

# СТРАНА ИГР

## ЖАРКАЯ ЗИМА 1999-2000

<http://www.gam>

### СОВЕТЫ И ТАКТИКА:

- SEPTERRACORE •
- REVENANT •
- HOMM: ARMAGEDDON'S  
BLADE •

- THEMEPARKWORLD •
- REPUBLIC: THE REVOLUTION •
- ULTIMA IX AC SENSION •
- INDIANA JONES 3D •
- SEPTERRACORE •
- ABOMINATION •
- STARLANCER •
- RAYMAN 2 •
- OMIKRON •
- THIEF 2 •

стр.  
028-029.

STORM

# МОНИТОР **DELPHINUS** дружественный **Interface**

Высокое качество изображения

Более высокое разрешение

Мощный видеоусилитель

*Широкая полоса пропускания.*

Компактный дизайн

Простота и удобство настройки

*Поддержка нового стандарта*

*Plug & Play DDC 2Bi.*

*Поддержка шины USB (доп.)*

Меню на экране Display Director™  
на русском языке

*Полностью цифровой*

*контроль изображения*

*Функция «полупрозрачное меню»*

*Функция «устранение муара»*

Super Pigment Phosphor

*Новое люминофорное*

*покрытие,*

*высококонтрастное*

*изображение.*



Модель	SyncMaster 450b	SyncMaster 550s	SyncMaster 550b	SyncMaster 750s
ЭЛТ	14"/ Метал.	15"/ FST	15"/ Minineck	17"/ FST
Величина зерна	0.28 мм	0.28 мм	0.28 мм	0.27 мм
Покрытие экрана	ESF	ESF	Многослойное	Многослойное (высококонтрастное)
Частота по вертикали	50-120 Гц	50-120 Гц	50-160 Гц	50-160 Гц
Частота по горизонтали	30-55 кГц	30-61 кГц	30-70 кГц	30-70 кГц
Разрешение (реком.)	640x480/ 85 Гц	800x600/ 85 Гц	800x600/ 85 Гц	1024x768/ 85 Гц
(макс.)	1024x768/ 60 Гц	1024x768/ 75 Гц	1280x1024/ 60 Гц	1280x1024/ 60 Гц
Меню на экране	-	-	на русском	на русском
Гарантия	2 года	3 года	3 года	3 года

Новая линия  
мониторов

## SyncMaster

серии DELPHINUS

Представительство компании Samsung Electronics в Москве

e-mail: [info@samsung.ru](mailto:info@samsung.ru), web-site: <http://www.samsung.ru>,

фирменный магазин 208 16 54, 211 0166, 110 4873

Покупайте у партнеров SAMSUNG

**Москва (095)** Формоза 234-2164, Вист 159 4001(10 линий), 288-7518, X-Ring 719 95 80, Олди 178-9044, Роско 213 8001, СИПЛИНК 742 6555, НИКС 216-7001, Партия 742 5000, 742 4000, Ф-Центр 472-6401, R&K 230-6350, Валга 299-5756, Лизард 490 65 36, Corvette 369 06 94, Inel 742 64 36, Сатурн 148 94 61, Техмаркет Компьютерс 214-2121, SMS 956-1225, Деникин 913 3959, M.Video 921-0353, Desten Computers 195-0239, Almer 261-7129, Сетевая Лаборатория 784-6490, Кит 181-3539, **Санкт-Петербург (812)** Вист-СПб 325 68 98, 327 9016, CONCOM 320-9080, Ладога 325 82 02, Мир Техники 325 07 30, 327 58 28, 325 43 80, NC-SHS 329-3673, МТ Компьютерс 186 95 90, Авэкс 110 13 13, Хи-квадрат 325 71 87, 327 65 45, РАМЕС 277-8686, KEY 325-3216, Aura Computers 248 83 90, 325 69 20, Партия Балтика 296 80 94, Новосибирск (3832) Нэта 54 10 10, Квеста 33 24 07, Адитон 28 54 53, МультиШтерн 53 44 44, Волгоград (8442) Вист 327 932, Ростов-на-Дону (8632) Технополис 90 31 11, Вист-Дон 63 54 30, Микро Системс 63 57 77, Зенит 38 65 65, Краснодар (8612) Владос 64 28 64, 62 25 41, Трейд Мастер 55 50 40, Компьютерные системы 55 99 94, Окей 60-11-44, Сочи (8622) Юпитер-юг 99 87 89, Владос 92 22 91, Новороссийск (27) Владос 22 64 42, Нижний Новгород (8312) Вист 67 79 05, Юст 30 16 74, Екатеринбург (3432) Формоза 59 18 68, Парад 22 55 83, Челябинск (3512) EMS 60 20 57, Оренбург (3532) Мехатроника 78 07 57, Иркутск (3952) Анком 510 510, Омск (3812) Вист 54 43 84, Надежда 31 56 58, Томск (3822) Intant 41 52 34, Элекс-ком 72 72 40, Ижевск (3412) Элми 23 20 26, Тула (0872) Вист 30 51 00, Калуга (0842) Вист-Ока 55 85 85, Рязань (0912) Комис 24 10 70, Казань (8432) Абак 76 95 59, Мэлт 64 25 84, Кемерово (3842) ККЦ 36 03 03, Самара (8452) Прагма 16 32 87, Ламберт 32 61 04, Такт-Софт 99 35 75, Тольяти (8482) ИнфоЛада 40 66 40, Альба 22 94 53, Тюмень (3452) Комптех 46 65 94, Уфа (3472) Форте 35 89 14, Империл 53 42 22, Ю. Сахалинск (42422) СахИнфо 336-05, Хабаровск (4212) Амур 37 65 87, Находка (4236) EPSI 64 66 80, Владивосток (4232) Информационные Системы 26 90 55, Владтехно 26 81 87, Саранск (8342) Фарго 17 08 58, Ставрополь (8652) Инфа 77 77 77, Владимир (0922) Кант 32 60 80, Орел (0862) Трио 47 24 82, Пермь (3422) ИВС 46 65 94, Барнаул (3852) Алтай Компьютер Сервис 22 33 61

SAMSUNG

ELECTRONICS

# СТАВКА 2000

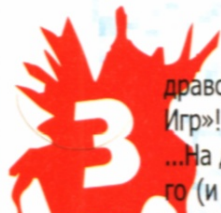
ФОТОГРАФ: К. ПОПОВ

ЧЕ Т Ы Р Е Г О Д А Н А Ч А С Т О Т Е 1 0 6 . 8 F M

Не знаю, что случилось на этот раз, но писем стало еще больше. В этот раз вашему вниманию предлагается настоящая антология «Обратной Связи». В этом номере в рубрике таинственным образом были затронуты все более-менее важные вопросы, были освещены самые животрепещущие проблемы и подняты самые волнующие темы. Радует наличие полноценной критики: хорошо уже то, что читатели неравнодушны к журналу. Приходит очень много писем, в котором читатели выражают свое недовольство внешним видом диска «Страны Игр». В очередной раз хочу напомнить, что в ближайшем будущем демо-диск ожидают самые серьезные изменения. Также напоминаю, что одновременно с этими изменениями откроется конкурс статей читателей. Все ваши работы, присланные в электронном виде, будут опубликованы на диске. Победители же займут заслуженное место авторов «Страны Игр». К настоящему моменту мы получили достаточно много работ, среди которых есть совершенно замечательные, так что уже можно говорить о первых претендентах на победу. Но перейдем к вашим письмам:



magazine@gameland.ru



Здравствуй, уважаемая редакция «Страны Игр»!!!

...На днях приобрел очередной, 53 номер вашего (и нашего!) замечательного журнала, естественно, тут же перечел все «от корки до корки»... Знаете, по моему скромному мнению, не сочтите за лесть или просто мелкий подхалимаж, «Страна Игр» - одно из лучших геймерских изданий в нашей стране... и дело даже не в финской бумаге и в тому подобных прибабасах... просто читаешь журнал и создается впечатление... как будто сидишь в компании старых, добрых друзей-игроманов... и всякий вопрос рождает доброжелательный ответ, и хотя, может быть, перерастает в непонимание... но никогда это непонимание не перерастает во вражду...

Увы!.. Если бы такое было бы на чатах в Интернете... Злые какие-то все стали... надоело слушать непрерывную ругань из-за предпочтений платформ, игр да мало ли чего еще... «Терпимее надо быть, господа, терпимее!!!» - как глас вопиющего в пустыне... и статьи в «СИ» как бальзам на израненную душу старого геймера...

Но, однако хватит «слез и соплей»... приступим, так сказать, к «раздаче слонов»... Очень порадовал раздел писем (отдельный большой виват Дмитрию Эстрину!!!), с удовольствием прочитал ответ Дмитрия на письмо Сергея aka SeY (в номере 53) по поводу написания статей в журнал... Правда, тут сразу возникло несколько вопросов; так, например, почему материал, отправляемый в редакцию, должен быть обязательно в электронном виде??? Конечно, я понимаю, что такое требование обусловлено чисто техническими проблемами... но вот как быть тому, у кого выхода в И-нет - НЕТ!.. (Во как получился каламбур!..) По-моему, возможно задействовать и обычную почту... только чтобы послание было оформлено аккуратно и желательно распечатано на принтере... вот как у меня... (...от скромности не умру ;-)). Кроме того для выявления талантов необходимо устроить наподобие конкурса на страницах «Страны Игр» - предположим, написание самого лучшего ревью на ту или иную игру... с вручением призов победителю, опубликованием нетленного труда, ну и так далее... Кстати, тут у меня возникла идея по поводу... Как я уже сказал, далеко не у всех геймеров есть выход в И-нет... так вот, а что, если устроить что-то типа локальной сети, НЕ имеющей выхода в Интернет? Пускай в редакции «СИ» стоит сервер и абонентами этого сервера станем мы, читатели «Страны Игр», живущие в Москве и области... Конечно, получается своего рода дискриминация по отношению к геймерам из других мест нашей огромной страны... но, согласитесь, 80 процентов читателей «СИ» проживают именно в Москве и области... и ведь такая сеть - только начало. Может быть, в будущем такая сеть затмит своим качеством знаменитую «паутину»... Впрочем, возможно мои пожелания - это пожелания дилетанта... поскольку в вопросах сети я и есть «ламер» (правда, в отличие от некоторых «специалистов», я не боюсь в этом признаться...) Уважаемый Дмитрий! Что вы думаете по всему вышесказанному?.. Есть ли в моих мечтаниях здоровое зерно или все это беспочвенные фантазии отлученного по разным

объективным и не очень причинам от сети Интернет... Этот же вопрос адресую Сергею Долинскому, как признанному эксперту во всех сетевых делах...

С большой радостью мною прочитана информация в 53 номере о «планировании в будущем полностью обновить демо-диск»... Слава тебе господи, сподобились!.. Как бы не слазить!..

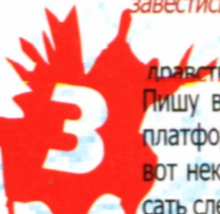
...Читая «Страну Игр», другие геймерские издания и, наконец, просто общаясь с господами геймерами, ваш почерный слуга обратил внимание вот на такой факт: многие, вроде бы и достаточно опытные игроманы в настоящее время позволяют себе, так сказать, охаивание Великой Игры всех времен и народов - Quake... Позволю себе привести пример на личном опыте... Где-то около полугода тому назад, на одном из достаточно известных чатов, я позволил себе упомянуть о том, что, дескать, какая это замечательная гамеса - QUAKE. И, между прочим, поставил ее (Кваку) вровень с Unreal. Что тут началось!.. Меня буквально смешали с неким продуктом... «Да это фуфло, отстой, да там на монстра 5 полигонов, не больше, и вообще это старье, пикселя в пол-экрана». И так далее и тому подобное... а когда я попытался аргументировано доказать, что я прав и что достаточно правильно настроить игру и, задав соответствующее разрешение, получить в итоге классный шутер, меня прямо обвинили в ламеризме и вранье... И ладно бы какие-нибудь отморозки, коих сейчас на большинстве чатов с избытком, а то вполне приличные люди... один господин даже прислал после на мыло длинное письмо, где на двух листах формата А4 пытался со знанием дела доказать, что это невозможно и по каким причинам невозможно.

Поэтому я и решил, написав небольшое руководство о правильной настройке QUAKE, предложить сей опус вашему вниманию с надеждой, что кое-чего из написанного увидит в свет в «Уголке Гоблина» (Гоблину также персонально - «банзай»).

Итак, Quake, так сказать, в чистом виде, без поддержки... Владимир aka WlaDD, Химки.

*Оoops, прошу прощения, но, к сожалению, всю статью опубликовать в рубрике «Обратная Связь» мы не имеем возможности. В «Уголке Гоблина», кстати, тоже, по причине ее временного (подчеркиваю - временного!) отсутствия. С другой стороны, не пойти навстречу было бы, мягко говоря, не очень хорошо, и в этом случае я вынужден сделать исключение - статья будет опубликована на одном из будущих дисков «Страны Игр», несмотря на то, что прислана не в электронном виде. Собственно, подобные исключения я буду делать и в дальнейшем, но ни о каких гарантиях в этом случае речи быть не может. Если статья напечатана на принтере и доступна к чтению, то, разумеется, будет опубликована. (Прошу прощения, господа геймеры, но в большинстве случаев у вас ужасный, просто жуткий почерк - не то что слова, буквы не разберешь). По поводу локальной сети, доступной чита-*

*телям «Страны Игр»... Что ж, предложение было бы очень интересным, если не существовало бы в мире такой замечательной штуки, как Интернет. В конце концов, а что делать с официальным сайтом GameLand Online? Зачем развивать какую-то новую сеть, если уже есть Интернет? Так что могу лишь посоветовать, как можно быстрее, постараться обзавестись выходом в Инет.*

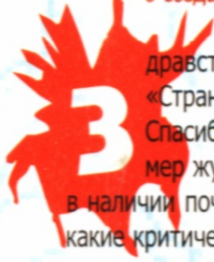


Здравствуй, «Страна Игр»!  
Пишу вам во второй раз. Я помню, - тема про платформенные споры вроде как бы закрыты, но вот некоторые письма все равно вынуждают писать следующее... (Следующий абзац я безжалостно вырезал, поскольку платформенные споры действительно закрыты... - Д.Э.)

Вот про игры, про их суть, про их прошлое, будущее, настоящее - другое дело. Это - тема интересная и разнообразная. Чужие мнения очень интересны, какими бы они ни были. Тут уж, в наше-то время вседоступности любых программ, игр и софта разного, человек (читай, любитель игр) будет относиться к игре так, как он думает на самом деле, а не от того, может ли он в нее играть или нет. (Хотя, согласна, некоторые ненавидят игру из-за того, что не сюжет в ней плох, не графика отвратная, а просто - не идет она на их компе и все тут, и это не фантазия, я сталкивалась с мнениями таких людей и не раз). Во-первых, я считаю, что: если ты любитель каких-то определенных жанров игр, а другие - так себе (скажем, не очень), то и не обсуждай игры из ненавистных тебе жанров - не имеешь права! А то начинают и так и сяк чистить... Во-вторых, когда судишь об игре, нужно выяснить, чего ты от этой игры хочешь (хотел бы), а главное, чего она хочет от тебя (в этом, может быть, и проблема вся). Ведь каждый может сказать: «Да этот (симулятор хоккея) ничего, но в нем совсем нет головоломок!» или «квест не совсем удался - у героя из оружия один меч, да и то он им только веревку разрубил». Это, конечно, бред, я надеюсь, люди до такого еще не дошли, но, по сути, многие суждения их - полная аналогия тем высказываниям. Этим грешат и некоторые читатели и, увы, некоторые авторы статей нашего с вами журнала (бывают предвзятые суждения, что поделать). Но, как я писала и ранее, журналом я довольна. И чего прицепились к дизайну, чего тут обновлять-то еще? Чего супер-нового можно в дизайне сделать, хотя нет: треугольная форма, лампочки по бокам, на каждой странице своя мелодия (прямо праздник какой-то!). Хорошо, что формат поменялся - теперь снова удобно и качество улучшилось - теперь снова красиво (а, может быть, даже красивше, чем до кризиса). И вообще - читала я его! (и, надеюсь, буду читать). Интересны новые замыслы насчет рубрик, только, я думаю, не стоит перебарщивать с железом (по крайней мере, не печатать то, что в каждом компьютерном журнале можно узнать, а что-то крайне интересное и полезное) и с кинообзорами (не сделайте такой ошибки, как в одном игровом журнале (надеюсь, понятно, каком) - фан-клуб популярного се-

риала - полный бред!) - пишете о разных (!) фильмах, тем или иным образом связанных с играми или, по крайней мере, с крутой компьютерной графикой.  
 Ну, спасибо, что прочли мое письмо, извините, если что не так - все люди грешны.  
**P.S.** Кстати, танки, действительно, грязи не боятся.  
 Лиля М.  
 Aka Chelovek.

*Что ж, интересное, а главное - остроумное мнение. Вот только хочу возразить по поводу греховности некоторых авторов. Я, например, никогда в жизни не любил каких-то определенных жанров. И, честно говоря, считаю, что это глупо. Хорошие игры - они и есть хорошие игры, вне всякой зависимости от того, в каком жанре они выполнены. Жанры - всего лишь попытка каким-то образом классифицировать игры, причем попытка не самая удачная. Лет десять назад были, к примеру, бродилки и стрелялки. Где они сейчас? Превратились в adventure/RPG и action'ы с видом от третьего лица? Ничего подобного. Просто появились новые игры. Что, кстати, сейчас делают поклонники квестов? Готов поспорить, что играют в Tomb Raider или в лучшем случае - в Nocturne. В любом случае, спасибо за интересные предложения, наши дизайнеры всерьез задумались о создании треугольного журнала с лампочками...*



**З**дравствуйте уважаемые сотрудники редакции «Страны игр».  
 Спасибо вам за вашу работу, за то, что ни один номер журнала нельзя назвать неинтересным (имею в наличии почти все номера), за то, что несмотря ни на какие критические дни в нашей экономике, журнал стоит намного дешевле, чем мог бы. Например, у нас в Брянске он стоит 65 рублей, и за эти деньги я покупаю первоклассный по содержанию и оформлению журнал + CD, который иногда не читается или читается, но с большими напряжениями моего многострадального 40 скоростного сидиромы. Но это не важно, за такие деньги даже такой кривой сидюк не купишь, тем более, что получаешь два в одном по цене первого (т.е. журнала);).  
 Что касается самого журнала - the best forever!!! Без всяких сомнений лучшее издание своего рода в России. На этом хвалить прекращаю, а то Вы там расслабитесь, представляя себя на Олимпе славы;). Жаль что поругать-то и не за что (с моей точки зрения) - это у меня хорошо получается, да и полезно это для профилактики.  
 Ну а теперь о том, ради чего я пишу это письмо.

Как говорил небезызвестный Гордон, кому не нравится слушать «Серебряный дождь» - выключите радио, не занимайтесь самоистязанием. Вот и я о том же, кому не нравятся разделы «Коды» и «Прохождение», не читайте их! Но зачем же так сразу - не нужны и все. Они наверное ущемляют самолюбие тех людей, которые с красными выпученными глазами пытаются осилить какой-то трабл, но не могут по причине нехватки патронов в шотгане или мозгов в черепной коробке, а их потные трясущиеся в нервном истощении ручки тянутся к заветному журналу, открывают ту самую ненужную страницу ненужного раздела, а непослушные пальцы вводят этот ненавистный код! Ага, вот ты и попался, твое самолюбие тебя застучало с поличным - как же так, ты, самый крутой геймер в мире, не смог осилить какого-то виртуального монстра без помощи разработчиков игры. ДА! Вот именно разработчиков (ну в большинстве случаев), ведь

это они предусматривают такую возможность, и поверьте, не такие они дураки, чтобы делать ненужные вещи! Это то - что касается кодов, ну а насчет прохождений, конечно, не очень умно, а может даже глупо, сидя с журналом на коленях, проходить игру шаг за шагом, но если человек натолкнулся на серьезную проблему, то почему бы и не подглядеть. Мне лично даже интересно пройти всю игру самому, а потом сравнить это с прохождением, напечатанном в журнале, и, кстати, сделал вывод, что даже линейную игру можно пройти по разному.  
 И самое главное - НЕХВАТКА ВРЕМЕНИ. Я геймерю уже 10 лет, начиная с программируемых калькуляторов и заканчивая своим PII, время идет и мне уже 24 года, работаю, женат - но при всем при этом настоящий фанат компьютерной техники и вытекающих отсюда игр. Так как я прилежный работник и любящий муж, то приходится все меньше уделять времени на уничтожение толпищ монстров, поиск заветной аптечки (с бутылочкой медицинского спирта;) и прохождения одного и того же места в игре по сохранялке. Для меня вышеназванные разделы - гарантия успеха на работе и крепкой семьи;). А для тех, кому жалко платить за ненужные разделы, используйте эти листочки по иному назначению - как коврик для мышки (а вы что подумали?);). Для меня, например, все разделы интересны, так как написаны талантливыми людьми, да и кругозор расширить никогда не помешает.  
 Теперь вопрос - когда же будет Quake III Arena, неужели отложили выход?  
 В конце, чтобы не быть, как бы это покультурнее сказать, анонимусом, пишу свои данные...  
 Чепурной Роман АКА Rem, г. Брянск+ remarts@mail.ru  
**P.S.** Для любителей Galaxy+, я один из разработчиков нового выювера под Винды, заходите на сайт www.wgva.galaxy.game.ru, обещаю Вам, что не пожалее-те+ (выювер freeware, никаких денег!). Мыло руководителя проекта - vadim@rccs.bryansk.ru

*Спасибо за настоящее психологическое исследование, объясняющее причину нелюбви некоторых геймеров к кодам и прохождениям. Посмеялись от души. Также большое спасибо, что назвали сидюк кривым, век вам этого не простим. Кстати, CD-привод заменить не пробовали;-)? Что касается Quake III Arena, то с ним все в порядке. Приколисты-разработчики выпустили (вы только послушайте) - тест демо-версии! Наверное, все для того, чтобы нельзя было сказать, что Unreal Tournament лучше. Дескать, у него полноценная демо-версия, а у нас только тест...*

**П**ривет!  
 Я поклонник СИ с № 8 (41) 1999. Я уже давно хотел написать вам, но никак не решался. Ну а теперь, всё-таки решился.  
 Прошу вас, не слушайте там всяких Viper'ов! Юмор должен быть! Тем более, что плоские шутки господин Назаров «отпускает» крайне редко (и то, от них всё равно появляется еле-еле заметная улыбка). Зачем вы печатаете эти «платформенные споры»? Лучше напечатали бы коды, которые просят опубликовать читатели. От этого хоть какой-то прок есть. П Р Е Д У П Р Е Ж Д Е Н И Е !!! Сейчас пойдёт куча критики!!! (Без неё не обойтись!) ПОСТЕР. Постер такой маленький? Почему он прикреплен к журналу скрепками? Вы сами бы повесили к себе в комнату постер с дырками по середине? Уважаемая редакция! Куда делся первоклассный плакат? Надо действовать! Кстати, Гарик Б.И. в № 21 (54) правильно подметил. Плакаты A vs. P и DK2 самые лучшие за последнее время. Таких бы побольше. Ну а теперь разрешите «посравнивать» вас с немецкими журналами. В Германии журналы выходят один раз в месяц. Количество страниц колеблется около 200. Почти у всех изданий к журналу прилагаются 2 CD-ROM'а и один плакат. На дисках кроме прикл. 2D демо-версий десятки патчей, драйверов для новейшего аудио- и видео-железа. Ещё на диске свеженькие карты и уровни, которые редакция только что скачала с инета, а ещё и трейнеры и всякого рода примочки. Итого получается 2 CD-ROM'а по 600 MGb каждый. А у вас чё на диске? Каждый раз Internet Explorer, Quick Time, Media Player... Вот, например, демки DeltaForce2 и GTA2 у вас два месяца на сайте для скачивания предоставлены. Так вместо IE, QT и MP вы лучше бы сразу засунули эти демки на диск 18(51) или 19(52) выпуска. А ещё у вас пылится видеоролик к Dark Reign 2... (вы поняли, на что я намекаю). Кто-то из читателей уже выражал мысль насчёт того, что стоило бы выпускать один журнал в месяц. Отличная мысль. Он был бы тогда страниц на 200, с двумя сидюшками и, конечно, с хорошим плакатом. А почему у вас нет страницы юмора, где были бы анекдоты про программистов, всякие смешные картинки? С дизайном у вас всё в порядке. Вот только почему в рубрике «письма читателей» всё время нарисованы бабы?  
 Ну а теперь мой вопрос ко всей редакции: Как вы думаете? Кто победит - Q3Arena или Unreal Tournament?  
 Только вы не обижайтесь. Несмотря на всё, вы классная редакция, которая выпускает классный журнал.

Продолжение на стр. 104

**ЗВУКОВЫЕ КАРТЫ**

Creative Sound Blaster Live! от 55  
 Creative Sound Blaster AWE64 AWE32 от 33  
 Diamond Mster Sound MX 300

**КОЛОНКИ**

Altec MultiMedia Speakers  
 ACS 45 ACS 48 ACS 40  
 ADA 305 ADA70 ACS295  
 Cambridge Sound Works  
 MLI  
 170/691/699/  
 818/280

**ПРИНТЕРЫ**

Epson  
 Photo 700/750  
 Stylus Color 640/740/900  
 HP  
 Laser Jet  
 1100/2100/3000  
 DeskJet  
 610/710/720C/820/  
 870/1100/1200

**СКАНЕРЫ**

Mustek 600/6000 1200/12000 SCSI/USB/LPT  
 Umax Astra SCSI/USB/LPT

**ВИДЕОКАРТЫ**

3D Blaster® AnnihilatorT – GeForce256T  
 ASUS V3800 V3800TVB V3800 Ultra – 16-32 Mb  
 Creative 3D Blaster TNT-2/TNT-2Ultra  
 Diamond Viper V770 V770 Ultra  
 ATI Rage 128  
 Magnum, Fury  
 Matrox G200 G400

**МОНИТОРЫ**

Viewsonic 15" E651 от 154  
 17" GT775 от 400  
 17" GF775 от 380  
 17" PT775 от 459  
 17" PS775 от 400  
 Targa NEW Model 17" 1770A от 242  
 15" 1570A от 162  
 Sony 15" -17"-19"-21" (без комментариев)

**DVD Drive**

Pioneer, 5x, SCSI 143  
 Toshiba, 5x, SCSI 147  
 Pioneer, 10x 103  
 Toshiba, 6x 85  
 Samsung, 5x 64  
 Creative 2240E, 2x 58  
 DVD Decoder  
 Creative 64  
 Diamond 1000 63  
 RealMagic Hollywood+ DVD-KIT, Creative, 2x 124  
 DVD RAM Toshiba, KIT 450  
 DVD RAM Disk 5.2Gb 34

**АЛТМАРК**

ООО «АЛТМАРК» УЛ. БАШИЛОВСКАЯ Д.1 СТ.1 ТЕЛЕФОНЫ: (095) 945-39-08, 945-37-94  
**ЖЕЛАЙ!** – Под заказ соберем что угодно!

# СОДЕРЖАНИЕ



Зарегистрирован  
в Комитете Печати РФ  
регистрационный номер  
014416 от 31.01.96

## COVERSTORY

# 056

### THEME PARK WORLD

Запутанное название игры имеет довольно сложную маркетинговую природу. Различные комбинации «Sim», «Theme», «Park» и «World» предназначены, скажем так, для разных аудиторий. Европейцам, к примеру, придется по душе Theme Park World. А вот если бы вы были американцем, то вы бы испытали вполне законный восторг по поводу неизвестно откуда появившейся приставки «Sim». И вовсе не потому, что в Америке так любят симуляторы (скорее, наоборот). Просто на родине попкорна и гамбургеров творчество Maxis, создателя бесконечной серии Sim, предпочитают всему остальному.

THEME PARK WORLD

THEME PARK WORLD

THEME PARK WORLD

INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE



# 028

### STORM

Если задуматься, то до сих пор в России не вышло ни одной игры, которую можно бы назвать современной с технологической точки зрения. Оригинальные – были, хорошие – были, очень хорошие – тоже, а вот попробуйте-ка назвать хоть одну созданную нашими разработчиками игру с высокотехнологичным трехмерным движком? Похоже, первой такой игрой станет «Шторм». Однако проект этот интересен не только своей графикой. «Шторм» – будущий хит. И в этом не может быть никаких сомнений.

STORM



# 050

### INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE

Свои маленькие и большие подъемы и падения случаются с каждой командой разработчиков и уж, конечно, с любым издательством. Последний год выдался у LucasArts, по крайней мере, с творческой точки зрения, далеко не самым удачным. Совершенно проходные проекты по мотивам Star Wars Episode I, да и вообще чрезмерная увлеченность компании новоприобретенной Вселенной породили в наших умах самые черные мысли относительно будущих игр от некогда одного из самых любимых издательств.

## ИГРЫ В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

PC	Offroad	47	SimThemePark	56	PS	Rayman 2	62	
Abomination	69	Omikron: Nomad Soul	60	StarLancer	24	Omikron: Nomad Soul	60	
Creatures 3	72	Phoenix	44	Storm	28	Rayman 2	62	
Force Commander	20	Rayman 2	62	Stunt GP	46	SimThemePark	56	
Heroes III: Armageddon's Blade	74	Republic: The Revolution	14	Thief 2	16	DC	Bouncer	48
Indiana Jones and the Infernal Machine	50	Revenant	80	Ultima IX Ascension	12	Berserk	48	
Nocturne	64	Septerra Core	66, 88	Атлантида 2	49	Omikron: Nomad Soul	60	
							Republic: The Revolution	14

**002 ПИСЬМА** LETTERS

**НОВОСТИ** NEWS

- 006** Индустриальные новости
- 008** Игровые Новости

**012 ХИТ?** PREVIEW

- 012** Ultima IX Ascension
- 014** Republic: The Revolution
- 016** Thief 2
- 020** Force Commander
- 024** StarLancer
- 016** Storm

**030 X-FILES**

- 030** Жаркая зима 1999/00

**036 ОНЛАЙН**

- 036** Последний апгрейд
- 038** Asheron`s Call – опыт выживания
- 040** Quake. Избранное. В Ru-net`e
- 042** Artefact: у истоков империи

**044 В РАЗРАБОТКЕ** PREVIEW

- 044** Phoenix
- 046** Stunt GP
- 047** Offroad
- 048** Berserk
- 048** Bouncer

**049 ОБЗОР** REVIEW

- 049** Атлантида 2
- 050** Indiana Jones and the Infernal Machine
- 056** Theme Park World
- 060** Omikron: Nomad Soul
- 062** Rayman 2
- 064** Nocturne
- 066** Septerra Core
- 069** Abomination
- 072** Creatures 3

**074 ТАКТИКА** TAKTIX

- 074** Heroes III: Armageddon's Blade
- 080** Revenant
- 088** Septerra Core

**094 КОДЫ**

- 096 ЭНЦИКЛОПЕДИЯ** AD&D
- 103 ПИСЬМА** LETTERS

**ULTIMA IX ASCENSION**



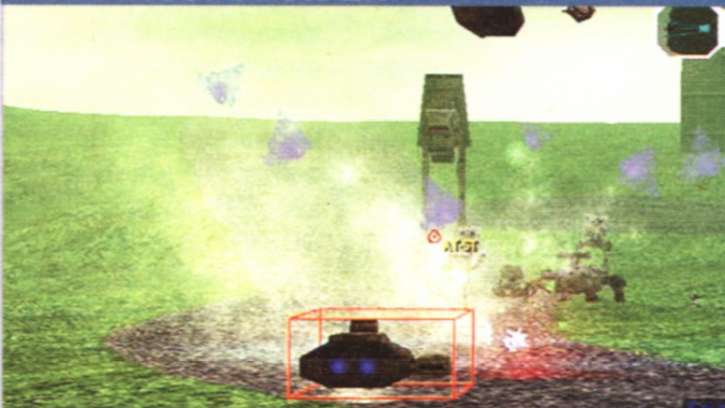
**REPUBLIC: THE REVOLUTION**



**THIEF 2**



**FORCE COMMANDER**



**STARLANCER**



**РЕДАКЦИЯ**

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

**GAMELAND ONLINE**

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

**ART**

Серг Долгов *обложка*  
 Сергей Лянге serge@gameland.ru *дизайн и верстка*  
 Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru *дизайн и верстка*  
 Иван Солякин ivan@gameland.ru *дизайн и верстка*  
 Михаил Огородников imichel@gameland.ru *дизайн и верстка*

**ПРОИЗВОДСТВО**

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

**РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ**

Игорь Пискунов igor@gameland.ru *руководитель отдела*  
 Алексей Анисимов anisimov@gameland.ru *менеджер отдела*

тел.: (095) 124-0402, 797-1489;  
 факс: (095) 125-0211

**ОПТОВАЯ ПРОДАЖА**

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

**GAMELAND PUBLISHING**

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

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

**GAMELAND MAGAZINE**

AGAROUN Company *publisher*  
 Dmitri Agarounov dmitri@gameland.ru *director*  
 phone: (095) 124-0402; fax: (095) 125-0211

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

Отпечатано в типографии «ScanWeb», Finland

Тираж 50 000 экземпляров  
 Цена договорная

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим свои извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

**Хочешь издавать СВОЮ «Страну Игр»?**

Коммерческое предложение региональным издателям

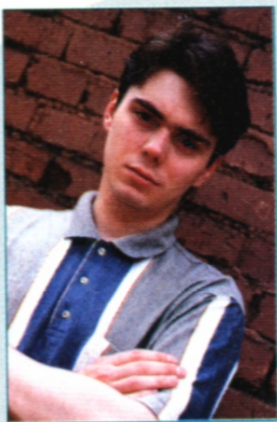
**Теперь вы можете самостоятельно издавать журнал «Страна Игр»**

**Подробнее по телефону 937-52-31**

**E-Mail: dmitri@gameland.ru**

**СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ**

2 обложка	Samsung	017, 021, 025	E-Shop	058	Журнал «Хакер»
3 обложка	Руссобит	019	Бука	059	Лесо
4 обложка	1С	023	Zenon	073	Журнал «ОПМ»
001	Станция 2000	027	Megatrade	093	DVD-Shop
003	Альт-Марк	035	Онлайн «СИ»	095, 103	Полигон
007	Спецвыпуск «Хакер»	037	DataForce	099	Спецвыпуск «СИ»
011	Техмаркет	041	Radio.ru	101	RRC



Этот выпуск индустриальных новостей мне приходится начинать с печального сообщения о том, что компания 3Dfx на прошедшей недавно выставке Comdex официально анонсировала свои новые модели видеокарт, которые будут известны под именами Voodoo 4 и Voodoo 5. Да, я не ошибся и это не шутка: 3Dfx действительно анонсировала сразу и четвертое, и якобы пятое поколение своих известных акселераторов, которые, на самом деле, будут работать на одном и том же чипе. Эти продукты мало того что практически ничего нового с собой не принесут, так еще и поступят в продажу лишь в марте 2000 года, что, собственно говоря, и заставляет отнести меня это сообщение к разряду печальных.

Однако все эти нелепые анонсы просто в очередной раз доказали нам простую истину, что в игровой индустрии лидерство не может быть вечным и его нельзя просто так передать по наследству. Также этот случай с 3Dfx, который отчетливо показал нам то, в каком тяжелом положении сегодня находится бывший лидер индустрии, еще раз напомнил о том, что очень часто успех ждет тех из нас, кто, на самом деле, к нему совсем не готов. Или, вообще, некоторым он достается совершенно случайно, и они просто не знают, ни что с ним делать, ни как его повторить. И все эти прописные истины никто из нас не должен забывать никогда.

Тем не менее, совсем не об этих пресловутых вудах и пойдет речь чуть ниже. В мире электронных игр, слава Богу, за последнюю пару недель произошло немало других, более значительных и интересных событий, о которых можно и нужно сегодня рассказать как можно подробнее. А про Voodoo 4 вам поведаю в подробностях кто-нибудь другой, правда, уже в следующий раз. Тем более что от подробного отчета о новых начинаниях 3Dfx, к сожалению, уже ничего в мире компьютерных игр не изменится. Однако о следующей новости, которую по праву можно назвать самой значительной за последнее время, стоит рассказать поподробней. Итак, французская компания

## INFOGAMES НАКОНЕЦ-ТО ПРИОБРЕЛА ИЗДАТЕЛЬСТВО GT INTERACTIVE.

И сделала она это без лишнего шума и гама, попросту выложив за еще одного бывшего фаворита американского игрового рынка какие-то там 135 миллионов долларов. Взамен же она получила такое богатство, о котором ей пару лет назад не приходилось и мечтать. В общем, Infogames теперь всерьез и надолго обосновалась в Америке и готова потеснить там лютого, включая даже Electronic Arts.

Стоит отметить, что GT Interactive стала уже не знаю каким по счету крупным издателем, чьим владельцем является та или иная французская компания. И этот факт наводит на совершенно закономерные в этом случае мысли, что в дружественной нам Франции кто-то щедро и целенаправленно финансирует вторжение различных Titus'ов, Havas'ов и Infogames'ов на мировой рынок электронных игр. А ведь уже сейчас французским компаниям принадлежат такие издательства, как Interplay, Virgin, Sierra,

Blizzard, Accolade, и вот теперь GT Interactive. И на этом их совместная экспансия явно не закончится.

Но вернемся к теме. К счастью для нынешних сотрудников GT, вышеописанная сделка будет завершена лишь во втором квартале следующего года. Соответственно, до этого знаменательного момента, скорее всего, в структуре компании не произойдет никаких изменений. Однако, что будет с компанией после этого - пока не знает никто, и поэтому нам не остается ничего большего кроме как перейти к другой, не менее шокирующей новости.

## MERRILL LYNCH СНОВА ГОВОРИТ SONY.

Одна из самых крупных и уважаемых инвестиционных компаний в мире, Merrill Lynch, клиентом которой является корпорация Sony, в очередной раз решила поведать миру о том, что она думает о такой шутке, как PlayStation 2. И хотя принимать за чистую монету нижеприведенные факты не стоит (прошлый прогноз Merrill Lynch по этому же поводу сбился лишь на 50%), обратить на них внимание просто необходимо.

Итак, внимайте. Начнем с того, что Merrill Lynch ожидает, что в первый год жизни PlayStation 2 Sony сможет продать по всему миру чуть ли ни 15 миллионов штук своей новой консоли. Общий же ее «тираж» к 2004 году должен достигнуть 100 миллионов. Для сравнения, суперуспешная PlayStation за всю свою жизнь была продана в количестве 65 миллионов штук. К сожалению, Merrill Lynch забыла в своем докладе упомянуть о том, каким образом Sony сможет произвести на свет такое количество приставок за такой короткий срок, однако для привлечения к Sony инвесторов этого и не нужно. С другой стороны, данная компания предполагает,

что выпуск PlayStation 2 в первый год принесет с собой Sony убытки в размере 250 миллионов долларов (себестоимость PlayStation 2 была оценена в 500 американских долларов, при том что ее розничная цена составит лишь 370-380 зеленых бумажек), и это не считая тех денег, которые Sony потратила и еще потратит на ее разработку и внедрение в производство. Также Merrill Lynch забыла упомянуть о затратах на разработку игр для нее, но это уже мелочи, не так ли? По мнению Merrill Lynch, розничная цена на PlayStation 2 будет снижена до более-менее приемлемых трех сотен долларов лишь в 2001-2002 году.

Так почему же тогда PlayStation 2 будет ждать такой ошеломительный успех, которого за десять лет не смог добиться даже сверхпопулярный GameBoy? Инвестиционная компания считает, что таких результатов Sony сможет добиться благодаря тому, что ее новая приставка станет все-таки не просто очередной приставкой, а неким универсальным устройством, которое сможет заодно проигрывать и игры. Этим сумасшедшим прогнозам, которые были явно сделаны без учета влияния на жизнь PS2 конкурирующих с ней платформ (а именно PC, PlayStation, Dreamcast, Nintendo Dolphin, Matsushita Dolphin, не говоря уже об обычных проигрывателях DVD), естественно вторит и сама Sony, которая, не моргнув и глазом, обещает выпустить, а значит и продать, 4 марта 2000 года целый миллион своих новых консолей (и это по цене в 370-380 долларов).

Честно говоря, адекватно реагировать на все вышеприведенные прогнозы и высказывания пока не представляется возможным. Та ситуация, которую пытается представить нам Sony, аналогов в истории просто не имеет, а этот факт значительно затрудняет проведение ее качественного анализа. Никто до сих пор не знает, как конкретноотреагирует тот же японский рынок на выпуск такого, прямо скажем, неординарного продукта, и никто до сих пор не знает, как на негоотреагируют как явные, так и тайные конкуренты. Тем не менее, уже сегодня ясно одно: Sony для достижения своих целей будет использовать все доступные ей средства, начиная от беспардонного запудривания мозгов журналистам и потенциальным покупателям (вы еще не забыли о 70 миллионах полигонов в секунду, которые мы на PS2 так и не увидели?) и кончая скупкой на корню разработчиков и их хитовых игр.

Но не только Sony смогла поразить нас в последнее время своими смелыми высказываниями и прогнозами. Ее примеру последовала Sega, чей председатель совета директоров сообщил обалдевшим журналистам о том, что

## DREAMCAST СТАНЕТ ПОСЛЕДНЕЙ ИГРОВОЙ ПЛАТФОРМОЙ OT SEGA.

Причем независимо от того, как сложится ее дальнейшая судьба. Такое заявление, вполне возможно, было продиктовано тем, что Isao Okawa (член совета директоров 90 компаний, годовой оборот которых превышает 8 миллиардов

долларов) знает об индустрии видеоигр что-то такое, что нам, простым смертным, пока неизвестно. А быть может, Okawa просто был неправильно понят американскими журналистами, падкими на различные сенсации.

Тем не менее, если верить присутствовавшим на его пресс-конференции журналистам, то выходит, что будущее Sega, по мнению Isao Okawa, лежит в Интернет, в то время как Dreamcast станет лишь отправной точкой развития этой компании в вышеозначенном направлении.

По мнению Isao Okawa, после того как электронная торговля (e-commerce) получит безоговорочное признание, следующим шагом станет развитие других электронных служб. И именно на рынке этих самых служб (которые принято называть e-services) Sega и планирует занять лидирующие позиции, ну или, по крайней мере, достойное место. Естественно, самой главной услугой, которую сможет предоставить в сети компания Sega, станут ее игры, которые, по мнению Okawa, станут основной причиной роста популярности такого рода деятельности в мире. На данный момент у Dreamcast имеются все шансы стать тем порталом, через который Sega сможет предоставлять потребителям свои услуги. Однако в индустрии видеоигр, опять же по мнению Okawa, могут в ближайшие годы произойти такие изменения, которые смогут позволить Sega безболезненно отказаться от производства своих приставок и сконцентрировать все свои усилия на производстве игр.

Что же это за изменения и когда нам стоит их ждать, никому узнать так и не удалось, поэтому будем пока относиться к вышеперечисленным заявлениям лишь как к очередным мечтам вслух очередного японского старца.

Однако все эти слова о том, что Sega намерена покинуть рынок «железа», пока откровенно не вяжутся с ее официальными планами выпустить для Dreamcast Zip Drive и цифровую камеру, а также с ее неофициальными планами снабдить DC проигрывателем DVD. Так что будем дальше следить за развитием событий. Но не только одна Sega собирается занять соответствующие ее статусу позиции в Интернет. Так, скажем,

## EIDOS И NAMCO РВУТСЯ В СЕТЬ

с не меньшим рвением, чем Sega. Первая, к примеру, потратила целых 55 миллионов долларов на покупку 20% компании Maximum Holdings, которая поможет ей застолбить свое место в великой и могучей Сети, через которую Eidos планирует распространять в будущем свои игры. Вторая же потратила 16 миллионов долларов на покупку компании Virtual Music Entertainment Inc, причем точно для тех же самых целей. В общем, перед нашими глазами явно формируется какой-то новый рынок, о котором все говорят и на который все сразу решили попасть. Чем все это закончится - пока не ясно, так что будем ждать дальнейшего прояснения этой странной и запутанной ситуации.



# ХИТ-ПАРАД

## AMERICA PC

- |  |                 |
|--|-----------------|
| 1. AGE OF EMPIRES 2                      | MICROSOFT       |
| 2. DEER HUNTER 3                         | GT INTERACTIVE  |
| 3. CABELA'S BIG GAME HUNTER 3            | ACTIVISION      |
| 4. MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR            | MICROSOFT       |
| 5. TOM CLANCY'S RAINBOW SIX GOLD         | RED STORM       |
| 6. ROLLER COASTER TYCOON                 | HASBRO          |
| 7. TIBERIAN SUN                          | ELECTRONIC ARTS |
| 8. TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR | RED STORM       |
| 9. MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR PRO        | MICROSOFT       |
| 10. STARCRAFT                            | HAVAS           |

## АМЕРИКА ВИДЕО

- |                           |                 |     |
|---------------------------|-----------------|-----|
| 1. POKEMON YELLOW         | NINTENDO        | GB  |
| 2. POKEMON RED            | NINTENDO        | GB  |
| 3. POKEMON BLUE           | NINTENDO        | GB  |
| 4. POKEMON PINBALL        | NINTENDO        | GB  |
| 5. POKEMON SNAP           | NINTENDO        | N64 |
| 6. KNOCKOUT KINGS 2000    | ELECTRONIC ARTS | PSX |
| 7. CRASH TEAM RACING      | SONY            | PSX |
| 8. TONY HAWKS PRO SKATER  | ACTIVISION      | PSX |
| 9. DRIVER                 | GT INTERACTIVE  | PSX |
| 10. SUPER MARIO BROS. DLX | NINTENDO        | GB  |

## АНГЛИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

- |                                  |                 |        |
|----------------------------------|-----------------|--------|
| 1. FIFA 2000                     | ELECTRONIC ARTS | PSX,PC |
| 2. FINAL FANTASY 8               | SONY            | PSX    |
| 3. DINO CRISIS                   | VIRGIN          | PSX    |
| 4. AGE OF EMPIRES 2              | MICROSOFT       | PC     |
| 5. HOUSE OF THE DEAD 2           | SEGA            | DC     |
| 6. S.W. EP.I: THE PHANTOM MENACE | ACTIVISION      | PSX,PC |
| 7. POKEMON BLUE                  | NINTENDO        | GB     |
| 8. POKEMON RED                   | NINTENDO        | GB     |
| 9. TARZAN                        | DISNEY          | PSX,PC |
| 10. GTA 2                        | ROCKSTAR        | PSX,PC |

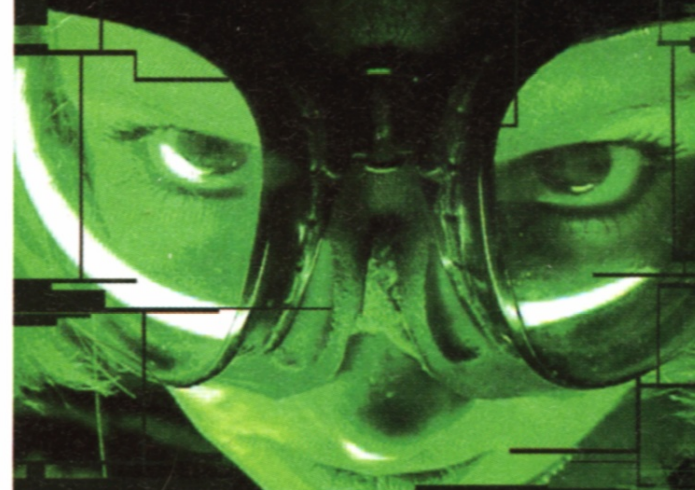
## ЯПОНИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

- |                              |           |     |
|------------------------------|-----------|-----|
| 1. CHRONO TRIGGER            | SQUARE    | PSX |
| 2. ARC THE LAD 3             | SONY      | PSX |
| 3. PAC-MAN WORLD             | NAMCO     | PSX |
| 4. PALOR! PRO JR. VOL.2      | MITSUI&CO | PSX |
| 5. SUPER ROBOT WARS 64       | BANDAI    | N64 |
| 6. DERBY STALLION 99         | ASCII     | PSX |
| 7. DRAGON QUEST 1&2          | ENIX      | GB  |
| 8. LANGRISSER MILLENIUM      | MASAYA    | DC  |
| 9. WORLD SOCCER WINNING 11-4 | KONAMI    | PSX |
| 10. SEAMAN: FORBIDDEN PET    | SEGA      | DC  |

Америка совершенно сошла с ума на почве Pokemon'a. Все пять присутствующих в настоящий момент на рынке игр, посвященных вылавливанию и выращиванию безумных зверушек от Nintendo оказались на верхних ступеньках в списках рекорсменов продаж. Новенький Pokemon Yellow продан миллионным тиражом всего за десять дней. Первый полнометражный мультфильм по мотивам одноименного мультсериала собрал в кинотеатрах более 50 миллионов долларов всего за пять дней проката. Вне всяких сомнений, Nintendo не только удалось совершить невозможный прорыв на американском рынке, но и довести уровень детского сумасшествия до самых высоких японских стандартов. Что будет дальше - страшно даже подумать! Остается надеяться, что будущий Dolphin не стартует в результате лишь с парочкой эксклюзивных Pokemon'ов... Из других интересных событий в чартах хочется отметить легко прогнозирующийся успех Age of Empires II, а также, продолжающуюся в Японии жуткую моду на порты некогда сверхпопулярных RPG с Super Nintendo на PlayStation.



ЖУРНАЛ КОМПЬЮТЕРНЫХ ХУЛИГАНОВ  
**ХАКЕР**  
WWW.XAKER.RU



# не проспите!

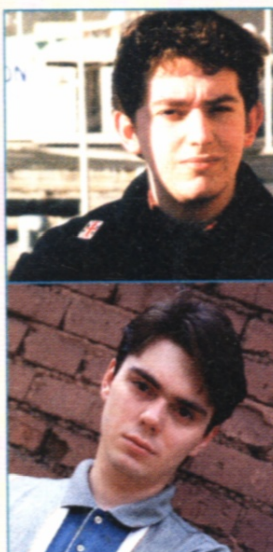
# СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК

В ПРОДАЖЕ  
С 22 ДЕКАБРЯ

САМЫЕ  
ЛУЧШИЕ  
МАТЕРИАЛЫ  
ПЕРВЫХ  
ЧЕТЫРЕХ  
НОМЕРОВ

<http://www.gameland.ru>

#23(56), ДЕКАБРЬ 1999



Если после прочтения игровых новостей у вас сложится впечатление, что 90% разработчиков - это стадо ленивых баранов, то вы в этом мнении будете не одиноки. Вывод этот очень печальный, хотя и закономерный, принимая во внимание то состояние, в котором находится индустрия электронных игр на данный момент. Многие могут с ним не согласиться и сказать, что все далеко не так плохо, как может показаться. Пусть на каждую оригинальную игру приходится по десятку сиквелов и пускай на каждого талантливого разработчика находится по сотне, мягко говоря, его подражателей. Однако нам это все равно безумно нравится, причем нравится таким, как оно есть. И с этим очень трудно поспорить. Ведь, в конце концов, разработчики - это точно такие же люди, как мы, а вся игровая индустрия просто удовлетворяет наши с вами потребности так, как только может.

Поэтому не стоит расстраиваться. Нужно просто читать «Страну» и быть всегда в курсе последних новостей.



## BALDUR'S GATE II

**PC** Black Isle Studios и BioWare Corp на днях анонсировали выход в конце 2000 года продолжения своей суперпопулярной игры Baldur's Gate, получившей название Baldur's Gate II: Shadows of Amn. Этот проект будет вновь разрабатываться при поддержке Wizards of the Coast и TSR и будет использовать в своей основе все тот же «движок», что и в первый раз.

К сожалению, а может и к счастью, в Baldur's Gate II мы не увидим ничего особенно нового. По заявлениям разработчиков, в нем обещается более интересная история, более

разнообразный мир, более отточенный сетевой код, более красивые пейзажи, более качественная анимация, ну и так далее и тому подобное. В общем, BioWare делает полноценный сиквел, нацеленный на удовлетворение потребностей всех фанатов первой части игры.

Как вы, наверное, уже догадались, в следующем номере вас будет ждать более подробный отчет о проделанной BioWare Corp работе. А пока смотрите на первые скриншоты и фанатейте.



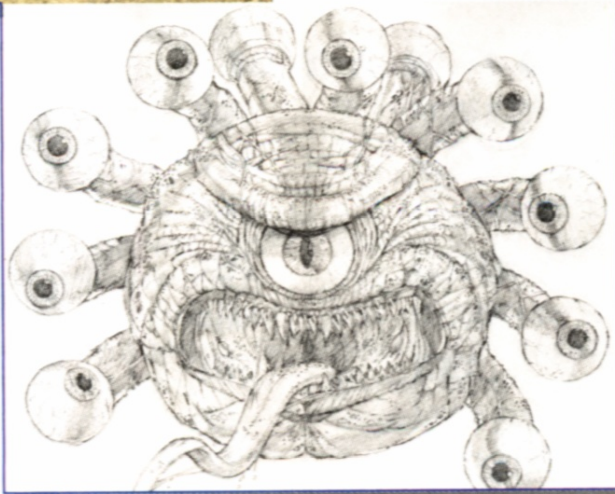
## NAUGHTY DOG ДЕЛАЕТ ПРОЗРАЧНЫЕ НАМЕКИ

**PlayStation** По поводу своей первой игры для PlayStation 2. Если вы еще не забыли, то именно эта команда была ответственна не только за создание ужасной драки Way of The Warrior для 3DO, но и за воплощение в жизнь суперпопулярного сериала Crash Bandicoot для PlayStation. Так вот, судя по всему, на PlayStation 2 нового Crash'a от Naughty Dog мы не увидим (права на эту линейку игр принадлежат Universal, и она может нанять для реализации нового Crash'a кого угодно). Вместо этого наши молодые и талантливые клоноделы решили создать для PS2 нечто оригинальное и не связанное с их прошлыми работами (идет разговор о создании игры вокруг некоего волосатого персонажа, одетого в сверкающие доспехи). Более того, данный проект, который сегодня проходит под кодовым названием «Y», будет подготовлен не к выходу в свет PlayStation 2, а к ее второму рождеству. Вот так вот.

## САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ (В НАШЕЙ РЕДАКЦИИ) ИГРА ДЛЯ N64 ВЫХОДИТ В МАРТЕ!!!

**N64** И речь здесь не идет о долгожданном продолжении Golden Eye, известном под именем Perfect Dark (вот такие мы загадочные), появления на прилавках которого мы, честно говоря, ждем только следующей осенью. Та игра для N64, которую ждет вся без исключения редакция «Страны Игр», называется Ogre Battle 64.

Об этой пошаговой стратегической игре от известной японской команды Quest мы можем говорить часами, но здесь мы этим заниматься не будем. Вместо этого мы снова обратим ваше внимание на то, что американское представительство компании Atlus официально объявило о том, что оно намерено выпустить перевод этой замечательной стратегической RPG на английский язык уже в марте 2000 года. А пока все фанаты подобных игр



## OUTCAST 2 БУДЕТ ПОЛИГОННЫМ

**PC** Несмотря на то, что до предполагаемого выхода продолжения в меру популярной приключенческой игры Outcast от Infogrames остается еще очень много времени, ее разработчики уже успели поделиться с прессой подробностями своего нового проекта.

**PlayStation** Начнем с того, что для претворения его в жизнь они намерены использовать полигонный «движок», который будет поддерживать использование акселераторов. Соответственно от вокселей им придется теперь отказаться. Также эту игру будут разрабатывать так, чтобы ее можно было бы безболезненно перевести на PlayStation 2 или наоборот.

Выйдет это чудо природы в свет не ранее 2001 года, так что фанатам первой части придется еще долго томиться в ожидании первых скриншотов из ее продолжения. Будем надеяться, что они этого будут стоить.



ПОСЛЕ ДОЛГИХ КОЛЕБАНИЙ КОМПАНИИ NINTENDO ОТНОСИТЕЛЬНО ВЫПУСКА ORGE BATTLE 64 В АМЕРИКЕ, ПРАВА НА ИЗДАНИЕ ИГРЫ ВНЕ ТЕРРИТОРИИ ЯПОНИИ БЫЛИ ОТДАНЫ ИЗДАТЕЛЬСТВУ ATLUS



могут посмотреть на нее в Интернет по адресу [http://www.atlus.com/ogre\\_battle\\_64.htm](http://www.atlus.com/ogre_battle_64.htm)

### САРСОМ В СВОЕМ РЕПЕРТУАРЕ



Вы знаете, чем сегодня занимается Сарсом? Да тем же, чем и раньше, а именно активной эксплуатацией всех своих популярных серий.



И несмотря на то, что официально данная компания пока не анонсировала никаких новых игр, из самых-самых достоверных источников нам стало известно, что наш любимый Сарсом намерен выпустить в следующем году на PlayStation продолжение своей популярной игры Dino Crisis. Более того, одновременно с этим, но уже для PlayStation 2, в недрах этой компании готовится к выходу Dino Crisis 3. На Dreamcast же Сарсом, по старой традиции, в следующем году после Resident Evil Code Veronica выпустит не менее четырех драк, созданных чуть ли ни на одном движке. И хотя в этом списке и будет красоваться такая суперигра, как SNK vs. Сарсом, об остальных ее проектах в этом жанре похожего сказать мы вряд ли сможем. Единственным же светлым пятном в жизни данного издательства, по всей видимости, станет выпуск в следующем году на Dreamcast засекреченной до поры до времени высокобюджетной RPG «Emblem of Bishou», над дизайном которой работал художник первых шести серий Final Fantasy. Однако именно об этом, самом интригующем проекте, никто ничего толком пока и не знает.

### YSEGA СНОВА ПРАЗДНИК



Японское отделение компании Sega уже в который раз за этот год провело у себя на родине очередную пьянку, которой было дано благопристойное название Sega Private Show 1999 Winter, где она с радостью продемонстрировала те игры, которые этой зимой поступят с ее конвейера в залы игровых автоматов по всему миру (и которые, впоследствии, будут выпущены на Dreamcast). Этот небольшой список возглавила супер-пупер гонка на грузовиках 18 Wheeler American Pro Trucker. На самом деле Sega представила ее чуть ли ни как симулятор вождения этих гигантских монстров, однако на деле ее явление оказалось слишком далеким от истины (смотрите ее ролик на нашем диске). Будем надеяться, что этот проект будет ждать успех и что он будет достоин скорого перевода на DC.

Чуть менее интересными, хотя более важными для Sega, стали анонсы двух новых спортивных игр для игровых автоматов: Virtua NBA (симпатичный, но слишком упрощенный симулятор баскетбола) и Power Smash Tennis (официально лицензированный и, при этом, довольно красивый аркадный теннис). Эти две игры станут первыми проектами, которые выйдут в Японии под маркой Sega Sports. И именно на них будет возложена задача продвигать в японские игровые массы вышеназванную торговую марку.

А тем временем в Европе тамошнее представительство Sega наконец-то показало миру «свой Golden Eye» (по крайней мере так его уже успели обозвать журналисты). Честью же носить это гордое название была удостоена разрабатываемая шотландской командой Red Lemon иг-



#23 (56)  
декабрь 99

ДЕМО-ВЕРСИИ  
НОВЫХ ИГР.  
ПАТЧИ.  
ВИДЕО-ПОЛИКИ

<http://www.gameland.ru>

- |                                     |  |
|-------------------------------------|--|
| <b>Демо-версии:</b>                 | <b>Патчи:</b>                          |
| Indiana Jones: The Infernal Machine | Legacy of Kain: Soul Reaver v1.2 Patch |
| Wheel of Time                       | Flight Unlimited 3 v2.0 Patch          |
| Omikron: The Nomad Soul             | Nocturne Patch                         |
| Big Bang                            | Trickstyle G400 Patch                  |
| PBA Bowling 2                       | Wheel of Time Direct 3D Patch          |
| Professional Bull Rider             | Delta Force 2 Patch                    |
| Natural Fawn Killers                |  |
| Phoenix                             |  |
| Mini Golf Master:                   | <b>Видео:</b>                          |
| Miniverse                           | Wheeler America                        |
| Michelle Kwan Figure Skating        | Pro Trucker                            |
| Dirt Track Racing                   | Chu-Chu Rocket                         |
| Hot Wheels CRASH!                   | Icewind Dale                           |
| Extreme Biker                       | Soldier of Fortune                     |
| Spirit of Speed 1937                | Vampire the Mascerade                  |
| Artifact                            |  |

# 23(56), ДЕКАБРЬ 1999



рушка Take The Bullet, которая может поступить в продажу уже весной 2000 года. Но на самом деле, единственное, что роднит эту игру с классикой от Nintendo, является тот факт, что представлять собой она будет стрелку от первого лица. В остальном же она будет больше походить на хитовый Rainbow Six, только сделанный по приставочным стандартам. Будем надеяться, что «красный лимончик» в этот раз со своей игрой не опозорится.

### НА DREAMCAST ТЕПЕРЬ ПОРТИРУЮТ ВСЁ

Ну или почти все. Именно к такому выводу нас подтолкнули многочисленные анонсы переводов различных хитовых игр с PC и PS на сеговский Dreamcast. Говорить о них мы долго не будем (игры-то все вам уже и так известны) и вместо этого мы их просто перечислим.

Eidos анонсировал и показал на DC Soul Reaver, а также намекнул на скорый анонс перевода туда же своего нового Omikron'a. Rockstar Games официально анонсировал Grand Theft Auto 2, Railroad Tycoon 2 и Hidden and Dangerous. Одновременно с этим американский Ripcord анонсировал на Dreamcast перевод Spec Ops 2, а также своей новой RPG Legend of The Blade Masters.

Осталось только добавить, что все вышеперечисленные игры появятся на DC в первой половине 2000 года и будут являться обычными портами с PC соответствующих произведений.

### KONAMI ХОЧЕТ БЫТЬ КАК EA SPORTS

Американское отделение японской компании Konami сумело приобрести у Disney Interactive лицензию на популярную марку ESPN (известный в США спортивный телеканал). В соответствии с этим соглашением она получила право выпустить под этой маркой в следующем году 10 игр для различных платформ.

Первые три из них стали известны уже сегодня. Это, во-первых, Major League Soccer для PlayStation, а во-вторых, Major League Baseball и NBA Basketball для Dreamcast.



Эти три игры поступят в продажу весной 2000 года, тогда как остальные семь окажутся на прилавках магазинов лишь только осенью следующего года.

Разработкой всех этих проектов занимается американское отделение Konami, способности которого создавать хорошие игры пока остаются под вопросом.

Тем не менее, для создания спортивных игр по лицензии популярного телеканала талант, собственно говоря, и не требуется, но об этом принято в прессе умалчивать.

## Indiana Jones: The Infernal Machine

Жанр: action/adventure  
Издатель: Activision  
Разработчик: Lucas Arts  
Требования к компьютеру: P200, 32MB, Win95/98, DirectX  
Интернет: <http://www.lucasarts.com/products/indylindy/default.htm>

Уверяю вас, демо-версия Indiana Jones: The Infernal Machine получит самые разные оценки в разных кругах геймеров. И финальная версия игры - тоже. Что это - еще один клон Tomb Raider или еще один шедевр от Lucas Arts? Наше мнение вы найдете на страницах этого же номера, а что касается демо-версии... Очень грамотно. Она в меру проста, достаточно велика, чтобы ощутить вкус приключений в духе того самого Индианы Джонса, и сравнительно разнообразна. В этой демке вам предстоит не только воспользоваться знаменитым кнутом, но и совершить невероятные трюки на военном джипе, сразиться с десятком советских солдат, которые, между прочим, говорят по-русски, и, в конце концов, смыться ото всех на вертолете под победную, легко узнаваемую мелодию.



## Wheel of Time

Жанр: action/RPG  
Издатель: GT Interactive  
Разработчик: Legend Entertainment  
Требования к компьютеру: PII 266, 64MB, Win95/98  
Интернет: <http://www.wheeloftime.com/>

Finally it's here. Да-да, это тот самый Wheel of Time, который, по идее, никогда не должен был выйти. Около двух лет назад он был очень красивым и сверхоригинальным. Разумеется, судили по картинкам и словам разработчиков. Помните, даже писали восхваляющие статьи на их основе, и вроде бы начинали ждать это чудо... Как ни странно, к настоящему моменту демо-версия игры все-таки вышла. Вместе с ней появились два противоположных мнения об игре. Отстой это или гениальная игра, говорить однако ра-



## Omikron: The Nomad Soul

Жанр: action/adventure  
Издатель: Eidos  
Разработчик: Quantic Dream  
Требования к компьютеру: PII 200 32MB, Win95/98  
Интернет: <http://www.nomadsoul.com/>

Революция? А почему бы и нет? О том, что есть игра, вы сможете узнать на страницах настоящего номера, а здесь мы поговорим о демо-версии. Господа, вы часто встречаете демки, в которых есть вступительные муляжики? Я, конечно, понимаю, что и издателям и разработчикам хотелось представить игру с лучшей стороны, но выкладывать демо-версию размером 180 мегабайт в Интернет. Это, прямо-таки скажем, нелюдяно. С другой стороны, а зачем тогда нужен демо-диск «Страны Игр»? Уверен, что девятую процентов читателей по прохождению демки Omikron: The Nomad Soul сорвутся в магазины покупать коробку с полной игрой. Остальные просто попросту пройдут ее еще раз.



### Также на диске вы найдете демо-версии:

<b>Демо-версии</b>	Extreme Biker	Wheel of Time Direct 3D Patch
Big Bang	Spirit of Speed 1937	Delta Force 2 Patch
PBA Bowling 2	Artfact	
Professional Bull Rider		
Natural Fowl Killers	<b>Патчи:</b>	
Proenix	Legacy of Kain: Soul Reaver	<b>Видео:</b>
Mini Golf Master: Miniverse	v1.2 Patch	Wheeler America
Michelle Kwan Figure Skating	Flight Unlimited 3 v2.0 Patch	Pro Truckster
Dirt Track Racing	Nostime Patch	Chu-Chu Rocket
Hot Wheels CRASH!	Trickstyle G400 Patch	Iceland Dale
		Soldier of Fortune
		Vampire the Maserade



# ТЕХМАРКЕТ

КОМПЬЮТЕРС

Компьютер "ТСМ Профи 16" - предназначен для решения задач, требующих значительных вычислительных ресурсов. Он сочетает в себе высокий уровень производительности и лучшие технологические достижения компьютерной индустрии. ПК "ТСМ Профи 16" обладает широкими возможностями для работы со средствами мультимедиа, разнообразной творческой деятельности, разработки богатых по содержанию Web-узлов, а также может использоваться в качестве высококачественной игровой станции. Компьютеры "ТСМ Профи 16" проходят обязательный многоступенчатый контроль качества на всех этапах производства в соответствии с международными стандартами. Все компьютеры удовлетворяют требованиям стандарта безопасности, а также гигиеническим нормам.

## Бесплатная

гарантия 2 года  
доставка по Москве  
техническая поддержка



# ТСМ "Профи 16" Домашний компьютер

на базе процессора Intel® Pentium® III с тактовой частотой 450 МГц

**Оптимальная конфигурация для 3D игр, графических редакторов и работы в Internet**

ст. м. "Динамо", ул. 8 Марта, д.10 (095)723-81-30  
 ст. м. "Красносельская", ул. Русаковская, д.2/1 (095)264-12-34 264-13-33  
 ст. м. "Каховская", Симферопольский б-р, д.20а (095)310-61-00  
 ст. м. "Сокол", ул. Новопесчаная, д. 11 (095) 157-53-92 157-42-83  
 ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№14 "Вычислительная техника", (095)974-60-10  
 ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№18 "Электротехника"  
 ст. м. "Аэропорт", ул. Часовая, д.16 (095) 152-11-20  
**Корпоративный отдел:** (095) 723-81-26 **e-mail:** zarelua@techmarket.ru  
**Дилерский отдел:** (095) 214-20-17 **e-mail:** opt@techmarket.ru  
 Сервис центр "Техмаркет Компьютерс", 1-я ул. 8 Марта, д.3 (095)214-3162  
**WEB - сайт:** www.techmarket.ru свежий прайс-лист на все оборудование  
**E-mail:** office@techmarket.ru  
**Филиал: Великий Новгород "Техмаркет Новгород"** ул. Новолучанская, д.10 (816-22)-7-43-98, (816-2)-13-73-73, (816-2)-13-77-00

**Хотите сэкономить время**  
[www.5000.ru](http://www.5000.ru)

Посетите наш Internet магазин. Здесь Вы можете сделать заказ, который Вам доставят в офис или домой.

### НАШИ ДИЛЕРЫ:

Ярославль "Скан" (0852) 30-2514, 22-5711 г. Ярославль, ул. Первомайская, д. 7а  
 Уфа "Форте-ВД" (3472) 37-9606 г. Уфа, Проспект Октября 56  
 Иркутск "Атон" (3952) 46-7456, 51-1745 г. Иркутск ул. Лермонтова, 130, корп. 2 офис 310  
 Челябинск Компьютерный салон "Альт" (3512) 66-5062 г. Челябинск, Проспект Ленина 35  
 Казань "Logic Systems" (8432) 64-1072, 64-1082, 64-1092 г. Казань, Б. Красная д. 34  
 Красноярск "Индекс" (3912) 27-9887, 65-0372 г. Красноярск, ул. Парижской Коммуны 33, 4 эт., К.424  
 Ярославль "Тензор" (0852) 45-14-13 (многоканальный) г. Ярославль Московский проспект, 12  
 Владивосток "Ака-Компьютерс" (1232) 30-0219, 22-9924 г. Владивосток, ул. Светланская 85  
 Ижевск "Время" (3412) 78-8974 г. Ижевск, ул. Коммунаров, 216а  
 Казань "Мэлт" (8432) 64-2830 38-4052 г. Казань, Кремлевская 18  
 Казань "Альфа-Виста" (8432) 32-1850 г. Казань, ул. Кирова д. 34  
 Липецк "Роскомпьютер" (0742) 24-55-21, 24-66-35 г. Липецк, Площадь Плеханова д. 1  
 Южно-Сахалинск "Орбита" (4242) 42-58-11 г. Южно-Сахалинск, ул. Емельянова, д. 34а  
 Екатеринбург "Мегабор" (3432) 22-70-51, 22-46-44 г. Екатеринбург, ул. Исетская, 10-20  
 Красноярск "Синтез-Н" (3912) 23-8379, 27-5748 г. Красноярск Проспект Мира, 36, оф. 510

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



# ULTIMA IX ASCENSION



**У**дивительно, насколько на наше восприятие тех или иных шедевраль-ных, а порой далеких от такого статуса проектов влияет то, как сами разработчики относятся к ним. То и дело, наблюдая за ходом работы над той или иной многообещающей игрой, рассматривая скриншоты или играя в демо-версию, мы проникаемся теми чувствами и желания-ми, которые двигали разработчиками в создании того или иного уровня, персонажа, сюжетного поворота. Особый момент в истории каждого игрового сериала – это его за-вершение. Как правило, финал этот бывает связан не с желанием разработчиков покончить с попу-лярным сериалом раз и навсегда, а с тем, что покончить с ним хочется самим игрокам, не желаю-щим более покупать игры-близнецы с порядковыми номерами вместо названия. Впрочем, случаются исключения. Такой, например, сериал, как Wing Commander, погиб на пике славы, а уж совсем курьезный случай произошел некогда с дизайнером Hironobu Sakaguchi, который, разочаровавшись в своих способностях, решил выпустить свою последнюю игру, назвав ее Final Fantasy. До чего эта «последняя» игра доросла, всем известно.

Платформа: PC  
Жанр: RPG  
Издатель: Electronic Arts  
Разработчик: Origin Systems  
Продюсер: Richard Garriot  
Онлайн: [www.ultimaascension.com](http://www.ultimaascension.com)  
Дата выхода: 24 ноября 1999

Ричард Гэрриот, отец-основатель самого значительного компьютерного ролевого сериала в истории, окончательно решил, что его девятая серия Ultima станет последним эпизодом так называемой «Трилогии Трилогий» и положит конец классической Ultima, переведя будущие игры, выпущенные под этой торговой маркой, в совершенно новое качество. **Ultima Ascension** разрабатывается уже на протя-жении пяти лет и после многочисленных задержек и доработок, нако-нец, допознала до финальной стадии – демо-версии и «золотого» мастер-диска.

Грандиозная демо-версия **Ultima Ascension** появилась так, как это и подобает настоящему хиту, – неспешно и, вдобавок ко всему, на отдельном эксклюзивном диске, прилагавшемся к де-кабрьскому выпуску популярного журнала Computer Gaming

World, который с Origin связывают приятельские отношения главного редактора с Лордом Бритишем. 550-мегабайтная демка содержала несколько объемистых ви-деороликов и некоторую часть реальной игры, по некоторым сведениям составляю-щую от 2 до 3 процентов от ее общего объема. Между прочим, для того чтобы эту демку пройти, потребуется примерно 3-4 часа, так что общие объемы послед-него single-player творения Origin представляются весьма впечатляющи-



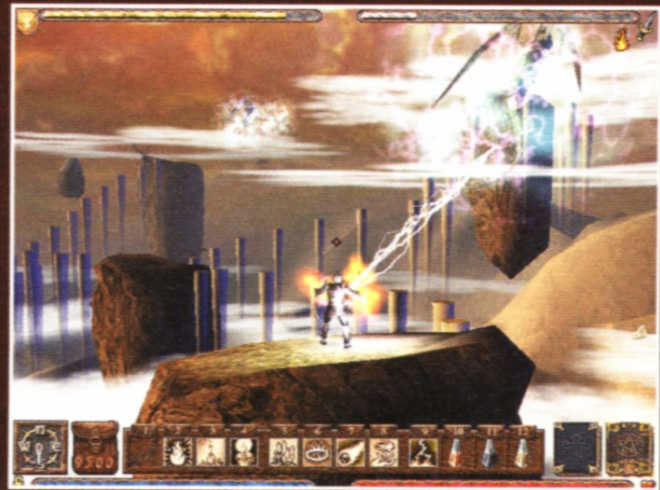


ми. Несмотря на то, что Origin не стала препятствовать распространению этой демо-версии в Интернете, да и не запрещала ставить демку в журнальные диски, по вполне понятным причинам разметить ее на нашем CD мы никак не сможем. Но зато я с удовольствием поделюсь с вами первыми впечатлениями от одной из самых ожидаемых игр года.

С точки зрения игрового дизайна **Ultima IX** не похожа ни на одну из прошлых. Ближе всего – **Ultima IV** и **VII** и, к счастью, дальше всего – жуткая **Ultima VIII Pagan**, чуть было ни угробившая в свое время весь сериал. Даже при поверхностном взгляде на игру становится ясно, откуда Гэрриот (а несмотря на размеры команды, это все-таки его личная, собственная игра) на сей раз черпал вдохновение. **Ultima IX** – это **Legend of Zelda: Ocarina of Time** в чистом виде, но несколько более взрослая и серьезная. Философские корни **Ultima** овских **Virtues** никуда не делись, напротив, в новой игре мы встретимся с новой системой их распределения, еще более хитроумной и рациональной. Главный герой, Аватар, теперь путешествует по миру в одиночку, совсем как Линк в **Zelda**, игровой мир претерпел ряд серьезных изменений, привычная серость игрового мира сменилась яркими красками, необычными, нестандартными зданиями и героями, бесконечным разнообразием ландшафтов.

Демо-версия предназначена, как и сама вступительная часть игры, для того чтобы помочь игроку освоиться с основными законами нового, полностью трехмерного мира **Ultima**, научиться управлять героем,

применять магию и заодно привыкнуть к типичным головоломкам, встречающимся на вашем пути. Тем, кто этого еще не знает, игра сразу же раскрывает секрет Аватара. Никакой он вовсе не фэнтезийный рыцарь, а обыкновенный современный человек, живущий где-то в Америке на окраине небольшого городка в своем небольшом доме. Рыцарем он становится лишь тогда, когда его вновь зовут в Британию на спасение дорогого мира, который на сей раз действительно стоит на краю гибели. Guardian, темный демон, с которым Аватар с переменным успехом борется уже на протяжении двух серий **Ultima** (**Ascension**, собственно, является завершением **Ultima Guardian Trilogy**), нашел способ уничтожить мир Британии изнутри, своей магией возведя на планете восемь гигантских колонн, которые, в случае одновременного задействования, способны просто-напросто взорвать ее. Все начинается в том самом современном доме со всеми удобствами. Аватар просыпается ранним утром и, одевшись и захватив из дома все необходимое, отправляется погулять по лесу и немножко потренироваться. Надо сказать, что в окрестностях дома есть все необходимое для того, чтобы освоить азы владения мечом и луком. Можно не без удовольствия помахать мечом перед носом висящего на столбе чучела или пострелять из лука по мишени. Буквально через несколько минут после начала игры начинаешь поражаться, насколько живой и интересный мир умудрились воплотить в проекте разработчики. Дом Аватара стоит в живописном холмистом местечке, вокруг – очаровательный, почти сказочный лес, озеро с белыми лебедями, водопадом и, как положено, спрятанной за ним пещерой. В воздухе парят птицы, по лесу бродят мелкие и крупные хищники, поднимающийся ветер нагоняет на спокойные воды озера волну. Все это настолько красиво и... величественно, что огромное удовольствие доставляет просто прогулка между деревьев и кустов. А ведь там еще и игра. Вдоволь набегавшись по «тренировочному уровню», Аватар отправляется к Оракулу Gypsy, которая, после ряда «наводящих» вопросов, определяющих моральный облик вашего героя, отправляет его через портал в Страну Чудес. Но перед отправкой на землю Британии, вам еще предстоит встретиться с очаровательным монстром, посланным Guardian'ом через портал, чтобы убить Аватара еще в обычном мире. К сожалению, магическая сила злобного существа от пребывания в реальности резко снизилась, и особых проблем с ним не предвидится. После проникновения в мир Британии и столкновения с еще одним прислужником Guardian'a, радостно поливающим вас огнем своего дракона, Аватару предстоит пройти еще несколько простых обучающих раундов, на сей



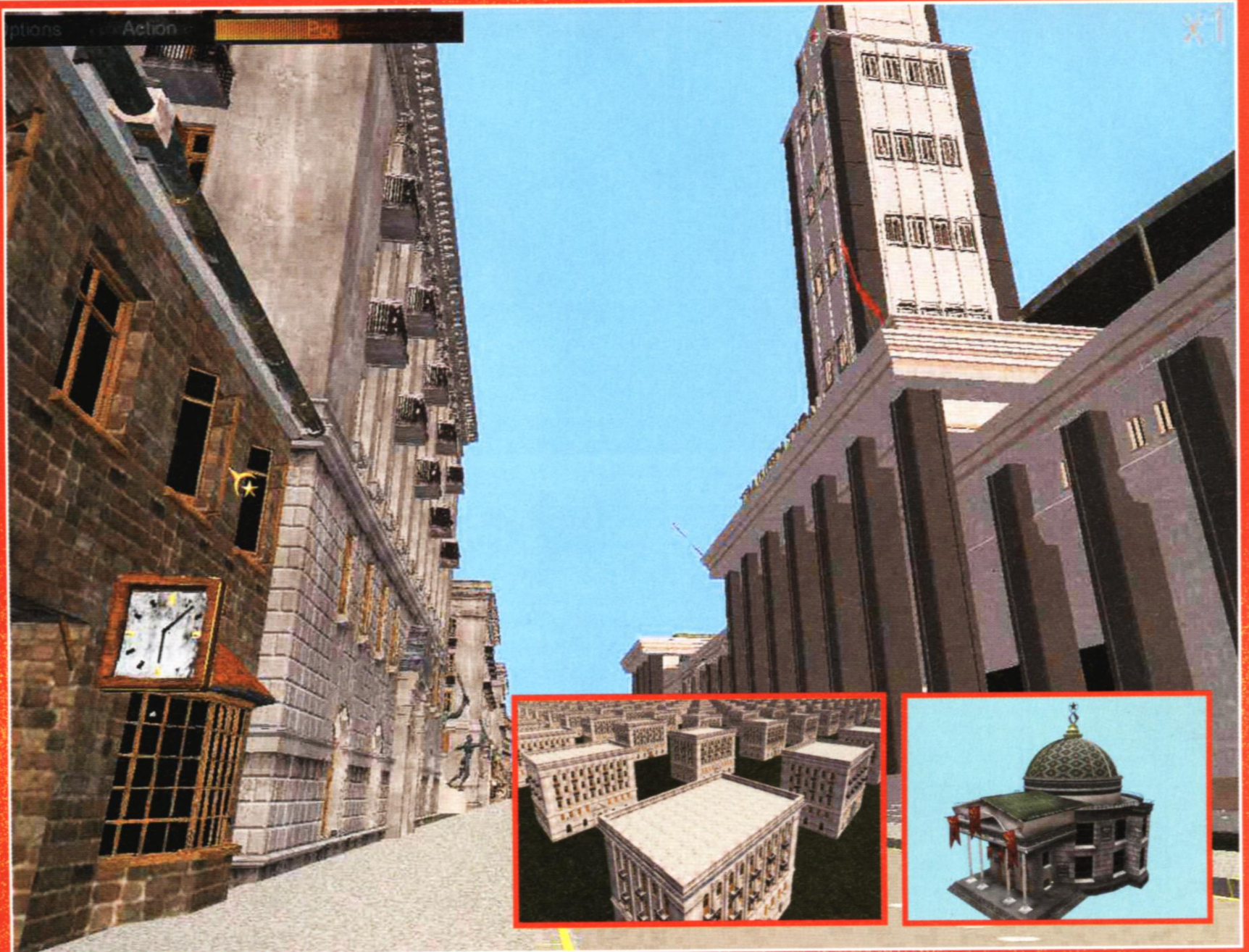
раз связанных с применением магических заклинаний. Самая очаровательная штука в игре – способность интерфейса принимать на панель «горячих клавиш» не только виды оружия и предметы, но и любые заклинания, что делает их применение невероятно простым и веселым делом. Финальная часть демки – первый Dungeon, одно из предположительно восьми подземелий, которые мы сможем увидеть в окончательной версии игры. Дизайн подземной части игры также весьма похож на небезызвестное творение Miyamoto, но в более темном и зловещем своем воплощении. Бои в **Ascension** происходят в реальном времени, и на решение, какое оружие применять и какими заклинаниями поливать противника, приходится принимать мгновенно.

Графически игра выглядит просто великолепно. К сожалению, демо-версия не была оптимизирована под Direct 3D, в результате чего на платах типа TNT или TNT2 иногда складывались парадоксальные ситуации – например, в разрешении 1024x768 игра шла быстрее, чем в 640x480. Что же касается плат на базе Voodoo, то с ними все было просто великолепно, хотя легкое притормаживание и некоторое количество фатальных багов неоптимизированного года несколько портило общее впечатление. Надо отметить, что демо-версия была создана более чем за три месяца до завершения работ над игрой, так что финальный релиз наверняка будет свободен от этих ошибок. В **Ultima IX** должен сыграть каждый любитель RPG, это без сомнений. Отдать честь одной из самых старых и самых знаменитых ролевых серий в истории вполне может и любой другой игрок, страстно жаждущий новых ощущений. **Ultima IX**, без сомнений, предоставит их в достаточном количестве. Так что, Prepare to Ascend!

СИ PREVIEW

# REPUBLIC: THE REVOLUTION

Платформа: PC, PS2  
 Жанр: Стратегия/Симулятор  
 Издатель: Eidos Interactive  
 Разработчик: Elixir Studios  
 Ведущий дизайнер: Demis Hassabis  
 Онлайн: www.elixir-studios.co.uk  
 Дата выхода: IV квартал 2000



**К**то такой Demis Hassabis? Наверное, это первый вопрос, который возник у вас после беглого взгляда на «информационную шапку» этого разворота. Второй вытекает из первого – «кто он такой, что делает игру, которая выйдет еще только через год, а о ней уже пишут в рубрике Хит? «Страны Игр»? Demis Hassabis – личность весьма экстраординарная. Создатель Theme Park и ближайший соратник знаменитого Peter'a Moulineaux, ушедший вместе с ним из Bullfrog в Lionhead, но вскоре сбежавший и оттуда, как только выяснилось, что такой сумасшедший проект, который задумал Demis, реализовывать в Lionhead никто не собирается. Его новая студия Elixir, которая была образована примерно 18 месяцев назад совместно с несколькими бывшими Bullfrog'овцами, на протяжении всего этого времени работала над суперсекретным проектом, который только что был объявлен широкой публике, вызвав настоящий шквал эмоций со всех фронтов игровой индустрии. Elixir Studios вознамерились не просто продвинуть вперед полигональные технологии, а полностью разрушить тот фундамент, на котором крепенько стоит сегодня современная индустрия, и выстроить на его обломках новое, собственное здание. Что же может подойти для реализации такой задачи лучше, чем игра про Советский Союз?

Сергей Овчинников

Republic: The Revolution, строго говоря, имеет мало отношения к СССР и России. Ее идея скорее склоняется к фантастическому сценарию о том, что было бы, если бы в свое время развалился не только СССР, но и сама Россия, распавшись на множество мелких государств, погрязла бы во всех прелестях, предоставляемых стилем жизни «банановых республик». Как раз в одном таком «государстве», которое называется Novi Strana, и будет происходить действие Republic. Если вас интересует территориальное местоположение этой страны, то находится она где-то на Каспийском побережье, неподалеку от Астрахани. Надо отметить, что познания Elixir Studios в истории и географии далеки от идеальных, ведь всем известно, что все великие разработчики плохо

учились в школе. Впрочем, это дела не касается. Republic представляет (или должен представлять) собой совершенно уникальную игру, в которой одновременно сосуществуют и взаимодействуют аж миллион различных героев, каждый со своей внешностью, характером, привычками и родом занятий. Все это происходит на территории более пятидесяти городов, выстроенных из миллиардов полигонов, со своим уникальными зданиями, улицами, парками, скверами. Представьте себе на секунду грандиозность подобной задачи? Все это Elixir намерена воссоздать во всех деталях лишь для того, чтобы дать возможность главному герою пройти путь от обыкновенного, простого человека, одного из этого миллиона, до президента всей страны. Revolution – это







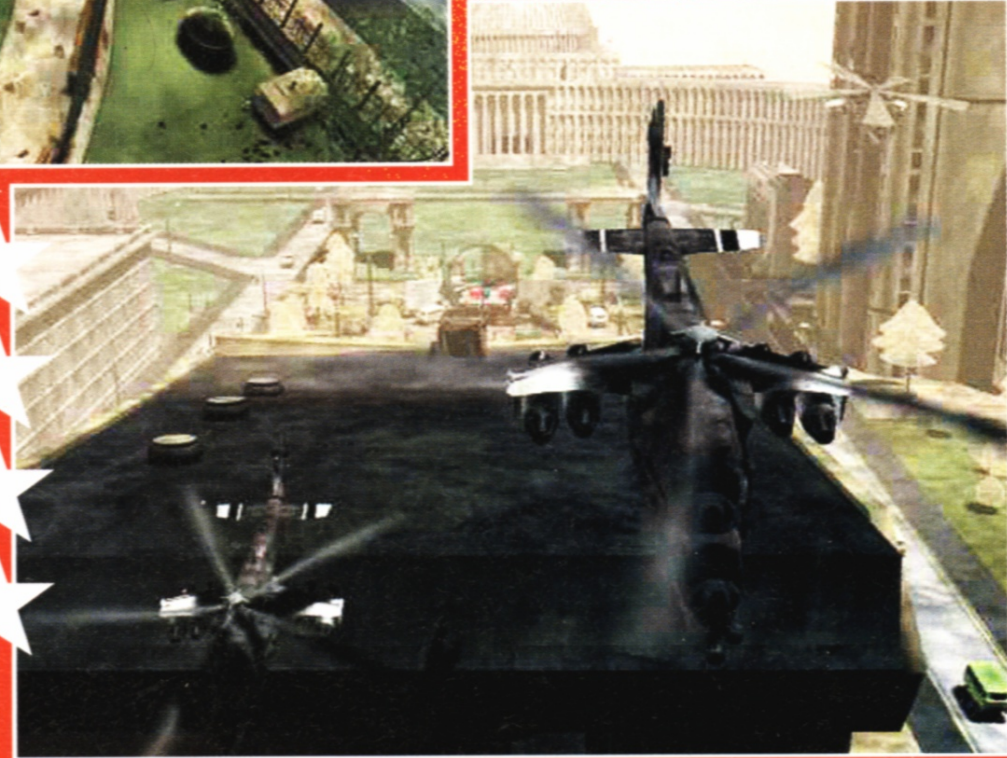
не адвенчура, а что-то вроде стратегического симулятора, помноженного на многообразие и генетическую непредсказуемость генератора случайных чисел. Мир игры базируется на пяти основных столпах современного человеческого общества: политика, религия, армия, криминал и бизнес. Причем, разумеется, все эти области светской жизни тесно переплетены друг с другом и зачастую друг друга же успешно заменяют и дублируют. В воле игрока обращаться к любой области, действовать любыми способами, все ради того, чтобы повлиять на умы виртуальных людей, в каждом из которых заложены частички цифровой личности. Собственно же игровой процесс, теоретически, должен состоять из прогулок по городам и селам страны (достоверно известно, что для исследований будет доступна абсолютно вся территория страны, составляющая что-то около 2 тысяч квадратных километров), разумеется, при активном участии многочисленных видов транспорта, разговоров с нужными и ненужными людьми, вербовки своих агентов и помощников, ну и, разумеется, построения свой собственной политической, коммерческой, религиозной, а может, и криминальной организации. Все это, в лучших тради-

циях Питера Молине, без какого-либо громоздкого интерфейса, а лишь при участии курсора, пары клавиш управления и нескольких иконок, выражающих собой эмоциональное состояние героя и позволяющих оказывать на собеседников то или иное воздействие.

Грандиозность Republic, да, кстати, и весь шум-гам вокруг проекта заключается, правда, вовсе не в «революционных» качествах будущего игрового процесса, которого пока что, как и в случае с хваленной Lionhead, пока никто и в глаза не видел. Совсем не замечательные политические идеи дизайнеров студии Elixir прославились на весь мир в один момент. Во всем виноват движок, создаваемый компанией для того, чтобы превратить утопический мир

Republic в настоящую реальность. Технологию, разработанную самим Hassabis'ом вместе с несколькими талантливыми программистами, назвали Totality Engine. Именно этот движок, как никакой другой, способен представлять на экран такое количество полигонов одновременно, что никто о подобном раньше и подумать не мог. Totality, по заявлениям Elixir, способен обеспечивать производительность до 2-3 миллиардов (!!!) полигонов в секунду, в то время как лучшие современные движки способны максимум на представление 3-4 миллионов полигонов в секунду. Подобная производительность, якобы, достигается на самом обыкновенном компьютере с простым акселератором, а чудовищный скачок производительности достигается за счет абсолютно иной техники работы с трехмерными объектами. Надо отметить, что даже наглая компания Sony была несколько более сдержанной, когда объявляла о том, что ее новая супер-пупер приставка PlayStation 2 может обрабатывать до 75 миллионов полигонов в секунду, что, конечно же, было, мягко выражаясь, лукавством. Что же до Elixir – весь цивилизованный мир просто разводит руками. Тем не менее, представленные в доказательство скриншоты, с одной стороны, подтверждают серьезные намерения программистов компании, а с другой – выглядят более чем подозрительно. Во-первых, движок еще чрезвычайно сырой, в него до сих пор не вставлены правильные технологии текстурирования и освещения, поэтому сцены выглядят несколько коряво. Во-вторых, достижение невероятной детализации и количества объектов на экране в Totality осуществляется, в основном, за счет бесконечного повторения этих самых объектов на манер той же PlayStation 2, готовой часами крутить сто тысяч одинаковых перышек в воздухе, переворачивая их то так, то иначе для достижения полного эффекта. Hassabis и его единомышленники утверждают, что судить по скриншотам альфа-версии движка (еще даже не игры) о реальном виде будущей игры совершенно невозможно, и ему хочется верить. Так или иначе, невероятная технология, позволившая Elixir создать пусть не десять тысяч, а одно лишь здание с невероятной детализацией фасада, цветочками в горшочках на балконах, объемной лепкой и реалистичными текстурами, даже в таком зачаточном состоянии, без сомнений, вызывает огромный интерес. Верить всему тому, что вы увидите и прочтаете на этих страницах – решайте сами. Мы, честно говоря, и сами не очень-то верим. Но держим руку на пульсе. Так что можете быть уверены, что новостей от Elixir мы не пропустим. И, кстати, за чистоту русского языка в финальном продукте обязательно поборемся – разработчики обещали консультироваться с нами по всем вопросам, связанным с использованием славянских слов в своем проекте ;-). Все-таки странные они люди, эти английские гении...

СМИ PREVIEW



# THIEF 2: THE METAL AGE

Платформа: PC  
 Жанр: Action  
 Издатель: Eidos  
 Разработчик: Looking Glass  
 Онлайн: <http://www.lglass.com/>  
 Дата выхода: весна 2000



**Е**ще не успели отгреметь победные фанфары, еще не пройден был жуткий Haunted Cathedral и форумы были завалены страстными мольбами о помощи, но все уже понимали – продолжение быть. Игра, сместившая устои жанра, сделавшая главным героем слабовооруженного, скрытного человека-тень, единственный шанс на выживание для которого заключался в том, чтобы привлекать к себе как можно меньше внимания – эта игра просто не могла ни обрести достойного преемника. Поэтому, когда был анонсирован Thief 2: The Metal Age, никто особенно не удивился. Но все стали с удвоенным вниманием изучать те крохи новостей, которые перепали временами от разработчиков. Какой она будет, новая игра?

Максим Заяц

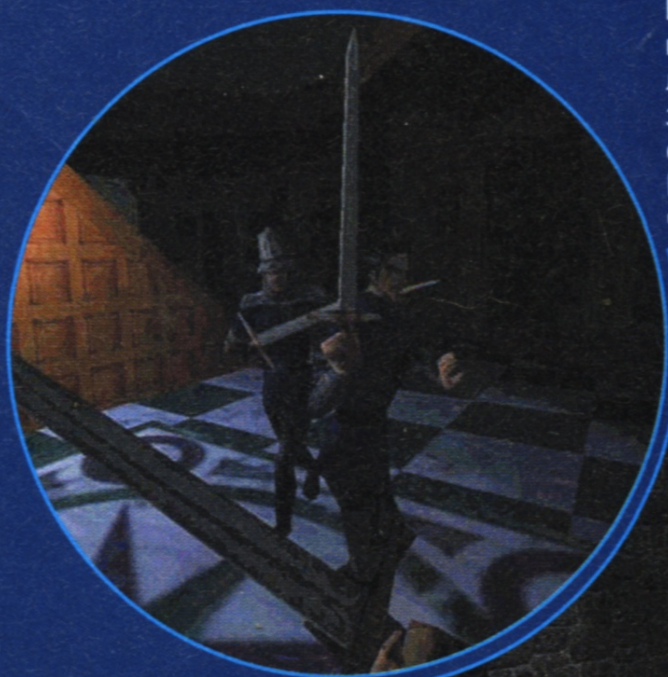
Как вы помните, мы покинули Гэррета сразу после того как демон Константин провел последний в своей жизни магический ритуал (не без нашей помощи, хе-хе). В ходе битвы с Обманщиком храм Хаммеритов был разрушен, и в итоге группа последователей откололась от основной секты. Они называли себя Механистами, Хаммериты же звали их Еретиками. Как бы то ни было, они продолжили изучение технологий... и легко нашли общий язык с новым шерифом Горманом Труартом. Во времена хаоса и анархии он пообещал навести порядок на городских улицах и весьма преуспел в этом. Нищие и бездомные попросту исчезали, и никто и никогда не видел их вновь. Механисты снабжали Труарта последними достижениями пытливого инженерной мысли, основной целью которых была поимка людей, подобных Гэррету. И похоже, наш вор стал желанным призом для нового шерифа.

Последователи новой секты постарались на славу – в этот бедный технологиями век они создали вещи, о которых ранее никто не мог даже мечтать. На смену чадящим факелам пришли безотказные электрические светильники, охранные системы приобрели способность стрелять огненными шарами, а на особо ответственных участках были установлены специальные камеры, реагирующие на малейшее движение. На улицах города появились механические люди, передвигающиеся с помощью энергии пара. Целью этих машин был поиск и уничтожение городского отребья, и они неплохо справлялись с поставленной задачей. Уцелевшие воры десятками покидали негостеприимный город, но Гэррет... похоже, он сумел приспособиться к ситуации. В арсенале мастера вора появились новые приспособления, способные значительно облег-

чить жизнь человеку, не желающему раньше времени расставаться с жизнью. Разработчики добавляли их осторожно, опасаясь поломать игровой баланс и превратить игру в очередной бездумный 3D-shooter. Подброшенная за угол миниатюрная камера в комплекте с механическим

хватало в первой части **Thief**, новый набор отмычек... Да и старые приспособления оказались вполне при деле. К примеру, выяснилось, что механическим людям ой как не нравятся водяные стрелы, попавшие в огненную топку парового двигателя...

Враги поумнели: теперь уже едва ли удастся погасить у них под носом факел или оставить кровавое пятно на полу. Действуя сообща, стражники огромных особняков и замков практически не оставляют незваному гостю шансов на спасение – если, конечно, этого гостя зовут не Гэррет. Вторая часть игры создается с таким расчетом, чтобы игрок мог максимально проявить свои способности



глазом вовремя предупреждает Гэррета об опасности и следит за перемещениями стражников. Специальный эликсир, позволяющий спрыгивать с любой высоты без малейшего вреда для здоровья, небольшой фонарик, которого так не





к маскировке и как можно реже вступал с врагом в непосредственный контакт... по крайней мере, лицом к лицу. Ну а задания... Как вам понравится, например, идея пробраться незамеченным в укрепленную вражескую крепость с целью разыскать и похитить определенного человека, за которым неотлучно следуют двое телохранителей? Проникнуть в доки и скрываться на вражеском корабле в ходе долгого путешествия? Забраться в штаб-квартиру поли-

ции, отыскать там документы, компрометирующие заместителя шерифа, а затем подбросить их в полицейские бараки? Похоже, многим придется менять уже наработанную тактику игры. И кто там говорил о замороченных новых миссиях Thief Gold?

К плюсам Thief: The Dark Project едва ли можно было отнести графическое оформление. Великолепный дизайн уровней и умело нагнетаемая атмосфера мрачных коридоров и подземелий скрывали за собой

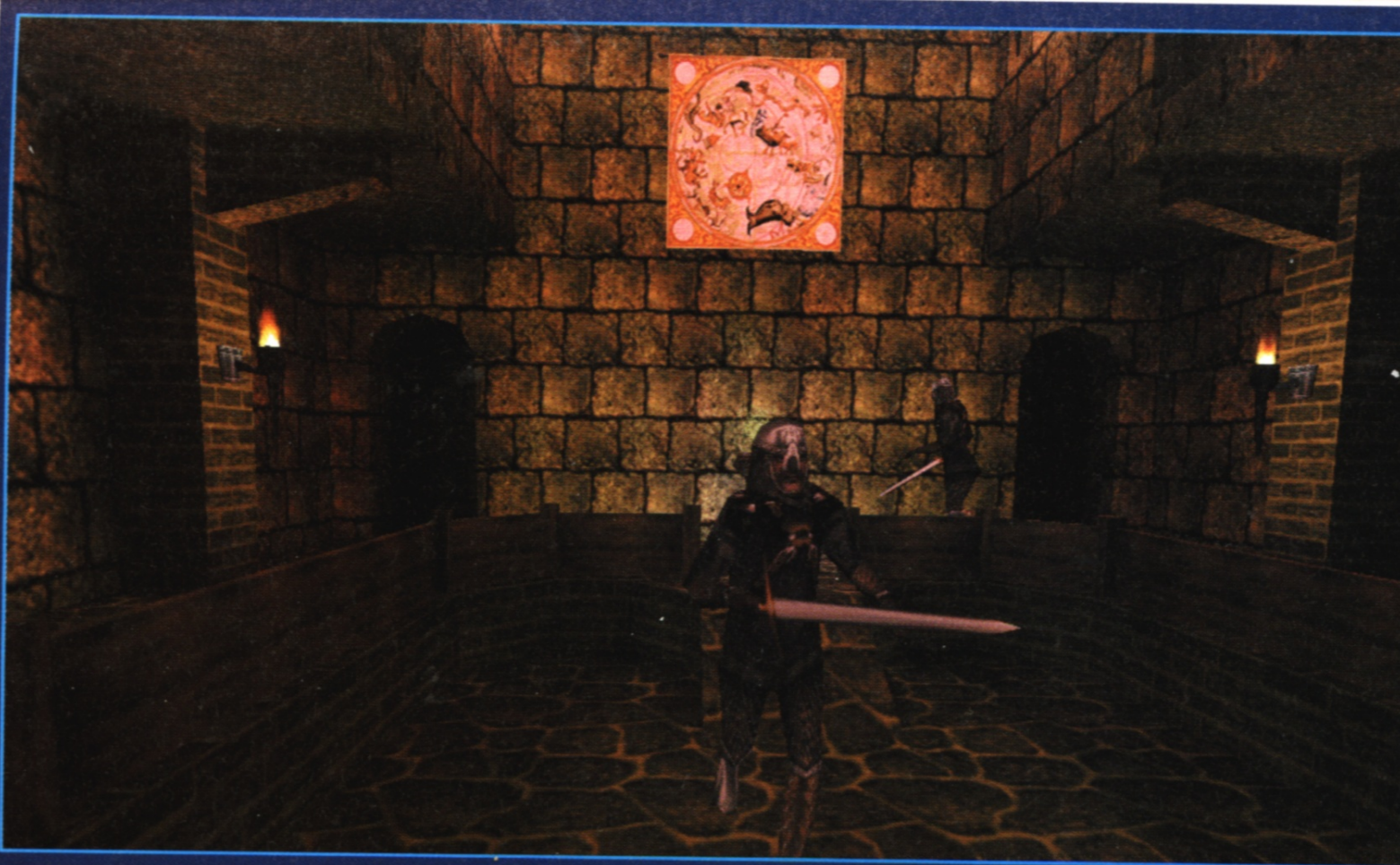


ONLINE



(095) 258-8627  
(812) 311-8312

- |         |  |         |  |         |  |         |  |
|---------|--|---------|--|---------|--|---------|--|
| \$75.99 |  | \$75.99 |  | \$75.99 |  | \$65.99 |  |
| \$75.99 |  | \$75.99 |  | \$75.99 |  | \$75.99 |  |
| \$75.99 |  | \$75.99 |  | \$65.99 |  | \$75.99 |  |
| \$75.99 |  | \$75.99 |  | \$65.99 |  | \$75.99 |  |
| \$75.99 |  | \$75.99 |  | \$75.99 |  | \$45.95 |  |



Project в Интернете появлялись статьи наподобие «Может ли 33-летний программист бояться компьютерной игры?». Может. И похоже, садиться за вторую часть игры многим будет попросту противопоказано.

Команда Looking Glass поддалась на уговоры игроков и включила в **Thief 2: The Metal Age** multiplayer-режим. По счастью, нам не придется с мечом наперевес гоняться по коридорам за другом из далекой Америки или лежать в засаде с верным луком в руках – на мой взгляд это просто убило бы основную идею игры. Никакого deathmatch, только cooperative. Пока еще неизвестно, как это будет реализовано – специальные мультиплеерные карты или отдельный уровень сложности, добавляющий посты, ловушки и головоломки, для прохождения которых потребуется несколько игроков – а может быть, и то и другое вместе. Элементарный пример: два стражника, стоящих друг напротив друга, каждый из которых обязан поднимать тревогу при малейших признаках опасности. Внезапно у них за спинами

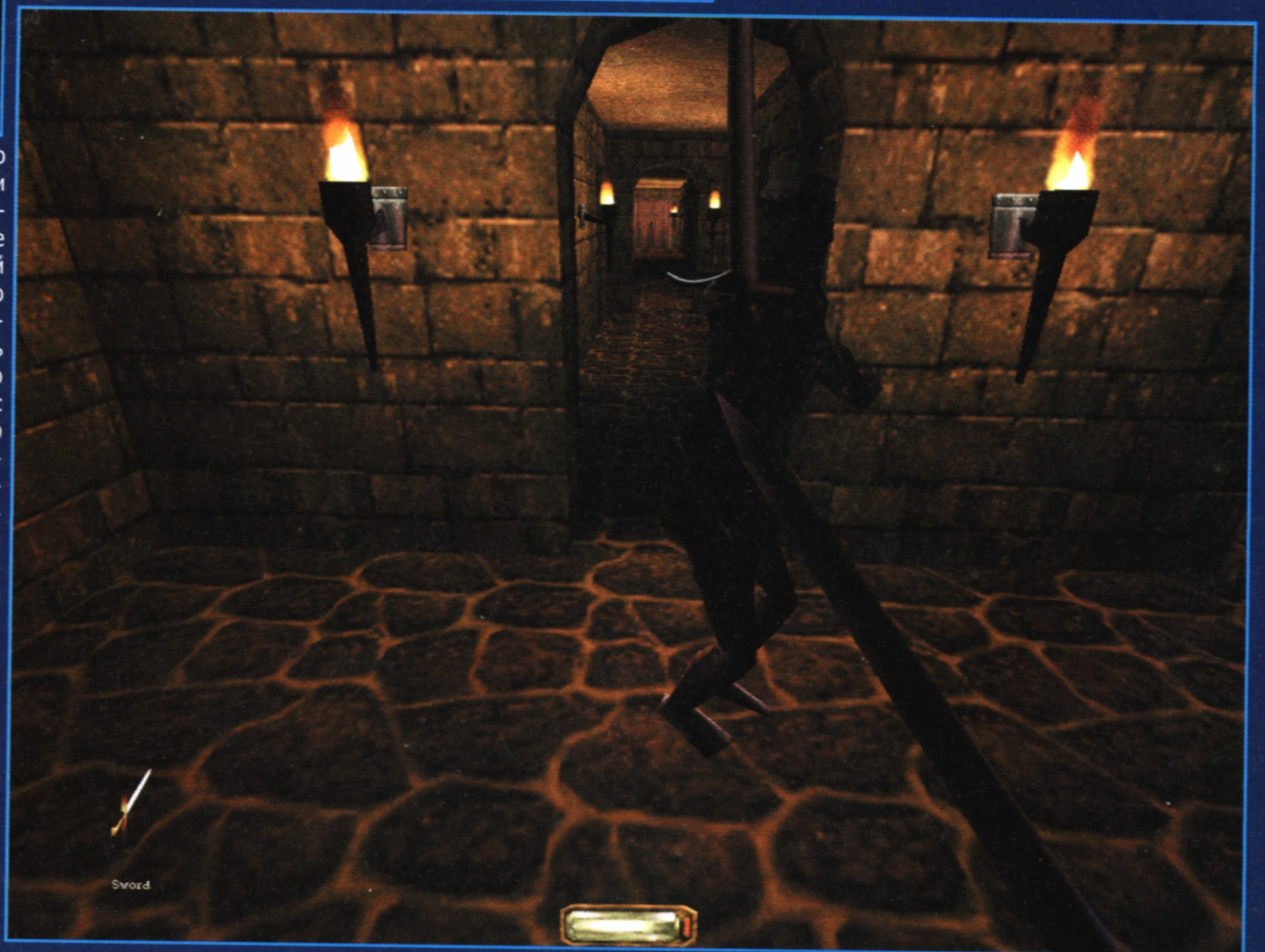
вырастают темные фигуры, две дубинки бесшумно опускаются на укрытые шлемами головы, и охрана особняка погружается в долгий спокойный сон. Но вор остается вором, и если уж нельзя убить своего напарника, то ограбить по завершении задания – запросто. Все та же дубинка позволит оглушить зазевавшегося игрока секунд на пять и в течение этого времени безнаказанно изучить содержимое его карманов и присвоить себе чужую часть добычи. В сердце живет надежда, что эта опция будет отключаемой.

Помните анекдот про замороженного сисадмина, которого маленький сынуля спрашивает, почему солнце каждый день встает на востоке и садится на западе? «Работает? Каждый день работает? Тогда ради Бога, сынок, ничего не трогай, ничего не меняй.» Очень хочется надеяться, что при создании второй части разработчики будут руководствоваться этим нехитрым житейским принципом. Что можно добавить в игру, в которой и так уже есть почти все? Графику получше, multiplayer-режим и много-много новых и интересных уровней. А все остальное пусть остается без изменений, и тогда весной 2000-го года мы с удовлетворением скажем: «Вор» вернулся». Наш старый знакомый вор...

СИPREVIEW



8-битный цвет и минимальное число полигонов, затраченных при создании персонажей. **Thief 2: The Metal Age** создается на том же движке, вернее, уже на третьей его редакции. Прошедший суровую школу System Shock 2, сильно модифицированный Dark Engine позволил разработчикам использовать 64.000 цветов и вдвое увеличить число полигонов, а 2500 текстур, отснятых с РЕАЛЬНЫХ объектов, сделали мир **Thief** куда более реалистичным. Звуковое оформление было одним из основных козырей игры, и, казалось бы, вовсе не нуждалось в каких-либо дополнениях. Однако разработчики постарались учесть те изменения, которые произошли за последний год в компьютерной индустрии, и во второй части мы сможем насладиться по-настоящему объемным звуком. Счастливые обладатели соответствующего железа и должного числа колонок на квадратный метр поверхности стола будут шарахаться не просто от стражника – от стражника, бегущего с занесенным мечом откуда-нибудь справа-сзади. Помните, после выхода Thief: The Dark





# ОРДА

## Северный ветер



Русский Warcraft...

...и не только. Кроме кровопролитных сражений, в которых смогут участвовать до 400 юнитов, в игре вы найдете сильную экономику, разветвленную систему дипломатии и множество дополнительных персонажей, которые встретятся вам в глухих лесах и горах славянской земли Семиречье.

Не менее ста часов насыщенного разнообразными событиями игрового времени. Великолепная анимация юнитов.

Системные требования: Pentium 100, 32 MB RAM, 64 MB HD, Windows 95/98

<http://www.buka.ru>

По оптовым закупкам обращаться по  
тел.: (095) 111-5156, 111-5440. E-mail: market@buka.com

 **бука**  
BUKA ENTERTAINMENT

Платформа: PC  
 Жанр: стратегия  
 Издатель: Activision  
 Разработчик: Lucas Arts  
 Интернет: www.lucasarts.com  
 Дата выхода: 28 февраля 2000 года

# FORCE COMMANDER

# Н

Дмитрий Эстрин

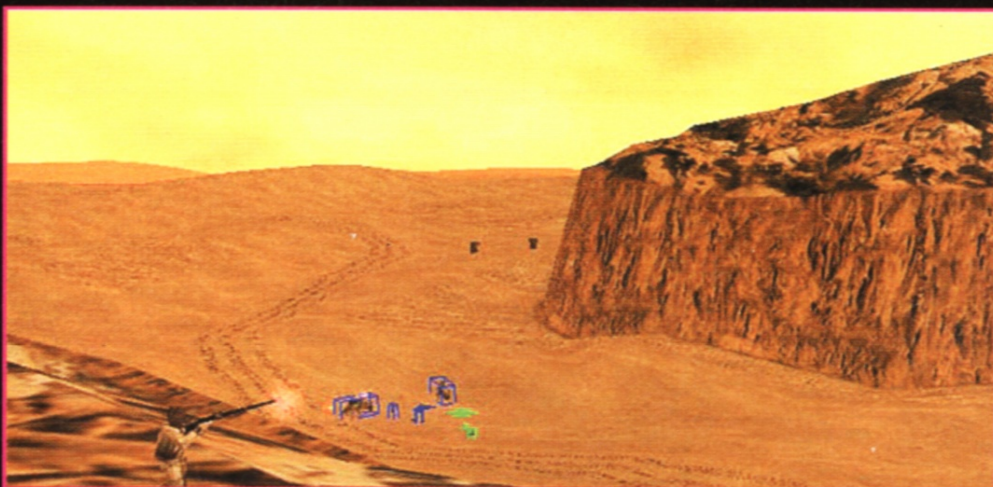
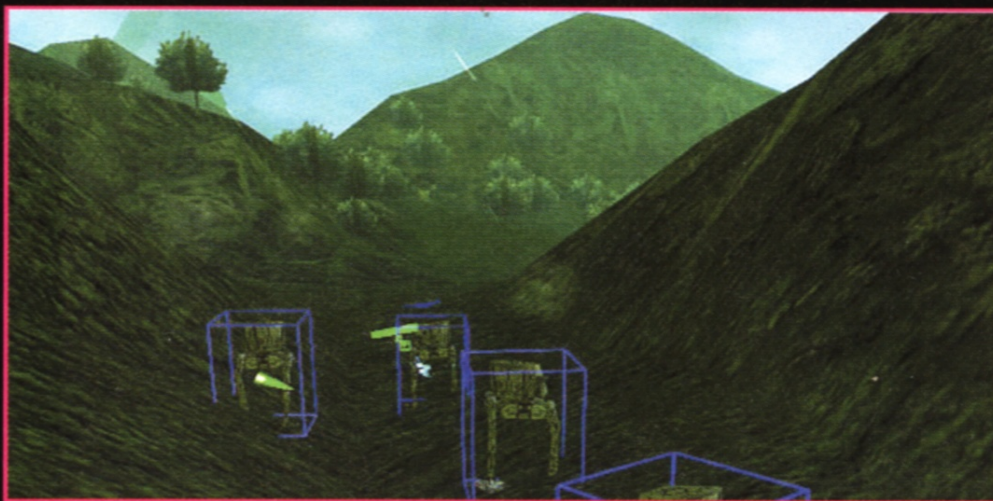
а досуге было бы очень интересно подсчитать процент статей по играм от Lucas Arts, которые начинаются со слов «давным-давно, в далекой...». Естественно, имеются в виду игры по мотивам «Звездных Войн». Вы думаете, авторы решаются на столь банальную завязку из-за отсутствия собственной фантазии? Ничего подобного. Это такая маленькая месть, протест (иногда неосознанный), направленный против негодяев-разработчиков, которые, понимаешь ли, злоупотребляют честным именем киношедевра. С другой стороны, нужно быть сумасшедшим, чтобы не понимать, что иначе быть просто не может. Количество игр по мотивам «Звездных Войн» было, есть и будет прямо пропорционально популярности фильма. И это вполне нормально. Обидно, конечно, что действительно хорошие вещи появляются, прямо-таки скажем, достаточно редко, но с этим приходится смириться, поскольку ничего больше сделать, на самом деле, нельзя.

Для меня самым удивительным остается тот факт, что Lucas Arts ни разу не обратила внимания на сверхпопулярный жанр – стратегию в реальном времени. То есть можно, конечно, вспомнить весьма оригинальный Rebellion и даже парочку совсем неудобоваримых продуктов, названия которых упоминать все равно не имеет смысла. Таким образом, уверен, что не ошибусь, если скажу, что Force Commander многие начали ждать очень давно. Еще тогда, когда о нем даже не знали сами разработчики. Но, в конце концов, спрос есть спрос, и соответствующее предложение просто не могло не появиться. Lucas Arts приступила к разработке Force Commander. В принципе, максимум информации об игре способно дать ее определение: трехмерная стратегия в реальном времени на базе вселенной «Звездных Войн». Все остальное становится понятно само собой.

К слову сказать, некоторое время назад игра была двумерной. Однако странно представить себе, что после таких суперхитов, как Age of Empires II и Command&Conquer: Tiberian Sun, публика оценит (или хотя бы купит) двумерную стратегию, даже если на коробке будет крупными буквами написано STAR WARS. Странно представить себе и то, что об этом не догадывались разработчики. Догадывались. Поэтому Force Commander и был в кратчайший срок переделан под запросы современности. Надо думать, что Lucas Arts действительно серьезно относится к выпуску игры, раз предприняла такие... гм, необычные для себя меры.

Есть некоторые надежды, что Force Commander окажется оригинальной игрой. И это вовсе не шутка. Возьмем хотя бы такую невинную штуку, как организация игрового процесса. В Force Commander вы начинаете как имперский офицер. С удачно выполненными миссиями вы будете подниматься по служебной лесенке и, в конце концов, станете генералом. Но... в середине игры по сюжету генерал Империи самым драматическим образом дезертирует и переходит на сторону повстанцев. Интересно было бы выяснить причины такого несколько странного поступка, но идея, по крайней мере, очень оригинальная. В игре за повстанцев вы посетите те же планеты, на которых уже побывали, увидите следы своей бурной деятельности и вообще до конца игры будете пожинать результаты своего темного прошлого. Таким образом, в Force Commander представлены две кампании, в каждой из которых по 12 миссий: одна – за Империю, другая – за повстанцев. В самом начале нам предстоит также овладеть некоторыми тактическими приемами в нескольких тренировочных миссиях на Таттуине.

Собственно, а на каких планетах нам предстоит воевать? Как известно, в «Звездных Войнах» было всего три наземные операции: на планете Набу в Phantom





Menace, на Хот в The Empire Strikes Back и на Эндор в Return of the Jedi. В этом отношении очень любопытны комментарии возглавляющего проект Гарри Гэбера (Garry Gaber). В частности он утверждает, что в «Звездных Войнах» было только два наземных сражения – на Хот и Эндор. При этом мы сильно сомневаемся, что он не смотрел Fantom Menace. Возможно, имеются в виду непосредственные столкновения Империи и повстанцев, в любом случае утверждение для сотрудника Lucas Arts, мягко говоря, некорректное. Так или иначе, в Force Commander нам придется воевать на планетах Хот, Эндор и Таттуин. Обещаются соответствующие пейзажи. На Хот – бесконечные снежные равнины, на Эндор – леса, на Таттуине – пустыня. Вообще разработчики утверждают, что равнины и пустыни будут вовсе не так однообразны, как можно было бы подумать. При этом некоторые объекты будут даже интерактивны. К примеру, на дорогах повысится скорость передвижения войск (экстраординарно!), а гигантские Сарлаки на Таттуине будут жрать всех, кто осмелится к ним подойти. Интересно, кстати, как последние будут расправляться с бронетехникой...

Что Force Commander еще унаследует от «Звездных Войн»? Прежде всего, юниты. Достаточно перечислить лишь нескольких, чтобы понять, что будут представлять собой сами бои. Имперские штурмовики и шагоходы AT-AT, X-Wing'i и snowspeeder'ы повстанцев... Фанаты «Звездных Войн» знают, конечно, что X-Wing не предназначен для операций на поверхности планеты, но все равно даже они будут довольны. Вместе с известной техникой появится множество юнитов, разработанных, собственно, игровыми дизайнерами. Пока нам доступны только названия, такие как противозвушусные шагоходы и легкие танки, которые говорят, на самом деле, не много, но, в общем, разработчики, похоже, двигаются в нужном направлении. Достаточно того, что в Force Commander существует возможность комбинировать различные юниты для получения более эффективного результата. Речь идет, на самом деле, не о конструкторе, в котором танки будут соединяться с шагоходами. Дело в том, что у нас будет существовать возможность собственноручно создавать экипаж для каждого юнита. Штурмовиков, к примеру, стоит посадить за лазерные пушки, а наездников Банту за управление speeder'ами. Будут и окончательно оригинальные юниты, которые возьмут за основу опыт Чубакки, укравшего у имперцев шагоход в Return of the Jedi. Будут ли в Force Commander герои из «Звездных Войн», точно неизвестно до сих пор. Как обычно, разные источники утверждают разное...

В Force Commander существует три режима управления войсками. В первом юниты будут атаковать противника при его появлении и преследовать его вплоть до полного уничтожения. Во втором противник будет атакован только тогда, когда противник окажется на соответствующем расстоянии. В третьем наши юниты вообще не произведут ни единого выстрела. В связи с последним режимом вопросов возникает очень много. Самый главный: а зачем он вообще нужен? Хотя, конечно, обладая известной фанта-



# e@shop

http://www.e-shop.ru

## Интернет магазин с доставкой на дом.

Заказ по интернету:

<http://www.e-shop.ru>

e-mail: [eshop@gameland.ru](mailto:eshop@gameland.ru)

телефон: (095) 258-8627

Представительство  
в Санкт-Петербурге  
e-mail: [eshop@litepro.spb.ru](mailto:eshop@litepro.spb.ru)  
телефон: (812) 311-8312

Доставка по Москве  
и Санкт-Петербургу: \$3  
по Московской области: \$5-\$9



**Age of Empires II**  
Издатель: Microsoft  
Вторая часть суперстратегии  
в реальном времени.

\$59.99



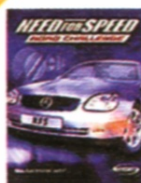
**Drakan (рус. док.)**  
Издатель: Surreal Software  
Полеты и приключения на драконе  
в сказочном мире.

\$22.99



**Asheron's Call**  
Издатель: Microsoft  
Ролевая онлайн-игра.

\$69.99



**Need for Speed 4 (рус. док.)**  
Издатель: Electronic Arts  
Гонки на спортивных машинах.

\$19.95



**C & C: Tiberian Sun (рус. док.)**  
Издатель: Electronic Arts  
Долгожданное продолжение  
легендарной стратегии.

\$15.99



**Darkstone (рус. док.)**  
Издатель: Gathering of Developers  
Ролевая игра в духе  
Diablo.

\$19.95



**Driver (рус. док.)**  
Издатель: GT Interactive  
Почувствуйте себя крутым  
водителем.

\$23.95



**Петля и Василий Иванович 2 (рус.)**  
Издатель: Бука  
Продолжение известного  
комедийного квеста.

\$8.00



**Croc 2 (рус. док.)**  
Издатель: Fox Interactive  
Продолжение приключений  
крокодила.

\$22.99



**Imperialism II**  
Издатель: Mindscape  
Продолжение знаменитой  
стратегической игры — лучшего  
бизнес-симулятора.

\$57.99



**Dungeon Keeper II (рус. док.)**  
Издатель: Electronic Arts  
Продолжение известной стратегии  
в реальном режиме времени.

\$19.99



**X-Files: The Game (рус. док.)**  
Издатель: Electronic Arts  
Приключенческая игра  
по мотивам фильма.

\$31.99



**Monster Sound MX 300 (OEM)**  
Производитель: Diamond  
Звуковая карта на базе Vortex II.

\$49.99



**RIO PMP 300**  
Производитель: Diamond  
Портативный музыкальный  
проигрыватель формата MP3.

\$149.99



**Montego II Quadzilla**  
Производитель: Turtle Beach  
Лучшая звуковая карта  
на базе Vortex II для игр.

\$119.00



**3Dfx Voodoo-3, 2000, AGP (OEM)**  
Производитель: 3Dfx  
Графический 2D и 3D акселератор  
третьего поколения.

\$99.99



**Miro Video DC-10 plus**  
Производитель: Miro  
Недорогое решение для  
нелинейного монтажа  
под управлением Windows.

\$280.00



**Viper 770 Ultra, 32Mb, AGP**  
Производитель: Diamond  
Viper позволит вам играть в любые  
игры с максимальным качеством.

\$199.99



**Joystick Gamestick**  
Производитель: SN  
Джойстик для авиасимуляторов.

\$35.99



**Intelli Mouse PS/2**  
Лучшая мышь для работы  
в Internet'e.

\$18.99



**Всегда в продаже**  
большой выбор карт для  
популярной ролевой игры.

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

Заказ по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных



зией, ситуации, когда этот режим стоит применить, можно представить. Однако отсутствие комментариев настораживает.

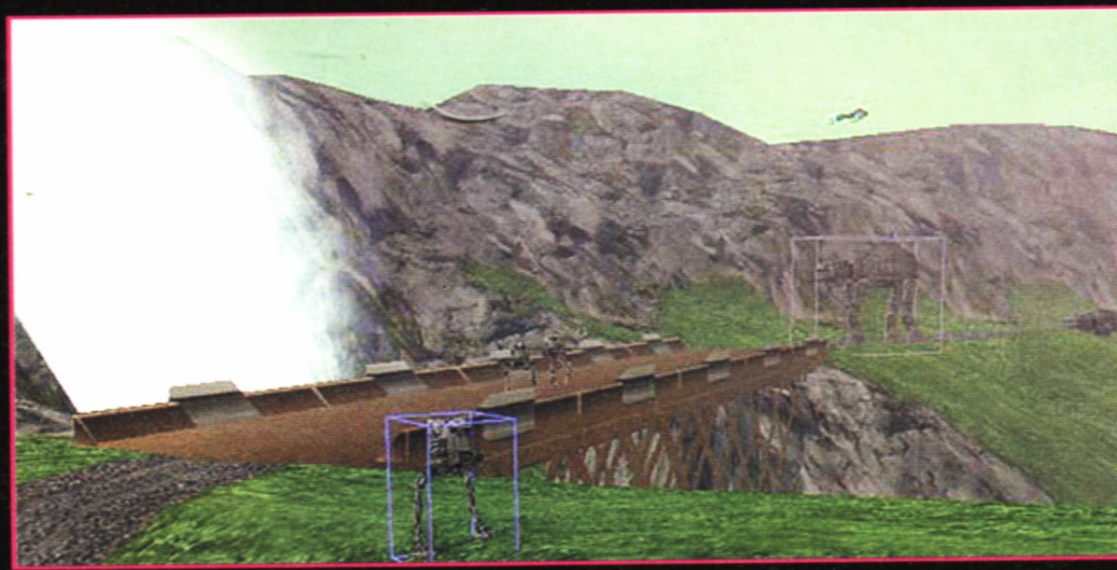
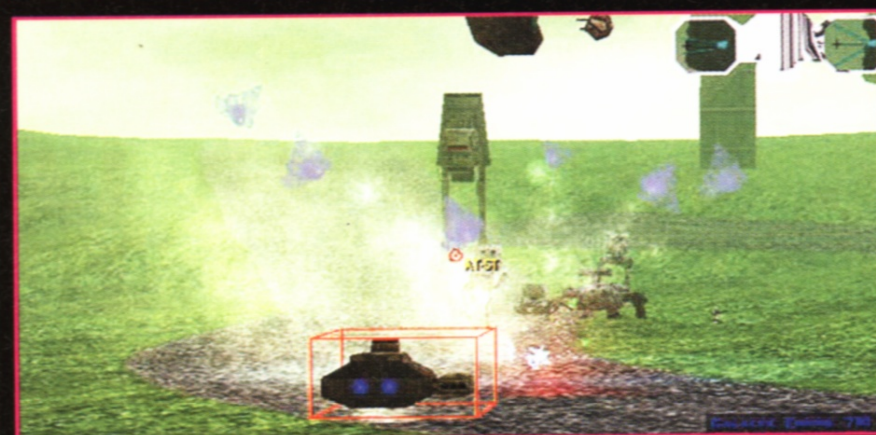
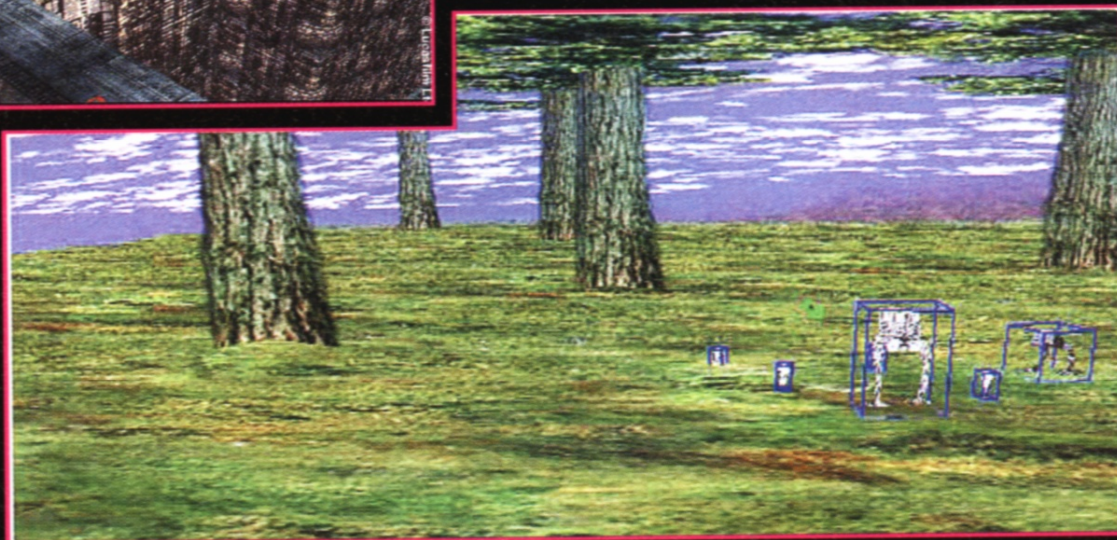
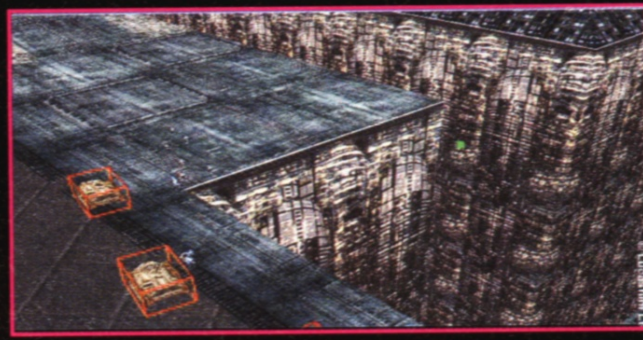
В Force Commander не будет никакого сбора ресурсов. Вопрос, который в связи с этим возникает, очевиден: «А что будет?». Сложно вообразить себе стратегию в реальном времени без некоего ограничивающего клепание войск фактора. Есть некоторая вероятность того, что Lucas Arts планирует пойти по стопам Cavedog и а la Total Annihilation ввести в игру какие-нибудь бесконечные энергосборники, которые можно будет установить в любом месте на карте. Что ж, это действительно один из наиболее привлекательных вариантов, правда, с появлением бешеной динамичности легко исчезает баланс, но... будем надеяться, что у Lucas Arts все сложится удачно.

Как я уже говорил, графика в игре полностью трехмерна. Полигональные юниты, полигональный пейзаж, полигональные объекты. Однако разработчики хотят полностью использовать потенциал трехмерности Force Commander и создать более-менее правдоподобную физическую модель. К примеру, у танка на холме увеличится радиус поражения, юниты, находящиеся в долине, будут представлять для врагов более уязвимую мишень и так далее. Кроме всего прочего нам предоставляется возможность как угодно вращать,

приближать, удалять, наклонять и вертеть несчастную камеру. Ну, а картинка – перед вами.

То, что Force Commander окажется хитом – это очевидно. Но можно ли его будет назвать хорошей игрой? В конце концов, к моменту выхода должно появиться еще несколько аналогичных игр, так что конкурентов будет предостаточно. Конечно, если «Звездные Войны» окажутся очередным прикрытием очередного позора (который, естественно, всем понравится), то, возможно, в следующий раз Lucas Arts не поможет никакой сверхпопулярный фильм. Если же Force Commander окажется «честной» игрой (а вероятность этого достаточно высока), то выводы тут напрашиваются сами собой.

СИ PREVIEW





Ваш

zenon.ru



ZENON N.S.P.  
<http://www.zenon.ru>

## ЗАЯВИ О СЕБЕ В СЕТИ!

Зарегистрируй свой виртуальный сервер -  
и Интернет станет доступнее!

Регистрация доменов третьего уровня - бесплатно!

Хорошее имя - половина успеха!

Выбирай любое!

aha.ru host.ru forum.ru hard.ru ok.ru id.ru go.ru ru.ru  
finance.ru cinema.ru magazine.ru voyage.ru humor.ru  
standard.ru car.ru welcome.ru expo.ru house.ru bit.ru  
air.ru ufo.ru

Тел. (095) 250-4629

E-mail: [info@zenon.net](mailto:info@zenon.net)

<http://www.zenon.ru>

Уникальное снижение цен на услуги Dial Up  
для владельцев виртуальных серверов:

Дневной тариф - **1\$**  
Ночной тариф - **0.5\$**



# STARLANCER

Платформа: PC, Dreamcast  
 Жанр: космический симулятор  
 Издатель: Microsoft  
 Разработчик: Digital Anvil  
 Интернет: [www.microsoft.com/games/da/starlancer/](http://www.microsoft.com/games/da/starlancer/)  
 Дата выхода: II квартал 2000 года



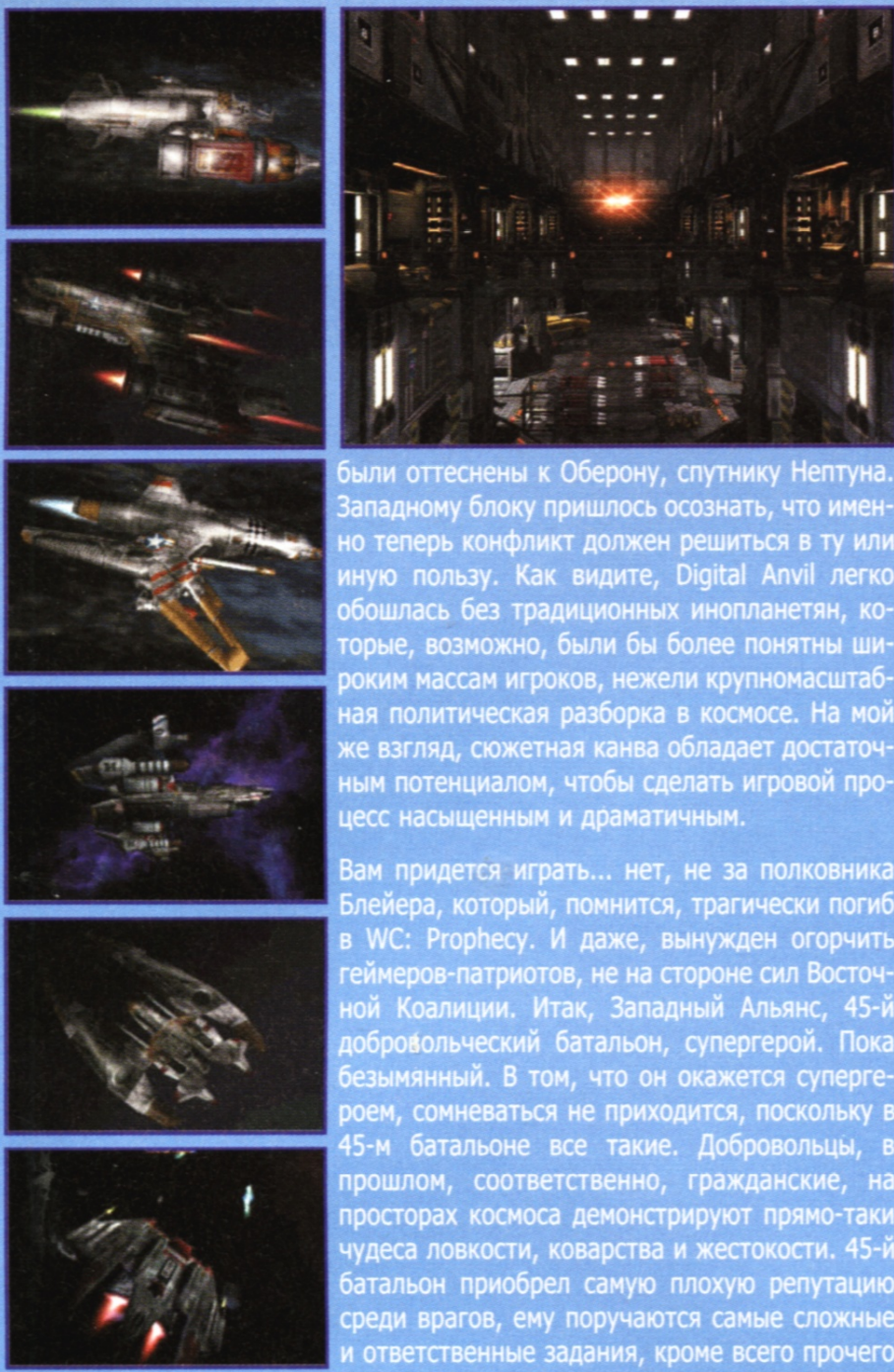
**W**ing Commander – один из немногих игровых сериалов, каждая часть которого приводила и до сих пор приводит меня в неизменный восторг. И даже маленькие разочарования никак не могли повлиять на мое отношение к нему. Когда стало ясно, что Wing Commander умер, что Крис Робертс не собирается делать очередного продолжения, а особенно после выхода жутчайшего фильма, стало... очень плохо и скучно. И даже новомодные Freespace'ы с новым поколением космических симуляторов вызывали лишь раздражение, несмотря на все их очевидные достоинства. Вести о Starlancer, а особенно о Freelancer вся игровая пресса восприняла на уровне возрождения лучших традиций игровой культуры времен WC. По грандиозности и масштабу идеи тот же Freelancer даст сто очков вперед любой быстроперезревающей «революции». Однако на этот раз речь пойдет о... Starlancer.

Дмитрий Эстрин

Starlancer – это космический симулятор от Digital Anvil, компании, которая в 1996 году была основана самим Крисом Робертсом. Пока для среднестатистического любителя хороших игр эта фраза не является каким-то откровением, но, возможно, всего через полгода с небольшим свершится то, чего лично я давно ждал. Все-таки игровая индустрия без героев (действующих) – довольно-таки скучная штука.

Что характерно, Starlancer полностью повторяет концепцию Wing Commander. В игре присутствует эпический сюжет, старые добрые брифинги и, конечно же, космические полеты, которые, к слову сказать, просто преобладают, а не занимают 95 процентов игрового процесса, как в других играх. Начнем, пожалуй, с сюжета. Как ни странно, на этот раз нам не придется отражать вторжение очередного интергалактического супостата. Все действие игры проходит в пределах родной Солнечной Системы, во времена, когда земляне начали самым активным образом заниматься покорением космоса. Колонизация планет привела к глобальному политическому конфликту между мгновенно образованным Западным Альянсом, в который, в частности, входят государства США и Великобритании, и Восточной Коалицией, в которую вошли, соответственно, Россия и Китай. Неизбежно возникающие политические аналогии современности вполне справедливы и логичны. В самом начале Восточная Коалиция оказалась в достаточно незавидном положении. Однако серия сражений в стиле Перл Харбор полностью изменила стратегическое соотношение сил. Силы Альянса





были оттеснены к Оберону, спутнику Нептуна. Западному блоку пришлось осознать, что именно теперь конфликт должен решиться в ту или иную пользу. Как видите, Digital Anvil легко обошлась без традиционных инопланетян, которые, возможно, были бы более понятны широкому массам игроков, нежели крупномасштабная политическая разборка в космосе. На мой же взгляд, сюжетная канва обладает достаточным потенциалом, чтобы сделать игровой процесс насыщенным и драматичным.

Вам придется играть... нет, не за полковника Блейера, который, помнится, трагически погиб в WC: Prophecy. И даже, вынужден огорчить геймеров-патриотов, не на стороне сил Восточной Коалиции. Итак, Западный Альянс, 45-й добровольческий батальон, супергерой. Пока безымянный. В том, что он окажется супергероем, сомневаться не приходится, поскольку в 45-м батальоне все такие. Добровольцы, в прошлом, соответственно, гражданские, на просторах космоса демонстрируют прямо-таки чудеса ловкости, коварства и жестокости. 45-й батальон приобрел самую плохую репутацию среди врагов, ему поручаются самые сложные и ответственные задания, кроме всего прочего он уважаем военными Западного Альянса, что

само по себе не мало. Соответственно, именно этому подразделению предстоит сыграть важнейшую роль в истории первого космического конфликта.

Знаете, что мне больше всего нравилось в Wing Commander? Возвращаться на базу, «домой», в предвкушении очередного поворота сюжета, нескольких видеороликов и очередного брифинга. Прогулка по космической станции доставляла, пожалуй, даже больше удовольствия, чем космические полеты. Спешу огорчить своих единомышленников: кина, в смысле FMV, не будет. Похоже, видео в компьютерных играх приказало долго жить. Понятно, конечно, что хорошие ролики с хорошими актерами не оку-



# e@shop

<http://www.e-shop.ru>

**Интернет магазин с доставкой на дом.**

Представительство в Санкт-Петербурге  
e-mail: [eshop@litepro.spb.ru](mailto:eshop@litepro.spb.ru)  
телефон: (812) 311-8312

**Заказ по интернету:**  
<http://www.e-shop.ru>

e-mail: [eshop@gameland.ru](mailto:eshop@gameland.ru)  
телефон: (095) 258-8627

Доставка по Москве и Санкт-Петербургу: \$3  
по Московской области: \$5-\$9



**Army Men**  
Система: Nintendo 64 (NTSC)  
Стратегическая игра с игрушечными солдатами.

\$74.99



**Road Rash 64**  
Система: Nintendo 64 (NTSC)  
Жесткие гонки на мотоциклах.

\$85.99



**Earthworm Jim 3D**  
Система: Nintendo 64 (NTSC)  
Оригинальные приключения героя-червя.

\$79.99



**Shadow Man**  
Система: Nintendo 64 (NTSC)  
Трехмерные приключения от третьего лица.

\$89.99



**Turok 2**  
Система: Nintendo 64 (NTSC)  
Приключения охотника за динозаврами.

\$69.99



**Zelda 64**  
Система: Nintendo 64 (NTSC)  
RPG-лучшая игра всех времен.

\$69.99



**Quake II**  
Система: Nintendo 64 (NTSC)  
Трехмерный Action с видом от первого лица.

\$85.99



**Aero Gauge**  
Система: Nintendo 64 (NTSC)  
Быстрая и красивая футуристическая гонка.

\$59.99



**Star Wars Episode I: Racer**  
Система: Nintendo 64 (NTSC)  
Гонки с отличной графикой по мотивам фильма «Star Wars: Episode I».

\$85.99



**Controller разноцветный**  
Система: Nintendo 64  
Джойстик стандартный для игровой приставки.

\$34.99



**Expansion pack 4 Mb**  
Система: Nintendo 64 (NTSC)  
Расширение оперативной памяти для приставки.

\$39.99



**Nintendo 64 (US)**  
Система: Nintendo 64 (NTSC)  
64 битная игровая приставка к телевизору.

\$149.99



**Game Boy Color**  
Система: Цветной Game Boy  
8 битная игровая система с экраном на 56 цветов.

\$99.99



**Game Boy в цветном корпусе**  
Система: Game Boy  
8 битная игровая система с черно-белым экраном.

\$57.99



**(Color) Prince of Persia**  
Система: Game Boy Color  
Полноцветная версия классической аркады с новыми врагами и уровнями.

\$44.99



**(Color) Quest for Camelot**  
Система: Game Boy Color  
Приключения героев из популярного мультфильма.

\$44.99



**(Color) Men in Black**  
Система: Game Boy Color  
Аркада с героями из популярного фильма.

\$44.99



**Daffy Duck**  
Система: Game Boy / Game Boy Color  
Приключения утки в космосе.

\$22.99



**Top Gear Pocket (color)**  
Система: Color Game Boy  
Гонки.

\$44.99



**Turok 2 (color)**  
Система: Game Boy Color  
Приключения героя комиксов.

\$44.99



**Aladdin**  
Система: Game Boy / Game Boy Color  
Аркада по мотивам одноименного мультфильма.

\$23.99



**Croc 2**  
Система: Sony PlayStation (PAL)  
Вторая часть приключений крокодильчика.

\$41.99



**Driver**  
Система: Sony PlayStation (PAL)  
Криминальный автосимулятор с трехмерными городами США.

\$42.99



**Xena: Warrior Princess**  
Система: Sony PlayStation (NTSC)  
Аркада по мотивам известного сериала.

\$65.99

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

паются, а плохие никому не нужны, но все равно до крайности обидно. Впрочем, Digital Anvil в «фичах» упомянуло таки о голливудском качестве роликов, что, впрочем, учитывая опыт разработчиков, скорее, подразумевалось само собой. Прогулки будут представлять собой нечто похожее на Myst или 7th Guest. А игровые персонажи – трехмерные модели... Что ж, по крайней мере, нам оставят шикарные диалоги, выбор линии поведения и прочие радости... На своем родном космическом корабле мы сможем обнаружить знакомую каюту, бар, тренировочный симулятор и компьютер с данными о результатах вылетов и наградах пилотов.

Но все-таки совершим вылазку в открытый космос. Судя по всему, воевать придется у каждой более-менее известной планеты Солнечной Системы, возможно, в поясе астероидов и в непосредственной близости с Землей. В нашем распоряжении окажутся двадцать видов различных пушек, которые, кстати, должны реально отличаться друг от друга. Особенно впечатляет ракета, создающая поле для прыжка в гиперпространство. Было бы очень любопытно развернуть поле с помощью этой ракеты прямо перед мордой удирающих врагов... В Starlancer вам также встретится около 80 кораблей, на некоторых из них вы даже сможете полетать... Схема довольно-таки стандартная. Во флоте Западного Альянса все корабли разделяются на три типа – бронзовые, серебряные и золотые. С прохождением игры и повышением уровня сложности вам будут доступны все более и



более крутые корабли.

Важно, однако, совсем другое. Важно то, что если в каком-нибудь X-Wing'e все действие фактически разворачивалось вокруг нашей не особенно скромной персоны, и итог крупномасштабной битвы зависел исключительно от вас, то в Starlancer наш герой оказывается всего лишь одним из многих. Только в некоторых миссиях мы окажемся в центре событий, и это, риску произнести неуместное слово, реалистично. Космос живет своей полноценной, насыщенной жизнью, не обращая внимания на усилия какого-то 45-го батальона. Летают торговые корабли, вражеские истребители минируют подступы к своему крейсеру и смываются в гиперпространство. При этом большая часть происходящего не имеет к вам никакого непосредственного отношения. То есть вы, конечно, можете вмешаться и, к примеру, расстрелять торговые корабли, более того, впоследствии это может сказаться на выполнении следующих миссий, но факт заключается в том, что от нас всего этого не требуют. С живым космосом мы приобретаем свободу.



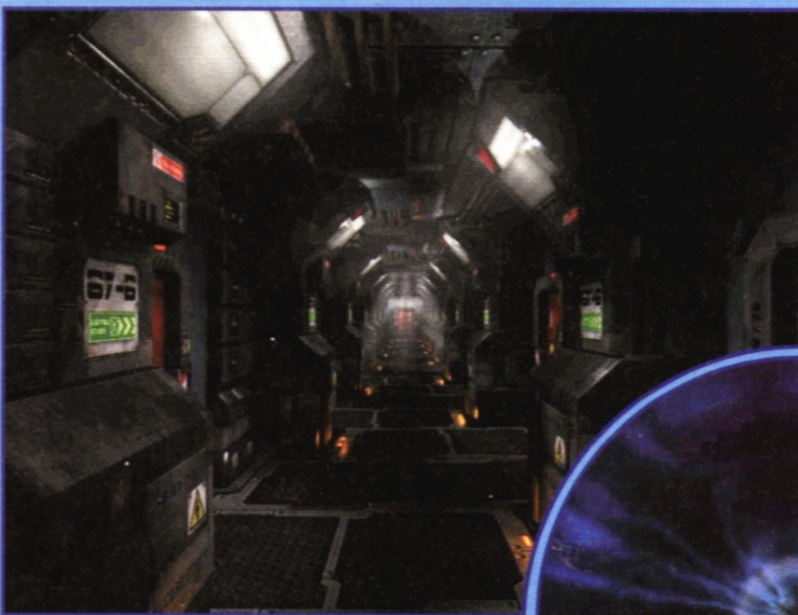
Прохождение Starlancer линейно, но, вместе с тем, как вы уже могли догадаться, определенные действия могут повлиять на прохождение той или иной миссии. В одной из миссий мы, к примеру, обнаружим, что вражеские рабочие сооружают очередную военную базу на планете. Если мы не

обратим на него особого внимания, то в скором времени нам предстоит столкнуться с новоиспеченным тяжелым кораблем. Можно привести сотню таких примеров, главное – то, что в Starlancer будет обеспечен высочайший уровень replayability. А это в наше суровое время дефицитная редкость.

В высочайшем уровне графики вы можете убедиться сами – картинки перед вами. Помнится, в Prophecy мы восхищались размерами кораблей – в Starlancer большие крейсеры и космические станции станут огромными. Очень аппетитно выглядят также астероиды. Ну, а количество полигонов и текстур – вещь в космических симуляторах очень относительная, хотя, возможно, проект Digital Anvil сможет удивить нас и в этом отношении.

Второй квартал 2000 года – дата более чем неопределенная, но лично я начинаю ждать. И вам советую.

CIN PREVIEW



# МАХИМАЛЬНАЯ ОТДАЧА!

## РУЛИ И ДЖОЙСТИКИ GUILLEMOT

RACING WHEEL



RACING WHEEL FFB

РУЛЬ С ОБРАТНОЙ СВЯЗЬЮ, USB/COM



ДЖОЙСТИК С ОБРАТНОЙ СВЯЗЬЮ, USB

### АКТИВНЫЕ КОЛОНКИ MAXI Booster



BOOSTER 640  
2x20W, 60Hz-20kHz

SUBWOOFER 720 5D  
4x10W+30W, 40Hz-20kHz, 4 сателлита



MAXI FLAT SPEAKERS 2.0  
2x6W, 200Hz-20kHz



JOY LEADER 3



BOOSTER 160 RADIO  
2x5W, 90Hz-20kHz  
+ радио и наушники



BOOSTER 60  
2x2W, 100Hz-20kHz

### ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ MAXI Sound



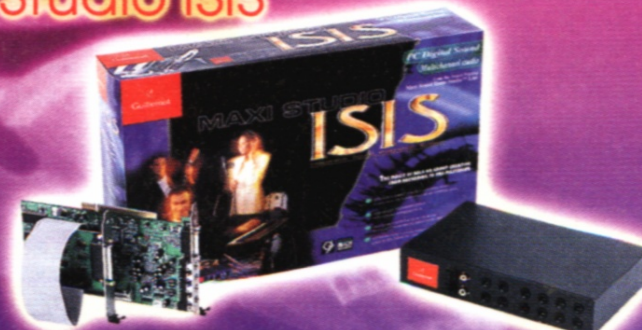
FORTISSIMO



DYNAMIC 3D



HOME STUDIO Pro 84



### MAXI Studio ISIS

DSP/синтезатор YAMAHA YMF-744, GM/GS/XG, выход на 2 или 4 колонки, оптический SPDIF, DirectSound 3D, AEX, A3D, Sensaura.

DSP/синтезатор DREAM SAM 9704, выход на 2 или 4 колонки, SB, GM/GS, DirectSound 3D, коаксиальный SPDIF (HSPro 64).

DSP/синтезатор DREAM SAM 9707, цифровая студия с 8 входами и 4 выходами, выход на 2 или 4 колонки, GM/GS, VST, DirectSound 3D, сигнал/шум >95db, коаксиальный и оптический SPDIF.

### Продукцию компании GUILLEMOT спрашивайте:

COMPULINK 936-8891  
MEGATRADE 945-4960 945-4961  
NORD COMPUTERS 207-0048  
FLAKE COMPUTERS 236-9860  
FLASH COMPUTERS 924-3222  
SONAR SERVICE 142-3375  
VAY CO 181-9298 доб 18  
Магазины ТЕХНОСИЛА 966-0101

АРТРОН 234-3404  
ФОРМОЗА КИТАЙГОРОД 926-2452  
СТАРТМАСТЕР 216-1123  
МУЛЬТИМЕДИА ДЕПО 412-5145  
МУЛЬТИМЕДИА ДЕПО РАМСТОР 1 937-0456  
МУЛЬТИМЕДИА ДЕПО РАМСТОР 2 937-2644  
НПК НИТА 245-7382  
ДИАЛ ЭЛЕКТРОНИКС 916-0010

АЭРТОН ДОБРЫНИНСКАЯ 737-3697  
АЭРТОН КУРСКАЯ 230-6850  
АЭРТОН УНИВЕРСИТЕТ 930-0112  
ВАЛГА АКАДЕМИЧЕСКАЯ 125-6001  
ВАЛГА СОКОЛ 158-0633  
ВАЛГА ЦЕНТР 299-5756  
ВАЛГА СМОЛЬНАЯ 452-0832  
ИГАЛАКС 488-2474

ДОСТАВКА НА ДОМ тел. 258-8627, [www.e-shop.ru](http://www.e-shop.ru)

ПОДРОБНАЯ ИНФОРМАЦИЯ, ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА НА [www.megatrade.ru](http://www.megatrade.ru)

# ШТОРМ



Платформа: PC  
 Жанр: action/симулятор  
 Издатель: Бука  
 Разработчик: Madia  
 Требования к компьютеру: P200, 32 MB RAM,  
 Win`95/98, 3D-ускоритель  
 Онлайн: www.storm.ru  
 Дата выхода: март 2000 года

**Е**сли задуматься, то до сих пор в России не вышло ни одной игры, которую можно бы назвать современной с технологической точки зрения. Оригинальные – были, хорошие – были, очень хорошие – тоже, а вот попробуйте-ка назвать хоть одну созданную нашими разработчиками игру с высокотехнологичным трехмерным движком? Похоже, первой такой игрой станет «Шторм». Однако проект этот интересен не только своей графикой. «Шторм» – будущий хит. И в этом не может быть никаких сомнений.

Дмитрий Эстрин

Собственно, наиболее частый, хотя и не самый важный вопрос, который задают нам читатели по поводу игры, разрабатываемой в студии Madia, звучит примерно так: «Так, action или симулятор?». Несмотря на то, что ответ, каким бы он ни был, можно трактовать по-разному, обсуждение сей проблемы не лишено некоторого смысла. Конечно, симулятором в полном смысле этого слова «Шторм» назвать нельзя. Хотя бы потому, что действие игры имеет место в отдаленном будущем, и, к примеру, технические данные плазменного разрядника вряд ли могут быть названы реалистичными. С другой стороны, как можно иначе назвать игру, в которой десятки летательных аппаратов самым серьезным образом отличаются физическими характеристиками? В то же время action`а в «Шторме» предостаточно. Игра быстра и невероятно динамична. Кстати, это мы можем заявить с полной ответственностью, поскольку в наших руках оказалась самая последняя бета-версия игры.

Что больше всего поражает в «Шторме», так это тщательность проработки всего – от сюжета до игрового процесса. От разработчиков не ускользнула ни одна даже самая незначительная деталь. Это приятно удивляет и делает игру захватывающей и неожиданной, при том что сама идея не

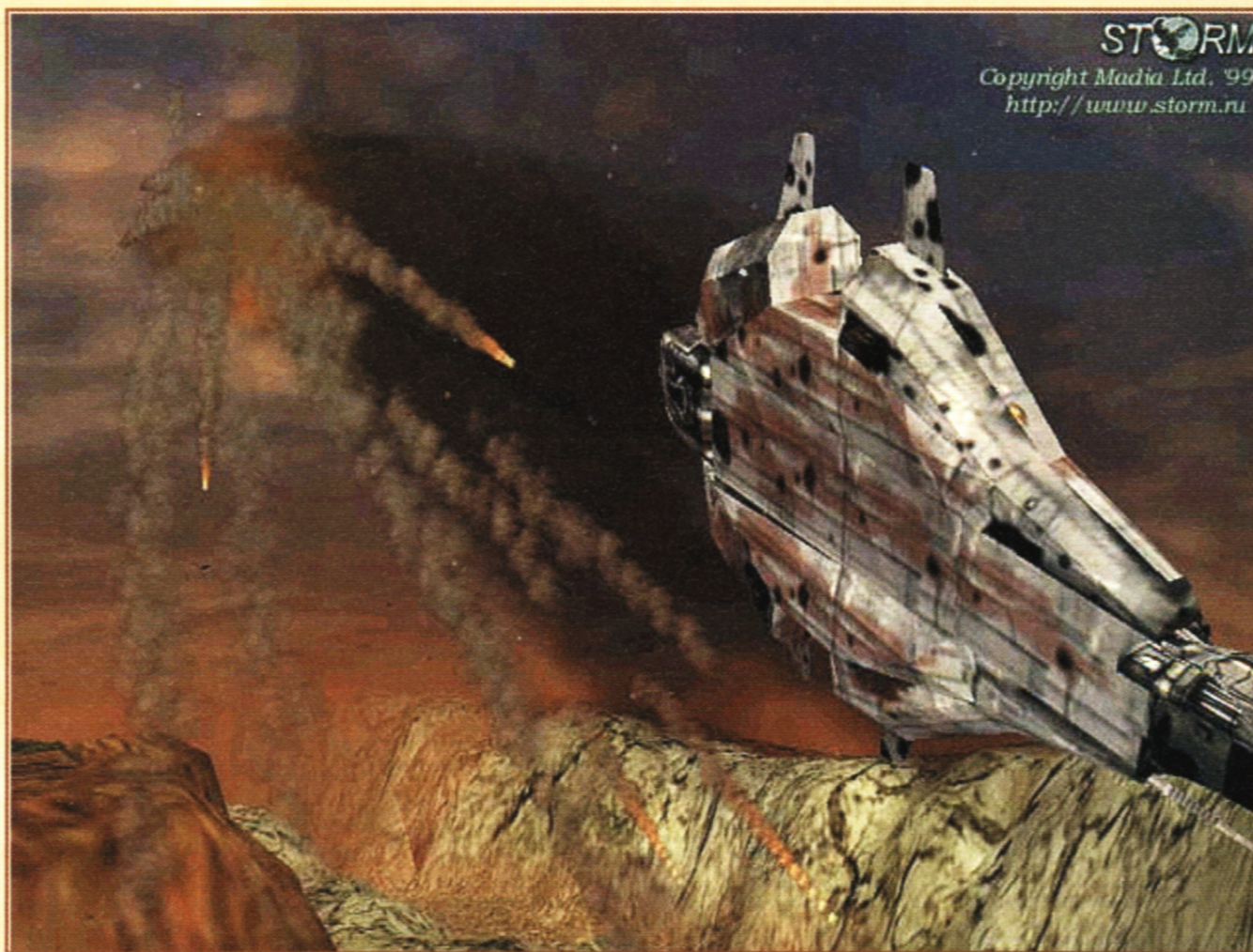


особенно нова. Известно, конечно, что разработчики в России очень любят придумывать вселенные (как правило, этим начинается и заканчивается создание потенциального суперхита), но когда мир, созданный ими, живет не на словах, а в самой игре – это, знаете ли, производит некоторое впечатление.

Таким образом, вряд ли кого-нибудь удивил бы сюжет «Шторма», если бы ни обилие подробностей, практически каждая из которых находит свое подтверждение в игровом процессе. Итак, в не таком уж далеком 2351 году между галактической Федерацией и планетой Велиан, освоенной колонистами после гражданской войны, вспыхивает военный конфликт. Причина в неких артефактах, следах инопланетной цивилизации, технологический уровень которой значительно превышал возможности человечества в то время. Однако нашим ученым удалось сделать некоторое количество открытий, фактически перевернувших образ жизни каждого человека. Появились новые науки и термины – биоинженерия и нуль-транспортировка. Совершенно неожиданно доселе мирные жители планеты Велиан захватили Нуль-Т комплексы и приступили к интервенции обитаемых планет Федерации.

Итак, нам предстоит решить эту маленькую проблему в роли пилота, воюющего на стороне Федерации. За агрессивных колонистов Велиан поиграть нам не дадут, но это на самом деле не так уж плохо, учитывая то, что миссии «Шторма» разнообразны сами по себе. Кстати, о миссиях. Многие из нас уже привыкли к тому, что в подобных играх миссии, как правило, отличаются не заданиями, а всего лишь территорией. В «Шторме» все наоборот. Думаю, необходимы некоторые пояснения. Представьте себе планету Велиан, которая всего несколько сотен лет назад ничем не выделялась на пространстве Галактики. Большой континент, несколько островов, большие водные пространства... А теперь вообразите себе, что в каждой миссии вся гигантская поверхность планеты будет доступна для полетов! А территория Велиана действительно гигантская. Можно потратить несколько часов на полет и с удивлением обнаружить, что мы так и не достигли «конца света». Короче говоря, миссии в «Шторме» будут отличаться друг от друга заданиями, а не территорией. «Уничтожить все» – это очень мило, но уж чересчур примитивно. «Шторм» же в этом отношении предоставит нам удивительное разнообразие. Как вам задание «отвлечь огонь противника на себя»? Думаю, что не менее оригинальными должны оказаться миссии, в которых от нас потребуются совершить разведку в глубокий тыл противника, обеспечить безопасность передвижения какого-нибудь особо ценного гравилета или просто сбросить торпеду на какой-то определенный объект. Специально для тех, кто никак не может врубиться в задание или просто страдает отсутствием сноровки, предназначены тренировочные миссии, услугами которых, кстати, можно воспользоваться в любой момент.

В зависимости от того, как вы выполнили то или иное задание, может реально измениться содержание последующих миссий. Такие обещания мы слышим достаточно часто, но если у разработчиков «Шторма» все получится именно так, как требуется, то у нас появится ни много ни мало лишний повод для гордости перед лицом геймеров Запада. В процессе прохождения игры мы будем посте-



STORM  
Copyright Madia Ltd. '99  
<http://www.storm.ru>

пенно подниматься по служебной лестнице. Думаю, что это решение авторов «Шторма» должно многим придти по вкусу. Не многие продукты могут потешить наше честолюбие, в последнее время вообще появилась тенденция всячески унижать игрока, ставя его просто в невыносимые условия и не награждая его потом за самые невероятные старания.

В игре есть всего две кампании, но выступить на стороне сил Велиан, как я уже говорил, нам не придется. В первой кампании Федерация находится в самом незавидном положении, контролируя едва 20 процентов планеты. Первоначально огромное значение будет придаваться обороне, соответственно, можно делать выводы о заданиях к первым миссиям. Во второй кампании соотношение сил несколько меняется, у Федерации появляется достаточное количество боевых ресурсов, чтобы перейти к контратаке. Колонисты Велиана переносят военные действия на острова, (кстати, на одном из них расположена главная Нуль-Т станция), в этой же кампании появляется третья сторона.

Как видите, игровой процесс организован достаточно просто, логично и оригинально, чтобы, в конце концов, не наскучить. А это, между прочим, одна из основных проблем подобных игр. Кроме всего прочего, «Шторм» покоряет разнообразием летательных средств и вооружения. При этом ничто не должно повторяться. Новые типы летательных аппаратов и вооружения будут появляться постепенно с прохождением игры как у той, так и у другой стороны. Вообще к этому аспекту игрового процесса разработчики подошли с подобающей серьезностью. Об этом, между прочим, говорят даже продуманные названия. Понятно, конечно, что плазменных разрядников. Знаете ли, чтобы у каждой пушки был свой радиус действия, сила

повреждения, скорострельность плюс масса дополнительных характеристик... Ну и как после этого у вас повернется язык назвать «Шторм» шутером? Добавьте к этому еще и достаточно сложную систему повреждений и сделайте соответствующие выводы.

Графика... Даже не знаю, с чего начать ее хвалить, но, по крайней мере, придраться вообще ни к чему нельзя. На данный момент в «Шторме» использован самый совершенный трехмерный движок – в этом нет никаких сомнений. Коротко охарактеризовать его можно так: много полигонов, много текстур, много спецэффектов. Плюс – все очень красиво. Почему-то в последнее время появилась мода считать «Шторм» чрезвычайно требовательной к ресурсам компьютера. На самом деле, то, что в обязательном порядке требуется 3D-акселератор – это еще не показатель. Это – вполне нормальное, обычное явление для современных игр. С другой стороны, в игре существуют гибкие графические настройки, позволяющие добиться оптимальной производительности даже на самой средней машине. Это, в принципе, проверено.

В общем-то, в последнее время игры делают совсем по-другому. Как правило, разработчики ограничиваются клонированием некогда оригинальной идеи и созданием «зализанной» внешней оболочки. Потом составляется длинный список фантастических «фич» и – игра появляется на магазинной полке. В случае со «Штормом» все совсем по-другому. Разработчики действительно позаботились о том, чтобы игра, прежде всего, получилась интересной. Думаю, им это удалось. И уже в марте следующего года мы сможем по достоинству оценить окончательный вариант «Шторма».

СИ PREVIEW



# ДО И ПОСЛЕ «МИЛЛЕНИУМА»

http://www.gameland.ru

Ни для кого не секрет, что большая, и как правило, самая интересная часть компьютерных и видеоигр появляется на свет именно зимой. Стремительно приближающиеся праздники - Рождество, Новый год, а у американцев еще и День Благодарения, а также неминуемо становящаяся все ближе и ближе дата окончания финансового года (а у большинства издательств это радостное событие происходит в марте) заставляет винтики и шпунтики индустрии крутиться много быстрее, чем в ленивые летние деньки. Ну а в результате декабрь, январь и февраль превращаются в глазах обыкновенного следящего за новинками игрока в эдакое слайд-шоу, мелькающее всеми цветами радуги на компьютерном мониторе или телевизоре столь быстро, что разобрать что-либо становится просто невозможно. Проблему можно решить несколькими способами. Можно просто выбрать себе одну единственную за сезон игру, не обращая внимания на происходящие вокруг события. Увы, при таком подходе можно пропустить немало настоящих шедевров.

Мы предлагаем вам более удачный способ увидеть все стоящие новинки и составить свой собственный план по компьютерным развлечениям на этот, без сомнения, самый жаркий сезон года. Вашему вниманию мы представляем своеобразный игровой календарь, благодаря назойливому участию которого вы сможете быть уверены, что не пропустите ни одного важного релиза. Представленные в нашем списке игры - это далеко не все выходящие этой зимой проекты, а лишь те из них, выход которых, по нашему мнению, является заметным явлением на игровом небосклоне. Итак, начнем.

## ЖАРКАЯ ЗИМА 1999/2000

18 Ноября

### Tomb Raider 4: The Last Revelation

Платформа: PC, PS  
Жанр: Action/Adventure  
Разработчик: Core Design  
Издатель: Eidos Interactive

Всего неделей спустя своего основного конкурента, LucasArts'овского почти шедевального Indiana Jones & The Infernal Machine, Core Design выпускает серьезно переработанную и помолодевшую версию своей любимой Лары Крофт. На этот раз успех проекта, скорее всего, будет посромнее, чем в былые времена, особенно в свете появившейся, наконец, серьезной конкуренции.

### No Fear Downhill Mountain Biking

Платформа: PS  
Жанр: Гонки  
Разработчик: Codemasters  
Издатель: Codemasters

Весьма оригинальное творение все набирающего популярности издательства Codemasters позволит вам покатайтесь на... обыкновенном велосипеде, но зато по весьма пересеченной местности. Главная прелесть игры - выдержанный в лучших традициях Colin McRae баланс между реалистичностью и простой моделью управления, а также весьма забавный дизайн трасс.

### Tomorrow Never Dies

Платформа: PS  
Жанр: Action  
Разработчик: MGM Interactive  
Издатель: Electronic Arts

Пусть это и не долгожданный «настоящий» сиквел к феноменально популярному Golden Eye,

творение MGM Interactive, много раз переделанное с самого начала, вполне сможет конкурировать с такими сильными оппонентами, как Syphon Filter или Medal Of Honor. Типичный шпионский триллер, но зато с реальным лицензированным Джеймсом Бондом, весьма навороченной (по меркам PlayStation, конечно) графикой и весьма приличным разнообразием уровней и заданий.

### Interstate '82

Платформа: PC  
Жанр: Action/Adventure  
Разработчик: Activision  
Издатель: Activision

Несмотря на то что приставочная «побочная» серия Vigilante уже давно переплюнула по популярности оригиналь-

ную игру, Activision надеется, что знакомая старая стилистика 70-х заставит ветеранов вернуться и к новому приключению в странном угловатом мире Interstate, а заводные ритмы 80-х привлекут и массу новых игроков. Сиквел весьма популярных «дорожных войн с сюжетом» обещает быть чем угодно, но только не посредственностью.

22 ноября

### Donkey Kong 64

Платформа: N64  
Жанр: 3D-платформер  
Разработчик: Rare  
Издатель: Nintendo

Центральный проект года на медленно увядающей приставке компании Nintendo. Для того чтобы фанатам трехмерных адвенчур-платформеров не захотелось по-

бежать и купить себе Dreamcast раньше времени, студия Rare призвала на помощь своего любимого героя-спасителя. Некогда во времена Super NES Donkey Kong Country вместе с многочисленными продолжениями смогли

удержать аудиторию на многие месяцы. Удастся ли то же самое и на этот раз? Вполне возможно, во всяком случае игра стоит того, чтобы провести с ней много часов кряду. Что и потребуются, ведь DK64 недаром наречен самой масштабной и длинной игрой на N64. Говорят, чтобы пройти игру до конца, потребуется часов 80-90, и это не предел.

24 ноября

### Ultima IX Ascension

Платформа: PC  
Жанр: RPG  
Разработчик: Origin Systems  
Издатель: Electronic Arts

Последняя и самая грандиозная серия знаменитой ролевой саги Ultima, основанной ее создателем Ричардом Гэрриотом более пятнадцати лет назад и положившая начало большинству современных

компьютерных RPG. Получив культовый статус не только в Америке и Европе, но даже и в Японии (что, поверьте, учитывая японские ролевые и платформенные вкусы, имеет огромное значение), Ultima IX готовится завершить историю перед окончательным переселением в онлайн-миры. Игра имеет все шансы на то, чтобы стать самым заметным ролевым проектом года.

25 ноября

### Zombie Revenge

Платформа: Dreamcast  
Жанр: Action  
Издатель: Sega  
Разработчик: Sega AM1

Веселая и поразительно самобытная игрушка принадлежит к известной Sega'вской серии House of the Dead. Но на этот раз игровой процесс представляет собой нечто вроде резко ускоренного Resident Evil, да еще и с фирменными приколами от странноватого подразделения Am1. На игровых автоматах Zombie Revenge была весьма популярна, и есть надежда, что добавление этого проекта в библиотеку игр на Dreamcast последней не повредит.

26 ноября

### Unreal Tournament

Жанр: First Person Shooter  
Платформа: PC  
Разработчик: Epic Games  
Издатель: GT Interactive







С выходом демо-версии Unreal Tournament мы получили в свое распоряжение самую увлекательную игру жанра за последние годы. Выверенный сетевой код, отличный движок и невероятные находки в игровом процессе смогли совершить невозможное - изменить давно сложившееся мнение о том, что именно id Software является королем 3D Action. В то же время бесконечные демо-тесты Quake III Arena никак не могут произвести на нас целостное впечатление. Благодаря резко обострившейся конкуренции, у нас есть шанс увидеть эти два самых ожидаемых проекта практически одновременно.

1 декабря



**Quake III Arena**

Платформа: PC  
Жанр: First Person Shooter  
Разработчик: id Software  
Издатель: Activision

Станет ли новый Quake откровением и новой любовью для бесконечного полчища любителей 3D-Action, или FPS, кому как нравится, или подвергнется столь же массивной критике, важно вовсе не это. Quake III интересен даже потому, что именно в этом творении id мы впервые сможем полюбоваться на абсолютно новые технологии, которые потом, позже, будут воплощены в десятках интереснейших проектов. Ну а превратилась ли знаменитая кузница Джона Кармака в обыкновенную технологическую компанию-создательницу новых движков, мы узнаем совсем скоро. Что-то все-таки подсказывает, что id до этого пока далеко.

2 декабря

**Legend of Dragon**

Платформа: PS  
Жанр: RPG  
Издатель: Sony  
Разработчик: Sony

Один из самых интересных проектов на PlayStation в истории, несколько недооцененный как собственным издателем, так и, соответственно, вложенным в раскрутку деньгам подавляющим большинством игроков, выходит в Японии 2 декабря. Многобюджетная и масштабная ролевая игра, созданная бывшими сотрудниками Square и Team Andromeda (авторами печально известного шедевра



Panzer Dragoon Saga), похоже, не сможет превратиться в Sony'вскую альтернативу Final Fantasy - как, собственно, этот проект и задумывался в те не очень далекие дни, когда приверженность Square своему новому

партнеру ставилась еще под

серьезное сомнение. Ну а с находящимися всегда под рукой конвейером Square, Sony совершенно не требуются трудоемкие ролевые изыскания новой команды. Очень советую не пропустить этот проект - весьма талантливо сделано.



**Dragon Valor**

Платформа: PS  
Жанр: Action/RPG  
Издатель: Namco  
Разработчик: Namco



Несмотря на схожесть названия, почти полная противоположность грандиозной RPG от Sony. Легкомысленная, простенькая и, прямо скажем, далеко не самым лучшим образом выглядящая Action/RPG от Namco, тем не менее, наверняка будет пользоваться успехом благодаря хорошей рекламе, красивым мультикам и обаятельному дракону. Кстати, играть в Dragon Valor нужно вовсе не за него.

**Virtua Striker 2 v. 2001**

Платформа: Dreamcast  
Жанр: Футбольный симулятор  
Издатель: Sega  
Разработчик: Sega

Будущий главный европейский суперхит на Dreamcast в Японии также неизмеримо популярен. Достаточно заметить лишь, что последняя версия игрового автомата на Naomi (с которого, собственно, VS и портирован в домашний вариант) держится в десятке самых популярных в Японии игровых автоматов уже почти год. Разработчикам Virtua Striker удалось добиться невероятного качества графического исполнения, а фирменный стиль игрового процесса, доказавший уже свою состоятельность, превращает игру в настоящий хит. Это не FIFA 2000. Много лучше.



3 декабря

**Planescape: Torment**

Платформа: PC  
Жанр: RPG  
Издатель: Interplay  
Разработчик: Black Isle Studios

Planescape продолжает невероятно успешную серию ролевых игр от Interplay. Вооружившись лицензией AD&D, разработчики из специального подразделения Black Isle Studios создают шедевр за шедевром. В прошлом году - Baldur's Gate и Fallout II, а



этом - Planescape. Несомненный хит и очередной предмет обожествления со стороны настоящих поклонников RPG.

8 декабря

**Battlezone II**

Платформа: PC  
Разработчик: Pandemic Studios  
Издатель: Activision

Продолжая традиции первой успешной 3D-стратегии, Battlezone II не только предложит вам улучшенный движок, но и, предположительно, более углубленный в Action игровой процесс. Несколькими задвинутый собственным издательством и каплей к у подзабытый Battlezone все равно остается одним из самых ожидаемых стратегических проектов. Судя по тому, что в последнее время стратегиями нас не балуют, BZ2 - единственная приличная RTS, в которую мы сможем поиграть в предновогодние деньки.



9 декабря

**Virtual On: Oratorio Tangram**

Платформа: Dreamcast  
Жанр: Fighting  
Издатель: Sega  
Разработчик: Sega

Еще один долгожданный (для японцев) аркадный порт, на сей раз суперпопулярной драки роботов под названием Virtual On. Совершенно культовый статус игры на родине привел к тому, что Sega планирует преподнести появление игры на Dreamcast с помпезностью, которой удостоилась бы наверное, только Shenmue. К выходу VOOT приурочено также появление коллекционного джойстика (практически полностью повторяющего аркадный автомат с двумя ручьями), а также не менее интересного аксессуара, позволяющего соединить два Dreamcast'а и играть по сети на двух телевизорах одновременно. Надо добавить, что, несмотря на исключительную «японскость» этой игры, Virtual On является невероятно занимательным и красивым файтингом, выполненным по самым высоким стандартам. Детализованные арены со свободой перемещения, обилие спецэффектов и, наконец, отличный дизайн делают игру весьма привлекательной.



11(7) декабря

**Gran Turismo 2**

Платформа: PS  
Разработчик: Polyphony Digital  
Издатель: Sony

Крупнейшая премьера этого года на PlayStation суперхита Gran Turismo 2, в том случае, если она состоится вовремя (напомню, что игра была в последний момент отложена на две недели в Японии и на неопределенный срок в остальных территориях), сможет серьезно улучшить несколько пошатнувшееся положение Sony на рынке, ну и, разумеется, ублажить фанатов первой части, коих в мире просто огромное количество.



http://www.gameland.ru

тво. Более 500 лицензированных машин, включающих в себя как обычные серийные, так и чисто спортивные модели, пара десятков новых трасс и несколько страноватый, но зато эффектный движок обеспечат игре первые места во всех хит-парадах.

14 декабря

## Crusaders of Might & Magic

Платформа: PC, PS  
Разработчик: New World Computing  
Издатель: 3DO

Этот в высшей степени необычный проект поначалу должен был увидеть свет лишь на PlayStation, однако к тому моменту, когда время разработки уникального сплава Action в лучших традициях Tomb Raider и RPG, соответственно, Вселенной Might & Magic подошло к своему завершению, издатели игры решили, что Crusaders могут быть интересны и владельцам PC. Все прогрессивные игроки уже могут потирать руки в ожидании первой полностью трехмерной игры сериала Might & Magic. Впрочем, многим то, что сделали с проектом разработчики, может и серьезно не понравиться. Все-таки это слишком далеко от классического M&M.

15 декабря

## Messiah

Платформа: PC  
Жанр: Action/Adventure  
Разработчик: Shiny Entertainment  
Издатель: Interplay

Дэйв Перри клятвенно заверяет, что его драгоценная Messiah наконец-таки появится на свет. Как раз к Рождеству. Об игре написаны целые тома

превьюшек, хитов, центральных тем и интервью. Сказать о ней, тем не менее, нельзя практически ничего. Все попытки выяснить суть игрового процесса утопают в бесконечной болтовне главного продюсера. Тем не менее, совсем уже скоро выходящая демо-версия игры должна расставить все точки над i.

16 декабря

## Urban Chaos

Платформа: PC, PS  
Жанр: Action  
Разработчик: Mucky Foot  
Издатель: Eidos

Коллектив бывших сотрудников команды Bullfrog (всего отколовшихся студий насчитывается аж три - Lionhead, Elixir и Mucky Foot) сделал игру. Не простую, а... прямо скажем,

## Parasite Eve II

Платформа: PS  
Жанр: Adventure  
Разработчик: Square  
Издатель: Square

Вторая часть популярного PlayStation'овского сериала разительно отличается от первой попытки компании Square создать кинематографическую RPG. Во-первых, об RPG Square уже совершенно забыла, сделав свою «паразитку» парадоксально похожей на Resident Evil, оставив лишь сомнительную с точки зрения жанра, да и то порядком упрощенную боевую систему. Зато с кинематографической стороны подход стал намного серьезнее. Отличные ролики, пожалуй, даже покачественнее, чем в Final Fantasy VIII, идеально дополняют картину, превращая игру из красивой пустышки в наполненную атмосферой таинственную и жутковатую сказочку. По слухам, Square намерена в начале следующего года закрыть одну из наименее прибыльных серий своих игр. Наверняка разработчики Parasite Eve не хотели бы, чтобы на кладбище отправился именно их сериал. Впрочем, над второй частью работает совершенно иная команда...

## Koudelka

Платформа: PS  
Разработчик: Sacnoth  
Издатель: SNK

Выходя в один день с Parasite Eve, Koudelka от SNK предлагает вам, в общем-то, примерно то же самое, но совершенно под другим соусом. Вместо модернизированной того технологоического ужастика классическо-готического кошмара из жизни демонов и вампиров. Великолепная отрен-

странную. Невероятный Action с огромной интерактивностью окружающего мира, возможностью драться с кем угодно, как угодно и чем угодно, несколькими десятками героев и оригинальным движком, опирающимся на возможность представлять городские трущобы в максимальной детализации. Неординарность - одна из основных благодетельниц теперешней игровой индустрии, так что в потенциале Mucky Foot сомневаться не приходится.

## Space Channel 5

Платформа: Dreamcast  
Жанр: Танцевальный Action  
Разработчик: Sega  
Издатель: Sega

Самый невероятный проект Sega, проект, который мы меньше всего ожидали увидеть. Проект, создаваемый одним из лучших дизайнеров компании, создавшим такие хиты, как Manx TT и Sega Rally. Смесь популярного нынче ритмического нажимания кнопочек под музыку и прикольной истории про космическую репортершу Улалу и ее друзей,

своими танцами спасающих Землю от нашествия инопланетян. Невероятная доступность и простота игрового процесса, по-настоящему заводящая музыка и странная комбинация полигональной графики и заднего плана, являющегося пререндеренным MPEG-фильмом, делают игру настолько уникальной, что Sega всерьез решила сделать из Space Channel 5 национальную сенсацию наподобие покорившего всех японцев Seaman'a.

17 декабря

## Vigilante 8: Second Offence

Платформа: PS, N64, Dreamcast  
Жанр: Action  
Разработчик: Luxoflux  
Издатель: Activision

Вторая серия очень популярной игры, заменившей в сердцах многих окончательно умерший Twisted Metal. Как водится в сиквелах, всего стало больше. Графики, оружия, машин, арен. Из особо приятных нововведений можно отметить перевод на Dreamcast, сделанный с большой любовью, а также далеко продвинувшееся качество дизайна арен. В общем, все фанаты будут в восторге, ну а журналистам придется писать положительные обзоры. Народная любовь все ж таки!

3 января

**Soldier of Fortune**

Платформа: PC

Жанр: FPS

Разработчик: Raven

Издатель: Activision

Создатели бесчисленных Heretic'ов и Hexen'ов решились на совершенно новый проект, кровавый и невероятный модный 3D-Action под названием Soldier of Fortune. Картины из жизни наемников, «контрольный в голову», море крови, движок Quake II, до такой степени модифицированный, что мать родная (id) не узнает. Верный хит. Вот только выходит как-то странно, сразу пос-



л е праздников. Но ничего, на тяжелую голову будет, наверное, играть еще лучше. Имеет все шансы стать заключительным (или все-таки предпоследним) аккордом одного из лучших графических движков id Software. Для Raven проект важен еще и тем, что это первая игра студии, созданная ею после приобретения компании издательством Activision. Удачным ли оказалось это приобретение?

26 января

**The Sims**

Платформа: PC

Жанр: Симулятор

Разработчик: Maxis

Издатель: Electronic Arts

Одна из наиболее оригинальных концепций создателя SimCity Уилла Райта нашла свое отражение в жутко симпатичной игрушке Sims. Кто-то называет ее «уменьшенной копией SimCity», кому-то кажется, что это «симулятор мыльной оперы», сам же ее создатель называет проект достаточно просто - симулятор самой обыкновенной жизни. Жизни Симов - тех самых мелких личишек, которые наполняют дома и кварталы больших и маленьких городов, с их бесконечными проблемами, маленькими радостями и большими неприятностями жизни. Ранние версии игры, показанные на всех крупных игровых выставках этого года, говорят лишь о том, насколько многообещающим является этот проект.



**Command & Conquer: Tiberian Sun Firestorm**

Платформа: PC

Жанр: RTS

Разработчик: Westwood Studios

Издатель: Electronic Arts

Для скучающего фаната стратегии вновь настоящий подарок от любимой Westwood Studios. Абсолютно новые миссии, новые повороты сюжета, мастерски отснятое видео (большая редкость в сегодняшнем иг-



да и последовавшая за ней Enemy Zero также вызвала немалый резонанс на все более фанатеющем от лидера команды обаятельного толстяка Kenji Eno рынке. Вторая часть обещает преподнести немало сюрпризов, впрочем, ничего другого мы от Warp уже давно не ждем. Поражает совершенно сумасшедший, а порой даже чрезмерно откровенный дизайн игры, а сюжет еще как интригует. Игрушка будет занимать аж 4 Dreamcast'овских диска (не будучи слишком переполнена видеороликами) и появ-



вится в четырех различных редакциях, с разным оформлением коробок. Это еще ничего - в прошлый раз Kenji Eno самолучно доставлял коробки со специальной редакцией Enemy Zero покупателям, отвалившим за игрушку и пару сувениров около полутора тысяч долларов ;-).

29 декабря

**Dragon Quest VII**

Платформа: PS

Жанр: самая классическая RPG

Разработчик: Enix

Издатель: Enix

Что бы там ни говорили Sony, Sega, Square и прочие насчет своих якобы суперхитов, лидер японской предновогодней гонки всем отлично известен. Больше, чем Dragon Quest VII, которого вся Япония, затаив дыхание, ждет уже пять лет, не продается ничто. Для нас проект интересен тем, что именно он является своего рода зачинателем жанра японской RPG - в начале восьмидесятих компании Enix



пришла в голову замечательная идея содрать на собственный манер Гэрриотовскую Ultima. Трехмерные полигональные территории на манер Grandia и Shining Force, вращающаяся камера, спрайтовые фигурки, живенькая анимация - все это мы многократно видели. Ну а прелести сюжета будем разбирать позже, тем более что Enix уже пообещала выпустить игру на английском в следующем году. К сожалению, в последний момент пришло известие о том, что игра в очередной раз отложена на неопределенный срок.

21 декабря

**Daikatana**

Жанр: FPS/Adventure

Платформа: PC, N64, Dreamcast

Разработчик: Ion Storm

Издатель: Eidos

Многострадальный долгодострой Джона Ромеро после окончательной покупки его студии Ion Storm английским издательством Eidos летит к релизу на полных парусах. И если счастливое событие не будет вновь отложено, нас ожидает выход весьма примечательного проекта. Даже кособокая deathmatch-only версия Daikatana пробудила во многих воспоминания о Doom и первом Quake. А ведь в полном релизе обещается сногшибательный сюжет и полноценная игровая вселенная. Про 45 видов оружия и три совершенно отдельных



эпохи все, наверное, уже забыли. Однако Ромеро ничего не забыл. Все это будет, и увидеть великолепную single-player Daikatana'у мы должны уже совсем скоро.

23 декабря

**D2**

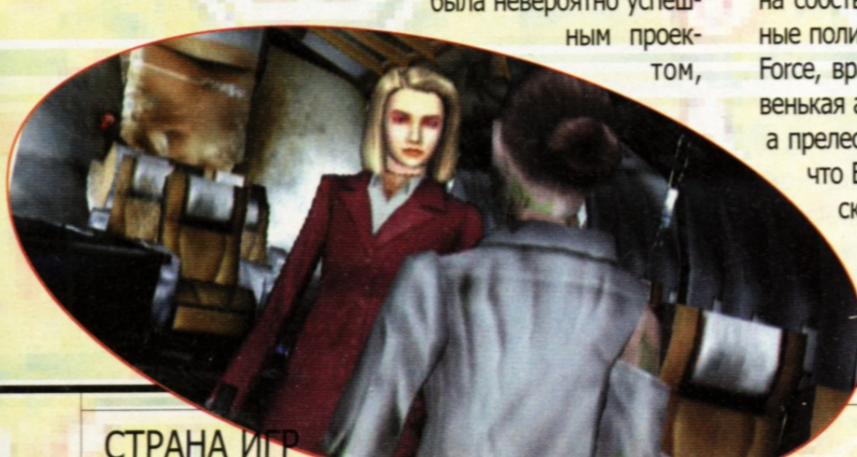
Платформа: Dreamcast

Жанр: Adventure

Разработчик: Warp

Издатель: Warp

Революционная игра от экстравагантной команды Warp, предназначенная для несостоявшегося проекта M2 от Matsushita и 3DO, наконец-таки нашла себе новый дом на гостеприимной приставке Dreamcast. Еще она знаменательна тем, что является первой игрой, официально анонсированной на новой приставке Sega, хотя выйдет спустя целый год после запуска консоли. Первая часть D была невероятно успешным проектом,



# ДО И ПОСЛЕ «МИЛЛЕНИУМА»



ровом мире), несколько новых видов оружия и слегка измененный баланс - это намного больше того, что мы привыкли ждать от обычного expansion pack'a.

## Final Fantasy VIII

Платформа: PC  
Жанр: RPG  
Разработчик: Square  
Издатель: Electronic Arts/Eidos

Восьмая часть ставшей весьма популярной и на PC японской приставочной ролевушки представит вам мир Final Fantasy в совершенно новом свете. Полностью отойдя от анимешных традиций, игра стала ближе западному зрителю, сохранив некоторую самобытность.



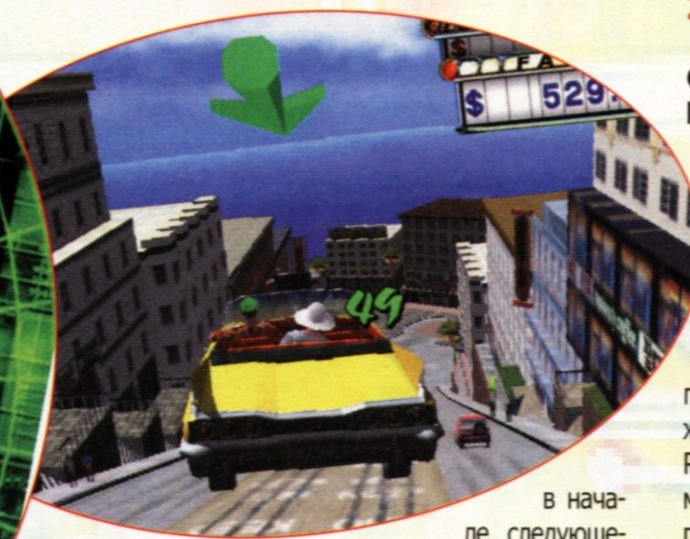
На PC игра, подобная FF8, до сих пор смотрится совершенно уникально. И наверняка именно эта ее особенность привлечет к себе внимание многих игроков. В конце концов, гигантский бюджет, выделенный на разработку PlayStation-версии, наверняка был потрачен далеко не впустую. В FF8 вы найдете и великолепные ролики, и редко где встречающийся на PC продуманный и трогательный сюжет, и самобытную боевую систему. Экзотика, да и только.

## 27 января

### Crazy Taxi

Платформа: Dreamcast  
Жанр: Гонки  
Разработчик: Sega AM3  
Издатель: Sega

Долгожданный порт одной из самых удачных аркадных игр последнего времени обещает стать настоящим событием в тоскливой жизни Dreamcast



в начале следующего года. Задорная, веселая, невероятно красивая и притягательная игра сделает свое грязное дело и станет суперхитом, независимо от того, будут ли в нее включены дополнительные уровни и игровые опции, как это обещает Sega, или же все останется как есть. Сумасшедшее такси, несущееся по улицам Сан-Франциско под бешеные ритмы Offspring - это именно то, что нужно Sega для того, чтобы покорить сердца поклонников гонок окончательно и бесповоротно.

## Vagrant Story

Платформа: PS  
Жанр: Adventure/RPG  
Разработчик: Square  
Издатель: Square

Один из самых интересных проектов Square, осуществляемых

на продолжающей получать серьезную поддержку PlayStation. Игру можно смело назвать Square'вским ответом на Metal Gear Solid, но только в фэнтезийной Вселенной и, понятное дело, с ролевыми элементами. Игра будет проходиться за несколько часов, но зато за это время с главным героем успеет произойти столько событий, сколько не случается и в самой длинной RPG. Никаких мешающих получению удовольствия от стилистики мира и сюжета препятствий. Минимум сражений, простейшая роле-



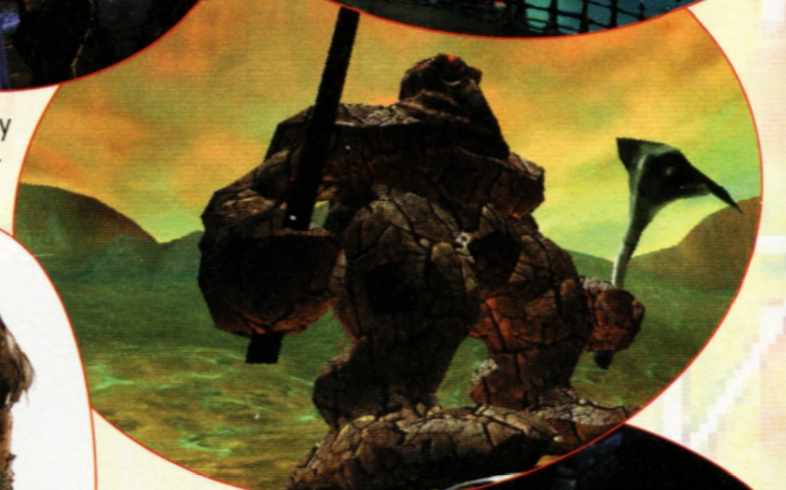
вая система. И сложный, полный неожиданностей и поистине прекрасно срежиссированных моментов сюжет. Для полноты погружения в игровой мир полностью отсутствуют видеоролики. Все действие, разворачивающееся на экране, построено исключительно из полигонов. По секрету скажем, что Vagrant Story - одна из немногих игр на PlayStation, выхода которой вся редакция ждет с огромным интересом.

## 2 февраля

### Giants: Citizen Kabuto

Платформа: PC  
Жанр: Action  
Разработчик: Planet Moon Studios  
Издатель: Interplay

Об этом проекте мы уже много говорили. Выделяет его среди всех остальных всего несколько небольших деталей, позволяющих, тем не менее, говорить о настоящей революции жанра. Игрокам предстоит, ни много, ни мало, принять участие в тотальной войне за выживание между тремя странными расами Messagyns, Sea Reapers и Kabuto, уникальными и по-своему обаятельными. Единство противо-



ложностей - вот что держит строй игры сомкнутым и чрезвычайно интригующим. Как Planet Moon собирается доказать нам, что MDK не был единственным случайным хитом в послужном списке разработчиков, еще предстоит узнать. Так или иначе, игра уникальна и аналогов, к счастью, пока не имеет.

## 3 февраля

### Bio Hazard (Resident Evil): Code Veronica

Платформа: Dreamcast  
Разработчик: Sega/Capcom  
Издатель: Sega

Новая, впервые полностью трех-





мерная серия Resident Evil, создаваемая самой Sega в тесном сотрудничестве с

авторами оригинального RE на PlayStation, обещает стать первым мегабестселлером на молодой системе Dreamcast. Анонсированный одним из первых Bio Hazard не торопится появляться на свет, однако в феврале именно эта игра возглавит главное репетиционное наступление против грядущей угрозы в лице PlayStation 2. Пока все ведет к тому, что разработанный силами Sega Resident Evil вполне может получиться получше, чем он же, созданный уже настоящими родителями из Capcom. В конце декабря вместе с Resident Evil 2 на Dreamcast выйдет игральная демо-версия игры. Вот тогда-то мы и расскажем вам все об этом проекте.

### 16 февраля

#### Nox

Платформа: PC

Жанр: Action

RPG

Разработчик:

Westwood Studios

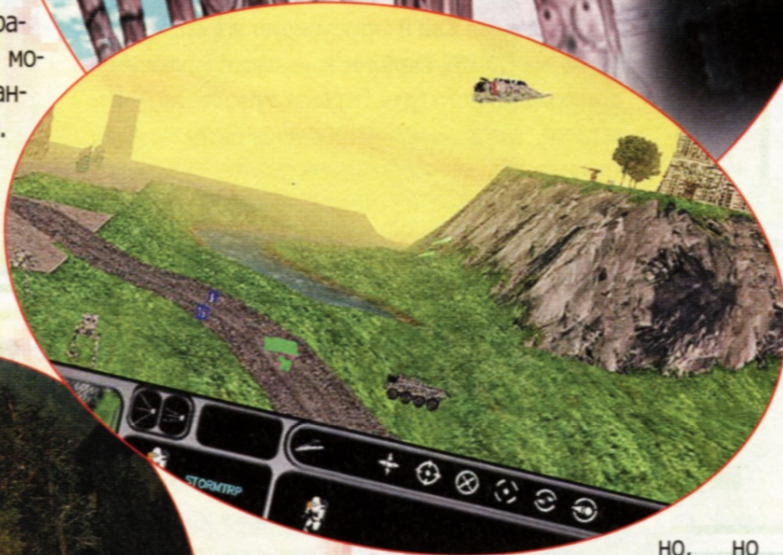
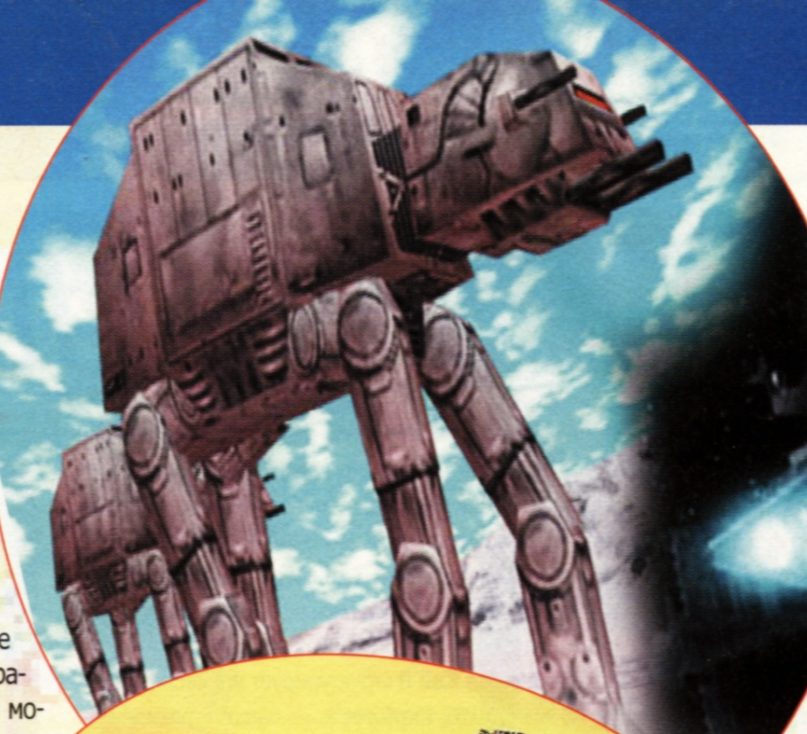
Издатель:

Electronic Arts

Главный претендент на титул Diablo II-киллера, похоже, вполне может появиться

и пораньше этого самого Diablo II, выход которого вновь был отложен до «раннего 2000-го года» буквально за несколько дней до сдачи этого номера. Nox отличается

большая ориентация на Action, веселость, великолепие сюжета и один



но, но зато эта - трехмерная. Как ни странно, Force Commander, ввиду давности цикла своей разработке, не базируется на новомодном Episode I. Напротив, в этой игре вы сможете в полной мере окунуться в старые добрые времена «классических» Star Wars. Истребители-крестокрылы, верблюдоподобные железные гиганты с планеты Хот и все прелести местной и импортной фауны десятков миров, за контроль над которыми будут вестись гигантские сражения, вам обеспечены. Движок уже немножко устарел, однако есть надежда, что к моменту выхода его слегка подлатают. Я сказал - надежда, а не уверенность ;-).

### 1 марта

#### Oni

Платформа: PC

Жанр: Action

Разработчик: Bungie

Издатель: Take 2 Interactive



очаровательный графический наворот, вполне реалистично реализующий такую немаловажную деталь, как поле зрения героя. Вот только почему он так же хорошо видит спиной, как и глазами? Не стоит забывать и о финансовой мощи такого титана, как Electronic Arts, в последнее время серьезнейшим образом приступившего к самой серьезной в истории обработке PC-рынка.

### 28 февраля

#### Force Commander

Платформа: PC

Жанр: Стратегия

Разработчик: LucasArts

Издатель: LucasArts

Стратегическая игра по мотивам «Звездных Войн». Одна такая уже была. Совершенно вер-



Завершает наш список игра, явно не попадающая в категорию «зимних» проектов. Это - первая весенняя игрушка. Но зато какая яркая и интересная! Пусть грандиозный проект Halo и завладел умами многих игроков и журналистов, грациозность и великолепие Oni, японского проекта известной студии, от этого ничуть не страдает. Разработка ведется нормально, и мы вполне можем надеяться на то, что сроки выхода Oni в свет не изменятся.

Сергей ОВЧИННИКОВ

# ЛУЧШИЙ РОССИЙСКИЙ ВЕБСАЙТ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕО ИГРАХ...



## ...ОНЛАЙН

игр: **590**  
демо-версий: **253**  
апдейтов: **117**

www.gameland.ru

## ПОСЛЕДНИЙ АПГРЕЙД

http://www.gameland.ru



**Н**овый век надо встречать с просветленной душой, хорошим настроением и, главное, во всеоружии. Первые два пункта — категории нравственные и зависят лишь от количества frag'ов, «ушей» и прочих атрибутов поверженных соперников на совести геймера. «Оружейный» же аспект складывается из двух вечных апгрейдов: «железа» и софта.

С «железом» все предельно просто — соответствующие советы найдутся и в нашем журнале, и на многочисленных сайтах (IXBT [www.ixbt.ru](http://www.ixbt.ru), 3D News [www.3dnews.ru](http://www.3dnews.ru) и т.д.), а толщина кошелка автоматически отрегулирует скорость их воплощения в жизнь...

Интернет заметно облегчил поддержание софта на современном уровне. Системное ПО, да и многие полезные утилиты (Windows, антивирусы и т.п.) малообременительны в плане апгрейда, поскольку обрели самостоятельность: стандартная функция Update via Internet сделала процедуру омоложения до неприличия простой. Но не для каждой программы — целый пласт игрового софта требует работы руками — розыска странички производителя, скачки свежего драйвера или последней версии программы. Вот об этом-то и речь. О последнем апгрейде этого века.

## KALI

После некоторого затишья Kali ([www.kali.net](http://www.kali.net)), рекомендованный ранее как «народный мультиплеер», вновь начинает набирать обороты. Во-первых, наряду с окончательным релизом Kali 95 ver. 1.68 появилась очередная бета, и это уже Kali II. Во-вторых, снова оживил российский сервер на Петерлинке (С-Пб.), что гарантирует русскоязычный чат и минимум лага (например, dial-up'ом до Петерлинки 150 мс).

В-третьих, и сама Kali II стоит того, чтобы ее попробовать. Для этого с [ftp://ftp.kali.net/pub/kali/beta/kali199c.exe](http://ftp.kali.net/pub/kali/beta/kali199c.exe) «сливаем» ехе-шник (2,8 Мб), устанавливаем и регистрируемся (чтобы устранить 15- и минутный онлайн-лимит не зарегистрированной версии). Цена пожизненной регистрации 20-30 долларов, и сделать это можно в Москве, Питере или даже по почте (подробнее см. <http://private.peterlink.ru/kali/reg.html>).

Изменения во второй версии, из тех, что заметны геймеру, коснулись в основном удобства использования — модернизирован интерфейс, разнесены чат и собственно игра, добавлена уникальная справочная информация, введен новый способ запуска игр.

Хоть интерфейс и поменялся, но Kali по-прежнему не больно-то интуитивна — набор окошек, кнопок, иконок. Не спасают дела и новые «шкурки», и возможность самому делать иконки для использования в чате. Тем не менее, разобраться и привыкнуть не сложно.

В окошке слева Kali II структурирует все свои ресурсы на манер MS Explorer'a — папки, «плюсики», древовидная структура. Первым пунктом идут чат-сервера, которые делятся на универсальные и на специализированные по играм. «Чатиться» можно в трех вариантах: на конкретном сервере — со всеми или приватно в специальных комнатах (Game Lobby), организуемых игроками, и совсем уж лично, тет-а-тет. Сервера, посвященные играм, помечены стрелочкой перед названием (-> Descent) и поддерживаются самой Kali. Чаще всего — это лучший выбор во всех смыслах — количестве населения, скорости связи и т.д. Для поклонников родной кириллицы подойдут российские Kali-сервера. Не так давно их было три — на Демосе, Петерлинке и в Сибири. Погибли все, а воскрес лишь один, так что внесите Петерлинку a.k.a. Preferred Server и подсоединитесь к сообществу российских поклонников Kali одним кликом мыши.

Сохранился старый способ запуска игры: все сидят на одном сервере, кто-то запускает игру из-под Kali, а другие присоединяются. Наряду с этим введен и новый, более наглядный. Желаясь сразиться выбирает слева пункт Game Lobbies, находит комнату по душе в верхнем правом окне и, кликнув на ней, попадает в теплую компанию. При необходимости скачивается карта или уровень, жмется кнопка Ready и вперед! Что важно — при таком способе запуска нет необходимости собираться всем на одном сервере, более того, нет необходимости даже подключаться к какому-то серверу — достаточно просто войти в Kali! Это очень удобное новшество — подключился к Интернету, запустил Kali, и все соперники со всеми возможными играми перед тобой — только выбирай.

Понятно, что при отсутствии готовых Lobbies каждый может создать свою. Игры, требующие одновременного старта всех участвующих, типа Warcraft II, Descent, Descent II, C&C, Red Alert, MechWarrior, проще начинать именно из Game Lobbies, а не бегать по серверам в поисках партнеров

Следующим пунктом у Kali числятся Internet Games — в этом регулярно обновляющемся списке абсолютно все популярные игры последнего года или даже месяца: QIII, UT, QWorld, BG, Descent III, Delta Force и т.д. Присоединиться к таким играм тоже просто — выбрав



подходящую версию или модификацию в правом верхнем окне, мы получим список хостов с указанием пинга, картуровней, потерь пакетов данных и даже количества узлов (Hops) на пути сигнала к данному серверу. А два окошка внизу отразят поименный состав игроков и конфигурацию игры, причем с массой полезной информации — фраги, цвет команд, пинги, время в игре, версия мода и его URL и т.п.

Дальнейшее развитие получила внутрисистемная почта — Kmail. Посылать письма можно не только на привычный электронный адрес, но и на псевдоним или даже на серийный номер версии Kali. Другая новинка — раздел Game Resources — тут есть сведения о версиях ехе-шников всех поддерживаемых Kali игр. Впрочем, зачем это геймерам нужно, не совсем понятно, разве что при конфликте версий пригодится...

Продолжает существовать в Kali II и встроенный прокси-сервер (Кроху) для подключения к игровой системе локальной сети, имеющей выход в Интернет лишь с одной машины. Вот это штука небесполезная!

Из оставшихся мелочей отметим встроенный обмен файлами, систему паролей для игр и чат-комнат, а также возможность разместить ссылку на свою игровую страничку или клан в густонаселенной (под 300 тысяч геймеров) империи Kali.

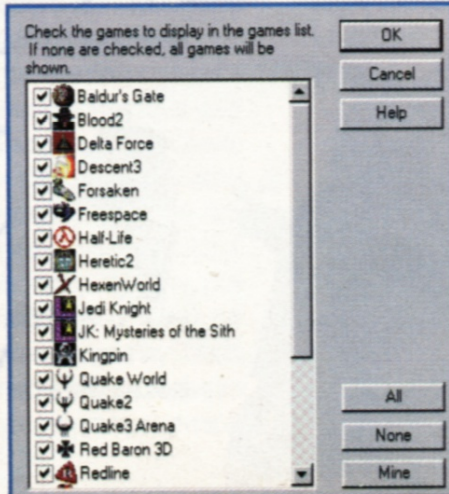
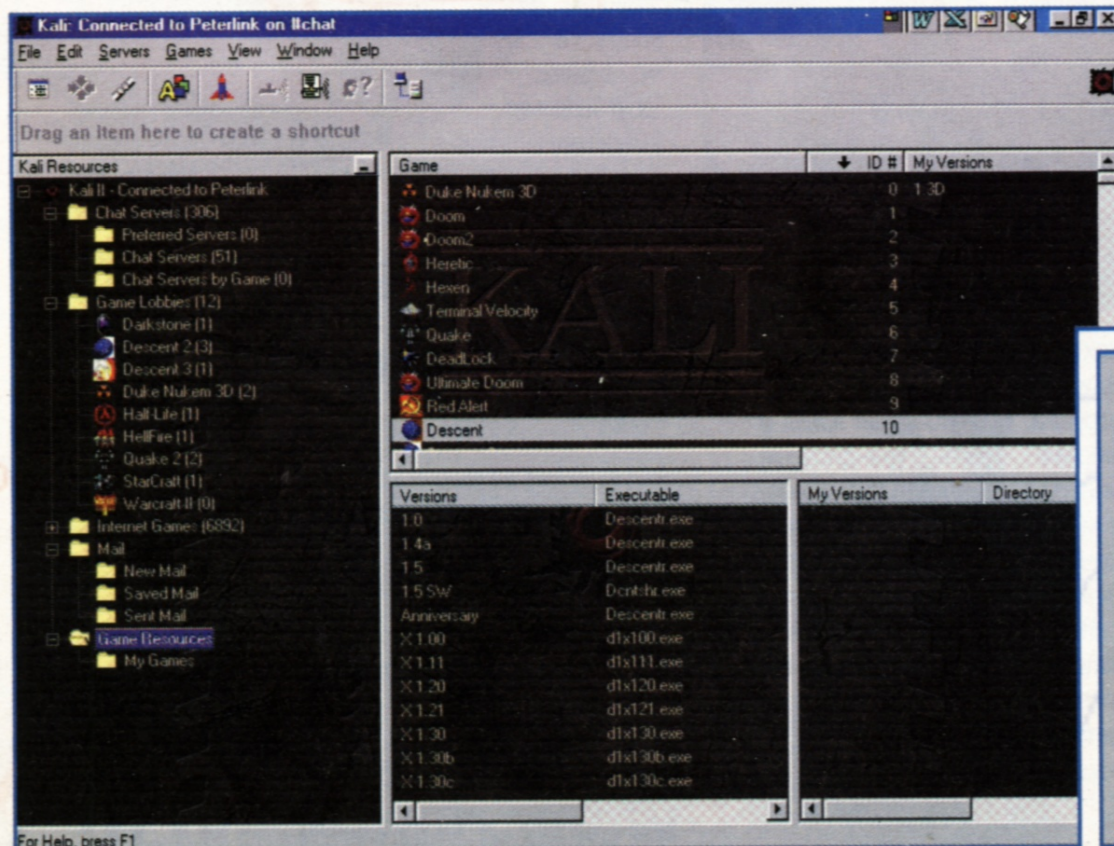
## MACROMEDIA

Сайтов, использующих Flash и Shockwave, в Интернет все больше (см., например, Disney.com, Ford). Довольно обширны и коллекции игрушек, выполненных на этих технологиях. Однако пользоваться всем этим добром можно было лишь в онлайн-режиме. Macromedia решила исправить сей недостаток и заодно расширить применимость собственных разработок.

Тотальный Контроль — вот основная идея новой линейки продуктов Macromedia (<http://www.macromedia.com>). Все они «замкнуты» на мультимедийно-игровое содержание Интернет и вдобавок наречно повязаны друг с другом: Shockwave Player 7.02, Flash Player 4.0, Shockwave Remote, Shockmachine...

Над чем же отныне обретает Тотальный Контроль интернетчик? Во-первых, над Shockwave — и Flash-содержимым (S/F) сайтов. Утилита Shockwave Remote (SR) позволяет вручную регулировать такие параметры приложения, как запуск, останов, «перемотка» вперед и назад. И даже... повысить «скорость воспроизведения», что немного увеличит сложность прохождения любой игрушки. В общем, SR — виртуальная аналогия дистанционного пульта управления, но не простого, а интерактивного.

**Производители железа и софта регулярно выпускают patch'и, пишут свежие драйвера и BIOS'ы. Все это просто замечательно и крайне важно, единственная загвоздка в том, что... они никому не сообщают об этом! Вот и приходится изобретать способы, помогающие рядовому пользователю уберечь свое ПО от стремительного устаревания.**



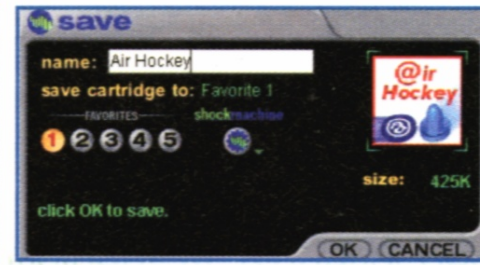


Утилита интегрирует простейшую «искалку» Shockwave и Flash приложений (S/F), поддерживает автообновление, позволяет получать уведомления о новых S/F приложениях и, самое для нас интересное, допускает сохранение на локальном диске до пяти игр.

Как это делается? Несложно. Отыскав понравившуюся игрушку (например, на [www.gamespark.com/index.html](http://www.gamespark.com/index.html)), при запуске SR ожидаем ее загрузки, затем жмем SR'овский Save и готово — игра в виде «картриджа» доступна в любое время и независимо от подключения к Сети. Кстати, объем «картриджа» совсем невелик — обычно 300-400 кб.

Более продвинутой системой S/F контроля обладает Shockmachine. До недавнего времени «машина» продавалась (в смысле — за деньги...), но на момент сдачи журнала совершенно неожиданно стала предлагаться почти даром — за бесплатную регистрацию на [www.shockwave.com](http://www.shockwave.com). Надолго ли?

По сравнению с SR у Shockmachine всего два, но весьма существенных преимущества — масштабирование приложения на весь экран и сохранение неограниченного числа «картриджей». Картриджи систематизируются, переименовываются, удаляются, ими можно меняться с друзьями, словом, все как для обычной игровой приставки.



Сохранять на диске удастся отнюдь не любой из интернетовских S/F ресурсов, а только те, авторы которых разрешили это. Так что, щелкнув правой клавишей мыши по понравившемуся контенту и обнаружив, что пункт Save не активен, не огорчайтесь и не удивляйтесь — дело житейское. В любом случае остается возможность создать что-то свое, используя, например, бесплатный Flash Writer — plug-in для Adobe Illustrator'a (<http://www.macromedia.com/software/flash/download/flashwriter>).

Полезные ресурсы для «пульта управления» и «шоко-машины» отыщутся по следующим адресам:

1. «Шкуры» для SR [www.shockwave.com/bin/shockwave/entry.jsp?jump=skins](http://www.shockwave.com/bin/shockwave/entry.jsp?jump=skins)
2. Самые удачные сайты, использующие S/F технологии, с точки зрения Macromedia [www.macromedia.com/software/flash/gallery](http://www.macromedia.com/software/flash/gallery)

### GLSETUP

Производители железа и софта регулярно выпускают заплатки и новые версии, пишут свежие драйвера и BIOS'ы. Все это просто замечатель-



но и крайне важно, единственная загвоздка в том, что... они никому не сообщают об этом! Вот и приходится изобретать способы, помогающие рядовому пользователю уберечь свое ПО от стремительного устаревания. Соз-



даются службы типа Norton Update Center или Updates.com от ZDNet, где специально нанятые люди отслеживают новые поступления, выкладывают данные об этом на сервер, а регулярно посещающий этот сайт пользователь получает все апдейты и апгрейды в одном месте и в одном флаконе...

Специализированный вариант такого центра модернизации драйверов для 3D акселераторов создан под эгидой небезызвестной id Software в компании с definition six и Outrage Entertainment (Descent 3!). Суть забавы проста, вы посещаете сервер GL Setup'a на [www.glsetup.com](http://www.glsetup.com) и в итоге гарантированно получаете самый свежий драйвер для видео карты. Это, так сказать, начальная и конечная точки маршрута, но пройти весь путь возможно двумя способами.

На сайте GL Setup'a можно разжиться более чем сорока мегабайтным Monolithic GLSetup ([www.glsetup.com/where.htm](http://www.glsetup.com/where.htm)). Этот тяжеловес содержит все, что требуется для апгрейда — он сам протестирует и определит тип карты, чипсета и установит необходимый драйвер.

— Замечательно! — скажет геймер. — Качать 40 Мб всякой тухли ради сотен килобайт драйвера, что может быть глупее?!

И будет прав. Поскольку Monolithic GLSetup предназначен для размещения на компакт-диске с игрой во имя обеспечения совместимости ее OpenGL режима с любым имеющимся акселератором. Точно так, как на любом диске ныне присутствует папка с микрософтовским DirectX'ом (и, соответственно, Direct 3D!). Конкуренция не дремлет, одним словом!

Понятно, что 40 Мб осилит не каждый, а потому definition six предлагает альтернативу — 172-х килобайтный GLSetup for the Web. Вот это и есть наш

## ВАША ДОРОГА В МИР INTERNET!

- Подключение к Интернет по коммутируемым телефонным линиям
- Подключение к Интернет по выделенным линиям и цифровым каналам
- Разработка веб-представительства компании в сети Интернет
- Хостинг - размещение и поддержка вашего сайта в Сети
- Проведение рекламных кампаний по продвижению услуг вашей фирмы



**DataForce**  
Internet Service Provider

103473, Москва 3-й Самотечный пер. 11  
Проезд: м. Новослободская  
Тел. (095) 755-9363 Тел./факс (095) 288-9340

<http://www.dataforce.net>

e-mail: [info@dataforce.net](mailto:info@dataforce.net)

случай, маленькая утилита сама протестирует железо, определит тип чипсета и необходимость обновления, сама свяжется с сайтом и загрузит нужный драйвер! Не забудьте только проделать всю процедуру на подключенном к Сети компьютере.

Проект находится в стадии бета-теста, и пока омоложению подвергаются лишь следующие чипсеты:

**3Dfx Voodoo, Voodoo2, Voodoo Rush, Banshee и Voodoo3**  
**3Dlabs Permedia 2 и Permedia 3**



**ATI Rage 128 и Rage Pro Intel i740**  
**Matrox G200 и G400**  
**NVidia Riva 128/128ZX и TNT/TNT2**  
**Rendition Verite 2200**  
**S3 Savage3D и Savage4**

**EGN**

И совсем коротко об апгрейде, которого пока нет, но к выходу этого номера он, скорее всего, состоится.

Альтернативный Аське (**ICQ**) и ориентированный строго на геймеров Ин-

тернет-пейджер Игнат (**EGN**) тоже готовит сюрпризы (см. [www.egnus.com](http://www.egnus.com) или [www.brainscan.net](http://www.brainscan.net)). Что это может быть, пока загадка — ведь поиск игровых серверов, голосовой чат, собственный Интернет браузер и тому подобные штучки уже имеются в **EGN 2**.

Чем же удивит геймеров заявленный к Миллениуму **EGN 3**?

Для интересующихся: автор уже давно стер Аську и перешел на Игната, в котором регулярно появляется для публичной порки по будням с **12 до 15** с перерывом на обед (ищите **Dols'er'a**).

**СИ-ONLINE**

http://www.gameland.ru

ЭКСПЕРТ: Дмитрий ПЛАТОНОВ

# ASHERON'S CALL — ОПЫТ ВЫЖИВАНИЯ

## ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

...Лежа на поросшем травкой холме, скользя взглядом по проплывающим перистым облакам, так хорошо размышлять о путях развития игровой индустрии. Ведь с оставшимися после кровавой битвы тремя «хит-пойнтами» все равно податься некуда. А так — и будущую статью обдумать можно, и красный столбик жизненной силы медленно приближается к середине. Вот только что это за звук? Ой, вас-то, милые монстрики, мы и не ждали!!! Быстрые ноги в **АС** — залог длинной жизни, и первый вывод — не спи около точки респава...

Вот и настал тот момент, когда в Интернет появился очередной мир, в котором каждый может на собственной шкуре испытать полную приключений жизнь героев фэнтези. Речь идет о новой онлайн-овой RPG **Asheron's Call** — от супериздателя **Microsoft** (который, как ни странно, не выпустил ни одной плохой или недоделанной игры) и **Turbine Games**. Бета-тестирование проекта завершилось в полночь **24** октября и, судя по всему, игра появилась в магазинах раньше этого номера «СИ». А отдельные счастливицы, включая автора этих строк — штатного бета-тестера Онлайн, успели уже немало месяцев пожить в Dereth'e, принимая посильное участие в совершенствовании игры. Выходит, настало время поделиться с общественностью впечатлениями и советами, причем неважно, что выводы сделаны на основе бета-версии, ведь как показал опыт родоначальника (как ни крути, а **Ultima Online** — первый серьезный проект данного класса), из стадии бета-тестирования онлайн-овые миры не выходят никогда!

Полагаю, параллельно с описанием игрового устройства **АС** мне удалось создать что-то вроде «Курса молодого бойца». Это, конечно, не подробное руководство по выживанию, но и этот текст наверняка поможет на ранней и самой противной стадии — когда новичок стыдливо объясняет всем, что только вчера родился, пристает с глупыми расспросами и тратит драгоценное время на попытки понять, куда податься и к кому приткнуться.

## А ПОСЕМУ ПРИСТУПИМ

В **УО** был сюжет. Вернее, заставочный ролик, вся польза от которого была в том, что он объяснял дробление мира на ряд отдельных кусков, размещенных на разных серверах. Иного влияния на жизнь аватара он не оказывал. Мир Dereth тоже имеет историю, но она совершенно не обязательна для изучения. Досадно. Ведь на ее основе можно строить глобальные квесты, выполнение которых вызвало бы к жизни объединения игроков, кланы, гильдии и т.п. По слухам, что-то на эту тему будет, но, насколько я понял, выполнение любого глобального квеста связано, в основном, с перемещениями на приличные расстояния, что до крайности нудно и скучно. А посему с сюжетом мы пока попрощаемся и будем считать, что на данной стадии знание его необязательно.

В **АС**, как в любой мало-мальски приличной **RPG**, все начинается с создания героя. И начинается интерес-

но. Можно подобрать не только длину и цвет волос, одежду или степень загара, но с помощью фото робота менять черты лица своего будущего воплощения. Конечно, полигонов мало, и остроносый уродец вам гарантирован, но ведь приятно...

**АС** занимает промежуточное положение между **УО**, в которой отсутствовали расы и была парадругая не явно выраженных специализаций, и **Everquest**'ом, в котором как рас, так и классов (причем реально отличающихся) — несколько десятков. В **АС** вы

можете влиться в одно из трех людских племен, различий между которыми практически нет. Конечно, если посидеть час-другой за изучением «цифрей», то можно выгадать несколько стартовых пойнтов в паре-тройке умений, подбирая наиболее выгодное для этой цели племени. Не забудьте только запастись ручкой, бумагой и калькулятором, поскольку лишь точная наука — математика — позволит заметить преимущества одного варианта перед другим. Тем же, кто верит автору, порекомендую играть за **Sho** (монголоидов). Почему? Они мне приглянулись.

А вот при выборе специализации есть о чем подумать. Хотя классов немного, они сильно отличаются друг от друга. Причем в силу ограничений системы набора опыта и совершенствования умений создать универсального персонажа невозможно. Чем-то неизбежно придется пожертвовать.

Кого же выбрать? Пока доступно семь классов аватаров: мы имеем трех магов различных школ и четы-



рех боевиков. Если вас упорно тянет к Универсальному солдату, то теоретически ничто не мешает подкорректировать стартовые значения умений и получить что-то вроде Боевого Мага (оптимальный вариант). Но лучше заняться этим уже в игре, при распределении добытого опыта (в **АС** это можно делать вручную!), поскольку «универсал» плох на начальной стадии, так как слаб и как следствие — нежизнеспособен.



#23(56), ДЕКАБРЬ 1999





И вот тут самое время рассмотреть систему характеристик нашего грядущего виртуального воплощения, сиречь — скиллы, которые по-русски называются способностями (навыками, умениями). Система сложна и разветвлена, но именно она определяет, как предстоит нам жить на просторах Dereth. В основе лежат шесть характеристик (**Strength, Endurance, Coordination, Quickness, Focus** и **Self**), все остальные суть производные от них. Первые четыре влияют на боевые умения и жизненные показатели, последние два — на магические навыки и способности познавать окружающий мир. При наборе опыта полученные очки лучше всего вкладывать именно в базовые характеристики, несмотря на то, что повышение их обходится значительно дороже, чем развитие конкретных способностей, а эффект менее нагляден. Судите сами — вкладывая с потом и кровью добытые очки в способность махать мечом, можно поднять данное умение на три-четыре пункта. Казалось бы, хорошо. Но если изменить всего на пункт, скажем, Quickness, то персонаж станет быстрее бегать, лучше защищаться и эффективнее атаковать. За один раз! Каждая базовая характеристика может влиять на десяток производных, а посему и развивать выгоднее именно их.

Еще пару слов о скиллах. Они делятся на четыре группы в зависимости от способа их развития и использования. **Specialized** и **Trained** — самые продвинутые. Они совершенствуются при применении, принося к тому же дополнительные очки опыта. **Untrained** (низшая группа), как ясно из названия, сами по себе не меняются, они растут только при изменении базовых характеристик. А вот **Unused** не только не растут, они еще и равны нулю. Кстати, с этой разбивкой на группы связана одна особенность AC, которая еще больше усложняет систему развития персонажа и делает ее куда интереснее. Дело в том, что при переходе с уровня на уровень дается некое дополнительное очко, которое можно использовать для пе-

ревода скилла из нижней группы в более высокую. Таким образом, из опытного воина можно попытаться сделать мага, если махать мечом наскучило. Вот только расценки... для одного подобного изменения нужно минимум два очка, а в особо запущенных случаях их может потребоваться двенадцать. Так что реально перевести героя в «универсалы» можно будет только уровню к двадцатому. Что произойдет ой как не скоро...

Увы, но сегодня AC обладает ярко выраженной **action** направленностью. Реально кроме битв с монстрами и игроками, путешествий по живописным просторам Dereth'a заняться нечем. Ни тебе дровосеков, ни шахтеров, ни пекарей. Среди нескольких десятков навыков только два проходят как некий суррогат хозяйственной деятельности. Можно готовить и заниматься алхимией. Занудство редкое, дохода почти нет и в таком виде это просто не нужно. Может кое-что и будет изменено, но пока в планах разработчиков ничего на эту тему не слышно. Это вам не **UO** с ее бесконечной, но такой прибыльной шахтерской деятельностью. Поэтому в случае жизненной неудачи остается только побираться: «Господа, я не ел шесть дней...»

И последнее о скиллах. Знаете, какой из них на первых порах самый ценный? Способность бегать! Впрочем смыться — значит сберечь приличную сумму денег. Жаль, что бег вокруг города не способствует совершенствованию этого навыка.

А теперь вернемся к классам персонажей. Признаюсь, плотно поиграть мне удалось только за двух из семи разновидностей героев, остальных — только попробовать, но, обобщая информацию других тестеров «Страны Игр» и собственный опыт, попробую оценить и оставшихся. Кстати, будьте внимательны — многие стандартные подходы в AC не работают!

Маги делятся на три школы, заметно отличающиеся набором заклинаний и, соответственно, тактикой и стратегией поведения. Два из них, увы, хороши только как полезные члены группы охотников. Это **Life Mage** и **Enhancer**. Первый почти не может действовать самостоятельно, поскольку его магия лечит и улучшает параметры других персонажей, а полезных для него самого заклинаний в этой школе магии практически нет. А вот subtilность налицо!

У **Enhancer'a** дела обстоят лучше, так как его магия направлена на изменение характеристик предметов и живых существ. Боевой магии у него тоже нет, но он способен улучшить свою и чужую броню и оружие, что позволяет эффективно сражаться с монстрами. Реально это не столько маг, сколько средних параметров воин, вся мощь которого может растаять в самый деликатный момент. Интересно, но хлопотно. Зато для компании очень полезен.

И, наконец, **Sorcerer**. Нормальный боевой маг. Признаться, тут мой опыт меня подвел. Обычно маг на начальной стадии дале-

ко не самый бесппроблемный персонаж, поскольку хил и не способен выдержать контакта даже со слабыми монстрами. Поэтому я и взял в качестве первого воплощения воина. Когда же пришло время с сожалением расстаться с прокачанным персонажем и в целях полного изучения тестируемого продукта перейти к магам, оказалось, что круче парня-то на деревне нет! Ну и что, что мало **hit point'ов** и тяжелой брони не надеть. Оружие тут вообще не нужно. При правильном подходе монстров можно бить как уток, влет или с разворота **fireball'ом** — и собирай трофеи. На новичков производит неизгладимое впечатление: будущие вассалы на коленях будут ползать, прося осчастливить их вашей мудростью, знаниями и деньгами. Главное — не переоценивать силы и следить за количеством маны. А также держать при себе некоторый запас ингредиентов.

А теперь перейдем к героям-боевикам. В принципе, после визита к торговцу оружием появляется стойкое ощущение, что в этой игре только воин может существовать полноценно. Видов оружия и брони сотни — простых и магических. Есть куда потратить денежки. Это вам не жалкие магические ингредиенты. За те деньги, на которые их можно купить мешок, часто нельзя приобрести средней кольчужной курточки. Глазки так и горят, ручки совершают хватательные движения. А если учесть, что любая покупка меняет облик... тут-то настоящий любитель ролевику и пропал.

Ну да вернемся к воинам. В принципе их четверо, но два класса очень близки. Это **Warrior** и **Blademaster**. **Warrior** несколько более универсален. Он лучше парирует удары и может сражаться любым оружием. С учетом того, что может попасться симпатичное магическое средство уничтожения, относящееся не к тому классу, в котором вы специализировались, эта универсальность окажет ценную услугу. Мастер же меча (**Blademaster**) вынужден придерживаться выбранного оружия, но зато владеет им в совершенстве. Вот и выбирайте. Кстати, подавляющее число бета-тестеров играло за **Warrior**. Почему это так, вы поймете после того, как начнете срубать монстров одним ударом...

Разумеется, есть еще Лучник. В принципе, в бою он смахивает на мага. Монстр еще только подбегает, а половины здоровья у него как ни бывало. Броню лучник способен нести весьма приличную. Вот только «патроны»... всегда кончаются в самый неудачный момент. Маг в этом плане более независим от своей амуниции.

И последний персонаж — вор (**Vagabond**). Я только не понял — зачем?! Собственно воровать — нельзя. Единственная уникальная способность — взлом. Замков только днем с огнем не сыщешь. Правда, попала мне в одном подземелье дверь, которую я не смог вскрыть, но не кажется ли это притянутым за уши?

Ну да хватит для начала. Во второй части сего труда я поведаю о том, чем, собственно, стоит заниматься в AC, насколько там комфортно и интересно. До следующего номера.



# QUAKE. ИЗБРАННОЕ В RU-NET'Е...

http://www.gameland.ru

**Н**ас часто спрашивают, где найти в Сети Quake-сервера, есть ли российские, сколько их, как на них играть и т.д. Вы не поверите, но даже в преддверии выхода Quake III: Arena и невиданного расцвета Quake II и прочих экшенов в Интернете такие люди еще встречаются и притом довольно часто. Немного неловко писать на такую перегретую тему (можно потонуть в безбрежном квакерском море), но новое поколение просит... Специально для них, а также для интересующихся вопросом «как начать играть по Интернету?» мы провели небольшое расследование на тему: где обитает Квака на просторах RU-Net'a.

В первую голову непременно отметим: наши отечественные Quake-ресурсы ведутся со знанием Quake-дела на высокопрофессиональном Quake-уровне компетентными и увлекающимися людьми, истинными квакерами. Можете убедиться сами.

Конкретные данные о Quake-серверах (версии, патчи, карты, IP-адреса, порты и т.д.) мы здесь не приводим, так как ситуация часто меняется. Всю необходимую информацию можно взять непосредственно с указанных web-страниц. Будьте готовы к тому, что придется скачать с сервера несколько файлов, так как патчей для Quake хватает, и иметь самую свежую версию — это правильный подход к делу. Если что-то непонятно, то загляните в раздел ЧАВО или FAQ, он обязательно присутствует на каждом Quake-сервере, или же обращайтесь непосредственно к системному администратору. Не стесняйтесь — в его служебные обязанности входит отвечать на все, даже самые «глупые» вопросы.

Работа над этим текстом проходила в преддверии Quake III: Arena. Игровые серверы QIII непрерывно появляются в RU-Net'е тут и там, как грибы после дождя. По понятным причинам полной и исчерпывающей информации мы предоставить не можем. Но по нашим данным, попробовать силы в Quake III: Arena уже можно на следующих серверах:

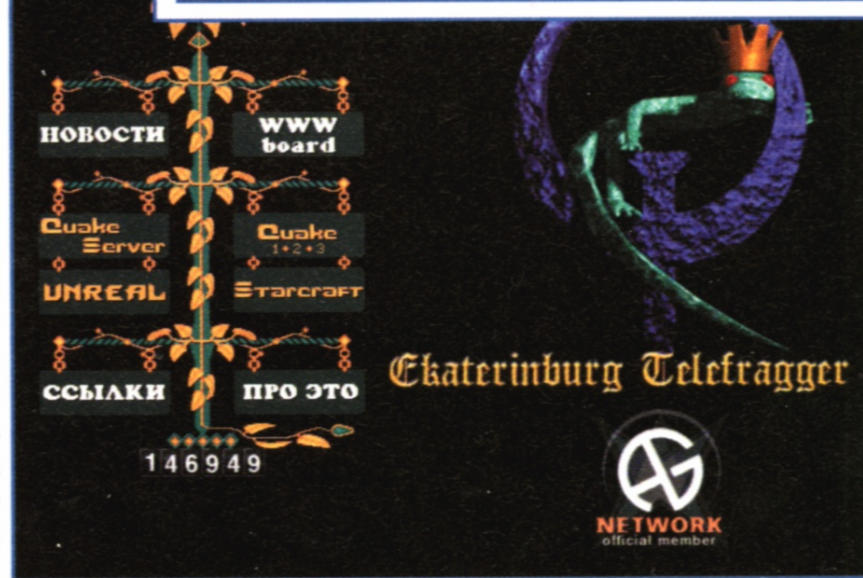
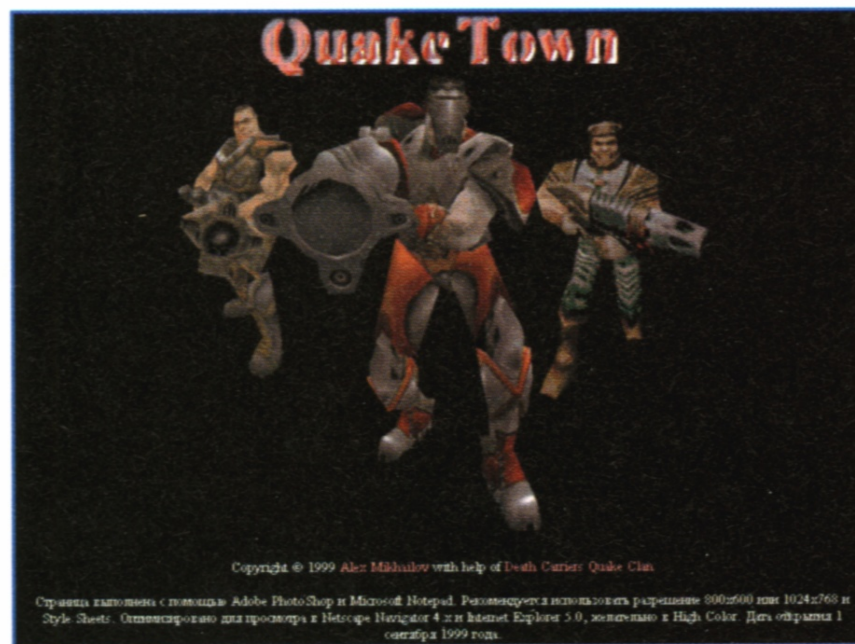
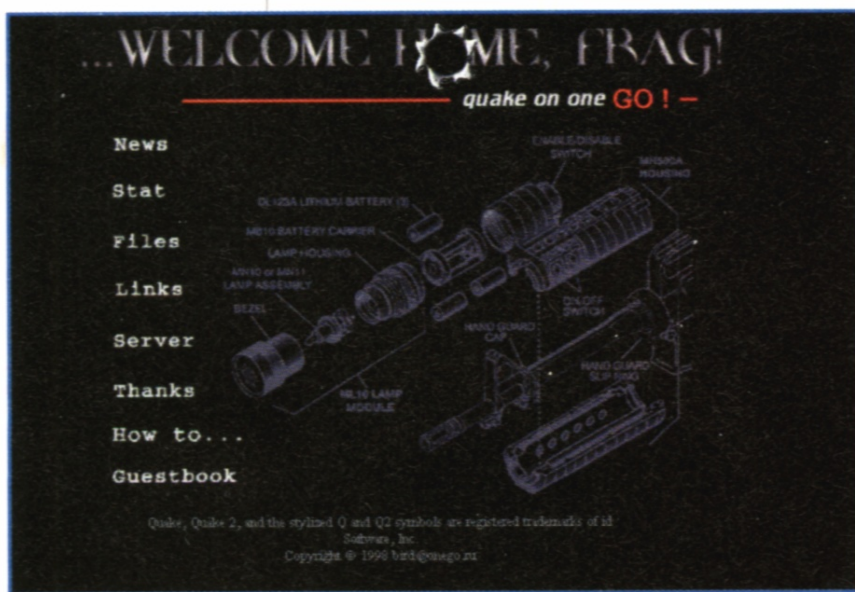
**Квакерские разборки проходят по следующим адресам:**

№	Название сервера	URL	Город
1	Quake y Demos	quake.demos.su	Москва
2	ZONE.RU	quake.mtu.ru	Москва
3	Quake на Cityline	quake.cityline.ru	Москва
4	Q-сервер Zenon N.S.P.	www.quake.ru	Москва
5	Quake2.ru	www.quake2.ru	Москва
6	Quake3.ru	www.quake3.ru	Москва
7	Battle Dungeon	www.quake.orc.ru	Москва
8	Quake y IPC	quake.ipc.ru	Москва
9	Quake на ПТТ Телепорт	quake.ptt.ru	Москва
10	ECSoft - Quake в МИФИ	ecsoft.mephi.ru/quake/	Москва
11	Quake y Микроник	koi.mol.ru/quake/	Москва
12	MIPT - Quake на Физтехе	www.rt.mipt.ru/~quake/	Москва
13	SPM Lab Quake Pages	simlab.ils.msu.su/quake/	Москва
14	Intercom QII	www1.intercom.ru:8101/quake2/	Москва
15	Quake Oasis	www.quake.ricor.ru	Москва
16	Portal QW сервер	www.quake.portal.ru	Москва
17	Sodom Telefrag	telefrag.ru	Санкт-Петербург
18	WEBPlus Quake Server	www.quake.wplus.net	Санкт-Петербург
19	Elvis's Victims	quake.telekom.ru	Санкт-Петербург
20	T12: Dragon Quake Site	www.quake.convey.ru	Санкт-Петербург
21	Quake y RoboTeK	quake.robotek.ru	Санкт-Петербург
22	Quake на Питерском Ситеке	quake.spb.sitek.net	Санкт-Петербург
23	Quake y Невалинк	www.games.nevalink.ru/games/quake/index.html	Санкт-Петербург
24	Bratsk Quake	quake.bratsk.ru	Братск
25	Quake в Приморье	www.primorye.ru/games/quake/	Владивосток
26	IC Quake Servers	game.vrn.ru	Воронеж
27	Quake y ETEL	www.quake.etel.ru	Екатеринбург
28	Etype: Quake On-Line	www.enet.ru/win/quake/	Калининград
29	Quake в Кубани	www.quake.kuban.net	Краснодар
30	Quake ZONE	www.quake.nnov.ru	Нижний Новгород
31	GameCenter@MAXnet.ru	gamecenter.maxnet.ru	Обнинск
32	The Clash	roma.botik.ru/~lucky/quake/	Переславль-Залесский
33	ONEGO.RU	sampo.onego.ru	Петрозаводск
34	Solar Quake	www.raid.ru/solar/	Пермь
35	Cocos Quake	quake.ccl.ru	Пермь
36	Quake в Смоленске	quake.smolensk.ru	Смоленск
37	MIND Quake Page	quake.mind.ru	Томск
38	Quake в Бурятии	www.buryatia.ru/quake/	Улан-Уде
39	BIS Quake World	www.quake.ufanet.ru	Уфа
40	Quake в Ярославле	quake.yaroslavl.ru	Ярославль

quake.cityline.ru, www.quake3.ru, www.games.nevalink.ru/games/quake/index.html, www.primorye.ru/games/quake/, game.vrn.ru.

Законный вопрос: где лучше всего играть? Безусловно, идеальный вариант — Quake сервер у вашего провайдера (ежели у него имеется...), так как скорость связи при таком подключении будет выше всего. Оценить возможность игры на том или ином Q-сервере можно по ping'у. Для этого проще всего воспользоваться «Ping» — стандартной программой Windows, определяющей задержку (lag), возникающую при передаче пакетов по Сети (см. C:\WINDOWS\Ping.exe). Ping показывает время в миллисекундах, за которое сигнал проходит от компьютера до искомого сервера (указать его IP адрес!) и возвращается обратно, то есть характеризует скорость реального доступа к серверу. Оптимальные условия для игры в

Quake по Интернету достигаются при ping меньше 150 ms. При 200 — 300 ms вполне можно играть.



#23(56), ДЕКАБРЬ 1999

**Чего у нас тут есть...**

В настоящий момент есть доступ к следующим серверам  
Примечание: все QuakeWorld сервера работают с протоколом QW2.30, для них необходима эта клиентская часть

Адрес сервера	Порт	Макс. кол-во игроков	Описание
194.87.5.55	27000		Master-server. На нем зарегистрированы только отечественные Quake-сервера. Добавьте его в свой GameSpy (QSpy) - View/Master server/Add.
			Team Fortress. Необходимые файлы смотрите на странице "Files" в разделе

УЧАСТНИК TOP 100 Bomber's

При 500 ms еще можно ухитриться как-то бегать, а вот при ping 1000 ms и выше играть уже практически невозможно. Т.е. начинать игру в принципе можно, но шансов остаться в живых уже нет.

Самые свежие Quake-новости и массу другой полезной информации можно найти на следующих страницах:

- Absolute Games [www.ag.ru](http://www.ag.ru)
- 3Dnews [www.xaos.ru](http://www.xaos.ru)
- Daily Telefrag [www.dailytelefrag.com](http://www.dailytelefrag.com)
- Quake Town [quake.ac.net.ru](http://quake.ac.net.ru)
- OGL Новости [www.ogl.spb.ru](http://www.ogl.spb.ru)
- Q3 underground: Последние новости [q3.zone.ru](http://q3.zone.ru)
- Игровой мир [www.3daction.net](http://www.3daction.net)
- ЗАВХОЗ [www.quake.spb.ru](http://www.quake.spb.ru)
- Q-way [www.quake.deep.ru](http://www.quake.deep.ru)
- Штяк! [www.games.volkov.ru](http://www.games.volkov.ru)
- Федерация компьютерного спорта [www.fcs.spb.ru](http://www.fcs.spb.ru)
- Московская TF Лига [quake.mtu.ru/tfl/](http://quake.mtu.ru/tfl/)
- Компьютерные клубы Санкт-Петербурга [www.atlant.ru/gameclub/](http://www.atlant.ru/gameclub/)
- Кукнута? [cookie.formoza.ru](http://cookie.formoza.ru)

P.S. По причине безмерной любви геймеров к неуязвимой Кваке число Q-ресурсов в RU-Net'e множится так же стремительно, как количество крыс после ядерного взрыва. Выход Quake III: Arena усилил этот лавинообразный процесс размножения. Уследить за всем просто невозможно. Поэтому в обзор вошли адреса лишь наиболее посещаемых квакерских тусовок. Если ваш Q-сайт в обзор не попал, то пришлите его URL, и он обязательно украсит следующий материал. Удачной игры!

ONLINE

**QUAKEZONE**

Windows | KOIS | DOS

Quake | Арсенал | ЧАВО | Битва

**Новости:**

14.05.99 Сервера Quake перенесены на отдельный сервер

15.01.98 Статистика по серверам:  
[Quake DM quake.nnov.ru](http://quake.dm.quake.nnov.ru)  
[Quake TeamFortress quake.nnov.ru:27501](http://quake.teamfortress.quake.nnov.ru)

12.01.99 Запущены новые сервера:  
[Quake TeamFortress quake.nnov.ru:27501](http://quake.teamfortress.quake.nnov.ru)  
[Quake2 DeathMatch quake2.nnov.ru:27910](http://quake2.deathmatch.quake2.nnov.ru)  
[Quake2 CTF quake2.nnov.ru:27911](http://quake2.ctf.quake2.nnov.ru)

Сервер поддерживается 

**Bomber's Top100 00011218**

**NEW STARS**

Quake & QuakeWorld являются разработками id Software

14 Май 1999  
Web-master Воробьева Ирина

www.radio.ru

# Интернет

ДО

подключение к интернету  
web-дизайн  
ХОСТИНГ  
регистрация доменов  
реклама в интернете

332-4838  
790-0916

radio.ru

# ARTIFACT: У ИСТОКОВ ИМПЕРИИ

http://www.gameland.ru

**Ф**раза «Друзья, появилась новая онлайн стратегия» давно уже не вызывает даже намека на ажиотаж, ибо рождаются эти творения в последнее время быстрее, чем грибы после теплого осеннего дождика. Но на этот раз повод для радости действительно есть, ибо порождение Samu Games под многообещающим названием **Artifact** сложно назвать ординарным. Есть сомнения? Тогда попробуйте и вы построить себе империю, начав с одного захудалого городка! А как насчет параллельного империестроительству поиска семи старинных артефактов? Причем найти — полдела, нужно еще уберечь их от шустрых ручонок конкурентов, не только при помощи грубой силы, но и дипломатией, создавая коалиции... Интригует? Тогда обо всем по порядку.

**Artifact** — многопользовательская НЕПРЕРЫВНАЯ интернет-стратегия в реальном времени. И это не просто набор стандартных эпитетов или демонстрация знания игровой терминологии автором текста: «Многопользовательская» — в завоевании мира одновременно участвует множество игроков. «Непрерывная» — пока вы в реале заняты зубрежкой уроков или трудом во благо страны и личного кармана, в основанном вами виртуальном государстве продолжается жизнь: растет население, работяги вкалывают, а доблестные армейцы — защищают границы.

«Стратегия в реальном времени» — строительство, передвижения и сражения производятся в реальном времени.

Если говорить о внешнем виде игры — графика **Artifact** довольно примитивная, но вполне приемлемая для подобной категории игр. В наличии даже элементы анимации игрового мира.

Но довольно рассказов о вкусе блюда, пора его пробовать. Потому скачивайте игру или устанавливайте с диска и — вперед, по привычному пути.

## ШАГ 1. СОЗДАЕМ ACCOUNT — ДОСЬЕ НОВОГО ИГРОКА.

Для этого — выбрать опцию «**Create New Account**». Если она не доступна, а такие глюки изредка бывают, следует нажать «**Cancel**» и выбрать «**Create New Account**» в разделе «**Lobby**».

Далее появляется не отличающийся особой оригинальностью текст с описанием услуг и требований разработчиков игры, который отечественный игрок обычно читает лишь при желании попрактиковаться в знании английского. Однако «Васька слушает, да ест», потому уверенно жмем «**I Agree**».

Теперь, как водится, выбираем имя виртуальному властителю, пароль, указываем **e-mail**, почтовый адрес и телефон (хе-хе, наивные буржуйские парни... ну не мне, друзья, вас учить, что никто проверять верность этих сведений не будет).

## ШАГ 2. LOBBY.

После ввода имени и пароля вы всегда попадаете в **Lobby**. Здесь можно ознакомиться со списком текущих игр и пообщаться в чате с другими игроками. При первом посещении **Lobby** автоматически раскрывается список текущих игр. Каждой игре соответствует набор параметров (**Game Settings**) и список игроков (**Online Players**). Параметры определяют правила и возможности игры — скорость роста населения, максимальное число игроков в альянсе, условия победы и т.д.

Ну что ж, выбирайте наиболее симпатичную игру и смело жмите кнопку «**Connect**».

## ШАГ 3. ПРИСТУПИМ!

Можете сбегать на кухню за чашечкой кофе, ибо кар-

**Платформа:** PC  
**Жанр:** on-line стратегия  
**Издатель:** Samu Games  
**Разработчик:** Samu Games  
**Требования к компьютеру:** Pentium 166, Windows 95/98/NT4, 32Mb RAM  
**Количество игроков/Сеть/Интернет:** 0/0/не ограничено  
**Интернет:** http://artifact.mudgate.com  
**Альтернатива:** Civilization II (on-line)

та игрового мира будет сгружаться минуты две. Радует лишь то, что в следующий раз ничего сгружать уже не придется.

И вот вы в новом мире со своим «племенем» — бандой поселенцев (settler, 250-5000 душ, в зависимости от условий игры) и отделением разведчиков (scout, всегда пятеро). В рюкзаках поселенцев — запас продовольствия и материалов, достаточный для постройки первого города и его основных сооружений.

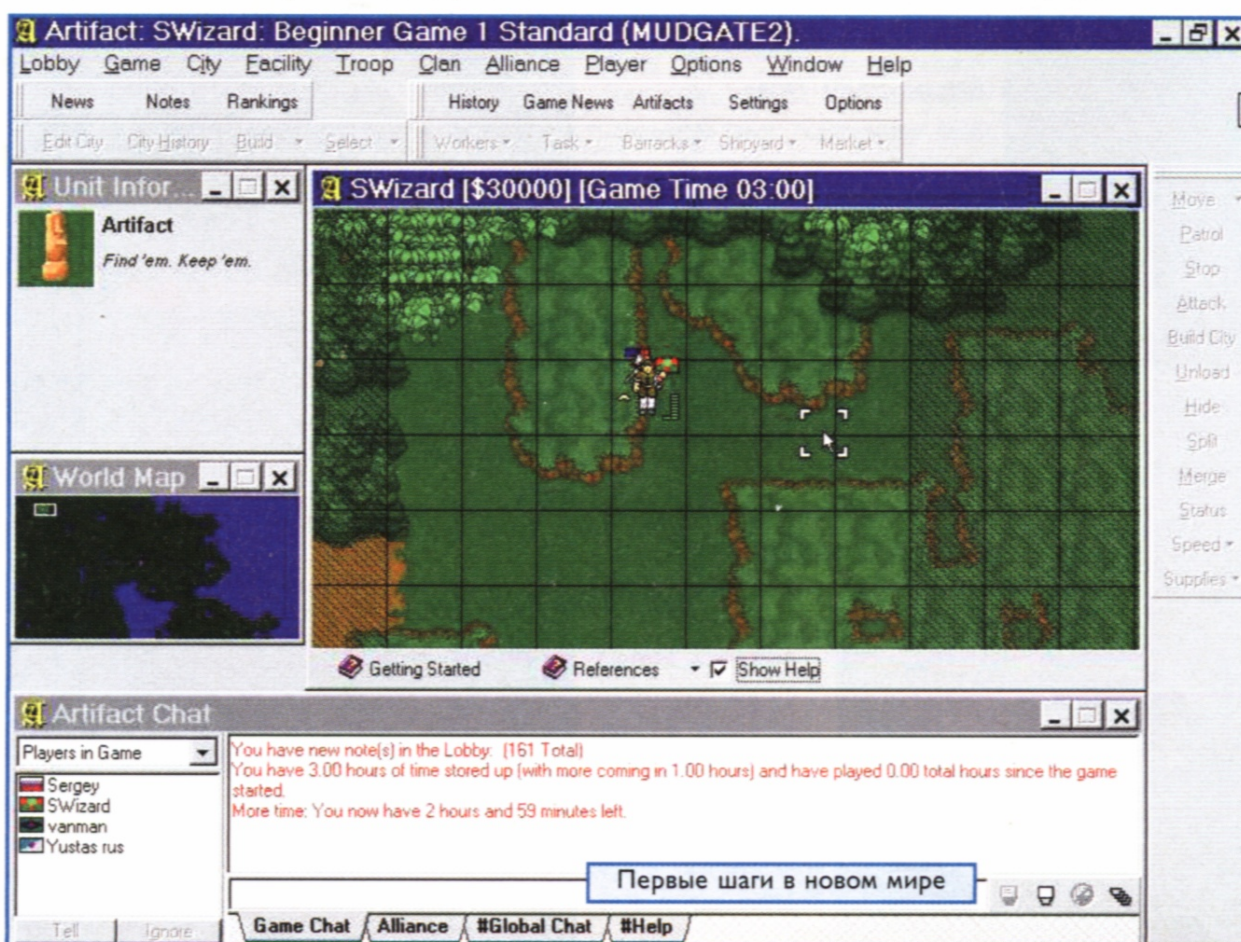
## ШАГ 4. ЗДЕСЬ БУДЕТ ГОРОД ЗАЛОЖЕН...

А вот место для строительства надо выбрать с умом. Лучше всего обустроиться на равнине, по соседству с лесом и горами. Если стоит выбор между холмистой местностью и горами — выбирайте горы («лучше гор могут быть только горы»). По возможности избегайте близости крупных рек и больших водоемов, но главное — близкого соседства другого игрока.

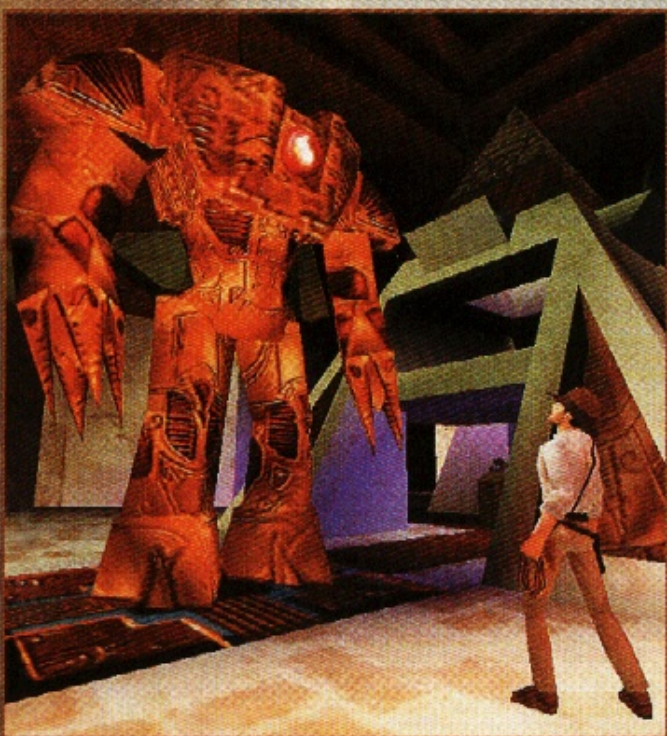
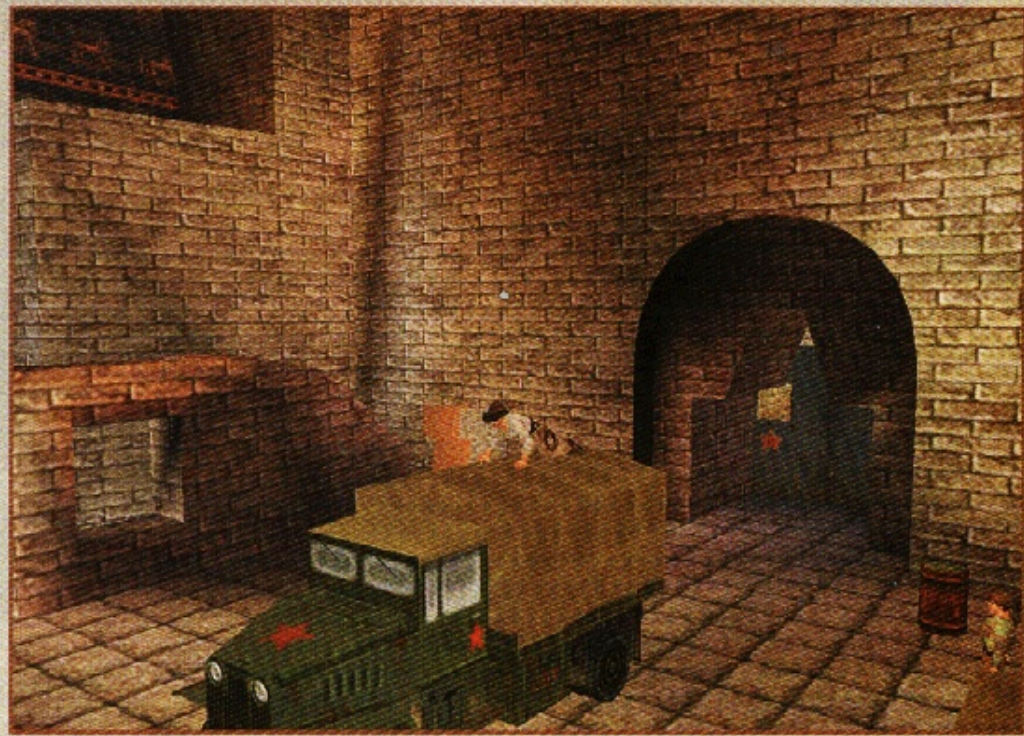
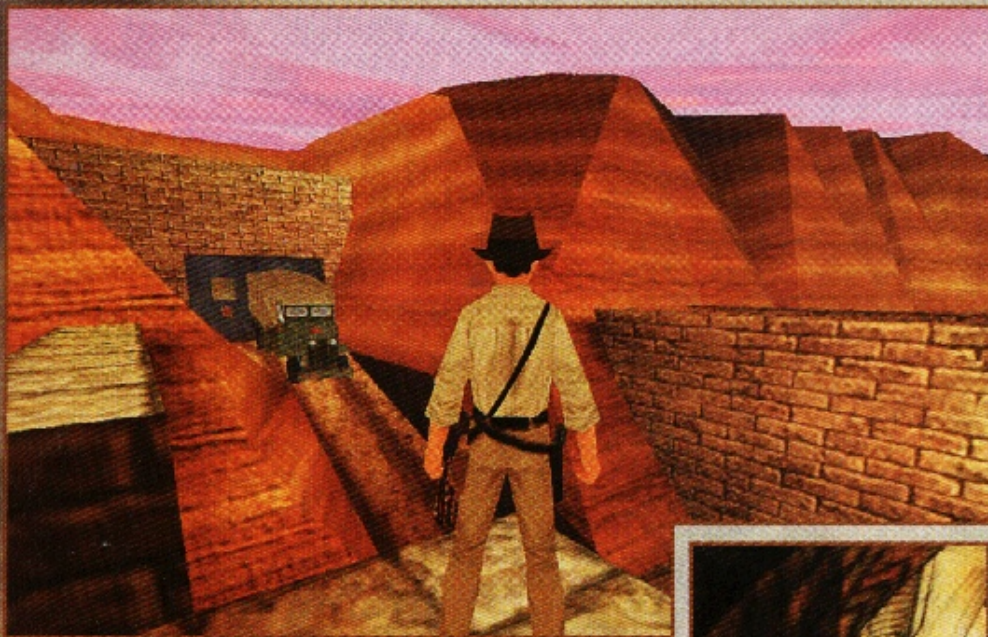
Для поисков используйте разведчиков, разделив пятерку на пять независимых следопытов. Управлять своими подопечными не сложно: кликнуть на «жертву», затем на кнопку «**Move**» (или клавишу «**M**»), а затем — клик на конечную точку маршрута на карте. Чтобы разбить группу, нужно кликнуть на «**Split**» (или клавишу «**L**»).

Когда поселенцы доберутся до выбранного места — клик на «**Build City**» («**B**»), и легким движением руки они превратятся в город, население которого соответствует числу поселенцев.

Количество жителей — очень важный фактор игры. Ведь правителю нужны людишки для строительства и работы, не говоря уж о комплектовании армии.



#23(56), ДЕКАБРЬ 1999



вместо Лары Крофт любимого Инди и заставь его прыгать по уровням и стрелять тигров. В принципе, все именно так и есть, однако в *Infernal Machine* мы можем найти то, чего никак не можем дожидаться уже от четвертой кряду серии *Tomb Raider* – целостности восприятия и качественного дизайна. У *Indy* нет проблем ни с тем, ни с другим, во многом благодаря тому, что многочисленные уровни связаны между собой отличным захватывающим сюжетом, разворачивающимся вокруг попыток Советского Союза в первые годы Холодной войны добраться до таинственного артефакта, являющего собой ни что иное, как вечный двигатель. Таким образом, воссоединяется изначальная концепция, принесшая трилогии Спилберга-Лукаса ошеломительный успех в восьмидесятые. Сюжет идеальным образом подогнан под необходимость менять локации – осколки *Infernal Machine* разбросаны по всему свету, и как Индиана Джонс, так и советские разведчики рыскают по планете в поисках кусочков головоломки.

В *Infernal Machine*, в отличие от *Tomb Raider*, действие несколько смещено в сторону Action и всевозможных поисков путей прохождения уровня, а не решения многочисленных головоломок и плутаний в лабиринтах. Игра построена таким образом, что Инди бесконечно движется вперед, практически нигде не задерживаясь, а в результате у нас создается впечатление непрерывности и высокой активности действия. В этой игре мы, в основном, бегаем, прыгаем, стреляем и катаемся на различных видах транспорта – от

военных джипов до фирменных вагонеток угольной шахты, а открывание дверей и поиск ключей хотя и встречаются на пути, но все же не так уж и часто. Благодаря относительной простоте движка разработчики смогли построить по-настоящему огромные, но в то же время разнообразные уровни, по которым просто приятно прогуляться. Вместе с тем все это великолепие подкреплено, например, возможностью отображения в 32-битном цвете для современных акселераторов, что выводит визуальный ряд игры далеко за пределы стандартно-серого и слишком зависимого от PlayStation *Tomb Raider*. Полики, сделанные на движке, просто великолепны. Забудем на мгновение о невысокой детализации и полюбуемся постановкой камеры и разворачивающимися на экране действиями – несколько волшебных нот, и мы почувствуем себя внутри фильма. В *Infernal Machine* стоит поиграть только ради этого ощущения.

Создатели *Indiana Jones* старались максимально разнообразить действия игрока, а также те территории, на которых нам предстоит разыскивать остатки машины. Если *Tomb Raider* все больше старается баловать нас закрытыми помещениями, подземельями, лабиринтами и пещерами, то в *Indy* все более демократично. Наряду с

жерлами вулканов, подземными копиями и тюремными катакомбами мы встретим и фирменные джунгли, и пирамиды майя, а также сможем погулять по пустыням и покарбаться на горы, и даже побродить по заснеженным полям и лугам нашей родины. Необходимо особо остановиться на озвучке. Как ни странно, *Infernal Machine* сохранила в себе и множество авантюрных элементов, главным образом, заключающихся в диалогах и нестандартных манипуляциях с предметами. Авторы игры не только подобрали вполне приличного актера на роль Харрисона Форда, но и не поленились как следует изучить русский, чтобы снабдить всех злодеев в игре соответствующими голосами. Искренне советую вам не покупать на будущие пиратские русифицированные версии – в оригинале оно звучит намного приятнее. Что же

касается музыки, то она в *Infernal Machine* носит исключительно ситуационный характер. А это значит, что в обычных ситуациях Инди преодолевает все препятствия в тишине. Но как только происходит более-менее важное событие – например, герой перепрыгивает при помощи своего хлыста-тарзанки очередную пропасть, мы мгновенно слышим знаменитые трели саундтрека Джона Уильямса. Надо сказать, что такой подход работает на удивление хорошо.

*Infernal Machine* хороша практически всем. Конечно, движку не помешал бы капитальный ремонт с оглядкой на последние новинки наподобие *Quake III Arena*, но в то же время, похоже, отмена проекта на PlayStation пошла ему явно на пользу, а то бы, возможно, мы и не увидели бы 32-битных текстур. Главное – это то, что *Indy 3D* не только выглядит, но и играется на порядок лучше, чем очередной *Tomb Raider*. Возможно, не такое это уж и достижение, но по сегодняшним временам быть лучше TR, да еще и с такой невероятной лицензией в кармане (а фильмы про Индиану Джонса до сих пор очень и очень любимы) – это уже что-то. Нам же остается лишь надеяться, что этот просвет в творчестве LucasArts не только не случайность, но и часть наметившейся тенденции...

СИ REVIEW

## ДОСТОИНСТВА

Отличный дизайн уровней, приятная анимация. Лицензия, конечно, решает все, но в данном случае прогресс LucasArts заметен.

## НЕДОСТАТКИ

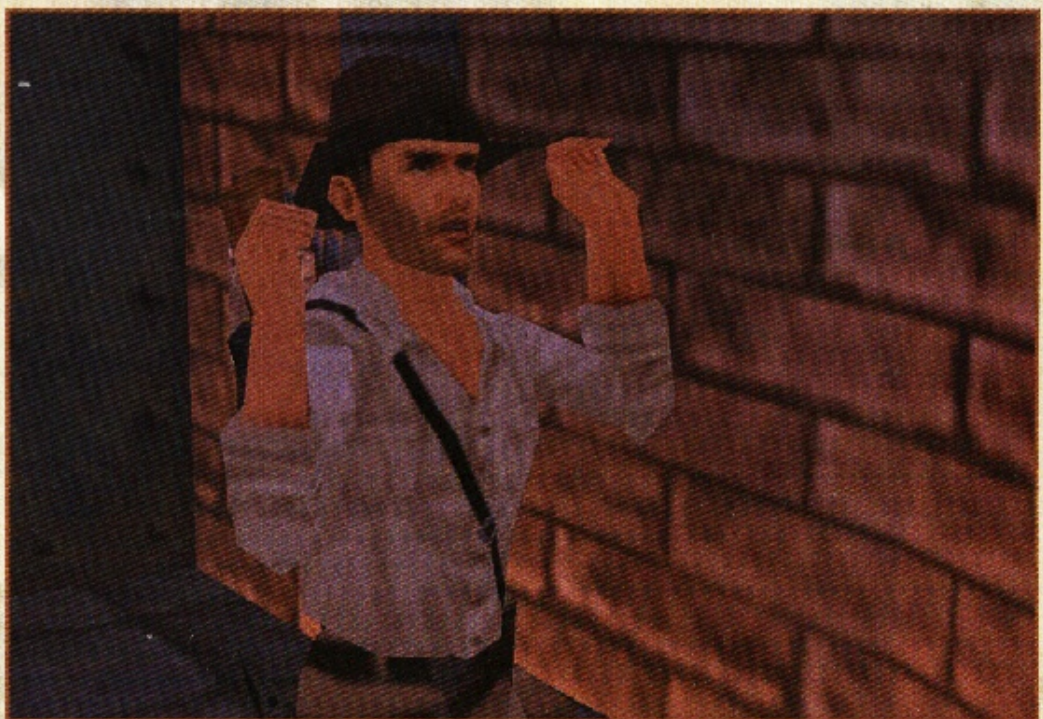
Многочисленные графические недоработки пожилого Leia Engine.

## РЕЗЮМЕ

Одна из лучших игр жанра, более чем достойное продолжение браво-авантюрной серии.

9.0

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



# THEME PARK WORLD

## (SIMTHEME PARK)

Платформа: PC  
 Жанр: стратегия  
 Издатель: Electronic Arts  
 Разработчик: Bullfrog  
 Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 MB RAM, Win `95/98  
 Интернет: www.simthetepark.com



# З

Дмитрий Эстрин

апутанное название игры имеет довольно сложную маркетинговую природу. Различные комбинации «Sim», «Theme», «Park» и «World» предназначены, скажем так, для разных аудиторий. Европейцам, к примеру, придется по душе Theme Park World. А вот если бы вы были американцем, то вы бы испытали вполне законный восторг по поводу неизвестно откуда появившейся приставки «Sim». И вовсе не потому, что в Америке так любят симуляторы (скорее, наоборот). Просто на родине попкорна и гамбургеров творчество Maxis, создателя бесконечной серии Sim, предпочитают всему остальному. Так что Electronic Arts, объединившая своеобразным образом двух бывших конкурентов, поступила очень правильно. Конечно, становится смешно, когда в самой игре видишь фирменный лейбл Maxis, которая в разработке не участвовала и участвовать не могла, но, похоже, Bullfrog придется с этим смириться.



Такое повышенное внимание Electronic Arts к изданию Theme Park World довольно легко объясняется. Ибо ее выход суть одно из самых значительных событий года на рынке PC игр. Хит с восклицательным знаком, лучший представитель своего жанра за последнее время, игра, лишенная сколь-нибудь важных недостатков. SimTheme Park достаточно красив, глубок и прост, чтобы понять, что разработчики умудрились избежать самых распространенных ошибок и сделать игру такой, какой она и должна была бы быть. Зная Bullfrog и ее любовь к нестандартным решениям простейших проблем, очевидно непосредственное участие в проекте Electronic Arts, которая всеми силами постаралась популяризовать игру, сделав ее простой и понятной для самой широкой аудитории. Думаю, эта попытка увенчалась успехом.

Theme Park World следует воспринимать и как продукт долгой творческо-коммерческой эволюции Bullfrog. Поэтому без маленького экскурса в историю нам никак не обойтись. Изобретателем концепции, которую можно охарактеризовать лозунгом «строй и развивай», принято считать Maxis со своим SimCity. И, наверное, один из первых маневров английского разработчика, попробовавшего потеснить позиции создателя жанра, следует отнести к моменту выхода Theme Park. Кстати говоря, Theme тогда не случайно оказался созвучен Sim, хотя кто бы мог подумать, что эти два слова, давно утратившие свое значение, в будущем окажутся объединены в одной игре самым бесхитростным образом? Аналогичный проект Maxis под соответствующим названием SimPark был слабее во всех отношениях. Вдохновленная успехом Bullfrog выпустила сиквел своей игры, а чуть позже – забавнейший Theme Hospital, в котором строить и развивать нужно было больницу. К этому времени конкуренция с Maxis уже утратила свою актуальность, два разработчика нашли свою концептуальную нишу и вдобавок уютно разместились под крылом могучей Electronic Arts. И вот теперь, спустя достаточно долгий срок, мы можем оце-

### ДОСТОИНСТВА

Необычайная простота и доступность, игровой процесс получился по-настоящему проработан и глубок, отличная графика, ненавязчивый микроменеджмент, возможность испытать свои аттракционы в игре от первого лица.

### НЕДОСТАТКИ

Несколько неудобный интерфейс, ограниченная свобода размещения строений.

### РЕЗЮМЕ

Просто игра для всех.

# 9.0

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



ме тех, о которых вы сейчас подумали. Всего таких фе-  
нечек ровно 1000 штук, и за сбор их игроку полагается  
что-то, без сомнения, большое и нужное. На каждом от-  
дельно взятом этапе таких «светлячков» имеется также  
строго указанное количество. Собрав все (обычно 50  
штук), вы получите доступ к бонусабельному (тьфу, при-  
вязалось!) уровню. Помимо этого надо освобождать вся-  
ких чудиков, сидящих в тесных клетках. Без их спасения,  
кстати, бонусы вы не получите даже собрав все возмож-  
ные энергиночки. К тому же часто без этого нельзя прод-  
винуться далее. То в очередной консервной банке заточ-  
ен товарищ, открывающий телепорт в другой мир, то  
обаятельное водное чудовище, которое перевезет вас че-  
рез мрачное (относительно, в таких играх ничего особо  
мрачного не бывает) болото. Последнее действие вообще  
выглядит достаточно уморительно. Монстренок, как ка-  
тер, несется вперед, рассекая воду, а вы за ним, как на  
водных лыжах, на скорости пытаетесь объезжать пре-  
пятствия, собирать разбросанные там и сям power-up'ы.  
Куда ударит в голову свернуть скотинке, поначалу непон-  
ятно, а потому нужно быть готовым к неожиданностям,  
когда вдруг перед вами вырастет торчащий из воды  
столб, который необходимо моментально обогнуть. Весело.  
Правда, здесь возникает желание придраться, напри-  
мер, к тому, что при всем удовольствии, получаемом от  
таких заездов, заводить бы могло оно и поболее. И  
так, к несчастью, обстоит дело и со многими подоб-  
ными игровыми вкусами, коих в Rayman 2 дос-  
точно много. То радость немного портит зави-  
шенная местами сложность, то еще какой-нибудь  
не вполне приятный нюанс. Иногда хочется просто  
наслаждаться, а тут тебе раз и гадость какая-ни-  
будь. Небольшая, незначительная, но без которой  
можно было обойтись. Так, например, может немно-  
го потрепать нервы тот же сбор «светлячков»,  
превращающийся иногда в откровенное издева-

тельство. Допустим, летаю я в потоках воздуха, подни-  
мающихся вверх, когда с одного из них надо перескаки-  
вать на другой, используя особенность рэймэновских  
ушей, способных превращаться в миниатюрный пропел-  
лер. Задумка прекрасная, выглядит красиво, все хорошо,  
но вот если вы хотите собрать весь хлам, валяющийся в  
этих потоках, вам однозначно придется глушить ухомо-  
тор и ловить гадость в падении. А потом начинать вос-  
хождение по потокам с самого начала. Возможно, кому-  
то покажется, что это всего-навсего придирки, обуслов-  
ленные прежде всего тем, что я только что случайно спал-  
ил кастрюлю с супом, а потому настроение у меня не  
самое лучшее, но стоит только поиграть в Rayman 2 са-  
мому, как некоторые шероховатости в игровом процессе,  
остающимся тем не менее просто прекрасным, становят-  
ся заметны.

Находится место в Rayman 2 и своеобразным головоло-  
мочкам, подчас довольно занимательным, хотя и прост-  
тым. Взять те же трюки с взрывоопасными бочками. Что-  
бы, к примеру, взорвать генератор, создающий непрони-  
цаемое силовое поле вокруг похищенной феи (кстати, я  
не думал, что у фей бывают такие рожи), нужно дота-  
щить бочку к нему и швырнуть в определенные его мес-  
та. И так три раза. На подступах же вас атакуют летаю-

щие бомбочки, грозящие взорвать вас вместе с тем, что  
вы тащите под мышкой. Выход – подбросить бочку  
вверх, самому в это время подстрелить летящий на вас  
аппарат, а после поймать бочку и продолжить движение.  
Ничего заумного и сложного, но весело и зрелищно. Та-  
кие штуки в платформерах просто необходимы. Публика  
это любит.

Хочется отметить и немаловажную деталь, касающуюся  
управления в игре. Особенно это касается писишной  
версии Rayman 2. Управление и так не идеально, а при  
игре с клавиатуры оно вообще становится неудобовари-  
мым, так что геймпадик какой-нибудь этой игрушке  
очень даже не помешал бы. Никому же не хочется в бе-  
зобидных ситуациях падать с мостиков и промахиваться  
мимо платформочек.

Впрочем, есть беда и похлеще – камера. Она, как это  
принято, умна, весьма самостоятельна, а потому ограни-  
ченно управляема, всегда стремится выбрать наиболее  
впечатляющий ракурс, дабы, вероятно, продемонстриро-  
вать все красоты этой, что ни говори, внешне очень впе-  
чатляющей игрульки. Итог всех этих закидонов камеры  
закономерен. Терпимо, но не более того. Давить кнопоч-  
ки «Q» и «E», отвечающие за повороты камеры, прихо-  
дится достаточно часто.

А так Rayman 2: The Great Escape хорош и даже очень.  
Забавные герои, необходимая для такой игры доля юмо-  
ра, визуальная привлекательность и, конечно, сильный  
игровой процесс не могут затмить отдельные недостатки  
продукта, которые хоть и мозолят глаза, но не настоль-  
ко, чтобы испортить удовольствие от Ubi Soft'овской  
прыгалки-бегалки.

CMI REVIEW

ДОСТОИНСТВА													
Красиво, забавно и играть интересно. Для бродил- лок это главное.													
НЕДОСТАТКИ													
Ничего сверхоригинального Rayman 2 нам, в об- щем, не показал, хотя это, по большому счету, можно к недостаткам и не относить. Также отметим не вполне удобное управление и откровенно кри- вую «интеллектуальную» камеру.													
РЕЗЮМЕ													
Хороший, сильный 3D-платформер, на который не жалко потратить время.	<table border="1"> <tr> <td>1.5</td> <td>VIDEO</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>SOUND</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>INTERFACE</td> </tr> <tr> <td>1.5</td> <td>GAMEPLAY</td> </tr> <tr> <td>1.5</td> <td>ORIGINALITY</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>ADDITIONS</td> </tr> </table>	1.5	VIDEO	1	SOUND	1	INTERFACE	1.5	GAMEPLAY	1.5	ORIGINALITY	1	ADDITIONS
1.5	VIDEO												
1	SOUND												
1	INTERFACE												
1.5	GAMEPLAY												
1.5	ORIGINALITY												
1	ADDITIONS												
7.5													



Платформа: PC  
 Жанр: action/adventure  
 Издатель: Gathering of Developers  
 Разработчик: Terminal Reality  
 Количество игроков: 1  
 Требования к компьютеру: Pentium II 233, 64 MB RAM, Win 95/98  
 Интернет: <http://www.nocturne.nu>

# NOCTURNE



**С**воего Resident Evil на PC никогда не было. Если, конечно, не считать убогих портов суперхита с PlayStation. На простую и эффектную идею долгое время никто не обращал внимания, хотя было очевидно, что рано или поздно она будет востребована. Итак, принимайте Nocturne от Terminal Reality, игру-ужастик, смесь action/adventure, концептуального близнеца Resident Evil. Штука получилась... странная, то есть не то что бы плохая или, не дай Бог, хорошая, а именно – странная.

Дмитрий Эстрин

Начнем мы разговор с того, с чего я никогда его еще не начинал и о чем вообще предпочитал никогда в статьях не упоминать. Но тут случай особый. Итак, системные требования. Если вы вдруг захотите запустить Nocturne, то убедитесь в том, что ваша машина соответствует конфигурации, указанной выше. Ну а если вы захотите поиграть в творение Terminal Reality и при этом получить от него удовольствие, то вам потребуется старшая модель Pentium II, а еще лучше – Pentium III, 128 MB RAM и гигабайт свободного места на диске. Комментарии тут были бы излишни, а о том, насколько Nocturne рационально использует полученные ресурсы, мы поговорим чуть позже.

Не самое последнее место в ужастике (не важно, фильм это или игра) занимает сюжет. События Nocturne имеют место почему-то в 30-х годах уходящего столетия. Как сотруднику секретного правительственного агентства США, основные задачи которого состоят в расследовании сверхъестественных и паранормальных явлений,

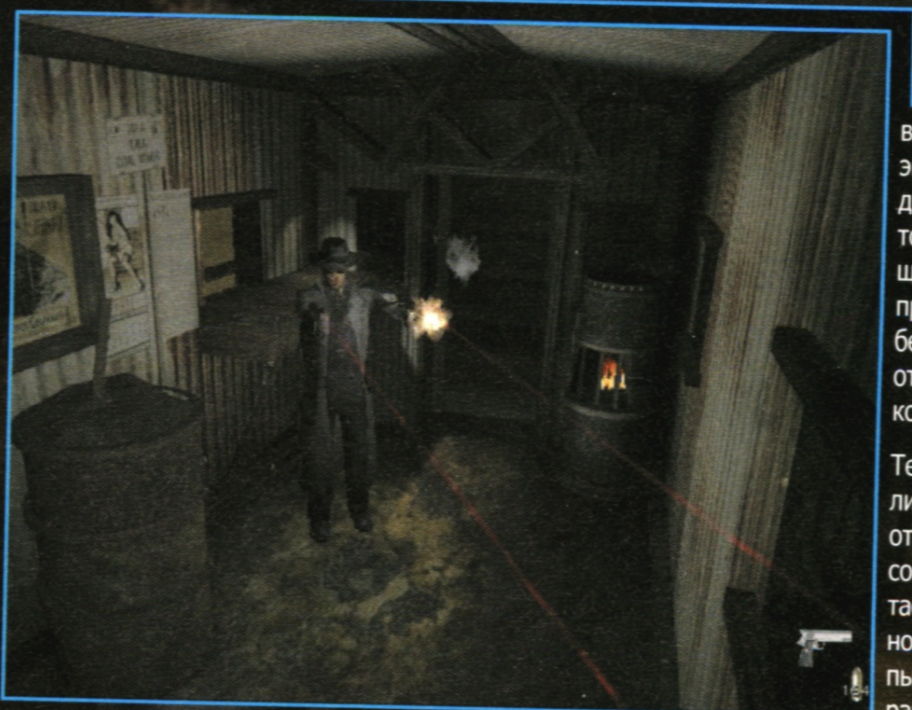
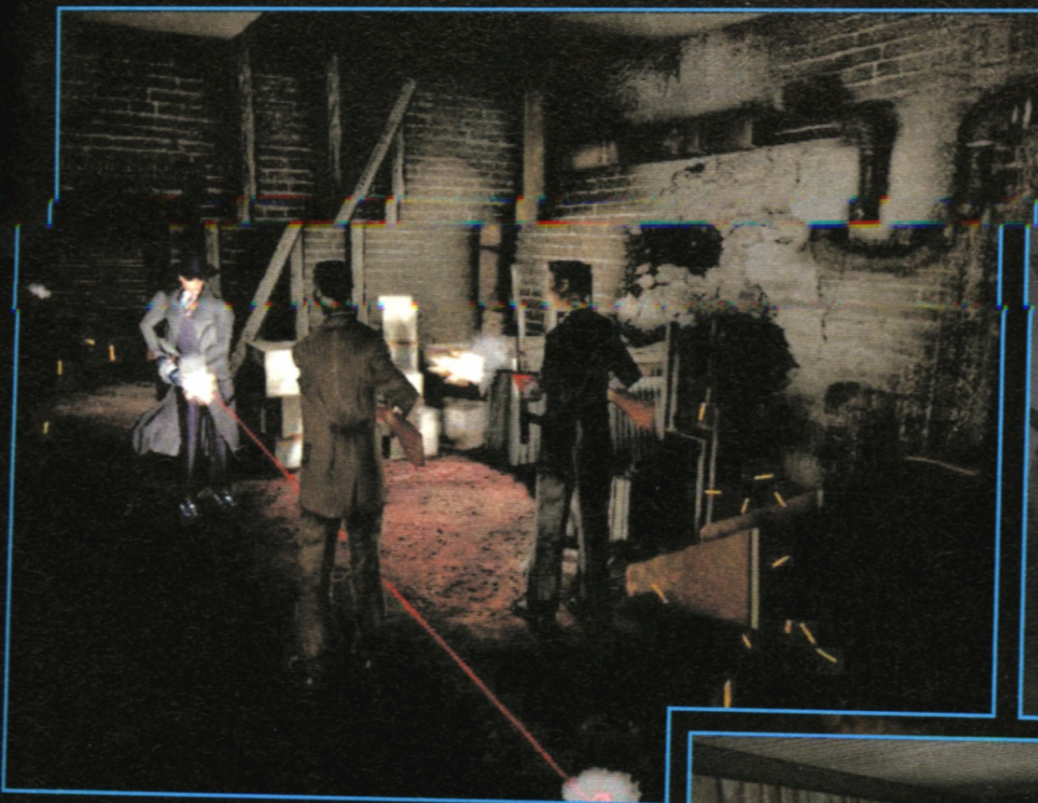
вам предстоит выполнить целый ряд миссий, связанных, как правило, с уничтожением нечисти. Прохождение игры не линейно. Nocturne вполне логично разбит на четыре части, каждая из которых практически никак не связана друг с другом. В первой агенту со звучной кликухой Незнакомец (Stranger) предстоит отправиться в Германию, дабы найти в одном из тамошних замков артефакт, являющийся, по слухам, причиной неуязвимости вампиров. Во второй части в одном из провинциальных городов Техаса мы будем заниматься выяснением причин активной деятельности некоторых покойников. В третьей основной миссией агента будет раскрытие преступных планов Аль Капоне в Чикаго, который решил построить фабрику имени товарища Франкенштейна. В четвертой нам придется спасти своего коллегу в отставке, который попытался в одном из городков Франции мирно до-

жить остаток своих дней. Есть в Nocturne еще и пятая, заключительная, часть, но... попробуйте добраться до нее самостоятельно. Ибо игра, вдобавок ко всему, чудовищно сложна. Однако оставим неприятное на десерт.

Как уже говорилось, игровой процесс Nocturne представляет собой сочетание action и adventure. Иначе говоря, нам предстоит разговаривать, решать головоломки и стрелять. При этом пропорции действий не равнозначны. В первой части нам, к примеру, предстоит довольно много разговаривать. А в третьей – до одури стрелять. При этом лично мне первая часть нравится больше, чем третья. Осмелюсь предположить, что в такой игре значительно интереснее разбираться в происходящем, чем, не вдаваясь в подробности, валить всех подряд. В общем, квестовая часть, прямо-таки скажем, занимательнее. Это несмотря на то, что диалоги явно затянуты, все NPC очевидные идиоты, а головоломки, как правило, сложны и нелогичны. Игру вытягивает лишь великолепная атмосфера, которую удалось реализовать с помощью некоторых весьма эффектных приемов, которые по непонятной причине большинство разработчиков до сих пор предпочитало игнорировать.







Начнем с того, что решена проблема номер один для action'ов с видом от третьего лица. Да, представьте себе, господа из Terminal Reality сделали камеру статичной. Теперь она не болтается за спиной главного персонажа, не сходит с ума в маленьких помещениях и вообще не ведет себя как пьяный боцман торгового флота на пенсии. Вся игра оказалась разбита на сотни маленьких локалейшнов, каждый из которых, кроме всего прочего, великолепно прорисован. Кроме того, игра очень страшная, потому как темная. Порой достаточно сложно бывает отличить куст от оборотня. В результате чего вместе со зрением оказывается до предела напряжена нервная система. Что, в общем, очень хорошо сказывается на впечатлениях, остающихся от игры. Зафиксированная в одной точке камера также позволила разработчикам смоделировать десятки ситуаций, достойных Оскара. Оригинальные ракурсы порой делают чудеса. Типичный пример: главный герой заходит в комнату, а мы с ужасом и восторгом обращаем внимание на то, как в дверном проеме за его спиной проскальзывают темные очертания жуткого монстра. Впрочем, разработчики далеко не полностью воспользовались полученным потенциалом. Ловушки и прочие неожиданности встречаются, но не настолько часто, как хотелось бы. Значительно чаще попадают монстры, самые жуткие гады, которых только можно представить. Особенно достают не в меру крутые оборотни с отвратительной привычкой нападать большими тусовками. Проблема решается просто, я бы сказал, примитивно, то есть с помощью двух пистолетов, с которыми Незнамец сильно напоминает главного героя одного известного фильма. Короче, до одури жмем на соответствующую клавишу. Иногда приходится даже отскакивать и убегать, но, принимая во внимание... гм, особенности управления, рекомендовать это можно только людям с устойчивой психикой.

В общем, игра сложная. Куда идти, что делать — эти вопросы возникают быстро, но быстро и решаются. А как отбить атаку озверевших оборотней, учитывая неудачное положение камеры, в котором вид на происходящее загоразживает широкая спина главного героя? Ситуацию несколько облегчает занудная комбинация сохранения/загрузки, так что, в принципе, продвигаться вперед

можно. С другой стороны, понять, зачем нужно было таким странным способом уродовать игровой баланс, превращая хорошую игру в сложный и скучный шутер, достаточно сложно.

Что касается управления, то в этом смысле **Nocturne** достойный преемник порта **Resident Evil** на PC. Когда герой с трудом вписывается в дверной проем, диагноз должен быть очень однозначным. Под стать некоторые забавные моменты анимации персонажей. Поворот на каблучках на 360 градусов — это всегда очень мило. Со своими обещаниями об уровне жестокости разработчики явно слегка погорячились. Кровь есть, есть и прочие приятные анатомические подробности, но вследствие тотального затемнения экрана куски мяса, декоративно развешенные по периметру экрана, не производят должного впечатления.

Перейдем к десерту. Графика в игре очень обычна. Более того, разработчикам не удалось избавиться от некоторых архаичных деталей. Анимированный плащ главного героя — это, конечно, чудесно, но почему из него, pardon, вываливается задница Незнакомца? Все что касается пререндеренных и прочих статичных объектов, выполнено на вполне качественном уровне, но взаимодействие анимированных полигональных моделей оставляет

желать самого-самого лучшего. Таким образом, на вопрос, справедливо ли **Nocturne** требует таких ресурсов, можно от-

ветить категоричным «нет». Ничего экстраординарного в графическом движке игры вам обнаружить не удастся. Он хорош, но не более того. В общем, у нас есть дополнительный повод проклинать разработчиков за безалаберность, неумелую оптимизацию и отсутствие гибких настроек графического режима.

Теперь о том, можно, а главное, стоит ли в **Nocturne** играть. Однозначного ответа, впрочем, не будет. Если вы соскучились по экзотике, вам не хватает острых ощущений в играх, а главное, вы уверены в том, что ваш компьютер вытянет это воплощение программистской наглости, то игрушка вам

подойдет и, скорее всего, очень понравится. Если же экзотика вам по боку, острых ощущений хватает в очередном забеге демки **Unreal Tournament**, а машина едва ли его со скрипом вытягивает, то забудьте о **Nocturne**, как о ночном кошмаре. Кстати, очень точное определение игры — ночной кошмар.

СМ РЕВЮ

ДОСТОИНСТВА

Хороший сюжет, великолепная атмосфера, более-менее оригинальная концепция.

НЕДОСТАТКИ

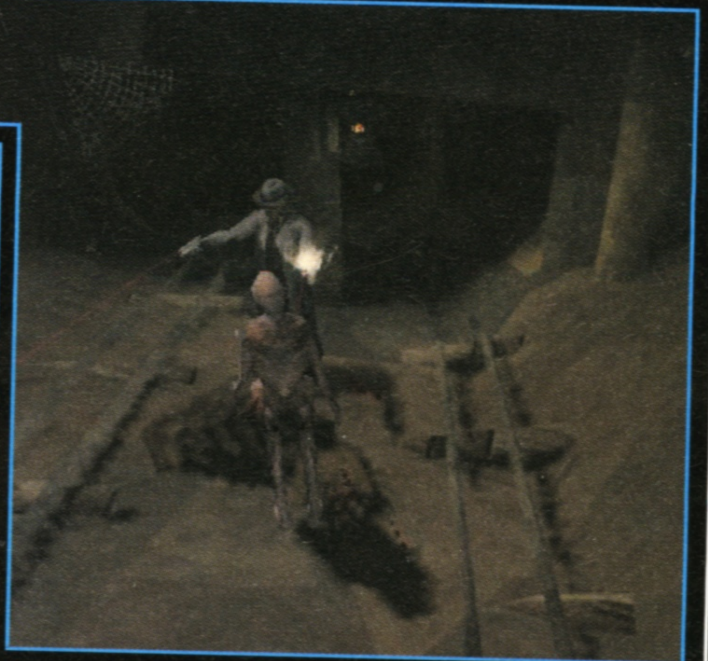
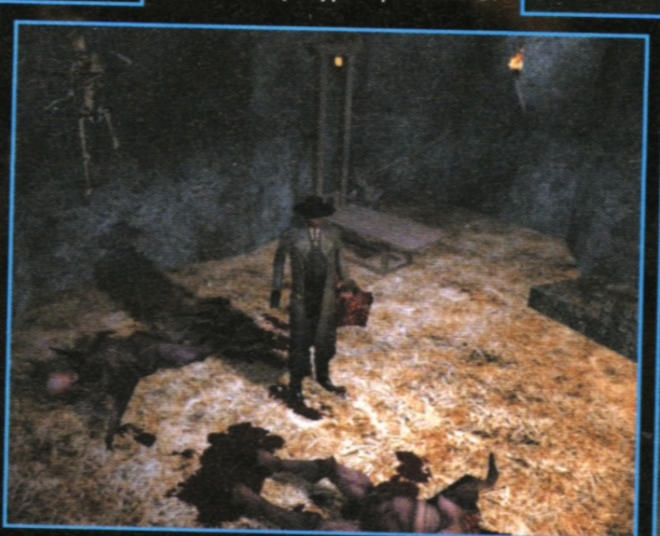
Сверхзавышенные системные требования, баги в графике, устаревшее управление.

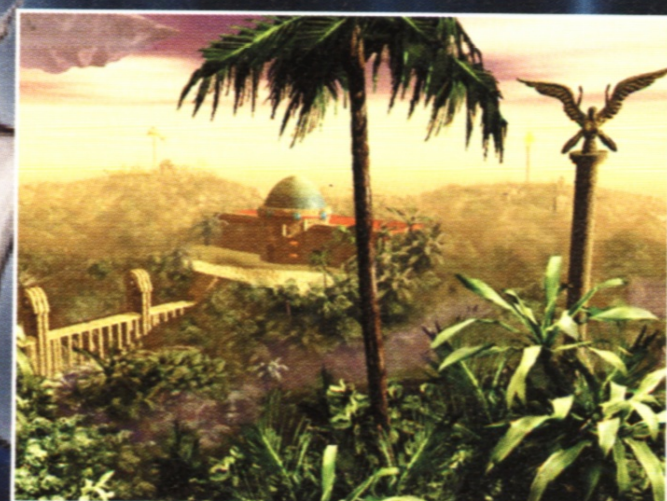
РЕЗЮМЕ

**Nocturne** — игра для тех, кто жить не может без нормального **Resident Evil** на PC.

7.0

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





# ВЕЧНОЯПОНСКАЯ RPG



## ДОСТОИНСТВА

Очень стильные сюжет и графика, достаточно хорошо проработанные персонажи, оригинальная система магии, драматический сложный сюжет.

## НЕДОСТАТКИ

Полное отсутствие даже намеков на многопользовательскую игру, излишне прямолинейная ролевая система.

## РЕЗЮМЕ

Весьма достойная игра, которая продолжает линейку удачных «японских» RPG на компьютере.

# 7.5

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



Платформа: PC  
 Жанр: Adventure + RPG  
 Издатель: Monolith  
 Разработчик: Valkyrie Studios  
 Требования к компьютеру: P200, 32Mb RAM  
 Интернет: <http://www.septerracore.com>  
 Дата выхода: ноябрь 1999 года



# SEPTERRA CORE: LEGACY OF THE CREATOR

С

Сергей Дрегалин

мотрю я на иконку Септерры, которая органично обосновалась на моем «рабочем столе», и чувствую, что покорен. Можно даже сказать, очарован... Нет, ну позвольте мне спросить – как может пятикурсник-гироксипист не полюбить игру, где ключевым символом является карданов подвес?! Конечно, это все шуточки. Но, тем не менее, доля истины в них есть – игра Septerra Core действительно мне пришлось по сердцу. Но, разумеется, не за порядком набивший оскомину карданов подвес, а за два своих характерных атрибута.

## ОСИ, ЯДРА И ОБОЛОЧКИ

Ее Величество Стилистика. Под этим красивым словом я понимаю самобытность игры, ее выдержку в едином ключе и общий уникальный колорит. В этом отношении к *Septerra Core* на хромой кобыле не подъедешь – игра чертовски стильная. От и до – начиная с предыстории и заканчивая внешним обликом персонажей, ну а про графику на пару с дизайном даже и не говорю.

Теперь давайте подкрепим все это фактами. Для основы возьмем предысторию, которую, по-хорошему, назвать предысторией-то и нельзя. Слишком это узкий термин для грандиозного творческого полета дизайнеров и сценаристов игры. Более точное определение – Концепция Игровой Вселенной, вот так, с чувством, расстановкой и легкой помпезностью.

Итак, Концепция. Мир *Septerra Core* был в незапамятные времена искусственно создан Творцом (Creator). Этот великий конструктор создал шесть Оболочек (Shells), заставив их единым взмахом руки (или иной конечности – Бог его знает, какая у этого Творца была физиология) вращаться вокруг неподвижного Ядра (Core). Вращались Оболочки с разной скоростью, но вокруг единой Оси (Spine Generator). Энергия, получаемая от вращения Оболочек, по Оси стекала к Ядру, которое в свою очередь перераспределяло эту энергию между Оболочками, подпитывая и корректируя их движение.

Ядро по форме представляло собой твердотельную сферу, а по сути – биокомпьютер. Аккурат раз в сто лет Оболочки ориентировались друг относительно друга таким образом, что луч местного светила проникал прямо к Ядру и активировал внутренние механизмы биокомпьютера. За эти недолгие мгновенья с помощью двух Ключей (Keys) можно было без особых проблем проникнуть в святая святых Ядра и получить таинственный Дар Создателя (Gift). Дар этот не зря пишется с большой буквы – по преданиям, его обладатель должен стать по силе и могуществу сродни самому Творцу...

Ну а теперь собственно интрига. Игровые часы начинают тикать в тот момент, когда до противостояния Оболочек еще по пятьдесят лет в обе стороны. То есть, даже обладая парой Ключей, к Ядру лучше в ближайшие пять десятилетий не подступаться. Но некоему Избранному Лорду с первой Оболочки по имени Доскиас (Dorskias) не терпится

поскорее дорваться до наследия Творца. Конечно, проще всего махнуть на этого авантюриста рукой, дескать, чем бы Избранный ни тешился... Однако не все так просто. Преждевременное иницирование механизмов Ядра может запросто привести к гибели всего мира. Однако нашего отчаянного Лорда этот факт нисколько не смущал. Вместе с хорошо вымуштрованной и экипированной армией он начал свой крестовый поход к Ядру.

В эти три абзаца я уложил самую суть сюжетной канвы *Septerra Core*. Более подробно излагать устройство Вселенной и ее историю я не вижу смысла, так как, во-первых, в 47 номере все это было достаточно подробно изложено, а во-вторых, нам сейчас нужно сконцентрироваться на игровой механике и прочих важных внутриигровых вещах. Поэтому машем ручкой Творцу и переходим к следующей теме – действующим лицам.

## СИНЕВОЛОСЫЕ КРАСОТКИ, НЕФОРМАЛЫ И ТЯВКАЮЩИЕ РОБОТЫ

Нашу героиню зовут Майя (Maya). Охарактеризовать ее можно единственной фразой – красива, зараза, и неизменно сексуальна. А все эта шикарная копна синих волос!..

Впрочем, не будем продолжать эту тему, тем более что наша героиня особых поводов для подобных разговоров не подкидывает. Девчушка весьма серьезно настроена и вообще заслуживает искреннего уважения. Судите сами – она не теряет голову даже в самых сложных ситуациях, стоически переносит невзгоды и каверзы судьбы, а главное – не треплет попусту языком и все свои мысли выражает предельно лаконично. Согласитесь, последнее – не слишком характерное качество для большинства представительниц прекрасного пола! ;)

Судьба у героини была, прямо скажем, не сахар. В детстве она потеряла родителей во время разборки двух Лордов с первой Оболочки. Для Избранных такие как Майя в лучшем случае были просто разумными животными, а в худшем – мешающимися под ногами насекомыми. По той причине Лорды не слишком обращали внимание на потери среди Мусорщиков (Scavengers) – народа со второй Оболочки, жившего за счет сбора и восстановления выброшенных технических средств и всяких других сложных техногенных штук Избранных. Сама Майя, равно как и ее родители, была именно такой Мусорщицей.

Синеволосяя красавица, безусловно, главный, но не единственный герой игры. К ней могут присоединяться (и при-

соединяются) по ходу драмы еще двое компаньонов. Первыми спутниками Майи станут несколько экзотическая, но весьма забавная парочка – панк-механик с шикарным эракезом и его верный собакообразный робот. Последний, кстати, очень сильный воин; вот только говорить не умеет, но все-все понимает!

Каждый из персонажей обладает статистикой, к которой относятся ровно десять основных параметров – Strike, Armor, Power, Core, Strength, Agility, Perception, Psyche, Vitality, Speed. По мере накопления опыта (читай, по мере уничтожения противников) все они будут потихоньку расти. Но вот что забавно – регулировать их рост нельзя! Начисление бонусов происходит автоматически, и какие алгоритмы заложены в недра программы – неизвестно. Но прогресс заметен, это однозначно.

Вот такая ролевая система. У нее, безусловно, есть свои плюсы, но все же за такую прямолинейность причислить *Septerra Core* к чистым hardcore ролевикам я не рискну. Какая же это, с позволения сказать, ролевая игра без генерации персонажа и с резко ограниченными возможностями прокачки? К тому же, помимо этих двух... ммм... особенностей, есть еще и океан более мелких причин, по которым *Septerra Core* на классический RPG попросту не тянет. Перечислять их отдельно не буду – после того как слон пропущен, ловлей мух не занимаются... В общем, в силу всего вышесказанного, жанр игры в шапке статьи после минутного колебания был установлен как Adventure + RPG, но никак не наоборот.

Но оставим пока на время ролевую систему и поговорим о более приземленных вещах. Например, о графике и интерфейсе.

Движок у игры самый что ни на есть спрайтовый; о трехмерных объектах он и краем уха не слышал. Впрочем, это нисколько не мешает *Septerra Core* визуально быть очень симпатичной. Задники и персонажи прорисованы «на отлично», причем не подкачал ни общий стилистический дизайн, ни конкретное техническое воплощение. Единственной промашкой разработчиков, пожалуй, следует признать излишнюю дерганность движения персонажей, а также грубую окантовку последних (на светлых фонах четко видна черная кайма вокруг фигур). Но по большому счету это не так уж критично.

Вот что действительно произвело приятное впечатление, так это любопытный стиль, в котором нарисованы персонажи. Формально – это аниме, но на деле он таковым не

является. Скорее, это «европейское» аниме – персонажи выглядят как-то более похожими на людей, а не на большеглазых кукол с гипертрофированными формами. Хотя, как ни крути, но от некоторой «кукольности», присущей аниме, *Septerra Core* никуда не делась. Впрочем, повторю, могло бы быть и хуже.

Управление героями выполнено классически – point'n'click, если кратко. Один щелчок – и ваши ребята неспешно пошли, два щелчка – и они уже стремглав бросились к точке назначения. Удобно воплощена система товарно-денежных отношений – в магазинчиках, разделенных по категориям (в одном торгуют «лечилками», в других – броней и т.д.) можно сразу отметить нужное количество любых предметов, а затем скопом купить их или продать. Кстати, еще один любопытный факт – в магазинах можно воровать, если в команде есть персонаж с соответствующим навыком. У меня таким хлопцем был электронный песик, который за несколько попыток обогатил инвентарь на пару сотен золотых и несколько полезных предметов. Однако халява быстро закончилась, когда владелица магазина застала группу с поличным и выгнала ребят вон из помещения. Пожав плечами и сделав каменное лицо, я вновь направил стопы персонажей к магазину. И что вы думаете? Ха, отрывым текстом сказали – мол, сейчас такая страшная криминальная обстановка, что придется повысить цены. И, между прочим, в окрестных наблюдалась точно такая же ситуация. Правда, цены обещали впоследствии скинуть, но пока дожدهшься дешевых распродаж...

Помимо перемещения по конкретным локациям – городам, заводам, станциям, замками и пр. – герои будут странствовать и по глобальной карте. На ней осуществляются перемещения между локациями, причем без риска энкаунтеров.

Инвентарь у группы общий, что очень удобно. Предметы разделены на две категории – лечебные и ключевые. Последние объединяют в себе все то, что потребуется для выполнения квестов жесткой сюжетной линии. Ну а с лечебными – все и так ясно.

## КАРТЫ, ДЕНЬГИ И БОЛЬШО-ОШТВОЛ

В чем-чем, а в неоригинальности сражений *Septerra Core* обвинить никак нельзя. Вторую такую хитрую систему еще надо поискать – тут намешаны и реальное время, и походный режим, и прыжки в половину экрана без шеста и бабтут. В общем, разбираться надо подробно.

Итак, начнем с того, как начинается бой. Крик валькирий раздастся в тот момент, когда противник заметит ваш отряд. Еще раз обращаю ваше внимание – не ваши ребята заметят противника, а именно противник проявит соответствующий интерес. Поэтому в игре нередко встречаются ситуации, когда группа незамеченной проскакивает прямо за спиной нерасторопного монстра.

Но вот гонг пробил – Майя и сотоварищи оказались в центре внимания какого-то монстра. А вот дальше происходит невероятное – все без исключения участники предстоящей сечи совершают суперпрыжок. Они перемещаются на ближайшую открытую площадку или, по крайней мере, располагаются так, чтобы быть на виду и не закрывать друг друга от вашего бдительного ока.

После этого начинается собственно бой. Назвать его походным было бы грубой ошибкой, в реальном времени – коверканием истины... А впрочем, не важно как обозвать, давайте я просто расскажу, как происходит сражение, а вы

уж сами придумайте ему подходящее название. Итак, под портретом каждого из персонажей появляется индикатор, разделенный на три одинаковых секции. Этот индикатор начинает в режиме реального времени заполняться. Как только бегущая полоска перевалит за треть, т.е. заполнит хотя бы первую секцию, то данный персонаж может атаковать противника. Но! Эта атака будет самой слабой. Если выждать до заполнения второй секции, то удар будет ощутимо сильнее, а если набраться терпения до полной заправки индикатора, то персонаж проведет нечто вроде суперприема. Потери со стороны противника будут соответствующими.

Во время заполнения индикаторов управлять своими подопечными нельзя. Они стоят как истуканы и ждут команды, которая отдается щелчком мышки на портрете. Как только вы отдадите соответствующую директиву, игра останавливается (подвешивается на паузу) и ждет принятия конкретного решения. Тут вы можете, не торопясь, выбрать, кого атаковать, как атаковать и атаковать ли.

После отдачи приказа происходит, естественно, его исполнение. Если персонаж обладает способностью только к ближнему бою, то он совершает коронный суперпрыжок и атакует указанного противника, а потом также эффектно ретируется. Если же возможна атака с дистанции, как, например, у Майи, то она просто обращает свое гневное личико к супостату и нацеливает противника свинцом. К слову, такой вещи, как патроны, в *Septerra Core* не предусмотрено – их количество не ограничивается и не индицируется. Так сказать, патронный коммунизм!

Надо заметить, что далеко не всегда текущая боевая ситуация предполагает атаку противника. Часто придется, например, лечить персонажей, применять магию (о ней еще поговорим) или даже воскрешать из мертвых своих подопечных. К вопросу о графике – все эффекты для подобных действий реализованы фантастически красиво. Просто фантастически красиво.

А как ведут себя противники в ответ на акробатические кульбиты ваших героев? Да точно так же. Так же прыгают для атаки с ближней дистанции, так же применяют специальные способности (перед этим около противника появляется надпись charged – мол, я заряжен и очень опасен), так же используют магию (если умеют).

Под специальными способностями скрыты аналоги привычных скиллов. Скажем, у панка-механика есть специальный скилл гергай, с помощью которого он может чинить электропсинку или за считанные секунды разобрать на запчасти вражеских роботов. Причем, что немаловажно, применить этот скилл он может только при заполнении, как минимум, первых двух секций индикатора. Специальные способности противников тоже весьма разнообразны – от нанесения солидных повреждений всем вашим подопечным до воровства денег.

Существенное и, пожалуй, единственное неудобство системы сражений в *Septerra Core* – полное отсутствие какой-либо статистики противников. Например, невозможно понять, сколько у врага еще осталось хит-поинтов. Это, безусловно, мешает тщательно распланировать свои действия и сводит на нет применение хитрых тактических маневров.

Теперь о системе магии. Заклинания в *Septerra Core* представлены в виде двух с половиной десятков Кард (Fate Cards). Каждая такая Карта представляет собой отдельное самостоятельное заклинание, например, лечение, атаку огнем, атаку водой и т.д. Но самое интересное, что для получения наиболее разрушительных и эффективных спеллов нужно комбинировать эти Карды (до трех штук). Итого, полный перечень заклинаний, учитывая такие комбинации, включает 124 уникальных спелла.

После применения заклинания карта никуда не исчезает. Зато исчезает некоторое количество Энергии Ядра, которую совместно аккумулировали ваши герои и которая отображается синей полосой сверху экрана. Восстановить ее можно с помощью специальных рун (Core Rune).

И в заключение разговора о сражениях – несколько слов об AI. Как я говорил, сама система боя накладывает существенные ограничения на широкий размах тактической мысли, да и пауза введена скорее для удобства, нежели для выделения достаточного количества времени на принятие решения. В



силу всего этого интеллект противникам особенно и не нужен. Нападают они на всех героев приблизительно с одинаковой регулярностью, выбивая вашу партию по принципу «всех по чуть-чуть». Впрочем, иногда и не «по чуть-чуть», все зависит от силы атаки монстра.

## УСЛОВНОСТИ, ОПЯТЬ УСЛОВНОСТИ И СНОВА СПЛОШНЫЕ УСЛОВНОСТИ

Ключевым словом для любой «японской» RPG является играбельность. Без нее никуда. Именно поэтому разработчики зачастую приносят в жертву реалистичность игры, чтобы повысить удобство и динамику. В свою очередь, пренебрежение реалистичностью вводит массу курьезов и спорных моментов. Их не следует, конечно, считать прямыми недостатками, но и на гениальные потуги они тоже не тянут. Судите сами.

Про суперпрыжок я уже говорил – мало того что сам бой начинается с акробатики, так еще и попрыгунчики наши скачут на такие дистанции, что аж дух захватывает. Ладно, пусть это будет объясняться низкой гравитацией планетной системы.

Но вот как, к примеру, объяснить другой факт – электронный пес лечится... хлебом, пускай и с вдвое меньшим эффектом! Вот это уже казус и нонсенс. Конечно, было бы неудобно, если бы он не лечился стандартными средствами вовсе, но все равно по первому впечатлению это кажется ну очень странным. Так что имейте в виду – коренья и хлеб позитивно влияют на тонкую электронику, на компьютеры в том числе. Только не используйте это на практике – я помню, как один особенно одаренный читатель сунул номер нашего журнала в микроволновку, чтобы «прочитать скрытый текст, который появляется только при нагревании журнала»... Понимать надо, где шутим и подкальваем, а где говорим серьезно! Впрочем, уверен, больше таких смелых экспериментаторов уже не делают! ;)

Но вернемся к начатой теме. Еще одна странность *Septerra Core* – исчезновение симптомов вредного заклинания, наложенного на вашего персонажа, сразу после смерти кастера. Особенно меня смущает полное исчезновение отравления. Оно, конечно, только на руку, но все равно как-то больно подозрительно.

Притянута за уши невозможность управления персонажами во время боя. Ну почему нельзя было дать им возможность хотя бы немного размять конечности?..

А респаунинг монстров, причем стопроцентный? Выглядит дико, когда вы возвращаетесь на предыдущую вычищенную до блеска локацию, а там кишмя кишат воскрешенные монстры. Заметьте, не просто несколько вновь оживших противников – а полный комплект, все до единого. Ну почему разработчики не взяли на вооружение куда более реалистичную идею респаунинг-центров или хотя бы постепенного респаунинга? Не нахожу ответа.

## ...JUST KEEP THOSE WHEELS TURNIN'

Хотите субъективное впечатление? *Septerra Core* – приятная вещь, за которой можно не просто скоротать время, а именно оттянуться. Меня несколько удивил невысокий балл, который выставили игре забурные онлайн-игровые издания. Уж не знаю, чем они руководствовались и с чем сравнивали Септерру и вообще как подходили к оценке. Конечно, это не Baldur's Gate в своем концептуальном величии и не Might and Magic VII со своей уникальной комплексной ролевой системой.

*Septerra Core* – просто очень интересное приключение. Глобальное, стильное, да еще и с ролевыми элементами. Неужели этого мало?..



Платформа: PC  
 Жанр: Стратегия  
 Издатель: Eidos Interactive  
 Разработчик: Hothouse Holdings Ltd.  
 Интернет: www.hothouse.org/english/abomination/



Взрывы авторам игры удалось вполне



Наше средство прибытия и эвакуации – 4-местный джип

# ABOMINATION: THE NEMESIS PROJECT

Лев Емельянов

Где ты, UFO/X-COM, шедевр на веки вечные? Где те времена, когда каждая игра казалась мне хорошей и интересной? В новом творении богатой и предприимчивой компании Eidos, отметившейся недавно на аркадно-ролевом фронте (Revenant и Legacy of Kain), я вижу лишь посягательство на самый святой для меня жанр: tactical combat simulation. На большую игру, включающую стратегическую и тактическую части, нелинейный сюжет и науку. В принципе, разработчиков Abomination, ребята из Hothouse, можно понять: с момента выхода X-COM Apocalypse прошло уже более двух лет, ничего подобного за это время не появлялось и даже не анонсировалось. Так чего морочить голову себе и другим? Берем за основу структуру старого шедевра, упрощаем все что можно, убираем пошаговость сражений, а дальше – дело техники: краски посочнее, взрывы поярче, девочки покрасивее, и готово. Кстати, само слово «Abomination» переводится как Гадость. Вот в нее и поиграем :).

## КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ

Предыстория... Ну, разумеется, предыстория была. Была эпидемия, унесшая тысячи жизней в Нью-Йорке и перекинувшаяся на Лос-Анджелес. Потом ученые выделили безвредный микроорганизм. Впрочем, что я вам буду своими словами пересказывать? Обратимся к первоисточникам – секретным материалам проекта Nemesis.

Из отчета научного отдела об изучении образцов чужеродных токсинов: «Образцы, взятые ранее в Нью-Йорке, сильно отличаются от более поздних из Лос-Анджелеса и по-разному ведут себя при проведении различных тестов. Хотя более поздние образцы содержат те же вещества, что и ранние, их концентрация в тысячу раз выше. Выделенные ранее бактерии разлагают образцы тканей в течение 6 часов. Поздние образцы микроорганизмов делают это за 2 минуты. Главное различие в том, что бактерии стали меньше в размерах, и если раньше они передавались от человека к человеку через прикосновения, то теперь инфекция распространяется воздушным путем».

Впечатляет? Но это еще цветочки.

...О существовании Правоверного (Faithful) Культа правительство знало еще до начала эпидемии, но не придавало ему слишком большого значения. Однако, когда люди стали превращаться в кошмарных мутантов, выяснилось, что бактерии, вызвавшие заразу, содержат чужеродный генетический материал – ДНК. Всеобщее отчаяние, хаос, кажется, ничто не может противостоять инфекции. И тут Культ поднимает свою мерзкую правверную голову. Его приверженцы захватывают целые районы города, убивают мирных жителей и наводняют улицы жуткими тварями (или твари сами их наводняют? Черт его знает, но, в любом случае, культисты их охраняют и им поклоняются). Нашим ответом стало создание спецотряда, названного в честь богини мести Немезиды. Кому мстить будем? Культистам или микробам? Да какая разница, главное, чтобы весело было!

### ДОСТОИНСТВА

Большая, стильная и интересная игра, не отягощенная избыточной сложностью и глубиной.

### НЕДОСТАТКИ

Аркадные бои и упрощенная стратегическая модель.

### РЕЗЮМЕ

Игра претендует на титул преемника X-COM, но решительно не тянет.

7.5

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

Из протокола медицинской группы: «Культист, найденный после резни в МакКейл Билдинг, был помещен в изолятор. Это женщина 22 лет с заболеванием в поздней стадии. Ее тело покрывают образования от 6 до 8 дюймов в длину, имеющие цвет от багрового до темно-пурпурного. Образования гноятся, сочатся черными выделениями, отвратительно пахнут и периодически вскрываются, превращаясь в открытые раны. Через 6 часов на-



Интерактивность здесь: автобус до и после обстрела

чал разрушаться скелет. Кости скручиваются, увеличиваются в размерах, пропарывая ткани. После 20 минут ужасной агонии больная умерла. Вскрытие ее тела выявило ту же самую чужеродную ДНК и те же симптомы бактериального заражения, что и в предыдущих случаях, но концентрация и вирулентность в данном случае была в десять раз выше.»

Ничего так, да? Пожалуй, в X-COM все было не так ужасно, здесь скорее System Shock II ближе по духу и атмосфере. Итак, на самом высоком уровне принято решение, организован спецотряд Nemesis, созданы штаб-квартиры, военные базы и исследовательские лаборатории, пора очищать мир от этой Гадости.

## СОБСТВЕННО ИГРА

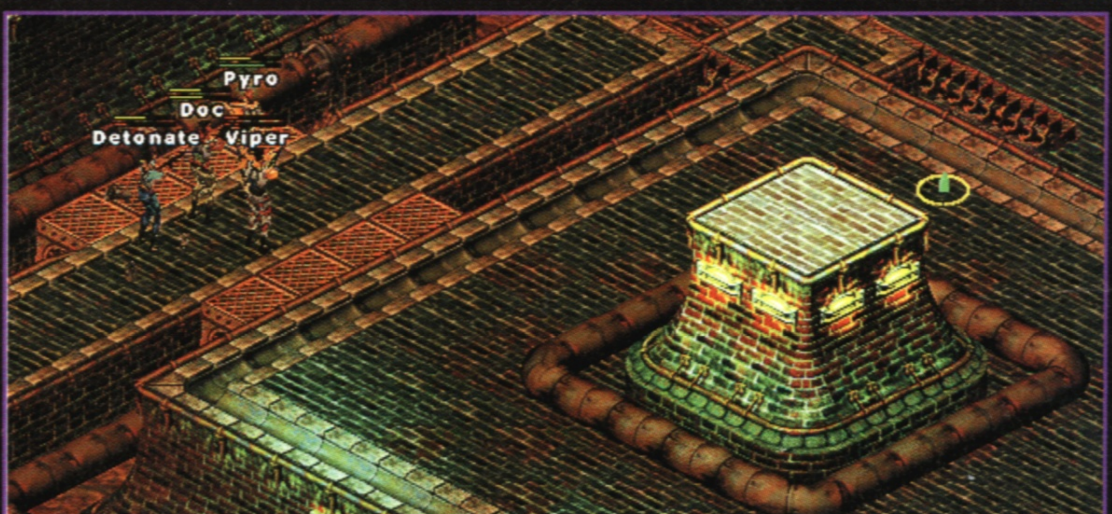
Так в чем же конкретно заключается игровой процесс? X-COM Apocalypse хорошо помните? Так вот, все то же самое, только упрощенное, и бои в реальное время. Ах, вы его не помните... Вообще не играли? Тогда объясню на пальцах. Есть город. В этом городе у отряда Nemesis есть военные и научные базы, которые нельзя потерять. Время тикает постоянно, его можно ускорить или замедлить. Периодически на стратегической спутниковой карте города обнаруживаются «горячие точки», с которыми надо срочно разбираться. Отбираем четырех бойцов, экипируем их, кликаем на «горячей точке», после чего загружается тактическая миссия. Миссии эти всегда начинаются одинаково:



Тот самый квестовой танк



Зеленый и красный пунктир наглядно показывают, кто из бойцов видит врага, а кто – нет



четверо наших стоят вокруг джипа, а спустя 5 секунд по ним начинают со всех сторон стрелять. После того как все mission objectives будут выполнены, надо вернуться к джипу и погрузиться в него. Снова оказываемся на стратегической карте города и узнаем, сколько опыта получили бойцы и сколько добра они приволокли. Вот и все. Каждая миссия вроде бы генерируется случайно, но эта «случайность» имеет свои закономерности: например, местом действия могут быть как трущобы, так и уважаемый пригород, но в обоих случаях вам придется искать ключевого персонажа и под огнем вести его в джип.

Где проходит граница между реал-тайм стратегией и тактическим симулятором боя? Вопрос был поставлен давным-давно, и каждый отвечает на него по-своему. По мнению большинства, главные отличия симулятора – это реализм и ограниченность ваших сил и средств. Если в RTS вы можете просто наштамповать сотню юнитов и задавить ими врага, то в реал-тайм воргеймах типа Myth, Gettysburg!, Dark Omen и иже с ними вы вынуждены малыми силами уничтожать в три-четыре раза превосходящие армии противника. Тут экономика уступает место тактике. Правда, почти во всех «классических» RTS присутствуют миссии, где нужно десятком юнитов кого-нибудь разбить или кого-то эскортировать, или и то и другое вместе... Так что же, эти миссии – тоже тактические симуляторы? Нет ответа. А в отношении нашего пациента?

Да... Если честно, иногда хочется назвать творение Hothouse реал-тайм стратегией. Рассмотрим бой – ядро игры, вокруг которого, собственно, все и закручено. На первых порах вашими основными мишенями будут опорные пункты (strongholds) культистов. Их надо уничтожить, и тогда жизнь станет лучше и веселее. Для ликвидации стронгхолда нужно всего лишь перебить всех

врагов и уничтожить все оборудование на тактической карте. Если с первым все более-менее понятно, то по поводу второго иногда приходится чесать затылок. Дело в том, что «оборудование» (equipment) – понятие емкое и может означать все что угодно. Например, в одной из миссий мне сообщили, что задание выполнено, когда я взорвал танк. Этот танк стоял себе на улице, со всех сторон окруженный обычными автомобилями, никого не трогал, и вдруг такое... Кстати, взорвался он после пары очередей из автомата Калашникова. Это к вопросу о реализме, как необходимом компоненте тактических симуляторов. В другой аналогичной миссии пришлось уничтожить 2 десятка ящиков (причем догадаться об этом можно было только по тому, что курсор превращался в прицел при наведении на них) и какую-то странную конструкцию на крыше. Но, разумеется, уничтожением стронгхолдов дело не ограничится. Вам придется спасать людей, ставить в указанное место анализатор воздуха, брать образцы чужеродной ткани, одновременно перезагружать 2 компьютера, находящихся на разных концах карты, а потом в течение 60 секунд загружаться в джип, уничтожать обелиск, окруженный полусотней молящихся погруженных в транс культистов, и т.д. и т.п.

Реальное время – штука суровая, предъявляющая высокие требования к таким параметрам игры, как графика, звук, интерфейс и искусственный интеллект. Графика должна быть не просто красивой, а НАГЛЯДНОЙ. У вас нет времени вглядываться и разбираться, вам нужно все понимать с первого взгляда. Графика в нашей Гадости, на мой взгляд, мелковата. Для скриншотов :) А

если серьезно, то зачастую гранату, пущенную врагом, замечаешь только в момент ее взрыва. Зато уж это она делает очень красочно. Вообще, взрывы – конек игры. На пару секунд экран становится белым. Абсолютно белым! Взорвите любой автомобиль и убедитесь. Окружающий мир интерактивен, но в меру. Если объект можно уничтожить, то курсор превращается в мишень при наведении на него. Уровни трехмерные или, лучше сказать, многоэтажные, но точно такая же «трехмерность» была в X-COM Apocalypse и Warhammer 40K: Chaos Gate. Что в графике мне действительно понравилось – это кровяща. От людей, в которых попадают пули, во все стороны разлетаются кровавые ошметки, а особо мощные пушки просто рвут тела на части, наподобие того, как было в Fallout II.

Звук хорош. Музыка в формате CD-Audio вполне соответствует духу игры и очень напоминает мелодию из X-COM Apocalypse. Шумы, крики и выстрелы вполне функциональны и очень помогают в бою. Приятный женский голос комментирует каждое ваше действие (впрочем, его можно отключить). Короче, к звуку претензий никаких.

Интерфейс подкачал. Да, управление, увы, корявое. И пауза с возможностью раздать приказы не очень спасает. Неудобно сделано инвентори. Чтобы съесть в бою стероид, надо нажать пробел (пауза), выбрать бойца, вынуть у него из рук оружие, взять



Некоторые уровни по дизайну - просто копия X-COM 3

Страница 111 (20) Декабрь 1997



этот стероид, закрыть инвентори, использовать его на себе, потом снова открыть инвентори и взять в руки оружие. После этого можно вновь снимать сражение с паузы. Во время игры в Abomination мне пришла в голову парадоксальная мысль: а пожалуй, пошаговый бой был бы более динамичным! И нервных клеток жег бы меньше. Записываться во время миссий нельзя, и это есть правильно, их можно просто переиграть заново. За это авторам жирный плюс.

И наконец, искусственный интеллект, AI, или, как его иногда зовут, «искусственный идиот». По идее, он обязан присутствовать в игре, хотя, как ни странно, не во всякой. Например, в любимых всеми Commandos он отсутствовал как факт. Ваши бойцы делали ТОЛЬКО то, что вы им приказывали, а оппоненты-фашисты жестко придерживались элементарных скриптов: иди по заранее установленным маршрутам, увидел врага, лодку или труп – кричи и стреляй. И для Commandos, тактической головоломки в реальном времени, это было аккуратно то, что надо. А что искусственный интеллект подразумевает в случае Abomination? Если использовать терминологию, принятую в RTS, то Pathfinding (умение, не потерявшись, прийти в заданную точку) солдат – просто вне конкуренции! Нет, я абсолютно серьезен. Если вашим бойцам приказано держаться группой, то будьте уверены – они действительно всюду будут вместе. Если вы приказали им залезть на крышу дома, стоящего на другом конце карты – залезут, причем сами используют стероиды и перезаряжают оружие. А вот AI как таковой, увы, не фонтан. Ваши вояки рвутся в бой, несмотря ни на что, и основные силы уходят на то, чтобы удержать их от этого. Что касается врагов, то они по безмозглости вполне сравнимы с монстрами из Diablo – увидев наших, с криками «Умри, неверный!» кучей бросаются вперед, паля из всех стволов. В бою нет так называемого Верховного Оппонента, который всегда присутствует в классических RTS и как бы осуществляет единое руководство всеми своими юнитами. В Abomination каждый враг действует сам за себя, стреляет только когда видит цель, а услышав пальбу – бежит со всех ног разбираться.

Оригинально и с претензией на реализм в игре решен вопрос с лечением непосредственно во время сражения. Съев (а может, вколол? непонятно) стероид или использовав аптечку, боец восстанавливает утраченные хит-пойнты, но ненадолго. После окончания боя он опять будет совсем совсем больной, и вам придется оставить его в покое, пока ни выздоровеет. Вначале я злился, что на дело можно брать всего четырех бойцов, и в голове у меня крутились колкости по поводу вместимости джипа (на вид в него десяток людей вполне может поместиться). Пройдя несколько миссий, я изменил свое мнение. Даже абсолютно нулевой солдат подразделения Nemesis стоит десятка культивистов, хотя оружие они используют одинаковое. Суммарной огневой мощи ваших бойцов вполне хватает, чтобы разобраться с противниками, а вот управлять большим количеством народу было бы просто невозможно.

**МАЛЕНЬКИЕ ХИНТЫ**

Не могу удержаться и ни привести несколько простых советов, которые помогут в игре на первых порах.

От гранаты можно убежать. Если вы видите, что у кого-нибудь из противников в руках появился такой ма-а-ленький шарик, тут же прекращайте всякую стрельбу и бегите. Лучше вбок, но можно и назад. Пока ваши бойцы будут опускать оружие и разворачиваться, противник швырнет грана-

ту им под ноги, но солдаты успеют отбежать на десяток шагов, прежде чем она взорвется.

Переносной Motion Scanner – один из самых полезных девайсов в игре. Если солдат им экипирован, то вы будете видеть на мини-карте врагов и, самое главное, зоны их обзора. Сильно помогает в борьбе с превосходящими силами.

Обыскивайте все помойки, старые ящики и трупы. Именно эти места являются основными источниками стероидов.

**РОЛЕВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ**

Куда уж без них в современном мире... В нашей Гадости у солдат пять параметров: Reactions, Health, Accuracy, Stealth и Explosions. Полученный в бою опыт используется для повышения этих характеристик, причем делать это можно вручную, самостоятельно решая, что именно улучшать. Крайне любопытно решен вопрос с распределением полученного в бою опыта между вашими подчиненными. Допустим, в миссии участвовало 4 солдата. Выполнив задачу, они набрали некий суммарный experience. А теперь вы имеете полное право самым жестоким образом кинуть троих из них и использовать весь опыт для повышения параметров кого-то одного. Более того, только так и нужно поступать, потому что иначе вам не удастся воспитать истинных суперменов.

Вообще, с самого начала рекруты находятся в неравном положении. Есть 8 бойцов с выразительными портретами, биографиями, кличками наподобие того, как было в Jagged Alliance I/II, и специальными способностями. Это подвергшиеся генетическому изменению добровольцы, стоящие у истоков проекта Nemesis и ставшие, вероятно, самыми крутыми солдатами на планете. А в конце списка – безликие бывшие полицейские и военные. Игра аккуратно подсчитывает врагов, убитых каждым конкретным солдатом, и присваивает им очередные воинские звания. Вот, собственно, и все ролевые элементы.

**ОРУЖИЕ**

Разнообразие доступных видов вооружения делает честь любому истинному симулятору. Полтора-два десятка обычных и автоматических пистолетов, снайперские винтовки, ремин-

гтон, несколько автоматов, включая незабвенный Калаш АК-47, ручной пулемет, мощнейшая Sentry Cannon (пулеза!), гранатомет и так далее, и тому подобное. Каждая пушка имеет несколько параметров типа дальности стрельбы и наносимого вреда – все очень просто для понимания и наглядно в бою. Конечно, зря Hothouse поленились и не ввели хотя бы элементарный менеджмент ресурсов. У меня, например, после первых пяти миссий полностью закончились стероиды и образовались гигантские запасы абсолютно не нужных ремингтонов и боеприпасов к ним. Ну почему, спрашивается, нельзя продать это и прикупить еще стероидов? Их что, во всем городе нет в продаже? И еще. По умолчанию солдат при экипировке получает 4 обоймы боеприпасов к выбранной пушке. Советую брать минимум 7 обойм, иначе с середины миссии боец будет стрелять из пистолета.

**ИТОГО**

Так что же можно сказать про нашу Гадость-Abomination в заключение? Игра красивая. Игра веселая. Легкая в освоении. Хотел написать: X-COM для детей, но потом вспомнил, что так в свое время называли Incubation: the Time is Running Out (Blue Byte), а вот уж эти две вещи между собой равнять абсолютно некорректно: в огороде – бузина, а в Киеве – дядя. Вероятно, тем, кто в X-COM не играл, Abomination понравится. Меня же покорила крайне упрощенная стратегическая модель, отсутствие менеджмента, а также аркадные бои с неудобным управлением, нивелирующие всю систему тщательной экипировки солдат и ролевую составляющую. В любом случае, игра стоит того, чтобы ее хотя бы разок пройти. А у меня лично она вызвала, среди прочих чувств, ностальгию по прежним временам. Пожелаем же компании Eidos дальнейших успехов, но, по моему, экшны от третьего лица с женским персонажем в главной роли у нее получаются лучше.

СИ REVIEW



Платформа: PC  
 Жанр: симулятор  
 Издатель: Mindscape  
 Разработчик: Creature Labs  
 Количество игроков: 1  
 Требования к компьютеру: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95/98  
 Интернет: www.creatures3.com



# CREATURES 3

**С**

Дмитрий Эстрин

reatures 3 – теперь норны в космосе! Специально для Mindscape есть предложение организовать игровой сериал по японскому образцу, выпустить Creatures Racing и Creatures Fighting (Creatures Adventures, кстати говоря, уже вышел), превратить норнов в американских национальных героев и достичь, таким образом, благополучия и процветания. Специально для вас есть другое предложение: не играйте в Creatures 3! Особенно, если вы нормальный человек. В противном случае вы превратитесь в сумасшедшего монстра, одного из тех, кто днем выращивает стада норнов, а по ночам тусуется на конференции родного сайта [www.creaturelabs.com/cdn/](http://www.creaturelabs.com/cdn/), обсуждая перспективы создания всеядного морозоустойчивого вида.

Если вы все же не вняли моим искренним советам и решили поиграть, то первым же делом лезьте на домашнюю страницу игры и скачивайте все, что оттуда можно скачать. Особое внимание обратите на три дописка, которые называются Brain in a Vat, Biochemistry Set и URGENCY. Первый графически отображает нейрофизические процессы, протекающие в мозгу вашего питомца, второй позволяет выяснить биохимический состав норна, а также производить инъекции, третий поможет понять, что же в настоящий момент делает ваш подопечный, и заставить его делать то, что нужно. Без всего это

го вы не сможете оценить все прелести игры и ограничитесь банальным наблюдением за происходящим.

Прошу прощения, но, может, кто-то не знает, что такое Creatures? На всякий случай сообщаю, что это такой симулятор жизни, сложнейшая и совершеннейшая модель искусственного интеллекта на данный момент. Игроку

отводится достаточно пассивная роль наблюдателя. В принципе, он может вмешаться в происходящее, теоретически способен отдавать команды норнам и каким-то образом управлять их действиями, но большую часть игрового времени приходится просто смотреть. Точнее, не смотреть, а наблюдать, следить, исследуя, таким образом, возможности artificial life.

Жизнедеятельность норнов подчиняется определенному циклу: они рождаются, учатся, занимаются воспроизводством и, в конце концов, умирают. Вообще, когда норн, которого мы так старательно опекали, учили и защищали от природных катаклизмов, начинает кашлять, со словами «моя устала» ложится на землю и перестает реагировать на внешние раздражители, становится... гм, очень плохо. Чувствительным людям в этот момент можно рекомендовать отойти от компьютера подальше. А вообще пускать все на самотек не советую. В Creatures 3







будет. Тем паче, что девятая часть обещает быть... Подскажите нужный эпитет – «фантастической», «уникальной», «сногшибательно» – это слишком банально...

Последняя встреча с Аватаром... Конечно, за восемь предыдущих серий он порядком поднадоел, но с другой стороны – вроде как уже свыклись. Неплохой он парень, жаль расставаться!

Мир девятой Ультимы будет почти целиком территориально совпадать с миром, представленным в седьмой части. Перекоцует из предыдущих серий и целая плеяда NPC, а также монстрянки (30 видов, плюс уйма подвидов). Вся эта живность будет самостоятельно сосуществовать и как-то уживаться, короче говоря, мир Ультимы IX будет практически самодостаточным. Каким, кстати, был и мир *Might and Magic VI-VII*.

Система магии, заготовленные классы для Аватара, интерфейс и многое другое практически не претерпят изменений. Конечно, будут многочисленные сюрпризы, но, как подметил Гэрриот (ака Лорд Бритиш), нас «ждет не новое знакомство, а встреча со старым другом».

Комментарии не требуются. Просто готовимся к концу ноября...

#### Vampire: The Masquerade – Redemption

Дата выхода: 4 кв. 1999  
Издатель: Activision  
Разработчик: Nihilistic Software

Очень любопытная трехмерная ролевая игра на основе вселенной *Vampire*, созданной фирмой *White Wolf*. Больше ничего к этому не добавлю ;) – читайте глобальный обзор в прошлом номере!

#### Wheel Of Time

Дата выхода: 4 кв. 1999  
Издатель: GT Interactive

Долгострой, который должен был всю продаваться спустя пару месяцев после появления на свет *Unreal*...

Связующим звеном между проектами было лицензированное использование в *Wheel Of Time* движка *Unreal*. Что же, *Unreal* пройден не одну тысячу раз, а *Wheel Of Time* и ныне там. Но, как клянутся самым святым создатели игры, уже «вот-вот» и «еще совсем немного». По последним данным, игра на днях ушла на золото. Надеюсь, это не фэйк (как ранние скриншоты из игры) и не специально пущенная дезинформация.

*Wheel Of Time*, в принципе, создавался на всем готовеньком. Судите сами – техническую сторону игры обеспечивает достойный движок *Unreal*, а сюжетно-идейную – купленная лицензия на создание мира по одноименной серии эпических произведений Роберта Джордана. Казалось бы, что еще нужно? Соединили это все воедино – и выдали на-гора. Ан нет, не все так просто – игра находится (на-



# ВНИМАНИЕ! В ПРОДАЖЕ С 11 октября 1999



# ВНИМАНИЕ! КОНКУРС

**COMMAND & CONQUER** –  
культовая игра  
для фанатов стратегий  
в реальном времени

Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,  
полностью посвященный C&C: TIBERIAN SUN