsters	Eidos	
↑ 8. Colin McRae Rally	Codemaster	
↑ 9. Titanic — Adventure out of Time	Europress	
↑ 10. Microsoft Flight Simulator	Microsoft	

Япония все форматы		
○ 1. Super Robot War F	Banpresto	PS
↓ 2. R4 (Ridge Racer Type 4)	Namco	PS
○ 3. Pikachu Genki Dechu	Nintendo	N64
○ 4. Sound Novel — Evolution 2	ChunSoft	PS
↓ 5. Legend of Zelda	Nintendo	N64
↓ 6. Dragon Quest Monsters: Terry's Wonderland	Enix	GB
○ 7. Bomberman	Hudson	PS
○ 8. Legend of Zelda DX	Nintendo	GB
⇒ 9. Simple 1500 Series vol.1 The Mahjong	Culture	PS
↑ 10. Banjo and Kazooie	Nintendo	N64

**Комментарий к обозначениям:**  
 ○ — новая позиция;  
 ↑ — повышение позиции;  
 ⇒ — без изменений;  
 ↓ — понижение позиции.

японской RPG. И если Sega все-таки сумеет добиться того, чего она так хочет, то этот крест можно будет поставить и на лидерской позиции той компании, с именем которой и ассоциируются сегодня эти три магические буквы. А если поставить крест на лидерстве Square... В общем, давайте же думать все сами. И если вы считаете, что этот план неосуществим, то мне придется вас огорчить. Ведь именно используя точно такую же тактику, эта компания своими Sonic'ами и Virtua Fighter'ами сумела в начале 90-х годов пробиться в лидеры как на рынке приставок, так и на рынке игровых автоматов, подвинув с этого места гораздо более мощную Nintendo и гораздо более уважаемый Capcom. Нам же осталось лишь посмотреть на то, сможет ли эта компания продержать подобный триумф в третий раз. А тем временем сама

**Square объявила о начале работы с PlayStation 2.**  
 Которая, по их сведениям, поступит в продажу зимой 1999 года, то есть примерно через год. И, естественно, в этом политическом заявлении для прессы она отменяет все до единого предположения о том, что Square когда-нибудь теперь покинет платформы от Sony. В общем, ничего сногшибательного не случилось, и мы были бы больше удивлены, если бы Square заявила об обратном. Ведь то, как приятно быть лидирующим производителем игр для одного формата, до связи с Sony Square даже и не знала. А вот теперь она стала почти как Nintendo или Sega, и расставаться с этим статусом больше не желает. Таким образом, остается лишь догадываться, с какой именно игрой Square начнет свою жизнь на этой новой платформе. А тем временем, по сообщениям европейской индустриальной газеты MCV, компания Square, наконец-то, решила обособиться и в старшей Европе, в которой до последнего момента она вообще не была представлена как издательство. Для этих целей данная компания, по слухам, решила открыть свое представительство в Англии, которое будет возглавлено одним из бывших руководителей компании Fox Interactive. И, наконец, последней новостью уходящего года стало сообщение о том, что корпорация

**Mattel проглотила компанию The Learning Company.**  
 Сумма этой сделки, которая превратила Mattel в ведущего производителя мультимедийной продукции в мире, а также во владельца таких торговых марок, как Myst, Riven, Warlords и Prince of Persia. Тем не менее, над этой сделкой пока висит угроза ее отмены, так как многие акционеры TLC опасались недобрых таким поворотом событий. Более того, они уже успели поговорить на руководстве своей компании в суд, надеясь тем самым испортить неудобные им планы по слиянию этих

двух компаний. Однако, по всей видимости, их усилия окажутся тщетными, и производитель кукол Barbie все-таки сможет превратиться в того, кем он теперь так захотел стать. На этом сообщении давайте закончим с основными политическими новостями и перейдем к освещению событий из мира игр.

**Корпорация GT Interactive Software объявила о подписании нового договора с командой Epic MegaGames, в соответствии с которым ей достались все права на издание и распространение по всему миру трех следующих игр от этой команды: продолжения Unreal, которое сегодня разрабатывается в недрах Legend на абсолютно новом движке, первого прямого конкурента Quake III Arena, аналогичной ей игры Unreal Tournament от самой Epic, и набора дополнительных уровней к Unreal, получившего название Unreal Level Pak, также от команды Legend Entertainment. И если дата выхода Unreal II пока не ясна, то выход двух других игр из этой серии намечен уже на весну 1999 года. Кроме этого, GT Interactive объявила о том, что она также получила право использовать движок от Unreal II в своих собственных, названных пока проектах.**

Но на этом новости из стана GT не заканчиваются. Так, всего лишь через пару дней после вышеописанного анонса, компания GT Interactive официально объявила о выпуске двух проектов от команды Collective: Aeon Flux и Star Trek: Deep Space Nine, которые разрабатываются на движке от Unreal. К сожалению, даты выхода этих двух проектов GT так и не сообщила. И, наконец, компания GT Interactive Software объявила о покупке команды разработчиков Reflections, чью игру Driver для PlayStation и PC это издательство намерено выпустить уже весной этого года.

Компания Westwood официально анонсировала выход летом 1999 года ролевой игры Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness от команды разработчиков Neuristic Park, работающей под руководством дизайнера D. Bradley. Если вы еще помните, первоначально эту игру должна была выпустить купленная Electronic Arts компания Virgin. Издательство Take Two объявило о том, что оно подписало договор с чешской командой Illusion Softworks, в соответствии с которым ему достались все права на издание последних четырех игр от этой компании. Первым же их совместным проектом станет выпуск многообещающей игры 'Hidden and Dangerous' для персонального компьютера. Кстати говоря, тот же самый договор уже се-

годня предполагает выпуск как продолжение этой игры, так и ее перевод на игровую систему Dreamcast.

Команда разработчиков Artech объявила, что она подписала договор с компанией Monolith на предмет разработки набора дополнительных уровней для ее игры Shogo. Этот продукт, получивший на американском рынке название Shogo: Legacy of the Fallen, поступит в продажу в апреле 1999 года.

Американское издательство Midway анонсировало на платформу Nintendo 64 новую аркадную гонку California Speed. Эта игра, первоначально созданная для игровых автоматов принадлежащей Midway компании Atari Games, появится в продаже в марте 1999 года. Кроме этого, данное издательство объявило о выходе в то же самое время игры Rampage 2: Universal Tour для платформ Nintendo 64 и PlayStation, а также о переносе даты выхода своей игры Jackie Chan Stuntmaster для PlayStation на лето 1999 года.

Японское издательство Capcom окончательно определилось с датой выхода своего первого проекта для Dreamcast, революционной трехмерной драки Powerstone. Эта игра, которая первоначально была разработана для платформ Naomi, уже сегодня поступила в залы игровых автоматов Японии и Северной Америки, а 25 февраля, с некоторыми дополнениями и поддержкой использования VMS, поступит в продажу и на новую платформу от Sega. Кстати говоря, одновременно с этой игрой в Японии поступит в продажу еще три интересных проекта для DC: RPG Climax Landers от Sega, мелодрама Real Sound (с демоверсией DC) от WARP и первая игра от Konami для DC, дидактический симулятор Pop'n'Music. Ну, раз уж мы здесь заговорили о датах выхода, то стоит отметить, что уже четвертого марта 1999 года на эту систему выйдут еще три достаточно перспективных проекта: популярная в Японии драка Psychic Force 2012 от Taito, симулятор высшего пилотажа Aero Dancing от Sega и классическая головоломка Puyo Puyoon от Compile.

Американское отделение Sony Computer Entertainment объявило о том, что оно планирует выпустить весной этого года перевод на английский язык популярной RPG от своей материнской компании Legend of Legaia. Эта игра, тираж которой в Японии уже достиг 400 000 экземпляров, была разработана командой Media Vision, прославившейся ранее своей ролевой игрой Wild Arms.

Японское издательство Konami объявило о том, что оно планирует выпустить свою первую игру в жанре интерактивного ужастика, многообещающий проект Silent Hill для PlayStation, уже 25 февраля 1999 года. К радости Konami, этот проект уже успели окрестить первым убийцей легендарного Resident Evil. С другой стороны, этому издательству пришлось прекратить разработку своей приключенческой игры Survivor: Day One для платформ Nintendo 64 ипустить команду ее разработчиков, которые не смогли справиться с поставленной перед ними задачей.

Японское издательство Hudson официально анонсировало свой новый проект для платформ Nintendo 64 - вторую часть своего популярного продукта Bomberman 64. Эта игра должна будет поступить в продажу в апреле этого года в Японии и в третьем квартале 1999 года во всех остальных странах. Кроме этого, уже само издательство Nintendo объявило о том, что ее первый совместный проект с Hudson, интересная игрушка Mario Party, поступит в продажу за пределами Японии уже восьмого февраля этого года.

Источники, близкие к компании Psygnosis, сообщили американским журналистам, что эта компания, наконец-то, приступила к разработке третьей части своей самой уважаемой серии гонок Wipeout. Этот проект, который сегодня проходит под рабочим названием Wipeout 3, поступит в продажу осенью 1999 года эксклюзивно для платформ PlayStation. Кроме этого, уже из официальных источников стало известно, что эта компания готовится выпустить двенадцатого марта на PlayStation свой новый классический шутер, аналогичный Einhander от Square, проект Retro Force.

Игровое отделение японской компании Panasonic, ранее работавшее над проектами для так и не родившейся приставки M2, объявило о том, что оно планирует начать их перевод на платформу Dreamcast. Их первый проект, который будет выпущен для этой приставки летом 1999 года, получил название Web Mystery. Более о нем пока ничего не известно.

Японское отделение Sega объявило о выпуске в начале 1999 года еще одной пока безымянной игры для Dreamcast, разработкой которой сегодня занимается компания Pulse Interactive, специализирующаяся на создании сетевых игр.

CU-News

# содержание CD

## Sid Meiers Alpha Centauri

**Жанр:** пошаговая стратегия  
**Издатель:** Electronic Arts  
**Разработчик:** Firaxis Games  
**Требования к компьютеру:** Pentium 133, 16 Mb RAM  
 Бывает, что демо-версии долгожданных игр выходят неожиданно и в буквальном смысле сваливаются на вас, как снег на голову. Немедленно ломается график, отменяются все встречи, жизнь буквально замирает и сердце быстро-быстро бьется, когда вы вбегаете на порог дома и, не снимая пальто, прямо в сплотищах бежите к мирно спящему в уголке компьютеру. Неужели такое с вами никогда не случалось? Мы ждали новую Civilization от великого Сиды Мейера с незапамятных времен и с жадностью потлощали всякую информацию, проникающую из-за дверей офиса Firaxis. Читали и брали интервью, рылись в подробности. И, признаться, даже не надеялись вскоре увидеть это на соседнем компьютере. И вот - неожиданность. До выхода игры осталось еще почти два месяца, а новгородский озорник уже здесь. Вот, пожалуйста! Демоверсия Alpha Centauri. Сто ходов бесконечного счастья, развитие научного древа до пятого уровня, открытый выбор между всеми фракциями, бесконечное разнообразие даже зачатков разви-

тия цивилизации. Дерзайте. И ждите полной версии к началу февраля.

## Redline

**Жанр:** гонка  
**Издатель:** Electronic Arts  
**Разработчик:** Accolade  
**Требования к компьютеру:** Pentium 166, 32 Mb RAM, рекомендуется 3D-акселератор.  
 Уже давно Accolade потчует нас скриншотами и заманчивыми пресс-релизами об одной из самых революционных гонок за всю историю компьютерных игр. И вот, наконец, появилась возможность увидеть ее воочию. Конечно, никакой революции, как и следовало ожидать, здесь не пахнет. Но это не значит, что игра не стоит того, чтобы к ней внимательно присмотреться. Вы увидите, что она отнюдь не бездарна.

## Myth II: Soulbringer

**Жанр:** Стратегия  
**Издатель:** Bungie  
**Разработчик:** Bungie  
**Требования к компьютеру:** Pentium 166, 32 Mb RAM, рекомендуется 3D-акселератор.  
 Первая часть Myth всего год назад перекроила наши понятия о стратегических играх, по-настоящему ввел в обиход термин трехмерной страте-

гии. И вот, спустя столь короткий промежуток времени, Bungie вновь одабривает нас одноименным произведением. Но только второй его частью с маленькой расшифровкой. Сразу можно сказать, что игра на этот раз делалась в расчете на фанатов, ведь никаких серьезных нововведений в игровой процесс разработчики на сей раз не внесли. Увеличилась сложность миссий, появились новые юниты и совершенно необычные карты, но суть игры осталась прежней, камера висит над головами воинов в том же положении, что и раньше... Мы ожидали большего. Прежде чем бежать за полной версией, проверьте «на вкус» демо-версию. Если понравится - можете смело покупать.

## Speed Busters

**Жанр:** гонка  
**Издатель:** Ubisoft  
**Разработчик:** Ubisoft  
**Требования к компьютеру:** Pentium 166, 16 Mb RAM, рекомендуется 3D-акселератор.  
 Необыкновенную гонку сделала компания Ubisoft. Вроде бы все в ней обведено и даже задумно. Но это только на первый взгляд. На самом деле вся игра - один большой прикоп, кубышка со смехом. Типичная пародия на американский образ жизни, при этом необычайно саркастическая и вызывающая серьезные приступы хохота. На

каждой трассе есть свои моменты. По Голливуду носятся динозавры, а пешеходный переход регулирует натуральный такой Кинг Конг. В каналах водятся акулы, а в Мексике трассы проложены прямо по храмам майя. При этом не стоит забывать о соперниках и регулярно топтать их на всечелеские неприятности. Несмотря на кое-какие недостатки, эта игра поможет вам очень неплохо провести вечерок-другой.

Также на нашем демо-диске вы найдете: Settlers III от BlueByte, Chaos Gate от Mindscape, Earth 2150 от Topware, Tonic Trouble от Ubisoft, и Gangsters от Eidos.

Патч: Fallout 2 1.02, Falcon 4 1.03, Grim Banding 1.01, Populous: In The Beginning 1.01, RailRoad Tycoon 2 1.03.

Также на диске вы найдете массу трейнеров и взломщиков к известным играм.

Специальный бонус!!! Только у нас - Wallpaper для вашего экрана из самых ожидаемых игр: Heroes of Might & Magic III: restoration of Erathia и Civilization: Call to Power!

# ПЕРВЫЙ DREAMCAST В РОССИИ

http://www.gameland.ru



**Р**ождение новой игровой платформы — событие чрезвычайно яркое, по масштабам своим несопоставимое с выпуском какого-нибудь нового чипсета или 3D-карты.

Индустрия видеоигр во всем мире развита много лучше, чем мир игр компьютерных, игр на PC. Именно в нее направляются практически все средства крупнейших издателей, ведущих жесткую борьбу за право первенства. В то время как для ведущих хитов у Nintendo, Square или Namco бюджет в 10-15 миллионов долларов (это без учета рекламы, на которую уходит еще примерно столько же) считается небольшим и вполне обыденным, те же показатели у игр на PC фиксируются на высотах поскромнее (рекорд на сегодня у Wing Commander IV: Price of Freedom — \$12 млн.) Они, как правило, составляют для хита первой величины, такого как Diablo, SIN или Quake,

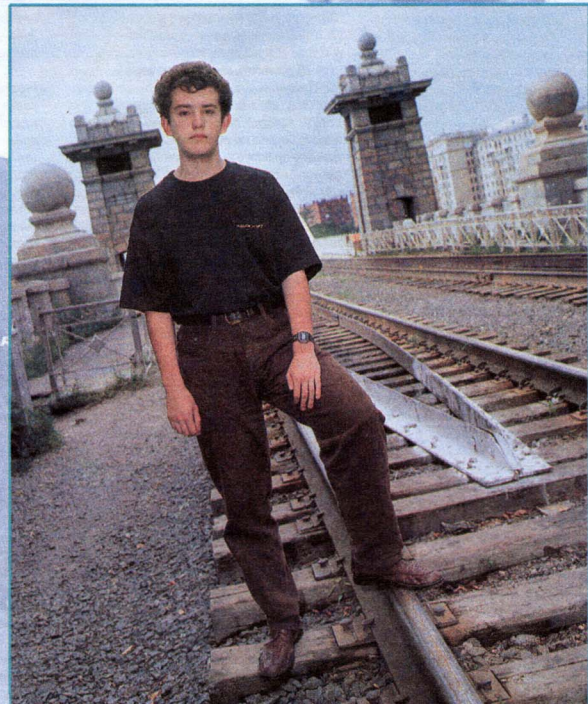
После четырехлетнего господства «серого кардинала» PlayStation, столь же отзывчивого и доброго, как Великая Инквизиция, это сработало. Все шло к тому, что первый миллион приставок разлетится еще к концу года, настолько Sega наэлектризовала обстановку. Однако планы оказались нарушены сдвинувшимися производственными графиками...



«Потому, что без «Вуди» ни туги, и ни сюды» — печальные песенки владельцев вечно морозящих PC вууду услышаны счастливыми обладателями Dreamcast еще не скоро. NEC и Videologic помрудились на славу и создали самую мощную на сегодня 3D-логсистему для массового использования...

всего около трех-пяти миллионов долларов. И вот после четырех долгих лет господства уже надоевшей всем PlayStation усталые игроки получили достойную замену. Компания Sega первой начала наступление на рынок игровых систем нового поколения. Ее Dreamcast — настоящий символ начинающихся перемен в игровой индустрии. Можно долго спорить о том, насколько правильно

Sega провела рекламную кампанию, высказывать сомнения в новой архитектуре, рассуждать о шансах на успех, но безоговорочно признать необходимо только одно — за прошедшие полгода в игровой индустрии сформировался новый стиль. Стиль яркий и запорный. За это время он успел покорить публику, создав условия для самой удачной премьеры игровой платформы за всю историю. Sega предприняла все усилия для того, чтобы забить в подсознание покупателю имидж Dreamcast как платформы, с которой можно весело проводить время. Это совсем не PlayStation с ее бесконечными цифрами, тысячами полигонов, текстур, памятью джойстиком. Это просто Dreamcast, хорошая игровая машина. Простая и мощная. А подсчет полигонов тут не важен — игры будут выглядеть более чем реально. В процессе раскрутки приставки авторы рекламной кампании



Выписка из личного дела: «С.Овчинников. Год рождения: 1978. Геймер-стаж: 12 лет. Освоенные платформы: Spectrum, PC, N64, PSX, SNes, Genesis. Мечта: Идеальная RPG. Любимые игры: Mario 64. Последний фаворит: Zelda 64, VF3, Sonic Adventure.»



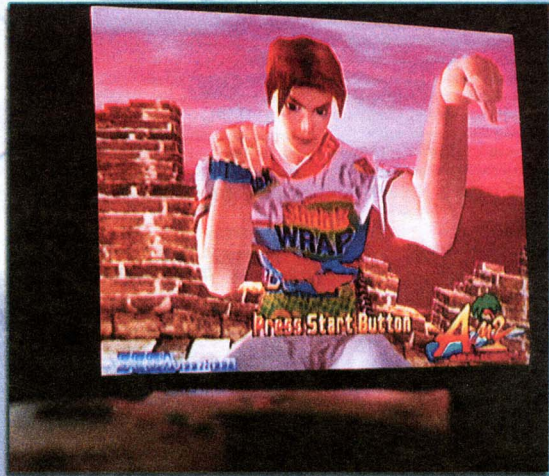
очень ловко учили массовую японскую аудиторию. Они взяли свое не навороченными трехмерными клипами, а простыми, но веселыми и очень остроумными историями. Которые всевозможными способами доказывали, что Sega — это самая «свойская» и открытая компания в мире, в которой работают не машины, а добрые и милые люди со своими недостатками и слабостями, но зато талантливые и не лишённые чувства юмора. После четырехлетнего господства «серого кардинала» PlayStation, столь же отзывчивого и доброго, как Великая Инквизиция, это сработало. Все шло к тому, что первый миллион приставок разлетится еще к концу года, настолько Sega наэлектризовала обстановку. Однако планы оказались нарушены сдвинувшимися производственными графиками. NEC никак не успевала произвести достаточное количество графических чипов для Dreamcast. Поначалу известия воспринимались как еще один рекламный шаг, направленный на то, чтобы создать ажиотажный спрос, однако, вскоре стало ясно, что проблемы действительно существуют. В результате в свободную продажу 27 ноября поступило лишь около 20-30 тысяч приставок (остальные 110-120 тысяч были заказаны предварительно за период с 20 по 22 октября),

что для японского рынка — капля в море. Все были распроданы буквально в течение нескольких часов, после чего прилавки магазинов опустели, а разочарованные потенциальные покупатели пошли домой играть в Zelda или очередной Pocket Monster. Нелепо спустя ситуация практически не изменилась — размер нового поступления оказался мизер-

ном — всего около 50 тысяч экземпляров. Не стоит и говорить о том, насколько быстро были раскуплены и они. Серьезно отложенные игры, в числе которых оказались и Blue Stinger, и Climax Landers, и Sega Rally 2, начали было придавать обстановке катастрофический характер. Ходившие долгое время слухи о грядущем переносе даты выхода главного суперхита — Sonic Adventure ввергли прессу в уныние и спровоцировали ее на ряд чрезвычайно резких отзывов о новой платформе. Игра, впрочем, была закончена в срок и вышла точно по графику — 23 декабря, ровно через три недели после премьеры Dreamcast. Несмотря на то, что игры серии Sonic никогда не пользовались в Японии особой популярностью (это в Америке синий ежик стал настоящим конкурентом Марио), японская пресса отреагировала на игру чрезвычайно бурно, выставив ей высочайшие оценки (к примеру, авторитетнейший журнал Weekly Famitsu выставил Sonic Adventure 38 баллов из сорока, большего удастивались только Zelda 64, Mario 64 и Virtua Fighter 2). Вместе с игрой на рынок поступила еще одна крупная партия приставок (по нашим сведениям, около 150-200 тысяч экземпляров). Но вернемся к началу. Одна из приставок второй партии каким-то чудом все же отправилась в Россию и через несколько дней попала к нам в руки вместе с двумя из четырех доступных на тот момент игр — сенсационным Virtua Fighter 3 Team Battle и провокационным PenPen TricELON. Следуя данному обещанию рассказать о первых впечатлениях, я взял на себя смелость поведать о своих ощущениях от семи дней, проведенных с Dreamcast один на один. Железные новости сегодня практически полностью посвящены этой теме, и на ближайших страницах вы найдете и полное описание самой приставки, и лучших игр на ней — все это из первых рук, только для вас.

## Моральный и физический облик

Дизайн в игровой индустрии никогда не стоял на последнем месте, напротив, всегда находил на одном из первых. Неужели кому-нибудь захочется проводить сутки напролет с уродливой приставкой, к которой и прикоснуться-то противно? Для Dreamcast внешний вид стал, можно сказать, одним из основных компонентов успеха. Надо было как следует потрудиться, чтобы создать такую приставку, которая вызывала бы у покупателя настолько приятные ощущения, чтобы он больше не мог представить себе жизни без этой симпатичной пластиковой коробочки. Sega произвела на свет ОЧЕНЬ маленькую приставку, настолько маленькую, что поначалу даже не верится. По размерам она намного уже, чем Nintendo 64 или PlayStation, имеет почти квадратную форму с очень изящными изгибами по бокам. Dreamcast, вдобавок ко всему, еще и чрезмерно толстая приставка. Она прилично возвышается над PlayStation и лишь чуть-чуть уступает холмистой поверхности Nintendo 64. Что касается веса, то Dreamcast в этой области явно рекордсмен. Приставка весит около



№2(35), ЯНВАРЬ 1999



Сравним? Перед нами три системы, три производителя, три стиля, три различных философии. От строгости и четкости конструктора PlayStation до феерично-воздушных линий Nintendo 64, как выясняется, всего один шаг. И шаг этот сделала Sega, создав приставку, которая обязана понравиться всем...



**PenPen TriIcelon**

**Жанр:** сумасшедшая гонка  
**Издатель:** Sega  
**Разработчик:** General Entertainment  
**Количество игроков:** 1-4  
**Интернет:** www.genet.co.jp  
**Альтернатива:** Mario Kart, Diddy Kong Racing.

Это, наверное, самое необычное переложение жанра гонок последнего времени. Вместо машинок, самолетиков, картингов или других

**ДОСТОИНСТВА**  
 графическое великолепие, весьма интересный дизайн, множество оригинальнейших находок, великолепные смешные персонажи, отличный multiplayer

**НЕДОСТАТКИ**  
 диковатый интерфейс, отсутствие высокоскоростных способов передвижения, возможно, чрезмерно альтернативный дизайн

**РЕЗЮМЕ**  
 как первая гонка на Dreamcast, PenPen, конечно, является некоторым разочарованием. Ждали Sega Rally 2, а тут какие-то пингвины. Но игра получилась, и очень неплохо

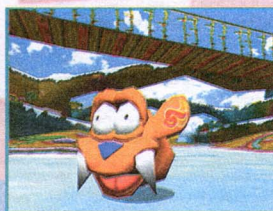
**8.0**

- 15 VIDEO
- 17 SOUND
- 11 INTERFACE
- 15 GAMEPLAY
- 12 ORIGINALITY
- 10 ADDITIONS



средств передвижения в PenPen заглавная роль отводится японским пингвинам, созданным совершенно невероятным и чрезмерно обаятельным. Экстраординарная манера разработчиков в дизайне этой игры — главная причина, по которой PenPen будет любить или ненавидеть. Иначе к этой игре относиться совершенно невозможно. PenPen — это настоящий культ пингвина, которому в этой игре разрабатывается все, включая и весьма сложную систему постепенного доведения игрока до белого каления. Во-первых, вам придется смириться с тем, что эти маленькие и обаятельные чудовища медленно ходят. Нагло переваливаясь с боку на бок, лениво переставляя свои толстые лапы, и действуют вам на нервы своими свирепыми нравами. Во-вторых, каждая из трасс представляет собой практически совершенный механизм, работающий в полную силу для того, чтобы средствами высоковыразительными, но совершенно непредсказуемыми и неуправляемыми задержать вас на максимальной промежуток времени в одном и том же месте. Такой вот PenPen — игра для людей со стальными нервами.

Несмотря на все вышесказанное, играть в PenPen весело, особенно в multiplayer. Особенно вчетвером. Пингвины в большинстве своем — просто очаровашки, и каждый обладает ярко выраженной в его собственной внешности индивидуальностью. Каждая трасса может существовать в нескольких вариантах и, как правило, состоит из площадей для забегов, запылов и катания на пузе в сумасбродном бобслейном стиле. Более того, на пути расположена туча препятствий: крутящихся по на-



двух килограммов, где-то раза в полтора-два больше, чем PlayStation или N64. Сбоку у Dreamcast вы найдете небольшую пластмассовую решеточку, за которой находится вентилятор, занимающийся охлаждением высокотехнологичных внутренних приставки. Благодаря нему приставка никогда не перегревается, и даже после нескольких часов работы на ощупь кажется лишь теплой, но совсем не горячей. Создаваемый вентилятором шум довольно-таки заметен, особенно при игре с уменьшенным звуком, а во время решения каких-нибудь головоломок в полной тишине непременно будет раздражать. Однако шум этот нельзя сравнить с почти пылесосным гулом PC, так что можно сказать, что на этот раз пользователи приставок отдают предпочтение лишь легким недоумоганиям. С другой стороны, небольшой шум все-таки лучше перегрева, который на первых годах жизни приставки частенько портит настроение и их производителей, и пользователей. В свое время первые модели PlayStation нагревались так, что больше часа на них играть было противопоказано.

На переднюю панель вынесены четыре разъема для джойстиков (при ближайшем рассмотрении выяснилось, что соединение джойстика с приставкой производится посредством пяти раздельных проводов), которым приписывается весьма высокое быстродействие (порт контроллера способен передавать и принимать данные со скоростью до 2 Мб в секунду).



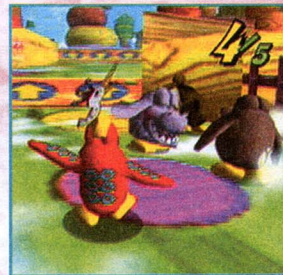
равлению от спасительного выхода деревянных жерновов, падающих неизвестно откуда и сшибающих все на своем пути булыжников, таинственно летающих над трассой призраков, вылезавших из бассейнов с кровью таинственных рук, хватающих все, что им попадется, и прочей нечисти. Авторы игры умудрились придать игровые элементы максимальному количеству объектов на трассах, и, в результате, в PenPen вам приходится по-настоящему пытаться находить в маршруте выгодные и невыгодные места, пытаться действовать множеством различных способов для достижения цели. В этой игре выигрывает не самый наглый, и не самый быстрый, а самый изобретательный.

Озвучка выше всяких похвал — крики, вопли и вздохи заставляют почувствовать себя в совершенно невероятной стране-комедии, легкой выдумке сумасшедшего дизайнера. Графически игра выдержана в том же безумном стиле, но зато использует для привлечения вашего внимания весь потенциал очарования Dreamcast — высокое разрешение, четкие разнообразные текстуры, и никаких намеков на торможение, даже в условиях разделения экрана. По 60 кадров в секунду для двоих и по 30 для четверых игроков — такого в split screen вы не видели никогда. PenPen, конечно, так и останется игрой не для всех, с потенциальной аудиторией куда уже, чем у Mario Kart или Diddy Kong Racing. Но все равно, очень-очень мило. И далеко не так посредственно, как говорят некоторые американские и японские журналисты. Недостатки этой игры — это одновременно и ее достоинства,

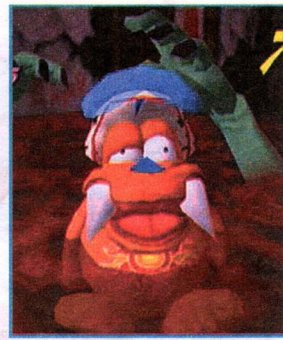


Здесь находятся стандартные выходы для питания и комбинированный аудио-видео выход, точно соответствующий выходу на американских и японских моделях PlayStation. Съемный модем на 33.6 Кбит/с, произведенный компанией Rockwell, присоединен сбоку и довольно-таки легко снимается. Освоившийся таким образом разъем наверняка можно будет использовать не только для upgrade модема, но и для присоединения к приставке дополнительных модулей. Для этих же целей предназначается и специальный USB-порт, также находящийся сзади приставки. Возможно даже, что какие-нибудь умельцы научатся подключать через него Dreamcast к компьютеру (для полноценного Интернет-подключения). Несмотря на то, что теоретически подключение к Интернет при помощи Dreamcast и входящего в комплект поставки специального программного обеспечения DreamPassport возможно, нам пока не удалось проделать эту операцию из-за довольно-таки сложных процедур настройки на японском языке. Тем не менее, в меню Dream Passport нам удалось выявить возможность связываться не только с японским интернет-провайдером самой Sega, но и с любым другим, установленным пользователем.

В комплект поставки яркой оранжевой коробкой с изображениями исполнительного директора Sega — знаменитого Yūkawa Hidekazu — входит собственно приставка, один джойстик, программное обеспечение Dream Passport,



выпеченные PenPen из серого мира «персонажных» гонок, в котором со времени выхода Mario Kart еще на Super Nintendo не было сказано ни одного свежего слова.



инструкции и несколько рекламных листовок. Соответственно, также все необходимые провода. Однако в коробке вы не найдете ни карточки памяти VMS, ни демо-диска, и уж тем более каких-либо игр. В азиатской версии Dreamcast, которая поступила в продажу, например, в Гонг-Конге, отсутствует модем, но зато эта версия приставки отличается несколько сниженной (примерно на 40 долларов) ценой и документацией на английском.



### Джойстик

То, как мы воспринимаем те или иные игры на новой платформе, во многом зависит от того, насколько удобно нам управлять игровым процессом. Удобный стандартный джойстик может стать одним из серьезнейших аргументов для успеха платформы. Что касается джойстика Dreamcast, то он, в общем и целом, сделан хорошо. По расположению кнопок и общему дизайну он практически идентичен некогда революционному джойстику, созданному Sega для Nights от Sonic Team. Однако аналоговый мини-джойстик теперь сделан много добротнее и, по правде говоря, по ощущениям даже лучше, чем его аналог у Nintendo 64. Крестовина также претерпела ряд изменений, стала более подвижной и предоставляет вам возможность свободнее указывать направление. Тем не менее, этот элемент хоть на этот раз вышел и неплохо, Sega не удалось преодолеть даже собственные творения в этой области. Крестовина маловата и требует привыкания. Что касается кнопок, то они, наверное, являются самым слабым звеном цепочки. Кнопки (а их всего четыре против традиционных Sega'вских шести) расположены не очень удобно, к тому же малы и довольно-таки неотзывчивы. Несмотря на то, что общая конструкция представляется надежной, к такому расположению кнопок предстоит привыкать, наверное, не меньше нес-

### Здесь у Dreamcasta расположен модем



### Virtua Fighter 3 Team Battle

**Жанр:** fighting simulation  
**Издатель:** Sega  
**Разработчик:** Genki/AM2  
**Количество игроков:** 1-2  
**Интернет:** www.sega.co.jp  
**Альтернатива:** Tekken 3, Dead or Alive.

Перевод на домашнюю игровую платформу лучшей драки всех времен осуществлялся, так сказать, второпях. Dreamcast однозначно одарен достаточной производительностью, чтобы абсолютно идентично (и даже с некоторыми дополне-

ниями) передать играм графический облик игровых автоматов, построенных на мощной Model 3. Однако из-за несовместимости архитектур третьей модели и DC каждую из игр приходится практически выстраивать с самого начала, заменяя текстуры, создавая заново игровые модели и генерируя сцены. Это, несомненно, требует значительного времени, которого у создателей Virtua Fighter 3 tb на Dreamcast практически не было. Усложнил ситуацию и тот факт, что порт разрабатывался не командой-создателем Virtua Fighter — знаменитой AM2 во главе с Yu Suzuki, а независимым разработчиком, компанией Genki, которая приложила все усилия к тому, чтобы перевести VF3 на DC с максимальной точностью.



РевOLUTIONARY интерактивная карточка памяти Visual Memory System, как и приставка, весьма невелика по размерам, в длину не более пяти-семи сантиметров и три-четыре в ширину. Крошечный экранчик способен показывать вам текущее время и дату, отображать содержание хранящихся в памяти данных о сохраненных играх. Текст представляется на экране четко, без «тумана» или потери контрастности. Изображение предстает в странной цветовой палитре, что-то среднее между синим и черным цветами. К сожалению, в отличие от приставки, VMS нельзя заставить выдавать все сообщения и представлять интерфейс на английском (с Dreamcast эта проблема легко решается одним единственным заходом в меню). Объем полезной памяти VMS достаточно велик и разбит на две части. В 128 Кб оперативной памяти можно хранить одну из игр для VMS, а на остальном пространстве (видимо, около 512 Кб) — файлы сохранений. Пространство разделено на 200 блоков. Статистика Virtua Fighter 3 tb, например, занимает 12, а файл PenPen — всего 5 блоков. К сожалению, из попавших к нам в руки игр ни одна не была снабжена специальными составляющими для VMS-игр, так что об их качествах пока говорить рано — первые сведения появятся после появления Sonic Adventure и Climax Landers. Пока же VMS представляется неизмеримо прикольным и в перспективе весьма полезным дополнением к революционной приставке.

### Меню и диски

После первого включения приставки вам будет предложено выставить дату и текущее время. По умолчанию же выставляется 27 ноября, дата появления Dreamcast на рынке. Как и в Saturn или на персональном компьютере, в приставке спрятан маленький аккумулятор, способный поддерживать в памяти дату и время, а также хранить сведения о ста последних запущенных играх. Эту информацию разработчики смогут впоследствии использовать для различных целей, например, для изменения миров игры в зимнее/летнее время или для изменения уровня сложности по мере того, как время, проведенное вами с игрой, увеличивается. Заставка Dreamcast появляется

лишь при включении питания, и вам неизбежно будет ее лицезреть каждый раз во время загрузки новой игры. На белом фоне появляется красная точка, которая, прыгая вдоль экрана, постепенно открывает по буквам слово Dreamcast. Далее эта же точка рисует известный всем логотип, и начинается загрузка собственно игрового диска. На процедуру уходит не более пяти секунд, так что играть можно начать почти так же скоро, как и, например, на Nintendo 64.

В процессе игры вы в любой момент можете произвести перезагрузку, нажав одновременно все четыре кнопки (A, B, X, Y) и Start. Если же кнопка Start будет нажата дважды, то вы окажетесь в меню, выполненном в чрезвычайно приятном стиле. Все пункты и изображения выделены из полигонов. В меню вы можете изменить настройки приставки (в том числе, сменить язык, хотя русский и не поддерживается), проверить содержимое карточки памяти, послушать музыкальный компакт-диск или проверить дату и время. Качество CD-музыки на Dreamcast намного выше, чем у PlayStation, встроенный музыкальный процессор Yamaha позволяет серьезно добавить басов и даже работает как весьма неплохой Surround-преобразователь. Не стоит забывать, впрочем, что приставка разрабатывалась вовсе не для проигрывания аудио-CD. По прошествии десяти минут и отсутствия вашей реакции на джойстик, приставка заставляет изображение на экране несколько померкнуть, а еще через десять минут бездействия — запускает нехитрый screensaver — медленно перемещающиеся по экрану разноцветные огни. Смотреть на них под музыку более чем приятно.

Знаменитые диски Dreamcast теперь официально называются GD-ROM'ами. Что, например, говорит об их емкости (гигабайтной). На самом деле максимальная емкость дисков на Dreamcast увеличена по сравнению со стандартными CD ровно вдвое, так что можно смело называть их «CD ROM двойной плотности». Тем не менее, внутренне устройство диска серьезно отличается от стандартных CD. На



расстоянии примерно сантиметра от центра диска находится дорожка, которая на стандартном диске означала бы завершение записи на уровне примерно 150-200 Мб данных. На этой дорожке разместились логотипы Sega и всевозможные copyright'ы и сведения о торговых марках. Таким образом, получается, что диск Dreamcast разделен на две, и понять, на какой его части, собственно и произведена запись данных, совершенно невозможно. На персональном компьютере диски Dreamcast читаются, однако... не совсем. Компьютер показывает практически пустые каталоги с редкими текстовыми файлами (в которых, опять-таки, перечислены торговые марки). Думается, что Sega подбросила пиратам довольно-таки серьезную проблему. Более того, пока неизвестно, снабжена ли приставка какими-либо дополнительными средствами для борьбы с пиратскими копиями.

Вот, собственно, пока и все. Думаю, что этот материал поможет вам представить себе в деталях, чем же на самом деле является новая приставка от Sega. Несмотря на то, что пока в Россию ее никто не привозит, ситуация вполне может перемениться уже в январе. И тогда вы сами сможете оценить все достоинства и недостатки этого нового слова — Dreamcast. Оставайтесь с нами, этот репортаж — далеко не последний материал, посвященный главной теме ушедшего года.



Игра дорабатывалась и совершенствовалась до самого последнего момента, и отложить дату ее выхода фактически означало бы убить Dreamcast еще во младенчестве, оставить его без еди-

ного хита во время премьеры (Sonic Adventure было решено выпустить после премьеры приставки еще летом). Пропеланная Genki работа весьма впечатляет,





# Virtua Fighter 3tb™



Стандартный геймстик Dreamcast не слишком хорош для файтингов. Однако не стоит огорчаться - для фанатов Sega выпустила специальный геймстик, идентичный контроллеру игрового автомата.

ДОСТОИНСТВА	
отшлифованный до последней детали игровой процесс, сохраненный баланс	
НЕДОСТАТКИ	
недоработанные графические детали, довольно-таки раздражительный режим для двух игроков	
РЕЗЮМЕ	
лучший файтинг в индустрии даже спустя три года после выхода остается непревзойденным. Перевод на Dreamcast сделан грамотно, но слишком поспешно	
2	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

# 9.0

Virtua Fighter предстает на экране практически в том же виде, что и на игровых автоматах, с переданным на все 100 процентов игровым процессом и практически идентичной графикой. Мало кто из вас не испытает никаких эмоций, увидев все это великолепие на экране. Качество графики в Virtua Fighter 3 действительно ошеломляет. Высокое разрешение 640x480, 60 кадров в секунду, суперчеткие текстуры, по-настоящему трехмерные арены и задний план, детализированные, отработанные до мельчайшей детали модели персонажей, развевающиеся на ветру одежда, самым лучшим образом просчитанная пластика движений — все это делает игру совершенно неповторимой. Игровой процесс не изменился на йоту, предоставляя всем игрокам возможность сыграть в практически идеальный файтинг, в котором изящны игровой процесс, баланса персонажей и прочие характерные «глюки» сведены почти к абсолютному нулю.

В игре присутствуют все тринадцать персонажей оригинального Virtua Fighter и все тринадцать его арен, включая и бывшую ранее секретной подземную. Каждая из них представлена в игре в двух видах, первый — как в оригинальном Virtua Fighter 3, а второй — как в Virtua Fighter 3tb. Отличия зачастую лишь косметические, однако, в ряде случаев они серьезным образом изменяют представленную картину. Например, на пляже у Jeffrey теперь можно драться ночью при луне. В пустыне у Wolf'a отныне имеется выбор из романтического заката с гигантским красным солнцем или голубого неба и солнца, стоящего в зените. На заснеженной арене Aoi иногда выветывает туманно, как в оригинальном VF3, в случае же альтернативного выбора туман исчезает. И так далее, и так далее. Зачастую, чтобы заметить разницу, вам придется довольно-таки долго присматриваться к арене, поскольку на большинстве из них перемены не столь заметны. Каждый герой имеет также выбор из двух костюмов, которые можно менять в процессе выбора персонажей.

Впрочем, ничего нового в этой возможности нет. Режим History отныне предстает в Virtua Fighter 3 в совершенно новом качестве. Вместо долгого прохождения игры с завершающим роликом вы имеете возможность увидеть целый видеосюжет об истории создания всех серий игры, от первого VF с его отсутствием текстур, героев и бог еще знает чего до великолепного VF3. Совершенно уникальные кадры доставят удовольствие любому фанату драк, а «не фаната» порадуют чрезвычайно высоким качеством видео и красивейшими эпизодами.



ми. В игре нет стандартной заставки, и вместо нее вам демонстрируют по очереди поединки всех персонажей (кроме Dural) на известной арене — китайской стене. Зато замечательный видеоролик становится доступен по прохождении игры. Надо сказать, что для нас его появление не стало сюрпризом, ведь еще почти два года назад Sega демонстрировала его в качестве заставки для так и не состоявшейся версии Virtua Fighter 3 на Saturn. Тем не менее, от демонстраций на Dreamcast с его умопомрачительным качеством видеоролик только выиграл. Перед тем, как я начну наводить критику, позвольте лишь сказать еще одно: Virtua Fighter 3 — это шедевр, и именно поэтому чуть ниже я стану таким вездвидимым. До тех пор, пока вы не проведете значительное количество времени с игровым автоматом VF3 и Dreamcast его воплощением, вы наверняка не сможете заметить ни одного из тех моментов, о которых пойдет речь. И даже со всеми этими изложенными ниже недостатками VF3 остается самым совершенным файтингом на сегодняшний день.



Итак, Genki явно торопилась с выпуском игры. Поэтому довольно-таки значительная часть работы так и не была доведена до победного завершения. Исходя из главного параметра — скорости, программисты из Genki прежде всего старались избежать любых намеков на торможение в игровом процессе. Это, несомненно, удалось, и скорость во время самой драки практически никогда не опускается ниже фантастической отметки в 60 кадров в секунду. Зато эта скорость в ряде случаев негативно отразилась на графике игры. Нет, здесь не идет речь о снижении разрешения или использовании низкокачественных текстур. Однако, и этот факт приходится признать, модели персонажей были несколько упрощены, из их костюмов исчезло несколько приятных деталей, анимация чуть-чуть упростилась. Более того, некоторые плоские задние фоны в Dreamcast-версии довольно-таки резко отличаются от тех, что мы могли увидеть на игровом автомате. К сожалению, не в лучшую сторону. Чуть-чуть похуже выглядят и «живые пейзажи» — в небе летает меньше птиц, от ветра поднимаются с земли листочки, число которых несколько меньше, чем в оригинале, и так далее. Руки и ноги персонажей лишились кое-каких деталей, а на обратку кистей и пальцев у нескольких героев (особенно у Kage-Maru) у авторов порта просто, видимо, не хватило

времени. Некоторые буквоеды уже умудрились заклеить за это игру чуть ли ни вечным позором. Однако все перечисленные недостатки, во-первых, никоим образом не отражаются на игровом процессе, а, во-вторых, отсутствие подобных мелочей происходит не от «немоции Dreamcast, а оттого, что разработка этого «идеального» порта была резко ограничена временными рамками. Конечно, если ли бы переводом Virtua Fighter 3 занималась сама AM2 с ее перфекционистским подходом к играм, мы получили бы во всех отношениях точный порт, но кто бы в таком случае делал градуший суперхит Shen Mue?! Думается, за этот новый проект фанаты простят AM2 что угодно.

Игра абсолютно точно скопирована с игрового автомата и не предоставляет вам никаких новых игровых опций, к которым, возможно, привыкли поклонники Dead or Alive или Tekken 3. Здесь нет даже стандартного режима на двух игроках — приходится начинать обычную игру или Team Battle и оттуда нажатием Start вводить второго игрока — это немного раздражает, но потом быстро привыкаешь. Так или иначе, что бы ни говорили, Virtua Fighter 3 — это хорошее начало для Dreamcast, наглядно демонстрирующее всю мощь этой новой системы и основательно перетряхивающее весь застоявшийся



жанр файтингов на домашних системах. Что же касается извечных споров о превосходстве Virtua Fighter, Tekken, Street Fighter и даже Mortal Kombat друг над другом, то точка в споре не поставлена, и, представляется, никакого идеального продукта, который удовлетворил бы всех поклонников драк, никогда не появится. Virtua Fighter 3, наконец-то, принес в жанр полноценное третье измерение вместе с революционной графикой и прекрасным игровым процессом, однако, по сути своей остался именно Virtua Fighter'ом, ни на шаг не отступив от своей первоначальной концепции. И поэтому, вероятно, игра будет принята лишь только поклонниками трудов AM2, особенно после довольно-таки спорного перевода на Dreamcast. Однако если вы хоть чуть-чуть полагаетесь на наш авторитет, советуем попробовать эту игру в действии. Если подойти к ней без всяких предрассудков, то VF3 вполне оправдывает ожидания.

CU-News



В сети на базе PENTIUM II-333/64/3DFX

# КОМПЬЮТЕРНЫЙ ИГРОВОЙ КЛУБ

Quake 2, StarCraft, Unreal, Half Life, Dune2000 и др.

Вы можете принести и проинсталлировать ЛЮБУЮ ИГРУ!

Ночной тариф (22.00 - 9.00) - 60 рублей

Ст. метро "Площадь Революции" (выход на ул. Никольская).

Первая арка налево: Богоявленский переулок, д. 3, строение 3

921-2572

## HomeFree

ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ В КАЖДЫЙ ДОМ!



**ХВАТИТ  
ТЯНУТЬ  
КАБЕЛИ!**

**ХВАТИТ  
СВЕРЛИТЬ  
СТЕНЫ!**

**ХВАТИТ  
ТРАТИТЬ  
ВРЕМЯ!**

**ДОБРО  
ПОЖАЛОВАТЬ  
В МИР  
БЕСПРОВОДНЫХ  
СЕТЕЙ!**

**Что вы думаете, когда слышите слова «домашняя сеть»?**

Закоренелый поклонник компьютерных игр уже облизывается в предвкушении продолжительного deathmatch с друзьями по дому или игры на Quake сервере в Интернете. Для обычного пользователя «домашняя сеть» — это возможность пообщаться с друзьями через ICQ, посмотреть в Интернет новости, ну и купить всего один принтер на 2-4 компьютера и пользоваться ими совместно.

А вот человек, который профессионально занимается установкой домашних сетей, воскликнет: «Опять!». Опять продумывать структуру сети, сверлить дырки в стенах, протягивать провода, обжимать, подключать и устанавливать программное обеспечение.

Современные технологии создания домашних сетей уже не требуют больших затрат денег и времени. В этой статье мы расскажем о двух из них: организации сети по телефонному кабелю и беспроводной сети.

#### Этот незнакомый телефон

Буквально за одну ночь старые добрые телефонные линии вернулись к жизни. Это произошло после появления технологий, которые позволили использовать их для объединения домашних компьютеров в общую сеть. И для того, чтобы достичь небывалых для медного провода скоростей, последние несколько месяцев разработчики не спали ночами, пытаясь преодолеть «проблемные» участки.

Но действительно интересные вещи начали происходить чуть позже в этом году. Цены снизились, появились новые процессоры, которые обеспечили более высокую скорость соединения, и несколько крупнейших производителей объявили о поставках «сетевых» домашних компьютеров.

#### Тянем потянем

Всего год назад домашние сети (для разных целей) были уделом группы фанатов. Они получали массу удовольствия, занимаясь протягиванием и обжиманием кабелей, сверлением дыр в стенах и установкой дорогостоящего сетевого оборудования.

Сегодня организация сети доступна любому обладателю телефона, более чем одного компьютера и слота для PCI карты. Но даже PCI слот скоро перестанет быть необходимостью —

уже на подходе варианты карт для USB порта.

Почему нам важны домашние сети? Ответ прост: все больше и больше людей покупают домой несколько компьютеров, и никто не хочет ждать, пока освободится телефонная линия и можно будет выйти в Интернет. В прошлом единственной причиной для построения домашней сети было сов-

пьютера — HomeFree поставляется в PCI, ISA и PCMCIA вариантах.

#### Как это работает?

В отличие от сходной инфракрасной технологии — которая не проходила через стены — радиосигнал путешествует сквозь полы, стены и потолки на расстояние до 50 метров. Каждый компьютер или ноутбук содержит беспро-

ление доступа к Сети осуществляется при помощи специальной программы, так что разумнее всего поставить ее на самый мощный компьютер.

Совместное использование периферии. Здесь простор для фантазии неограничен. Вы можете купить один принтер или сканер на всех и пользоваться им совместно. Но вот кто будет платить за бумагу и чернила? Или организовывать общий архив файлов и полезных программ?

Надежность и защита. Они не забыты разработчиками. HomeFree обеспечивает высокий уровень надежности за счет периодической смены частоты (83 канала) и обеспечивает шифрование данных. При этом каждый новый компьютер регистрируется в сети, так что посторонний пользователь не сможет перехватить ваши данные или воспользоваться вашим выходом в Интернет.

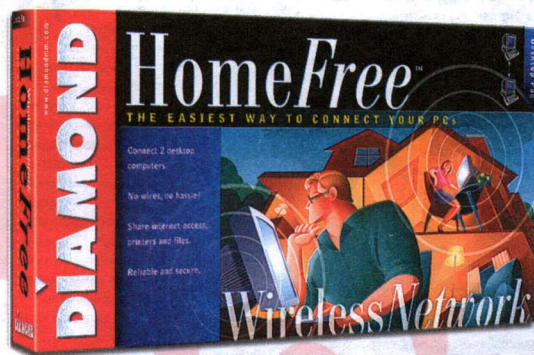
#### Игры по сети

Да, кстати, воскликните вы, а как же с играми? А с играми все легко и приятно. Сотрудники компании Diamond Multimedia тоже любят играть в игры и разрабатывали этот продукт как для вас, так и для себя. Поэтому в HomeFree реализованы все возможности, которые предоставляет пользователю сеть. Вы сможете победить всех своих друзей, играя deathmatch в Quake или Unreal. Или объединить свои силы и стройной командой выступить на каком-нибудь multiplayer-сервере.

#### Проблема выбора

Большинство разработчиков сходится во мнении, что сети на базе радиосигналов и на базе телефонных кабелей будут развиваться одновременно. Выбор в каждом случае будет зависеть от конкретных потребностей покупателя. Телефонные сети менее дорогостоящие, но радио обеспечивает мобильность.

Если в вашем доме есть нормальная телефонная разводка, то логичным будет использование телефонной сети. Кстати, компания Diamond Multimedia недавно объявила о выпуске нового продукта в линейке HomeFree, который будет использовать телефонные кабели для организации сети. Однако, если хотя бы часть ваших друзей не имеет возможности использовать телефонную розетку, то беспроводной вариант HomeFree позволит вам без проблем организовать домашнюю сеть.



местное использование файлов и принтеров. Сейчас основной причиной является совместное использование доступа в Интернет. По данным исследования, проведенного компанией Intel, большинство людей используют домашние компьютеры в вечернее время. Именно вечером разгорается яростная борьба за подключение к Интернету.

#### А у меня нет телефона....

...скажете вы и будете совершенно правы. К сожалению, в России далеко не у каждого есть возможность использовать «стандартный» телефонный провод для организации домашней сети. И здесь на помощь приходит новый продукт от Diamond Multimedia — HomeFree.

#### Сеть без проводов

Еще недавно об организации беспроводной домашней сети можно было только мечтать. Либо быть очень обеспеченным человеком. Но прогресс не стоит на месте. Еще в середине 1998 года несколько компаний объявили о выпуске недорогих плат для создания локальных офисных и домашних сетей. Эти продукты используют радиочастоту 2,4 Гигагерца и обеспечивают скорость до 1 Мб/сек. Хотя достигаемая скорость почти в десять раз меньше, чем у стандартной Ethernet-сети, ее вполне достаточно для домашней сети. При этом у вас не возникнет проблем с подключением ноутбука или старого ком-

пьютера, который сочетает функции сетевой карты, приемника и передатчика. Так как мощность радиосигналов достаточно мала, они проникают только на расстояние до 100 метров.

Так как беспроводной вариант HomeFree вскоре появится в России, давайте подробнее ознакомимся с его характеристиками:

#### Установка

Не вызывает проблем. Именно с тем, что программа установки должна быть удобна и понятна даже неопытному пользователю, связана небольшая задержка в выпуске HomeFree. А вот любителей операционной системы Windows NT мы вынуждены будем огорчить — в первую очередь HomeFree рассчитан на пользователей Windows 95/98, и драйверы для NT появятся не скоро. И, конечно же, вам вообще не придется возиться с проводами.

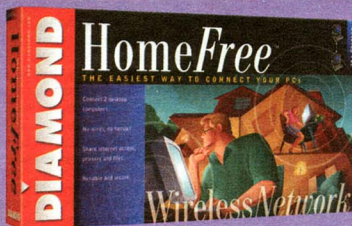
Распределенный доступ к Интернету. А теперь представьте, что вам уже не нужен модем в каждой квартире. А если к вашему дому уже подведен Интернет (да, и такое бывает), вам достаточно подключить к нему один компьютер — и все остальные уже в сети. Здесь надо также напомнить о некоторых ограничениях. Компьютеры не должны находиться на расстоянии более 50 метров друг от друга. Сеть HomeFree поддерживает до 16 компьютеров. Распреде-

Хватит  
тянуть  
кабели!

Хватит  
сверлить  
стены!

Хватит  
тратить  
время!

Добро пожаловать в мир **БЕСПРОВОДНЫХ СЕТЕЙ**



Представляем HomeFree — Простейший способ создания домашней сети.

Каждый мечтает о домашней сети. Но никто не хочет ее устанавливать. К счастью, новое сетевое решение HomeFree от Diamond обеспечивает полную свободу и легкость установки беспроводной сети. Так что вы получаете полноценную офисную или домашнюю сеть, но вам не придется тянуть провода. С помощью HomeFree вы сможете объединить все ваши ПК на расстоянии до 50 метров. Что означает быстрый и простой доступ в Интернет, доступ к принтерам и общим файлам с любого компьютера в сети HomeFree. Просто вставьте карту HomeFree в компьютер или ноутбук — и вы в сети! Специально разработанное программное обеспечение позволит всем пользователям одновременно пользоваться доступом в Интернет с одного модема. Быстрая и удобная установка. Постоянный доступ ко всем ресурсам сети. И сокращение затрат на доступ в Интернет. Отличные причины для того, чтобы собраться и пойти в ближайший компьютерный магазин за набором карт HomeFree.

Закажите HomeFree в нашем электронном магазине: [HTTP://WWW.DIAMONDMM.RU/E-SHOP/](http://www.diamondmm.ru/e-shop/)

HomeFree объединит все компьютеры в доме, создавая полноценную сеть без применения кабелей.

- \* Объединяет настольные ПК и ноутбуки
- \* Обеспечивает распределенный доступ к файлам, периферии и Интернет
- \* Позволяет играть в сетевые игры
- \* Скорость: 1 МБ/сек
- \* Расстояние: до 50 метров
- \* Частота: 2.4-2.4835 ГГц

**DIAMOND**  
MULTIMEDIA

# КНЯЗЬ: Diablo по-русски?

ПРОЕКТ: Князь  
РАЗРАБОТЧИК: 1С  
РУКОВОДИТЕЛЬ: Александр Никитин  
ПРОЕКТА: 12 человек  
СОСТАВ: http://www.1c.ru  
ОНЛАЙН:  
ВЫХОД: Первый квартал 1999 года

Дмитрий ЭСТРИН  
estrin@gameland.ru

Вопреки ошибочному мнению, «КНЯЗЬ» — вовсе не «Diablo по-русски». А что же он собой представляет, вы можете узнать из настоящего репортажа...



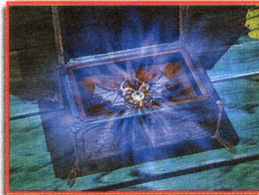
«С» уже не раз рассказывала читателям об известной Летописи Времени, концепции вселенной, по мотивам которой разрабатываются две игры. Частым гостем на страницах журнала был «Всеслав» от Snowball Interactive, однако, на этот раз в сфере нашего внимания оказалась деятельность команды разработчиков из 1С. Нам удалось увидеть закрытую демо-версию «Князя», разработка которого уже практически завершена. Спешим поделиться своими впечатлениями в настоящем репортаже.

## Летопись Времени: Время Летописи

Конечно же, прежде всего нас заинтересовали подробности создания замечательной вселенной, то, как она представлена в «Князе» и с чего вообще все начиналось. На наши вопросы ответил Юрий Мирошников, фактический руководитель проекта. Как выяснилось, началось все в декабре 1996 года, когда 1С заключила со Snowball предварительную договоренность о создании серии игр на историческую тематику.

Причем изначально считалось, что выбор времени для разработчиков может быть самым широким. В январе 1997 года со Snowball был заключен официальный договор. Одновременно с созданием общей концепции Летописи Времени команда разработчиков из 1С приступила к разработке своего проекта. Тогда же и было решено делать игры, действие которых не было бы сильно разнесено во времени. Если действие «Всеслава» происходит в XII-XIII веках, то для «Князя» были выбраны VIII-IX века. Впрочем, стоило бы отметить, что, несмотря на общую Вселенную, общие сюжетные принципы и общий смысл, описание Летописи Времени у 1С и Snowball сильно различается.

«Князь» с самого начала разработки задумывался как ролевая игра с маленькими вкраплениями real-time стратегии, в основном, в виде особенностей управления. «Всеслав» же, как могут помнить некоторые читатели, должен был бы стать стратегией в реальном времени с оригинальными нововведениями. Впрочем, стоплени проект Snowball Interactive превратился в RPG. Наверное, сказались общая древнерусская тематика.



С точки зрения сюжета в «Князе» можно найти как какие-то соответствия с действием «Всеслава», так и противоречия, которые, кстати, очень естественно выписались в игровой процесс, создав особую, необычную атмосферу старой легенды. Получилось очень логично. Своими корнями сюжет уходит в далекое прошлое. Как выяснилось, в древние, незапятнанные времена жили Титаны, злые всемогущие полубоги. Жилась им, прямо-таки скажем, невесело, а потому в один прекрасный день они решили позабыться и создать бессмертных героев, которые должны были быть очень экзотично смотреться на фоне обычных

людишек. Герои, впрочем, сильно отличались друг от друга по своим убеждениям, и между ними довольно часто вспыхивали серьезные конфликты. Время шло, Титаны стали исчезать. Один из последних Титанов решил-таки напоследок оставить на Земле скромный сувенир в виде магического браслета. Браслет был спрятан в глубокой пещере, вход в которую охранял огромный дракон. К нему для гущей безопасности был приставлен специальный герой, выполнявший функции дрессировщика. Надежную защиту от дракона ему обеспечивал магический амулет. Впрочем, амулет охранял героя лишь от монстра. В один прекрасный день бессмертный дрессировщик попал в засаду. Осознав угрозу получения сначала амулета, а потом и чудотворного браслета в руки разбойников, герой действовал весьма решительно. Он разломал амулет на три части, которые и послал вместе с пролетающими мимо птичками своим друзьям. Первая часть предназначалась Всеславу, вторая должна была быть поплыв в Скандинавию, к одному смертному, третья же — к Михаилу, проживающему в Византии. В общем, без приключений амулет, точнее, один из его кусочков, попал лишь к Михаилу. Птичку, спешившую к Всеславу, подстрелил охотник, который, кстати, также оказался героем. Со скандинавом вообще произошла нехорошая история. Наверное, существенную роль сыграло его человеческое происхождение... Короче, он безобразно напился и разболтал первым встречному о полученном сувенире. Интересную историю услышал печально известный герой по имени Драгомир. Он тут же решил отобрать амулет у незадачливого скандинава и отправиться на поиски остальных его частей с отрядом варягов. То же решили и византиец Михаил, отправившийся на Север с первым торговым обозом, и удачливый охотник, который так случайно обошел Всеслава.

Между тем, хитро придуманный сюжет имеет и иное толкование, которое многим может показаться весьма интересным. Дело в том, что разработчики очень тонко намекали на три версии происхождения государственности на Руси. Путешествие Драгомира — приход варягов, охотник, проживающий в среднеперсидской полове, — версия о самобытном происхождении, и, наконец, Михаил, прибывающий на Русь с торговым обозом, — византийская версия.

## Князь: Ролевой Мир

Разработчики «Князя» объединили в игре несколько классических ролевых систем, добившись очень правильного игрового баланса. В самом начале игры нам предстоит сделать выбор относительно типа героя. Воин, охотник, купец и лидер — думаю, что некоторые комментарии все-таки необходимы. Охотник по своим характеристикам мало чем отличается от воина, за исключением того, что контактному бою предпочитает дистанционный. Лидер обладает наилучшей способностью привлекать в свой отряд новых людей, что в «Князе» все же довольно важно. Купец — усредненный вариант по всем параметрам. Каждый персонаж состоит из 43 характеристик, среди которых всего четыре изменяющихся по известному принципу приобретения experience'a. Информация о характеристиках героя помещена на специальный экран. Хотелось бы, кстати, отметить, что все операции, связанные с экипировкой персонажа и использованием предметов, производятся настолько просто, что никаких вопросов ни у кого не должно возникнуть.



Юрий МИРОШНИКОВ

Что касается магии, то тут разработчики 1С поступили так же, как и Snowball Interactive. Роль свитков с заклинаниями будет выполнять артефакты, получение которых предоставит герою самые различные магические возможности. Эффективность использования артефактов будет каким-то образом зависеть от определенных характеристик. С другой стороны, в «Князе» магия, к счастью, не оказалась уделом какого-то одного типа героя, практически все зависит от самого игрока.

Разработчикам «Князя» удалось невероятное: для игры был создан огромный мир в самом прямом смысле этого слова. 35 различных локаций, размеры которых способны поразить любого игрока, отличаются удивительным разнообразием. Это создает впечатление целостности мира, если и не реалистичности, то правдоподобности происходящего. В «Князе» есть не только бесконечные леса, в которых запросто можно заблудиться — пять подземных пещер, один византийский военно-торговый лагерь, девять славянских селений и пять военных лагерей викингов — этого, кажется, должно хватить всем. В селениях гуляет множество персонажей, с каждым из них можно поговорить, и довольно часто такие разговоры могут повлиять на сам игровой процесс.

Я уже говорил о том, что в игру включены и стратегические элементы. Касаются они, впрочем, не только управления, но и возможности строительства различных зданий в селениях, жители которых лояльно относятся к герою. Сама технология особенной сложностью не отличается. Герой разговаривает с каким-либо персонажем и просто предлагает ему построить, скажем, кузницу. Персонаж может либо не согласиться, либо согласиться, и в последнем случае через определенный период времени строение, «заказанное» вами, появится в определенном месте. Процесс строительства, кстати, очень детализирован.

Общаясь с персонажами, вы можете также нанять их в свой отряд. Эффективность найма зависит от соответствующей характеристики, но максимальное количество воинов в отряде не так уж и велико. Всего под вашим управлением может оказаться не более десяти человек — «Князь» все же остается верен выбранному жару. Хотя, с другой стороны, довольно часто от того, сколько людей в вашем отряде, может зависеть исход битвы.

«Князь» обещает оказаться, наверное, самой интерактивной ролевой игрой. По крайней мере, мне не удается вспомнить, где еще была реализована такая логичная система взаимодействия героя с предметами или предметов с предметами, обеспечивающая совершенную свободу для игрока. И примеров этому можно привести очень много. Возьмем хотя бы такую милую де-



## Всеслав, когда выйдешь-то?

Этот рассказ лишь свидетельство тому, что российские разработчики находятся в самых дружественных отношениях между собой. :) А также ответ на вопрос, что связывает «Всеслава» от Snowball Interactive и «Князя» от 1С...

«В каждом селении «Князя» гуляет множество персонажей, среди которых есть женщины, дети... Так получилось, что одному мальчику досталось имя «Всеслав». По чистой случайности, между прочим. Разумеется, просто так мы этого оставить не могли и стали придумывать самые разнообразные диалоги

между маленьким Всеславом и главным героем, которые бы отвечали и игровой действительности и объективной реальности. Скорее всего, этот маленький и очень веселый эпизод останется в финальной версии игры. Наверное, главный герой будет задавать знакомый вопрос: «Всеслав, когда выйдешь?»

## Героев надо знать в лицо. Разработчики легендарного «Князя» перед вами.





таль, как способы уничтожения зданий. Как ни странно, мечами, топорами и дубинками разрушить какую-либо постройку просто-напросто невозможно. Понять, почему, вовсе не сложно, достаточно представить себе уничтожение деревянной избышки мечом в реальной жизни. Чуть ли ни впервые в игровом мире разработчики сознательно лишили свое детище этой нелепой уловки. С другой стороны был найден наиболее логичный выход — постройки изящно поджигаются с помощью горящих стрел, пущенных из лука. Как поджечь стрелу — эту проблему создатели «Князя» решили также нестандартно. Стрела смазывается специальным маслом, которое можно добыть, как минимум, двумя способами. Способ первый: купить в магазине. Способ второй: найти соответствующее растение и приготовить масло из него. Вообще приготовление различных снарядов из растений в «Князе» играет далеко не последнюю роль. Никаких специальных характеристик для подобных действий иметь не обязательно, главное, подходить к созданию лекарств, ядов и противоядий творчески. При этом в игре существуют десятки комбинаций различных растворов, которые могут каким-то образом повлиять на героя.

При таком подходе разработчиков к игровому процессу может возникнуть вполне логичный вопрос о том, насколько «Князь» соответствует реальной истории. Как выяснилось, поначалу игрой занимался исторический консультант, однако, вконец потратившись в его знаниях исчезла. Было решено создавать фантастический мир, стилизованный под древнерусскую культуру. Именно поэтому было выделено время, о котором не существует достоверных сведений. С другой стороны, «Князь» от этого только выиграл, несмотря на явные несоответствия с объективной реальностью. Русские имена, архитектура домов — все это, вне всяких сомнений, вызывает знакомые ассоциации и создает неповторимую атмосферу... А жуткие монстры, которые бродят по лесам, лишь усугубляют эту атмосферу...

О монстрах, кстати, отдельный разговор. То, что вам предстоит увидеть в «Князе», превзойдет любые ожидания. Начнем с того, что наши противники, как, впрочем, и все в игре, отличаются редким разнообразием. Дивайн и фантазия, с которыми они были сделаны, также оставляют наилучшие впечатления. Чего только стоят червь, один вид которых вызывает содро-

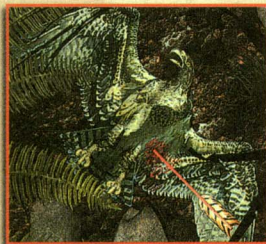
гание! Или, скажем, экзотические аспиды, воссозданные по древнерусским легендам... Не хотелось бы сравнивать с тем же Diablo, однако, не сказать, что монстры в «Князе» выглядят не в пример лучше, просто невозможно.

Кстати говоря, вопреки распространенному мнению игра от 1С вовсе не «Diablo по-русски». Прежде всего, игровой процесс в «Кня-

зе» далек от стандартов point&click. Не желая умилять достоинства хита от Blizzard, добавлю от себя, что между щелчком мыши и взмахом меча главного героя все же очень мало общего... В «Князе» же сражения автоматизированы. Вы лишь отдадите самые основные команды, нисколько не заботясь о частоте щелчков мыши.

«Князь»: Прекрасный Мир

С самого начала разработки игры было решено придерживаться самых высоких графических стандартов. То, что мы видели на screenshot'ax, казалось невероятным. Кристально чистая графика, необычный выбор масштаба, детально проработанная анимация персонажей — все это осталось актуальным и до нынешних времен. Возможности самых мощных 3D-акселераторов меркнут перед тем, что вы увидите в «Князе». Достаточно лишь увидеть прекрасные березовые леса, чтобы понять, что такое истинная красота на экране монитора. А то, как великолепно изображено огня, наводит на мысль о том, что до сих пор ничное похожее просто-напросто не было создано.



Не может не радовать и такая вещь, как отсутствие всяческого торможения даже на самой средней машине. При том качестве графики, которое мы можем наблюдать в «Князе», это, пожалуй, единственное чувство, которое испытываешь помимо удивления. Не стоит также забывать о том, что каждая из 35 локаций огромна и очень разнообразна. Впрочем, вряд ли можно описать словами то, насколько прекрасен мир «Князя». Пока наслаждайтесь screenshot'ами, а в первом квартале 1999 года вы сможете убедиться в справедливости моих слов.

e@shop

http://www.e-shop.ru

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

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



World Cup '98 (рус. док.)  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Electronic Arts

\$19.89



Ultima Online: Game Time  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Electronic Arts

\$37.29



Vangers  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Бука

\$12.00



Heretic II  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Activision

\$32.99



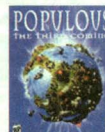
Redline Racer (рус. док.)  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Ubisoft

\$16.89



Soldiers at War  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Sierra Online

\$22.29



Populous: the Beginning  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Electronic Arts

\$31.89



Unreal (рус. док.)  
Поставка: на следующий день  
Издатель: GT Interactive

\$33.93



Wing Commander Prophecy  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Electronic Arts

\$22.00



Need for Speed III (рус. док.)  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Electronic Arts

\$20.99



Blade Runner  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Virgin

\$33.99



Army Men  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Ubisoft

\$26.99



Commandos: Behind Enemy Lines  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Eidos

\$26.91



Петака и Василий Иванович  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Бука

\$12.00



X-Files: The Game  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Electronic Arts

\$28.99



DUNE 2000 (рус. док.)  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Electronic Arts

\$29.99



NHL '99 (рус. док.)  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Electronic Arts

\$29.99



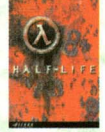
SIN (рус. док.)  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Activision

\$37.99



Team Apache (рус. док.)  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Mindscape

\$29.99



Half-Life (рус. док.)  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Sierra

\$33.99



F-15 (рус. док.)  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Electronic Arts

\$33.79

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

Секретный персонаж.

В большинстве игр есть секретные уровни, трассы, персонажи... В «Князе» мы также решили сделать секретного супергероя. Правда, подошли мы к его созданию с юмором, в результате чего на его месте оказалась... корова. Причем, эта скотина оказалась полноценным героем: на нее можно было навешивать доспехи, она прекрасно использовала магические артефакты. Что касается сверхспособностей коровы, то они прекрасно отображали ее животную сущность. Наш секретный герой мог наносить в свой отряд разнообразных монстров и диких зверей. К сожалению, по вполне объективным причинам мы отказались от использования коровы в таком качестве, поэтому в финальной версии игры ее не будет.

Александр НИКИТИН — мозг проекта. Внимательно взгляните в выражение лица — прямо на ваших глазах рождается новый персонаж или его женщина...



# Indiana Jones and the Infernal Machine

Сергей ОВЧИННИКОВ  
ovch@gameland.ru

Для очередной фирменной игры сериала LucasArts подобрала совершенно уникальную историю. Традиционно, вся кутерьма завязывается вокруг некоего замшелого артефакта...

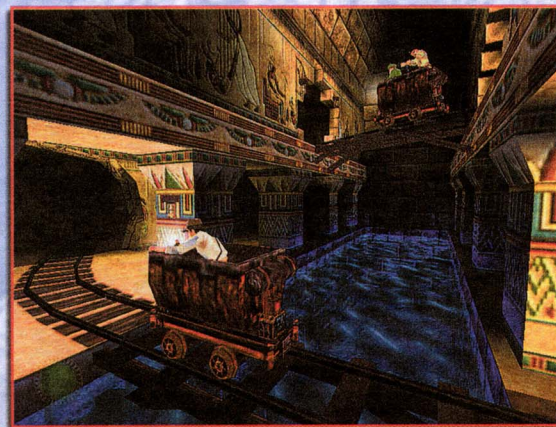
Если звезды зажигают, значит это кому-нибудь нужно. Если люди хотят узнать о годах юности Дарта Вейдера, то это, очевидно, значит, что их интересует он сам, а не его зловещая маска. Ну, а если ранние опыты великого Стивена Спилберга по созданию образа Зорро двадцатого века все еще буроражат воображение, то нечего долго думать. А то Харрисон Форд состарится и не сможет скатать на лошадках и останавливать на ходу танки. Индустрия развлечений внезапно осознала, что даже старые, но хорошо известные герои бывших блокбастеров все еще интересны широкому зрителю. И вот богатый, но почти незаметный бизнес Джорджа Лукаса вновь начал свое целеустремленное движение к вершинам. Главным фильмом будущего года уже известен. Можете спросить об этом у любого американца. «Звездные Войны» двадцать лет спустя, слегка потускневшие, но обретшие бессмертие и окруженные светящимся ореолом таинственности и многозначности, просто обязаны произвести настоящий фурор. И не только в кинотеатре. Игры, книги, журналы, мультисериалы, комиксы, игрушки, постеры, наклейки, теплепередачи, — все эти элементы одной системы сойдутся в едином порыве к финансовому столпотворению. Не подумайте, что фильм будет плохим. Что зрители — идиоты. Что продюсеры — самодовольные мошенники. Просто это современный шоу-бизнес. И наши любимые игры являются неотъемлемой (уже) его частью. При чем здесь **Indiana Jones**? При том же. Упорно циркулирующие вокруг LucasFilm слухи весьма настойчиво намекают на то, что следующий крупный проект студии будет ничем иным, как первой серией новой трилогии о всемирно известном археологе. Правда, в

рокам, до сих пор не превзошел никто. Игра, задуманная «высоким начальством» как некий доводок к выходящей на видео трилогии **Indiana Jones**, с легкой руки молодого дизайнера по имени Hal Barwood превратилась в уникальное произведение. По качеству сценария, проработке персонажей и драматичности сюжета Fate of Atlantis, признаться, много превосходил своего киношного собрата. Игра была просто пропитана атмосферой, едким юмором и аккуратным тонким подтекстом. В игре впервые была применена развернутая система диалогов и был значительно усовершенствован классический интерфейс SCUMM. Более того, Fate of Atlantis отличался необычной жанровой направленностью, которая позже придала уникальные черты практически всем авантюрам от LucasArts. Разумеется, речь идет о мини-играх и аркадных вставках. Даже примитивное исполнение не могло испортить получаемого удовольствия. После того как формат CD-ROM получил более-менее широкое распространение, именно Fate of Atlantis удостоился чести стать первой игрой, прошедшей озвучку в LucasArts и вышедшей на новом носителе. И хотя буквально

не спустя пару месяцев за ним последовали Day of the Tentacle и Sam & Max Hit the Road, первенство Indy весьма примечательно. Несмотря на оглушительный успех, продолжение не последовало. Конечно, мы помним невразумительные Desktop Adventures и прочие «мелочи», но настоящего продолжения фанаты так и не дождались. Как, кстати, не увидели и третьей части Maniac Mansion или нового Sam & Max. И вот LucasArts вспомнила о старом герое. Вот уже полгода как анонсирован новый проект, полгода просачивающийся по крупице информации и появлению новых

тремямерная RPG без статистики. The Fate of Atlantis в 3D. Последнее сравнение особенно близко — ведь команда разработчиков новой игры полностью состоит из людей, в далеком начале девяностых сделавших тот самый Fate of Atlantis. Кто же прав на самом деле? Думается, те, и другие. LucasArts, конечно же, понимает, что на одном игровом процессе да остроумных головоломках сегодня далеко не уедешь. Под мощную торговую марку приходится подкладывать и перспективный жанр. Однако же понимание того, что из старого доброго Инди Лары все равно никогда не получится, заставляет вновь делать резкий поворот и пытаться снабдить игру полноценным сюжетом, рациональными головоломками, остроумными диалогами и прочими атрибутами несколько заброшенного жанра. Думается, что после триумфального шествия Grim Fandango по миру авантюрные элементы если уж ни начнут преобладать, то, по крайней мере, не продолжат судорожно сжиматься. А внутри новой концепции талантливые дизайнеры, авось, да и откроют интересное направление. Так что LucasArts и эксперимент — это все еще почти синонимы.

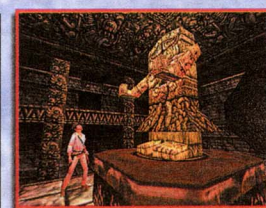
Для очередной фирменной игры сериала LucasArts подобрала совершенно уникальную историю. Традиционно вся кутерьма завязывается вокруг некоего замшелого артефакта, который мог бы чуть ли ни принести вечное счастье всей планете, а в результате действий алчных и нечистоплотных политиков может превратиться в главную причину ее гибели. Интереснее всего то, что на этот раз реалистичность происходящего настояряжающего высота, и это притом, что составляющие ее части являются чистейшими экземплярами мало научного фантастического творчества. Сюжет новой игры вплотную связан с модной «русской» тематикой. Выбран весьма и весьма подходящий временной период, 1947 год — самое начало холодной войны. Ученые Советского Союза в поисках возможностей для создания мощного оружия натыкаются на целую серию древних легенд, которые рассказывают о некоей фантастической машине, способной вырабатывать и преобразовывать гигантские объемы энергии. В мифах даже указывается на возможность перемещения человека при помощи этой машины во времени и пространстве. Согласно тем же преданиям, это самое устройство хранится где-то неподалеку от разрушенного фундамента мифической Вавилонской башни. Так вот, русские гении умудрились-таки найти этот самый фундамент и на момент начала действия уже проводят возле него рас-



копки. Место ученых быстро занимают военные, и Запад, наконец, понимает, чем все это ему грозит. Американские спецслужбы начинают в экстренном порядке выведывать информацию и пытаются помешать Советам в осуществлении их замыслов. А тем временем, машина после нескольких месяцев напряженных работ, наконец-таки, находится. Однако ученые говорят о том, что еще за несколько тысяч лет до того, как она была найдена, кто-то умудрился весьма предусмотрительно вытащить из нее несколько жизненно важных деталей и спрятать их в разных уголках земного шара. Наш герой, как известно, американец.

Так что за светлое будущее собственной страны он стоит горой. Несмотря на уже солидный возраст, Инди никак не может отказаться от нового опасного приключения — ведь на карту поставлена судьба планеты. Сюжетная линия миролюбиво опускает детали, связанные с тем, что намереваются сделать с машиной американцы. Что ж, думаю, и для нас будет разумно не касаться впрямь этой темы. Основной задачей господина Джонса будет отыскать все запчасти машины до того, как до них доберутся советские шпионы.

Разумеется, такой сюжет выбран исключительно для того, чтобы разнообразить задания и уровни. Что ж, LucasArts, бесспорно, постаралась на славу, и в новой игре нас ждет просто-таки шокирующее разнообразие стран и континентов. От уже ставших стандартными пирамид майя, африканских и ближневосточных пустынь, таинственных храмов до подводных миров Атлантики, странных сооруже-



ний на юге Казахстана и забытых древних культур востока. И все в 3D. Все создавалось на основе реального исторического материала, просто было слегка приукрашено и качественно вплетено в сюжетную линию игры. Всего в игре планируется целый шестнадцатый уровень, каждый из которых будет представлять собой более или менее исторически аккуратный сплэк некоего мистического местечка. История, по всей видимости, начнется скромно, но со вкусом. Милый профессор, любящий учениц, мирно влечет занудное существование в небольшом университете штата Юта (в точке, весьма отдаленной от центров цивилизации). Изредка он развлекается расследованием странных происшествий, тем или иным образом связанных с археологией. И вот в процессе одного такого дела он оказывается втянут в очередные неприятности. То есть попадает в руки (простите, лапы) ЦРУ. Далее по сценарию — сначала на развалины в Вавилон (где придется скрываться от советских патрулей с локостью Solid Snake'a), потом, собственно, к фундаменту той самой башни, а уж оттуда — по довольно сложному маршруту.



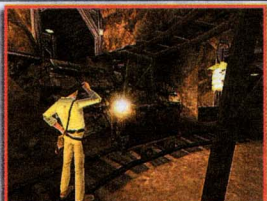
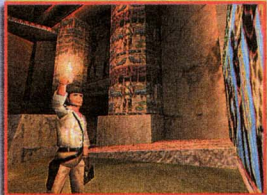
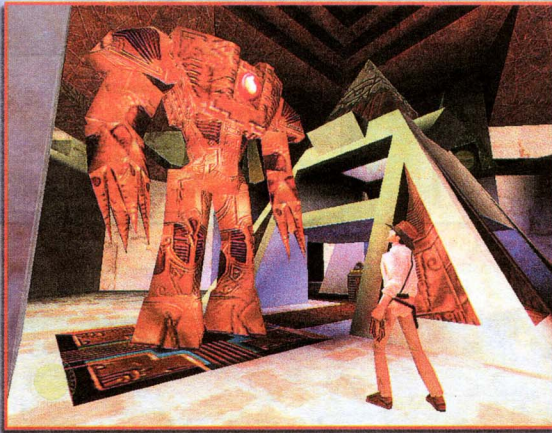
отличие от старшего брата StarWars, не приквелом, а полноценным сиквелом. В главной роли, разумеется, почти не стареющий Харрисон Форд. Когда-то сразу после окончания Второй Мировой. За проект, вроде бы, собираются встать DreamWorks, Paramount и сама LucasFilm. Слухи примерно такого содержания бродят еще с минувшего лета. И, надо сказать, что они небезосновательны. Иначе с чего бы LucasArts, всегда чутко реагирующая на действия материнской компании, стала бы ворошить прошлое?

Если вы не играли в **Indiana Jones & the Fate of Atlantis**, то можно смело утверждать, что вы потеряли очень много. Эту вершину жанра Adventure, как до сих пор кажется многим иг-

скриншотов по большим праздникам. И пока ни одного переноса сроков выхода. Так не готов ли LucasArts стартовую площадку для очередной кинематографической прорыва?

Еще одно опасение. Во всех анонсах, касающихся нового проекта, LucasArts демонстративно утверждает, что игра относится к популярному нынче жанру Action/Adventure и по сути своей походит на Tomb Raider. Но только, разумеется, намного лучше. Команда же Barwood'a дружно утверждает, что в Indy3D заложены лишь элементы Action, а, по сути, это все та же старая добрая авантюра в классическом стиле LucasArts, но только полно-





объема, доступных чемпионке по гимнастике с пистолетом по фамилии Крофт, но все же, во вполне достаточных количествах. Значительный шаг вперед сделан в совершенно другой области — вместо меняющихся по десять раз за уровень костюмов наш герой облачается весьма достойным, постоянно обновляющимся парком оружия. Игра построена вовсе не на «стелс»-технологиях, поэтому драться и стрелять придется часто. Для соответствующих целей послужат револьверы, винтовки, гранатометы, даже базуки и автоматы Калашникова. Имеется и несколько видов взрывчатки, одним словом, с Инди не соскучишься. Разумеется, всегда при себе у настоящего героя имеется своя любимая веревка и ковбойский кнут, чтобы забираться туда, куда в нормальном состоянии забраться нельзя. С помощью всего этого можно еще и отбиваться от мелких хищников. Змей, например. Или тигров.

Еще одним измерением игрового процесса в игре обещает стать магия. По мере того, как наш герой будет продвигаться вдоль сюжетной линии и находить соответствующие кусочки и записки **Infernal Machine**, у него будут появляться магические способности. LucasArts пока таинственно молчит об из природе и действия магии на окружающую среду, однако уже сейчас становится ясно, что одним только простым Граалем здесь не обойдется. Джордж Лукас им судья.

В игровом процессе, как и много лет назад, обязательно найдется место для мини-игр. Некоторые из них действительно воодушевляют. Например, известно, что во время одной из таких забав Инди будет служить нянкой для одной очень ядовитой змеи, которую непременно надо будет усыпить чарующими звуками восточной дудочки. В другом случае имеет место самый натуральный плагиат. И ладно бы из фильма про Инди. Ан нет, из него, родного — Tomb Raider 3. Угадали, неизвестно откуда взялась вагонетка, в которой мы, соответственно, с бешеной скоростью будем катиться сквозь парадоксальные пейзажи ацтекских храмов. Не исключено, правда, что и создатели Tomb Raider смотрели когда-то кино. Или забегали в Диснейленд. Так что почти не страшно. Еще вам придется научиться ходить по канату и много чего другого.

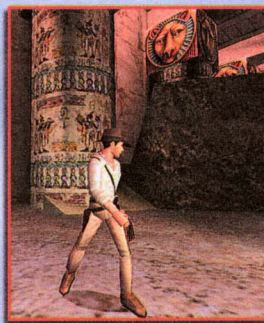
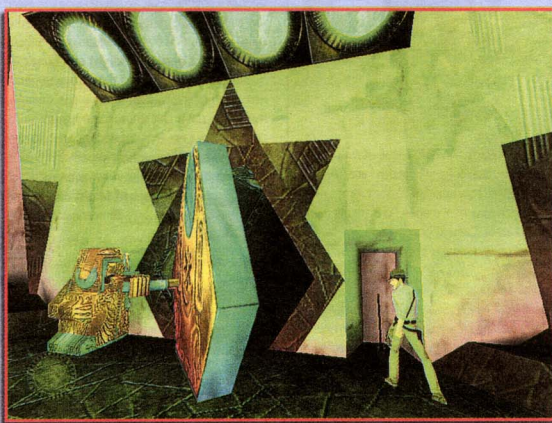
LucasArts специально для **Indiana Jones & The Infernal Machine** НЕ сделала новый движок. Напротив, совершенно спокойно, не моргнув глазом, решила использовать один из старых, благо вой их сколько. Слава Богу, под руку попался Dark Forces II, то есть, простите, *Leia Engine*. Его слегка оптимизировали, то есть научили работать с 16-битными текстурами. Более того, ему привили хорошие манеры, и теперь без наличия 3D-акселератора он и взгляда в сторону вашего компьютера не бросит. В принципе, движок действительно претерпел кое-какие изменения и стал выглядеть очень даже неплохо. Отлично потрудились художники — трехмерные миры *Indy* стали выглядеть весьма и весьма симпатично. Единственная проблема — на скриншотах, например, совершенно не улавливается разница между Египтом, Юкатаном, Вавилоном или Тибетом. Намного лучше, нежели в *Dark Forces II*, выглядит освещение. Правда, для современной индустрии симпатичные огоньки уже давно перестали быть редкостью. Движок, конечно, уже слегка устарел, и, думаю, к весне вообще перестанет производить солидное впечатление. А слухи о *Dark Forces III* на движке *Unreal* все ходят и ходят...

Теперь вы можете смело окинуть взглядом страничку, просуммировать все вышесказанное и задать справедливый вопрос: «Так что же — Action или Adventure?» Ответу честно — не знаю. LucasArts в стремлении сделать уютно абсолютно всем, похоже, копает себе одну из самых крупных ям за всю собственную историю. И проблема здесь вовсе не в том, что Action нельзя хорошо совместить с Adventure и наоборот, а в том, что от каждого из жанров в этом случае надо брать лучшее. А не брать все, что в них имеется. Бойцы, что из такого «сборника идей» хорошую игру сделать будет сложновато даже для таких монстров игрового дизайна, что сидят в LucasArts. Впрочем... Это Индиана Джонс. Один из любимейших героев. В интересном жанровом сочетании. С немного примитивным, но забавным сюжетом...

И чем он, спрашивается, хуже этой Лары? Ну, чем? Надеюсь, что ответ мы получим в середине февраля.

Авентюра в **Indiana Jones** предстает в виде стандартных головоломок и разрешения проблем типа: «Как добраться до... и как оттуда потом выбраться». Однако все это расширено многочисленными диалогами с более чем десятком главных персонажей. Одну из ведущих ролей в игре опять сыграет выдуманная Barwood'ом Sophia Harwood — даже если вы и забыли об ее оригинальном характере, то можете не беспокоиться, она непременно напомним. Главным же убийственным аргументом в пользу авентюры становится известный всем SCUMM. Несмотря на то, что здесь, как и в *Grim Fandango*, система изменена практически до неузнаваемости, все ее основы тут как тут. Вот только окончательно перешел в мир иной курсор и большинство меню. Зато сохранился inventory. Кстати говоря, на этот момент LucasArts делает особый акцент. Раз имеются предметы, значит, будет и товарообмен. Основные принципы, выходит, живы-здоровы. Ну, а теперь посмотрим на игровой процесс с другой стороны...

Что касается Action'а, то эта часть игры тоже обещает быть совершенно самостоятельной и ничуть не менее важной, чем другая. Герой находится в полностью трехмерном мире, и поэтому без ходьбы, бега, прыжков, скачков, переворотов, отскоков, всевозможных приклеваний и ползанья жить не в состоянии. Все это непременно будет обеспечено, пусть и не в



# e@shop

http://www.e-shop.ru

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

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



Joystick Wing Man Extreme  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Logitech

\$63.69



Joystick X-36F  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Saitek

\$79.39



Руль с педалями Formula T2  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Thrustmaster

\$136.79



Joystick SideWinder Precision Pro  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Microsoft

\$67.39



Joystick Wing Man Warrior  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Logitech

\$63.69



Joystick Gamestick  
Поставка: на следующий день  
Производитель: SN

\$36.29



Mouse Serial-PS/2  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Microsoft

\$65.99



Joystick Thunderpad  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Logitech

\$16.99



Cyberman 2  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Logitech

\$66.19



Mouse Plot Plus  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Logitech

\$32.99



Mouse Man plus  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Logitech

\$49.49



Spectra 2500 16 MB  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Spectra

\$199.99



MAXI Sound Home Studio  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Guillemot

\$290.99



G-200 8 MB AGP (OEM)  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Matrox

\$119.00



Diamond Monster 3D II  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Diamond

\$169.00



MAXI Dynamic 3D  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Guillemot

\$124.99



Riva - TNT (OEM)  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Creative

\$135.00



3Dfx Banshee (OEM)  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Creative

\$119.99



micro VIDEO DC 10  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Miro

\$251.99



TBS Montego (OEM)  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Turtle Beach

\$84.99



TBS Pinnacle  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Turtle Beach

\$490.00

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



# Heroes of Might and Magic III

Дмитрий ЭСТРИН  
estrin@gameland.ru

Что касается сюжета, то тут разработчики решились на правильный шаг, который сделает игру более популярной...

**В**ыйдет в феврале-марте 1999 года. Прошу прощения за нарушение привычной композиции статьи, но это маленькое исключение было совершенно не в порядке оригинальности, а исключительно в гуманных целях. Вопрос о том, «когда народ увидит Heroes of Might and Magic III», в последнее время задается настолько часто, что нет никакого желания испытывать терпение читателя в такой ответственный момент. Однако помимо информации о дате выхода, в редакции «Страны Игр» скопилось масса самых различных сведений, которые дают нам возможность очень точно описать игру еще до ее появления у томлящихся в ожидании фанатов. А посему вернемся на рельсы обычного повествования и постараемся выяснить, чем окажется Heroes of Might and Magic III на самом деле.

Вряд ли стоит говорить об успехе серии Heroes of Might and Magic — это факт известный и очевидный. Не только правильное и логичное использование ресурсов двух жанров, не только невероятная глубина игрового процесса оказались решающими в авторском подходе к разработке. То, как это было сделано, то, как это было написано, то, что подарил нам волшебные ощущения и позволило ощутить в другом, совершенно правдоподобном мире, то, что почему-то не хочется называть словом «дизайн», превратило серию Heroes of Might and Magic в эпическую драму. В этой драме



игрок был одновременно режиссером, актером и зрителем. Загадочная сила заставляла нас проводить ночи перед монитором за поиском Ultimate Artifact, истреблением Черных Драконов, погоней за накачанным Некромансером... Многопользовательский же режим Hot Seat, пользовавшийся особой любовью, каждый раз грозил затянуться на недели.

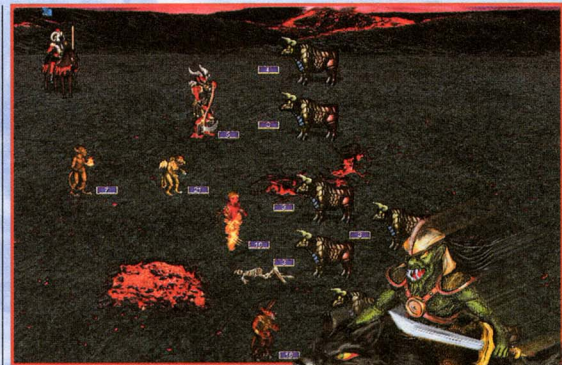
Но хватит лирических воспоминаний, вернемся в день нынешний. С самого начала разработки Heroes of Might and Magic III начали появляться фантастические слухи. Наиболее невероятный из них — поддержка 3D-акселераторов. Этот слух был безжалостно распотпан на Е3'98, где игра была впервые выставлена на широкое обозрение. В общем, ничего особенного с технологической точки зрения Heroes of Might and Magic III собой не представлял (и, кстати, представлять не будет), поэтому ажиотаж был сравнительно умеренным. Только в последнее время, когда до выхода игры осталось около двух месяцев, о

продолжении знаменитой серии стали говорить вновь. Стоит сказать отдельное спасибо Греггу Фултоны (Greg Fulton), дизайнеру Heroes of Might and Magic III, который предоставил «Стране Игр» значительное количество информации об игре.



Основная концепция не претерпела каких-то решающих изменений. Heroes of Might and Magic III — это, как и прежде, пошаговая стратегия с ролевыми элементами, действие которой происходит в фэнтезийном мире. Изменения касаются в большей мере правил, по которым велась игра... Их действительно много, и о каждом из них мы расскажем по порядку. В остальном, как говорится, всего стало больше. Замки, расы, артефакты, монстры, герои, заклинания — все в Heroes of Might and Magic III абсолютно оригинально.

Что касается сюжетной канвы, то тут разработчики решились на весьма правильный шаг, который может сделать игру более популярной. Как известно, довольно много событий, которые происходили в Might and Magic VI, были взяты из Heroes of Might and Magic II. В свою очередь, в Heroes of Might and Magic III сюжет тесно переплетается с историей Might and Magic VI. Это позволяет нам не только говорить о единой Вселенной, но и ощущать целостность фэнтезийного мира каждой игре от New World Computing. Там, где заканчивается Might and Magic VI, начинается Heroes of Might and Magic III. Королева Катерина, жена знакомого всем Роланда, возвращается



на свою родину в Эратию (Eratia) и узнает об убийстве своего отца. В землях Эратии царят хаос и беспорядок, которыми воспользовались Некромансеры-сотоварищи. Подозревается, что именно они и есть истинные виновники гибели короля. Первые военные шаги Некромансеров были вполне удачными, и в скором времени в их руках оказывается столица Эратии. Катерина собирает лучших генералов отца и, соответственно, призывает им освободить земли от демонического правления сил зла. В этом ей должны помочь союзные королевства, которым также угрожает военная мощь Некромансеров, у которых, правда, тоже есть помощники.

Сюжет элегантно прост и одновременно глобален. Классическое разделение на «хороших и плохих» позволило авторам игры реализовать весьма оригинальную и сложную идею относительно развития сценария. Как вы помните, раньше мы лишь выбирали одну из двух сторон, за которую приходилось сражаться, и в дальнейшем сюжет лишь изредка демонстрировал свою «нелинейность». Начнем с того, что в Heroes of Might and Magic III все действие разделено на три части. Первая часть связана с прибытием Катерины в Эратию и завязкой войны. Во второй — военные действия продолжаются и здесь происходят основные события, положенные по сюжету. Третья часть — последние решительные сражения, после которых Катерина выходит из



войны победительницей. Таков общий скелет сценария, однако, на самом деле все несколько сложнее. Первая часть состоит из трех мини-кампаний и трех сторон, за которые можно сражаться. Силы королевы Катерины олицетворяют добро, силы Некромансеров — зло, кроме того, в этой части представлены наемники. В первом случае вам придется захватить большие земли и развиваться, дабы получить стратегический потенциал, необходимый для будущих военных действий. Во втором — вы должны попытаться захватить остаток земель Эратии и встретить неожиданный отпор неизвестного

противника. Играть же за наемников, придется воевать на стороне тех, кто предложит больше денег. В данном случае вам должна быть одинаково безразлична судьба Катерины и Некромансеров, сражаясь за артефакты, ресурсы и просто деньги. Во второй части наемник исчезает, оставаясь добро со злом наедине. Здесь всего две мини-кампании. Играть на стороне Катерины, ваша цель — захваченная столица Эратии; иг-



рая же против нее за Некромансеров, вы должны постараться объединить разрозненные силы и нанести решающий удар. В заключительной части существует одна-единственная мини-кампания, в которой Катерина уничтожает армию Некромансеров и узнает, кто убил ее отца.

В такой весьма оригинальной сценарийной системе прослеживаются вполне логичные связи между различными событиями. Связи эти лишний раз подчеркиваются возможностью переносить некоторых героев из одной миссии в другую, а также небольшое количество ресурсов и артефакты. Итак, всего шесть мини-кампаний и более двадцати сценариев. Кроме того, в Heroes of Might and Magic III окажется несколько десятков дополнительных карт, предназначенных как для одиночной игры, так и для многопользовательского режима. Пока ничего не известно о редакторе карт, однако, вряд ли New World Computing упустит такую возможность удержать игроков за Heroes of Might and Magic III подольше.







строительство города в Heroes of Might and Magic III стало куда более громоздким, чем в предыдущих частях серии, однако, вполне возможно, что такая более сложная система заставит игрока заниматься городами до самого победного конца.

Разработчики увеличили количество жилищ для существ до семи, и для каждого из них теперь существует возможность upgrade'a. Таким образом, в Heroes of Might and Magic III должно оказаться огромное количество разнообразнейших монстров, раза в два больше, чем в Heroes of Might and Magic II. Из старых строений остались также башня магов, рынок и таверна, причем, рынок теперь может быть усовершенствован до хранилища ресурсов. Последний обеспечивает появление в городе нескольких единиц определенного ресурса. Среди новых зданий стоило бы отметить фабрику, производящую новые виды вооружения, такие, как катапульты или баллисты. Кроме того, в каждом городе будет доступно строительство какого-то уникального здания по одному для каждой расы. Таким, например, будет Телепортатор, позволяющий герою мгновенно перемещаться между городами.

Или Портал, с помощью которого можно будет призывать монстров, находящихся на карте. Кроме того, в городах можно строить специальные установки, позволяющие увеличивать появление существ. Их также можно будет совершенствовать.

Между постройкой зданий в Heroes of Might and Magic III будет больше зависимостей. Жилища для самых мощных монстров стоят на этот раз значительно дороже. Да и сами монстры будут требовать значительно больше ресурсов. Таким образом, разработчики решили одну из самых важных проблем в Heroes of Might and Magic II. Если раньше с течением определенного времени играть становилось уже не так интересно, как было раньше, развивать и строить было уже больше нечего, а по карте бродили насканенные герои с неправдоподобно сильными армиями и полным набором артефактов, то теперь увеличение сложности несколько изменит игровой баланс. Это означает, что чтобы достичь подобного уровня, придется провести не один сутки реального времени за компьютером, а значительно больше. Безусловно, если разработчикам удастся изменить игру таким образом, то Heroes of Might and Magic III окажется одной из самых долгих (но не затянутых) игр современности.

скажем, исследовать определенный участок местности. Стимулом за выполнение квестов окажутся такие награды, которые будет просто-напросто невозможно найти на карте другим путем.

Одним из наиболее серьезных изменений, произошедших с картами в Heroes of Might and Magic III, следует считать подземные миры. На многих уровнях будут располагаться подземелья со всеми прилегающими особенностями — демонами, чертями, клычащей лавой и прочими неожиданностями. Благодаря этому карты должны стать на 50% больше, что само по себе приятный сюрприз.

Система строительства городов изменилась настолько, что без определенных комментариев не обойтись. Если раньше для того, чтобы начать строить, нужно было превратить деревню в замок, который символизировал собой экономическую основу, то теперь в каждом городе должно быть два здания — хозяйственное помещение и, собственно, замок. Хозяйственное помещение изначально и непосредственно обеспечивает строительство всего и вся, начиная от замка и заканчивая всем остальным. Однако, не построив замок, начать возводить жилища для подопечных существ невозможно, замок — второе по значимости здание в городе. Хозяйственное помещение можно совершенствовать в четыре этапа, увеличивая таким образом деревню (village) до размеров небольшого городка (town), города (city) и столицы (capital). У замка также существует несколько upgrade'ов — форт, крепость и собственно замок. С каждым из них появляются рвы, дополнительные стены, башни и прочие фортификационные сооружения. Из Heroes of Might and Magic III исчезли колодец и статуя, однако, их функции теперь выполняет хозяйственное помещение и замок. Так, поэтапно достраивая хозяйственное помещение, вы будете увеличивать прирост, получаемую от города, а совершенствуя замок, — появление существ. Как видите,



Как уже говорилось, принципы игрового процесса ничуть не изменились. Большую часть времени в начале каждой игры нам предстоит провести за исследованием местности, сбором разбросанных ресурсов, захватом шахт и нейтральных городов. Нельзя не отметить и то, что теперь можно захватывать не только шахты, лесопилки, маки и города, но и магические генераторы различных монстров, увеличивающие производство соответствующих видов в ваших городах. Артефакты, которые в Heroes of Might and Magic II негативно влияли на героя, исчезли, зато вместо них появились реликвии. Принципиально реликвии ничем не отличаются от артефактов, за исключением того, что в них всегда, помимо положительных свойств, заложены и некие отрицательные. Так что теперь перед игроком всегда будет возникать нелегкая дилемма — брать или не брать... Разумеется, количество обычных артефактов будет увеличено.

Невозможно не обратить внимания на новые объекты, появившиеся на карте. При их посещении герой сможет получить квест, а за его выполнение — артефакт, ресурсы, дополнительного героя, эксприенса. Задания квестов будут обусловлены особенностями уровня. В кампаниях они зависят и от игрового сценария. Как правило, следует уничтожить сильного монстра, принести какой-либо артефакт, освободить кого-либо или,



# e@shop

http://www.e-shop.ru

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

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



**Bio F.R.E.A.K.S.**  
Поставка: на следующий день  
Система: Nintendo 64 (NTSC)

\$70.99



**Diddy Kong Racing**  
Поставка: на следующий день  
Система: Nintendo 64 (NTSC)

\$49.39



**Gideon Eye 007**  
Поставка: на следующий день  
Система: Nintendo 64 (NTSC)

\$84.99



**Off Road Challenge**  
Поставка: на следующий день  
Система: Nintendo 64 (NTSC)

\$65.29



**Turk 2**  
Поставка: на заказ  
Система: Nintendo 64 (NTSC)

\$85.99



**Zelda 64**  
Поставка: на заказ  
Система: Nintendo 64 (NTSC)

\$85.99



**Lamborghini 64**  
Поставка: на следующий день  
Система: Nintendo 64 (NTSC)

\$71.59



**Fighters Destiny**  
Поставка: на следующий день  
Система: Nintendo 64 (NTSC)

\$67.29



**Aero Gauge**  
Поставка: на следующий день  
Система: Nintendo 64 (NTSC)

\$62.99



**Controller разрабатываемый**  
Поставка: на следующий день  
Система: Nintendo 64

\$34.49



**Game Boy в цветном корпусе**  
Поставка: на следующий день  
Поддерживаемая игра: Game Boy



**Принтер черно-белый**  
Поставка: на заказ  
Система: Game Boy

\$58.59



**Bugs Bunny 2**  
Поставка: на следующий день  
Система: Game Boy

\$22.29



**Casper**  
Поставка: на следующий день  
Система: Game Boy

\$22.29



**Super Mario Land 1**  
Поставка: на следующий день  
Система: Game Boy

\$21.09



**Star Wars**  
Поставка: на следующий день  
Система: Game Boy

\$22.19



**Jungle Book**  
Поставка: на следующий день  
Система: Game Boy

\$23.19



**Duck Tails**  
Поставка: на следующий день  
Система: Game Boy

\$22.99



**Gran Turismo**  
Поставка: на следующий день  
Система: Sony PlayStation (NTSC)

\$38.69



**GEX: Enter The Gecko**  
Поставка: на следующий день  
Система: Sony PlayStation (NTSC)

\$42.99



**Resident Evil 2**  
Поставка: на следующий день  
Система: Sony PlayStation (NTSC)

\$46.69

Пишите и звоните по любым вопросам, мы можем доставить любые новые игры, вышедшие в США.

Очень мало пока известно о неких «совершенных зданиях», которые также можно будет возводить в городах. Сами разработчики сообщают, что их строительство будет доступно только в некоторых сценариях и обычно после выполнения наиболее сложных квестов. Здания эти смогут реально увеличить экономическую мощь в городах или производство юнитов.

Серьезные изменения постигли модель боев в HoMM III. Начнем с того, что поля битв стали значительно больше — их размеры увеличились на 50% по сравнению с Heroes of Might and Magic II. На них появилось значительно больше объектов, которые будут, как и раньше, мешать передвижению юнитов. Впрочем, некоторые из них станут выполнять для существ оборонительные функции. В зависимости от типа местности, на которой произошла стычка, разные существа будут двигаться по-разному. К примеру, кто-то сможет быстро перемещаться по болоту, но окажется совершенно непригодным для передвижения по снегу.



Герои теперь смогут командовать семью типами существ. Кроме обычных катапульти, в Heroes of Might and Magic III можно будет использовать баллисты. Появятся на поле боя и такие незаменимые вещи, как палатка первой медицинской помощи и обоз с металлическим оружием, который обеспечит бесконечные боеприпасы для всех стрелков. Очень важно то, что и катапульти, и баллисты, и палатки, и обозы в игре можно будет уничтожать любыми средствами за исключением магических заклинаний.



Возросло количество команд, которые вы можете отдавать юнитам. Всем летающим существам ограничено передвижение. Некоторые юниты смогут использовать заклинания на поле боя, что существенно изменяет всю тактику сражения.

Полностью изменилась система фантазийных рас, преобразив, таким образом, весь игровой процесс. Впрочем, изменения эти коснулись, в основном, не принципов, а названий, что в любом случае невозможно не отметить. Итак, в Heroes of Might and Magic III нет больше городов Рыцарей (Knights), Варваров (Barbarian), Чародей (Sorceress), Колдунов (Warlock) и Магов (Wizard). Теперь, судя по



всему, города будут называться не по расам, а по характеру строений. Чтобы не нарушить смысл, перевода приводить не буду — Castle, Dungeon, Stronghold, Rampart, Tower и Necropolis. В целом, это аналоги старых городов из Heroes of Might and Magic II. Также появятся два новых типа — Inferno и Fortress. Что касается фантазийных классов, то исчезли Sorceress, все остальные остались без особых изменений. Зато исчезли многие юниты, среди них — крестьяне (Peasant), палadini (Paladin) и фениксы (Phoenix). С другой стороны, появились Золотые Драконы, Ангелы, Гремлины и многие другие. В каждом городе будет два типа героя, один, обладающий военными способностями (Might), другой — магическими (Magic). Что касается более подробных характеристик городов и рас, то с ними вы можете познакомиться на полях страниц.

Продолжим разговор о героях. Каждый из них будет обладать некой уникальной способностью, отличающей его от остальных. Скажем, у многих героев появится возможность существенно повышать характеристики у определенных типов монстров. Кто-то с большей эффективностью сможет использовать различные заклинания на поле боя. Кто-то повысит добычу ресурсов. При этом, повторюсь, таких уникальных способностей будет около 70.

Количество дополнительных характеристик значительно возросло. В Heroes of Might and Magic III будет 28 различных умений, среди которых остались некоторые старые, такие, как Wisdom and Eagle Eye. Остался и известный skill дипломатия (Diplomacy), но с существенными изменениями. Теперь герой, обладающий этой характеристикой, сможет нанимать свободных существ с помощью специальных генераторов, о ко-

торых мы уже говорили, за меньшую сумму. Монстры будут также охотнее сдаваться за скромное вознаграждение. Множество новых дополнительных характеристик будут просто увеличивать способности защищать и атаковать. Следовало бы также отметить, что героя можно обучить управлению баллистой, после чего ее роль на поле боя заметно возрастет. И, конечно же, невозможно не упомянуть о характеристике, которая способна реально изменить тактику сражения. Эта характеристика, называемая Battlefield Tactics, позволяет менять юниты местами непосредственно перед самим боем. То есть игрок может, посмотрев расположение войск противника, соответствующим образом расставить на поле будущего сражения свои существа.



Магические заклинания в HoMM III организованы в более логичную систему, взятую из Might and Magic VI. Теперь вся магия оказалась разделена на четыре школы: воздуха, воды, огня и земли. В принципе, все герои, обладающие магическими заклинаниями, могут использовать любые заклинания, вне зависимости от школы. Однако те, кто обладает знаниями какой-то конкретной школы, смогут использовать соответствующие заклинания намного эффективнее. Сама магия не претерпела каких-либо других изменений, которые можно было бы отметить.



Довольно интересным может показаться решение разработчиков относительно хранения героями артефактов. Отныне они не смогут использовать одновременно несколько пар обуви, увеличивающей скорость передвижения, несколько щитов, поднимающих оборонные способности, и мечей, увеличивающих Attack Skill. Поскольку у героя, несмотря даже на то, что он герой, всего две ноги и две руки, игроку придется думать, как экипировать его наиболее эффективно.

Разработчики устранили и мелкие недоработки многопользовательского режима, которые, впрочем, не были особенно заметны в Heroes of Might and Magic II. Если раньше в то время, когда ход переходил вашему оппоненту, вы были вынуждены проводить минуты в пустом созерцании экрана, то теперь существует возможность заполнить их каким-то более деятельным занятием. К примеру, вы можете свободно scroll'ить карту, посещать свои города, проверять экипировку героев или, скажем, переговариваться с другими игроками. Конечно, ничего строить и покупать нельзя, в этом случае Heroes of Might and Magic III превратился бы в real-time стратегию... В игре будут присутствовать всевозможные режимы многопользовательской игры — любимый Hot-Seat, LAN, TCP/IP.

AI в Heroes of Might and Magic III будет отличаться полной непредсказуемостью. Компьютерные игроки на этот раз станут более агрессивными, будут более рационально использовать ресурсы и отстраивать города. Впрочем, поведение каждого из них скоррек-



тировано по типу действий. Кто-то будет наносить частые атаки, кто-то запретит в обороне, кто-то предпочтет строительство в городах исключительно землю, кто-то — наоборот. Несмотря на такое разнообразие, подчеркивается, что общий уровень искусственного интеллекта окажется заметно выше. То же касается и непосредственных сражений.

Что касается графики, то тут, в общем, ничего особо высокотехнологичного обнаружить не удастся. Если, конечно, не считать измененного разрешения. Вообще, многие были открыто разочарованы, увидев последние screenshots'ы из игрового процесса, несмотря даже на блестящую работу художников, которые смогли сохранить фантазийный стиль Heroes of Might and Magic II. Этот факт я отмечал лишь для того, чтобы не показаться субъективным своим читателям, поскольку сейчас я недовольным никак отнестись не могу. Конечно, столь любимой народом поддержке 3D-акселераторов здесь нет, но ведь Heroes of Might and Magic III не Tomb Raider...

Итак, грядет продолжение Heroes of Might and Magic III... И, по-моему, все этим сказано. Выйдет в феврале-марте 1999 года... **СМ**

<p><b>Castle</b></p> <p>Heroes of Might and Magic II аналог: Город Рыцарей (Knight)</p> <p>Герои:</p> <p>Knight — Точная копия аналогичного героя из Heroes II. Предрасположен к развитию следующих характеристик: leadership и siege ballistics.</p> <p>Cleric — Герой, обладающий магическими способностями. Предрасположен к развитию следующих характеристик: wisdom and first aid.</p> <p>Уникальное здание: Братство Меча (Brotherhood of Sword) — усовершенствованная таверна, повышающая мораль у юнитов на 2 единицы.</p> <p><b>Tower</b></p> <p>Heroes of Might and Magic II аналог: Город Магов (Wizard)</p> <p>Герои:</p> <p>Alchemist — Как ни странно, этот герой обладает равными военными и магическими характеристиками.</p> <p>Wizard — Один из самых мощных магов во всей игре. Как правило, ему доступны самые разрушительные заклинания.</p> <p>Уникальное здание: Библиотека (Library) — дополнительные заклинания.</p> <p><b>Rampart</b></p> <p>Heroes of Might and Magic II аналог: Город Чародей (Sorceress)</p>	<p>Герои:</p> <p>Ranger — Сильный герой, предрасположенный к развитию archery.</p> <p>Druid — Этот герой предпочитает использовать наиболее миролюбивые заклинания, в основном, защиты и восстановления жизненных сил.</p> <p>Уникальное здание: Сокровищница Гномов (Dwarven Treasury) — дополнительное золото каждый день.</p> <p><b>Dungeon</b></p> <p>Heroes of Might and Magic II аналог: Город Колдунов (Warlock)</p> <p>Герои:</p> <p>Overlord — Не пользующийся особой популярностью среди подопечных существ, этот герой предрасположен к развитию неординарных боевых характеристик.</p> <p>Warlock — Копия аналогичного героя из Heroes II. Один из самых мощных магов во всей игре.</p> <p>Уникальное здание: Портал (Portal of Summoning) — призывает свободных монстров с карты.</p> <p><b>Necropolis</b></p> <p>Heroes of Might and Magic II аналог: Город Некромансеров (Necromancer)</p> <p>Герои:</p> <p>Death Knight — Герой, обладающий отличны-</p>	<p>ми боевыми характеристиками и предпочитающий «родные» магические заклинания.</p> <p>Necromancer — Копия аналогичного героя из Heroes II.</p> <p>Уникальное здание: Скелетный Трансформатор (Skeleton Transformer) — превращает любого юнит в скелет.</p> <p><b>Stronghold</b></p> <p>Heroes of Might and Magic II аналог: Город Варваров (Barbarian)</p> <p>Герои:</p> <p>Barbarian — Герой, очень напоминающий Рыцаря по своим свойствам. Предрасположен к развитию artillery.</p> <p>Battle Mage — Не особенно искусственный в магии, этот герой предпочитает использовать самые простые заклинания.</p> <p>Уникальное здание: Гильдия Наемников (Freelancer's Guild) — продажа армий наемников.</p> <p><b>Новые города:</b></p> <p>Fortress</p> <p>Heroes of Might and Magic II аналог: не имеет.</p> <p>Герои:</p> <p>Beastmaster — Под командованием этого героя все существа, как правило, гораздо лучше сражаются. В остальном похож на Варвара.</p> <p>Witch — Об этом герое известно лишь, что его</p>	<p>магические свойства значительно превышают боевые.</p> <p>Уникальное здание: Glyphs of Fear — увеличивает атакующие способности юнитов, обороняющих замок, на 2 единицы.</p> <p>Описание города: В общем, Fortress сравнить не с чем. Этот город обычно располагается в болотах, постройки возводятся вокруг огромного дерева. Существа представляют собой эзотерических монстров, наподобие василисков и гидр.</p> <p><b>Inferno</b></p> <p>Heroes of Might and Magic II аналог: не имеет.</p> <p>Герои:</p> <p>Heretic — В общем, этого героя воином можно назвать лишь условно, поскольку магией он нисколько не пренебрегает, но предпочитает изучать боевые заклинания.</p> <p>Demonic — Герой предрасположен к изучению наиболее разрушительных заклинаний.</p> <p>Уникальное здание: Приказ Огня — увеличивает атакующие способности героев, посещающих город с этим зданием, на одну единицу.</p> <p>Описание города: Ад. Много огня, дыма и черных красок. Соответствующие здания. Монстры созданы по описаниям средневековых мистиков: демоны, церберы, бесы...</p>
---	--	--	---



станция

это стиль твоей жизни



# ИГРЫ наедине С СОБОЮ

http://www.gameland.ru



**П**

**редставьте, что вы попали на необитаемый остров (или, не дай Бог, оказались в одиночном заключении...)**

Представили?.. А теперь ответьте-ка на такой вопрос: «Какие две-три игры (неважно, старые или новые) достойны того, чтобы взять их с собой?» И бесконечными днями и ночами забавляйтесь с ними раз за разом...

Непростая задача получилась? Бесспорно! Мой любимый **Gamecenter** (<http://www.gamecenter.com/>) предложил решить ее известнейшим западным деятелям игрового бизнеса. В сети попались такие киты, как **Джон Ромеро**, **Питер Мулино**, **Роберта Вильямс**, **Сид Мейер**. Их «присяжники в любви» — парадоксальны, ведь далеко не каждый пожелал взять с собой хотя бы один собственный продукт (смотри прилагаемую Таблицу Тайных Страстей)! С другой стороны, в багаже идиолов «не нашей» игровой индустрии оказались очень «правильные» игры. Более того, каждый подробно и убедительно обосновал свой выбор. Вот, например, как это сделал в отношении отечественного Тетриса **Ричард Гарриот** (**Ультима Онлайн**, **Richard «Lord British» Garriott**): «Тетрис! Не только потому, что он увлекателен, что

нужденного тва, но и потому, что в нем заложена возможность совершенства — победившая побеждает лучше. Кроме того, есть масса версий игры, что позволит разнообразить времяпрепровождение во время долгих прогулок по пустынному берегу...» Ну, кто бы мог подумать?! И ведь совершенно справедливо изложено!

И подумалось, что неплохо бы предложить подобную задачку и кое-кому из известных российских game-creator'ов. Нет сомнений, что их нетривиальный выбор будет крайне интересен и поучителен нашим читателям. Особенно в части аргументов за ту или иную любезную сердцу игру...

Ах да, совсем позабыл — на острове (в тюремной камере, гм-гм...), конечно же, есть электричество, компьютер (игровая приставка) и спутниковый Интернет. Все-таки двадцать первый век не за горами, да и рубрика обязывает.

Читайте, господа геймеры, сравнивайте и делайте выводы!

**Сергей Орловский, Генеральный директор «Nival Interactive»**

**Хиты: «Аллоды — Печать Тайны», «Морские легенды» (Sea Legends)**  
Нужно, как минимум, две игры. Одна для головы, другая для рук!  
Первая — «**Master of Orion II**». Это извращенный способ мазохизма, так как когда выигрываешь в очередной раз, то еще больше усложняешь себе условия, и начинаешь заново. И так до бесконечности. Очень полезно в условиях необитаемого острова.

Вторая — «**Quake II CTF**». Удивительная вещь для траты времени, даже когда его нет. Кстате, навыки, полученные в игре, могут пригодиться и на острове, если есть оружие и хищные звери.

Очень хотелось бы иметь третью игру — «**Web Browser**». Это позволит не чувствовать себя одиноко, общаться с людьми, узнавать новости, и скачать много новых игр (*нас, россиян, не прорвет!* — СД).

**Сергей Климов, продюсер «Snowball Interactive»**

**Хиты: «Дон Капоне», «Всеслав Чародей»**  
Наличие Интернет автоматически подразумевает выбор из онлайн-игр, потому что после пары лет на необитаемом острове даже

скупого чат в «**Ультиме**» будет более привлекателен, чем сто раз пройденный шедевр в «single player»-режиме. Более того, выбор тогда точно падет на последний игровой проект от Microsoft со встроенным IE5.0 — конечно же, не из-за достоинств «игры», а из-за возможности бродузить.

Если же про Интернет забыть, то это будет шахматы. Что-нибудь типа **CM7000**. Первое время будет немного скучновато, но зато огромная перспектива развития плюс тренировка скиллов — когда лет через сто спасу, можно будет давать сеансы одновременной игры и неплохо на этом зарабатывать.

И на третье — какой-нибудь «походовик» с хорошей шкалой уровней сложности вроде **Battle Isle 2** или **Spellcross**. Четкие правила с долей вероятности, возможность сделать небольшой перерыв в любой момент и сходить покормить попугаев... Сначала будет весело, хотя... после первой пары лет точно придется играть на максимуме. Зато если забыть про save/load, по крайней мере, на одну жизнь развлечений хватит.

**Евгений Ложко, коммерческий директор компании «Нукима»**

**Хиты: Twitter, Parkan**  
Сначала скажу, что бы я точно не взял на необитаемый остров — наш свежеспеченный квест «Новый Робинзон», получился бы перебор. Я, вообще говоря, играю мало, преимущественно в игры «Никиты». Из не наших игр, которые произвели на меня неизгладимое впечатление, — это старый добрый Арканойд, Wolfenstein 3D, Doom.

Большее всего я оторвался на нашем Parkan'e, его бы я и взял на необитаемый остров (обратите внимание! — СД.). Причины тому несколько. Во-первых, быстрее, чем за 50 часов чистого времени, мне его ни разу не удавалось проходить, да это и не обязательно. Можно летать и заниматься исследованием неограниченно долго.

Во-вторых, в Parkan очень много случайно происходящих вещей — каждая новая игра уникальна с точки зрения вселенной и событий, в ней происходящих. Это значит, что можно переигрывать заново, и каждый раз попадать в новые ситуации.

В-третьих, свобода выбора и перемещения в пространстве. Мне не очень-то нравится двигаться по заранее заданному сюжету. В-четвертых, игра учит выживать в одиночку в экстремальных условиях, причем, не только с помощью стрельбы по роботам и их кораблям, но и с помощью умственной деятельности.

Т.е. для выживания нужно не только размышлять, но и придумывать и реализовывать различные способы заработка, строить, торговать, заниматься на работу.

Главное то, что в Parkan можно добиться того, что в реальной жизни не удается, при всем при этом вести себя в игре, как в реальной жизни. Вся приведенную информацию следует воспринимать как незаулаживанную и неоплачиваемую рекламу нашей игрушки, и пусть читатели «Страны игр» об этом знают :-)

**Александр Никитин, начальник отдела игровых программ, Фирма «1С»**

**Хиты: издатель большинства русскоязычных хитов**  
Думаю, лучшим развлечением для любого разработчика является процесс написания собственных игр. Поэтому на первое место я бы поставил какую-нибудь систему программирования.

Если же говорить об уже написанных играх, то я бы взял с собой **Magic the Gathering**. Это одна из тех немногих игр, которые не могут надоесть в принципе. Настолько велико разнообразие игровых ситуаций и настолько хорошо она сбалансирована. Думаю, в России она еще не очень широко распространена из-

за отсутствия хорошего перевода на русский язык. Тем не менее, рекомендую всем.

**А вот что по-настоящему любит в нашей редакции:**

**Дмитрий Агарунов, директор «Агарун Компани»**

**Хиты: «Страна Игр»**  
Ну, наверное, **Tekken 3** — мне в нем нравится безумное качество графика, цифровая музыка, а также быстрая реакция на управляющие сигналы. Замечательные приемы, жесткие удары. При этом они разнообразны и реалистичны. Очень адекватно реагирует камера.

В последний **SimCity** я еще не играл, только попоробовал. Но, наверное, можно взять с собой.

Зато играл в **Grand Turismo**. Это по-настоящему улет. Так как мне пришлось поехать в реальности на разных машинах, просто поразительно, насколько адекватно реализованы характеристики автомобилей. Тормоза, заносы. SUBARU держит повороты, как и по-настоящему. Хонда CIVIC просто безумно ускоряется, но из-за легкости ее сильно заносит и так далее...

**Сергей Фвчинников, редактор раздела «Хиты?»**

**Хиты: колонка «Железных Новостей»**  
Если на острове будет Интернет, то и с играми проблем быть не должно, зачастую демо-версий вполне достаточно для того, чтобы в полной мере пресытиться той или иной игрушкой.

И, тем не менее, попав в такую ситуацию, я больше всего был бы рад иметь в багаже одну из **Civilization** (почти неважно, первую, вторую или **Call to Power**). Благодаря своему разнообразию и обилию

возможностей игрушка не надоедает, рубиться в нее можно на протяжении ну очень долгого времени. Учитывая наличие Internet, выбор пал бы, наверное, на **Call to Power** или **Civ: II Gold Edition**, поскольку в них имеются многопользовательские режимы.

Пункт второй — **Super Mario 64**, моя любимая игра. Большая, красивая, интересная и разнообразная (надеюсь, что Nintendo 64 на острове я как-нибудь захвачу).

Третьим, но совсем не лишним предметом в этом гипотетическом чемодане станут **Heroes of Might & Magic**, опять-таки совершенно неважно, какая часть (хотя лучше — долгожданная третья). Игра невыразимой глубины и баланса.

Вот, пожалуй, и все. Напоследок отмечу, что список этот годится исключительно для необитаемого острова и ситуации, когда нет никаких надежд на получение новых игр извне, и приходится выбирать из наиболее «переигранных» списков. И это совсем не значит, что дома я играл бы исключительно это творение...

**Петр Давыгов, редактор раздела PC (четные номера)**

**Хиты: скоро будут :-)**  
Если честно, то я бы взял с собой несколько любимых книг. Такие игры, к которым действительно хотелось бы вернуться, назвать очень сложно. Но можно... Наверное, я выбрал бы **MAD TV** и **Ultima Online**.

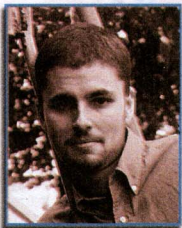
Первую потому, что все равно ее никогда не брошу. А вторую — чтобы, наконец-то, в нее сыграть. **MUD** все-таки... Иными словами, прекрасная возможность превратить остров из необитаемого в обитаемый.

## Таблица Тайных Страстей

Имя Фамилия	Хиты	Игры	Комментарий
<b>Джон Ромеро</b> (John Romero, Ion Storm <a href="http://www.ionstorm.com/">http://www.ionstorm.com/</a> )	Хиты: Wolfenstein 3-D, Doom, Doom II, Heretic, Hexen, Quake	Daikatana Age of Empires II Super Mario Bros. 3	Встроенный редактор позволяет создавать несомненно разнообразие уровней и монстров. Игра на случайном сгенерированных картах против компьютера увлечет навсегда. Неисчисляемое количество секретов на бесчисленных уровнях.
<b>Питер Мулино</b> (Peter Molyneux, Lionhead Studios, <a href="http://www.lionhead.co.uk/">http://www.lionhead.co.uk/</a> )	Хиты: Syndicate, Magic Carpet, Theme Park, Dungeon Keeper	Civilization II Final Fantasy VII	Программное обеспечение для создания игр Unreal или Quake II (With a Mission/Level Editor) StarCraft, Freecell
<b>Сид Мейер</b> (Sid Meier, Firaxis Games, <a href="http://www.firaxis.com/">http://www.firaxis.com/</a> )	Хиты: F-15 Strike Eagle, Pirates, Railroad Tycoon, Civilization	Unreal или Quake II (With a Mission/Level Editor) StarCraft, Freecell SimCity Anvil of Dawn	С редактором уровней — просто неограниченные возможности. А натренировавшись, я стану чемпионом мира! Очень много веселья в этой игре! Очень легкая и быстрая игра, но при этом очень забавная. Есть и развлечение и глубина.
<b>Роберта Вильямс</b> (Roberta Williams, Sierra On-Line, <a href="http://www.sierra.com/">http://www.sierra.com/</a> )	Хиты: King's Quest, Phantasmagoria	Curse of Monkey Island Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned	Я никогда не любила классические RPG, но эта игра отличается от многих... Всем нравится игры LucasArts. Стыдно признаться, но я ни в одну не играла. Эта станет первой. В этой серии удивительно добротный и интригующий сюжет.



С. Орловский



С. Климов



Е. Ложко



А. Никитин



Д. Агарунов



С. Фвчинников



П. Давыгов



№2(35) - ЯНВАРЬ 1999



Б. Романов

**Борис Романов**  
редактор «Video»

**Хиты:** колонка «Новости с Борисом Романовым»

Я бы взял с собой на остров:

1. Игровой автомат Virtua Fighter 3. Постараюсь научить в него играть обезьян.
2. Pacachu Genki Dechu (N64). Буду с ним разговаривать и также учить играть в VF 3.
3. Christmas Nights. Буду вспоминать родину и ставить новые рекорды.

**Сергей Лянге**  
ответственный редактор

**Хиты:** «Страна Игр»

Вопрос, однако ;)

Если использовать интернет только как вспомогательную «примочку» для коллективных игр, то, наверное, я бы взял **Ultima Online, Age of Empires 2** и что-нибудь типа **Magic the Gathering**. Впрочем, за пазукой я принес бы **Half Life**.

1. **Ultima Online**. Это как раз та игра, которая

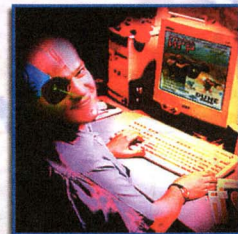
требует **ОЧЕНЬ БОЛЬШОГО** времени. Здесь же все условия. И торопиться никуда не надо.

2. **Age of Empires 2** — самая ожидаемая мною игра 1999 года. А самогенерирующиеся карты и куча настроек — то, что надо.

3. **Magic the Gathering**. Из области мазо-хизма ;). Будет время изучить, полюбить, возненавидеть и т.д..

А если в области интернета полная свобода, то я подружусь со всевозможными хакерами и буду играть в своем бунгало в самые свежие игры.

CU-Online



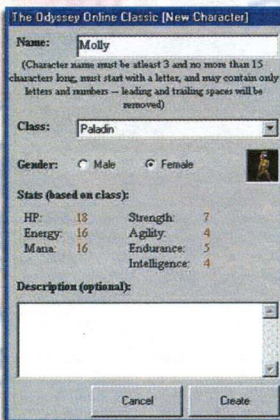
С. Лянге

Кирилл КУЗНЕЦОВ (savoirc@usa.net)

ЭКСПЕРТ

# THE ODYSSEY online CLASSIC

Разработчик: The Odyssey Online
Pentium 60, Windows 95, 16Mb RAM,
1Mb video RAM
Количество игроков: не ограничено
Интернет:
http://odyssey.kriegeronline.com/classic
Альтернатива: Ultima Online, Lineage



**Как вы думаете, может ли ролевая игра, не имеющая захватывающего сюжета, обладающая примитивной графикой и посредственным звуком, стать хитом?**

Верно, это вопрос с подвохом, ибо каждый знает, что в on-line могут происходить и не такие странности. И одна из них — The Odyssey Online Classic.

Создатели чуда Justin E. Schumacher (программирование) и Greg Dorando (графика) перевернули многие привычные концепции. Следуя погике изобретателей колочей проволоки, по достоверным слухам скрестивших ежа и змею, они «скрестили» ролевую игру и чат. Более того, они посягнули и на святое — на саму магию! Если в других фантазийных ролевых играх мана (Mana) использовалась для творения заклинаний, то в The Odyssey Online Classic — только для того, чтобы громко кричать в чате.

Графически игра исполнена на уровне самых высоких стандартов... скажем, года девятног,

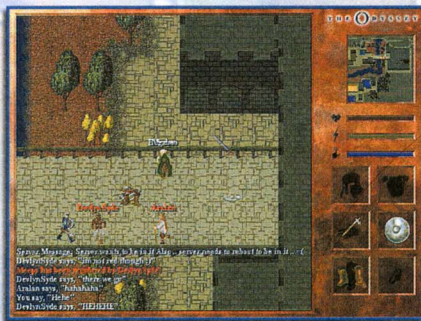
чение трех атрибутов — здоровья (Hitpoints), энергии (Energy) и маны (Mana). Энергия используется при сражении и беге. Если она достигает нуля, герой может лишь ходить, не в силах поднять меч или сбежать от опасности. Все характеристики со временем восстанавливаются до максимального значения, определяемого уровнем героя.

Управление в игре до неприличия просто — клавиши-стрелки для движения в соответствующих четырех направлениях, ENTER — для взятия предметов, SHIFT — для бега (нажимается одновременно с клавишей-стрелкой) и CTRL — для, извиняюсь за выражение, битвы. Извиняюсь — потому что вся «битва» заключается в повороте лицом к противнику и бездумному нажатию на этот самый CTRL.

Складывается впечатление, что основным элементом этого проекта является система общения. Точнее было бы назвать игру The Odyssey Online Chat. Всего можно использовать пять способов переговоров — обычная речь, крик, беседа, шепот и трансляция. Обычная речь просто вводится с клавиатуры. После нажатия ENTER фраза становится видна всем игрокам на той же карте. Крик (Yell) будет услышан не только на текущей карте, но и на со-

— бельям, а врагов, естественно, — красными. Имена ПК, замаравших себя убийством других героев, тоже красные, вдобавок еще и тревожно пульсирующие.

Определенное неудобство, вносит режим обновления карты — периодически, с интервалами в несколько минут. Карта, на которой нет ни одного игрока, обновляется, и... исчезают все предметы, лежащие на земле. Поэтому, если кнопки злобного монстра превалили праздник жизни, и на месте гибели персонажа остались ценности, шанс вернуть их после реинкарнации есть далеко не всегда. Кстати о реинкарнации — после гибели герой возрождается в деревушке, в которой начинался его боевой путь, при этом без части предметов и с некоторыми потерями накопленного опыта. Оружие, доспехи и разные полезные «мелочи»



А вот так бугем выглядяем Odyssey Alpha

более двадцати игроков, причем, членство в нескольких гильдиях одновременно не допускается. Существует и три официальных ранга участников такого объединения: новичок (Initiate), член (Member) и лорд (Lord). Новичок — самое бесправное существо в гильдии. Он может делать взносы в банк гильдии, а также посылить участвовать в объявленной вой-

**Таинство рождения нового героя**

1. Первые шаги... Hello, World!

2. Ну и зачем здесь замок — ведь сквозь лес к нему не пройди

3. Вечеринка для героя



**ДОСТОИНСТВА**  
оригинальная концепция, простота управления

**НЕДОСТАТКИ**  
примитивные графика и звук

**РЕЗЮМЕ**  
воплощенная мечта владельцев устаревших компьютеров и медленного Интернета

**6.0**

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

быть может, — девятно первого. Плоская двумерная местность-карта (аналог острова в Lineage) с примитивными, часто трудно идентифицируемыми объектами, нередко мелко и плохо прорисованными, заметно снижает играбельность. Правда, за счет такого упрощения графики без особых усилий создается весьма обширный игровой мир, состоящий из большого числа карт, на исследование которого требуется не один час.

Освоение мира начинается... Кто сказал «с генерации героя»? Молодец, удаец, купи себе мороженное...

Так вот, выбрать можно один из пятнадцати (!) классов, начиная с мага и заканчивая ниндзя. Они различаются четырьмя характеристиками — силой (Strength), ловкостью (Agility), выносливостью (Endurance) и сообразительностью (Intelligence). Strength определяет силу ударов в сражении, Agility — способность уклоняться от ударов противника, Endurance характеризует скорость восстановления здоровья, а Intelligence — регенерацию маны. Характеристики определяют начальное зна-

седних. Можно и приватно побеседовать с приятелем (Tell), причем, независимо от расстояния (спасибо спутниковой связи!).

Для желающих устраивать военный совет существует команда /Whisper — шепот будет услышан лишь героями, находящимися в поле зрения. А если новость нужно сообщить игрокам на всех картах, используется трансляция (Broadcast). Как и в любом чате, есть возможность игнорировать сообщения (Ignore) нежелательных собеседников.

Удобный механизм макросов позволяет еще более облегчить общение. Благодаря макросам можно нажатием всего одной кнопки выполнять часто встречающиеся команды, не тратя времени на их печатание. Ну, а для любителей комфорта все команды дублируются в меню в правой части экрана.

Героев, управляемых игроками, легко отличить от монстров и NPC по именам, висящим, словно нимбы, над головами. Имя новичка, впервые попавшего в игру, обозначается зеленым цветом, бывшего бойца — серым. Члены своей гильдии (о гильдиях — чуть позже) отмечаются сиреневым, союзных гильдий — зеленым, нейтральных

можно не только выменивать у других игроков, но и собирать в сокровищницах или покупать у торговцев (команды /buy — купить, /sell — продать). Есть в мире Odyssey и банки, в которых хоть и не идут проценты, зато денюжки не теряются после очередного неудачного сражения (/deposit — положить, /withdraw — взять, /balance — проверить счет).

Другой интересный элемент игры — гильдии. Понятие гильдии существует в The Odyssey Online Classic абсолютно официально. Только гильдиям доступно владение банком (управляемые, поклонники Ultima Online?), залом гильдии (Guild Hall) и право объявления войны другой гильдии. И самое главное — только члены гильдии имеют право убивать других героев. Кстати, смертоубийства можно чинить везде, кроме специальных мест, вроде Guild Hall и Arena. Гильдия создается специальной командой — /guild new «имя гильдии». Причем, за использование этой простенькой команды придется выложить 5000 золотых. И это только начало — чтобы гильдия не распустилась, необходимо платить ежедневные взносы (200+50 за каждого члена). В гильдии может состоять не менее трех, но не

не, но в Guild Hall его не пускают даже с ящиком пива... Для этого нужно стать членом гильдии. Но подлинным хозяином является лорд. Он имеет все возможные права — прием, исключение, присвоение рангов членам гильдии и, наконец, бесконтрольное распоряжение ресурсами гильдии. Лордов может быть несколько, и право разжовывать лорда есть только у другого лорда. Специально для членов гильдии введены команды обнаружения игроков соратников (guild who) и переговоров только со своими (guild chat).

В настоящее время существует несколько десятков гильдий, и их число медленно, но верно растет. Да и сам проект The Odyssey Online постепенно развивается. Периодически стружуются обновления. А вскоре, по словам авторов игры, будет доступна новая версия с принципиально улучшенной графикой — Odyssey Alpha (http://odyssey.kriegeronline.com). На сайте уже крадутся скриншоты, и в самом деле несколько более приятные на вид... Что ж, надеюсь, через пару месяцев мы узнаем, произойдет ли обещанная революция.

CU-Online

# Анатомичка онлайна

## ULTIMA ONLINE: программы, которые терпеть не можем ORIGIN

http://www.gameland.ru

**И**з «внешних» программ для **UO** сейчас доступны всего три опробованных и работоспособных продукта, созданных силами сторонних разработчиков. Все они ни что иное, как своеобразные «Тренеры» (Trainers) для **UO**.



UOAssist

Конечно, они не позволяют сделать своего персонажа «богом» или, скажем, убивать, кого ни попадя, с одного удара, но заметно облегчают игровую жизнь и, соответственно, усложняют ее врагам. Вплоть до возникновения у них при появлении знакомого героя ощущения «шила в мягком месте»...

Отметим, что все эти тренеры имеют общие, так сказать, базовые возможности. Например: автоматический выбор последней цели, возможность вооружить-разоружить, посчитать реагенты, опция показа имен приближающихся NPC и игроков.

Повторяется и еще несколько вспомогательных функций. Например, отключение звуков от определенных действий, которые слишком часто повторяются, и в итоге у человека может начать болеть голова. К подобным раздражителям можно отнести музыку бродячего менестреля, а также некоторые **skill**'ы, имеющие звуковое оформление. Другой обязательный элемент всех программ — функция, показывающая ваши навыки, их изменения и значения. Ведь очень важно постоянно контролировать, что изменилось за время игры и в какую сторону.

Ну, а поскольку мы разобрались с совпадающей частью рассматриваемых Тренеров, то дальше речь пойдет только о различиях в их

UO Extreme



возможностях. Но прежде стоит заметить, что каждый из них имеет как недостатки, так и преимущества. И вот если бы их всех вместе взять, да и сложить, то вышла бы просто замечательная программа (впрочем, тут мое мнение моё и не совпадать с мнением других игроков)!

А теперь, как говорится, «ближе к телу»...

### UOAssist

**UOAssist** является коммерческим продуктом компании **Tugsoft**, и потому за нее приходится платить. Кстати, **UOAssist** является единственной программой, выпущенной компанией **Tugsoft**.

Более того, **UOAssist** — это единственная программа сторонних разработчиков, с которыми **OSI (ORIGIN Systems, Inc)** пытается дружить и даже подписать что-то типа договора о сотрудничестве. Причины для этого, наверное, две: во-первых, она платная, и, во-вторых, этой программой пользуется 80% всех сотрудников **OSI**.

**UOASSIST**  
Разработчик: TUGSOFT, INC.  
Web Site: <http://www.tugsoft.com>  
Цена: \$15

Итак, **OSI** с самого начала очень хорошо отнеслась к **UOAssist**, а разработчики всегда прислушивались к советам **OSI**. Угадали, что стало результатом такого сотрудничества? Все правильно, — совершенно мирная программа, спроектированная для повседневной жизни персонажа. Она заметно упрощает все рутинные операции в **Ultima Online** и при этом

**Среди новичков мира UO из уст передаются рассказы о том, что существуют программы, которые, как утверждают их разработчики, делают у нового персонажа 99 уровень магии или какого-то skill'a. Так вот — не верьте им! В лучшем случае эти «проги» отправят разработчику uo.cfg файл (а если стоит опция сохранять пароль, то, я думаю, все понимаем, что произойдет...) или запишут в вашу машину «тройского коня».**

не имеет даже половины возможностей **UoPlugIn** или **UO Extreme**, так как «нежелательные» функции убирались одна за другой по просьбе **OSI**.

Но есть и плюсы. **UOAssist** примечательна простотой, великолепной системой макросов и своей безопасностью. В том числе и потому, что при использовании **UOAssist** есть только самая минимальная возможность вылететь из игры навсегда, если за этим засечет **GM**. Ну, а если **OSI** все же договорится с разработчиками, то и этого «мелкого» несчастья не произойдет.

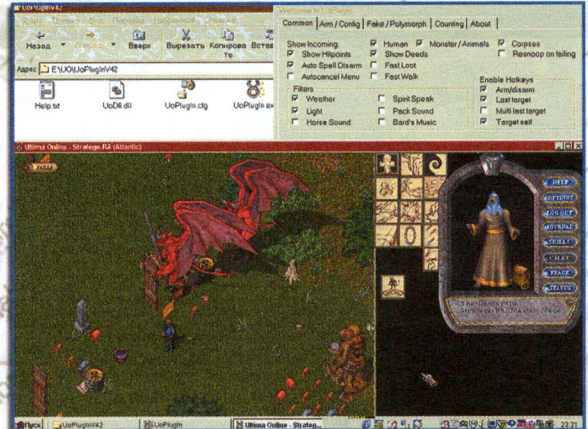
### UO Extreme

**UO Extreme** выпущена небольшим коллективом хакеров и имеет намного больше опций, чем **UOAssist**.

За это она заработала любовь игроков (более 30 000 загрузок) и ненависть **OSI**. В ней есть, например, такая полезная функция, как **Always light** — при включении этой опции вы будете всегда видеть как днем, т.е. отныне не придется «кастовать» на себя магию Освещения или пить пузырьки с зельем...

**UOEXTREME**  
Разработчик: ;-)  
Web Site: <http://www.uoextreme.com>  
Цена: Free (бесплатно)

...Порой бывает просто прикольно смотреть, как в подземелье стоит толпа геймеров (человек 10) и все «кастует» на себя **In Lore**, а один умник стоит скромно так в сторонке и ничего не делает, а на предложение наложить на него **In Lore** отвечает, что ему и так хорошо...



UoPlugIn

Также удобна функция **FastWalk** — позволяет очень быстро передвигаться (например, попал в засаду, нажал на кнопку и пулей убежал от врагов). Но будьте осторожны — такой прием хорош в использовании только при очень маленьком лаге (например, 0 ms, хехе), а при сильном «торможении» — как бы бежишь, думаешь, что уже далеко, а потом картинка на экране дернется, и ты стоишь там же, где и был до того, как начал бежать. А враги-то совсем близко!

Главная же особенность этой программы, за которую она и заслужила люютую ненависть

является программой для ведения военных действий и походов в подземелья. Также **UO Extreme**, в отличие от **UOAssist** или **UoPlugIn**, может быть практически полностью перенастроенной по вкусу играющего.

### UoPlugIn

В какой-то мере **UoPlugIn** можно назвать облегченным вариантом **UO Extreme**, это молодая программа и не имеет большинства функций, заложенных в **UO Extreme**.

Из заслуживающих внимания отметим **Fast Loot** — позволяет очень быстро обчищать трупы, а также **FakePolymorph** дающие возможность превращаться в разные существа, но с клиентской стороны. Т.е. это будете видеть только вы, а не другие.

**UOPLUGIN**  
Разработчик: ИНКОГИТО  
Web Site: <http://www.uoplugin.mcb.at>  
Цена: Free (бесплатно)

**UoPlugIn** имеет еще несколько уникальных свойств, например, возможность показывать количество жизни приближающихся персонажей или монстров в процентах. Это очень полезно. Например, идете по подземелью и видите: бежит навстречу игрок с 10% жизни. Ясно, что вы можете его сразу «шлепнуть», а не тратить время на вытаскивание «официальных» показателей, чтобы увидеть, сколько у него осталось здоровья. Также очень интересны возможности прятать текстуры домов. Т.е. можно видеть все, что лежит в домах. Эта программа любима в некоторых кругах, но отношение **OSI** к ней резко отрицательное.

### Напоследок о сувенирях

Среди новичков мира **UO** из уст передаются рассказы о том, что существуют программы, которые, как утверждают их разработчики, делают у нового персонажа 99 уровень магии или какого-то **skill'a**. Так вот — не верьте им! В лучшем случае эти «проги» отправят разработчику **uo.cfg** файл (а если стоит опция сохранять пароль, то, я думаю, все понимаем, что произойдет...) или запишут в вашу машину «тройского коня». Да, и совсем последнее. Помните, что лишь использование софта, добытого с официального сайта (или компакт/сайта «Страны Игр»), дает гарантию того, что вы не получите программы вместе с вирусом или троянским кодом. А такие прецеденты, увы, бывали...

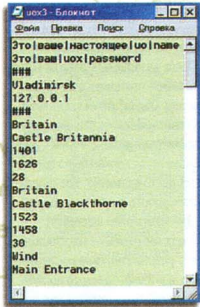
В общем, в отличие от **UOAssist**, **UO Extreme**

022

№14 (33) 7 ДЕКАБРЬ 1998

# UOX3: безопасный старт

**UOX3**  
 Разработчик: Jaegermeister  
 Web Site: <http://uox.stratics.com>  
 Цена: Free (бесплатно)



**U**OX3 — одна из программ-эмуляторов сервера Ultima Online (UO). У многих читателей возникли трудности с ее установкой и запуском. Ниже приведена пошаговая схема этой не такой уж сложной процедуры.

### War 1

Скачайте и разархивируйте UOX3.

### War 2

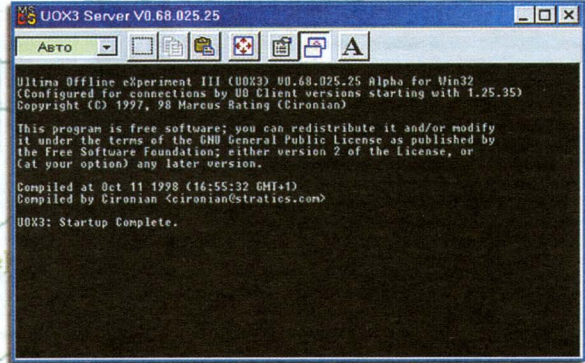
Теперь отредактируйте uox3.ini. Я редактировал этот файл так, чтобы с первого взгляда было понятно, какие заданы username и password. Не беспокойтесь насчет знака "\*", он служит только

разделителем слов. Каждая новая строка означает:  
 Это | ваше | настоящее | uo | name  
 Это | ваш | uox | password  
 Каждая группа символов ### разделяет секции — НЕ стирайте их. Строка сразу после ### — это название вашего сервера (можете назвать его как угодно). Следующая строчка после названия сервера — это ваш IP адрес (по умолчанию 127.0.0.1).  
 В uox3.ini НЕ НАДО ВПИСЫВАТЬ PORT!

### War 3

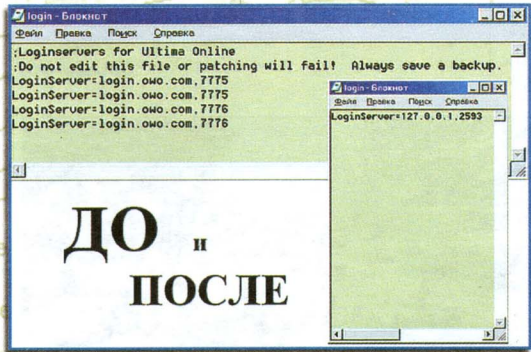
Откройте login.cfg в директории UO. Скопируйте этот файл в безопасное место перед следующими действиями.

Теперь сотрите все, что там написано, и напишите:  
 LoginServer=youripaddress,2593.  
 Всегда используйте port 2593.  
 Сохраните файл и запустите uox3.exe.



**Команды Game Master'a:**  
 /add — при помощи этой команды можно творить чудеса по сотворению объектов (прямотаки игра в бога :))  
 /remove — удалит предмет из игры  
 /kill — убить игрока  
 /ressurect — воскресит игрока  
 /makegm — сделать игрока Game Master'ом  
**команды для врио GM:**  
 /priv F7 — GM privileges  
 /makecns — сделать игрока Канцлером  
 /priv B6 — Counselor privileges  
 /set <skill> <col-vo> — благодаря этой команде можно редактировать характеристики игроков (например: /set magery 10.0, здесь 1.0=10.0)

**Команды для Канцлеров и GM'ов:**  
 /go x(d),y(d) z(d) — телепортироваться по координатам  
**Команды для всех игроков (включая GM'ов и Канцлеров):**  
 /where — показывает координаты места, где находится игрок  
 /unmount — эта команда используется для того, чтобы слезть с лошади, на которой вы сидите в данный момент  
 Если возникнут дополнительные вопросы, пишите мне.



ДО  
 ПОСЛЕ

Теперь немного о командах, которые используются в UOX3.

Петр ЯКОВЛЕВ a.k.a. ZEUS (zeus@mail.ru; ICQ #20 000; EGN # 62 126)

ЭКСПЕРТ

CU-Online

# DUNE 2000

Dune2000  
 [+1] Trainer]



**Dune2000 не оказалась той игрой, о которой мечтает алчущий шедевра геймер.** Westwood выпустил незаурядный ремейк популярной в свое время Dune2. Но, несмотря на это, игра достигла некоторой известности, о чем свидетельствует огромное количество сайтов и организаций, всецело посвященных Dune2000. Именно на этих сайтах можно напасть на приличный список полезных программ — как multimedia, так и кракеры, трейнеры... не считая тонны разных видео (\*.avi), аудио (\*.mp3, \*.aud) файлов для людей, безнадежно больных игрой.

Пересмотрев множество сайтов, я пришел к выводу, что Dune2K (<http://www.dune2.com>) содержит самый большой архив файлов (программ), имеющих отношение к Dune2000. Здесь всегда можно поживиться свежими прогами. К сожалению, программ пока не так много, и в большинстве случаев они однотипные, но... тем не менее, для такой игры, как D2000, и это неплохо!  
 Приступим к разжевыванию самых достойных.

### ТРЕЙНЕРЫ:

**Dune2000 от Razor1911** — Неплохой и удобный трейнер, позволяющий пропускать уровень, открывать карту и добавляя неограниченное количество ресурсов для всех рас. Можно добавлять деньги и противнику! Запускаете этот трейнер в фоновом режиме, и все O кей. Для тех, кому надоело играть честно, трейнер подходит. Он не является лучшим, но имеет достаточное количество функций, в том числе и полезных(!). Найти можно по адресу <http://www.dune2k.com/download/trainers/razor1911.zip>.  
**Dune2000 [+1] Trainer** — Расширенный вариант Razor'a, весьма неплохо оформленный. Из новых возможностей: **Instant Build** — моментальная постройка зданий и конструкций,

**Unlimited Power** — полезная примочка, неограниченное количество энергии. Так же как и Razor, запускается в фоновом режиме. Трейнер для тех, кому надоело колотиться и ломать ручки. Лежит трейнер на <http://www.dune2k.com/download/trainers/fusion2.zip>.

### РЕДАКТОРЫ:

**Dune Edit 98: Sands of time** — ну просто очень удобный и графически оформленный редактор характеристик юнитов! Делится на разделы **Infantry Edit** и **Vehicles edit**. Редактирует по следующим параметрам **Health, Cost, Sight, Armor, Rate of Turn, Build speed, Firing speed, Self healing, Inaccurate и owners**. Из всего перечисленного наиболее полезным является **Self Healing**, автоматическое восстановление жизни. А как вам самовосстанавливающийся **Sonic Tank**, и так до предела крутой? А, может, добавим еще чуть-чуть брони? Или моши...  
 Закончив редактирование, нужно сохранить изменения командой **Apply changes**. Кроме того, в программе есть заветная кнопочка **Run Dune2000**, и не надо каждый раз лезть на диск E: в протертую до дыр папку Games. Одно жаль: нет возможности редактировать характеристики строений. В целом весьма приятный редактор, всем рекомендую!  
 Отыскать его можно по адресу <http://www.dune2k.com/download/editors/de98.exe>.  
**MoneyMaker v1.01**. Windows вариант money maker'a ничем не отличается от DOSовского, кроме легкости в обращении. Нужно только показать, где заветный save-файл лежит, а там уж и деньги, в смысле спайк, не за горой! Впрочем, тут и описывать нечего, взять можно по адресу <http://www.dune2k.com/download/trainers/m2kmm.zip>.

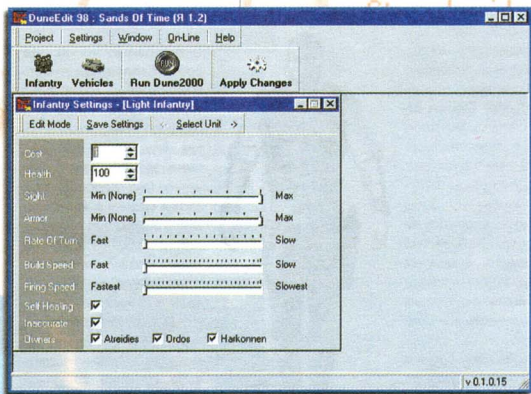


\*.aud в \*.wav. Нужно лишь запустить программу с параметром нужного файла (-ov), ну, а дальше с wav-ом и страусу понятно, что сделать надо. Полезна не только для Dune2000, но и для любой продукции Westwood, они любят \*.aud. Тем, кто любит «слушать», рекомендую зайти на официальный сайт Westwood и скачать **AUD-ov!!!**  
 А прогу можно «слить» с <http://www.dune2k.com/download/audio/audwav12.zip>.  
**AudPLAY** — DOSовская программа, проигрывающая ауд-файлы. Дешево и сердито, кроме того, что на 16 битных звуковых картонках не проигрывает вообще ничего! Кому эта программа может быть полезна — прошу на скачивание <http://www.dune2k.com/download/audio/audiplay10.zip>.

Это лишь основная масса программ, которая доступна в Интернет, есть еще **map editor**, который вы сможете скачать все на том же <http://www.dune2k.com>, описывать его не имеет смысла. Что мы map editor не видели? Так что ломайте, хакайте и... боритесь за спайк!

Dune2000 on Razor1911

Dune Edit-98:  
 Sands of time



### КОНВЕРТЕРЫ:

**AudWav12** — полезная программа для меломанов. Является DOSовским экспортером из

CU-Online

# Крис Робертс u Digital Anvil

Есть в игровой индустрии один такой известный человек, который смотрит на ее будущее совсем иначе, нежели практически все его коллеги. В то время как большинство дизайнеров заботятся о движках, максимальной интерактивности, разнообразии противников и прочих полезных элементах игрового процесса, **Крис Робертс** начинает рассуждать о кино. По его мнению, прохождение игры должно быть сродни просмотру отличного фильма, неважно, боевика или космической саги. Любая игра, будь то даже самая примитивная стрелка, должна вызывать в существе за двойником бурю эмоций. При этом вовсе необязательно, чтобы игрок отождествлял себя с героем на экране. Пусть уж лучше он будет отдельной личностью, внезапно попавшей вам под контроль, чем бесформенным и безличностным жалким созданием, слепо копирующим на экране все отдаваемые команды. Именно этим элементом игры **Криса Робертса** всегда выделялись на фоне других. Именно поэтому, например, в **Wing Commander** главный герой вне кокапита истребителя, как правило, ведет себя так, как свойственно именно полковнику Blair'u, а не Васе Сидорову, который жадно вцепившись в мышку, ждет очередного сюжетного разветвления. Этим игры **Робертса** схожи с фильмами. За это одни любят **Wing Commander**, а другие предпочитают **Tie Fighter**.



Крис Робертс

тилась в суперхит (по тем временам), и заняла в английских хит-парадах за 1987 год одно из первых мест. После завершения работы еще над двумя симуляторами: **Wiz Adore** и **Stryker's Run** (последний позже послужил базовым протоколом для **Strike Commander**), **Робертс** заргорел идеей создания космического симулятора по мотивам фильма «Звездные Войны». В 1988 году он переехал в США и получил аудиенцию с одним из боссов **LucasArts** (а фирма тогда называлась **LucasFilm Games**), получил вежливый отказ. Идеи **Робертса** казались тогда слишком прогрессивными для начинающей **LucasArts**, которая ухватилась за них лишь почти тремя годами позже. И тогда неожиданное предложение переключало к знаменитому уже тогда Ричарду Гэрриоту, основателю компании **Origin Systems**. Гэрриот заргорел необычной идеей, и взял его в **Origin** сразу на один из руководящих постов (почти пять лет **Робертс** был исполнительным вице-президентом **Origin**). Специально для работы над **Wing Commander** было создано первое дизайнерское подразделение **Origin** — **Maverick Team**, которое существовало до сих пор и из-под пера которого вышли абсолютно все игры сериала **Wing Commander**. Тем не менее до памятного 1990 года **Origin** выпускала еще целых два проекта, которые были созданы под руководством **Робертса**. О них уже мало кто помнит, и наверняка, никто из современных игроков даже не найдет название знакомым. А уж чтобы удивиться в это поиграть. Признаюсь, для меня знакомство с творчеством **Робертса** также началось с **Wing Commander**, но тем не менее, игрушку под названием **Bad Blood** я все еще припомню. Это был первый и последний вклад дизайнера в копилку жанра RPG. Современному игроку **Bad Blood** с некоторыми поправками можно назвать **Fallout**, по крайней мере та игра обладала вполне схожей атмосферой.

Далее все пошло как по маслу. **Wing Commander**, коммерческий успех чуть ли не впервые в индустрии PC-игр специальных дополнительных миссий к игре (на

которые **Origin** не окупилась и впоследствии), **Wing Commander II, Strike Commander** с его почти мелодраматичным сюжетом, невероятный поворот и революция в жанре с **Wing Commander III: Heart of the Tiger**. Потом лучшая игра в сериале, по мнению большинства фанатов **Wing Commander** — сюжетно насыщенный, эмоциональный и философский **Wing Commander IV: Price of Freedom**. И вдруг — известие. **Крис Робертс** покидает **Origin**. Основывает новую компанию **Digital Anvil**, сообщает о том, что ему надоело делать игры, и что настоящее его призвание — создание кинофильмов. Недолго в **Origin** остается и остальная часть команды **Wing Commander**. После завершения работы над неоднозначным **Privateer II: The Darkening** компанию покидают остатки команды во главе с братом **Криса** — Эрином Робертсом. **Digital Anvil** получает в качестве отступных права на экранизацию **Wing Commander** и сообщает о том, что компания ведет работу над тремя игровыми проектами, намеченными к выходу на лето 1999 года. Тогда, в конце 1997-го услышав такое можно было смело забыть о существовании такой компании, но время идет незаметно. Вот и первые результаты трудов необычной команды, которая работает в тесном сотрудничестве с одной известной вам «империей зла»: — компанией **Microsoft**. Которая, правда, никоим образом не влияет на дизайнерские решения, просто подбрасывает в нужный момент деньги и проверяет результаты. Полнометражный фильм **Wing Commander: The Movie** уже снят и в феврале-марте должен появиться на экранах, а кинокомпания **Digital Anvil** уже ведет работу над новым фильмом знаменитого Роберта Родригеса. Жизнь, в общем, будет ключом. Не исключено, что **Крис** скоро подарит нам еще один шедевр, а быть может, даже несколько...

Сергей Овчинников

## Loose Cannon

**Вячеслав НАЗАРОВ**  
master@gameland.ru

Признайтесь, только честно, как на допросе в МУРе, хотелось бы вам испытать всю прелесть агрессивного вождения мощнейшей железной лошади по городам и весям, удирая от врагов, решивших сдать вас в поликлинику для опытов, или, наоборот, преследуя до смерти напуганных персонажей, чьи взгляды на жизнь не совпадают с вашими? А может быть, вы еще были бы не прочь время от времени совершать пешие прогулки, чтобы размять свои косточки, мышцы и, возможно, что-нибудь еще? Если это так, то непременно стоит дождаться готовящейся к выходу в свет игры **Loose Cannon**, в которой вы и сможете испытать все эти чрезвычайно приятные возможности.

Надо сразу уточнить, что всевозможные экономические, политические и прочие — ические кризисы, сотрясающие в настоящее время российскую и даже мозамбикскую объективную реальность, в будущем перекинутся и на другие страны, которые

**ПЛАТФОРМА:** PC  
**ЖАНР:** action-adventure  
**ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft  
**РАЗРАБОТЧИК:** Digital Anvil  
**ОНЛАЙН:** www.digitalanvil.com  
**ВЫХОД:** конец 1999



ныне отдельными несознательными личностями именуется «развитыми». Правда, к сожалению, неизвестно, пройдет ли к тому времени кризис на нашей исторической Родине, но сейчас это не является главной темой его труда. Так вот, в качестве некоего наемника в **Loose Cannon** вы будете путешествовать по различным населенным пунктам, кататься по трассам, связывающих их между собой, и, вообще, вести «богемный» образ жизни. Чтобы прожить в игре как можно дольше (надеюсь, суицидальные наклонности у вас отсутствуют), на этот мир необходимо смотреть радостно... широко раскрытыми от ужаса глазами. Ведь Земля, на которой происходит действие **Loose Cannon**, разрывается от экономических потрясений и неурядиц, теперь на ней все подчиняется не Закону, но Хаосу.

Вам предстоит стать наемником, который оказывается затянутым в самую гущу собы-

тий, объединенных в единое целое интригующим сюжетом и сопровождаемых очень симпатичными эффектами. В прайслист предоставляемых услуг входят такие занятные миссии, как разведывательные операции (интересно ведь, почему самолеты летают, а крыльями не машут), освобождение заложников, сопровождение различных ценных грузов (например, партии пластилина для водолазов-энтологов) и даже карательные задания, после которых, благодаря вашим стараниям, безработица работникам моргов и кладбищ угрожать больше не будет.

Все это будет осуществляться при помощи автомобильобразных средств передвижения или же во время пеших прогулок по тихим значным местам. Физическая модель передвижения на транспортных средствах обещает быть чрезвычайно похожей на реальную, что, например, во мне вызывает самые положительные эмоции. Если же вам все же надоест испытывать во время езды по оживленным (или все еще мертвыми) дорогам те же ощущения, что и каждый день в своем мире, то вы легко можете выбрать из чрева своего верного железного коня и отправиться погулять. Во время этих прогулок будет возможность почестать кулаки о физиономии личностей, которые чем-то вам не понравились,



Одним словом,

это приспособление могло бы стать замечательным подарком на день рождения любимому человеку.

и ли просто устроить небольшой чемпионат по пулевой стрельбе в парке. Причем, боевые сцены будут чрезвычайно похожими на реальные, ведь для этого использовалась технология motion capture (кажется, что теперь без нее не обходится ни одна игра), так что все движения персонажей будут очень хорошо анимированы. Также вы сможете запросто угнать любой понравившийся вам автомобиль (главное — вовремя отключить сигнализацию) или отремонтировать тот, что уже имеется в вашем распоряжении.

Разумеется, наемники на то и наемники, что никогда и ничего не делают бесплатно. Поэтому постепенно у вас будет накапливаться внушительная сумма (только не вкладывайте ее в Сбербанк — пропадет), которую, как любой уважающий себя профессионал, сможете потратить на собственную экипировку (пальцы, маска, двухпудовая гиря — это самое необходимое) и оснащение своего железного боевого товарища. Оружия будет достаточно много, но



сейчас хотелось бы указать на один предмет, который стал бы гордостью любого наемного самоубийцы. Это снайперская винтовка M40-A1. Она оснащена стандартным глушителем и прицелом с возможностью масштабирования, что делает ее отличным оружием, обладающим достаточной дальностью и скоростью стрельбы.



превращает машину в одно из лучших (кроме вас, разумеется) передвижающихся средств уничтожения в игре.

Очень похоже на то, что **Loose Cannon** может стать очень заметным событием на игровой арене, отправив в будущее не одну тысячу игроков. Ведь и на самом деле очень здорово, сделав свое черное (или полосатое) дело, сесть в машину и, как отважный гонимый, не соблюдая правил движения (кому они только нужны?), отправиться отмечать выполненный контракт в ближайший кабак. Ну, а изумительная графика, как видно на скриншотах, может окончательно убедить ваше сознание в полной реальности происходящего.





# Conquest: Frontier Wars

Александр Сидоровский

Дух соревнования в игровой индустрии, похоже, достиг своего апогея. Если раньше непримиримая борьба игрок-игрок (либо их бесстрашное клонирование) начиналась, по крайней мере, после выхода продукта в свет, то сейчас она уже кипит задолго до того, как заветные коробки появляются на полках магазинов. Многие, возможно, знают, что в недрах Sierra разрабатывается трехмерная космическая стратегия Homeworld. Уже имеются скриншоты: красивые такие, трехмерные, великолепно отрендеренные корабли в пылу грандиозной космической баталии. Эта игра по-своему уникальна — ведь трехмерность в космосе встречалась разве что в симуляторах типа Wing Commander... На поле же стратегий безраздельно господствовало

**ПЛАТФОРМА:** PC  
**ЖАНР:** Strategy  
**ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft  
**РАЗРАБОТЧИК:** Digital Anvil  
**ОНЛАЙН:** www.digitalanvil.com  
**ВЫХОД:** первая половина 1999



убеждение, что космос плоский и двухмерный. И быть бы Homeworld'у единственным «буревестником 3D революции» в космических RTS, но... Но вот на игровом небосклоне внезапно появляется проект, чуть ли не копирующий сверховский Homeworld. Один взгляд на скриншоты, и поразительное сходство сразу бросается в глаза. И откуда бы, вы думали, у этой игры растут ноги? Правильно, именно

оттуда. Из Microsoft. Вернее, из Робертсовской Digital Anvil.

Те же самые трехмерные звездолеты и масштабные баталии — добро пожаловать в **Conquest: Frontier Wars**. Основные принципы игры — развитие, исследование, сбор ресурсов и непрерывные сражения — не опущу новизны, и в этом смысле игра не отличается не только от Homeworld, но и от десятков других стратегий. Так в чем же изюминка **Conquest: Frontier Wars**?

Что касается рас, то разработчики планируют ввести две для одиночной игры и четыре для многопользовательской. Пока известны лишь первые. Это Terrans — высокотехнологичная раса землян с мощным универсальным флотом (возможно, некое подобие Protos из Starcraft) и Mantis, наскомоподобное существо с тактикой члененого превосходства (аналог из Starcraft подберите сами).

Как обычно, в распоряжении играющего окажутся звездные крейсера, линкоры, авианосцы, истребители, корабли-шпионы с технологией невидимости и даже космические минеры. Нельзя сказать, чтобы все это было сверх оригинальным, но для придания игре черт разнообразия вполне годится.

С технической стороны в **CWF** несколько больше новинок. Внешне игра будет выглядеть так, как если бы мы наблюдали за боями в Wing Commander со стороны. То есть полное 3D со всеми вытекающими отсюда последствиями. Хотя последствия, надо сказать, не всегда приятные. Например, управление. Когда вся трехмерность сводится к холмам и ущельям (как в Total Annihilation), то и с управлением проблем

не возникает. Но если дело происходит в безграничном космосе? Вспомните, как в свое время вы из плоских коридоров Doom'a попали в трехмерные лабиринты Descent. Помните ту карту? Надо отдать должное Microsoft, они обещают сделать управление таким, чтобы у игрока не закружилась голова от трехмерных полетов. Для этого был разработан специальный интерфейс, позволяющий легко контролировать целые армии кораблей и при этом не терять зрелищности игры.

Однако в Digital Anvil понимают, что на одной лишь зрелищности им далеко не уехать. И чтобы затмить конкурента, придется хоть в чем-то да превзойти его. И ведь превзошли... Если в стратегии, которую готовит нам Sierra, игрок не увидит ничего, кроме привычного для RTS развития и боев, то здесь акцент смещен в сторону глобальности. Пусть нам и не обещают очередного Master of Orion киллера, но, по крайней мере, кое-что из его репертуара мы увидим. По словам разработчиков, в их стратегии игроку придется не только сражаться в локальных битвах, но и исследовать, завоевывать и покрывать новые территории. За счет этого **Conquest: Frontier Wars** должен обставить чисто RTS'ный Homeworld.

Еще одно проявление всеохватности — в проекте игрок будет иметь дело с гигантскими флотами, причем, не с одной, а с множеством. Чтобы не обременять играющего тягестями командования такой супер армией, разработчики ввели в игру адмиралов: ваших личных помощников, способных принять на себя часть командования. Если вам уже невмочь самому уп-



равлять огромной военной машиной собственной империи, просто возложите командование некоторыми флотами на ваших адмиралов. Управляемые искусственным интеллектом адмиралы начнут самостоятельно принимать решения, вот только насколько разумно они будут себя вести, предсказать пока трудно.

На протяжении игры эти помощники будут, словно дети малые, все время узнавать что-то новое, накапливая личный опыт и прогрессируя в уровнях. Можно не сомневаться, что это сомыслительное «нововведение» в жанр разработчики окрестили «элементами RPG». Похоже, что это именно та деталь, которая стала практически необходимым аксессуаром в любой игре, претендующей на следование моде.

Итак, глобальная трехмерная космическая стратегия в реальном времени. За длинным названием скрывается... новый жанр? Перепев старых мотивов на новый лад современных 3D технологий? Нежизнеспособная смесь великих хитов прошлого или... или же все получится, и мы, игроки, обретаем новый, свежий взгляд на знакомую тему? Информации пока мало, так что остается лишь ждать, безмолвно наблюдая за конкурентной гонкой двух весьма похожих стратегий.

СИ

# StarLancer

Вячеслав Назаров  
master@gameland.ru

Wing Commander... Privateer... Эти компьютерные сериалы долгое время грели (да и сейчас, пожалуй, еще занимают этим благородным занятием) души множества любителей космических баталий, гиперпрыжков сквозь материю Вселенной и прочих антинауочно-фантастических мероприятий. И очень скоро ряд этих игр обещает пополнить StarLancer, который разрабатывается теми же ребятами, которые создавали шедевры, упомянутые в самом начале.

Как вы думаете, когда земляне начнут осваивать новые планеты? Нет, через полтора года рановато, а вот к концу следующего за нашим веком (все помнят, каким по счету он будет?) — в самый раз. По крайней мере, именно так рассуждает коллектив Digital Anvil, создавая StarLancer. К этому времени начнется глобальное разделение сфер влияния на Марсе, Венере, Сатурне и прочих планетах Солнечной системы (прим. астронома: именно здесь находится и Земля). В этой схватке сцепятся несколько сверхдержав: Соединенные Штаты, Россия, Китай (помните анекдоты про космические корабли с тысячами кокагазов?), Великобритания и Германия, — которые будут огнем и мечом прокладывать себе дорогу к космическому господству. Разумеется, как настоящий патриот своей страны, игрок не может оставаться безучастным в этой ситуации и с корыстными целями рвется на фронт в качестве заведующего системой снабжения армии тушенкой и лыжными палками с дистанционным управлением. Однако, как и предсказала гадалка, которая перепродавала краденые воздушные шары и работала агентом

**ПЛАТФОРМА:** PC  
**ЖАНР:** космический симулятор  
**ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft  
**РАЗРАБОТЧИК:** Digital Anvil  
**ОНЛАЙН:** www.digitalanvil.com  
**ВЫХОД:** конец 1999



Моссда еще в 1978 году, ему придется оказаться в качестве рядового бойца в 45-ой добровольческой эскадрилье, формировавшейся из самых отморозженных кандидатов. Причем, предпочтение отдавалось (насовсем) эскимсам и чучкам. Пройдя суровый конкурс пети и пляски, наш герой таки попадает в эту эскадрилью, направляемую, как правило, в качестве подкрепления на самые опасные задания. И поэтому командование очень любит экономить на материальной стороне вопроса, подсылая для выполнения оных миссий самую старую технику, которая еще ухитряется летать, нарушая все принципы современной физики. Конечно же, в качестве игрока вы совсем не будете одиноки — ведь компания в этой эскадрилье подбирается весьма интересная. Вам придется работать рука об руку с массой (а также объемом) персонажей, среди которых выделяется командир эскадрильи полковник Мария «Медуза» Энрикс, 30-летняя барышня из бывшего испанского флота, бесславно погибшего, как когда-то и Великая Армада. Она явно что-то скрывает в своем прошлом, но, вполне возможно, что именно вам посчастливится проникнуть в эту тайну. Но это все руководящий состав, а на самом деле во время игры придется взаимодействовать непосредственно с коллегами по уничтожению мерзких врагов. Наиболее колоритные персонажи —

это Жан-Марк «Француз» Батист, 25-летний разгильяй, горящий желанием отомстить за уничтоженный французский флот, а также вырубленные на Марсе виноградники. Его ровесница Мишель «Мэйдэн» МакКрэй когда-то была пилотом на рудниках (и за что ее бедную туда сослали? вместе с декабристами, наверное, где застужила олаву отличного летчика-испытателя, однако, у нее полностью отсутствует боевой опыт, т.к. на горных работах приходилось сражаться лишь с похмельем по утрам. И последние, на кого стоит обратить внимание, является Стивен «Булдог» Тейлор-Хендри, которому уже 30 давно, а он до сих пор не знает, что такое рок-н-ролл. Выходя военный, которого выгнали пинками после 12 лет службы, он решил провести остаток своих дней в качестве наемника, для чего и направился в 45-ую эскадрилью. Итак, именно с этими (да и с многими другими тоже) персонажами вам и придется сосуществовать, дела с ними последнюю рубашку, кожаные штаны и купальную шапочку.

Очень любопытным является то, что сюжет в StarLancer будет нелинейным. В зависимости от того, каким вы выберете свое воплощение во Вселенной игры (рост, вес, цвет глаз и коэффициент IQ), будет строиться вся дальнейшая судьба: создаваться древо миссий и, соответственно, развиваться сама история тяжелой жизни борца за светлое будущее человечества. Каждый шаг, вдох или выдох, и даже не исключено, что и мысль, влияют на то, что встретится на последующих этапах игры. Разумеется, ваши достижения или, наоборот, ужасающие провалы (например, в памяти) не останутся без внимания и окажут часто совершенно непредсказуемый эффект на все грядущие события. Одним словом, в StarLancer придется сначала думать, а уж потом выполнять команды своего головного мозга, дабы продвигаться в игре как можно дальше и дольше.

Конечно, основные действия StarLancer разворачиваются в космосе, где вам предстоит заниматься отнюдь не проведением опытов по определению скорости прозирания кастусов в условиях невесомости, а самыми что ни на есть настоящими боями с армиями врагов. Ведь 45-ая эскадрилья никогда особенно не ценилась среди прочих военнизированных формирований, и ее экипажам всегда отводилась роль пушечного мяса во всевозможных сражениях. Следовательно, рано или поздно (а

точнее будет сказать — в самом начале игры) вы столкнетесь с проблемой выбора своего верного боевого ослика. Всего в игре будет доступно 12 летательных аппаратов, правда, не одновременно, ведь это зависит от самой выполняемой миссии и кучи других факторов (например, абстинентный синдром техников). Конечно, кроме своих кораблей, вам встретится и множество другой техники. В StarLancer можно будет полюбоваться более чем 80 кораблями, кораблями и кораблями. Среди них окажутся и маленькие истребители, и огромные крейсера, при виде которых заумываешься о брентности всего сущего. Однако, так как, надеюсь, камикадзе вы станетесь не собираетесь, то, безусловно, придется озоботиться укомплектованием своего стального голубя мира всевозможными средствами уничтожения всего живого. Для этого вам не потребуются применять на себя степочку монтера-носильщика и ползать под днищем корабля, прикуривая к нему ракеты, пулеметы и другие увеселительные приспособления для фэйерверков. Все, что нужно будет сделать, — это при помощи своего настольного грызуна (которого в народе называют «мышью») указать, что и куда необходимо прицелить. Всего в игре вы сможете воспользоваться 20 видами различного оружия, среди которого есть одна чрезвычайно занятная вещь, весьма полезная для спасения вашей драгоценной шкурки. Речь идет о ракете, которая способна пробить «дыру» в материи, тем самым создавая замечательную возможность для незаметного отхода.

Что касается того, как все это будет выглядеть в StarLancer, то Эрин Робертс (продюсер и директор игры) заявляет, что визуальные эффекты, в частности, и вся графика вообще именно такие, какие можно ожидать от создателей Wing Commander. Робертс также высказывает тем, что теперь в игру добавлено огромное количество полигонов, поднимающих графику игры на новый качественный уровень. Кроме этих многообещающих слов, хочется добавить, что разработчики клянутся при помощи нового движка привнести гораздо больше анимации во всевозможные космические перелеты и баталии, которые будут выглядеть именно так, как это станет происходить лет через 100. И, наконец, AI врагов и друзей тоже должен оказаться очень неплохим, ибо



его проработке Digital Anvil уделил немало внимания.

В заключение стоит упомянуть и о мультиплеере, который в StarLancer будет реализован достаточно интересно. Кроме стандартного deathmatch'а у игроков появится шанс пройти всю игру рука об руку или вольно налетаться в отдельных миссиях. Робертс заявляет, что у каждого пилота постепенно будет происходить накопление опыта и «самые отважные игроки смогут не только планировать бои во время брифингов, но и отдавать команды своим товарищам прямо во время сражения».

Одним словом, дело, начатое Юрием Гагариным еще в далеком 1961 году, живет и процветает. Космос так и манит к себе, дразня светом далеких звезд, которых, к сожалению, достигнуть невозможно. Однако не все так запущено. Ведь есть замечательные организации (и Digital Anvil тому пример), стремящиеся помочь страждущему человечеству испытать себя в боях на бескрайних просторах Вселенной. И если учесть предыдущие проекты этой команды и то, что они обещают в итоге сделать из StarLancer, то с большой вероятностью можно утверждать, что у этой игры есть все шансы стать одним из лучших грядущих космических симуляторов.

СИ



# Elysium

**Николай ДЕРБНИК**  
erlin\_post@usa.net

Пару месяцев назад мы уже писали об **Elysium** — новом проекте Cavedog. В то время он находился на первых стадиях «раскрекчивания». Спешим поделиться более развернутой информацией.

## ELYSIUM — ЧТО ЭТО ТАКОЕ?

Рекламные проспекты гласят: «Сон, который вы навсегда забыли. Мир, который вы знали всегда. В поисках истины они нашли то, что выходит за рамки самых невероятных сновидений». Что бы это значило?

Логичнее всего спросить разработчиков, Джона Каттера и Нила Холлфорда (John Cutter и Neal Hallford) — тех самых, которые в свое время создали шедевральный *Betrayal at Krondor* для Sierra On-Line. Соединив описание, взятые из интервью с этими двумя игровыми монстрами, получаем следующую картину.

Оказывается, параллельно нашей реальности существует еще одна, и называется она Элизуим. Какой из двух миров реальнее, решить не трудно (трудно поверить), ибо вся наша мифология — не более чем искаженное отражение истории того, другого мира, наша наука — лишь сокращенная версия его магии, а великие достижения всех наших культур попали сюда через видения спящего разума, проще говоря, через сны. В снах же, кстати, находят и порталы, ведущие в Элизуим — реальность по ту сторону сновидений.

Некий доктор Shepherd, изучая сны собственного пса, обнаруживает один из таких проходов и вместе с друзьями и коллегами начинает исследовать обратную сторону мироздания и силы, ко-

торые угрожают привести мир людей на грань исчезновения.

## МНОГОСЛОЙНЫЙ ПИРОГ НА ЛЮБОЙ ВКУС

Впрочем, назвать приведенную выше историю сюжетом или даже завязкой никак нельзя. Это, скорее, фон, на котором происходят события. Устройством игра похожа на телесериал свободного полета, например, *X-Files*, то есть представляет собой набор серий-эпизодов, различающихся по жанру, настроению, длительности и насыщенности действующими лицами.

Каждый эпизод начинается с засыпания в реальном мире, после чего действие переносится в фантастический мир Элизуима. В некоторых сериях главным игровым элементом будут сражения (на шкале жанров расположенные где-то между RPG и action), но есть и «романтические», и даже комедийные эпизоды, в которых торжествует *adventure* пополам с квестовыми головоломками. И так — до пробуждения.

Что именно будет происходить за гранью снов, во многом зависит от того, кто спит: например, один из сюжетов — про воензированные кошмары американского ветерана — называется «*Farewell Vietnam*». В другом *Dr. Shepherd* исследует в лабораторных условиях черно-белые сны своего собственного пса и, рискуя подхватить ликантропию, находит источник происхождения легенд о волках-оборотнях.

Среди прочих приключений — путешествия на летающих кораблях и сражения с оборотнями, война против тирании

злого властелина сновидений Иврисса, а также приключение одного персонажа в сновидениях другого. Ну, а раз уж Элизуим «вдохновлял мыслителей и художников на протяжении всей истории человечества», то нет ничего удивительного, что в одной из серий можно попасть в мир картин Рембран-



дта, а в самом первом эпизоде присутствует *Stouhnehdz*.

## ОТ ПЯТИ ДО СОРОКА ОДНОГО

Когда игра появится, в ней будет лишь пять законченных и самоценных серий, каждая из которых рассчитана на 5-20 часов развлечения. В течение последующих четырех-пяти лет Cavedog планирует довести число эпизодов до сорока одного, а общую длительность сериала до 500 игровых часов. И если верить разработчикам, то даже на этом они останавливаются не собираются.

По мере выпуска сериала планируется как можно полнее использовать обратную связь, получаемую от игроков. Пройдя очередной этап приключений, игроки смогут прямо из игры выйти в специально организованную интернетовскую конференцию, дабы обсудить друг с другом превратности сюжетной линии, обменяться хинтами и наводками, а заодно выразить свои пожелания по поводу дальнейшего развития событий. Так что если кому-то понравится некий персонаж, пишете: велика вероятность, что вы увидите его и в следующем эпизоде. Или если вдруг, например, сражения окажутся особенно популярны, то разработчики пойдут на поводу у публики и выпустят побольше серий в стиле *action*.

В принципе, проходить эпизоды можно в любом порядке: в конце концов, это вполне самостоятельные игры. Тем не менее, общий сюжет, связывающий кусочки головоломки воедино, должен, по замыслу Cavedog, побуждать нас играть все-таки последовательно, начиная с первой серии — и не пропуская ни одного нового CD с продолжением.



## ПЕРЕХОДЯЩИЕ ГЕРОИ

Серии объединены не только общим сюжетом, который будет постепенно раскрываться по мере выхода (и прохождения) новых частей игры, но и героями, от чьего лица и происходит исследование мира Элизуима.

В вашем распоряжении от одного до четырех персонажей — состав партии зависит от жанра и сценария конкретного эпизода. Формирование команды происходит так же, как в *Betrayal at Krondor*: всего в игре имеется девять основных действующих лиц (то есть тех, кто хотя бы на время может оказаться главным героем) плюс некоторое неизвестное число второстепенных, которые так до самого конца и останутся в ранге NPC, но будут иногда к вам присоединяться. Присоединяться, действовать на экране с видом от третьего лица, сражаться в реальном времени (но с возможностью приостановить игру на время манипуляций с *inventory*), подчиняться интуитивному интерфейсу, колдовать по новой системе магии. В общем, жить и взаимодействовать в меру своих скромных сил.

Силы эти (то есть характеристики персонажей), будут заданы изначально, но неизменными не останутся. Все-таки игра позиционирована как «приключение с сильным уклоном в RPG». Впрочем, говорить об уклоне еще рано — ни о внутреннем устройстве героев, ни о путях набора опыта, ни о росте в уровне нет никаких сведений.

Зато совершенно точно известно, что персонажей можно будет переносить из игры в игру, причем, вне зависимости от порядка прохождения серий. Так,

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RPG/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	GT Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	Cavedog Entertainment
ОНЛАЙН:	www.cavedog.com
ВЫХОД:	конец 1999

одолев, например, третью часть, в которой ваш герой приобрел определенные способности или завладел мощным оружием, вы можете продолжить приключения в части первой, не теряя ни полученных преимуществ, ни опыта. При этом игра сама подкорректирует уровень сложности так, чтобы вы не заснулы перед монитором от скуки и сознания собственной не мерянной крутости.

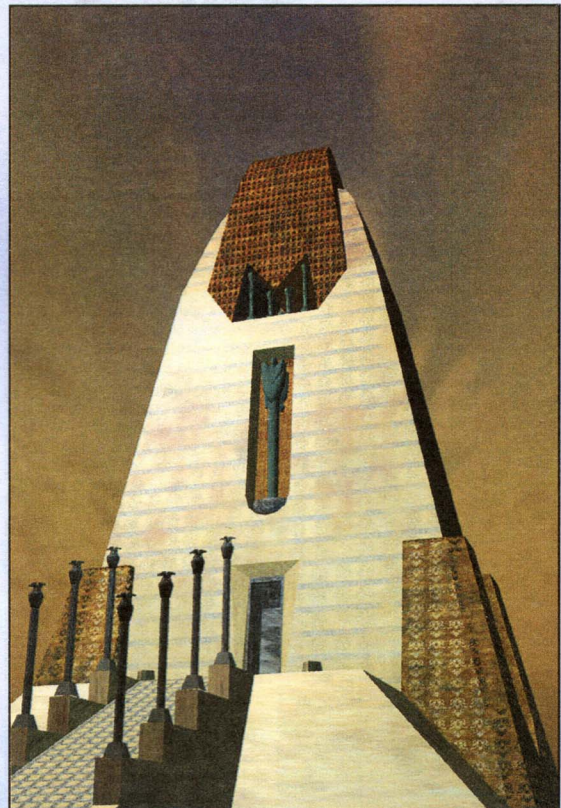
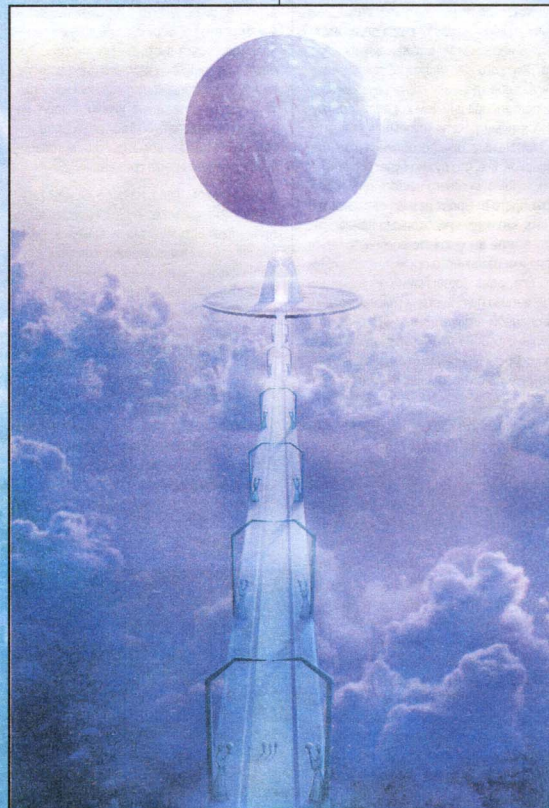
## НА ЭКРАНЕ ЭЛИЗИУМ

Ничего, кроме десятка скриншотов, пусть даже отличного качества, нам увидеть не удалось. Приятно, конечно, когда эскизы к игре напоминают кадры из культового телесериала (вроде *The Prisoner*), но так хочется чего-нибудь анимированного и со звуком...

Увы, первый небольшой ролик под 3Dfx, иллюстрирующий возможности движка, хоть и выпущен, но разработчики во главе с Каттером считают его не более чем черновым наброском, дескать, «к выходу игры все изменится», а нормальная демка, на которую можно будет как следует посмотреть, появится только ближе к концу 1999. Вот тогда-то мы и насмотримся на вид от третьего лица с переменным ракурсом подвижной камеры и аппаратным ускорением.

Что ж, если поверить всему, что обещают разработчики, вырваться из мира компьютерных снов будет нелегко: игрушка должна получиться увлекательной. А почему бы и не поверить авторам *Krondor*-а? До конца следующего года хотя бы?

СИ



# Hired Guns

**Вячеслав НАЗАРОВ**  
master@gameland.ru

Чувствуется, слышится и временами даже видится, как жанр компьютерных игр, в честь которого ВИА Metallica назвал свой альбом «Kill'em All», не дает покоя разработчикам, вводя их в глубокий транс и навевая им мысли о многомиллионных состояниях, ваннах с шампанским и оргиях в полнолуние на Красной площади. И, надо признаться, лишь самым стойким бойцам удается вернуться из этого состояния. Как писал еще Оскар Уайльд: «Я могу выдержать все что угодно, кроме искушения». Оказалось, что это можно отнести не только к столь значимым фигурам мировой литературы, но и к фирме-разработчику Devil's Thumb Entertainment и небезызвестной организации Psynosis. И как только на горизонте забрезжил призрак Денег, эта дружная компания, радостно потирая шаловливые кончики, бросилась заниматься созданием очередного шедевра, который, безусловно, останется в памяти потомков археологов, без вести пропавших после того, как отправились на поиски древнего поселения гуттаперчевых летчиков-испытателей. Речь пойдет об игре **Hired Guns**.

Если вы обладаете феноменальной памятью, то для вас, конечно, не составит труда назвать по именам 119 любимых плошевых алгоритмов Тутанхамона, и, разумеется, мне и не придет в голову сомневаться в ваших знаниях по истории компьютерных игр и прочих электронных развлечениях. Для остальных, кто до сих пор не помнит наизусть таблицу, придуманную известным изобретателем напитка сорокаградусной крепости, напомним кое-какие исторические факты.

Дело в том, что **HG** не является оригинальной игрой. Даже ее название ведет свой путь из глубины веков. Таким термином я обозначаю 1993 год, когда, кроме того, что всем, родившимся в 342 году, исполнился бы 651 год, увидела свет игра для Amiga, которую создатели решили обозвать почему-то **Hired Guns**. Особенностью игры, объединяющей в себе элементы action, приключения и даже RPG, являлось то, что игровой экран был разбит (правда, не молотками и не головами футболистов-парашютистов) на четыре четверти, каждая из которых являлась окном в субъективную реальность отдельного персонажа.

Причем, в соответствии с природой ряда разработчиков производителей, господа разработчи-



ки не стали очень сильно утруждать свои органы, предназначающиеся для мышления, и просто создали римейк на некогда популярную тему.

Сюжет **Hired Guns**, к сожалению, не отличается особо интересными находками. Честно признаться, последних нет вообще. Но справедливости ради (куда же без нее, родимой?) стоит отметить, что, в принципе, это никогда не являлось самой сильной стороной игр такого жанра.

Итак, дело происходит в планетарной системе Лайтен. Здесь три зловещих мега-корпорации, каждая занимающаяся мерзкими делами в одной из трех областей (биогенетика, военные и прочие высокие технологии), исповедующие принцип «люби себя, чужай на всех, и в жизни ждешь тебя успех», вовсю используют труд несчастных колонистов с Земли. По большому счету, а также согласно сводкам, публикуемым в научно-популярном журнале для космонавтов-полиглотов «Чебурашка сотоварищи против кенгуру-мутантов», это весьма прибыльное занятие. Поэтому эти жадные до чужих денег организации, буквально поработили свободолюбивых потомков Ивана Сусанина и великого инквизитора Торквемеды, решив гнущую на них нажить. Разумеется, нашелся такой герой по имени Киришер, который решил положить конец этим империалистическим проектам (а может, просто стало завидно их удаче — уж лучше ни себе, ни людям!). Он полагает, как и все настоящие герои, что насилие можно остановить только насилием. Вместе с тремя соратниками (по их повадкам, кстати, вполне можно догадаться, что они являются выдающимися маньяками-убийцами), спасители отправляются на бой кровавый, святой и правый или левый (так как наши герои пукают эти стороны), чтобы наконец-то остановить происходящее безобразия. Для этого у нашей компании есть все шансы, а также зубы и злость, да-

бы крушить, убивать и наносить тяжкие телесные повреждения врагам разумного, доброго, вечного, сторонникам дешевого, надежного и практичного. Словом, отважные герои берут ноги в руки (психологический момент для морального подавления врагов) и идут с автоматами наперевес драться за мир.

Создатели игры создают ее на движке Unreal (в самом деле, зачем еще и напрягаться, делая свой?), дабы в полной мере насладиться возможностями этой, безусловно, замечательной разработки. Соответственно, в **Hired Guns** можно ожидать все те же воистину чудесные эффекты, за которые пролетарские массы, а также творческая интеллигенция так полюбили игру-донора движка.

Экран, на который вы будете смотреть (все же это необходимо для того, чтобы хоть как-то продвинуться к победе), разделен на четыре, а если быть точнее, на пять частей (пятая является панелью управления, которая является незаменимым другом и помощником в игре). Эти окошки позволяют вам одновременно работать, соответственно, сразу четырьмя боками. Поэтому в **Hired Guns** будет просто необходимо проявить свой талант руководить такими отрядами (очень жаль, если у вас нет реального опыта управления подобными войсками, будет тяжело), и так как некоторые задания могут выполнить только определенные бойцы, придется тщательно планировать ход каждой миссии. Например, некий персонаж по имени Осведжер может очень неплохо переносить всевозможный ущерб, который пытаются нанести его богатырскому здоровью в меру агрессивные враги. А Рориен имеет уникальную возможность видеть в темноте, что является чрезвычайно полезной способностью, особенно на темных уровнях. В вашей команде будет еще одна весьма любопытная личность по имени Мирзал (как заявляют разработчики, к республике Мари Эл она ни коим

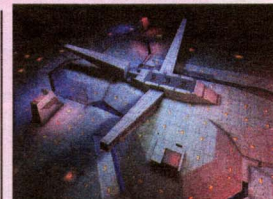


образом не относится). Это существо женского пола может легко и непринужденно со страшным криком самурая вломиться в компьютерную сеть, которой опутан буквально каждый сантиметр, что перенесет вас в киберпространство, позволив вдоволь поиздеваться над несчастными вирусами и просто отдохнуть в непринужденной обстановке. Ну, а командир отряда Киришер владеет навыками народного целительства (правда, вовсе не такого, о каком вы подумали), что дает ему возможность зализывать свои раны, а если случится чудо и у него будет хорошее настроение, то и для других бойцов он может стать таким доктором Айболитом. Кстати, интересно и то, что в случае гибели кого-нибудь из вашей команды, погибший может быть вновь восстановлен в рядах вашего славного коллектива путем воскрешения в пробирке сверхсекретной лаборатории по клонированию тараканов (наши герои имеют куда несаконноированный доступ, чем во все и пользуются). Единственная проблема заключается в том, что, выйдя оттуда, у бойца начисто отсутствует какой-либо опыт, так что он очень скоро может вновь совершить увлекательное путешествие по пробиркам этого заведения.

Для того чтобы осуществить четкое и чуткое руководство всеми подчиненным, вам ужасно пригодится панель управления, при помощи которой можно переключаться между бойцами. Она также весьма поможет отдавать им (совершенно безвозмездно, т.е. даром) всевозможные команды, которые, как самое интересное, можно объединять в макросы и, при необходимости, запускать в различных ситуациях, вызывая тем самым строго определенный набор действий.

Среди возможностей бойцов стоит назвать талант вести за собой товарищей или, наоборот, играть роль ведомого. Как не отметить способность, скажем, замаскироваться под одиноко стоящий фикус с клевоными листьями цвета носа Леда Мороза? А по совместительству, выполнять роль снайпера, который мучается извечной проблемой: «Что-то хочется, а кого — не знаю...» Также вы можете отправить подчиненного, который не почистил перед сном зубы (конечно, не свои, а вашей любимой мумии), на патрулирование какого-нибудь важного участка границы (для пресечения контрабанды спирта), или сделать так, чтобы несколь-

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D-action
ИЗДАТЕЛЬ:	Psynosis
РАЗРАБОТЧИК:	Devil's Thumb Entertainment
ОНЛАЙН:	www.psynosis.com
ВЫХОД:	конец 1998



ко бойцов прикрывали шквальным огнем третьего, пока он бежит за пивом.

Некоторое внимание стоит уделить и врагам, с которыми предстоит встретиться в **Hired Guns**. В общем-то, ничего особенного: это всевозможные монстры-мутанты, роботы и банальные люди. Правда, есть в этом моменте одна изюминка, которая может порадовать до самой глубины души (конечно, если она не слишком глубокая) любого воюка: вам обязательно попадется на пути Ребенок с Гранатой, этокое суицидальное существо, стремящееся прекратить свой короткий век, но исключительно вместе с вами. Стоит отметить, что это, возможно, первая игра, где вашими жертвами станут толпы детей. Уже представляю растопленные оскальки гуманистов-пацифистов, нежно поглаживающих свое оружие в ожидании появления из-за угла какого-нибудь юного создания, дабы точным выстрелом из гранатомета в голову прервать противный стук его сердечной мышцы. Однако сами мы осуждаем столь неведомые нам фантазии, в чем и спешим всенародно, то есть как на духу, признаться.

Оружия в игре, кстати, будет много. Вам удастся испытать запас прочности пил с бензиновым моторчиком, пострелять из замечательных пистолетов Киришера, поупражняться в метании гранат и, вообще, заняться массой интересных упражнений и всевозможными орудиями убийств.

Белю окинув взглядом (или тщательно прочитав 17 раз и выучив наизусть) написанное выше, можно сделать предварительный вывод. **Hired Guns**, при всем том, что будет представлять собой мэйнстрим-игру в жанре 3D-action, не лишена ряда интересных моментов, которые, не исключено, привлекут к ней внимание. Хотя полной, то есть окончательной, уверенности в этом почему-то нет.

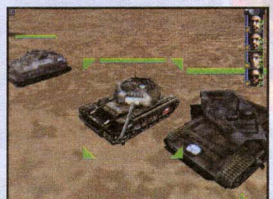
СИ

# Steel Rebellion

**Юрий ПОМОРЦЕВ и Сергей ДРЕГАЛИН**  
dreg@gameland.ru

Норвежская команда разработчиков FunCom решила поднять небольшое восстание. Скромный такой бунт, который ни при каких обстоятельствах не перерастет в революцию, но крохушки оппонентам попортит. Операция получила кодовое название «**Steel Rebellion**».

Если давать самую общую характеристику, то **Steel Rebellion** можно назвать близким родственником Uprising, сделав при этом две существенные оговорки. Во-первых, в **Steel Rebellion** полностью исключены добычка и менеджмент ресурсов, а, следовательно, невозможно и создание юнитов. Во-вторых, под вашим началом не может оказаться одновременно более десятка единиц боевой техники.



Эти два коротких, но архиважных замечания перечеркивая жирной чертой классическую концепцию большинства стратегических игр. **Steel Rebellion** предполагает интенсивные военные действия при тотальном дефиците боевых средств. Никаких конвейеров, постоянно обновляющих и пополняющих парк юнитов, никаких груд копошащегося металла, получившего прозаическое название «стенка на стенку»... Максимум десять боевых машин — и вперед, на погони врага.

Силы будут неравными, и, как не трудно догадаться, преимущество будет на стороне противника. Такое неравенство диктуется сюжетной линией игры. Вам выпадает сомнительная честь возглавить восстание шапки сорвиголов против злитых военных подразделений.

Игра поделена на отдельные миссии, что никак не выбивается за рамки привычных RTS. А вот то, что в каждой миссии помимо главного задания есть еще пара дополнительных — уже гораздо любопытнее. Выполнение основного задания является скорее формальностью, нежели реальным продвижением вперед, так как за него дается весьма скромное вознаграждение. А вот хорошо подзаработать мож-



но, только выполняя опциональные дополнительные задания. Но, как говорится, уже на свой страх и риск.

Здесь внимательный читатель может уличить нас в лукавстве — вроде бы говорили, что ресурсов нет, а потом пишите про денежные вознаграждения... Правильно, один ресурс в виде звонких монет в игре все же присутствует, но он используется только между миссиями. На полученные в ходе сражений деньги можно вызвать подкрепление или подкупить новые юзлы и вооружение для техники (проще говоря, произвести upgrade). Вот и получается, что разве при выполнении каждого задания существенно облегчит жизнь в дальнейших миссиях.

Подобравшись к боевой технике. Вы будете командовать только боевыми машинами, например, джипами, танками или броневиками, хотя будет исключительно у противника. Как и в Uprising, вы можете не только смотреть на поле брани с высоты птичьего полета, но и заглянуть в кабину любого из юнитов.

Обнаружить технику противника можно будет по звуку работающего мотора. Очевидно, что рев мощного двигателя танка распространяется намного дальше, чем тихое урчание военного джипа. Детекцией распространения звуковых волн будет заниматься специальная система, названная «noise detection system».

Последний штрих к портрету юнитов. Боевые единицы, по мере ведения боевых действий, будут накапливать опыт и постепенно приближаться к рангу ветеранов. А это значит, что возможен перенос юнитов из одной миссии в другую.

Все команды о перемещении и атаке отдаются согласно системе point-and-click. Более специфические или комплексные задания осуществляются посредством специального меню. Например, щелкнув на объекте противника, вы можете не только просто напасть на

# Steel Rebellion | PC

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D real-time strategy
ИЗДАТЕЛЬ:	Не анонсирован
РАЗРАБОТЧИК:	FunCom
ОНЛАЙН:	www.steelreb.com
ВЫХОД:	весна 1999

него, но и приказать своим союзникам атаковать эту цель, следовать за объектом или нанести более мощный удар из специального орудия. Кроме этого, во время марш-броска юнитам можно назначить один из режимов перемещения: от скоростного, но легко обнаруживаемого, до скрытного, но практически незаметного.

Релиз **Steel Rebellion** будет содержать 24 миссии, 25-30 видов боевой техники, несколько типов территорий и ландшафтов, всевозможные погодные казусы. Заявлен multiplayer на 8 игроков. Сейчас игра находится на стадии альфа-версии и окончательно будет доведена до ума к весне 1999 года.

СИ



# Oni

**Юрий ПОМОРЦЕВ и Сергей ДРЕГАЛИН**  
dreg@gameland.ru

**Н**о почему именно Oni? Почему после создания Myth: The Fallen Lords ребята из Bungie решили переквалифицироваться из стратегов да в экшенисты? Ответа нет, но факт остается фактом, и нам придется с ним мириться.

Проект Oni был навеян японскими мультипликационными лентами (разработчики называют, в частности, Ghost in the Shell, Fists of Fury) и аниме. Неудивительно поэтому, что главная героиня — девушка по имени

Коноко (Konoko) — в совершенстве владеет искусством ниндзюцу.

В игре сделан упор на поединки с использованием боевых искусств, огромное преимущество которых заключается в полной самодостаточности. Боеприпасы, знаете ли, к ним не нужны... Конечно, такой подход стар, как и сам жанр, ведь еще старина Дюк Ньюкем очаровательно махал в воздухе ножкой, иногда даже ласково касаясь носком ботинка милых мордашек врагов. Но на деле такой вариант

борьбы с противниками являлся просто самоубийственным. Единственное его оригинальное применение — deathmatch на уровне без какого-либо оружия. Только ноги. И только для эстетов. В Oni боевые искусства, во-первых, будут намного разнообразнее, во-вторых, станут реальной альтернативой огнестрельному и другому оружию. Длинный прыжок в воздухе или подсечка помогут избежать выстрелов противника и серьезно ранить его.

Про интерактивность уровней и заодно про динамику действия хорошо говорят слова разоткровенничавшихся разработчиков: «...прыгайте через ограду, вырубайте свет, бросайте гранату и бросайтесь через зеркальное стекло, на доли секунды опережая ударную волну взрыва». Звучит!

Не одними подвалами и катакомбами будет жива игра. В мире Oni полно открытых территорий, заселенных самыми разными созданиями. В основном, разумеется, это будут люди, но чем черт не шутит? Важно заметить, что среди населения будут присутствовать и NPC, благосклонно настроенные по отношению к вашей персоне.

О техническом воплощении Oni пока

**ПЛАТФОРМА:** PC, Mac  
**ЖАНР:** 3D action  
**ИЗДАТЕЛЬ:** Bungie  
**РАЗРАБОТЧИК:** Bungie  
**ОНЛАЙН:** www.bungie.com  
**ВЫХОД:** вторая половина 1999



говорят только скриншоты, которые до поры до времени мы оставим без комментариев. Разработчики отказались от лицензирования существующих графических engine, а занимают изобретением своего собственного. В добрый путь — опыта работы с трехмерной графикой у Bungie достаточно.

На этом наша информации исчерпываются. Мы бы с удовольствием поде-

лились и другими фактами, но их попросту нет. Тем не менее, к теме Oni мы еще обязательно вернемся, так как после выхода Half-Life и SiN жанр 3D action обрел второе дыхание. Кто знает, быть может привнесение восточного колорита и боевых искусств откроет ему третье?..

**СИ**



**PC** | Rally Championship

# Rally Championship

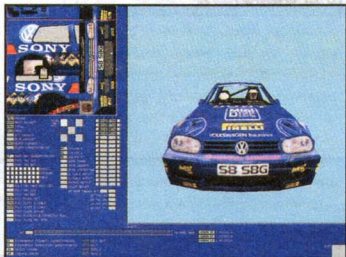
**Юрий ПОМОРЦЕВ и Сергей ДРЕГАЛИН**  
dreg@gameland.ru

**Е**uropress sniskal nemaluyu izvestnost' za schet svoey seriyi igr «Rally». Vsego v seriyi chetyre igrы, obshiy tirazh kotorykh perevalil millionnuyu otmetku. Kompaniya tesno sotrudnichest с organizatorami ezhegoдnykh sorovnovaniy **Rally Championship**, vypuskaya na raznykh platformakh pervoklassnyye gonochnyye simulyatory.

Novyy proyekt Europress, kotoryy lakonichno nazyvayetsya **Rally Championship 99**, byl nazvan zhurnalom PC Games «naibolee obeshchayushchey gonkoy sleduyushchego goda». Mozh-

no bylo by schitat' eto obychnyym reklamnym tryukom, esli by ne skrinshoty, kotorye dady povod dlya podobnykh otzyvov.

V rabote nad proyektom zadeystvovany menedzher kompanii Mobil 1 British Rally Championship Dzhon Хортон (John Horton) и прошлогodnyy pobeditel' sorovnovaniy — gonщик с dvadcatiletним stazhem Мартин Роу (Martin Rowe). Vmeste с nimi prорабатыvayetsya fizicheskaya model' dvizhka,



шлифуются алгоритмы поведения автомобиля при столкновениях, заносах, движении юзом.

Все 36 трасс общей протяженностью в 400 миль полностью повторяют реальные прототипы и представляют собой фотореалистичные модели. «Фотореалистичные» в данном случае означает высочайшее качество визуализации и обчета, за которое придется платить очень высокими аппаратными требованиями. Крайне желательна машина с



процессором, работающим на тактовых частотах не ниже 300MHz, 64Mb RAM, 12Mb(!) видеоскорител. Но такие запросы вполне законны — новая планка качества вывода графики (всем существующим и многим анонсированным играм далеко до **Rally Championship 99**), соответствующие требования к конфигурации.

Зявлены три варианта игры (чемпионат, аркадные соревнования, заезд на время), поддержка восьми игроков в многопользовательской игре (до четырех на одном компью-

**ПЛАТФОРМА:** PC  
**ЖАНР:** гоночный симулятор  
**ИЗДАТЕЛЬ:** Europress  
**РАЗРАБОТЧИК:** Europress  
**ОНЛАЙН:** www.europress.co.uk  
**ВЫХОД:** весна 1999



тере), возможность использования джойстиков с отдачей и эффективное использование расширенных команд процессоров серии K6 3DNow! Релиз должен появиться весной 1999 года.

**СИ**

# MEDIEVIL



SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT



Оригинальный ЧЕРНЫЙ диск за \$15!

# Chocobo Racing

**Дмитрий ПОЛЮХОВ**  
predator@gameland.ru

На приставке от компании-конкурента SONY есть одна такая очень хорошо продаваемая игрушка, а называется она Mario Kart. Смысл ее на удивление прост: вы выбираете своего персонажа и принимаете участие в гонке против других 7 оппонентов, параллельно используя разное оружие и бонусы для предотвращения попыток противника вас обогнать. Очень веселая игра, где присутствуют как одиночные заезды, так и битвы с партнерами.

Square хочет попытать счастья на этой ниве и выпускает свой вариант Mario Kart — Chocobo Racing. Все знакомые

с миром Final Fantasy, конечно, помнят этих веселых быстро бегающих желтых птичек ростом с человека — местных эквивалент лошади, — в Final Fantasy VII



уже доводилось участвовать в заездах на этих удивительных существах.

Теперь же мы получим полноценные скачки верхом на незабвенных Чокобо. Семь различных трасс (среди них поля, замки и другие красоты) и восемь персонажей обещают нам в полной версии, а также несколько режимов игры, в первую очередь — гонка против друга.

Будет присутствовать и сюжет, в отличие от Mario Kart. Пока можно сказать, что графический движок довольно быстрый — примерно 30 кадров в секунду, приятные спецэффекты и другие ставшие уже обычными изыски. Каждый персонаж обладает своим особым оружием и секретными приемами, которые можно будет выбрать из списка перед гонкой.

Square заявило игру в Японии в 1999 году, но пока неизвестно, планируется ли выпуск в Европе и США.



**ПЛАТФОРМА:** PlayStation  
**ЖАНР:** гонка  
**ИЗДАТЕЛЬ:** Square  
**РАЗРАБОТЧИК:** Square  
**ОНЛАЙН:** www.square.co.jp  
**ВЫХОД:** Весна 1999

**DC, PC** | Sega Rally 2

# Sega Rally 2

**Борис РОМАНОВ**  
borisr@gameland.ru

Итак, перевод на Dreamcast (и PC) замечательной игры Sega Rally 2, одной из лучших гонок для игровых автоматов за всю историю, уже практически завершен. И нам, наконец-то, представилась возможность взглянуть на ее последнюю версию, о которой здесь и пойдет речь. Так что же в ней изменилось с момента ее анонса на Токийской выставке игрушек, после которого у нас возникли огромные сомнения по поводу ее будущего? К счастью, очень и очень многое.

Начнем с самого главного, то есть с графики, по поводу качества которой у нас и возникли сомнения после ее первого показа. Если даже просто сравнить ее первые скриншоты, которые до сих пор можно найти на японском сервере Sega (и которые мы по определенным при-



метен лишь тем, кто очень хорошо знаком с ее версией для игровых автоматов. Речь здесь идет о тумане, который в Sega Rally 2 для Dreamcast на данный момент скрывает проблемы со своевременным построением на заднем плане изображения на тех четырех трассах, которые были взяты в эту игру из ее версии для игровых автоматов. Но тут уж ничего не поделаешь. Все дело в том,

водительность в три миллиона треугольников в секунду, при этом заставляя ее делать несвойственные ей вещи. Не стоит и объяснять, что от игр первого поколения таких результатов могут добиться лишь гении программирования, которые, к сожалению (или к счастью) сегодня уже работают над своими следующими проектами. Переводами же их «старых» игр обычно занимаются молодые и никому не известные программисты, которые только впоследствии становятся настоящими корифеями. Кстати говоря, именно так и начинали свою головокружительную карьеру очень многие популярные сегодня личности. В частности, первым проектом Yuji Naka, впоследствии прославившегося своим Соником, был перевод на приставки стрелялки Afterburner. Но это уже к теме не относится, так что давайте снова вернемся к Sega Rally 2 для Dreamcast.

К нашему глубокому удовлетворению, компания Sega чуть ли ни впервые в своей практике соизволила не просто ту-по перевести свое великолепное произведение на домашнюю платформу, но и добавить в него достаточно новых режимов, чтобы мы уже могли без угрызений совести называть его новой версией игры, а не просто очередным набившим

оскомину портом (камешек в огород третьего Fighter'a). Так, наряду с четырьмя оригинальными трассами, в эту версию игры войдут еще шесть. Здесь Sega, правда, схитрила и засунула в данную игру все четыре трассы из первой Sega Rally. Однако наряду с ними, специально для Dreamcast, она все-таки разработала целых два эксклюзивных уровня, которые, надеюсь, станут отличным дополнением к классическим восьми. Таким образом, в этой версии игры вам станут доступны две трассы в пустыне, две трассы в горах, две трассы в городе, а также две снежные и две «грязные» трассы. Набор, прямо скажем, не самый худший, особенно если вспомнить, что за качеством и разнообразием большинства из них уже сегодня можно не беспокоиться.

Кроме новых трасс, Sega также добавит в свою вторую Rally и новые лицензированные у производителей машины, общее количество которых, вроде бы, превысит отметку в 10 штук. Это, конечно, не 150 машин Gran Turismo, однако, в раллийных гонках больше машин и не уместно. Кроме всего прочего, каждую из моделей можно будет в любое время усовершенствовать, чтобы она как можно лучше подходила для той или иной трассы.



чинам так и не решились опубликовать), с теми, которые вы видите перед своими глазами сегодня, то можно сделать логичный вывод, что за последние три месяца эта игра практически полностью переродилась в действительно достойный продукт, в который будет интересно не только поиграть, но и на который можно будет с радостью просто посмотреть. Используемые в ней текстуры, наконец-то, вплотную стали походить на своих прототипов с игровых автоматов; используемые в ней модели и трассы, наконец-то, обогатились многочисленными деталями. Да и вообще, из версии Sega Rally 2 для Dreamcast, наконец-то, исчез тот, если так можно выразиться, пишущий вид, за который мы все ее сперва невзлюбили. Тем не менее, за месяц до выхода этой игры в свет в ее графике все еще остался один небольшой пробел, который, правда, станет за-

что данная игра первоначально разрабатывалась на платформу, стабильно выдающую на экран полтора миллиона прямоугольников в секунду при использовании всех ее встроенных спецэффектов (Аркадная Model 3, в отличие от Dreamcast работает с полигонами прямоугольной формы, а не с треугольниками). А это означает, что для точного ее перевода на Dreamcast программистам пришлось бы уже сегодня выжимать из этой приставки произ-



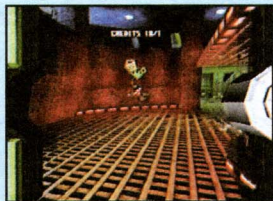
Но на этом усовершенствование своей Sega Rally 2 компания не закончила. Обзаведясь мощнейшей приставкой, Sega решила в этой игре для пользы дела поиграть с ее богатыми аппаратными возможностями. Для этого она придумала включить в свою игру новый режим чемпионата, реализация которого ранее была практически невозможна. Так вот, этот чемпионат будет проходить как бы в течение 10 лет и будет включать в себя 40 различных этапов. За его основу, естественно, был взят классический режим чемпионата, успешно примененный еще в первой Sega Rally. Итак, каждый год в этом чемпионате проводится четыре гонки, по одной в каждое время года. И, в соответствии с этими временными условиями, каждая из трасс принимает немного иной вид. Кроме того, из года в год будут меняться не только погодные условия (дождь, снег и т.д.), но и время суток, в которое происходит тот или иной этап. В результате всего этого данная игра не только обогатилась отличным новым режимом, но и получила возможность продемонстрировать покупателям хотя бы часть мощностей Dreamcast'a.

Но на самом деле, как и в случае с Virtua Fighter 3, говорить о Sega Rally 2, как просто о технической демке DC, в общем-то, не стоит. Ведь все великолепие этой игры складывается совсем не из ее графики, а из комбинации отличной «аркадно-симуляторной» физической модели, передающей все основные моменты раллийных гонок, с великолепно построенными и разнообразными трассами, подталкивающими игрока на овладение различными навыками вождения. Графика же в этой игре является лишь заключительным элементом, помогающим игрокам полностью погрузиться в мир игры. Одним словом, Sega Rally 2 для DC сегодня заслуженно занимает почетное место в списке самых ожидаемых нами игр на любую из платформ. Так что будем надеяться, что Sega в этот раз не обманет наших ожиданий.

**ПЛАТФОРМА:** Dreamcast, PC  
**ЖАНР:** гонка  
**ИЗДАТЕЛЬ:** Sega  
**РАЗРАБОТЧИК:** Sega AM Annex  
**ОНЛАЙН:** www.segarally.com  
**ВЫХОД:** 13 января 1999

# War: Final Assault

Дмитрий ПОЛОХОВ  
predator@gameland.ru



Е сли послушать злых игроков-посошников, то круче Quake только Starcraft (или наоборот). Разобраться, так все сводится к возможности сражаться против живых врагов, тех, которые еще не так давно были вашими друзьями, близкими и т.д. Приставочный ответ Чемберлену — Golden Eye и Turok2. Главный deathmatch успешно помогает им избежать накопления слишком толстого слоя пыли на полках многочисленных обладателей Nintendo64. Midway это обидно — как это, ее дорогой WarGods и Cruis'n'USA служат в качестве подставки для любимого фикуса!

Компания готовит к выпуску свой 3D action — War: Final Assault. Игра изначально планируется для баталей с живым противником, а также для предотвращения скопления слишком большого слоя пыли на полках магазинов, где стоит продукция этого разработчика. Среда обитания — игровой автомат на базе Voodoo II и Nintendo64.

Сюжетная часть этого «чуда» будет особенно любопытна российским поклонникам такого рода игр. Американцы недавно узнали из сообщений в мировой прессе, что в Российской Федерации начался жесточайший экономический кризис. Свободная Республика Иркутск (это, по замыслу, такая маленькая нация в сибирских горах!!!) НЕЗАМЕТНО объявила свою независимость. Во главе — «великий» генерал Юрий Алёнов, обладающий молчаливой харизмой и кармой (962 Protector of the Wastes), который под лозунгом «Прцветание через силу» обе-

вентивный ядерный удар. «Экономические реформы не пройдут по методу Алёнова, не пройдут!» — был лозунг думского большинства. Но и это не удалось, ибо неизвестный электромагнитный луч уничтожил ракету (чью боеголовку уже давно до этого продали Ирку). Ситуация становилась безнадежной.

Правительство Российской Федерации, сэкономив на зарплате рабочим/врачам/учителям Иркутской области, формирует команду отчаянных головорезов, в которой вам предстоит принять участие. Ваше задание — выяснить, откуда мятежный генерал Алёнов получает технологии, и уничтожить его. Комментарий по поводу сценария оставляйте на нашем форуме.

На выбор предлагают одного из четырех героев. Сержант Gunn. С позором выгнан из армии за суицидальные наклонности. В прошлом отличный морской пехотинец, теперь он выполняет самые грязные задания во всех уголках мира — чистит туалеты, выгуливает собак и выносит чужой мусор. Обожает коллекционировать головы врагов, самые любимые носит на поясе.



США послали на задание своего лучшего агента. Hawk — единственный чернокожий член команды, способный разобрататься с вражеской техникой «на месте», а также управлять любым транспортным средством. Единственную сложность представляет продукция ЗАЗ — по непонятным причинам отказывается ездить в самый неподходящий момент.

Jaune Dough по кличке Blondie. Практически ничего не известно об этом наемном убийце. Говорят, что она выросла в Австралии и путешествует по миру, копируя золото на одной ей ведомые нужды. Блонди — специалист по рукопашному бою и стирке без отбеливателя.

Командир подразделения Жуков. Этот реликт холодной войны в результате бесцеловечных экспериментов стал наполовину киборгом. Он хочет помочь стране, а также отомстить своему бывшему начальнику — генералу Алёнову, т.к. именно он приказал Жукову участвовать в эксперименте (из-за которого он теперь имеет кибернетические добавки в организме). Дополнительные «товарищи» могут появиться в версии для Nintendo64.



ПЛАТФОРМА: Arcade, N64  
ЖАНР: 3d action  
ИЗДАТЕЛЬ: Midway  
РАЗРАБОТЧИК: Atari  
ОНЛАЙН: www.midway.com  
ВЫХОД: 1999



Каждый персонаж имеет свои атрибуты и оружие. «Став» одним из героев, вы можете выбрать режим игры — это deathmatch или битва с компьютером, последнее можно громить вчетверном одновременно. Но упор делается именно на deathmatch. 14 арен в разных уголках Республики ждут кровопролития. В обоих режимах по уровням разбросаны бонусы — это и дополнительное время, и патроны, и аптечки, и, конечно, новые виды оружия — всего 12 видов, начиная с огнемета и заканчивая гранатометом. Главное отличие от остальных похожих игр — вам дозволено носить только ОДНО оружие, надоело — отложите в сторону, прежде чем браться за новое.

Про графическую сторону пока сказать что-то трудно, но известно, что Midway создает свой «конкурентно-способный» движок, а также обещает добиться быстрого deathmatch на Nintendo64. Если проигнорировать сюжетную линию, то можно сказать, что нас, возможно, ждет хит. Я же хочу поаплодировать изобретательным американским сценаристам, спасибо за счастливое будущее, ТОВАРИЩИ!

СИ

## Gauntlet Legends | N64, PS

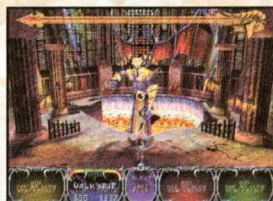
# Gauntlet Legends

Дмитрий ПОЛОХОВ  
predator@gameland.ru

« Давайте войдем в одну реку дважды! » — вот, кажется, новый девиз у разработчиков игр. Для успешного воплощения в жизнь есть все предпосылки: берется старая игра, не моложе 10 лет от роду, создано новое визуальное/музыкальное сопровождение, добавляются к известному имени что-нибудь типа 3D или Legends — пожалуйста, дорогие игроки, вкус тот же, а вот исполнение современное. Вспомните Asteroids3D, Pitfall и ряд других — о них мы вам рассказывали. Теперь поговорим о Gauntlet — детище компании Atari. Место первоначального обитания — игровой автомат, возраст более 10 лет, хитовость — 100%, количество продолжений — 4. Уникальность же заключалась в возможности игры вчетвером — выбрав различных героев, несколько человек одновременно могли участвовать

в боине с монстрами. Продолжение — Gauntlet 2 появилось в 1986, а затем в разных вариациях обе части были перенесены на приставки, последняя инкарнация для Sega MegaDrive называлась почему-то Gauntlet 4 (номера 3 никогда не было). Лично мое знакомство с этой игрой произошло очень давно на Commodore64. Теперь же, похоже, придется играть снова, но уже на Nintendo64 или PS, так как Atari Games планирует выпустить Gauntlet Legends — трехмерное воплощение серии. Этот игровой автомат базируется на технологии Voodoo «Vegas», что, в свою очередь, предполагает отменную современную графику и полигональные трехмерные миры. Также обещают новые заклинания, персонажи, загадки, лабиринты, бонусы, боссов и «сюжет». В конце следующего года игру должны перевести на Nintendo64.

На выбор, как и в предыдущих частях, предлагают 4 персонажа. Это Воин, Валькирия, Маг и Лучник. Эльфа, самого популярного среди всех героя, разработчики почему-то решили заменить представителем рода человеческого — и хотя эта девушка-лучник может все, что умела ее предшественница (Эльф), отсутствие треугольных ушек лишает ее должного



шарма. Также будут и секретные герои, например, минотавр.

А в чем же, собственно говоря, опять дело-то? В один прекрасный день на мирную и спокойную страну Атарию (Атариленд лучше звучит) напал злобный демон. Добрый волшебник обратился к нашим четверым персонажам за помощью: «Дорогие мои, дескать, избавьте нас от этого чудища, замочите-затопчите гадишку и т.п.»! И сделать бы готовы, да только надо где-то найти 13 магических рунных камней, а для этого надо облизать целых 4 королевства — леса, горы, замки и пустыни. К тому же так случилось, что на территориях этих проживает большая популяция монстров, под чутким руководством своих огромных мутантов-боссов (Дракон Большой Ожог, Паучино Паук и другие), промышленяющих разными незаконными делишками — всех по-

бывать придется бедным героям. Хотя, если бы не демон, то никто бы и не стал на них жаловаться, но раз уж подвернулись под горячую руку...

Теперь поговорим непосредственно о виде и методах достижения поставленной задачи. В игровом процессе нововведений нет. Как и во всех остальных частях серии — вид сверху, вы — маленький, едва заметный человечек (или еще кто), который отчаянно пытается отбиться от несметных (их, и правда, ОЧЕНЬ много) орд врагов в бесконечных лабиринтах с помощью различного оружия и заклинаний, но зато наблюдать теперь вы все это будете в роскошной трехмерной графике. В своих странствиях предстоит находить пищу, сокровища и другие бонусы «обычного» и магического свойства. Особо можно отметить следующие: стрельба в трех и пяти направлениях, оставка времени, рентгеновое зрение (надо бы их к нам в больницы — сэкономили бы на дорогостоящем иностранном оборудовании), левитация, «анти-смерть», огненно-ледяная отрыжка и другие.

Разработчики, естественно, оставили и режим игры вчетвером — главный козырь всей серии. Итак, вы и три ваших со-

товарища могут одновременно сразиться со злом на ОДНОМ (без деления на части) экране. Все веселее.

И хотя игра будет еще очень долго доделываться, разработчики уже заявили, что Gauntlet Legends для Nintendo64 планируется несколько отличным от версии для игрового автомата. Упор делается на быстрый геймплей. Автомат базируется на чипсете Voodoo, а Nintendo64 в полной мере не может выводить такую графику на достаточной скорости (в жарких битвах Gauntlet скорость важнее всего!), а также надо помнить, что врагов очень много, а из-за этого также страдает frame rate. Решение проблемы — меньшее количество полигонов, а, впрочем, посмотрим, ведь игра обещает в конце 99 года, а до него еще дожить надо. Берегитесь, злобные монстры!

СИ



# The War of the Worlds

Дмитрий ЭСТРИН  
estrin@gameland.ru

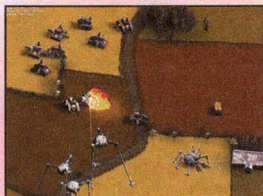
**Н**едосток real-time стратегий сейчас ощущается особенно хорошо. Вспоминается веселое время, когда они выходили пачками чуть ли не каждый день, причем, практически ничем друг от друга не отличались, за что им сильно доставалось от критиков... Сейчас если что и выходит, так только исключительно оригинальное, в роде Populous III. Со времен StarCraft не вышло ни одной real-time стратегии (если не считать, конечно, Dune 2000), игровые принципы которой не выходили бы за привычные рамки. Судя по всему, разработчики ищут новые творческие идеи, прекрасно сознавая, что дальше эксплуатировать тему древней концепции

просто невозможно. Особенно после StarCraft. Поэтому в ближайшем будущем ожидается выход абсолютно новых RTS, пусть и не в таком количестве, как год назад, но все же... **The War of the Worlds** — одна из первых таких игр.

Собственно говоря, ничего подобного не ожидалось. В общем-то, было известно, что **The War of the Worlds** окажется довольно оригинальной игрой на несколько неожиданный тематику, но в итоге нам досталось нечто совершенно новое, практически по всем параметрам. Разработчики игры постарались максимально абстрагироваться от традиционного gameplay, характерного, в целом, для всех real-time стратегий. И им это удалось.

Rage Software в **The War of the Worlds** безжалостно разрушила все, что было обычно для других игр популярного жанра. Сюжет, система сценария, сам игровой процесс — все изменено настолько, что с самого начала буквально не знаешь, что делать. И так до конца. В этом, безусловно, есть своя прелесть.

Решив воспользоваться сюжетом знаменитого фантастического романа Герберта Уэллса «Война Миров», разработчики тем самым поставили себя в довольно сложное положение. До сих пор весь игровой мир знал только две темы, которые активно использовались в страте-



гиях в реальном времени. Первая — это фантастическое будущее со всеми полагающимися футуристическими атрибутами. Вторая — средневековая сказка в фэнтезийном мире. Если разработчики когда-то и пытались затронуть историческую тему, то только в порядке исключения. Разработчики из Rage Software избрали принципиально иной путь. Да, человечество сталкивается с инопланетной цивилизацией. Но не в далеком будущем, а в полном соответствии с сюжетной канвой романа Уэллса, в прошлом, в конце XIX — начале XX века. Однако, поскольку играть в **The War of the Worlds** можно за две стороны, следует отметить, что марсиане представлены в более привычном футуристическом стиле. Так что в данном случае земляне с архаичными технологиями представляют значительно больший интерес для игрока, жаждущего новаций.

Кстати говоря, наверное, самое сложное в **The War of the Worlds** было обеспечить необходимый игровой баланс между двумя столь непохожими сторонами. Если марсиане обладают серьезной мощью, но не могут использовать ее полностью в непривычных условиях, то земляне, напротив, необычайно слабы, хотя и намного более многочисленны и быстры в развитии. Между тем играть поначалу одинаково сложно и за тех, и за других, и определить, кто силь-



нее, просто невозможно. Почему? Да потому что непонятны правила, неизвестны принципы, которые, как уже говорилось, в **The War of the Worlds** сильно отличаются от привычных.

Начать все равно придется с сюжета, поскольку без него все игровые особенности просто-напросто теряют смысл. Как вы помните, цивилизация марсиан сталкивается с серьезной проблемой — планета гибнет, жить негде. Соответственно, они решают начать колонизацию многострадальной Земли, уничтожив все человечество разом. Таким образом, человеческая цивилизация также сталкивается с не менее серьезной проблемой после того, как в Англии совершают высадку первые военные силы марсиан. В принципе, все это рассказывается во вступительных мультиках, сделанных, как ни странно, довольно много. Из них же вы, кстати, можете узнать и подоплеку событий для каждой стороны.

Сколько всего миссий в **The War of the Worlds**? Две штуки. За землян и марсиан. Это — результат нелинейного игрового процесса, самого необычного нововведения разработчиков, который в списке features неизменно занимает одно из первых мест. Действительно, игрок волен сам генерировать каждую из миссий, принимая какие-либо стратегические решения. При полном отсутствии каких-либо настроек, позволяющих обозначить сложность, **The War of the Worlds** оказывается весьма длинной игрой. Удивительно, но разработчики смогли добиться такого баланса, что даже в самом конце, когда наше преимущество очевидно, случайность может оказаться выше объективных обстоятельств. Все это кажется тем более удивительным, что ничего похожего до сих пор просто не было создано. Можно, конечно, прочертить аналогии с такими древними играми, как Centurion или, скажем, Defender of the Crown, но **The War of the Worlds** настоль-

ко сложен, что было бы неправильно сравнивать его таким образом.

С чего начинается сама игра? А начинается она с карты Великобритании, разделенной на несколько секторов. Не пугайтесь, но большую часть игрового времени вам придется провести именно за ней, поскольку все самые важные операции осуществляются на глобальном стратегическом уровне. Лишь строительство зданий и непосредственное управление юнитами выполняется на другом, более обычном для RTS тактическом уровне. Но обо всем об этом стоит рассказать поподробнее.

Начнем со стратегической карты Великобритании. Для того чтобы можно было бы более детально анализировать события, разработчики ввели три режима, при которых освещаются три разных аспекта развития секторов. В первом режиме игрок может узнать, какие юниты находятся в данный момент в секторе и чем они занимаются. Здесь же осуществляется передвижение юнитов между областями карты. Второй режим предназначен для получения информации обо всем, что связано со строительством — какие постройки уже существуют в данном секторе, а какие только строятся. Третий позволяет узнать о добыче ресурсов. Какие приказы вы можете отдавать на глобальном уровне? Во-первых, как я уже говорил, по передвижению юнитов между секторами. Во-вторых, здесь же вы можете отдавать распоряжения относительно производства этих самых юнитов. В-третьих, в режиме карты игрок выбирает новые технологии, которые следует открывать. О том, какие юниты производятся и перемещаются, о том, какую роль играет открытие новых технологий в игровом процессе, а также, зачем нужны ресурсы, я расскажу позже, а сейчас перейдем к описанию тактического режима, который, как уже говорилось, более удобен для стратегии в реальном времени.



## ДОСТОИНСТВА

Все, начиная от игрового процесса и заканчивая атмосферой, крайне необычно. Очень логичная сценарийная система.

## НЕДОСТАТКИ

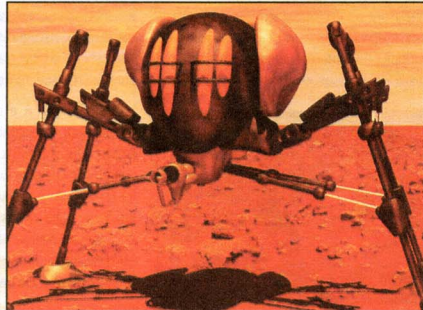
Отсутствие интерактивной помощи, ничем не выдающийся графический движок, недоработки в игровых правилах.

## РЕЗЮМЕ

Можно рекомендовать всем, кто ожидает развития в жанре RTS.

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

# 8.0







Очень похоже на Total Annihilation. Трекмерная территория, полигонные юниты. Только в этом режиме вы можете строить здания. Собственно говоря, увидеть, КАК они строятся, здесь практически невозможно. Игрок лишь выбирает месторасположение каждого строящегося здания, и все. В тактическом режиме осуществляется непосредственное управление юнитами. Вы можете отдавать им вполне конкретные указания относительно перемещения или, скажем, атаки врага. В этом смысле **The War of the Worlds** не слишком далеко ушел от своих собратьев по жанру. В принципе, вы можете в любой момент переключиться в тактический режим, однако, когда враг нападает на занятый вами сектор, переключение между режимами происходит автоматически. В общем-то, результат сражений в немалой степени зависит от того, какие приказы вы отдаете своим подопечным, так что какой-то минимум вмешательства тут все же необходим.

На самом деле, наиболее важным игровым элементом следует считать время. Недаром в верхнем правом углу игрового экрана в режиме глобальной карты изображены часы. Все, абсолютно все в **The War of the Worlds** зависит от времени. Игрок всегда должен знать и помнить, сколько времени займет строительство определенного здания или производство определенного юнита, иначе вскоре начнется хаос, которым не преминут воспользоваться враги. В режиме глобальной карты существует весьма широкий диапазон выбора скорости игрового процесса. И, несмотря на то, что счет ведется на сутки, про **The War of the Worlds** вполне можно сказать, что в игре дорога каждая секунда. По крайней мере, стремительно бегущие стрелки часов создают такое напряжение, при котором начинаешь думать именно так. К примеру, представьте себе такую ситуацию. Вы занимаете свободный сектор карты и в срочном порядке начинаете строить линию обороны, которая сможет некоторое время обеспечивать необходимую безопасность. А в процессе ее сооружения существует реальная и вполне предсказуемая вероятность атаки врага, который, воспользовавшись внезапностью, сможет нанести весьма ощутимый удар. Естественно, в такой ситуации время оказывается решающим фактором. Между тем, стрелки часов имеют некоторое отношение и к тактическому ре-

жиму игры. В **The War of the Worlds** есть весьма четкие различия между днем и ночью, когда довольно-таки проблематично вообще что-либо разглядеть. Существует несколько вариантов скорости игрового процесса, которые, между тем, обеспечивают совершенно свободу выбора для игрока. Первый — пауза, наиболее рекомендуемая для того, чтобы, не спеша, отдать приказы или выбрать технологию для дальнейшего исследования. Второй нужен в основном для того, чтобы выбрать самое приемлемое время суток для тактического режима. Третий, наиболее динамичный, используется, когда вмешательство игрока не требуется. Впрочем, третий вариант автоматически превращается в первый, когда вмешательство требуется или хотя бы может потребоваться. К примеру, в момент нападения врага или когда какой-нибудь юнит закончит передвижение из одного сектора в другой, или происходит открытие новой технологии.

Исследование технологий представляет собой чрезвычайно важную в игровом процессе. Дело в том, что с самого начала вам доступно строительство всего нескольких зданий и производство самых простых юнитов. И для того, чтобы получить военное преимущество, следует опередить противника в развитии науки. Технологии систематизированы, причем, в процессе исследования они часто разветвляются. В некоторых случаях бывает не совсем понятно, к чему приведет то или иное исследование. Сказывается неординарный подход к разработке авторов игры.

Ресурсы, как ни странно, не имеют большого значения в игровом процессе. Их добыча осуществляется с помощью соответствующих зданий, причем, от всяких поисковых месторождений игрок освобожден. Впрочем, даже если ресурсов не хватает, это не так ощущается, как в других real-time стратегиях, хотя для успешной игры на это следует вовремя обращать внимание.

Теперь, наконец, можно описать то, что представляет собой игровой процесс без лирических отступлений. Собственно говоря, целью обеих миссий является захват всех территорий. Сделать это можно, лишь обеспечив правильную оборону не только на передних линиях фронта, но и в тылу, поскольку противник способен на

самые неожиданные подлости. Оборона может, в принципе, состоять как из обычных юнитов, так и из специфических сооружений, мин и пушек у землян. Вообще, если марсиане куда больше подходят для молниеносных и неожиданных атак, то земляне, представленные английскими войсками соответствующей эпохи, забираются в оборону и занимают выжидательную позицию. Фактически, наверное, самым интересным в игре за «наших» — сооружение обороны и последующая проверка ее эффективности на марсианых. Первые же атаки, наносимые людьми, оказываются осторожными вылазками-провокациями, после которых обычно следуют настоящие сильные удары. **The War of the Worlds** в этом смысле особенно похож на шахматы в реальном времени. Каждая из сторон разыгрывает необычайно длинные шахматные партии, в которых если и есть место случайностям, то только там, где они не выходят за рамки игровых правил.

Вообще о **The War of the Worlds** следует говорить, как о двух играх, разительно отличающихся друг от друга и дизайном, и принципами gameplay. Даже ощущения от игры за марсиан непохожи на чувства, которые вызывает игра за землян. Из двух атмосфер, между тем, больше поражает вторая. Наверное, потому что родная. Реальные ощущения приближающейся катастрофы, какой-то беспомощности перед могущественными инопланетными технологиями, даже дизайн интерфейса и внешний вид юнитов наполняют игру за землян внутренним драматизмом, характерном, кстати, и для одноименного романа Герберта Уэллса. Марсиане тоже хороши, но все же, несмотря ни на что, более обычны.

Несколько слов о графике и недостатках. Трехмерным территориям с полигонными юнитами не хватает какого-то благородства, несмотря даже на большое количество световых эффектов. Все кажется каким-то недоделанным, сырым. Хотя физическая модель может вполне сравниться с Total Annihilation, что само по себе большое достоинство. Про глобальную карту в данном случае сказать вообще ничего нельзя. Свои функциональные задачи она выполняет, а на большее никак претендовать не может и не претендует.

Огромным недостатком следует считать всякое отсутствие интерактивной помощи или хотя бы тренировочного режима игры. В результате игроку приходится либо детально штудировать прилагающееся к **The War of the Worlds** описание, либо полагаться на удачу и интуицию. И все равно многие вещи узнаешь только из самого игрового процесса. К примеру, как можно было догадаться, что корабли, случайно выплывающие на сушу, склонны быстро загораться и через несколько мгновений взрываться? Конечно, только опытным путем, и хотя потеря одного корабля не всегда принципиальна, все же игровой процесс кажется очень неудобным. Это в равной степени касается обеих сторон. При том несложно заметить, что авторы игры во время разработки частенько сами запутывались в своих многочисленных нововведениях, в результате чего в **The War of the Worlds** постоянно случаются крайне забавные казусы. К примеру, играя за землян, я в одном из секторов приказал возвести заграждения из ключей проволоки. Как обычно, после того, как я разметил территорию, появились красные флажки, обозначающие место будущей постройки. Прошу обратить внимание — только флажки. Так вот, после того, как один из моих танков по чистой случайности наехал на них, прогремел взрыв, и танк исчез. Почему, совершенно непонятно.

**The War of the Worlds** — игра хорошая. Если исходить из того понятия, что главное в игре увлекательность, то про творение Rage можно сказать лишь хорошее. Увы, разработчики оставили без внимания игрока, забыв обучить его принципиально новым правилам, которыми изобилует gameplay. Но, пожалуй, тем интереснее играть.

СИ

Херить?

Харкать?

Хулиган?

Халва?

Халява?

Хперт?

X-rays?

Хобот?

Харч?



Хаў?

X-files?

Хлам?

Хтазы?

Хам?

Хреново?

Хрыч?

Xtreme?

Xpress?

neXt?

X-mass?

Хавать?

Хрюкать?

завХов?

Хорёк?

Хрин?

# Jane's World War II Fighters

**ПЛАТФОРМА:** PC  
**ЖАНР:** Автасимулятор  
**ИЗДАТЕЛЬ:** Jane's Combat Simulations  
**РАЗРАБОТЧИК:** Jane's Combat Simulations  
**ТРЕБОВАНИЯ:** рекомендуемая P-II-233/48RAM/24xCD +  
**К КОМПЬЮТЕРУ:** быстрый винчестер  
**ОНЛАЙН:** www.jane's.com  
**АЛЬТЕРНАТИВА:** MCF5

**Олеся ЛАСКОВА и Александр ЧЕРНЫХ**  
 holod@gameland.ru

Иду в состоянии глубокого травматического шока. Летел над лесом на P-51 и задел верхушки деревьев. Левое крыло отвалилось сразу. Дальше ничего не помню. Очнулся уже здесь — белые халаты, белые стены, санитарки, капельница, сосед по палате — паскуда. Я ему рассказывал, что случилось — так он сказал, что мне нужно в психиатрическое отделение, когда кости срастутся. А еще он в кровати курит.

А ведь я сам виноват. Доигрался. Хорошая игрушка — Jane's WWII Fighters.

Не могу сказать, что ожидал от игры чего-то лучшего. Или худшего. Наверное, ждал чего-то просто другого. Хотя по секрету скажу, что к продуктам Jane's привык относиться чуть-чуть скептически. Вероятно, до сих пор слишком велико изумление от процесса созерцания практически квадратных ВПП в древних АТФ и USNF. Или дело в гениальном музыкальном сопровождении тех же игр (ЭТОГО я вам не смогу даже напеть). А, возможно, настаивал на объеме WWII — АЖ 2 CD (чего они туда напихали?! Тем не менее, справедливости ради должен отметить, что каждая из игр, созданная Jane's, выжимала практически все возможное из машины, здорово опережая типичные системные требования своего времени (можете не сомневаться: WWII не исключение).

И вот — зажеванная тема. Вторая мировая война. Летабельные самолеты всем известны, и оттого, казалось бы, скучны: за «наших» (т.е. союзников) — P-38 «Lightning», P-47 «Thunderbolt», P-51 «Mustang», плюс «Spitfire». Фашисты ле-

тают на Me-109, Me-262, FW-190. Вот и вся любовь. Плюс десяток бомбардировщиков (включая, правда, реактивный Ar-234 — вот уж что свежо, так свежо!), которые есть и на которых летать нельзя. Но, черт возьми, как же здорово все это можно подать! И так...

Итак, это авиационный музей. Музей, где каждая комната, если отбросить красивое убранство и экспонаты, — просто пакет опций. Например, в одном помещении музея — ангаре — вы можете изучить каждый самолет, почитать ТТХ, посмотреть видео (если я только хоть что-нибудь понимаю в колбасных обрезках, то по Me-262, к примеру, собрано огромное количество редких кадров телехроники хорошего качества — к примеру, здесь я первый раз увидел модификацию 262-го с хвостовой центральной стойкой шасси). Конечно, можете опробовать каждый из самолетов в воздухе, пострелять по беззащитным транспортникам. В другом же помещении музея — Военной Комнате — планируются все боевые операции. Там находятся общеизвестные пунктики «Single Mission», «Campaign», «Quick mission», «Mission Builder». В последней комнате — в «Холле», так сказать, — находятся опции просмотра статических объектов и любимая кнопка «Fly Now». Уфф, вот, кстати, и все — перечислил все комнаты и все содержимое. Да, в каждой комнате играет музыка. Старый джаз, свой для каждой комнаты (просто фантастика!). Джаз будоражит кровь и требует скорейшего перехода, так сказать, к водным процедурам и воздушным ваннам. Quick mission, мой Me-262 против пары ИХ В-17... Должно быть просто, как два байта перекачать.

И вот я в воздухе. Первое, что обращает на себя внимание, — это торжественная, яркая музыка, совсем как в американских фильмах про абстрактную свободу и настоящих летчиков. Вот где Jane's, наконец-то, заполнила личный пробел — просто превзошла сама себя! Пусть это и не формат CD-трека, но тоже что-то очень высокого качества как по записи, так и по содержанию... Здорово, не хуже чем в «Полете нарушителя» или «Звездных войнах», и, несмотря на явный недостаток ресурсов машины для быстрой работы игрового энджина,



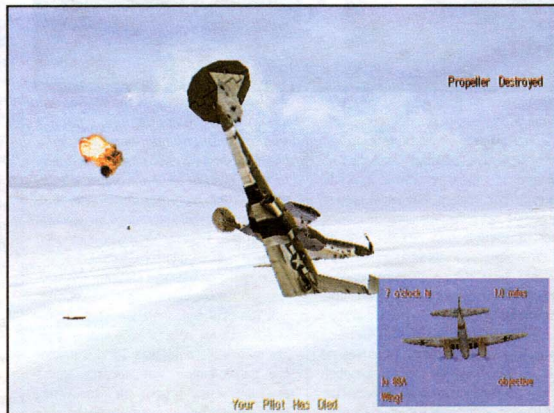
музыку я не выключаю — уж больно красиво. С трудом отрываюсь от прослушивания, переключаю внимание на виртуальный кокпит, занимающий большую часть экрана. Четкий, яркий и фотографически точный. Голова поворачивается мышкой плавно, без рывков. Показания приборов и инструментов чуть размазаны, но разобрать, например, курс по компасу можно без труда. Штурвал движется — да еще как! Ну, да ладно, на самом деле кокпит — это не главное. Оглядываю самолет снаружи: если не считать отдельных мелочей,



все отлично. Управляющие плоскости движутся плавно, без рывков. Шасси выпускаются и поднимаются медленно, как в действительности (кстати, приятная мелочь: в воздухе колеса стоят, а на земле — вращаются; причем, вращается не текстура на диске, а колесо целиком, что весьма приятно). А это что под крыльями? Неуправляемые ракеты? Авьось, пригодятся, хе-хе.

Внешняя камера сразу же толкает к мысли о двух абсолютно противоположных по качеству проработки вещах: облака и терраин. Облака — просто фантастика: ничего похожего я никогда не видел. Они действительно полупрозрачны и трехмерны, они кажутся пушистыми и массивными одновременно. Когда смотришь на них — веришь, что они настоящие. И, Боже мой, над чем они висят! То есть, по задумке это, видимо, лес — его изображает мрачная текстура цвета свежего навоза, из которой в нескольких местах торчат, с позволения сказать, деревья (ярко-зеленые конусоидальные сооружения). Изредка попадаются некие плоскости, заполненные треугольниками цвета грязного снега (судя по всему, если только мои мысли совпадают с мыслями разработчиков, это и есть грязный снег — но почему он изображен ровными треугольниками — сказать сложно).

Забегая вперед, скажу, что обстановку на земле очень здорово разбавляют наземные юниты — начиная от танков и артиллерии и заканчивая пехотой. Да, она здесь не абстрактна — это вполне объемные (не спрайтовые!) и живые мужики, в касках, в шинелях и с автоматами. Бегают парами, причем, этот процесс очень красиво анимирован. Вре-

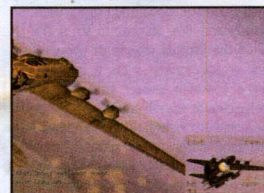


меними стреляют. Очень красиво и разнообразно умирают — если попасть в пехотинца из пулемета или 20-миллиметровки, тот картинно падает на спину/бок/живот, в зависимости от ситуации, а если он попадает под взрыв бомбы/HAP, то его либо отбрасывает взрывом, либо разрывает на куски. От взрывов бомб остаются дымящиеся воронки.

На попадания бомб, кстати, очень красиво реагируют не только пехотинцы, но и упомянутые выше танки, и зенитки, и грузовики. Танки теряют башню и судорожно дымят, у грузовиков выбивает стекла и сгорают тенты, зенитки просто отбрасывает взрывной волной и переворачивает. Естественно, после взрывов и пожаров от техники остаются горелые каркасы. Обычно поле битвы к моменту ее окончания выглядит очень зрелищно — земля усыпана горящими и чающими обломками самолетов и техники, дым от которых видно с воздуха за несколько километров.

Но вернемся к началу эпизода. Да-да, мой Me-262 против ИХ В-17... Итак, разглядываю описанные выше красоты, судорожно верчу головой, иду бомбардировщики. Ага, вот они — до них около трех километров, и теперь это расстояние быстро сокращается. Шас я им устрою «горит бубновый». Подхожу на расстояние около 800 метров — ага, они начинают стрелять! И тут меня скрючивает от приступа невменяемого хохота... НУ И ЗВУК от пролетающих мимо вражеских пуль! Что-то среднее между звуком стрелы, вылетающей из лука, и казачим присвистом. С музыкой явно не гармонирует — она, кстати, к началу сражения явно изменилась, теперь играет что-то напряженно-героико-боевое, но все такое же красивое. Однако, концепция контекстно-зависимого музыкального сопровождения (припомню, пожалуй, всего-то пару игр, где это было организовано так же удачно: TFX, да, может, Strike Commander).

После третьей очереди из хвостовых пулеметов бомбардировщиков звук летящих пуль перестает смешить и начинает



## ДОСТОИНСТВА

Отличная графика, классная модель обсчета повреждений, замечательная музыка — всего и не перечислишь.

## НЕДОСТАТКИ

Крутые системные требования.

## РЕЗЮМЕ

Великолепная игра для поклонников жанра и обладателей быстрых компьютеров.

9.5

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

крепко раздражать. От очередей все сложнее и сложнее увернуться. Пара пуль попадает-таки в фюзеляж, даже сквозь звук работающих реактивных двигателей слышен противный треск. Так, проморгал пуск НАР — теперь как ни крутись, все равно попадут, сейчас попробую из пушки. С трудом совмещаю свой прицел и крыло бомбардировщика, нажимаю на гашетку... Йаху! Попа! Крайний левый движок бомбе-ра начинает дымить, пропеллер начинает крутиться совсем медленно — уже по инерции. Пилоты явно пытаются удержать машину — закрылки B-17 выпадают, позиция элеронов выдает небольшой крен на левое крыло. Но все тшетоно, похоже, я задел систему топливоснабжения — через пару секунд грохочет взрыв, и левое крыло бомбардировщика, пылая, отправляется в отдельный полет. Фюзеляж, падая, ломается на несколько частей, а вот парашютов что-то не видно. Ну, и ладно. Все это я наблюдаю, обгоняя ос-

т е - р я е т с к о р о с т ь, в с е д р о ж и т, я т е р я ю у п р а в л е н и е. Ууупс! Музыка из героической перерастает в явно тревожную, а на экране внешней камеры я вижу, как из моего правого двигателя огромными ярко-оранжевыми клубами валит пламя, вперемешку с черным масляным дымом. Вдруг на секунду изображение закрывает огромный взрыв, а как только он пропадает, я обнаруживаю, что мой мессер лишился правого крыла и почему-то носовой части (интересно, там было что-нибудь ценное?). На экране появляется однозначная надпись: «Your Pilot is dead», больше меня в кокпит не пускают. Остается только наблюдать снаружи, как горя-



Player: Air target destroyed.

тавшийся в живых бомбардировщик, который поливает меня из всех стволов (кстати, происходящее с первым (ныне мертвым) бомбером наводит на мысль о весьма продвинутой системе обсчета повреждений самолета — уверен, что у меня еще будет шанс это проверить).

Неожиданно что-то бьет по моему Me-262, с которым я уже почти сросся (так мне понравилась эта машина в полете!) — по-моему, носовой стрелок B-17 оказался метким парнем. Машина

щая и дымящаяся машина (точнее, то, что еще совсем недавно было ею) без одного крыла и носовой части падает вниз с пятикилометровой высоты. Кокпит разбит, из фюзеляжа в основании бывшего правого крыла торчат куски каркаса (проработано... гениально! Интересно, смогут ли разработчики Fighter Squadron, уже давно анонсировавшие продвинутую систему обсчета повреждений, создать хоть что-то подобное?), то же самое с остатками носовой части. Пламя отобра-

сывает красивые отблески на дымящейся металлический оковалок, а где-то далеко на горизонте на фоне заходящего солнца светится уцелевший бомбардировщик, летящий куда-то по своим бомбардировочным делам.

И тут остатки моего самолета встречаются с землей. Удар, еще один взрыв, ну, вот и все. Куски фюзеляжа и дымящаяся воронка. Левое крыло тоже оторвано, оно валяется рядом. Дым относит ветром. Неуправляемые ракеты не пригодились. Музыка просто похоронная. Гитлер капут!

Миссия автоматически почему-то не кончается, приходится выходить вручную. Несмотря на скверное окончание миссии, настроение отличное. Так, надо попробовать разбить еще какой-нибудь самолет — посмотреть, как работает система обсчета повреждений в других ситуациях.

Беру P-38 и, на этот раз не обращая внимания на самолеты противника, пытаюсь совершить вынужденную посадку на нечто, что с высоты в пять километров выглядит, как замерзшее озеро. Враги, впрочем, не сильно расстроены — они улетают куда-то по своим делам.

Итак, шасси не выпускаю (пусть все будет «как-по-настоящему-больно»), закрылки тоже не трогаю, снижаюсь, сбрасываю скорость и планирую к предполагаемой экстремальной посадочной полосе. Помедленнее, ниже, еще чуть-чуть... Включаю внешнюю камеру и осторожно царапаю землю левым крылом. Машину тут же ведед, она плюхается полностью. Страшный треск, фонтаны грязного снега — за мной остается пропаханная колея. Лопасты пропеллеров согнулись и больше не вращаются. Неожиданно замечаю перед собой какой-то булыжник, мое правое крыло вот-вот заденет его. Удар, но скорость все еще велика, и крыло просто отламывается, из правой балки торчат куски каркаса, что-то начинает дымиться, а затем полностью отламывается и уезжает куда-то по своим делам сама правая балка вместе с движком. Руль высоты отваливается вместе с ней и плюхается в грязно-серую колею. Все остальное не встречает препятствий на пути и постепенно тормозит. Все, пилот уцелел, правда, мой P-38 вряд ли взлетит еще раз.

На самом деле, интересных вещей в WWII FIGHTERS — целая куча. Это и видео-теле-хроника, и две камлани (они, впрочем, построены в «родном» игровом редакторе миссий, который поставляется с игрой — можете надевать таких, сколько угодно, поэтому я и не акцентирую на них внимание) в Арденнах — за Союзников и Фашистов, и еще гряда всего. Но самое-то главное — в той грани между реальностью и игрой, которую в очередной раз так удачно провела компания Jane's Combat Simulations. Игрушка получилась просто великолепной — динамичной, красивой и, пардон за каламбур, ОЧЕНЬ играбельной. Надеюсь, что это не последний шедевр Jane's за всю историю жанра. Очень рекомендую.

МЫ  
расскажем  
о том,  
о чем боятся  
сказать  
другие!

ХАКЕР  
Журнал  
компьютерных  
хулиганов

откровенные  
ответы  
на самые  
жесткие  
вопросы!

## River World

Вячеслав НАЗАРОВ  
master@gameland.ru

В начале был Хаос. Затем произошло что-то такое, над чем безуспешно ломают себе и другим головы, руки, и даже пальцы на ногах многие поколения физиков, лириков и прочих философов, не давая скучать врачам и санитарам огромного числа психиатрических клиник. Словом, родилась Жизнь. По слухам, которые бродят тут и там, ее Родиной была Водная Стихия. Однако Жизнь оказалась весьма любопытной и, не удовлетворившись просторами Великого Океана, отправилась путешествовать. Так до сих пор и бродит она неприкаянной по нашей родной планете, то поднимаясь под небеса, то зарываясь глубоко в землю.

Совсем по другому делу обстоит со Смертью. Это гораздо более тонкая материя, в которой могут разобрататься только избранные. К сожалению, ни один из них не вернулся из Страны Вечной Охоты, дабы, наконец, прояснить то, как обстоят дела у Девушки с Косой. Наверное, им это уже неинтересно, ведь после Смерти происходит столько гораздо более интересных вещей...

Вот и в CRYO решили обнародовать свою точку на зрение на загробный мир, кардинально отличающуюся от всех других домьслухов на эту тему. Причем по жанру **River World** вовсе квест, а не

**ДОСТОИНСТВА**  
Весьма оригинальная игровая концепция. Интересная реализация управления человеческими ресурсами.

**НЕДОСТАТКИ**  
Несколько неудобный интерфейс.

**РЕЗЮМЕ**  
Неплохая игра для тех, кто неравнодушен к мистике и хочет попробовать себя в качестве великого менеджера по персоналу.

**7.0**

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

Мир RiverWorld совершенно парадоксален, абсолютно нереален и хрупок. Примерно таким же образом можно охарактеризовать и саму игру.

RPG, который так близка и понятна тема загробного мира. Скажу больше, это даже не стрелялка с лейтмотивом «Убей их всех! Начни с себя...», а самая что ни на есть 3D-стратегия в реальном времени, где сюжету и общей идее игры уделяется огромное значение. Еще бы, ведь игра основана на серии новелл широко известного в узких кругах писателя-фантаста Филиппа Джозефа Фармера, которая получила название «Мир Реки».

### ЖИЗНЬ — ЭТО ОЧЕРЕДЬ ЗА СМЕРТЬЮ

Представьте себе планету, главной достопримечательностью которой является Река. И не какая-нибудь Амазонка, кишущая пираньями-альбиносами с атрофированной гуманностью, и не Нижняя Вахмурка, чьей особенностью является национальная российская рыбалка. Это Река длиной в 40 000 километров, сжимающая мир в своих кольцах, словно удавчик Каа.

Населяют этот мир очень интересные люди. Самое замечательное в них то, что они все умерли. Совсем. Одни еще миллионы лет назад, другие аж в XXI веке. Правда, произошло это не здесь, а на планете Земля (3-я Галактика в Тентуре, направо от Большой Медведицы). И теперь эта компания нашла себе новый приют, воскреснув в Мире Реки. Разумеется, чтобы можно было органично влиться в игру, добрые создатели умерщвляют игрока (способами, за которые они сразу получили бы премию мира из рук менеджеров Освенцима). Как говорил один известный киноперсонаж (или Карлсон или Винни-Пух, точно не помню): «Мы тебя не больно зарежем — чик! И ты уже на небесах...» Правда, наш герой моментально воскресает, но, стоит отметить, что уже не у себя дома. На этих небесах, в действительности оказавшихся очень милой планеткой с хорошим климатом и богатой речными магистральями, вам и предстоит бороться за свое место у водопоя.

Итак, игроку предстоит изображать из себя Ричарда Бартонса — некоего усамого персонажа, одетого в костюмчик образца прошлого века (для нас с вами этим веком будет XIX). Отныне вы — обитатель этого гостеприимного для всех мира. Хотя, конечно, к живым это никоим образом не относится, им вход сюда заказан. Разумеется, нельзя забывать и о тех, с кем предстоит коротать время в этом мирке. А с соседями, надо сказать, повезло. Ими станут свирельный Атилла, Наполеон, Ньютон (ушибленный яблоком и поэтому плохо соображающий, разве что на троих) и даже, может быть, Адольф Шикльгубер. Не бойтесь, это не клиенты Второй образцовой психиатрической клиники, выравнившиеся из

цепких лап медсестер, а самые натуральные исторические персонажи (правда, мертвые), волею судеб занесенные в этот гостеприимный мирок. Так что добро пожаловать в загробную жизнь!

### ТАК ВОТ ТЫ КАКОЙ, МИР РЕКИ...

Как и следовало ожидать от такой уважаемой компании, как CRYO, вся игра от кончика носа до хвоста полностью трехмерна. И с этой точки зрения она выглядит просто великолепно. Конечно, ощутить в полной мере это получится лишь при помощи 3D-акселератора. Однако наличие этой шаманской карточки уже стало, по сути, стандартом де-факто для игр практически всех жанров, поэтому ничего сверх удивительного в этом не наблюдается.

Водная стихия в **River World** реализована просто восхитительно. Впрочем, было бы довольно странно, если бы в игре, по сути, посвященной Реке и всему, что с ней связано, включая зверей выхухолей, непосредственно виновница торжества не выглядела бы лучше всех.

...Восходящее Солнце (назовем так для наглядности звезду, которая согревает своими лучами эту Венецию планетарного масштаба) окрашивает реку в нежно-розовый цвет. Берег украшен легким туманом. В памяти, словно последние пузырьки кислорода, поднимающиеся из желтой подводной лодки, всплывают

строки: «Я в пути и нет у меня никаких тревог и забот, одинокая лодка моя, разрезая волну, плывет...» Отражение этого плавающего средства ярко переливается на воде, пугая рыб и заблудившихся аллигаторов-путешественников. Хочется забыть обо всех своих обязанностях по строительству

светлого будущего в отдельном взятом регионе и отправиться на рыбалку, дабы с друзьями, за рюмкой ухи, обсудить проблемы вечной жизни и смысла реинкарнации. Романтика, да и только. А сражения в воде, когда противники стоят по пояс в воде и выясняют, кто виноват и что делать? Это ж просто праздник какой-то!

Остальные объекты прорисованы тоже достаточно хорошо, но бурю оваций, ураган восторженных криков и цунами от слез умиления они, к сожалению, не вызовут. Интересно, что Мир Реки довольно сумрачное место, и все, что находится вдалеке, безмолвно, как глухой утконос, тонет в синем тумане, где наверняка можно встретить блуждающих ежейков.

Очень хорошо выполнены персонажи (которых в игре насчитывается более 100), которые будут встречаться вам на протяжении всей игры. Как и полагается, все модели сугубо полигональные, что, в принципе, соответствует духу сегодняшнего дня и даже не противоречит конституционным нормам. В **River World** также применяется модная технология 3D motion-capture, позволив-



шая сделать движения всех участников этого костюмированного шоу чрезвычайно реалистичными. Единственное, в чем можно упрекнуть на этом этапе капиталистов из CRYO, так это в том, что сражения и всевозможные карательные миссии по разрушению вражеских заводов по производству фальшивых елочных игрушек и ферм по разведению мелкого ушастого скота (по научному — слонов обыкновенных), выглядят, мягко скажем, довольно невыразительно. Набор телодвижений у героев в этих случаях, конечно, побольше, чем у Железного Дровосека с заржавевшими шарнирами, но весьма скуден по сравнению со всеми остальными существами, обитающими в нашей загробной реальности.

### ЭРА МИЛОСЕРДИЯ

Кстати, о железе, бронзе и других весьма полезных для человечества ресурсах. Игра состоит из четырех уровней, каждый из которых насчитывает в себе 20 территорий, относящихся к одной из 11 технологических эр развития мертвого, но реинкарнированного человечества. Именно эти эры и предстоит прожить вам, дабы полностью подчинить своей железной (или из чего она у вас сделана?) воле этот мир.

С самого начала играющий попадет в «деревянный» век, дабы научиться строить избы и прочие необходимые увеселительные сооружения без единого гвоздя. И хотя я всю жизнь считал, что самым первым был век каменный, он, тем не менее, следует за деревянным. На первом уровне, кроме него, встретятся бронзовая и железная эры. А если вы будете удачливым менеджером мертвых душ, то сможете поглядеть одним глазком (или еще меньшим количеством оных, если не будете соблюдать технику безопасности при создании самодона из опилок) на звездный век своего народа. Соответственно, ценными ресурсами в «деревянной» эре станут поротников, в каменном веке — камень, в бронзовом — бронза, в железном — железо и так далее, в том же духе. Причем для добычи дерева, камня и бронзы вам не понадобятся никакие специальные приспособления, кроме рук и голов ваших верных работников.

### О ТОМ, ЧТО ЖЕ, СОБСТВЕННО, ПРОИСХОДИТ

Сразу стоит отметить, что все, от созда-



ния до управления своими отрядами, построено по очень интересной схеме, которая раньше не встречалась ни в одной игре. В качестве уже известного нам Ричарда Бартонса вы оказываетесь в «деревянном» веке. С вами уже находится четыре верных соратника: Инженер, Военный, Исследователь-путешественник и безымянный гражданин обыкновенный. О них будет рассказано чуть ниже. Кроме того, вокруг радостно бегают неприкаянный народ, среди которого можно встретить и англичан, погибших во время столетней войны, и инков, павших от загребущих рук инквизиторов, и последних из могикан, даже двухметровых китайцев-блондинов. Разумеется, с ними стоит поболтать и, пообещав златые горы и реки полные вина, пригласить к себе в колонию. В принципе, эти господа не будут особо ломаться (потому что прочные), но, тем не менее,



потребуется для начала жилище со всеми удобствами. И тут вступают в дело верные соратники: Инженер начинает строить домики (ужасно похожие на скворечники), народ радостно валит на носовые и, соответственно, численность граждан растет. Со временем на вашем пути встретятся талантливые зодчие, отважные генералы и многие другие полезные персонажи, которые тоже могут пополнить непобедимую армию, однако запросы у них будут более серьезные.

#### ПРОШУ ЗНАКОМИТЬСЯ — МОЯ ПОЛОВИНА

Однако не все так просто. Даже сложно, на первый взгляд. Поэтому есть простое в своей гениальности и гениальное в простоте предложение познакомиться с основными персонажами Мира Реки. Поэтому начнем с простых, как монета в 17 копеек, граждан. В принципе, они нужны лишь для работы в подсобных хозяйствах, о которых чуть позже — сильнее и глубже. Кстати, только эти прямоходящие могут стать добытками нужных ресурсов. Однако, как бы вы не заставляли их отправиться на лесозаготовки (в самом начале игры, затем это превратится в работу на рудниках и т.д.), упрямые граждане будут продолжать заниматься ничегонеделанием, полностью игнорируя все пламенные призывы. Но лишь до тех пор, пока Инженер не построит большой склад для дров. Занятно, что при необходимости этот дисциплинированный работник будет сам бегать за материалами и проводить монтажные мероприятия. Кроме того, в его обязанности входит создание мастерских (в которых готовятся выйти в большое плавание по реке жизни простые граждане и рабочие), лабораторий (необходимых для творчества ученых-гугенотов), а также возведение множества других нужных в хозяйстве сооружений.

Великий воин монгольского народа Сухэ-Батор (быть может, именно он станет вашей правой рукой или мизинцем на ноге) занимается строительством заборов (думали, такое творится только в российских стройбатах? ничего подобного), смотровых вышек и складов оружия, которые, по совместительству, являются казармами.

Исследователь-путешественник путешествует по миру, собирая ужасно ценную маркетинговую информацию о температуре воды в реке и ценах на пиво в разных эпохах.

Ученые мужи (жен среди них почему-то не встречается) ищут в своих лабораториях потерявшийся во время последнего эксперимента философский камень для превращения воды в спирт, а в перерывах между поисками помогают своим согражданам полезными изобретениями.

Рабочие же занимаются тем, чем и должны заниматься пролетарии всех стран: работают на складах оружия, в портах (которые предусмотрительно строит Инженер) и в других местах.

#### НА ПЕРВЫЙ-ВТОРОЙ РАССЧИТАЙСЯ!

Разумеется, у вас не получится стать господином этого речного мира, опираясь

на поддержку лишь нескольких фанатов. Напутствие матери-героини и отца-героина из Учкудука своим 137 отпрыскам «плодитесь и размножайтесь» актуально и в игре **River World**. Но и этот процесс коренным образом отличается не только от человеческой физиологии, но и от всех преществеников в жанре RTS. Давайте метнем свой взгляд (но не слишком далеко, чтобы потом суметь его отыскать) на то, как же создаются народы будущих непобедимых империй.

Одним способом увеличения численности любимых соратников является агитация аборигенов, которые, в силу своей природной наивности (или потому, что уже давно умерли?), верят буквально всем вашим обещаниям. К тому же, женщин в игре встречается немного, так что традиционный способ размножения по определению не может стать основным. Также при захвате вражеских территорий, о чем несколько слов позже, все, что находится на ней, включая постройки, живую силу и мертвую слабость, переходит в заглубешие руки победителя.

В этом Море Реки ничто не появляется из ниоткуда и ничто не исчезает в никуда. У вас не получится создавать легионы воинов или целые НИИ профессор Франкенштейнов из добытых небольшими батраками кубометров древесины или тонн камней. Необходимо распределить граждан по мастерским, дабы они занимались нужным делом. После этого всех тех, кто до сих пор бьет баклуши, а также других несчастных существ можно перепрофилировать. То есть, отправив гражданина к складу с оружием, вручить ему топор и тем самым сделать его смелым воином-лесорубом. Таким же образом в мастерских можно создавать ученых из рабочих и совершать прочие перестановки в структуре подчиненных. Словом, вам предстоит постоянно решать нетривиальную задачу: какой должен быть состав вашего поселения? Сколько и каких сделать воинов, а сколько рабочих оставить на верфи? А, может быть, после того, как ученые совершили все самые гениальные открытия, включая 101 рецепт очистки денатурата, сослать их на добычу леса? Если подвести небольшой итог, то новомодный менеджмент человеческих ресурсов в **River World** имеет чрезвычайно большое значение. Такого подхода я не встречал еще, кажется, ни в одной игре.

#### НИ ШАГУ НАЗАД, ТОЛЬКО ВПЕРЕД

Но, по большому счету, главной целью является полное доминирование на всей территории планеты от истока до устья ручейка, опоясывающего ее. Разумеется, сделать это можно, лишь истребив или поработив вражеское население. В этом вам будут помогать всевозможные приспособления, начиная с плотиков Тура Хейердала и заканчивая танками на подводных крыльях. И если с уничтожением все ясно и понятно (благо, что такое тотальная резня, все давно уяснили из других игр), то с захватом территорий дело обстоит весьма интересно. Дело в том, что на каждом независимом участке находится некий камень Граала, символизирующий эту местность. Следовательно, стоит лишь подчинить себе этот мистический предмет (чем-то похожий на гриб), как все остальное оказывается под вашим контролем. Но заниматься такими серьезными делами может лишь сам Ричард Бартон, поэтому вам предстоит топтать по лесам, полям, возможно, пустыням, чтобы добраться до заветного камня.

Конечно, здесь пригодятся ваши головорезы, которые будут радостно крошить вражеских солдат и их хаты (кстати, возможность ремонта зданий в **River World** не предусмотрена), пока вы пробираетесь к цели своего путешествия. Хотя можете не бояться, ведь погибнуть вам не суждено. Даже если Ричард Бартон и падет жертвой злобно-го солдафона, то, спустя несколько секунд, воскреснет в родной общине, причем, все останется на прежних местах. Это относится и к ключевым фигурам в игре — смерти не страшна Инженерам, Путешественникам и главным Воинам.

#### ПОДНИМИТЕ МНЕ ВЕКИ

Наблюдение за этой мелодрамой с элементом ужаса и комедии ведется, конечно же, при помощи виртуальной камеры (что бы только делали разработчики игр без этого приспособления?). Она позволяет устраивать совершенно изумительные экскурсии по этому таинственному миру, оставив своих подчиненных заниматься сверх важным делом строительства дельфинариев для аллигаторов и музеев анатомических чудес. Вы просто указываете место на основном 3D-экране и моментально переноситесь туда. Теперь вы можете, как угодно, рассматривать все близлежащие, стоящие, ползающие и творящие всевозможные безобразности объекты, кружась вокруг выбранной точки, приближаясь, удаляясь и меняя углы обзора, как это подсказывает ваша фантазия или другие органы.

Кроме того, для позиционирования камеры во времени и пространстве можно также пользоваться любой из двух карт. Одна из них представляет собой весь уровень с областями, отмечая их принадлежность к той или иной стороне. Другая является, скорее, радаром, на котором весьма схематично изображены все действующие лица, спины и все остальное. Кстати, его можно использовать и для управления своим царством.

#### ПЕЧАЛЬНОЕ РАССТАВАНИЕ

Итак, подводя итог, хочется сказать, что перед нами очень оригинальная игра. Однако именно это может сыграть с ней злую шутку, оттолкнув многих любителей прямых и ясных, как новенький фанарный столб, игр жанра RTS. Ведь **River World** даже не является чистой стратегией. Это слав, который вобрал в себя, помимо непосредственно стратегического элемента, еще и такую сложную, но интересную вещь, как самый настоящий менеджмент ресурсов. Все это, в сочетании с огромным миром, в котором игрок абсолютно свободен и который он может полностью изучить, поняв все его законы, создает совершенно уникальную игру. Но все же боюсь, что большая популярность в широких массах **River World** не найдет. Можно сказать, что игра для эстетов, ценителей серьезного творчества, которое, как теперь ясно видно, возможно и в таком фривольном жанре, как компьютерные игры. Но по этому поводу я бы не стал расстраиваться, ведь, например, Нише читают меньше, чем детективные рассказы какого-нибудь Василия Пупкина, но от этого ценность его произведений никто не падает.

СИ



В продаже с  
10 февраля!

# ХАКЕР

Журнал  
компьютерных  
хулиганов

- Компьютер на маляву:  
как обмануть продавцов  
компьютеров!

- Quake 3: секретные  
материалы из лабораторий  
id Software.

- Кредитные карты:  
"Ломать - не строить!"

- Школа хакера:  
взламываем автоответчик.

- C&C: Tiberian Sun:  
выход в следующем  
тысячелетии?

- Проблема века:  
Ламер 2000.

# Ярость: Восстание на Кронусе

**Вячеслав НАЗАРОВ**  
master@gameland.ru

Ребята из Snowball Interactive отлично потрудились, работая над Shogo: Mobile Armor Division, превратив игру именно в Ярость: Восстание на Кронусе.

<b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
<b>ЖАНР:</b>	3D-action
<b>ИЗДАТЕЛЬ:</b>	1CSnowball Productions
<b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Monolith
<b>ПОЛНАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ:</b>	1CSnowball Productions
<b>ТРЕБОВАНИЯ:</b>	P-166, 32 MB RAM, 3Dfx или Direct3D-совместимая карта;
<b>К КОМПЬЮТЕРУ:</b>	P-233 для программного рендеринга
<b>ОНЛАЙН:</b>	www.snowball.ru; www.lith.com; www.lithtimes.com
<b>АЛЬТЕРНАТИВА:</b>	www.shogo-mad.com; www.planetshogo.com; www.1c.ru; Blood 2, Quake 2

**АНИМЕ НАВСЕГДА**

**К**ак вы, конечно же, знаете, аниме — это жанр изобразительного искусства, выдуманный большими фантазерами японцами. Однако, по большому счету, оно представляет собой нечто гораздо большее, чем просто красивые картинки с персонажами, основной чертой которых являются огромные и красивые... нет, не уши и не аппендициты, а глаза. По сути, это целый мир, самостоятельное направление в искусстве, которое великолепно воплотилось в японской мультипликации и монгольской хореографии, а также стало весьма популярным в последние годы и в России. Очень часто в аниме Вселенными становятся фантастические миры, где и разворачиваются события, повествующие о том, что ждет нас за горизонтом.

И вот Monolith, известный своими кровавыми во всех смыслах играми Blood и Blood 2, решил порадовать игровую общественность, а заодно и заработать денег на строительство общественного колумбария, выпустив игру **Shogo: Mobile Armor Division** (в России она выходит под названием **Ярость: Восстание на Кронусе**). Для создания действительно интересного продукта разработчики обратили свой взор на страну восходящего Солнца, которая, кроме свирепых Тамагочи и борцов сумо, славится еще и весьма своеобразными традициями в области антинаучно-фантастических произведений. И так сложилось, что **Ярость** представляет собой action-игру, выполненную от и до в японском стиле, который включает в себя и япони-



Сейчас мы их незаметно грохнем...

зированный сюжет, и чудную графику, навеянную аниме, заставляющую биться, колотиться и стучаться сердце каждого ценителя жанра и даже простого смертного.

**ЧТО ТАКОЕ КРОНУС? ЭТО КАТО...**

На первый взгляд, Кронус кажется довольно противной планеткой, отнюдь не дружелюбно настроенной по отношению к своим обитателям, пугая их кислотной, как музыка на всевозможных дискотеках, атмосферой, частыми землетрясениями и другими увеселительными представлениями. Даже среди полезных ископаемых ничего сверхвыдающегося не попадается. В общем, ничего интересного.

Однако в один прекрасный момент разведывательный зонд, который принадлежал компании Shogo Industries и назывался Shogo DSP Katoki, откопал ужасно интересный органический материал, названный в его честь «като». Моментально тремя супер-пулер корпорациями — Andra Biomechanics, Armacham Technology Corporation и все той же Shogo Industries — была создана организация United Corporate Authority (UCA), дабы как следует разобраться в свойствах этого ценного, как всем казалось, вещества.

Но шли годы. Российская Andra Biomechanics занималась различной генетикой, кибернетикой и прочей «ети-кой», намереваясь выпустить игру-головоломку «Генетический конструктор». Shogo Industries, принадлежащая японцам, испытывала свои силы буквально во всех областях. Загадочная Armacham Technology Corporation производила военную и гражданскую технику. И все вместе они пытались проникнуть в секрет като.

В это же время UCA росла и ширилась, уже став самостоятельной организацией. Она превратилась в крупнейшее агентство, занимающееся, помимо научных исследований и проведения

пьянок-симпозиумов, еще и межпланетной торговлей. Разумеется, все основное внимание уделялось службе безопасности компании — United Corporate Authority Security Force (UCASF), ведь обманутые вкладчики страшны в своем гневе. Причем Служба Безопасности развилась настолько, что грозилась стать самой мощной военной организацией во всем обитаемом космосе, даже сильнее самой Красной Армии во главе с Буденом Ивановичем Семенным.

И вот спустя 10 лет секрет като был разгадан безвестным русским слесарем, который обнаружил и объяснил с позиций научного материализма, что это вещество при высоких температурах очень интересно изменяется, проходя при этом несколько стадий. Причем на каждом этапе выделяется огромное количество энергии. Но самое главное заключается в том, что творится на уровне различных атомов и электронов. Дело в том, что като при этом создает тоннель, который позволяет моментально перенестись из одной точки пространства в другую, минуя все преграды в виде светотворов и продавцов полосатых палочек (в народе так зовут работников ГИБДД). Одним словом, с тех пор будущее космического транспорта целиком и полностью зависело от этого полезного материала.

Разумеется, все дружно ринулись на Кронус зарабатывать огромные деньги. Хотя на планете было всего два города Авернус и Моритро. Причем Авернус, долго мучаясь в агонии, пал жертвой незаметно подкравшегося землетрясения, похоронив под собой многих жителей и их аквариумных крокодилов. Радушный Моритро пригласил у себя уцелевших. Правда, некоторые отшельники решили остаться в разрушенном городе и предаваться там радостям жизни. Моритро располагался в системе огромных пещер, причем высшее руководство (на то оно и высшее) жило на верхних ярусах, прилепленных к потолку, а рабочий люд суетился внизу. Идиллия, да и только...

И тут грянула революция. Руководство Кронуса — Cronian Mining Consortium (CMC) — решило добиться независимости от UCA, дабы ни с кем не делиться баснословными прибылями. Для этого



Странно, куда все исчезли?



Какие стойкие охранники...



Прочный телевизор

на Кронус были приглашены самые лучшие головорезы, которые выбили силы UCASF откуда только можно и отправились отмечать свою победу в ближайший кабак.

Долгие 18 месяцев UCASF выполняла миссии по уничтожению ключевых фигур в сопротивлении, расстреливая их из гранатометов и делая контрольные снятия скальпов. В итоге это ненавязчивое влияние убедило CMC в необходимости переговоров. И все уже шло к разрешению конфликта, но тут на арену, запустив воздушные шары и стреляя из бутылок с шампанским, вышли Падшие.

Падшие оказались маньяками-террористами, вбившими в свои головы и другие мыслительные органы, думы о том, что необходимо прекратить всякую добычу като вообще и «оставить планету в покое». И, таким образом, они заставили CMC уже обратиться за помощью к UCA. С одной стороны, это весьма хорошо для UCA, но, с другой, несет в себе серьезную угрозу всему бизнесу. Дело пахнет керосином.

Глава Службы Безопасности (UCASF) генерал Аккараджи направляет некоего Санджуро Макабе (кстати, это и есть ваш герой) на задание, целью которого является уничтожение лидера Падших. В команду входят его брат Тоширо, дочь генерала — Кура (с ней у Санджуро намечаются весьма интересные отношения) и приятель Баку. И хотя задание выпол-

Это ужасно сказывается на Санджуро, который устраивает по этому поводу залой-марафон, из которого его пытается вывести вторая дочь генерала — Кэтрин. Однако удается ей это с трудом, и она чуть сама не бросается в омут порока. И тут очень вовремя на сцену выходит Габриэль — новый лидер Падших, который вот-вот приведет своих последователей к победе, ведь каждый третий солдат CMC тайно или явно симпатизирует ему. Но Служба Безопасности боится проводить глобальные боевые действия на Кронусе, так как они могут привести к непредсказуемым последствиям, грозящим вылиться в тотальное уничтожение всей системы. Поэтому руководство решает устроить тихую и мирную ликвидацию Габриэля, таким образом обезглавив Падших. И этот план падает к генералу Аккараджи, которому остается только назначить исполнителей. И он выбирает Санджуро Макабе. Вот и пересказан (очень кратко) сюжет.

**ДОСТОИНСТВА**

Очень хорошие графика и звук. Наличие интересного сюжета. Нелинейность игры.

**НЕДОСТАТКИ**

Роботы двигаются «живее» людей. Кровь людей ненатуральна.

**РЕЗЮМЕ**

Отличная игра, которая сможет увлечь сюжетом, порадовать графикой и заставить провести за ней много часов.

8.0

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



Фестиваль? Надо будет заглянуть.



За рамками остались истории главных героев и множество мелких деталей. Но если задаться целью полностью пересказать историю **Ярости**, то не исключено, что этот обзор займет большую часть журнала. Поэтому плавно переходим к следующему немаловажному пункту.

#### ВИДЕНИЯ

То, как воплощен ожег на экране мониторов, вызывает самые положительные эмоции. Начать стоит с того, что игра реализована на движке LithTech, который является очень мощным средством, как мы уже могли убедиться на примере Blood 2. Графика действительно выполнена потрясающе. Причем игра на открытых всем ветрам уровнях и в глухих складских помещениях практически не будет отличаться по скорости.

Кстати, об оформлении уровней. Нашей родной российской компанией Snowball Interactive была проделана глобальная работа по локализации игры. Что касается графики, то здесь вообще были переделаны все текстуры, а это, насколько мне известно, никем раньше не делалось. Причем выполнено все на высочайшем уровне, который ярчайшим образом демонстрирует всю мощь русского геня.

Разумеется, в **Ярости** присутствуют всевозможные динамическое освещение, туманы всех цветов и оттенков, разнообразные взрывы и многое другое. Причем взрывы и прочим атрибутам боевых действий уделено очень много внимания: в пылу сражения вы можете так разворочить все вокруг, что заблудитесь в клубах дыма, окутавших соперников, и будете очень похожи в своих блужданиях на ежика в тумане.

Окружение в игре ужасно интерактивно. Правда, в основном, взаимодействие с ним будет носить деструктивный характер, как и англо-американская агрессия в Ираке. В **Ярости** практически все может быть разрушено, расплавлено и уничтожено. На стенах и других поверхностях будут оставаться симпатичные следы от пуль, а кровавые пятна создадут теплую и уютную атмосферу.

Анимация персонажей заслуживает всяческих похвал. Она выполнена очень хорошо, особенно моменты гибели ваших противников, которые умиряют совершенно по-разному, в зависимости от того, куда попадет ваша пуля. Хотя от оружия массового поражения, о нем речь пойдет ниже, страдают они одинаково — разлетаются на мелкие клочки, в которых опознать части тел не представляется возможным. Единственное, что смущало, так это то, что капли человеческой крови, льющейся из тел поверженных противников, по своей форме представляют практически идеальные шарики. Кроме этого, если честно признаться

своему внутреннему Я, то анимация людей, безусловно, очень достойная, все же отстает от того, что было реализовано у роботов MCA (Mobile Combat Armor). Это просто песня. Ужасно интересно смотреть на стальных монстров, обладающих грацией и сноровкой юных нимф. Надо сказать, производит неизгладимое впечатление.

#### И СНОВА В БОЙ...

Одной из самых занятых черт **Ярости** является то, что сюжет в этом action'e нелинейный! На протяжении игры вам будет предоставлен выбор, где вы сможете решить, каким путем стоит идти к победе, что будет самым лучшим выбором в этой ситуации... Но этого мало, решили разработчики. Кроме явных моментов, требующих определиться в своих целях и средствах, в **Ярости** то, как вы будете действовать на одном уровне, отразится на последующих, в чем чрезвычайно легко убедиться, пройдя чуть вперед, постреляв по коварным врагам и разгадывая загадки. Загадки, кстати, в игре достаточно несложные и не представляют значительной трудности для борцов с силами зла.

Самое интересное, что сражаться вы будете в двух ипостасях: бегая пешком в роли маленького Санджуро и, будучи все тем же человеком, управляя огромным десятиметровым роботом MCA. Разница между этими двумя, с позволения сказать, режимами, как и следует ожидать, весьма существенная. И если в роли Санджуро обыкновенного любой вражеский охранник кажется страшным и ужасным соперником, то вид его из кабины стального монстра ничего, кроме глумливой усмешки, не вызывает. Кроме этого, существует разница и между уровнями, на которых вы будете путешествовать пешком или кататься в чреве ужасных творений тупльских сталеваров. В качестве Санджуро-пехотинца придется путешествовать по различным базам, информационным центрам и даже ночным клубам, где, к сожалению, танцовщицы уже разбежались по домам. Сидя же за штурвалом какого-нибудь симпатично разрисованного MCA, вам предстоит носиться по широкому улицам городов, топча машинки, оставленные без присмотра, заглядывать в дымящиеся дымоходы огромных заводов, слушать эхо своей тяжелой поступи в гигантских пещерах. Между прочим, любой робот легким движением руки превращается в элегантное параше над землей средство передвижения, которое обладает очень значительной скоростью, однако, страдает хроническим недостатком огневой мощи.

#### РОБОТ БОЛЬШОЙ, ТЯЖЕЛЫЙ. КАК ГОВОРИТСЯ, ВОТ ОН

Теперь самое время познакомиться с теми стальными чудовищами, которыми вам суждено управлять в **Ярости**. Всего

их насчитывается четыре штуки, весьма отличающихся друг от друга. Под номером первым идет Хищник (Predator), обладающий отличной броней но, в связи с этим, прозванный почетным (и по нечетным тоже) Тормозом, т.к. масса защитных приспособлений делает его весьма неповоротливым. Его антипод — сверхлегкий и быстрый Акума (Akuma), который представляет собой укрепленный броней болид Формулы 1. Однако, по сравнению с тем же Хищником, это ни что иное, как скоростная скорлупка. Рекомендуется любителям быстрой езды. Третьим в нашем списке идет Инфорсер (Infocser) — достаточно сбалансированный, ничем особо не выдающийся агрегат, в меру защищенный, в меру медлительный. И, наконец, Ордог (Ordog), который являет собой практически идеальное сочетание скорости и мощи. Очень неплохая машинка.

#### ДАЙТЕ САНДЖУРО РУЧНОЙ ПУЛЕМЕТ!

Самой собой, вам не придется проявлять чудеса героизма, сражаясь с ордями врагов голыми руками. Для облегчения этого нелегкого занятия как нельзя кстати придутся всевозможные средства дистанционного уничтожения противника. Давайте взглянем на них чуть поближе. В первую очередь следует оценить арсенал Санджуро-пехотинца. Самым первым оружием, с которым наш голворез никогда не расстается, является нож. Даже не нож, а скорее, тесак, самым замечательным образом вспарывающий тела несогласных с ним. При этом тела разлетаются на множество мелких клочков, как от прямого попадания граномета, который, надо сказать, также входит в арсенал бойца. Кроме этого, Санджуро отлично владеет стрельбой по-македонски из пистолетов, буквально приросших к его рукам. Разумеется, нельзя было обойтись и без дробовика, отлично дьявлящего вражеские тела, и автомата из серии Узи, чьим преимуществом является высочайшая скорость стрельбы. Замечательным оружием является штурмовая винтовка, обладающая возможностью вести снайперский огонь по ничему не подозревающим врагам. Дополнительно к этим средствам нейтрализации соперников можно воспользоваться и несколькими видами ракетниц, а также куклой вуду, способной принести врагам немало страданий.

Вооружение роботов не менее разнообразно. Лазерные ружья способны самым негативным образом воздействовать своими лучами на броню и живые тела противников. Броннебойные ракеты позволяют без особых затрат энергии справляться с «тяжелыми» врагами. Огромная снайперская винтовка, помимо того что позволяет уничтожать врагов на очень большом расстоянии, весьма эффективна и в ближнем бою. Конечно, для огромных туш роботов не составляет никаких проблем таскать с собой и массу ракетниц, в том числе и работающих залповым методом (т.е. они выпускают сразу четыре снаряда), что позволяет весьма легко справляться с самыми живучими противниками.

#### ВРАГИ... КРУГОМ ОДНИ ВРАГИ...

Хотя, по большому счету, это не совсем



так. Ведь в **Ярости** будут попадаться и довольно мирные граждане, очень потешно голящие при первых же залпах и пытающиеся забиться в угол и провести там остаток дней. Однако, решение вопроса их жизни и смерти целиком и полностью находится в ваших руках (в форме какого-нибудь автомата).

Помимо них, вам, конечно же, встретятся и гораздо более агрессивные персонажи. Среди них находятся простые солдаты, которые, по большому счету, не являются серьезной преградой на пути к уничтожению Габриэля. Кроме них, придется иметь дело с их старшими братьями, хорошо вооруженными и надежно защищенными всевозможными бронжилетами и другими прокладками. Примерно также дела обстоят и с вражескими MCA. Андра 5 (Andra 5) представляет собой, по сути, самого простого солдата, но уже среди роботов. Его старшим родственником является Андра 10 (Andra 10), с которым справиться будет несколько сложнее. Также не обойдется Ярость и без ползающих тут и там танков, получивших весьма подходящее название — Руины 150 (Ruin 150). Кстати, экспонатом из серии танков, который, несомненно, встретится вам на пути, станет «паукообразный» агрегат. Довольно опасный соперник, надо признаться.

А вражески настроенных существ и прочих персонажей в **Ярости** весьма много. Враги уворачиваются от ваших выстрелов, прикрывают друг друга во время атак и прочих маневров. Они прячутся за естественными и неестественными укрытиями и готовят коварные засады. Однако если вам придется сражаться в каком-нибудь уровне плечом к плечу с каким-нибудь добровольным помощником, рекомендуется уделять ему самое пристальное внимание, ибо в пылу боя он может изрешетить и вас, если попадете под его горячую руку.

#### И ГРЯНУЛ ГРОМ...

Самое время теперь рассказать о звуковых эффектах и музыке, сопровождаю-



щих каждый момент **Ярости**. Озвучивание персонажей сделано очень хорошо. Голоса актеров (именно актеров, а не статистов из института сурдопереводчиков) подобраны просто замечательно. Пожалуй, это лучшая русификация, которую я когда-либо слышал. Музыка в игре заслуживает особого упоминания. Она довольно мила и ненавязчива, что помогает еще больше погрузиться в мир могучих машин и смертельных боев. Кроме того, музыкальное оформление в **Ярости** динамическое. Это означает, что оно меняется в зависимости от происходящих в игре событий. Тихая и спокойная музыка во время прогулки по пустынному зданию сменяется резкой агрессивной темой с приходом взвода неприятельских солдат, заставляя рваться в бой, дабы надрать... в общем, наказать физиономии всем противникам.

#### ЭТО ВСЕ

Время пришло для подведения итогов. Хочется сказать, что ребята из Snowball Interactive отлично потрудились, работая над **Shogo: Mobile Armor Division**, превратив игру именно в **Ярость: Восстание на Кронусе**. Обновленные текстуры, замечательная озвучка вызывают самые положительные эмоции. Вкупе с увлекательным сюжетом и возможностями LithTech (движка **Ярости**) это делает игру чрезвычайно привлекательной для армии любителей action. Единственное, что немного расстраивает, так это то, что игра все же сделана не нашими разработчиками. Однако то, как она была ими переработана, дает повод для самых радужных надежд.

#### СИ



# Recoil

Александр ЦЕРБАКОВ  
sherb@gameland.ru

Recoil - первый из проектов покойной Virgin, подобранный и изданный совместными усилиями Westwood Studios и Electronic Arts. Не самый яркий, но более, чем достойный.

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D-action/shooter
ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts/Westwood Studios
РАЗРАБОТЧИК:	Zipper Interactive
ТРЕБОВАНИЯ:	P-166, 32 MB RAM,
К КОМПЬЮТЕРУ:	2Mb VRAM, Win95
ОНЛАЙН:	www.ea.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Incoming

**З**а последнее время для PC уже появилось такое количество революционных, долго ожидаемых и просто хорошо раскрученных игр, что немудрено в такой ситуации потеряться просто, но, тем не менее, очень хорошему продукту, о котором ранее никто особенно не кричал. В такую же ситуацию может попасть и игра **Recoil** от Zipper Interactive, ничего революционного не несущая, но в то же время к клонам не относящаяся, выполненная с завидным для многих разработчиков качеством и выделяющаяся не только за счет своей, надо сказать, неплохой графики.

Сейчас наступило время, когда 3D-action'ы на голову сыплются чуть ли ни чаще, чем снег. То SiN выпрыгнет, то Half-Life выскочит, то Thief всех «закопает» грозится... И все они хороши по-своему. И хотя **Recoil** до них и не дотягивает, но оно тоже хорошо по-своему, по-своему интересно и неповторимо. Являясь скорее наполовину шутером, этот продукт все же не так груб и прямолинеен, как большинство представителей этого жанра, в чем-то даже изящнее, а потому еще более интересен.

Сюжет или, правильнее будет сказать, сюжетец, глуп чуть ли ни до неприличия. Какая-то там война с мыслящими машинами, и все такое. Раскрываются все, с позволения сказать, сюжетные перипетии в небольших, но и не особо маленьких видеоставках, выполненных, как, вероятно, казалось разработчикам, в некотором непонятном простом смертном стиле, а на самом деле представляющих собой такую пургу, которую смотреть тошно. Смело проматывайте их и переходите к самой игре, которая, к счастью, совсем не похожа на эти ду-



ракие ролики. **Recoil** построен на выполнении различных миссий. Несколько миссий составляют кампанию, после окончания которой вам показывают новый ролик из жизни отважных бойцов с механическими монстрами, что дополнительным стимулом считать не приходится. Бегать на двух ногах вам придется, так как единственно возможным и доступным средством передвижения по игре является боевой танк, вылезать из которого нельзя. Оснащен он по последнему слову техники, какое-то дополнительное оружие (трофейное) вам не понадобится, разве только боеприпасы для него, в комплект изначально не входящие. Последние не только остаются на месте

смерти противника или являются прямо на дорогах, но иногда и доставляются специально для вас авианочтой. То есть летит самолет, а из него мягко спускается на парашютике ценный груз. Причем действительно ценный, а не только на словах.

Изначальное ваше оружие, некий плазмомет, как и положено, имеет неограниченное энергоснабжение, а, следовательно, бесконечно, хотя, при всем при этом, небезопасно, иногда лучше пострелять из него, чем тратить что-то более мощное на простые цели, не требующие к себе такого внимания с вашей стороны. Существуют и другие виды плазмометов посерьезнее, но эти уже не так неприхотливы и требуют специальных аккумуляторов (или вроде того). Все это плазменное оружие можно смело отнести к одной большой категории оружия, вызываемого к жизни строго отведенной для них кнопкой. В другую же категорию попадает оружие, обладающее гораздо более убойной силой, встречающееся реже и требующее экономного расхода. Это разного вида ракеты, напали и так далее. Стандартного противника чаще всего выносит с одного меткого попадания. Усиленные же бронированные машины, также имеющие на вооружении различные ракеты и прочее, представляют собой гораздо более серьезного противника, ко-



торого надо опасаться (в разумных, конечно, пределах, осторожность ведь не помешает). Таких целесообразнее уничтожать сразу и особо не выпендриваться: выпускаем побольше ракет и в сторону, в сторону, пока ракетами не накрыло. На них ценное оружие экономить не надо. Кстати, раз уж я не упомянул, все ваши противники в игре — различная военная техника, вроде вашего танка (но послабже, безусловно), а не простые пешеходы. Иногда, правда, на некоторых видах вражеских аппаратов заметны фигурки не то людей, не то киборгов, управляющих орудиями. Особое удовольствие получаешь, когда они с душераздирающим криком слетают с выделенной им платформы после вашего удачного выстрела, разносящего все средство передвижения в клочья.

Подавляющая часть времени, которое, я надеюсь, вы проведете за **Recoil**, проходит на открытых пространствах. И лишь изредка вам придется заезжать в какое-либо помещение. А так небо, каньоны, деревья разные растут, водичка, песочек. Приятно. Особенно если учесть, что графически игра очень даже ничего, чтобы не сказать больше. По этому поводу не могу не упомянуть об одной вещи, меня просто покорившей. Разработчики действительно с ответственностью подошли к своему делу и не стали все сваливать на плечи графическим ускорителям, как любят это делать слишком уж многие компании. На достаточно мощном компьютере, но без заветной «железки» все идет просто прекрасно и радует глаз своим качеством. Ни каких вам, ни дай Бог, пикселей, даже на стандартных повсюду картонных деревцах. Огонь, взрывы, выстрелы восхитительны, яркие и красивые, насколько эти картины разрушения могут быть вообще красивы. Над костерками, оставшимися от поверженных врагов, поднимается чуть заметный дымок, не выгля-



дший небольшой кучкой черных, как ночь, прямоугольничков. Нет, Zipper — молодец!

Что еще удалось этой команде, так это построение военных кампаний, участником которых (единственным участником!) вы и являетесь. Они действительно интересны и действительно увлекают игрока, заставляя выполнять одну миссию за другой. Даже как-то совершенно незаметно получается все так, что миссии вы выполняете в строгом порядке, а не как в Desert Strike-Nuclear Strike — когда и куда хоч, туда и поплечу. Просто весь этап в **Recoil** смоделирован таким образом, что у вас такой номер просто не выйдет. И от этого, как ни парадоксально, становится только интереснее, одна миссия как бы простирается из другой, чувствуется связь между ними. К тому же сами по себе они также довольно увлекательны и не однообразны, при всем при том, что сводятся обычно к уничтожению какого-то объекта и охраны вокруг него, основная их цель — открытие какого-либо прохода, «двери» к следующему этапу, следующему заданию.

Управляется **Recoil** с помощью мыши и клавиатуры одновременно: «клава» отвечает за движение, а грызун — за стрельбу, прицеливание. Правая его кнопка — оружие плазматическое, левая — ракеты и прочее (о разделении вооружения я уже говорил). Также клавиатура обеспечивает дополнительные функции: выводит на экран карту, изменяет ее размеры, mission objectives, изменение положения камеры — third person и first person. Естественно, в опциях все это подлежит изменению (при желании).

Сейвиться (это интересует, наверняка, всех) можно в любой момент игры, как в любом Doom'образном, а не как, например, в Mechwarrior. Хоть на танке и катаемся, но это все-таки не симулятор.

**Recoil** издается Electronic Arts, а этот гигант за «дохлые» проекты не берется. В очередной раз мы убеждаемся в этом. Recoil хотя и не выдающаяся игра, но и никак не средняя. Добротная, хорошая и интересная. Проведенное за ней время потерянными вы считать не будете.



**ДОСТОИНСТВА**  
Графика хорошего качества, радующая глаз не только обладателей графических ускорителей. На удивление, интересна сама по себе игра.

**НЕДОСТАТКИ**  
Не скудно.

**РЕЗЮМЕ**  
Совершенно дурные видеоставки. Некоторые минусы в управлении.

**7.0**

- 1.5 VIDEO
- 1.0 SOUND
- 1.0 INTERFACE
- 1.5 GAMEPLAY
- 1.0 ORIGINALITY
- 1.0 ADDITIONS



# Speed Busters

Александр ЩЕРБАКОВ  
sherb@gameland.ru

Если есть у вас 3D-ускоритель, и вы любите нечто Street Racer'оподобное, можете попробовать и Speed Busters.

Похоже, Ubi Soft действительно понравилось делать различного рода гоночные игры. Тяга к ним, правда, уже довольно старая, ведь все началось еще в незапамятные времена со ставшего тогда большим хитом Street Racer. Игра эта была совершенно несерьезной, этим Mario Kart в европейском исполнении. Ну, а уже в не столь отдаленные времена компания разродилась футуристическим POD, F1 Racing Simulation (1 и 2) и переделкой все того же «Уличного Гонщика». И вот еще одна игра жанра, ставшего, вероятно, любимым у этого разработчика. Не симулятор, как F1, а как в старые добрые времена — сумасшедшая веселая гонка, хотя и немного другого плана, нежели именитый предок.

И все же невооруженным глазом видно, что Speed Busters, при множестве отличий, — наследник идей Street Racer'а, только на сей раз более американизированный, местами откровенно и беззастенчиво пародирующий Need for Speed.

Итак, жил да был в далекой (относительно) Америке самый обыкновенный провинциальный американский полицейский. Жил, вроде никому особенно не мешал, и свалилось ему на голову состояние в размере 1 миллиона весьма условных единиц. В потерю, мол, выиграл. Я в такие сказки не верю и считаю, что он просто обирал на дороге несчастных американских водителей под предлогом: «У меня пятеро детей, а у вас аптечки и огнетушителя нету!» Таким образом денежки-то и скопил. Стандартная для нашего времени история. Ладно, идем дальше. Так как этот хороший парень все-таки американец, да к тому же типичный, то по типичной своей тупости нормального применения «капуста» он найти, естественно, не смог, как ни старался и ни пыжился. Раз так, то неплохо бы все денежки беспут-

но промотать, то есть, по мнению нашего (скорее не нашего) героя, хорошо развлечься. Ладно, хорошо, но и тут у него все не как у людей. Вместо того чтобы там мир объехать или, на худой конец, огурцами чего-нибудь позаяздать, принялся он свои деньги сорганическим людям раздавать, причем, не каким-то, а психанутым водителям, нарушителям общественного порядка, систематически превышающим скорость и давящим на улицах зазевавшимся пенсионерам. Для этой грандиозной затеи устроил он спортивные (скорее, неспортивные) соревнования на автомобилях в стиле шестидесятых, чтобы выявить тех людей, которые более всего достойны его грязных денег. Призы достаются гонщикам, занявшим в гонке место не ниже третьего. Вдобавок существуют еще и поощрительные премии для тех, кто показывает на трассе максимальную скорость, которую браваый заокеанский гаишник отслеживает с помощью известного всем автолюбителям аппарата (кто сказал про определитель алкоголя в крови?). Кто быстрее всех мимо него пронесется — тому и премия. Хотели бы принять участие в таких соревнованиях? Что киваете головами, мне ваш ответ все равно глубоко безразличен! Если своим хамством я вам «аппетит» еще не перебил, прошу читать дальше.

Даже поиграв в Speed Busters совсем немного, вам, наверняка, сразу же бросятся в глаза многочисленные заимствования из Need for Speed и различные издевательства над ее идеями, обещанные парой абзацев выше. Уже экран выбора автомобиля показывает это. Предлагаемое вам авто можно, как в NFS 3, покрасить в один из предложенных цветов, а если захотите, то выбрать специально для



нее подготовленные картинки, «шкурки» (skins). Для каждого автомобиля таких произведений искусства несколько штук, и некоторые экземпляры смотрятся, действительно, очень неплохо. Мне больше всего приглянулась под названием Мао (в честь китайского вождя) — камуфляжная раскраска с алыми пятнадцатичными звездами.

После всех предварительных приготовлений машину предстоит купить на отпущенные вам в начале игры деньги. Позже она подлежит апгрейду, при условии, что-то зарабатываете. И, конечно же, со временем вам станут доступны более мощные машины, приобретение которых на положенные вам 40 тысяч просто нереально по причине их дороговизны.

Все трассы в Speed Busters проложены по территории североамериканского континента, родного для неугомонного бесполового полицейского-миллионера. Всего их шесть: Мексика, Канада, Колорадо, Невада, Луизиана и Калифорния. Добавлен и уже вполне обычный для гоночных игр вариант заездов по той же трассе, но в обратном направлении, реализованный еще в великой



Daytona USA от Sega.

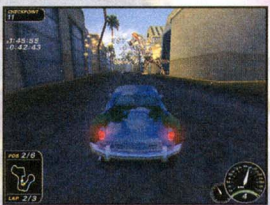
Вероятно, трассы — это и есть самая интересная часть игры. Подчас они раздражают тем, как смоделировано само «кольцо»: таких дурацких поворотов в жизни, наверное, не встретишь. Разве что в нашей стране, но уж никак не в Америке. Но это не самый большой недостаток. Главное, местность, объекты на дороге выполнены с большой долей юмора и оригинальности, порой просто приятно на это посмотреть. Едешь на скорости по голливудским холмам (трасса Калифорния) и видишь: на дороге сидит Кинг Конг и молотит кулаками по мостовой. Проезжаешь дальше — дорогу преграждает динозавр, волгущий ни в чем не повинный грузовик. В одном из помещений, которое вы проезжаете насквозь, можно заметить плещущуюся в бассейне акулу (еще бы не заметить — вы над бассейном проезжаете). В Мексике, помимо прекрасных пейзажей, древних храмов, подвесных мостов, вас встретят бродячие по дорогам туземцы, выслеживающие кого-то вертолеты. И на всех трассах вас радостно (действительно, радостно) ждут люди в форме. Не для того, чтобы отвести вас в ближайшее отделение или штрафануть, как все привыкли к этому в NFS, а для измерения вашей скорости.

Графика, как в большинстве игр от Ubi Soft, выглядит отменно. Различные красивые спецэффекты, в том числе фир-

менный NFS'овский хромовый эффект, дым из-под колес и прочее. Только для того, чтобы все это узреть и получить от этого наслаждение, нужен графический ускоритель, без которого смотреть не на что. Его Speed Busters требуют нагло и настойчиво, и слушать их приходится, а то ездить вам на минимальном разрешении, с восьмьюбитными текстурами и отключенными эффектами.

Играть в игру не интересно. Хотя кому-нибудь может и понравится. Уровень сложности слишком высок, компьютерные оппоненты просто неправдоподобно точно вписываются в повороты, чего вы сделать не можете. Режим Arcade, где вы можете посмотреть и попробовать игру по правилам игрового автомата — с checkpoint'ами и ограниченным временем, просто безжалостен к вам. Чемпионат же хоть вас во времени не ограничивает, но и там играть не очень хочется. Вроде быстрая игра, повреждения всякие, ускорения, весело, но не то что-то. Управление вот еще не очень. Развернуть вас постоянно не хочется.

Если есть у вас 3D-ускоритель, и вы любите нечто Street Racer'оподобное, можете попробовать и Speed Busters. Если нет, то даже и не смотрите в сторону этой игрушки. Не ознакомившись с ней, вы много не потеряете.



## ДОСТОИНСТВА

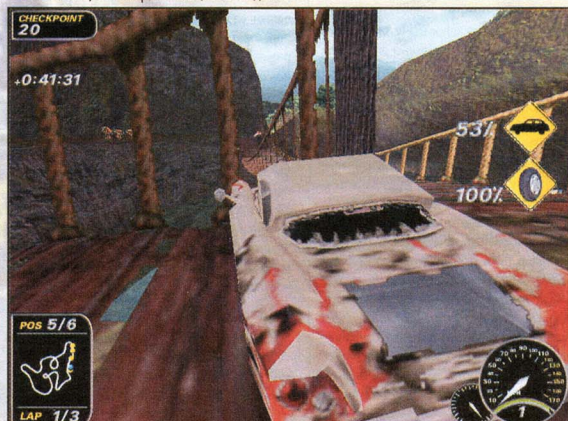
Быстрая веселая и красивая гонка.

## НЕДОСТАТКИ

Все равно недостаточно интересно. Слишком высокие системные требования, без графического ускорителя нормально играть не получится.

## РЕЗЮМЕ

Для любителей Street Racer.



# Blood 2: The Chosen

Вячеслав НАЗАРОВ  
master@gameland.ru

Итак, Blood 2 является замечательной игрой для всех маньяков-потрошителей, в ком горит жажда крови.

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D-action
ИЗДАТЕЛЬ:	GT Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	Monolith Productions
ТРЕБОВАНИЯ:	P-133, 16 MB RAM
К КОМПЬЮТЕРУ:	www.gtgames.com
ОНЛАЙН:	Quake 2, Shogo

**К**ровь... Капли красного цвета... Она стекает со стен... Она везде... Это не описание пункта приема донорской крови, это игра **Blood 2: The Chosen**, недавно вышедшая из под пера работников Monolith Productions. Как видно из названия, она является продолжателем дела Blood, выпущенной несколько лет назад. Однако первой части игры не слишком повезло, так как она появилась на свет чуть позже Quake, заразившего всю игровую общественность, и поэтому отнеслись к ней довольно прохладно, хотя и присутствовало в ней немало занятых моментов. И, вероятно, поэтому, было решено создать продолжение, теперь уже на сверхсовременном движке, сохранив всю притягательность оригинала, отличавшегося изысканной жестокостью и кровавостью (что, впрочем, неудивительно).

### КАЛЕБ ВОЗВРАЩАЕТСЯ

Наступил новый век. Прошло уже сто лет с того момента в 1928 году, когда в Советском Союзе проводился международный слет Карлсонов, а некий Избранный по имени Калеб сражался и, что самое удивительное, победил Темного Бога Кабалы. В связи с этим участники сей организации ужасно на него обиделись и пообещали при встрече лишиться жизни и надругаться над ним по очереди.

...И вот через 100 лет (если довериться арифметике, то это произойдет в 2028 году) Калеб воскресает неведомым ученым мужам и женам способом. Это уже совершенно другой мир, в котором все плохо, кругом понос и, вообще, существование людей становится довольно унылым и безрадостным. Однако ничто в этом корыстном мире не происходит просто так. И если Избранные воскресают, значит, это кому-нибудь нужно. В данном случае — самому Калебу, который решил стать могущественнейшим из могущественных. На его пути к этому стоит нынешний глава Кабалы — Гидеон, провозгласивший Калеба Великим Предателем, уничтожение которого для каждого адепта является таким же важным делом, каким является ликвидация Салмана Руди для каждого бородастого исламиста-фундаменталиста. Решив, что одному бороться за руководящий пост в Кабале будет довольно безрадостно, Калеб оживляет еще троих избранных: Офелию, Габриэлю и Ишмаэля, — с помощью которых и намеревается осуществить свой коварный план. Между прочим, Кабала пере-

родилась в глобальную экономическую структуру «Кабалко», а это уже пахнет мировым господством, сравнимым с тем, которым обладает владельцы записи гимна Республики Нигерия в исполнении Элвиса Пресли.

### КАКОГО ЦВЕТА У ВАС КРОВЬ?

Надеюсь, что натурального (т.е. без искусственных красителей), хотя большого значения это не имеет, ведь в **Blood 2** кровь всех существ красная, и ее очень много. Судя по увиденному, в человеке помещается не 4-5 литров крови, ибо выливается из него гораздо больше. В этом на протяжении всей игры постоянно убеждаешься. Таким образом, потихоньку постреливая в монстров и прочих отрицательных персонажей, постепенно переходим к вопросу о графике. Она заслуживает всяческих похвал. Для того чтобы правдоподобно создать образ недалекого, но, тем не менее, мрачного и ужасного будущего, использовался движок с громким именем LithTech (кстати, на нем же сделана еще одна игра от Monolith — Shogo: Mobile Armor Division). Он позволяет создавать удивительно красивые уровни в окружении всевозможных световых (например, динамическое освещение) и тьямаобразных (очень симпатичные тени) эффектов, хотя одно без другого существовать не может. Кстати, в **Blood 2** большая часть уровней представляет собой вполне реальное окружение, которое мы видим каждый день, однако, в четвертой (заключительной) части действие протекает в другом измерении. Вот там-то мы и попохочем.

Окружение в игре, к сожалению, не слишком интерактивно, как, например, в *Sin*, но и здесь можно найти массу приятных моментов. Разумеется, вы сможете разбить великое множество стекол (сбылась хулиганская мечта детства), переколотить кучу ящиков и коробок, полюбозаваться содержанием огромного количества мешков для трупов и даже подойти к звенящему телефону и послушать, что вам хотят сообщить таинственные незнакомцы. На месте боев будут оставаться отстрелянные гильзы, а множество следов от пуль будут украшать окровавленные стены над очередным тру-

пом. Художники Monolith Productions очень хорошо потрудились и над текстурами, которые чрезвычайно радуют глаз (или глаза, если их у вас больше одного). И хотя, возможно, они несколько проигрывают тому же Half-Life, но сам мрачный и унылый стиль будущего создает непередаваемую печатным словом атмосферу **Blood 2**.

### ПЛЕННЫХ НЕ БРАТЬ

Именно в таком недобром, на первый, второй и все последующие взгляды, мире вам придется сражаться с приспешниками проклятого Гидеона, которые твердо намерены сдать вас в кунсткамеру, причем, по частям. Кстати, в связи с тем, что на дворе игры стоит XXI век, то человекообразные враги в костюмах фабрики «Все для водолаза» выглядят весьма цивилизованно, в отличие от своих предшественников в первой части Blood. Анимация этих персонажей (да и всех других тоже) проработана очень хорошо. Они уворачиваются от ваших попыток помочь им перейти в другую форму бытия, кувываются, уклоняются и, вообще, всячески мешают выполнять вам свою великую миссию. В целом, AI встречающихся в **Blood 2** личностей достаточно проработан, однако, очень выдающимся назвать его нельзя, ибо фанаты Кабалы ведут себя иногда неразумно, например, продолжая стрелять туда, где Калеба уже и след простыл. Возможно, это последствие промывки мозгов, которое им устроили в этой организации (я уверен, что для этого использовался лучший стиральный порошок). Однако иногда они просто поражают своей хитростью и шноровкой, так, как это было, когда один из злодеев прикрывал другого, стреляя из-за укрытия, а второй медленно, но верно подбирался к нему, собираясь выполнить свой интернациональный долг по заготовке скляночек.

Но, конечно, самое приятное зрелище, какое только может представить себе человек, жаждущий крови — это увидеть мучения своих жертв, среди которых наверняка окажутся пацифистски настроенные граждане, в изобилии гуляющие по улицам. А в **Blood 2** народ мучается очень красиво. Злодейские личности наравне с мирным населением корчатся в судорогах, катаются по земле и жалобно повизгивают, слыша в ответ лишь ваши ехидные реплики из серии «сегодня не твой день, девочка...» Кстати, мирные обитатели этого отнюдь не дружелюбного мира, как мне представляются, являются самыми несчастными персонажами в игре. Ведь, как выяснилось в результате экспериментов по их препарированию, после себя они оставляют ценные органы, которые очень пригодятся в ваших авантюрах. Между прочим, здесь-то и скрывается один из недостатков игры. Чтобы получить из человека (или монстра) что-нибудь ценное, его нужно для начала умертвить. Это ясно и вполне логично для любого здравомыслящего маньяка-психопата. После чего следует такой замечательный процесс расчленения тела. Однако в **Blood 2** все это несколько упрощено. Можно сказать, что все персонажи расчленяются практически сами и на подозрительно небольшое количество частей. Однако после некоторых репетиций, возможно, вам удастся вполне сносно отстреливать у них, например, ноги. После нескольких взмахов вашего мачете любой негодяй (а может быть, хороший человек... какая для нас, впрочем, разница?) превращается всего лишь в лужу крови и несколько конечностей, а может быть, если повезет еще, и голову, которой можно будет весело играть в футбол. Кроме этого, среди останков вам



Еще одна обуглившаяся тушка...

могут встретиться гипертрофированные сердца, которые поднимают жизненный тонус. То же самое происходит и при стрельбе в упор — персонажи просто разлетаются на весьма немногочисленные части. Что, в общем-то, не есть правильно с точки зрения анатомии и даже моего знакомого патологоанатома. Таким образом, самые замечательные и красивые убийства совершаются на достаточных расстояниях так, чтобы, подойдя поближе, можно было бы полюбоваться на дело рук своих, лежащее на спине и устремившее взгляд мертвых глаз (если они останутся) в сееро небо.

### СТРЕЛЬБА ПО-МАКЕДОНСКИ

Самое время теперь уделить некоторое внимание тому, что поможет вам расправиться с агрессивно настроенными по отношению к вам персонажами, а также всеми теми, что просто криво посмотрят в вашу сторону (ну, и что, что у него косяга?). В арсенал входят автоматические пистолеты, которые на поверку оказались Береттами, автоматы, чьим преимуществом является огромная скорострельность (не зря террористы так любят Узи), конечно же, дробовик, оставшийся еще со времен охоты на лисьих мамонтов, и многое еще. Кроме этого, вам представится возможность испытать всю мощь ружья, стреляющего напалмовыми зарядами. С его помощью можно чудно осветить свою жизнь в мире **Blood 2** яркими всполохами горящих человеческих тел, правда, потом они превратятся в темные головешки, но это уже издержки производства. И, разумеется, дело не могло обойтись без куклы Вуду, дающей возможность попортить врагам немало крови (в прямом и переносном смысле).

Очень интересным моментом в игре является то, что многое оружие можно использовать парами, т.е. бегать по улицам, размахивая двумя пистолетами или, например, двумя автоматами. Все ограничивается лишь количеством конечностей. Помимо этого, у каждого оружия есть альтернативный вариант использования, что может быть замечательно использовано в борьбе за светлое будущее. Занятым является то, что всего в **Blood 2** присутствует 18 видов оружия, однако, одновременно можно иметь при себе лишь 10, что порождает проблему выбора между такими замечательными средствами уничтожения всех подряд.

Кроме оружия, в вашем арсенале будет найдено огромное количество различных вещей (таких, как очки ночного видения, бинокли, радиоуправляемые мины и т.д.). Они, вполне возможно, не пригодятся вам



Спасли одного такого... Хотя бы спасибо сказал...



Целоваться лезет?



Всем на пол!

во время одиночной игры, но будут незаменимы в мультиплеере, который в **Blood 2**. Кстати, deathmatch в игре называется очень душевно — Bloodbath (Ванна Крови), что как нельзя лучше характеризует его.

Звуковое оформление в игре также находится на весьма хорошем уровне. Стоны и молбы о пощаде умирающих жертв умиляют до глубины души, а музыка, звучащая на протяжении всей игры, еще больше погружает в мир жестокости и насилия.

### И СНОВА КРОВЬ... ПОКОЙ НАМ ТОЛЬКО СНИТСЯ...

Итак, **Blood 2** является замечательной игрой для всех маньяков-потрошителей, в ком горит жажда крови. Она действительно дает возможность почувствовать себя через 30 лет уставшим от жизни (конечно же, чужой) существом, которое убивает направо и налево, а также вверх и вниз. Техническая игра выполнена очень хорошо, что позволяет смело ставить ее в один ряд с корифеями жанра. А широкие возможности в сетевой игре наверняка обеспечат ей долгую жизнь не на одном миллионе компьютеров. Одним словом, если у вас хотя бы раз в жизни возникало желание почувствовать в глобальной резне (и не в качестве жертвы), добро пожаловать в ряды Избранных.



Стоять!

### ДОСТОИНСТВА

Отличный выбор оружия и возможность одновременного использования сразу двух экземпляров оного. Хорошая анимация персонажей. Возможность геноцида мирных жителей.

### НЕДОСТАТКИ

Недостаточная интерактивность окружения. Враги расчленяются на слишком маленькое количество частей.

### РЕЗЮМЕ

Очень хорошая игра для всех любителей пролить реки чужой крови.

7.5

15	VIDEO
1	SOUND
15	INTERFACE
15	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

# Expendable

Дмитрий ЭСТРИН  
estrin@gameland.ru

Достаточно того, что в Expendable сложно играть. А, значит, и неинтересно.

**Ж**анр аркадных игр на PC в последнее время не пользуется особенной популярностью. Причин несколько. Во-первых, массовый геймер предпочитает что-то более основательное, что-то, что способно увлечь на месяцы. Во-вторых, хороших аркадных игр, способных удовлетворить современные потребности, не было еще со времен MDK. MDK в данном случае достоин особого восхищения, поскольку игра, о которой пойдет речь в дальнейшем, очень далека от идеала.

Как вы помните, после знаменитого хита от Shiny в жанре аркадных игр наступил очень долгий перерыв, если не считать, конечно, нескольких убогих полу клонов. Наверное, современные технологии в играх такого легкомысленного жанра казались разработчикам роскошью. Возможно, в чем-то они были правы. После того, как Activision выпустила на PS Apocalypse, настало время приздуматься... Пусть игра вышла и не на PC, но перспективы аркадного жанра стали очевидны для многих. Expendable можно было бы назвать Apocalypse'ом на PC, если бы не несколько «но», о которых можно очень-очень долго говорить.

Начнем с сюжета, представляющего собой очередную футуристическую исто-

рию с изрядной долей бреда. Короче говоря, в 2463 году человечество столкнулось со вполне будничной проблемой колонизации. Преобразовав все близлежащие планеты в пригодные для жизни миры, люди отправились в глубины космоса. Выжили, разумеется, немногие, новые покоренные планеты превращались в индустриальные колонии, и все было бы просто замечательно, если бы не пришли нехорошие инопланетяне, которым идея человечества относительно колонизации далеких планет показалась чрезвычайно интересной. Правда, реализация этой идеи оказалась несколько отличной от нашей, потому завязалась кровавая бойня с участием суперсолдат-киборгов. Вот... Короче говоря, задача игрока проста, как никогда, — стрелять, стрелять и еще раз стрелять.

Задания к нескольким миссиям отличаются гигантским разнообразием: уничтожить химический завод; уничтожить геотермальную установку; <...> антенны спутниковой связи; <...> генетических прототипов... Как вы понимаете, цель каждой миссии возбуждает прямо-таки безумный интерес, тем более что процесс выполнения каждой из них воистину удивителен. К слову сказать, геймплей мало отличается от двумерных шутеров десятилетней давности. В Expendable следует добиваться точного попадания по противнику. И, соответственно, избегать попадания вражеских выстрелов. Признаюсь, такая простота меня покорила, и я был уверен в том, что игра окажется отличным способом хорошенько отдохнуть и расслабиться.

Действительно, с самого начала иначе подумать нельзя. Враги помирают после второго попадания из самого слабого оружия. Какие-либо головоломки отсутствуют напрочь. Вопрос, куда бежать, возникнуть просто не может, поскольку разветвления на уровне практически не встречаются, а те, что встречаются, какие-то проблемы могут вызвать разве что у исключительных тупиц. Посему бегаем, резвимся, стреляем, наслаждаемся



красивыми графическими эффектами, попутно отмечаем идеальную работу камеры и снова стреляем. Идиллия нарушается минуты через три. На игровом экране замечается стремительно убывающее время, за которое мы должны пройти определенный этап уровня. Ок, начинаем бегать и стрелять еще быстрее. Берем карточку, открываем дверь, попадаем на следующий этап. Продолжаем веселиться до тех пор, пока не обнаруживаем нескольких огромных монстров, уничтожить которых весьма непросто, особенно учитывая, что сами они представляют собой грозную силу и способны забить нашего хилого героя одним выстрелом. Прошу обратить внимание, это вовсе не боссы уровней, которые, несмотря на это, оказываются значительно сильнее боссов в MDK. Достаточно пробежать еще чуть-чуть и встретиться с очередной пачкой квази-боссов. В общем, game over, несмотря ни на что, и начинаются моральные муки: «Это меня-то?! Это в аркаде-то?!» Начинаем с самого начала, поскольку сохранить игру невозможно. На этот раз дело невозможно, стараюсь экономно использовать оружие, гранаты и strafe, часто отступаю, только что rocket-jump игнорирую. Прохожу... И что? Неужели игра стоит столько трудов? Это же аркада, праздник жизни, в ней все должно быть легко и весело! Rage Software решила по-другому...

Жуткий баланс сложности делает свое дело исправно. За Expendable больше устаешь от жуткого напряжения, игра

просто вызывает раздражение и прочие отрицательные эмоции. Но это же аркада! Игрок имеет право хотеть, чтобы у него все получалось, он хочет, черт возьми, ощущать себя крутым и непобедимым героем, а не задохликом, который должен постоянно бегать из одного угла коридора в другой, опасаясь каждого выстрела, и пугаться больших и сильных монстров... Expendable — это далеко не MDK и не Apocalypse. Впрочем, любители зверской сложности найдут игру вполне привлекательной.

Не спорю, в Expendable есть много положительных моментов. Во-первых, весьма своеобразный стиль, который подчеркивают футуристические мультики с примесью натурализма, и кровяща, недостатка в которой ощутить никак нельзя. Во-вторых, неплохие графика и управление, которое могло бы быть вполне приемлемым, будь монстры чуть-чуть послабее... Сам герой может бегать во все стороны, может возвращаться назад. Нельзя не признать, что уровни все же довольно интерактивны. Взрываются разные ящики, можно также собирать заложников, которые добавляют вам очки в конце каждого уровня... Игра, кстати говоря, трехмерна, все, включая героев и монстров, собрано из полигонов. Ко всему этому стоит добавить, что на уровнях встречается очень много темных мест, на которых практически невозможно что-либо разглядеть, даже используя вспомогательные средства. Хотя с точки зрения внешнего вида

Expendable, как ни странно, вовсе не плох.

А вот недостаточное количество уровней — это, прямо скажем, не есть хорошо. К тому же длинными их назвать весьма сложно. То же касается монстров. Разработчики, конечно, постарались разнообразить прохождение уровней многопользовательским режимом, когда за одним компьютером могут играть двое, но этого, увы, мало. Достаточно того, что в Expendable можно играть. А, значит, и неинтересно. И даже самый оригинальный дизайн и обилие графических спецэффектов не спасут игру от печальной участи...

СИ



## ДОСТОИНСТВА

Необычная атмосфера, неплохие графические эффекты.

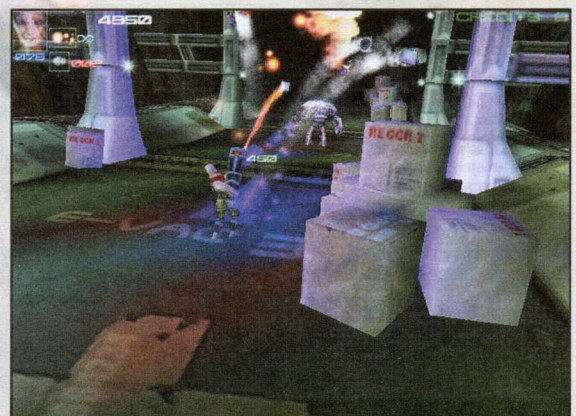
## НЕДОСТАТКИ

Нелепый баланс сложности, однообразие игрового процесса.

## РЕЗЮМЕ

Чересчур сложная аркада, предназначенная в основном для многопользовательского режима.

4.5



# Uprising 2: Lead and Destroy

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action/стратегия
ИЗДАТЕЛЬ:	3DO
РАЗРАБОТЧИК:	Cyclone Studios
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-166, 32 MB RAM, (лучше P2-233, 64 MB Win'95
ОНЛАЙН:	www.uprising2.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Uprising, BattleZone

Дмитрий ЭСТРИН  
estrin@gameland.ru

В итоге об Uprising 2 можно сказать, что это лишь хорошая игра. Не больше и не меньше. Хотя, с другой стороны, этого вполне достаточно.

Издательство 3DO выпустило Uprising тогда, когда его никто не ждал. Это была одна из причин коммерческого успеха. Уставший от однообразия real-time стратегий, совершенно одинаковых принципов игрового процесса массовый игрок был склонен увидеть в Uprising долгожданное развитие жанра. Довольно необычный сплав action и real-time стратегии сделали gameplay абсолютно оригинальным, а множество недостатков казались на этом фоне просто-напросто несущественным. Прошло довольно много времени, и теперь мы можем более объективно оценить достоинства старого Uprising — являл ли он действительно развитие жанра или Cyclone Studios просто удалось его симулировать? На этот вопрос нам поможет ответить вышедшее недавно продолжение игры под названием Uprising 2: Lead and Destroy.

Вновь прошу читателя обратить внимание на время выхода игры. В то время как на рынке практически полностью отсутствуют классические real-time стратегии, а мы, как это ни странно, довольно остро это ощущаем, 3DO выпускает «оригинальное продолжение оригинальной игры...» Хотя, повторюсь, в оригинальности сейчас нуждаются немногие, как выяснилось, это не единственное условие для хорошей игры. Именно поэтому Cyclone Studios ввели в Uprising 2 множество графических эффектов, которые, однако, никак нельзя назвать прорывом в технологиях. В игре легко угадываются очертания невероятно красивого, но пустоватого оригинального концепцией, которая, к тому же, не так уж и оригинальна, но и графикой, что делает их подход к разработке несколько спекулятивным. В любом случае, прагматично выяснив подоплеку выхода игры, мы можем так же

прагматично сказать, что Cyclone Studios это вполне удалось.

Говорить о каких-то изменениях, которые произошли в игровом процессе, не имеет большого смысла. Они действительно есть, но было бы странно, если бы их не было. Как и прежде, нам предстоит ползать по территории на заброшенном танке, попутно уничтожая врагов и отстраивая свою базу. Занятие, кстати говоря, довольно увлекательное, если учитывать серьезный подход разработчиков к дизайну каждого уровня. Но прежде следует рассказать о том, что представляют собой сами уровни.

Задания назвать однообразными никак нельзя. То, что в каждой миссии приходится, как правило, уничтожать всех или хотя бы большую часть вражеских войск, понятно, однако смысл вовсе не в этом. Пропуская первые миссии, которые призваны просто ознакомить игрока с интерфейсом и возможностями чудо танка, невозможно не остановиться на следующих. Меня, к примеру, заинтересовал уровень, в котором надо не допустить телепортирующиеся транспортеры на отлично охраняемую вражескую базу. Поражает здесь вовсе не оригинальность задания, а очень правильный баланс сложности. Благодаря этому балансу, игроку предстоит не только много стрелять (очень много стрелять), но и думать, как перекрыть все подходы к вражеской базе, как добиться наиболее эффективного расположения своих юнитов, число которых, к тому же, лимитировано. Ведь транспортеры противника появляются в самых неожиданных местах на карте, а предусмотреть каждую возможность просто-напросто невозможно. Секрет, как правило, кроется во внимательном изучении карты, которая представляет собой образец дизайнерской работы, и универсальное решение, которое, в конце концов, находишь, представляется необычайно логичным и, вместе с тем, простым. В общем-то, я с трудом припоминаю real-time стратегии, в которых приходится таким образом анализировать особенности местности и передвижения вражеских сил, не говоря уже об играх жанра action.

Вместе с тем невозможно не отметить,



что в заданиях к миссиям кроется и один недостаток. Дело в том, что почему-то разработчики всяческим образом старались наименее точно и очень пространно формулировать задания, вследствие чего, понять, что от нас хотят, можно лишь в процессе выполнения самой миссии. Если бы все было расписано по пунктам, было бы гораздо проще. Впрочем, если вы хоть чуть-чуть знакомы с английским языком и способны логически мыслить, вряд ли этот недостаток сможет остановить вас от того, чтобы поиграть в Uprising 2.

Силы противника на каждом уровне, как правило, значительно превышают силы игрока, к тому же в большинстве случаев вся наша армия бывает представлена одним танком. А этого для успешного прохождения бывает явно недостаточно. Причем, не из-за того, что танк недостаточно мощен, а из-за того, что выполнение заданий порой требует одновременного нахождения в нескольких местах реальных сил. Поэтому приходится строить базу. Строить ее можно исключительно в определенных местах, что, в общем, не совсем хорошо. Ограничение свободы в подобной игре, даже несмотря на все попытки дизайнеров разнообразить прохождение каждого уровня, уже кажется недостатком. Таким образом, игрок не может принять участие в планировании базы, не считая постройку оборонительных сооружений. Воздвигнув несколько зданий, производящих юниты, вы можете в любой момент телепортировать их на поле боя. Конечно, сравнятся солдатики и даже тяжелые танки с нашим не могут, но все же они в состоянии серьезно помочь хотя бы тем, что отвлекут на себя огонь противника.

А! особенными достоинствами не отличается. Впрочем, они ему и не нужны, поскольку любая вражеская единица



уничтожается чуть ли ни с первого выстрела. Основное его качество — неожиданность нападения, что обуславливает необходимость обороны нашей базы. В любом случае танки противника охотно используют strafе, солдаты избегают прямого контакта, а башня на цитадели стреляет очень метко. Так что недостатка в аркадности испытывать никак нельзя.

Поражает общая атмосфера игры. Вения Incoming в целом пошли только на пользу игровому процессу. Несмотря даже на явный недостаток световых и прочих эффектов, все смотрится просто великолепно. Достаточно того, что сражения между всего несколькими юнитами кажутся масштабными. Наверное, такими их делает вид от первого лица, однако, преуменьшить достижения дизайнеров в этом случае тоже невозможно.

Чего в Uprising 2 не хватает? Интерактивности территории. Если бы на земле оставались хотя бы черные пятна после взрыва крупного танка, игра от этого бы нисколько не пострадала. Я уже не говорю о том, что неплохо было бы сделать так, чтобы рельеф местности реально изменялся после соответствующих сражений. Увы, этого нет, и даже после зданий остаются лишь какие-то малопонятные обломки, выполненные в стиле давно забытых времен. Да и сама местность все же выглядит несколько бедноватой. Холмы, долины и высокие горы, ко-



торые, кстати, представляют собой совершенно непреодолимое препятствие для нашего танка. Впрочем, здесь невозможно не сказать о водных пространствах, на которых, представьте себе, видны полигональные волны. Не могу сказать, что бы это выглядело сверхкрасиво, одно, по крайней мере, такие водоемы хоть чуть-чуть разнообразят уровни.

Все графическое великолепие Uprising 2 может запросто разбиться о туман, который не позволяет увидеть что-либо в десяти шагах от танка. Жуткое дело. При этом использование карты становится весьма необходимым занятием. Понятно, конечно, что все было сделано для достижения наивысшей производительности, и разработчики руководствовались самыми лучшими мотивами, но туман, как средство, штука довольно сомнительная.

В итоге об Uprising 2 можно сказать, что это лишь хорошая игра. Не больше и не меньше. Хотя, с другой стороны, этого вполне достаточно.



## ДОСТОИНСТВА

Отличный дизайн уровней, ощущение игровой атмосферы.

## НЕДОСТАТКИ

Туман, нечеткие формулировки заданий, недостаток интерактивности.

## РЕЗЮМЕ

Достоинное, увлекательное продолжение хорошей игры.

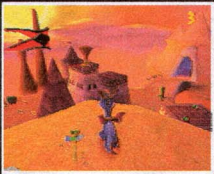
7.0

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



# SPYRO THE DRAGON

Оригинальный  
диск с инструкцией  
на русском языке



PlayStation

SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT



UNIVERSAL  
INTERACTIVE STUDIOS

[www.universalstudios.com](http://www.universalstudios.com)

# The Legend of Zelda: Ocarina of Time

ПЛАТФОРМА:	Nintendo 64
ЖАНР:	Action/Adventure/RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
РАЗРАБОТЧИК:	Nintendo
ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР:	Shigeru Miyamoto
ОНЛАЙН:	www.zelda64.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Mario 64, Shen Mue

Сергей ОВЧИННИКОВ  
ovch@gameland.ru

**Б**ывает, вечером мы собираемся в редакции в маленькой комнатке уже после того, как сделаны все дела. Когда вытащены из Интернет все новости и сплетни. Когда нет желания в очередной раз заряжать многочасовую баталою в Age of Empires или Half-Life. Когда хочется просто сесть и обсудить все услышанное и увиденное за последнее время. Тогда и только тогда вы сможете услышать всю правду. Что же действительно думают создатели журнала об играх, о которых они столь старательно пишут? Признаюсь вам, частенько мы думаем о них такое,

<b>ДОСТОИНСТВА</b>
Отточенный, сбалансированный, продуманный и увлекательный игровой процесс.
<b>НЕДОСТАТКИ</b>
Легкие технические недоработки, высокая сложность.
<b>РЕЗЮМЕ</b>
Одна из самых-самых. Игра, которую надо увидеть всем.

15 VIDEO  
11 SOUND  
9 INTERFACE  
9 GAMEPLAY  
9 ORIGINALITY  
9 ADDITIONS

# 9.5

что помещать соответствующие мысли на страницах журнала было бы, по меньшей мере, неоправданно. Все пережитое и переосмысленное попадает на страницы в довольно-таки рафинированном виде, по возможности без давления личного мнения и прочих необязательных факторов...

Практически о любой игре мы можем сказать массу хорошего и плохого. Похвалить за интерфейс, похвалить за графику, откровенно высказаться по поводу музыки и дебильного построения уровней. Пересказать сюжет, вставить в описание пару колкости или намеков на чрезмерное усердие авторов в подготовительной группе детского сада. Перечисление своих впечатлений от проведенного с тем или иным «продуктом» времени, как правило, длится долго, и всегда найдется что-то новенькое, что хотелось бы обсудить.

Система развалилась лишь однажды... Это случилось спустя сутки после того, как несколько коробок с долгожданной **Zelda 64**, купленной, кстати говоря, на свои кровные, оказались у редактора раздела видеогр Бориса Романова и в руках вашего покорного слуги. Опустим события последовавшей за этим бессонной ночи. На следующий вечер мы, как обычно, устало откинулись от компьютеров и было начали делиться этими самыми впечатлениями с остальными коллегами...

Сказать было нечего. И вместо красочных речей в ответ на многочисленные вопросы раздалось только задумчивые мычащие звуки.

— Ну что, круто?  
— На что похоже?

ни скопировать. Одним словом, никто, кроме самой Nintendo, больше не способен создать такую же игру. Вполне доступными и простыми средствами (хотя и обладая неограниченным бюджетом и командой из почти двухсот человек) Miyamoto создал игру столь большую, завораживающую и красивую, что, сев вечером



— Как сделано?

— А графика?

— Играть интересно?

И так далее... Сказать в ответ: «Круто!», это значит ничего не сказать. В подобный ступор нас, похоже, способна поставить лишь одна единственная фирма и один единственный ее дизайнер. Причем не чаще, чем раз в два-три года. На этот раз у Nintendo и Shigeru Miyamoto получилось что-то совершенно особенное. Впервые у этого тандема после трех лет кропотливой работы из-под пера вышла не революционная, а, скорее, традиционная игра. Но зато такая, что просто дух захватывает.

В **Zelda** нет абсолютно ничего такого, чего бы вам уже не удалось увидеть в современных играх. Нет ни сенсационной графики, ни каких-либо супер находок в игровом процессе, ни сверх навороченной сюжетной линии. **Zelda** не открывает своим появлением нового жанра видеогр. И, самое главное, это, наверное, единственный из супер хитов последнего времени, который совершенно невозможно ни повторить,



поиграть «на пару минут», вы очнетесь только около пяти утра, обнаружив, что глаза уже сплюскаются от усталости. Вставив картридж и включив приставку, вы погружаетесь в удивительный волшебный мир, в котором имеется столько возможностей и столько путей, что, несмотря ни на какие трудности, с которыми придется встретиться во время путешествий, в нем



всегда еще найдется масса всего, чем можно заняться. Но давайте все-таки по порядку. Прошу простить, если мысли вдруг будут заводить меня куда-нибудь слишком далеко или будут сбивчивыми. Все дело в том, что нормально, «по-обычному» рассказать об этой игре совершенно невозможно. Приходится входить в роль неразумного ушастого животного и прыгать по контексту...

Традиционно, как и всегда у Miyamoto, сюжетное построение игры довольно-таки примитивно и рассчитано, так сказать, на чрезвычайно широкую аудиторию, от младенцев, только вышедших из ясельного возраста и до очень взрослых уже дядей, неважно, японских, американских, английских или русских. При этом, например, незнание английского языка хоть и усложнит вам задачу, но отнюдь не делает ее невыполнимой, что совершенно нетипично для адвенчуры. История при этом весьма основательно запутана, хотя и яростно отливает сказочной непосредственностью. А действие начинается в одно прекрасное солнечное утро, когда в деревню очаровательных лесных созданий Kokiri, по виду очень похожих на эльфов, прилетает крошечная фея по имени Нави. Она должна найти семилетнего мальчика по имени Линк, который жи-

вет в дупле большого дерева прямо посредине деревни. У каждого из жителей сказочного леса есть своя маленькая фея, которая помогает советами и добрым словом. Только у молодого Линка почему-то нет такой феи. Нави несет послание от покровителя леса, большого мудрого старого дерева, которому требуется помощь. В этот самый день судьба Линка резко меняется. Дальше события будут разворачиваться по весьма драматичному сценарию. Мистические силы, некогда создавшие королевство, в опасности. Зловещий черный человек бродит по землям Hyrule, делает мелкие пакости его жителям и пытается найти части некоего артефакта, охраняющего спокойствие королевства. Единственный настоящий герой, который мог бы бороться на равных с





этим гением зла, по воле судьбы, все еще является маленьким мальчиком, смелым и бесстрашным, но пока не готовым к тому, чтобы защитить родные земли. Ничто

не может помешать сбываться зловещим планам, и судьба Hyrule, можно сказать, предрешена. В один прекрасный момент власть будет в руках у злодея Ganondorf'a, а прекрасная принцесса **Zelda** превратится в его заложницу...

Сюжетная линия по своему строению весьма похожа на предыдущие игры серии, особенно ту, что называется Link to the Past (с Super Nintendo). Однако суть игры вовсе не в сюжете, над которым команда Miyamoto никогда особенно не работает — выбранные жанры не требуют ни дисконантности, ни особенного разнообразия. Тем не менее, история в игре выступает неким катализатором, который заставляет вас не только сидеть в одном месте, выполняя массу интересных заданий и бродя по второстепенным сюжетным поворотам, но и стремиться к завершению этапов большой миссии.

**Zelda** относится к тому типу игр, в которые чем больше играешь, тем больше хочешь. Все потому, что игровой процесс, вопреки многим современным примерам, развивается от самого начала игры до последнего ее кадра, не прерывая действие ни долгими заставками, ни провалами в сюжете. Постепенно, хотя и совсем не сразу, в воображении каждого игрока формируется своя собственная картина этого мира, где у каждого будет свое любимое место, оказавшись в котором, приятно всего наблюдать рассвет и закат. Где каждый персонаж в вашем сознании будет привязан к окружающей его местности, где все лица будут узнаваемы, а холмы и дороги столь знакомы, что полностью отпадает надобность в карте. Вместе с этим окружающий мир не искусствен и постепенно видоизменяется, предстает перед вами во множестве различных воплощений. При этом авторы игры совершенно благодушно не стали ошарашивать игрока размерами и полной свободой сразу, давая ему немало времени для того, чтобы как следует освоиться со всеми игровыми моментами. И вот в первые часы, проведенные с игрой, вы сможете познакомиться с маленькой ее частью — этим удивительным волшебным лесом.

Оказавшись наедине с довольно-таки эффективной, но немного запутанной системой управления, вы начнете бродить по деревне, болтать с ее жителями и узнавать массу интересных вещей. Например, что в лесу без оружия бродить опасно, что камни можно поднимать с земли и разбивать, что оружие при себе милые жители никогда не носят, и в магазинах оно не продается, но зато в одной из пещер можно найти старый меч — одним словом, проходите курс молодого бойца в сокращенной версии. При этом научитесь всем необходимым приемам можно и самостоятельно, ни с кем не разговаривая и никого не слушая. Можете сами отыскать себе меч, купить шит, опробовать лично все трюки — никаких ограничений с этой стороны игра не ставит. После этого — та-

кая же, почти тренировочная миссия в подземелье, а, вернее, внутри пораженного проклятием великого дерева. Схватка с простым, но очень «показательным» в этом смысле боссом. Лишь после этого вам будет разрешено попасть в большой мир. Однако не стоит полагать, что здесь уже открыты все дороги — так или иначе, игра придерживается относительно строгого порядка прохождения и никогда не пускает вас в те места, к посещению которых герой еще не готов. Ну, а прелестия при формальном соблюдении реалистичности более чем разнообразны — от стоящих при входе непреклонных стражников до загораживающих проход гигантских валунов или толщи воды, отделяющей поверхность от входа в необходимое помещение. Линк — не Марио, и плавает под водой он довольно-таки скверно.

Еще одна особенность в том, что в отличие от ситуации с кепконосным сантехником, здесь все можно исправить. В **Zelda** поразительным образом переплетены линейность и разноплановость действия. В принципе, от вас постоянно требуется одно и то же — бродить по территории, разговаривать с людьми, приносить им всяческие предметы и проникать в подземелья для того, чтобы уничтожить боссов. Упрощение настолько серьезно, что даже торговля, например, в этой игре сведена к чисто адвентурному обмену необходимых для выполнения квестов предметов на некие дензнаки (а, как правило, на другие предметы). Кстати говоря, с деньгами в игре у вас никогда не будет проблем — только лишь потому, что они разбросаны практически везде — их можно находить в сундуках, горшках, скошенных кустах и рядом с трупами монстров — идея даже проще, чем вариация на тему золотых монеток в Super Mario. Практически все из того, что покупается за деньги, можно взять бесплатно (или почти бесплатно) в различных областях игрового мира. Надо сказать, что это довольно-таки серьезный подкуп под устои классических RPG. Несмотря на то, что практически во всех играх жанра деньги имеют лишь ограниченную ценность, все же везде они составляют весьма значительную основу всего игрового процесса. Здесь все иначе, и авторы оставили за ними лишь некую вспомогательную функцию. Это ударяет по внутриигровым рыночным отношениям, но, с другой стороны, служит разнообразию и дает вам ряд совершенно уникальных возможностей. Например, Линк может зарабатывать деньги не только выполняя квесты и впуская разбивая



десяти бочек, ящиков и камней, а выполняя довольно-таки стандартную работу — занимаясь рыбалкой или охотой [за привидениями]. Заваннее всего то, что процесс веселит больше, чем предполагаемая выручка.

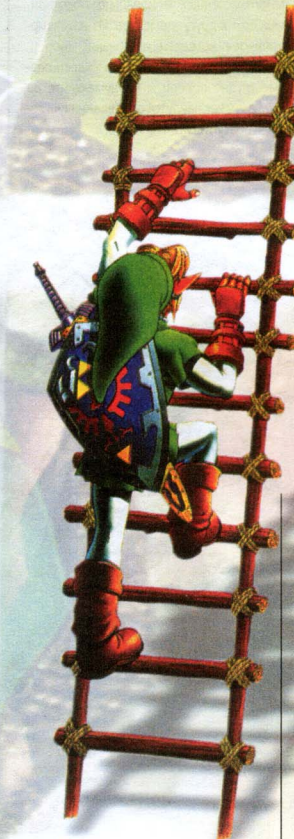
Побродив еще десяток часов по Hyrule, побывав в нескольких подземельях, заполучив в свой арсенал уйму новых предметов и видов оружия, познакомившись с множеством жителей королевства и даже наблюдая за безмятежным детством маленькой симпатичной лошадки по имени Еропа, которая через много лет станет главным другом и, можно сказать, соратником молодого воина; добыв необходимые артефакты, игрок вновь предстает перед расширением игрового мира, перед добавлением в него совершенно нового



измерения. Становятся доступны путешествия во времени, и отныне вы должны как бы находиться и там, и там.

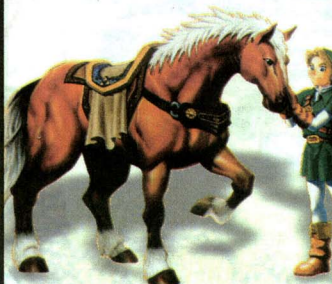
Постепенно, по шагу распутывая клубок сюжетной линии, ниточки которой тянутся из прошлого в настоящее и будущее, и наоборот, и еще раз наоборот, и еще, и еще. Наверное, если **Zelda** и снабжена каким-либо революционным элементом, им смело можно назвать эту выверенную до мелочей систему перемещений во времени. Команда Miyamoto фактически создала два мира — близнеца, однако, сделала их настолько непохожими и то же время идентичными, что это позволяет задеть душу сидящего за экраном. Ощущение возвращения после долгого путешествия, ностальгия, многократно умноженная драматизмом обстановки, — вот чем **Zelda** выдает из вас непрошеную слезу.

**Zelda** — на моей памяти вторая в истории игра, использующая музыку в качестве реальной значимой части игрового процесса. Если не считать какой-то странной и непонятной японский Real Sound, то такую роль музыка играла лишь в шедевральном Loom от LucasFilm Games самого начала девяностых годов. В Loom герой мог пользоваться своим волшебным посохом и играть на нем различные ранее ус-



лишьанные мелодии для того, чтобы открывать двери, решать головоломки или общаться с другими персонажами. То же самое и в **Zelda**. Фактически здесь мы сталкиваемся с альтернативной магической системой, которая не просто заставляет игрока выбирать необходимые заклинания в меню, а как бы самостоятельно производить их на свет. Конечно, использование волшебной дудочки в **Zelda** максимально упрощено, и вам не придется по-настоящему учиться играть на ней. Тем не менее, петь волшебные песни таким образом намного веселее и приятнее, нежели пытаться манипулировать с предметами или морочить персонажей ненужными разговорами. Ocarina исполняет в игре





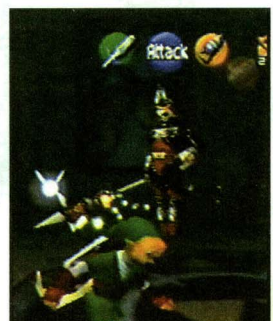
бы объяснить, скажем, в каком-нибудь «Larry goes to Las-Vegas», но в **Zelda**... Одним словом, феи в нашем привычном представлении выглядят и ведут себя несколько иначе. В принципе, можно считать этот момент просто довольно удачной, хотя и шокирующей пародией на стереотипы об обитателях сказочных миров.

**Legend of Zelda** — это не просто очередная 3D-игра, в которой один раз пробежав по территории, успеваешь в полной мере насытиться всеми ее прелестями. Мир этой игры действительно кажется живым, он

практически все функции коммуникации — как правило, для того, чтобы некий важный персонаж согласился поговорить с вами, ему необходимо спеть нужную песню. Помимо этого, существуют особые мелодии, например, для вызова своей любимой лошади, смены дня и ночи или перемещения во времени. Собственно же магия в **Zelda** используется почти исключительно в военных целях — для более эффективной борьбы с противником. Новые заклинания появляются редко, и общий их список не превышает десятка. Присутствует магия как деструктивная, так и оборонная. Однако, в отличие от «классических» RPG, умелое использование меча и щита в битвах значит много



постоянно меняется. И дело здесь не только в смене дня и ночи, но и в огромном количестве на первый взгляд незаметных деталей, которые постепенно, незаметно и очень плавно начинают проявляться по мере того, как вы бродите по бесконечным просторам игры. То же самое было свойственно и **Mario 64**, но в более примитивной форме. Теперь же у вас действительно появилась возможность



примечать особенности ландшафта и, главное, постепенно достигать ранее недоступные точки. Посадить, будучи мальчиком, дерево под обрывом и через несколько лет прийти к этому месту вновь, обнаружить выросшее растение и забраться по нему наверх. Помотаться по миру с десяток часов, наменять уйма новых вещей и внезапно обнаружить новые возможности. Возможно, я повторюсь, но стоит отметить еще раз — общий путь прохождения игры всего один, но вот зато дополнительных ветвей не перечесть. Неотъемлемой же частью являются лишь путешествия и преодоление подземелий. В остальном — почти полная свобода действий. В каждом из доступных времен существуют развитые сети обменов предметами и торговли. Постепенно продвигаясь в такой цепи, вы сможете заполнить в свое распоряжение несколько весьма и весьма полезных вещичек. Как уже было сказано, деньги в мире **Zelda** вовсе не являются совершенной необходимостью, на них здесь практически ничто и не

Обсуждать технические параметры новой игры Miyamoto довольно-таки сложно. С одной стороны, **Zelda** не вписала своим появлением ни одной новой строчки в энциклопедию «Графические Навороты в игровой индустрии». Гигантская игра, которая с трудом была втиснута в жалкие (и, одновременно, рекордные) 32 Мб памяти картриджа, конечно, не могла не пострадать от такой жестокости. Практически постоянно в игре мы натываемся на весьма однообразные текстуры и сталкиваемся с очевидным желанием разработчиков развернуться по полной программе. В результате команда Nintendo, как становится понятно после нескольких часов, проведенных с игрой, в течение трех долгих лет отчаянно боролась с собственной приставкой, еще недавно так превозносимой и воспеваемой. Боролась с досадными ограничениями памяти, с низкой полигональной производительностью, с нечеткой картинкой и бесконечно размытыми текстурами. Временами это ей удавалось, иногда — нет. Соответственно распределяются и впечатления от графики в игре. Временами хорошо, кое-где просто гениально, но местами все ж таки посредственно. Во многом такая разница объясняется тем, что гигантская команда Miyamoto просто не смогла равномерно распределить таланты. Поэтому, к примеру, деревушка у подножия Death Mountain красива, интеллектно построена и очень симпатична. В то



меряется. И все равно без этих рупий не обойтись. Например, заполнить семена (для выращивания тех самых деревьев) без них невозможно. И... вот подлость! Первое семечко стоит всего десять условных единиц, второе — уже двадцать. И так далее. Даже учитывая то, что набрать денег в свой тощий кошелек можно достаточно легко, на последнее семечко денег у вас (при стандартном раскладе) никак не хватит, ведь бумажник вмещает лишь 100 рупий. Для того чтобы получить кошелек побольше, придется наведаться в леса и подземелья и поискать паучков с золотыми брешками. Как все это связано? Очень хитроумно. Но я все равно



не скажу, незачем портить впечатление. Цепочки могут тянуться сколь угодно долго и охватывают практически весь спектр открытых для вас занятий. Все это приводит к тому, что, даже занимаясь примитивным розыском разбежавшихся кур для непутевой хозяйки, вы можете в полной мере ощутить подкачку адреналина (И что же она мне даст за выполненное задание? Где бы добыть еще четверть сердечка? Кстати, а почему это я не задумывался, что за тем забором? А как можно достать во-он ту туковину? И почему этот странный дядька тут кругами бегает? Да, а в том подземелье... И так далее.). Пожалуй, впервые мы сталкиваемся с практически полным погружением в игровой мир. Только учтите, **Zelda** так просто никого не отпускает. И вполне возможно, что на протяжении игры будет затрачено не один месяц. Не исключено, что и год.

Многие и весьма авторитетные издания присвоили новому шедевру титул «лучшей игры всех времен». Почти все остальные ограничились скоромным определением «игра года», ласково пожурих **Zelda** за кое-какие недостатки. Наше издание все-таки не склонно к подобной истерии, и, тем не менее, невозможно не отметить одного факта. Такой хорошей игры мы не видели уже ОЧЕНЬ давно. **Zelda** гораздо выше сиоиминутных хитов. Это, наверно, единственная игра, величием которой складывается из простоты, но зато многочисленных и идеально подогнанных друг к другу элементов. Из этих «кириличиков» возведен настоящий дворец, столь прекрасный, что в его существовании трудно поверить. Не думаю, что на этот раз у вас найдутся оправдания для того, чтобы упустить его из виду.

РевOLUTIONный интерфейс игры, о котором мы так много уже писали, способен вызвать немало споров. С одной стороны, всех проблем современных 3D-игр он далеко не решает. С другой — сделанные Miyamoto & Co в этой области шаги не могут не впечатлять. Nintendo подошла к моменту создания той самой идеальной камеры и фантастического управления намного ближе остальных конкурентов. И, тем не менее, высокие стены и узкие коридоры даже этой хвальной камере не по зубам. Точно так же как и поистине гениальная система наведения на цель пока, увы, бессильна, когда вы ведете бой более чем с двумя противниками. К тому же, это самое з-наведение почти невозможно использовать в том случае, если противник засел на какой-нибудь высоченной стенке или радостно ползает где-то под ногами. Так что до идеала здесь пока еще далеко, а трехмерность продолжает так же доставлять массу головной боли игровым дизайнерам и программистам, как и раньше.



же время город возле Hyrule Castle, вдобавок к собственной двухмерности (несколько сменяющих друг друга плоских экранов с нарисованными домами и кое-какими полигональными деталями), не выделяется подобными благостями. В результате город оказался обделен и дизайнерскими элементами. Собственно, на его территории делать практически нечего, а все интересное спрятано за многочисленными дверями разнообразных магазинов, аттракционов и просто частных домов. А в деревне всегда найдется уйма занятий даже без нарочитых прогулок по помещению. Но это так, к слову. Несмотря на то, что время суток динамически изменяется лишь под открытым небом на крупных территориях, граации утра/дня/вечера/ночи существуют также в деревнях, городах и других местах, во время пребывания в которых игровые часы замирают. Сложно сказать, что помешало авторам игры пустить счетчик абсолютоно везде, но, видимо, такой шаг им помешала сделать боязнь того, например, что магазины в игре будут внезапно открываться и закрываться, необходимые люди — появляться и тут же исчезать. Что же касается спецэффектов и проработанности моделей, то **Zelda** здесь довольно-таки легко вышла в лидеры. Даже на фоне самых красивых игр на PC или даже на только что появившемся Dreamcast, эта игра выглядит более чем достойно. Отдельный разговор о боссах. Таких красот, уверяю вас, не было еще нигде. Разнообразные. Большие. Красивые и элегантные.

На них не жалели текстур. Из их моделей не вырезали анимации. Над каждым работали с любовью, полируя и шлифуя день ото дня. Вот только далеко не всегда у вас будет достаточно времени, чтобы их разглядывать. Но зато всегда найдется повод, чтобы пройти игру еще разок, как следует присматриваясь к произведениям искусства.

Legend of Zelda никак нельзя назвать идеальной игрой. Несмотря



ни на какие достоинства, она частенько начинает серьезно раздражать. Отдельные головоломки вызывают недоумение.



А не по-Miyamoto'вски взлетающая до поднебесья сложность порой заставляет от бессилья бросать из рук джойстик (и топтаться, топтаться ;). Но волшебные чары обязательно заставят вас вернуться, оценить ситуацию по-новому и, наконец, преодолеть злословное место.

Многие и весьма авторитетные издания присвоили новому шедевру титул «лучшей игры всех времен». Почти все остальные ограничились скоромным определением «игра года», ласково пожурих **Zelda** за кое-какие недостатки. Наше издание все-таки не склонно к подобной истерии, и, тем не менее, невозможно не отметить одного факта. Такой хорошей игры мы не видели уже ОЧЕНЬ давно. **Zelda** гораздо выше сиоиминутных хитов. Это, наверно, единственная игра, величием которой складывается из простоты, но зато многочисленных и идеально подогнанных друг к другу элементов. Из этих «кириличиков» возведен настоящий дворец, столь прекрасный, что в его существовании трудно поверить. Не думаю, что на этот раз у вас найдутся оправдания для того, чтобы упустить его из виду.

СИ





# Xenogears

Борис РОМАНОВ  
borisr@gameland.ru

О явлении за пределами Японии любой RPG от Square, причем, вне зависимости от ее качества, — до сих пор является событием мирового масштаба. Все дело в том, что еще совсем недавно (а конкретно — до помпезного выхода на PlayStation седьмой Final Fantasy) большинство ее произведений в глазах американской и европейской игровой общественности выглядело продуктом «на любителя», от которых фанаты знают лишь один японцы и лица, им сочувствующее. По своей популярности они заметно уступали очередным попсовым Donkey Kong'am, и это при всем при том, что на их разработку Square тратила примерно столько же зеленых бумажек. Соответственно, их массовый перевод на английский язык был просто экономически невыгодным, в результате чего из внушительного списка выпущенных ею игр до нас доходили лишь считанные единицы. Однако для тех, кто, вопреки сложившимся стереотипам, уже тогда смог прикоснуться к любви «RPG от Square», очень скоро пришло понимание всей несправедливости сложившейся ситуации. И, как всякое незаслуженно угнетаемое меньшинство, эта группа людей в результате сплотилась чуть ли не в некую секту со всеми вытекающими из этого последствиями. К счастью для Square, в это сообщество фанатиков вошли также и многие редакторы крупнейших игровых журналов, которые методично пытались донести до масс всю важность и нужность этих произведений. В порыве своего фанатизма, они, естественно, возвели почитаемую ими компанию чуть ли не в ранг святых, постоянно прощая последней все ее мелкие и крупные провалы. В конце концов, эта секта все-таки получила то, что хотела. С помощью мощнейшей маркетинговой машины по имени Sony пла-



## ДОСТОИНСТВА

Достоиная хорошего японского мультфильма история, интересная система боев.

## НЕДОСТАТКИ

Отвратительная работа камеры, непроработанное управление вне поля боя, примитивность головоломок и множество других мелких и крупных недоработок.

## РЕЗЮМЕ

Вполне приличная RPG от Square, в которой, кроме отличной истории, практически ничего больше и нет. Соответственно, для тех, кто не знает языка, ее ценность будет равняться нулю.

# 7.0

- 1 VIDEO
- 1 SOUND
- 1 INTERFACE
- 13 GAMEPLAY
- 15 ORIGINALITY
- 1 ADDITIONS

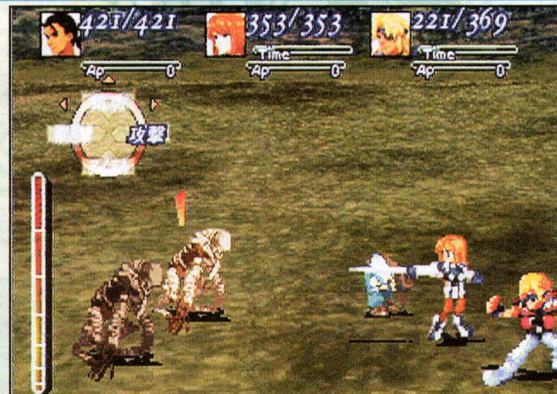
Фанатам же Square в очередной раз все понравится, и они даже и не заметят, что Xenogears оказался всего лишь интересной историей в картинках.



Итак, игра Xenogears примерно процентов на 70 состоит из великолепно написанных диалогов и достойно срежиссированных раскрывающих запутанный сюжет видеоставок. Остальные же 30 процентов складываются из недолгих прогулок по городам, уютных сражений с врагами, нескольких мины игр и простеньких головоломок. Отдельно лишь стоит в этой игре отметить ее новаторскую боевую систему. Начнем с того, что в Xenogears вам предстоит драться не только в качестве обычных людей, но и в качестве пилотов боевых роботов. Соответственно, на протяжении всей игры вам придется заботиться не только об экипировке и «прокачке» самих героев, но и об экипировке и «прокачке» принадлежащих им роботов, что добавляет в стандартный набор от Square некий элемент новизны. Но речь здесь, собственно, идет не об этом.

Итак, боевая система этой игры, получилась у Square чуть ли не самой интересной за всю историю жанра. Все дело в том, что в ней смогло ужиться и привычное оперирование различными менюшками, когда игроку отводится лишь роль благодарного зрителя, и непосредственное участие игрока в бою. Это стало возможным благодаря использованию в X похожей на стандартный файтинг системы ввода «команд» и комбинаций этих команд (то есть привычных по файтингам комб). Единственное их отличие от последних заключается в том, что эти комбы вы вводите в пошаговом режиме. Таким образом, вы можете получить удовольствие не только от созерцания боев, но и от своего в нем участия. На этом, пожалуй, с переключением достойных черт этой игры можно и закончить, так как все остальное в ней просто поражает своей недоработанностью.

Начнем с графики. Сказать, что она пло-



хая, вроде бы нельзя, но сказать, что она завораживает своим качеством, также не представляется возможным. И дело здесь, в общем, не в том, что спрайтовые персонажи в ее полигональном мире выглядят, прямо скажем, неважно. Поражает другое. После знакомства с FF7, игрой, которая вышла почти 2 года назад, от X мы могли бы ждать хотя бы такого же уровня графики, если не большего. Однако Square думает по-другому и предлагает нам насладиться ролевой игрой, чья графика застыла на уровне 1996 года, если не хуже. Второй, и самой крупной проблемой этой игры является ее камера. Самой страшной и отвратительной чертой камеры является то, что ее невозможно ни приблизить, ни удалить. А если прибавить к этому тот факт, что Square даже и не пыталась спланировать эту проблему соответственным дизайном помещений (например, вместо своей команды, которая стоит на первом этаже, вы сможете наблюдать великолепный орнамент на полу второго этажа, что просто круто). В результате такого безобразия в игре оказались просто куча мест, в которых ваших героев либо вообще не видно, либо видно очень и очень плохо. Еще одна проблема этой игры заключается в ее неотзывчивом, да и, что там говорить, плохом управлении. И все бы было ничего, если бы Square ни пожелала включить в свою игру возможность героев совершать прыжки. А, между прочим, некоторые головоломки в этой игре как раз и построены на прыжках, которые выполняются в ней просто отвратительно. Одним словом, после знакомства с этим проектом (да и со всеми другими трехмерными играми этой компании) приходится признать, что работникам Square еще долго придется учиться делать трехмерные игры.

Но, тем не менее, играть в Xenogears (простите, читать ее великолепную историю, сопровождаемую симпатичными картинками, да еще и развлекенную так называемыми боями, в которых за всю игру мне так и не удалось ни разу погибнуть) довольно интересно. Так что хотя бы по этому показате-

лю Square до сих пор впереди планеты всей. Во всем же остальном ей еще расти и расти до высоких стандартов той же Zelda от Nintendo, которая наглядно показывает, что трехмерные приключенческие игры, и уж тем более RPG, могут быть не только интересны своей историей, но и своим высококачественным игровым процессом. Фанатам же Square в очередной раз все понравится, и они даже и не заметят, что Xenogears оказался всего лишь интересной историей в картинках.

СИ





Лифт медленно повез меня вверх, откуда доносится грохот взрывов и стрекотание лопастей пропеллера вертолета. На поверхности я тут же попал под обстрел нескольких спецназовцев и наслу от них отбился.



На открытой площадке, огороженной проволокой с высоковольтным напряжением, было находиться крайне опасно — вертолет сбрасывал вни бомбы, взрывы были слышны еще в шахте лифта. Я стрелой побежал к центру площадки и мигом заскочил в бункер.



Я переводил дыхание до тех пор, пока случайно не глянул вниз. Оказывается, я находился на самой вершине лестницы, которая вела куда-то глубоко в низ бункера. Больше всего на свете мне не хотелось лезть под землю. Наверное, во мне медленно, но неуклонно развивалось чувство клаустрофобии. Огромным усилием воли я заставил себя сделать первый шаг. Затем еще один. Затем еще...

Спустившись вниз, я свернул налево, свершившись с настенными указателями. Первый поворот направо вывел меня в небольшую комнату с дверью, ведущей к системе воздушного снабжения, и двумя стендами с системами ремонта и лечения. В шкалах оказалось запаса некоторое количество амуниции.



Дверь автоматически открылась при моем приближении. Одновременно с этим сверху раздались взрывы и посыпались осколки. Я решил не испытывать судьбу, а побыстрее прыгать по выступам из стен к самому дну шахты. Очутившись в самом низу, я побыстрее метнулся в освещенный проход.



Коридор привел меня к одному из гигантских пропеллеров-воздухозагнетателей. Его частота вращения была не слишком велика, но я прекрасно понимал, что его лопасти настигают меня на мелкие кусочки. Тем не менее, спуститься вниз можно было по сплошной лестнице в левом углу, которой я и воспользовался. Очутившись на дне, я



протиснулся в узкий лаз и пополз вперед. Прямой до неприличия проход вывел меня в крохотную комнатку с одной единственной лестницей и двумя металлическими выступами. Я спрыгнул на нижний и вновь пополз по одному из бесчисленных каналов воздушной коммуникации.



Впрочем, этот канал оказался совсем коротким и почти сразу вывел меня в комнату охраны, где и располагалась заветная кнопка.



Визу я едва не расстрелял ученого — нервы были ни к черту. Собирая патроны, я рассеяно слушал брызгающего сплюнутого специалиста о секретной ракете, ядерном реакторе, спавшихся ученых... Единственное, что я твердо усвоил — доверять можно только себе. Вокруг все настроено против меня, за исключением, быть может, людей в белых халатах. Но и топку от последних — ровным счетом ноль.

Я с размаху ударил по кнопке... За таинственной красной дверью была темнота, и вела сыростью.

### ЧАСТЬ ВТОРАЯ ЗАПИСЬ ПЯТАЯ ДЬЯВОЛЬСКАЯ ЯМА

Я перезарядил оружие, проверил патроны и удовлетворительно хмыкнул — карманы костюма были забиты патронами, а оружие находилось в отличном состоянии.

Проход, который должен был вывести меня к ракете, о которой говорил ученый, оказался прегражден досками. Я пару раз ударил монтировкой по креплениям брускам и убедился, что они выдержат и не такой удач. Зато снизу преграда представляла собой достаточно тонкие доски, которые с треском разлетелись после нескольких ударов тяжелого железного прута.



Оказавшись на другой стороне преграды, я разделался с мелкой бестией, которая выскочила мне навстречу. Я выстрелил по ней, практически не целясь и не отводя взгляда от помещения, из которого то и дело вылетали ступки зеленой массы.



Я быстро бежал в зал, придерживаясь правой стены и двигаясь по направлению к пультам. Тварь не могла меня достать оттуда. Моя рука уже потянулась к рычагу, как неожиданно дверь справа разлетелась в щепки под мощными ударами до боли знакомых неестественно длинных когтистых лап. Я дал ему походить и всадил в голову, точнее в то, что когда-то было головой, двойной заряд свинца из винчестера.

В комнате оказалась связка гранат, которую я немедленно прицепил к поясу. Улыбнувшись, вспомнил инструктаж по технике безопасности и правилам обращения с ору-



жием...



Я вернулся к пультам и дернул рычаг. Не отходя от пульта, расстрелял «плеувна», который с леденящей кровью воплем отошел в мир иной.



Задни доносились звуки, характерные для работающего подъемника. Так оно и было — из глубокой шахты выползла платформа и замерла в ожидании пассажира. Я на всякий случай отгляделся, нет ли еще желающих прокатиться в недра Ада и пришел к неутешительному выводу, что вакация всего одна, и я являюсь единственным претендентом. Нет, так нет — я спустился по металлической лестнице, забрался на платформу и нажал кнопку спуска.



Лифт довольно резко понесся вниз, все дальше унося меня от столь возжеленной открытой поверхности. Вскоре я оказался прямо около вагонетки, вокруг которой носились «крикуны». Они не могли добраться до меня, и вместо мощного акустического удара помещению наполнило повизгивание. Я без лишней спешки расстрелял этих тварей.



Пришло время для изучения системы управления вагонетки. Все оказалось до смешного просто — единственный рычаг обеспечивал три скорости движения вперед, одну заднюю скорость и полную остановку нейтрального положения. Я почувствовал, что попал на э-э... железнодорожные сафари, если вы меня поняли. Конечно, происходящее не укладывалось ни в какие рамки настоящей охоты — прерили заменили черные стелы, а роль диких животных исполнили неизвестно откуда живущие твари. Но меня мало заботили эти условности. Я чувствовал себя охотником — впервые с тех пор, как начались эти странные события!

Внезапно эйфория была прервана — вагонетка стала неуправляемой и понеслась вперед, набирая скорость. Я выскочил на ходу, едва задев огромный бассейн «ядовито-зеленой» жидкости. Сия масса, по показаниям запястного трелью счетчика Гейгера, была какой-то радиоактивной гаждостью. Я отлично понимал, что продолжительный прямой контакт с ней не выдержит даже мой чудо-хостом.

Где-то впереди маячила гротескная фигура «плеувна», которого я уничтожил с безопасной дистанции. Потом я перебрался на пра-



вый выступ бассейна, пробежался вдоль стены, спрыгнул вниз, прополз на карачках под трубой и добрался до металлического трапа.



Забравшись на трубу, я сразу приметил впереди открытый сектор, который позволил проникнуть прямо в трубу. Искренне надеюсь, что по ней не течет радиоактивная зеленая субстанция, я спрыгнул вниз.

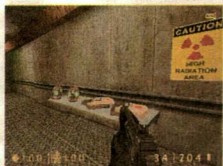
Труба оказалась недлинной и буквально после единственного поворота вывела меня к новому помещению. Но вылезать из коммуникации я не торопился — невероятным образом я чувствовал, что где-то совсем рядом таится опасность. Небольшой прыжок вверх тут же подтвердил опасения — где-то внизу расположился «плеувн», который сразу меня заметил и ирыгнул ступок зеленой слизи. Я швырнул гранату в направлении, где по моим расчетам должна была находиться тварь... Звук взрыва смешался с истошно-жабобным воплем, значит путь стал свободен.



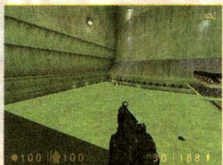
Я спрыгнул на трубу, затем плавно соскочил на пол. Где-то в зеленой жиже плавала еще одна тварь, которую я расстрелял из MP5.



Над радиоактивным бассейном была площадка, на которую можно было запрыгнуть лишь с верхней трубы. К ней я и отправился. Сначала пришлось влезть по трапу, затем перепрыгнуть вырезанное отверстие в трубе, из которого вылез. Теперь, спрыгнув влево, я оказался на нужной трубе. Добраться до площадки не составило труда.



И вновь передо мной открылся живописный вид на ядовито-зеленый радиоактивный бассейн. Где-то слева, судя по звукам, обитал «плеувн». Пришлось навестить его и угодить свинцом.



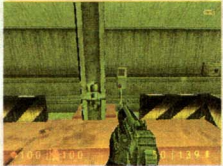
Я вернулся назад и, спрыгнув вниз, пробежал по белой трубе к наклонному уступу. По пути расстрелял еще одного «плеувна», который притаялся за поворотом справа.



Двигаться по скалу было довольно проблематично, но, тем не менее, возможно. Я добрался до бордюра у левой стены и подобрал аттечки и батареи, затем вернулся назад тем же путем.



По выступающей из зеленой массы трубе я пробежал к подъемнику, который находился в центре помещения, и нажал на кнопку активации. Кто знает, что путь наверх не окажется на этот раз путем в Преисподнюю...?



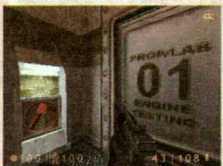
Из коридора доносились чавканье, я подошел поближе и увидел, как здоровенный «плеувн» обедает трупом ученого. С остервенением я выступил по зеленой твари двойной заряд из дробовика...



Я вышел на металлическую сетчатую площадку и увидел стайку приближающихся «крикунов». Что же, в моем винчестере было еще достаточно патронов, вполне хватит на развлечение! Я давал им возможность подойти поближе и стрелял за доли секунды до акустических ударов.



Площадка привела меня к двери, ведущей к испытательному залу. Я дернул рычаг, и она плавно отошла влево, открыв проход.



Тут же на меня выскочил мутант, которого я как следует обработал монтировкой — жаль было тратить на это создание патронов.

Около стены в коридоре сидел раненый ученый, пытавшийся что-то сказать. Мне пришлось наклониться, чтобы разобрать слова. «Уничтожь это... пока оно не вырастет...». Больше всего я хотел, чтобы его слова оказались бредом. Но в глазах ученого стоял такой неподдельный ужас, что не приходилось сомневаться — впереди находилось что-то жуткое.

Следующая дверь в конце коридора вывела в помещение с пультом управления. Я вспомнил слова одного из ученых о какой-то ракете, судя по всему, именно отсюда осуществлялось управление запуском...



ГОСПОДИИ!!! То, что я увидел, могло бы сослужить честь любому фильму Спилберга, с той лишь разницей, что то отравительное существо, которое пробило бронированное стекло помещения, было не механической куклой, а живым существом. Тварь. Отравительная тварь.

Это был самый крупный из чужаков, из тех, с которыми мне приходилось сталкиваться. Хотя «крупным» это еще слабо сказано — тварь была метров тридцать в высоту, при этом возможно, что я видел лишь ее малую часть. Тело состояло из трех гигантских шупалец, оканчивающихся черными когтями.



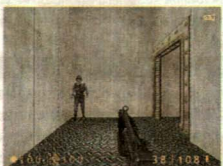
Не было сомнений, что мое оружие не причинит этой твари ни малейшего вреда. Я лихорадочно осматривался, пытаясь найти хоть какую-нибудь зацепку... Стоп! Если я хоть что-то понимаю в физике, то расклеванная струя выходящих газов ракеты, расположенная прямо над чудием, превратит его в горсть пепла. Кнопка пуска была рядом, но запустить систему мне не удалось — не были активированы топливные и энергетические системы. Опять проблемы... Впрочем, легких путей я не искал!



Я пробежал к противоположному дверному проему и свернул направо. Впереди мне внимание привлекли сразу два неприятных объекта — во-первых, хлипкая металлическая решетка на полу, а во-вторых, связка с потолка длинная лиана-змея. Оба препятствия я преодолел без проблем.



Взобравшись по лестнице-трапу, я увидел перед собой бледного охранника. Он с трудом проморгнул от том, что, по его мнению, тварь не обладает глазами, а ориентируется исключительно по слуху. Что же, преври-



Из смежной комнаты раздались выстрелы и крик, переходящий в бульканье. Я бросился туда и увидел беславуно гибель второго охранника. Увы, помочь бедняге не смог бы и сам Господь.

Я аккуратно подошел к краю и осмотрелся. Прямо напротив меня находились два забитых доской входа — один на втором ярусе, а второй — на третьем. Скорее всего, они вели к энергогенератору и топливным резервуарам; эту мысль хорошо подтверждали системы труб и кабелей, ведущих к ракете.

Ярус соединялись лестницами-трапами,



примеч близжайшая лестница была забаррикадирована ящиками. Я решил не лезть туда с монтировкой, а швырнул гранату, тем более, что позади, на ящике, лежал целый склад «лимонок». Гранул взрыв, и три шупальца стали остревенено молотить по железному выступу. Я откровенно позабылся и приготовился освободить от «лишних» досок дверные проемы.



Гранатами и винчестером я расчистил проход и, не отходя от стен, вихрем побежал к первой лестнице. Добравшись до нее, я кинул в противоположном направлении гранату, так как монстр стал оказывать моей персоне повышенное внимание. Я быстро спустился вниз и со скоростью пули добрался до спястительной двери.



Итак, мой путь начался, вопрос только куда он приведет? Коридор оканчивался дверью, которую я открыл дернув рычаг.

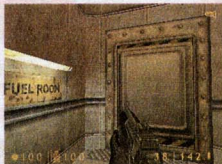
На металлическом мосту меня подкидал мутант, который в зеленоватом свете радиоактивной массы выглядел просто жутко. Я немного поиграл с ним, в который раз отработав приемы ближнего боя с монтировкой.



Судя по двум трубам, которые уходили во внутрь коридора, я шел к топливной системе. По одной трубе должен течь окислитель, по другой — топливо. Если я конечно что-то смыслию в этих вещах!



Коридор свернул к залу, в котором я нашел дверь, ведущую к топливной системе! Но, дьявол, она была заперта. Мои усилия были напрасны — дверь выдерживала давление в 120 атмосфер... Пришлось искать альтернативные пути.



Я пошел к противоположной стене, где под лестницей бродили два мутанта. Несколько выстрелом, и мутанты уже не бродили, а неподвижно лежали...

Спустившись вниз, я заметил длинный лаз, прикрытый решеткой. Решетка оказалась



менее прочной чем монтировка, поэтому уже через несколько секунд я спускался вниз.



Легко спрыгнув на трубы, я сразу же расстрелял тварь, которая находилась за прутьями решетки. Потом вернулся на 180 градусов и пошел до развилки. Там прыгнул на более высокую трубу и повернул налево. Еще один поворот, и я оказался у лестницы, которая упиралась в знакомую мне решетку.



Слева от лаза я заметил движение, поэтому вырвался направо. Напротив меня стоял ошарашенный длиннорукий мутант, которому не хватало ума перепрыгнуть через люк. Я продемонстрировал ему прием, который с легкой руки назвал «смертельное касание монтировки».



Коридор оканчивался дверью, за которой раздавались неприятные звуки. Я коснулся сенсора, и дверь открылась, представив моему асному взору двух мутантов. Их постигла та же участь, что и «сторожа» у люка.



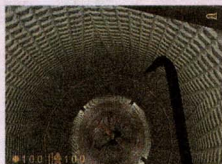
За дверью была гигантская шахта, в которой находился не менее гигантский вентилятор. Поток, нагнетаемый им, запросто мог понять меня к потолку, к вентиляционным отверстиям. Возможно, что через воздушные коммуникации я смогу попасть к топливной системе.



Спустившись по двум достаточно длинным лестницам, я добрался до кнопки включения. Лопаты стали раскручиваться, а я, не теряя времени, поднялся на один пролет наверх. Когда лопаты стали вращаться с максимальной скоростью, я шагнул вперед и, подхваченный потоком, устремился вверх.

Разбив деревянные преграждения и решетку, я оказался в вентиляционной трубе. Передо мной прыгала мелкая тварь, которую я расстрелял прямо на лету.

Я пробрался по каким-то трущобам, охва-



ченным красным светом, отстреливаясь изредка от мелких вшей.



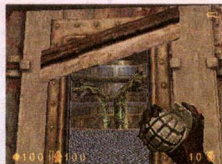
Разбив последнюю решетку, я оказался в небольшом помещении. Кажется предчувствия меня не обманули — следующая комната представляла собой систему управления подачей топлива в резервуары ракеты. Но к ней еще необходимо было пробраться...



Когда три зомби-мутанта и «вошь» неподвижно лежали не полу, я подошел к пульта. Так и есть — два трубопровода, один для подачи топлива, другой для подачи окислителя. Я нажал две кнопки и увидел через смотровые окошки, как по трубам побежала жидкость. Полдела сделано!



Назад я вернулся через ту самую дверь, которую не мог открыть, — с внутренней стороны стоял сенсорный разблокировщик замков. Через несколько минут я стоял напротив слепой твари, которая, похоже, разбухала еще сильнее.



Я помолился всем святым, и бегом помчался к лестнице, спустился вниз и прыгнул в нижнюю дверь. При этом спринтерском забеге пришлось потратить пару гранат для отвлекающих маневров.

Металлическая лестница была местами разрушена, поэтому пришлось как следует разбежаться и прыгнуть через образовавшуюся пропасть, чтобы добраться до заветной двери.



Дальше я прыгнул бегом, так как где-то вверху раздался взрыв, и вниз полетели ог-

ромные осколки. Подобная спешка едва не привела к столкновению лоб в лоб с мутантом. Я едва успел выхватить винчестер и как следует наштамповать дробью эту тварь.

Мостик вывел меня в коридору, вдоль стены которого тянулся толстый силовой кабель. Выходит, я на верном пути.

По дороге я подвергся нападению нескольких «крикунов», которые то же получили свою порцию свинца.



Все датчики, установленные на стендах, показывали нулевое напряжение в цепи. Но ничего, скоро им будет чего измерять!



Я прошел по коридору, обратив внимание на две любопытные детали — разлитую около прибора воду и на несколько металлических ящиков, которые я вполне мог оттащить...

В дальнем углу комнаты «плевуни» устроил небольшой пир, лакомясь телом ученого. Я подошел ближе, избегая языков-лиан, и несколько раз выстрелил в тварь. Похоронить несчастного парня в белом халате я не смогу, но хотя бы не позволю надругаться над телом. Покояйся с миром!

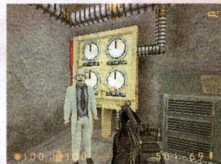


Я вышел на металлический уступ и нажал кнопку вызова подъемника. В шахте вспыхнули яркие лампы, а платформа начала медленно ползти вниз.



Я зашел в кабину и разрешил движение. Где-то на полу кабины вдруг резко дернулась и остановилась. Мне совершенно не понравился звук сервомоторов, и я решил поскорее выскочить из опасной ловушки, в которую превратился лифт. Протионувшись в левый проем, я с силой оттолкнулся и прыгнул вперед, зацепившись на лету руками за прутья лестницы. Спустившись вниз и запрыгнув на твердый пол, я подумал, что возвращаться придется тем же путем.

В дальнем углу стоял седой ученый, который издал возглас удивления при моем появлении. Он сказал, что к генератору направился его коллега, но до сих пор еще не вернулся... Он такой рассеянный!



Я прошел в коридор, залитый лучшей радиоактивной массой. Пришлось забираться на трубы и по ним пройти над опасным местом, иначе я бы схватил приличную дозу.

Спрыгнув с труб, я немедленно выхватил монтировку и подработал на свой вкус фи-



экономии высокочившего мутанта.



Я подошел к котловану и нажал кнопку запуска платформы. Она принесла меня к сектору, по которому ездил по кругу другая платформа, которая в данном случае только мешала моему передвижению. Не отходя от стнц, я добрался до лестницы и поднялся вверх.



Достаточно тонкая лестница вывела меня к первой из двух кнопок включения генератора. А на куполе огромной машины ползал рассеянный ученый, который весьма недружелюбно сказал мне, чтобы я не совал носа в чужие дела. Я ответил, что ужожу и включил кнопку на противоположной стороне генератора, затем быстро сбежал вниз по лестнице.



Мегавольтовый разряд превратил ученого в обуглившуюся голышеву. В ноздри ударил смрад паленого мяса! Прости, коллега, но я ненавижу хамов!



Я вернулся к ученому, который и на сей раз встретил меня воплем. Но уже радостным. Я не стал уточнять что случилось с его коллегой, соврал, что не видел его вовсе.

Путь назад, как я и предполагал, начинался с длинной лестницы. Я поднялся на самый верх, выбрался на уступ и прыгнул вниз на металлическую платформу.



Я здорово ушибся, так как прыгал с большой высоты. На счастье, за металлическими ящиками был стнц автоматом первой помощи, который привел меня в чувство.

В коридоре я натолкнулся на лужу, которая



теперь была смертельно опасной ловушкой. Где-то справа кортиль кабель, и вода была под высочайшим напряжением. Я решил соорудить небольшой «мост» из ящиков, чтобы пересечь мниводором.



Через несколько минут мои попытки увенчались успехом. Я соорудил «мост» у левой стены из двух ящиков и с разбегу в два прыжка пересек опасное место.



Назад, к испытательному пульту, я шел хорошо знакомыми проторенными тропами. Самой сложной частью пути оказался забег с нижнего яруса на вероний уступ, с которого я расчищал в свое время дорогу. Но, так или иначе, через несколько минут я был у заветной кнопки.

Эффект превзошел все мои ожидания. Плама, ударившее из сопла, было настолько жарким и мощным, что мне пришлось забиться в самый дальний угол комнаты. Жаль, что я не смог в полной мере насладиться зрелищем гибели твари с тремя шупальцами... Зато как ласкал мой слух дикий вопль боли...



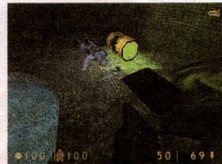
Я спустился вниз, и подошел к воронке, ведущей... Одному богу известно куда могла вывести эта дыра. Я спустился по трубу и попытался от стены к стене, проникая в самые недра комплекса.



Мой путь вниз окончился затаянким прыжком в воду.

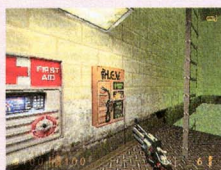


Я вынырнул, подобрал около тела охранника «магнум» — серьезная вещичка! — затем набрал в легкие побольше воздуха и отправился изучать подводные достопримечательности.



Я проплыл через крутой люк, повернул влево и выплыл около небольшого уступа. Рядом была лестница, которая вывела меня к автоматической стнцу подзарядки костюма и автостелке.

Я вернулся наверх и спрыгнул на трубу. Дальше я двинулся по сложной системе ком-



муникаций трубопровода, пока, наконец не выбрался к торчащей из стены секции трубы.

Я запрыгнул на самую верхнюю трубу и крутанул вентиль. Затем спрыгнул в отверстие и, разбежавшись, допрыгнул до противоположного лаза в решетке.

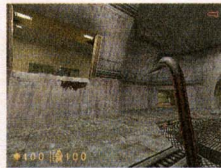
Труба некоторое время петляла, затем неожиданно с треском рухнула вниз. Я оказался в комнате, где было много всякого добра, часть из которого я с превеликим удовольствием растащил по карманам. Особенно приглянулись сенсорные бомбы, которые в свое время причинили мне так много хлопот.

**ЗАПИСЬ ШЕСТАЯ  
ВКЛЮЧИТЬ ПИТАНИЕ!**

По мере того как я шел все дальше по коридору, впереди нарастал шум борьбы. Когда я, наконец, вышел к дверному проему, то буквально был парализован увиденным зрелищем. В просторном зале был неравный бой — черно-синий монстр обрабатывал тепловыми лучами двух спецназовцев. Чужак был раза в три выше своих жертв и, похоже, пули из МР5 не причиняли ему ни малейшего вреда.



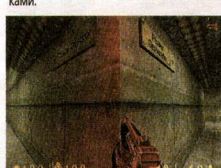
Мое оценивание длилось не более нескольких долей секунды. Я прекрасно понимал, что пока не время бросать вызов этому здоровю, а лучше позаботится о собственной шкуре. Стараясь не попасть под тепловые лучи, я на максимально возможной скорости пробежал к двери в противоположном конце помещения. Краем глаза я заметил наверху за стеклом знакомую долговязую фигуру.



Я нырнул в нишу, и тут же выстрелил по бочкам с взрывчатыми веществами, так как рядом справа начали теплотерироваться «молниеметатели». Серия взрывов превратила их в зеленую кашу.



На стене весели указатели, сообщающие, что левый коридор ведет к комнате управления, а правый — к генератору. Я отправился вправо, но вскоре вернулся к развилке, так как проход оказался завален обломками.

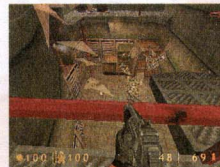


В коридоре из пола била струя раскаленного пламени. Я обошел ее и тут же отпрыгнул назад, так как впереди засверкали зеленые

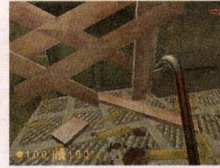
молнии. На меня выскочил «молниеметатель» и тут же попал под огненную струю, которая превратила его в отлично прожаренный бифштекс. Второго чужака постигла схожая участь, а мне оставалась только порадоваться экономии патронов.



Я вышел к мостику, ведущему к заколоченной двери. Внезапно с потолка посыпались тяжелые металлические бассейны, из которых рухнул. Не беда — я приметил, что внизу находится трап, да к тому же, при желании я был мог перепрыгнуть до противоположного выступа.



Из пистолета я перестрелял всех мелких тварей, копашась внизу. Затем аккуратно спрыгнул вниз, подобрал две гранаты для подствольного гранатомета МР5, разбил ящики и извлек оттуда на свет божий сенсорную мину. Я поднялся по красной лестнице и в раздумье остановился перед заколоченной дверью.



Монтировка со свистом врезалась в дерево, разорвав деревянные балки в щепки. Через несколько секунд путь был свободен. Прямо напротив входа лежал тяжелораненый охранник. Когда я приблизился к нему, он с трудом сказал, что пока все системы обесточены и нужно включить генератор, который по неизвестным причинам перестал функционировать.



Держась подальше от окна, я добрался до правого пульта и взял с него коробку патронов и магазин. Около охранника лежал «магнум», который я с удовольствием разрядил и переиспал одноименные патроны к себе в карман.



Выбравшись из комнаты, я прыгнул вниз и пошел по коридору в направлении указателя. Если он не врал, то я двигался к силовому генератору.



Я неспешно двинулся по коридору, стараясь избежать обвалов. На пути мне повстречались один «молниеметатель» и несколько выпрыгнувших из трещин потолка мелких



Периодически сверяясь с указателями, я продолжал свой путь. В одной из комнат я встретил двух «одноглазых», которые умудрились попасть зеленым лучом в бочку с горючим.



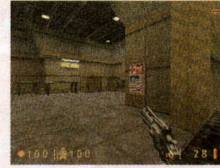
Это помещение заканчивалось дверью, которую я открыл с помощью вентиля. Впереди был радиоактивный бассейн, из которого то и дело вылетали фонтаны зеленых искр. Стараясь не касаться их, я поднялся по первому трапу и чуть было не попал под обстрел. Спаса меня только хорошая реакция.



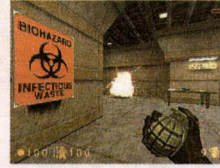
Раздевшись с парнем в камуфляже, я поднялся на второй ярус. Там была комната, в которой лежало тело какого-то убитого спецназовца. Вдруг оно стало медленно двигаться в узкую щель в стене, утаскиваемое какой-то тварью. Я не стал тратить патроны...



Самая верхняя площадка вела к входу в помещение, из которого доносились звуки радиопереговоров. Я решил не рисковать, поэтому перезарядил оружие — пришло время проверить в бое «магнум» — и медленно стал двигаться к дверному проему.

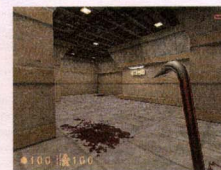


Предчувствия меня не обманули — справа сидел в засаде спецназовец, а слева стояла автоматическая пушка. С первым я расправился с помощью «магнума», пустив ему пулю в лоб, а пушку уничтожил гранатой.



Комната оказалась минискладом самого разного вооружения и амуниции. Я обыскал каждый ящик и собрал все, что мог утащить с собой.

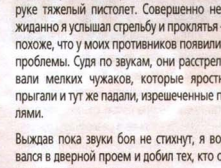
А дальше... Дальше начался один из самых интересных и сложных боев. Меня ждали. Ждали сподружные солдаты. Я отлично осознавал, что мне нельзя ровняться на них по части военной психики и подготовки. Это были настоящие вояки, привыкшие убивать, работающие как машины. Но на моей стороне были внезапность и желание



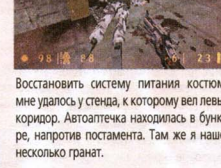
по нему, подтягивая по сторонам. Внизу были два вентилятора, но работал, по неизвестной мне причине, только один из них.



Двоих я взорвал вместе с контейнерами с взрывчаткой. Затем я пробрался к постаменту в противоположной части помещения и снял еще двоих. «Магнум» укладывал их с одного патрона, при условии, что выстрел производился точно в голову и с близкого расстояния.



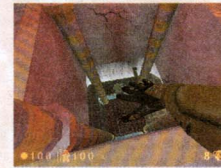
Я ждал прямо за дверью, сжимая в потной руке тяжелый пистолет. Совершенно неожиданно я услышал стрельбу и проклятия — похоже, что у моих противников появились проблемы. Судя по звукам, они расстреливали мелких чужаков, которые яростно прыгали и тут же падали, изреченные пулями.



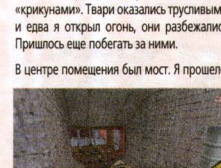
Восстановить систему питания костюма мне удалось у стенда, к которому вел левый коридор. Автоатка находилась в бункере, напротив постаментов. Там же я нашел несколько гранат.



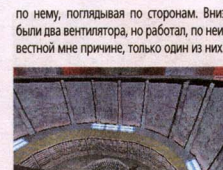
Развив все ящики и собрав амуницию у убитых, я пошел к лифту. Находясь рядом табличка гласила, что с его помощью я доберусь до генератора.



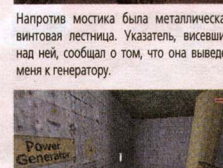
Я нажал кнопку и прыгнул на платформу. Выходы с платформы-лифта были оцеплены тонкими лучами лазеров, и пройти невредимым через них, я бы не смог, как бы ни старался. Поэтому во второй раз лифт спустился не со мной, а с гранатой.



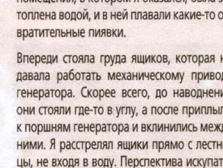
Когда я спустился вторично, то от мин остались только одни воспоминания в виде черных обвалившихся стен. Меня это устраивало.



Я пошел вперед и столкнулся с несколькими «крикунами». Твари оказались трусливыми, и едва я открыл огонь, они разбежались. Пришлось еще побегать за ними.



Я пошел вперед и столкнулся с несколькими «крикунами». Твари оказались трусливыми, и едва я открыл огонь, они разбежались. Пришлось еще побегать за ними.



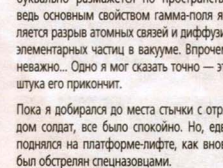
Я пошел вперед и столкнулся с несколькими «крикунами». Твари оказались трусливыми, и едва я открыл огонь, они разбежались. Пришлось еще побегать за ними.



Я пошел вперед и столкнулся с несколькими «крикунами». Твари оказались трусливыми, и едва я открыл огонь, они разбежались. Пришлось еще побегать за ними.



Я пошел вперед и столкнулся с несколькими «крикунами». Твари оказались трусливыми, и едва я открыл огонь, они разбежались. Пришлось еще побегать за ними.



Я пошел вперед и столкнулся с несколькими «крикунами». Твари оказались трусливыми, и едва я открыл огонь, они разбежались. Пришлось еще побегать за ними.



Я пошел вперед и столкнулся с несколькими «крикунами». Твари оказались трусливыми, и едва я открыл огонь, они разбежались. Пришлось еще побегать за ними.



Я пошел вперед и столкнулся с несколькими «крикунами». Твари оказались трусливыми, и едва я открыл огонь, они разбежались. Пришлось еще побегать за ними.



Я пошел вперед и столкнулся с несколькими «крикунами». Твари оказались трусливыми, и едва я открыл огонь, они разбежались. Пришлось еще побегать за ними.



Я пошел вперед и столкнулся с несколькими «крикунами». Твари оказались трусливыми, и едва я открыл огонь, они разбежались. Пришлось еще побегать за ними.



Я пошел вперед и столкнулся с несколькими «крикунами». Твари оказались трусливыми, и едва я открыл огонь, они разбежались. Пришлось еще побегать за ними.



Я пошел вперед и столкнулся с несколькими «крикунами». Твари оказались трусливыми, и едва я открыл огонь, они разбежались. Пришлось еще побегать за ними.



Я пошел вперед и столкнулся с несколькими «крикунами». Твари оказались трусливыми, и едва я открыл огонь, они разбежались. Пришлось еще побегать за ними.



Я пошел вперед и столкнулся с несколькими «крикунами». Твари оказались трусливыми, и едва я открыл огонь, они разбежались. Пришлось еще побегать за ними.

ее на полную скорость вперед. Протаранив стену, я выехал в сложную систему подземных коммуникаций...

### ЗАПИСЬ СЕДЬМАЯ В ПОДЗЕМКЕ

Через несколько секунд автоматическая тележка замерла у поста. Охранник, находившийся рядом, поприветствовал меня и окато изложил мне послание от ученых. Оказывается, сеть железных дорог выводила к пусковому комплексу, где находилась готовая к запуску ракета. Она должна вывести на орбиту спутник — по словам ученых, этот спутник мог бы спасти коммунисты. Военные отменили запуск и оцепили район пуска. Тем не менее ракету нужно было запустить. Мне же нужно было сделать всего ничего: пробраться через посты и укрепления, перебить охрану и осуществить запуск.

Грязно выругавшись, я прошел сквозь зубы, что очень польщен оказанным доверием. Затем грубо отстранил охранника и дернул за рычаг, поднимающий шлагбаум.



Поскрипящая, вагонетка катилась вперед. Я внимательно смотрел по сторонам, готовый в любой момент дать отпор противнику. Мое напряжение оказалось напрасным — по левую руку от меня на платформе удобно устроились несколько тварей. Не сбавляя хода, я швырнул им гранату — пусть развлекаются.



Затем я дал задний ход назад и добил тварей, которые выжили после взрыва. Откуда-то сверху раздавалось тревожное попискивание зуммера, а значит где-то рядом была автоматическая пушка. Я немного отъехал назад и в промежутки заметил краешек треножника. Длинная очередь из автомата разнесла пушку.



Неплохо было бы убрать с дороги металлический крок, который перегородивал левый коридор. Я немного проехал вперед до развилки и остановил вагонетку. Если я правильно сориентировался, то по правую руку от меня должно быть помещение, в котором я уничтожил пушку. Скорее всего там же находился и пульт управления грузоподъемным механизмом.

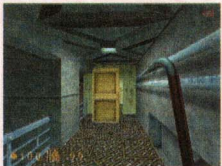
Я пробрался по узкому бордюру, проплыл несколько метров в мутной зеленой воде и выскочил на платформу. Напротив меня была тварь, отдирающая куски плоти от тела спецназовца. Я тут же открыл огонь, не дав возможности чужаку сориентироваться в ситуации.



Рядом с трупом лежали патроны и энергоблок для костыля. Я прихватил барахлишко, попутно расстреляв «вошь», показавшуюся из под лестницы.

Перед тем как подняться наверх, я подошел к автоатке и восстановил до максимума здоровье.

Перед дверью в контрольную комнату стояла груда ящиков, которые без особого труда я раскрошил монтировкой.



В маленькой комнатке я дернул рычаг и понаблюдал, как тяжело поднимается вверх и уходит вбок грузоподъемный механизм. Теперь путь был свободен.



Я вернулся к вагонетке и дал задний ход. Через несколько минут я добрался до места назначения. Остановив вагонетку, я выстрелил в стрелу, тем самым разблокировал поворот налево.



На минимальной скорости тележка катилась вперед по темному туннелю. Когда впереди показался круг-подъемник, я остановил вагонетку и соскочил на пол. Дальше лучше было идти на своих двух.



Я не ошибся. Где-то наверху мелькнула тень и раздалась короткая очередь. По звуку безошибочно можно было определить, что стреляют из MP5. Я бросился к лестнице, отстреливаясь на ходу. Оказавшись наверху, я резко развернулся направо и выстрелил из подствольного гранатомета в двух молодчиков в камуфляже.



В правом рукаве коридора сидел солдат, который обстреливал меня до этого. Я добил его пулей в голову из «магнума». Около трупа оказалось немало патронов и автопаточка. Сбрав предметы и восстановив здоровье, я полез вверх по металлической лестнице.



Именно к этому месту я должен был подняться на вагонетке. Можно было вернуться за ней, но говорят примета плохая, и я решил идти дальше пешком.

Впереди раздалось уханье, и в нескольких сантиметрах от меня пролетела граната. Я отскочил, выхватил «магнум» и несколько раз из-за угла выстрелил в фигуру в камуфляже. Покочив с ним, я подобрал аммуницию и двинулся вперед.

Из левого коридора разносились звуки



ожесточенного боя. Я решил не влезать, определив на слух, что борьба происходит между «молниеносцами» и спецназовцами. Потихоньку двигаясь вперед, я оказался за спиной спецназовцев.



Там я и стою, пока звуки боя не стихли. Пришло время действовать. Я вылетел из укрытия и всадил пулю в лоб солдату, который выскочил на меня справа. На карачках я добрался до пулеметной установки, из которой открыл огонь по спецназовцам, находящимся на противоположной стороне.



Когда все было кончено, я пошел к лестнице. Сверху доносились обрывки радиопереговоров, а значит солдаты были рядом. Поэтому я зашел на середину лестницы и подпрыгнул, чтобы заранее осмотреться. Так и есть — в укрытии поджидал легкий цели парень в камуфляже. Короткая очередь повергла его в панику и парень бросился к дверному проему. Я же получил шанс невредимым подняться по лестнице.



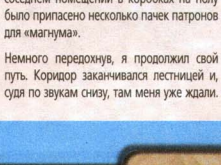
Однако, молодец поднял тревогу, и мне пришлось схватиться уже с несколькими солдатами. Я валял их и «магнума», стараясь прицеливаться в наиболее уязвимые части тела.



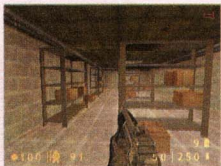
Один из спецназовцев бросился по коридору и тут же был выжжен зеленой молнией твари. В данном случае «молниеносец» сослужил мне хорошую службу. Я отблагодарил его порцией свинца.



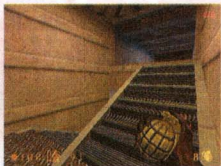
В находящейся рядом комнате меня поджидала засада — справа стоял солдат. Я вынул его гранатой, и когда он в панике бросился прочь, выступил в него очередь.



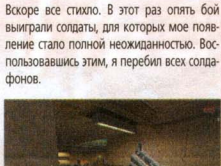
К несчастью, мои старания оказались напрасны — в комнате ничего не было. Зато в соседнем помещении в коробках на полу было припасено несколько пачек патронов для «магнума».



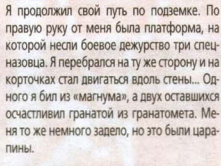
Я взял гранату и дернул чеку... досчитал до трех... и швырнул ее в направлении шума. На меня с перекошенным лицом вылетел солдат, которого я уложил из дробовика.



Справа шел ожесточенный бой, в который я, разумеется, не стал вмешиваться. Пока враги дерутся...



Вскоре все стихло. В этот раз опять бой выиграли солдаты, для которых мое появление стало полной неожиданностью. Воспользовавшись этим, я перебил всех солдафонов.



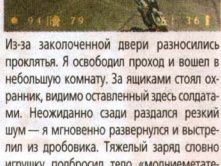
Я продолжил свой путь по подземке. По правую руку от меня была платформа, на которой несли боевое дежурство три спецназовца. Я перебрался на ту же сторону и на коротких стап движется вдоль стены... Одного я бил из «магнума», а двух оставшихся ошачивил гранатой из гранатомета. Меня то же немного задело, но это были царапины.



Я перешел на другую сторону, сунулся в арку и тут же отскочил назад. Мой слух палкал: слышал раненых солдат и вопли боли чужаков... Деритесь, милые!



Стараясь не надевать много шума, я медленно шел по коридору. Бой окончился не в пользу чужаков, и мне пришлось добить еще двоих солдат, прежде чем территория стала относительно безопасной.



Иза заколоченной двери разносились проклятья. Я освободил проход и вошел в небольшую комнату. За ящиками стоял охранник, видимо оставленный здесь солдатами. Неожиданно сзади раздался резкий шум — я мгновенно развернулся и выстрелил из дробовика. Тяжелый заряд словно игрушку подбросил тело «молниеносца» и отшвырнул с стене.



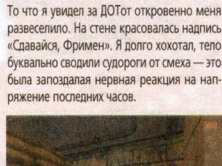
Я предложил пленнику продолжить путь вместе, он с радостью согласился. В комнате с двумя автоматами с газированной водой на нас напали две мелкие твари, которых тут же снял мой партнер по оружию.



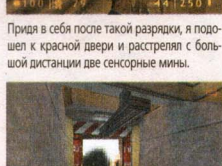
А дальше я впервые на своей шкуре почувствовал разрушительную мощь выстрелов автоматического пулемета. Только отменная реакция вкупе с натянутыми до предела нервами спасли меня от неминуемой смерти. Я некоторое время отоживался за деревянными ящиками, затем выскочил и бросился вперед, в два прыжка преодолев расстояние до ДОТа и замер около стены. Я был всего лишь в полуметре от дула пулемета, но он был абсолютно не опасен, так как я находился в мертвой зоне.



Немного сдвинувшись, я увидел фигуру солдата, который с проклятиями пытался повернуть оружие в моем направлении, но тщетно. Я расстрелял парня из автомата...



То что я увидел за ДОТом откровенно меня развеселило. На стене красовалась надпись «СДАВАЙСЯ, ФРИМЕН». Я долго хохотал, это буквально совпало с дурацкой от смеха — это была запоздалая нервная реакция на напряжение последних часов.



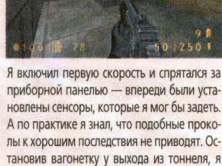
Придя в себя после такой разрядки, я подошел к красной двери и расстрелял с большой дистанции две сенсорные мины.



Затем я с боем спустился по красной лестнице, угостив гранатой из подствольника одинокого солдата.



За дверью стояла вагонетка, готовая в любой момент двинуться вперед. Я не стал топиться, а сначала обшарил все пространство вокруг. Моя любознательность была вознаграждена — я нашел упаковку патронов для «магнума» и блок подзарядки батарей энергосистема.



Я включил первую скорость и спрятался за приборную панелью — впереди были установлены сенсоры, которые я мог бы задеть. А по практике я знал, что подобные проколы к хорошим последствиям не приводят. Остановив вагонетку у выхода из туннеля, я расстрелял двух «плевнунов».

Остановив вагонетку около двери, из которой доносились зловещие звуки, я спрыгнул



на платформу и замер, выжидая момент для атаки. Ударом ноги я открыл дверь и сразу выстрелил из «магнума» в зеленую тварь. Справа не стене было выведено «ТЫ ПОКОЙНИК, ФРИМЕН». Да, похоже моя голова становится все более и более ценной. Странно только, что когда я занимался научной деятельностью к мне такого внимания не оказывали...



Удивительно, как в таком маленьком объеме поместилось столько всякой нечисти. Не успев подойти к умирающему солдату, как откуда-то бросилась «вошь»; над телом меня норювил овалить лязг-ляна... Правда, эти неудобства компенсировались большим количеством боеприпасов, разбросанных по округе.



Я вновь вернулся к вагонетке и продолжил двигаться дальше. За поворотом я попал под обстрел из тепловой пушки. Бельгий луч, ослепивший на своем пути все, что может гореть, прошел аккуратно над моей головой. Я успел пригнуться и спрятаться за приборной шитком вагонетки.



Я не стал сбрасывать скорость, и поравнявшись с солдатом-стрелком, всадил ему в голову пулю из «магнума».



Впереди были установлены сенсорные мины, специально для меня, как показала надпись на черной коробочке на стене, преварительные отъездов на безопасную дистанцию.



Впереди я заметил шлагбаум, который преграждал дорогу. Заблаговременно остановив машину, я решил сначала разведать обстановку.



Моя осторожность оказалась напрасной — справа находилась целый отряд «молниеметателей». Я в который раз доказал им превосходство огнестрельного оружия над ударом электричества.



В коридоре я увидел три ящика, из-за которых проглядывалась лестница. На лестнице были установлены сенсорные мины, которые я благополучно расстрелял с большой дистанции.



Наверное я тшеславлен, а может быть просто был обделен славой, но мне поглыство, когда я услышал страх в голосе командира. «Убейте же его, наконец!» — ревел в рации чей-то голос. Сильно напуганный голос.

Я подзарядил костюм и дернул рычаг. Путь стал свободен, по крайней мере, на некоторое время.



На обратном пути я разбил два ящика и в одном из них обнаружил прелюбопытнейшую вещь! — мину с радиоуправляемым взрывателем. Уж кто-кто, а ей придумают топовое применение.

Без особых проблем я добрался до следующего поста, где меня встретили уже куда более серьезно. Сначала, не выходя из-за прикрытия стены, я уничтожил четверых слензавцев, для чего мне потребовалась одна обычная граната, одна подствольная, и длинная очередь из автомата. Солдаты притянулись за деревянными ящиками, которые плохо защищали от взрывов, тем более, что я старался зашвырнуть гранаты за их спины.



Разобравшись с этими ублюдками, я перешел ко второй части моего плана. Со всех ног я пробрался к заветному рубильнику, прячась от выстрелов за стенами и стараясь не поднимать головы.



Меня все же немного задело во время последней перебежки. Я дернул рубильник и расстрелял солдата, заставшего в долговре-

менной огневой точке — он немного выскочил из окна на задней стене.



За все старания и риск я получил свободную дорогу вперед... До следующего поста.



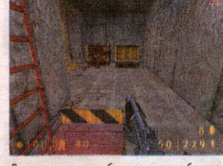
Когда по правую руку от меня показались платформа, я остановил тележку. Впереди был лифт, на котором я покатылся наверх и поспешил вернуться обратно — так как проход был уставлен ящиками со взрывчаткой.



В ящиках, стоящих в коридоре, а так же на дне шахты лифта, я нашел несколько радиоуправляемых бомб. Я брооил взрывчатку на дно лифта и отправил его вверх, затем с саидтской ухмылкой нажал на кнопку.



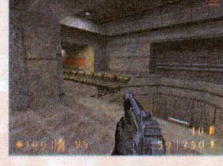
Вновь поднявшись наверх, я убедился, что одним выстрелом убил сразу двух зайцев, первым из которых оказался забаррикадированный путь, а вторым — солдат, останками которого была заполнена комната.



В одном из ящиков была запрятана батарея для костюма. Прилади ее к энергосистеме, я начал спускаться по красной металлической лестнице. Когда до пола было около полутора метров, я обернулся и увидел солдата-охранника, стоявшего спиной. Воспользовавшись моментом, я выстрелил ему в затылок из «магнума». Попоп, конечно, но зато очень эффективно!



Затем я поднялся по той же лестнице на самый верх шахты, где в ящиках нашел некоторое количество амуниции. Территория была полностью очищена и я мог спокойно подниматься вверх на вагонетке, не опасаясь взрывчатки.



саясь быть обстреливаемым со всех сторон. Впереди прямо из стен били разряды, который я миновал на максимальной скорости.



Около поворота я остановил тележку, так как впереди опять были сенсорные мины. От них я избавился обычным способом.



Через несколько минут я добрался до работающего конвейера, транспортирующего какие-то металлические ящики.



По правую руку были деревянные ящики, из-за которых раздавался подозрительный шум. Не долго думая я швырнул туда гранату...



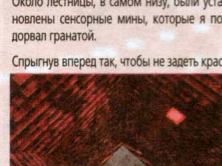
Стараясь не попасть под тяжелые ящики, я добрался до рубильника и подлил шагбаум. Затем вернулся к вагонетке и продолжил путь. Объезжав конвейер, я попал под обстрел тепловых пушек. Как и в прошлый раз, я спрятался за приборный щиток и, приблизившись, расстрелял солдата.



Очень быстро я убедился, что катаюсь по замкнутому кругу. Встретив поворотную стрелку я выстрелил в нее и вагонетка пошла прямо, вместо того, чтобы повернуть налево.



Я остановил машину рядом с туннелем, зная чем может закончиться движение по шахте без предварительной зачистки территории.



Около лестницы, в самом низу, были установлены сенсорные мины, которые я подорвал гранатой.

Спрыгнув вперед так, чтобы не задевать крас-

ную полосу лазера, я бросил гранату в дверной проем темной комнатки из которой доносились неприятное бормотание.



Там я нашел автопатечку и приличное количество вооружения, особенно много было гранат. Внимательно осмотрев разрозненный надвое круг-подъемник я понял, что дальше придется идти пешком...



Я шел по левой стороне, затем резко бросился направо, заведя впереди ДОТ. По прикрытием ящиков я медленно поза, пока не уперся в кирпичный выступ. Потом я так же осторожно пробрался в зазор между стеной и этим самым выступом. Одним выстрелом из «магнума» я уложил мчущегося солдата.



Затем вихрем пробежал до боковой стены огневой точкой и откуда уничтожил стрелка. Он-то думал, что находится в полной безопасности...



Коридор вывел меня на свежий воздух... Но по-настоящему насладиться свободой открытого пространства я не мог — впереди маячили фигуры двух солдат. «Фримен»... «Саботаж»... «Вооружен и очень опасен»... Я тихо подбирался за их спинами, слыша обрывки радиопереговоров. «Опасен так опасен» — подумала я, выдергивая чеку и считая до трех...



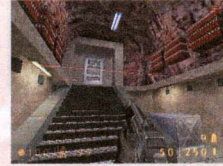
Я не сомневался, что вышел прямо к стартовой площадке. Я пробежал к красной двери напротив меня, открыл ее с помощью минигульта. Затем была еще одна точно такая же дверь, а за ней... За ней уже меня ждали.

Я был в очень невыгодном положении: находясь в узком коридоре, трудно воплощать в жизнь стратегические уловки и вести маневры. Тем не менее, мне удалось уложить всюю троицу благодаря подствольному гранатомету, из которого я обстрелял молодчиков пока они приближались ко мне.



С упрямством я пробрался к пультам запуска. За красной дверью оказался короткий ко-

ридор, оканчивающийся комнатой, буквально нашпигованной взрывчаткой. Детонаторы были соединены с сенсорными лазерами. Одного взгляда было достаточно, чтобы понять — подняться по такой лестнице, не задев полосы лазеров, не возможно.



Пришлось соорудить в дальнем углу комнаты пирамиду из легких алюминиевых ящиков. Забравшись на самый высокий из них, я добрался до двери в комнату управления.



Двое солдат жрали меня прямо в коридоре, недалеко от обезображенного трупа ученого. Я потратил на них два патрона из «магнума». Меня тоже задело, но я не обращал внимания на царапины.



В прошел по рабочим местам, то и дело спотыкаясь о трупы ученых.



Во второй комнате я нашел заветную кнопку пуска. Кажется, запуск ракет спан мои хобби...



Когда поп перестал трястись, я вернулся ко входу в комплекс. Справа развинтились закрытые доселе створки ворот, в них-то я и направился на свою погибель...



Лестница-трап вывела меня в помещение с большой красной вагонеткой, которая была явно больше и мощнее тех, на которых мне приходилось ездить доселе. Я включил питание и поставил указатель скорости в крайнее положение...



Продолжение в следующем номере.



**Коды PC**

**Star Wars: Rogue Squadron**

Во время игры вызовите настройки (**Settings**) и выберите общие (**General**). Введите коды в специально отведенное для этого место (**Enter Passcodes**). Чтобы прекратить действие кода, выделите его и нажмите **<Shift>+<Del>**. Коды, указанные ниже работают как в версии Star Wars: Rogue Squadron для PC, так и для N64:

**CREDITS (PC/N64)**

Фанатам Звездных Войн посвящается. В конце игры появятся титры, в точности скопированные из соответствующего фильма.

**LEIAWRKOUT (PC)**

Внимание: Активирует Force Feedback!

**GUNDARK (PC)**

Внимание: Позволяет настроить Force Feedback!

**RADAR (N64)**

Делает радар намного более реалистичным: корабли, летающие высоко, будут выглядеть ярче, ниже — более тускло.

**CHICKEN (PC/N64)**

Играть в качестве AT/ST.

**ACE (N64)**

Режим игры для настоящих асов. Действительно ОЧЕНЬ сложно играть!

**DIRECTOR (PC/N64)**

Позволяет просмотреть все мультики. Выберите «At the Movies» в меню, отображающем рекорды, которые были установлены в Rogue Squadron.

**MAESTRO (PC/N64)**

Позволяет прослушать все мелодии. Чтобы активировать код, выберите «Concert Hall» в меню, отображающем рекорды, которые были установлены в Rogue Squadron.

**GIVEUP (N64)**

Дает бесконечное количество жизней.

**IAMDOLLY (PC)**

Дает бесконечное количество жизней.

**TOUGHGUY (PC/N64)**

Предоставляет все Power-уп'ы, доступные в игре.

**USEDAFORCE (PC)**

Действие этого кода неизвестно.

**FARMBODY (N64)**

Открывает доступ к Millenium Falcon в миссиях, выполнение которых не требует использования Speeder.

**TIEDUP (N64)**

Открывает доступ к TIE Interceptor в миссиях, выполнение которых не требует использования Speeder.

**HARDROCK (N64)**

Есть предположение, что этот код сработает и в PC-версии. Однако действие его до сих пор не выяснено.

**HERETIC 2**

Чтобы вводить коды, следует вести консоль клавишей <>.

**playbetter** — режим бога (включить/выключить)

**Twoweeks** — power-up (включить/выключить)

**Meatwagon** — уничтожить всех монстров, за исключением боссов.

**Victor** — уничтожить всех монстров, включая боссов.

**Angermonsters** — монстры становятся злыми.

**Crazymonsters** — монстры становятся очень злыми.

**Kiwi** — ходить сквозь стены (включить/выключить)

**Showcoords** — показать координаты.

**Weapprev** — выбрать предыдущее оружие.

**Weapnext** — выбрать следующее оружие.

Вызов предметов — **spawn** <название предмета>

**Название предметов:**

- item\_weapon\_firewall
- item\_weapon\_maceballs
- item\_weapon\_magicmissile
- item\_weapon\_phoenixbow
- item\_weapon\_redrain\_bow
- item\_weapon\_sphereofannihilation
- item\_defense\_meteorbarrier
- item\_defense\_polymorph
- item\_defense\_powerup
- item\_defense\_ringofrepulsion
- item\_defense\_shield
- item\_defense\_teleport
- item\_health\_full
- item\_health\_half
- item\_mana\_combo\_half
- item\_mana\_combo\_quarter
- item\_mana\_defensive\_full
- item\_mana\_defensive\_half
- item\_mana\_offensive\_half
- item\_puzzle\_canyonkey
- item\_puzzle\_cloudkey
- item\_puzzle\_cog
- item\_puzzle\_crystal

- item\_puzzle\_dungeonkey
- item\_puzzle\_highpriestesskey
- item\_puzzle\_highpriestesssymbol
- item\_puzzle\_hive2amulet
- item\_puzzle\_hive2gem
- item\_puzzle\_hive2spear
- item\_puzzle\_minercartwheel
- item\_puzzle\_ore
- item\_puzzle\_plazacontainer
- item\_puzzle\_potion
- item\_puzzle\_refinedore
- item\_puzzle\_shield
- item\_puzzle\_slumcontainer
- item\_puzzle\_tavernkey
- item\_puzzle\_tome
- item\_puzzle\_townkey

**Коды, действие которых неизвестно:**

- suckitdown
- nextmonsterframe
- say\_team
- say
- use
- kill
- config
- precache
- setenv
- savcfg
- rcon
- reconnect
- connect
- exit
- quit
- record
- changing
- snd\_restart
- userinfo
- pingservers
- freezeworld
- autoweapon
- sc\_framerate
- shownames
- showclamp
- doubletap\_speed
- mouse\_sensitivity\_y
- mouse\_sensitivity\_x
- lookstrafe
- lookspring
- freelook

**TOMB RAIDER 3**

- Пропустить уровень:
- вытащить пистолеты.
- сделать один шаг назад.
- сделать один шаг вперед.
- присесть и встать.
- три раза повернуться по кругу.
- прыгнуть вперед

**Все оружие:**

- вытащить пистолеты.
- сделать один шаг назад.
- сделать один шаг вперед.
- присесть и встать.
- три раза повернуться по кругу.

— прыгнуть назад.

**NHL'99**

Создавая нового игрока, введите одно из нижеследующих имен. Затем кликните на «**Check**», после того как появится сообщение «**Player is already in the Database**»:

- Dave Warfield, Funky Swadling
- Cory Yip, Bryce Cochrane
- John Rix, Jeff Dyck
- Trent Shumay, Jeff Mair
- Paul Martin, Andy Harris
- Chris Deas, Lance Wall
- Mark Lesser, Hong Chin
- Trent Shumay, Bruce McMillan

Введите эти коды непосредственно во время игрового процесса:

**MANTIS**

У игроков сильно вырастают ноги, руки и шея.

**NHLKIDS**

Игроки своими размерами сильно напоминают детей.

**HOMEGOAL**

У команды, играющей «дома», появляется гол.

**AWAYGOAL**

У приездной команды появляется гол.

**PENALTY**

Режим пенальти.

**INJURY**

Происходит нарушение.

**ZAMBO**

На льду появляется очень странное существо.

**VICTORY**

Фейерверк.

**FLASH**

Вспышки фотокамер с трибун.

Во время игрового процесса кликните на «**Exit**», зайдите в «**В**» и programming. Введите:

**warp9** — несколько ускоряет игровую процесс.

**Eaonline** — позволяет играть в Интернете.

**Headbone** — у игроков появляются большие головы.

**Buffed** — игроки становятся очень большими.

**Quicker** — все игроки становятся очень быстрыми и сильными.

**Nobody** — на трибунах исчезают люди.

**RECOL**

Во время игрового процесса нажмите **<Ctrl>+<X>** и введите следующие коды:

- Cavalry** — неуязвимость.
- Hemmit** — доступ к вооружению.
- Medic** — восстанавливает поля.

**Коды PlayStation**

**V2000**

**Все оружие**

Во время игры зажмите **R1** и введите следующий код:

**Влево, влево, квадрат, круг, R2, вправо, треугольник, L2.**

Если вы все сделали правильно, то вас оповестят об этом звуковым сигналом.

Однако для того чтобы этот код заработал вам придется нажать на паузу и в списке опций выбрать **cheat menu**.

**X GAMES PRO BOARDER**

**Все трассы**

Чтобы открыть все обычные трассы введите следующий пароль:

**X, O, X, треугольник, треугольник, квадрат.**

**Играть за Ollie B**

В окне ввода паролей введите: **треугольник, X, квадрат, X, треугольник, O.**

Последняя супертрасса и секретные герои.

Чтобы открыть эту трассу и получить себе секретных героев в окне ввода паролей введите:

**квадрат, треугольник, X, квадрат, O, O**

**SPYRO THE DRAGON**

**Спасение от неминуемой смерти**

Этот трюк работает на любом из игровых уровней. В тот момент, когда вы будете точно уверены в том, что вас ждет неминуемая смерть (например вы оступились и летите в пропасть) вы можете избежать потери жизни всего лишь нажатием паузы и выбором опции «выход из уровня».

**ДЕМОВЕРСИЯ CRASH BANDICOOT: WARPED**

На экране заставки, как только на нем появится фраза «**Press Start**», одновременно нажмите на **L1** и **треугольник**. Таким образом вас выбросит в демоверсию другой игры от Sony, **Crash Bandicoot: Warped**.

СИ

ИГРОВАЯ СЕКЦИЯ

КОДЫ













охладите вправо. Заходите в дверь, пока она не закрылась. Нажмите пару рычагов, чтобы снова оказаться снаружи.

Итак, вы в комнате со снопом света в центре. Выше будут четыре комнаты, каждая со своей загадкой. Когда все загадки будут решены, Лара соберет четыре маски, которые вставляются в пазы колонн в центральной комнате. Путь к боссу будет открыт.

Бегите вверх по ступеням, в ЛЕВЫЙ проход — Earth Room. Идите по болоту вправо, сделайте почти полный круг. За факелами, чуть дальше, увидите несколько плоских выступов — можно будет вылезать. Коридоры большой пещеры приведут на самый верх комнаты. Берите первую маску — лан-



дашфт начнет рушиться, болото внизу высохнет, а в пещере образуется огромный пролом. По пути вниз на вас будут непрерывно сыпаться камни. В пещере прыгайте через левый проход, от факела. Затем по выступам в стене, нажимайте на рычаг — он откроет последний секрет уровня (за пределами комнаты) — и выходите. Лестница приведет в коридор с огненными маятниками. За ними поднимайтесь наверх и выходите — решетка откроется сама (два другие конца коридора — тупики). Если вы нажали рычаг, то в холле с огненными маятниками увидите камень, забравшись на который, можно достать S3, последний секрет всей игры. Возвращайтесь в комнату со светом и переходите к следующему комнату.

В водной комнате Water Room прыгайте на платформу с лезвиями и нагибайтесь. Ползите в нишу за аптечкой, возвращайтесь и ныряйте под лезвия в тоннель на дне. В следующей комнате лезвия, напоминающие часы, защищают четыре ниши. В левой и верхней можно подышать. Нажмите рычаг в левой и плывите в правую, вверх. В новой комнате подышите наверху, затем за одной из пар лезвий нажмите рычаг — за другой



станет доступна вторая маска. Возьмите

Гем, дерните рычаг, ныряйте и возвращайтесь к лезвиям-часам. Наберите в легкие побольше воздуха в левом отсеке и плывите в нижний отсек — течения вынесет к выходу.

В комнате ветров Wind Room надо пройти по довольно простому лабиринту. Слева от старта будет факел. Такой же факел будет на финише. Поверните направо и двигайтесь примерно в этом направлении. Где-то в дальнем правом углу будет факел и про-

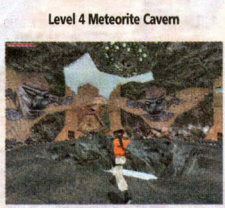


ход наверх. Увидите шипатые бочки на каждом из слухов. Прыгайте на левый слух и далее — из стороны в сторону, пока все бочки не прокатятся мимо. Забирайтесь наверх и берите третью маску.



В комнате огня Fire Room ориентируйтесь по карте над головой. Нужно немного попрыгать по выступам-сковородам и по невидимым платформам, которые освещаются огнем из пасти каменных драконов. Вам надо добраться до платформы с рычагом, который позволит взять четвертую маску.

Возвращайтесь в комнату со снопом света и вставляйте все маски в колонны вокруг, затем берите последний Ulii Key из помещения с бассейном и вставляйте его в слот рядом со снопом света. Теперь Лара может прыгать вниз, на следующий уровень, к Боссу.



**Level 4 Meteorite Cavern**  
Враги: Босс-паук

Ларе предстоит завалить гигантского паука. Все действие происходит на небольшой «крутой» арене. Любый неосторожный шаг — и Лара скатывается либо к центру, либо за внешние границы. Из-за того, что арена представляет собой не идеальный круг, надо быть особенно осторожным, обегая углы. Радиус арены рассчитан таким образом, что при перемещении спринтом и повороте Лара как раз вписывается, то есть можно и нужно большую часть полукруга пробегать спринтом. Но из-за непонятной задержки в управлении иногда конфликтуют клавиши спринта и курсорные, что приводит, например, к тому, что Лара останавливается чуть позже, чем нужно, или, наоборот, чуть раньше, или режим спринта не сразу сбрасывается, или сбрасывается как раз тогда, когда вы хотите затормозить — все это оканчивается плачевно, так что будьте готовы к оопризмам управления.

Босс ходит по арене (обычно против часовой стрелки), иногда резко подпрыгивает и изменяет направление движения. Он медлителен, но вблизи беспощаден. Кроме того, если уж он стреляет, то никогда не промахивается — самонаводящиеся энергетические пули. А стрелять он начинает в двух случаях: когда Лара слишком близко к нему и когда Лара неосторожно забежала/выбежала в пещеру с частью метеорита. Ваша цель — ни в коем случае не дать ему выстрелить. Параллельно Лара должна собрать все 4 части метеорита из пещер вокруг арены. Принцип следующий: вы бегаете по



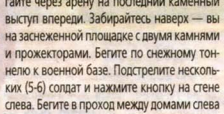
арене ОТ паука, периодически останавливаясь (обычно в тот момент, когда Лара на другом конце арены), чтобы сделать несколько выстрелов в его сторону. Практика показывает, что достаточно 4-5 ракет из баэуки или около 10 выстрелов из Desert Eagle. Все остальное малоэффективно (требует большого количества патронов и времени). Можно, конечно, бежать и стрелять параллельно (камера показывает врага), но при этом слишком велик риск оступиться и упасть с арены. Как только паук оглушится и падает (на время), вы сохраняетесь и направляетесь спринтом в ближайшую к ПРОТИВОПОЛОЖНОМУ от паука концу арены пещеру. Таким образом, когда Босс оживет, он не успеет поймать Лару на выходе из пещеры с метеоритом за паузой и передумает стрелять. Времени хватает только на то, чтобы спринтом добежать до артефакта (и остановиться именно на нем, а не влететь со всего размаха в стену и потом сде-

лать шаг назад: любое промедление — это смерть), схватить его (не забудьте перед этим убрать оружие в кобуру), развернуться на 180 (END) и спринтом добежать обратно, в круг арены. Как только вы ступили чувствуете, что паук не будет стрелять — сохраняйтесь или не успеете затормозить, и Лара оказывается сваренной живью. После того как все 4 части метеорита собраны, большой зеленый метеорит в центре падает в неара арены, и паук становится уязвимым. Осталось «оглушить» его в последний раз — и он взорвется.

По бокам от входа в одну из пещер вы уви-



дите текстуры лестниц. Прыгайте с разбега, ползите вверх, до платформ, повисните на руках и подтягивайтесь на нее. Снежный проход приведет к балкону над ареной. Цепляйтесь за потолок и на руках идите до каменной платформы. Оттуда прыгайте с разбега на каменный выступ справа, забирайтесь на платформу выше и оттуда прыгайте через арену на последний каменный выступ впереди. Забирайтесь наверх — вы на заснеженной площадке с двумя камнями и прожекторами. Бегите по снежному тоннелю к военной базе. Подстрелите нескольких (5-6) солдат и нажмите кнопку на стене слева. Бегите в проход между домами слева



на вертолетную площадку. Прилетит вертолет, и дверка на посадочную площадку от-



кроется. На этом приключении Лары заканчиваются.

**Bonus Level All Hallows**  
Враги: охранник, собака

Заезжайте на камень у стены и прыгайте по металлическим платформам. С ближайшей к центру прыгайте на платформу со слючкани, выше в стене. Оттуда прыгайте на колонну в центре. С самого высокого ее места подпрыгивайте и хватайтесь за потолок. Пройдите на руках пару шагов и падайте — в этот момент у Лары должно быть 100%



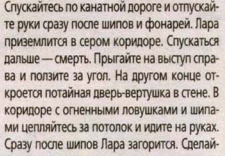
здоровье. Она падает на платформу внизу и теряет практически все здоровье. Берите аптечку и прыгайте на малиновую платформу со слючкани.

Оттуда сплезайте к книжным полкам и нажимайте рычаг наверху в нише. Теперь сплезайте по маленькой платформе на пол. С выступа в стене прыгайте на центральную конструкцию (слеп из черного мрамора) за борчиком. Сразу за наклонным полом начинается небольшой проход, в который можно ползти. Этот путь ведет к аптечке: ползите по мрамору в проход. За углом свежайтесь и хватайтесь за лестницу. Делайте сальто назад и окажетесь на железной платформе. Прыгайте в сторону книжных полок на маленькую платформу с аптечкой. Возвращайтесь тем же путем и становитесь перед проходом из черного мрамора, где вы начали ползти. Отсюда можно допрыгнуть до правой стены комнаты и свалиться за трещину. Идите на руках влево, берите аптечку и нажимайте на рычаг.

Спускайтесь на пол и бегите в открывшуюся дверь. Быстро пробегите по нилному полу и нажмите на рычаг. Обратно идите на руках,



уцепившись за потолок. Снова прыгайте на платформу перед черным скелетом, с нее — снова к книжным полкам. Из ниши с рычагом прыгайте и цепляйтесь за потолок. Идите на руках на другой конец платформы (генератор возможно — секция потолка поднялась). Забирайтесь на камень и увидите канатную дорожку, но, прежде чем спуститься, залезайте наверх по лестнице слева и берите Vault Key.



Спускайтесь по канатной дорожке и отпускаяйте руки сразу после шипов и фонарей. Лара приземлится в сером коридоре. Спускайтесь дальше — смерть. Прыгайте на выступ справа и ползите за угол. На другом конце откроется потайная дверь-вертушка в стене. В коридоре с огненными маятниками и шипами цепляйтесь за потолок и ловите на руках. Сразу после шипов Лара загорится. Сделай-

те еще шаг на руках и падайте в спасительную воду. Примите аптечку. Плыните под поршнем и вылезайте в проходе. На развилке ползите за угол и нажимайте кнопку — откроется люк наверху. Слева от вас будет тот же коридор — не высовайтесь, а справа вверху в нише — аптечка. Возвращайтесь к развилке и поднимайтесь вверх. Встаньте спиной к люку-ловушке, сделайте шаг назад, чтобы он сработал, и хватайтесь руками за край. Подтягивайтесь и прыгайте через дыру. Вылезайте в комнату и забирайтесь на ближайший выступ. Перед вами — открытый люк, внизу вода. Сбегайте к



аналогичному люку впереди по платформе, но закрытому, возьмите патроны и аптечку. Возвращайтесь и падайте в воду. Внизу стрелите решетку справа и возьмите слички. Откройте дверь ключом Vault Key. Слева за ящиками берите аптечку, бегите вправо и ныряйте в воду. Плыните прямо по тоннелю, поверните направо и снова прямо. Вылезайте на платформу с собакой и охранником и убейте их. Забирайтесь наверх — увидите комнату, полную различного оружия. Когда Лара поглотается водой туда, уровень закончится.

СИ





# BUST A MOVE

Dance & Rhythm Action <sup>TM</sup>

バスタムーブ



# 1С:МУЛЬТИМЕДИА

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

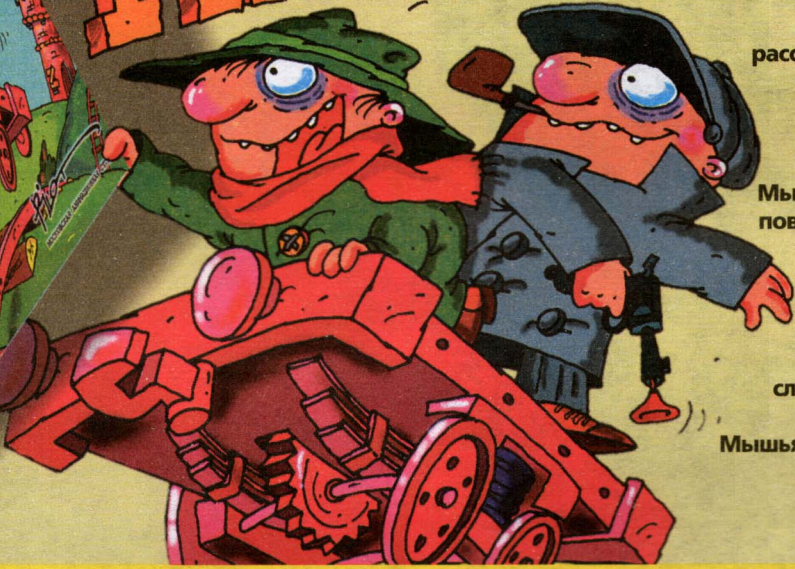
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21.

Тел.: (095) 737-92-57  
Факс: (095) 281-44-07

admin1c@1c.ru, www.1c.ru



## БРАТЯ ПИЛОТЫ



Страшная история, случившаяся с котом по имени Мышьяк, заставила компанию «1С», «Геймос» и студию «Пилот» отложить все дела и выпустить дополнительную миссию к игре 1С:Геймос «Братья Пилоты. По следам полосатого слона». Еще одно дело расследуется братьями Пилотами. В беду попал их друг и домашний соратник - кот Мышьяк, похищенный поваром-испытателем Сумо для безответственных кулинарных экспериментов. Будьте готовы к сложным ситуациям, иначе будет готов Мышьяк с картофельным гарниром.



© 1998 Фирма «1С»  
© 1998 Компания «GAMOS»  
© 1998 Студия «PILOT»

### Самые популярные программы для домашних компьютеров в МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

- |   |  |   |  |  |   |
|---|--|---|--|--|---|
| <p><b>Москва</b><br/>ул. Тверская, 19, маг. «Академкнига» (м. «Пушкинская») <br/>ул. Смольная, 24А, маг. «АЮ» (м. «Речной вокзал») <br/>ВВЦ, пав. «Центральный», ярмарка «Компьютеры от Я до А» <br/>Ленинский пр-т., 87/1, маг. «Тигрис» (м. «Ленинский проспект») <br/>ВВЦ, пав. 69 (IV), «Интернет-салон» (м. «ВДНХ») <br/>Комсомольский пр-т, 28 (МДМ), «Интернет-салон» (м. «Фрунзенская») <br/>ул. Земляной Вал, 2/50, маг. «Оргтехника» (м. «Курская») <br/>«Центр. Детский Мир», центр. линия, 1 этаж, «Школа XXI век» (м. «Лубянка») <br/>Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон фирмы «Три С» (м. «Крылатское») <br/>Можайский вал, 1, маг. «Атлантик Компьютерс» (м. «Киевская») <br/>ул. Щербовская, 40/42, маг. «Атлантик Компьютерс» (м. «Семеновская») <br/>ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-Альтар» (м. «Авиамоторная») <br/>ш. Энтузиастов, 13, маг. «САВВИН» (м. «Авиамоторная») <br/>Ленинградский пр-т, 80, корп. 20, ТД «Офис Плюс» (м. «Сокольники») <br/>ул. Маршала Чуйкова, 7/12, маг. «Селена 12» (м. «Кузьминки») <br/>Оружейный пер., 13, корп. 2 (м. «Маяковская») <br/>Каширское ш., 66, корп. 3 <br/>ул. Вавилова, 55/7, маг. «Академкнига» (м. «Академическая») <br/>Алтуфьевское ш., 58 (м. «Отрадное»)</p> | <p>Шипиловский пр-д, 43, к. 3 <br/>Ленинский пр-т, 62/1, маг. «Кинолитопись» (м. «Университет») <br/>ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44 (м. «Автозаводская») <br/>ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки» (м. «Октябрьская») <br/><b>Абакан</b><br/>ул. Пушкина, 113 <br/>ул. Шетанкина, 59 <br/><b>Алматы</b><br/>ул. Фурманова, 42 <br/>ул. Маркова, 44, оф. 315 <br/><b>Ангарск</b><br/>квартал 278, 2, 3 эт. <br/><b>Армавир</b><br/>ул. Ковтоха, 264 <br/><b>Архангельск</b><br/>ул. Тимме, 7 <br/><b>Барнаул</b><br/>ул. Деловая, 7 <br/>пр. Ленина, 106, оф. 323 <br/><b>Березники</b><br/>пр-т Ленина, 12А <br/><b>Биробиджан</b><br/>ул. Шолом-Алейхевича, 25 <br/>маг. «Аудио-Видео» <br/><b>Братск</b><br/>ул. Депутатская, 17 <br/><b>Брянск</b><br/>ул. III Интернационала, 2, 59 <br/><b>Варнаин Пышма</b><br/>ул. Ленина, 42 <br/><b>Владивосток</b><br/>ул. Фонтанная, 6, к. 3 <br/>Океанский пр-т, 140, маг. «Академкнига» <br/><b>Владимир</b><br/>ул. Московская, 11 <br/><b>Дубна</b><br/>ул. Веклера, 11, маг. «Эврика»</p> | <p><b>Екатеринбург</b><br/>ул. Мира, 28 <br/>ул. Шейкмана, 57 <br/><b>Иваново</b><br/>ул. Ленина, 5, маг. «Мысль» <br/><b>Ижевск</b><br/>ул. Советская, 8А <br/><b>Иркутск</b><br/>ул. Урицкого, 4, маг. «Мир Компьютеров» <br/><b>Калининград</b><br/>Ленинский пр-т, 13-15 <br/><b>Киров</b><br/>ул. Московская, 12 <br/><b>Красногорск</b><br/>ул. Заводская, 22А <br/><b>Краснодар</b><br/>ул. Чапаева, 85А <br/>ул. Старобунанская, 118 <br/><b>Красноярск</b><br/>пр-т Мира, 37 <br/>ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники» <br/><b>Курган</b><br/>ул. Красина, 55 <br/><b>Курск</b><br/>ул. Гагарина, 2 <br/><b>Магнитогорск</b><br/>ул. Ленина, 1УМ <br/><b>Минск</b><br/>ул. Пелевая, 28 <br/>салон «SKY SYSTEMS» <br/>пр. Скарины, 16, маг. «Кадр» <br/>салон «SKY-Мир Мультимедиа» <br/><b>Мурманск</b><br/>ул. Воровского, 15А <br/>пр-т Ленина, 7А <br/><b>Нефтегозанск</b><br/>мкр. 2, д. 23 <br/><b>Невинномысск</b><br/>ул. Гагарина, 55 <br/><b>Нижевартовск</b><br/>ул. Менделеева, 17П <br/>пр. Победы, 6</p> | <p><b>Нижний Новгород</b><br/>ул. Маслякова, 5, оф. 37 <br/>ул. Карла Маркса, 32 <br/>ул. Б. Покровская, 66 <br/><b>Новгород</b><br/>Тригорское шоссе, 14А, маг. «НПС» <br/><b>Новосибирск</b><br/>Красный пр-т, 157/1 <br/>ул. Державина, 75 <br/>пр. К. Маркса, 20 <br/><b>Норильск</b><br/>пр-т Ленина, 22 <br/>ул. Б. Хмельницкого, 5-1 <br/><b>Новйорск</b><br/>ул. Киевская, 8 <br/><b>Одесса</b><br/>ул. Жукловского, 34 <br/><b>Оренбург</b><br/>Матросский пер., 2 <br/>ул. Болодарского, 27, маг. «Jazz» <br/><b>Орехово-Зуево</b><br/>ул. Ленина, 44А <br/><b>Орск</b><br/>ул. Станиславского, 53 <br/><b>Пермь</b><br/>ул. Большевикская, 75, оф. 200 <br/>ул. Большевикская, 75, оф. 509 <br/>ул. Большевикская, 101, маг. «Дега-Ком» <br/>ул. Борчаннинова, 15 <br/>Комсомольский пр-т, 37-47 <br/>ул. Ленина, 66, «ГОСНИИУМС» <br/><b>Питгогорск</b><br/>ул. Московская, 84 <br/><b>Рига</b><br/>ул. Дзерженска, 14 <br/><b>Ростов-на-Дону</b><br/>ул. Большая Садовая, 70 <br/>салон «Лавка Гэндальфа» <br/><b>Самара</b><br/>ул. Стара-Загора, 202, ТЦ «Коллизей» (секция «Золотая нива») <br/>ул. Ершовского, 3-219 <br/>ул. Садовая, 212Б, маг. «Книги» (Самарская площадь)</p> | <p><b>Санкт - Петербург</b><br/>Измайловский пр., 2, маг. «Микробит» <br/>Невский пр-т, 131, маг. «Эврика» <br/>Литовский пр-т, 1, оф. 304 <br/>Литейный пр., 59, Компьютерный центр «Кей» <br/>Каменноостровский пер., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКО» <br/>Невский пр-т, 28, «Санкт-Петербургский Дом Книги» <br/>ул. Караванная, 12, маг. «1СМультимедиа» <br/>ул. Кузнеческая, 21, 3 этаж <br/>Нарвская пл., 3, маг. «Акс» <br/>ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком» <br/>Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир» <br/><b>Магазины «MagiCom»</b><br/>наб. р. Фонтанка, 6 <br/>Гражданский пр., 15 <br/>пр. Просвещения, 36/141 <br/>ул. Народная, 16 <br/>пр. Большевиков, 3 <br/>Саратов 3-я Дачная, Компьютерный салон «Вавилон», «ТЦ Поволжье» <br/>ул. Шпаленской, 7/9 <br/><b>Симферополь</b><br/>ул. Октябрьской революции, 13 <br/><b>Сосновий бор</b><br/>ул. Сибирская, 7 <br/><b>Сочи</b><br/>ул. Советская, 40</p> | <p><b>Сургут</b><br/>ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП» <br/><b>Сыктывкар</b><br/>ул. Коммунистическая, 62 <br/><b>Таллинн</b><br/>ул. Пунане, 16, Компьютерный салон «IBEX» <br/>Тарту мнт., 71 <br/><b>Тольятти</b><br/>ул. Ленинградская, 53А <br/><b>Томск</b><br/>Центральный универсам, 13т. <br/>ул. Геологоразведчиков, 2-58 <br/><b>Улан-Удэ</b><br/>ул. Хахалова, 12А <br/><b>Усть-Каменогорск</b><br/>ул. Ушанова, 27, посезд 2 <br/><b>Хабаровск</b><br/>ул. Стрельникова, 10А <br/><b>Химки</b><br/>Юбилейный пр-т, 60 <br/><b>Чебоксары</b><br/>ул. Хураган, 14 <br/><b>Челябинск</b><br/>ул. Энтузиастов, 12 <br/>Свердловский пр-т, 31 <br/>компьютерный салон «ЕБТ» <br/>ул. Пушкина <br/>компьютерный салон «Wiener» <br/><b>Черновоз</b><br/>Советский пр., 306, маг. «Виртуальная реальность» <br/><b>Чита</b><br/>ул. Амурская, 91 <br/><b>Южно-Сахалинск</b><br/>ул. Емельянова, 34А, маг. «Орибита» <br/><b>Якутск</b><br/>ул. Аммосова, 18, 3 этаж <br/><b>Ярославль</b><br/>ул. Свободы, 52</p> |
|---|--|---|--|--|---|

**а также в фирменных магазинах Москвы:**  
«Техносила»: ул. Монтанская, 7/2 (м. «Щелковская»); ул. Профсоюзная, 16, к. 10 (м. «Академическая»); ул. Пущенная, 4 (м. «Кузнецкий мост»); пр. Победы, 16 (м. «Кутузовская»); ул. Краснопрудная, 22/24 (м. «Красносельская»);  
«Партия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «Улица 1905 года»); «Галерея Доминио 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»); ул. Измайловский вал, 3 (м. «Семеновская»);  
ул. Автозаводская, 11 (м. «Автозаводская»); ул. Б. Чернышевская, 1 (м. «Преображенская»); ул. Пятницкая, 3 (м. «Третьяковская»);  
«Техмариет»: ул. Русakovская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»);  
«МИР»: Волгоградский пр., 133 (м. «Кузьминки»); ул. 2-я Владимирская, 40 (м. «Перово»); Дмитровское ш., 43 (м. «Петровско-Разумовская»); Серпуховской вал, 5 (м. «Тульская»); Чонгарский б-р, 16 (м. «Варшавская»); ул. Воронежская, 7 (м. «Домодедовская»);  
«Электрический мир»: ул. Чертановская, 18, к1 (м. «Чернышевская»); ул. Новохоинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. Люблинская, 157 (м. «Марьино»);  
Дмитрий Донского б-р, 2а (м. «Правдская»);  
«Делюкс»: ул. Красная пресня, 34 (м. «Улица 1905 года»); ул. Петровка, 12 (м. «Кузнецкий мост»); «Охотный ряд»; переход м. «Театральная» - ГУМ; Ленинский пр-т, 99 (м. «Юго-Западная»);  
«Белый Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, 1УМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Курдюнская, 7, ГУМ на Садовом;  
«Диал Электроникс»: ул. Строительный, 11 (м. «Университет»); Мичуринский пр-т, 4 (м. «Юго-Западная»); ул. Садово-Каретная, 20 (м. «Маяковская»); ул. Молдавская, 4 (м. «Кузнецкая»); 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»);  
«Компьюлингс»: 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, к2 (м. «Проспект Вернадского»);