Soviet Strike, POD, US Navy Fighter '97, Steel Legion, Riven, Cyber Gladiators, BirthRight, Harvester, Interstate '76, SkyNet, NHL Face Off '97, Hexen 2, Tunnel B1, Dytona USA CCE, Amok,

http://www.gameland.ru

CONTRACTO

ONOUSE

другие

операция "ГРОМОВЕРЖЕЦ"

TOME

A LD ET

сделано

62

60

Sil

PIKE

СОВРЕМЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ №1(9), ФЕВРАЛЬ 19 PC CD-ROM 3DO SONY PLAYSTATION SEGA SATURN NINTENDO 64

Krush Kill and Destroy, StarFox, Pandemonium, Toshinden URA, Hopkins FBI, Wave Race 64, Tokio Autobahn, Spider, Destruction Derby 2 ...

прохождению игрь

STIL

БЗОР 48 ИГР АКТИКА ПРОХОЖДЕНИЯ 5 ИГР ЕКРЕТЫ К 33 ИГРАМ





с/к «Олимпийский», 8-й подъезд, т/ц «Новый Колизей» (ст. м. «Проспект Мира») Новый Арбат, 15

Невский проспект, 135

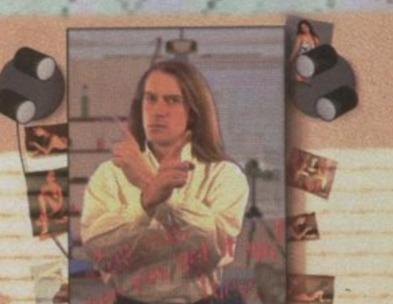
(ст. м. «Площадь Восстания» или





Harvester .		-						.36
SkyNet	1	1	-		 	5		 .38
BirthRight								
POD				 2				.42





A REAL PROPERTY AND A REAL PROPERTY A REAL PROPERTY AND A REAL PRO	
Destruction Derby 2	.76
Toshinden URA	.77
NHL Face Off'97	.78
Новинки	.80
Секреты для Ninitendo 64 .	.86
Секреты для Sega Saturn .	
Секреты для Sony PlayStation	

024

14

Parts 000

1 1 Sin Runs

3DO

Autobahn Tokio	1.					.90
Formula 1 GP	1	Ê,		 3		.92

ТАКТИКА

2000

Pandora Directive	· · · ·	 94
Tomb Raider	e	 .100

интервью

PC

PAH

http://www.gameland.ru

новости

ИНТЕРНЕТ

Интернет играющий14

это будет хит

Ry E

.6

FUEL BO

ARMOR 32767

LOAD

FRMRT

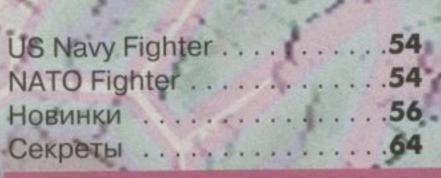
Новости



and all the second







видеоигры



Wave Race 64	.66
Pandemonium	.68
Tobal # 1	.69
Street Racer	
Wayne Gretzky's 3D Hockey 64	.72
Daytona USA CCE	.73
Andretti Racing	.74





A TANK A TANK IN THE				-2		2			
Fade to Black		一				1	1	6	-

Хит-парад
Анкета
Отвечаем на письма
читателей
В следующем номере 126

список игр

PC

Age of Wonders	32
Amok	80
BirthRight	40
Carmagedon	60
Cyber Gladiators	60
Dark Reign	57
Fate	48
Hardline	
Harvester	36
Hexen2	56
Hopkins FBI	61
Hunter Hunted	
GAG	46
Interstate'76	34
KKnD	28
NATO Fighter	54
NHL'97	44
Pandora Directive	94
Pike	52
POD	
Red Alert	.110
Riven	58

SONY PLAYSTATION

Bushido blade	83
Destruction Derby 2	76
Fade to Black	.116
NHL Face Off'97	78
Pandemonium	68
Spider	80
Street Racer	70
Time Crisis	81
Tobal # 1	69
Tomb Raider	.100
Toshinden 3	83
Tunnel B1	82
Wild 9	82

SEGA SATURN

		mer.
	Andretti Racing74	-
-	Amok	
	Dark Savior	
	Daytona USA CCE73	
	Pandemonium	-
	Spider	+++
	Street Racer	and
	Tomb Raider	1
-	Toshinden URA	1416
	Tunnel B1	
	Wild 9	1

ОТ ИЗДАТЕЛЯ

Дорогие читатели!

Благодарим Вас за покупку этого, первого в 1997 году номера журнала «Страна Игр».

Он немного отличается от предыдущих - мы больше внимания уделили встречам с производителями интересных и перспективных игр. Больше стало материалов об отечественных играх - долгожданное принятие уголовной ответственности за воровство программного обеспечения создало условия для производства коммерческих продуктов российского производства, успешно конкурирующих с западными игрушками по цене и качеству. Вообще, 1997 год обещает стать знаменательным для российского геймера. Много появится русифицированных игр ведущих западных производителей — они поверили в то, что в нашей стране существует рынок легальных программ, и все больше людей понимают необходимость платить за товар, на создание которого ушли сотни тысяч часов программистского труда.

В журнал внесены многие изменения в соответствии с Вашими письмами, подробно и по-дружески критикующими. Мы надеемся, что Вы будете продолжать писать нам, предлагать, критиковать, советовать... Одним словом, улучшать журнал, потому что мы хотим стать друзьями и помощниками всех геймфэнов России. В этом году можно подписаться на «Страну Игр» в любом почтовом отделении, так что, теперь нет препятствий для тех, кто хочет быть в гуще горячих игровых событий.

Scorcher	.61
SkyNet	.38
Steel Legion	.59
Tomb Raider	100
Ultima IX	.59
US Navy Fighter	.54
X-Car: Experimental Racing .	.62
Autobahn Tokio	.90
3DO	
Formula 1 GP	.92
Andretti Racing	.74

Фирма «Game Land» ищет торговые площади в бойких местах столицы. Телефоны: (095) 258-8627

(095) 258-8627 (095) 290-7612

NINTENDO 64

StarFox N64
Top Gear Rally
Wave Race 64
Wayne Gretzky's 3D Hockey 64 72

Издатель Дм. Агарунов.

Внимание!

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

Наш подписной индекс: 88767.

Редакции журнала «Страна Игр» требуются: художники и верстальщики,

владеющие Adobe PhotoShop, Quark Express, CorelDraw

> Телефоны: (095) 124-0402 (095) 290-7612





Всем на удивление, компания Epic MegaGames, которая в последнее время наделала много шума на рынке игр для персонального компьютера, слилась с типично «приставочной» компанией DMA Designs, которая в последнее время очень тесно сотрудничала с Nintendo. Таким образом, эти две команды теперь будут разрабатывать практически все свои игры не только на PC и Macintosh, но и на Nintendo 64 и PlayStation. На сегодняшний день, эти две объединившиеся компании имеют на разной стадии разработки 19 различных произведений для всех перечисленных выше платформ, включая многообещающий проект Unreal для PC и Nintendo 64.

экономические причины взяли верх над чисто политическими, что может служить очень хорошим знаком для всех. На сегодняшний день продукция Psygnosis занимает львиную долю в списке самых популярных и продаваемых игр для PlayStation, однако на этой платформе свет клином не сошелся. Новые условия работы данной компании, правда, пока не позволяют ей самостоятельно заниматься распространением собственной продукции за пределами приставки от Sony, однако Psygnosis уже активно занимается переговорами с третьей стороной по поводу издания своих игр на Sega Saturn и, возможно, на Nintendo 64. А в случае с изданием игр для РС никаких проблем уже не будет никогда.

нии, которое будет распространяться совместно с самими проигрывателями от разных производителей, будет всем известный Spycraft: The Great Game. В игре полностью переделаны все видеофрагменты и добавлен Dolby Labs AC-3 стерео звук. Точная дата поступления в продажу таких проигрывателей для PC пока неизвестна, соответственно пока неизвестна и дата выхода в свет данной игры.





После продолжительного периода, когда вопрос о продаже Psygnosis уже казался решенным, Sony объявила об его отмене. Однако, оставаясь частью империи Sony, данный английский разработчик добился для себя определенной независимости. Теперь, без особых для себя проблем, он сможет разрабатывать игры для любой платформы, включая PC, Saturn и даже Nintendo 64. В очередной раз



Activision расширяет свое поле деятельности

В последнее время, создание игр под Интернет, наконец-то перешло из разряда фантастики в разряд нашей повседневной реальности. Чтобы не отстать от прогресса, Activision заключил договор с молодой командой Titanic Entertainment, состоящей из бывших сотрудников Origin, который обязывает последнюю создать по крайней мере две многопользовательские стратегические игры в течение ближайшего времени.

Но это еще не все. Activision также умудрился стать первой компанией, показавшей реальные игры, использующие для себя новый стандарт хранения информации, DVD. Первым предложением данной компа-

В последнее время, производитель PlayStation обратил свое особое внимание на производителей специальных «чипов» для своей приставки, которые позволяют ей проигрывать любые диски, независимо от того, для какой страны они предназначены. Все дело в том, что, кроме этого, тот же самый чип позволяет проигрывать на PlayStation и пиратские копии игр, что не могло долго остаться безнаказанным. Sony передала дело в суд, где вопрос о запрещении такой практики пока повис в воздухе. Одна из компаний, которая была указана в исковом заявлении, выразила протест, заявляя, что они ни в коем случае не поддерживают пиратство, а только помогают покупателям наслаждаться всеми доступными играми для этой консоли, независимо от того, для какой страны они предназначены. Но, несмотря на это, большинство подобных компаний потихоньку прекращают производство и установку таких чипов, в страхе навсегда потерять репутацию и свой бизнес, а заодно и деньги, которые им, возможно, придется, в качестве штрафов заплатить Sony.

6





Rambus, компания, разработавшая новаторскую систему памяти для Nintendo 64, способную перемещать данные со скоростью более 500 Meraбайт в секунду, объявила о начале работы с Intel над созданием нового стандарта памяти для персонального который компьютера, будет значительно лучше существующего сегодня стандарта SDRAM. По заявлениям последнего, новая технология, которая будет доступна к 1999 году, позволит оперировать данными уже со скоростью 1.6GB в секунду, что безусловно сможет удовлетворить постоянно растущие требования к быстроте и объему оперативной памяти компьютеров.



ботчикам, видимо, стоит принять на заметку этот опыт, который сможет заметно улучшить и их собственное финансовое положение, не говоря уже о моментальном попадании их продукции во все колонки новостей.



Войны среди производителей и разработчиков графических акселераторов для персонального компьютера только начали разгораться, однако один из них уже сегодня сделал большую заявку на победу. Не только разработчикам 3DFX на сегодняшний день удалось привлечь самое большое количество производителей игр на свою сторону, но и присоединившееся к проекту видные деятели игрового сообщества заставляют нас обратить свое пристальное внимание к этому проекту. Вместе с получением дополнительного финансирования в размере более 10 миллионов долларов, со стороны сильных мира сего, в руководстве компании произошли резкие изменения. Бывший вице-президент американского отделения Sony Computer Entertainment, а также бывший президент американского филиала одной из самых крупных японских компаний-производителей игр Capcom, заняли свои места в правлении этой компании. Эти две фигуры, в свое время позволили занять своим бывшим компаниям заметное место в индустрии развлечений, и их альянс с 3DFX сможет только усилить позиции последней в игровом мире. Таким образом, надежда производителя данного акселератора стать основной силой на этом сегменте рынка к концу 1997 года становится все более и более достижимой. Мы будем тщательно следить за этим многообещающим проек-TOM.



На удивление всем, компания 3DO выразила намерение издавать свои игры на игровую приставку, у которой, по мнению президента этой компании, нет никакого будущего. И хотя это и звучит как настоящее преинтересов своих дательство почитателей среди владельцев игровой приставки 3DO, дело на самом деле выглядит не так уж и просто. Как уже сообщалось ранее, эта компания недавно приобрела известную команду New World Computing, которая уже давно начала работу по созданию игр для Sony PlayStation. На сегодняшний день их проекты находятся в такой стадии разработки, когда их отмена принесла бы большие убытки. Однако, сам факт того, что распространением этих игр будет занимать-

В пятницу, 13 декабря 1996 года, в японские магазины поступила в продажу долгожданная для жителей страны восходящего солнца игра, Епету Zero. Данный продукт, графическая приключенческая игра, которая занимает 4 диска, особо для нас ничем не привлекателен, однако в Японии это своеобразное продолжение культовой игры «D» вызывает бешеный ажиотаж. Но дело, собственно, не в этом. В течение двух недель любой житель этой страны мог приобрести специальный комплект, включающий в себя игру и множество разных сувениров за астрономическую для такого продукта сумму в 1800 долларов. Покупатели, естественно, нашлись, и они получили этот набор непосредственно из рук создателя игры, который самолично развозил их по домам счастливых покупателей. Российским разрася сама компания 3DO, не может не посеять сомнений в среде даже ее самых преданных почитателей.

Другие же новости касаются уже проектов на М2. Одна из первых игр, которая должна была появиться на эту загадочную 64-битную приставку, а именно трехмерная драка Iron & Blood, была отменена по не до конца известным нам причинам. Либо Panasonic не захотел увидеть на своей приставке эту довольно среднюю игру, либо у М2 появились определенные неприятности. И хотя здравый смысл говорит за первый вариант, так как уже давно известно стремление этого производителя электроники выпускать на своем детище только эксклюзивные игры, в режиме практически полного отсутствия конкретной информации, любая такая новость ничего хорошего для репутации М2 не делает.





Мир видеоигр, как ни какая другая часть индустрии развлечений, с первого момента своего появления на свет отличается поразительным непостоянством. Трудно поверить, но еще никогда в его истории никто не смог установить хоть какой-то настоящий стандарт. что на практике означает постоянное наличие в продаже двух-трех анпаратов, производители которых постоянно находятся в состоянии войны друг с другом за напци деньги. Эти войны идут с переменным успехом, когда каждый поочередно называет себя побелителем в той или иной области, тем самым еще более запутывая ситуацию. Тем не менее, после всплеска активности производителей «железа» в поспедние 2-3 года, положение немного стабилизировалось. На сегоднятиний день остались в живых всего три формата, а именно Nintendo 64, Sony PlayStation и Sega Saturn. Что же мы подразумеваем под словом «живые». Так вот, это доступные российскому покупателю системы, на которые не только выходят игры сегодня, но и будут выходить хотя бы в течение будущего тода, что намного более важно. По этим соображениям, такие приставки «нового поколения», как Virtual Boy от Nintendo, 32X от Sega, Jaguar от Atari, а также 3DO, не попали в наш обзор. К сожалению, все они раньше срока отжили свой век и, просто не выдержав конкуренции, сопли с дистанции.

Таким образом, мы подходим уже ближе к самой теме статьи, а именно к подведению предварительных итогов деятельности для каждой из трех систем. Ниже Вы сможете

кратко познакомиться с историей и сегодняшним днем каждого производителя приставок, узнать их сильные и слабые стороны, затем остановимся на описании технических данных каждой системы, также отметив их особенности перед конкурентами. И, наконец, мы все это закончим самым главным, а именно освещением их библиотеки игр, а также отметим действительно самые лучшие игрушки, рали которых стоит кунить тот или иной аппарат. Также попробуем заглянуть в будущий 1997 год и оценить возможности развития событий в том или ином направлении для всех участников рынка. Некоторые суждения Вы сможете назвать спорными, некоторые вообще не примите всерьез, а некоторые, возможно, помогут Вам решить для себя проблему выбора,



ностью возродила мир видеоигр и получила на нем заслуженную, практически монопольную позицию. Этот успех позволил ей встать в один. ряд с крупнейшими производителями электроники, не говоря уже о том, что в течении нескольких лет все продавцы программных процуктов плелись далеко позади этой компании по объемам продаж. В истории видеоигр это был первый случай, когда кто-либо грамотно отнесся к созданию и распространению игровой продукции, и результат такого подхода не заставил себя долго ждать. Nintendo Entertainment System прожила самую долгую жизнь из всех домашних игровых компьютеров. И не случайно, ведь большинство современных жанров компьютерных и видеоигр получили свою жизнь именно благодаря стараниям описываемой здесь компании, на чей счет можно также отнести и появление первого «культового» игрового персонажа — Марио. Но вечно такое положение длиться не могло. К началу 90-х годов 8-ми битная технология уже стала безнадежно устаревать, а с переходом на 16 бит у Nintendo возникли определенные проблемы, что открыло возможность другим претендентам на лидерство занять вакантное место. И, хотя у себя на родине Nintendo смогла удержать более 90% рынка, и со своим следующим проектом, игровой системой Super NES, в остальном мире ей с большим трудом удалось хотя бы стать вровень по популярности с 16-ти битной приставкой от своего конкурента, Sega. И вот, наячиная с 1991 года, монопольной позиции этого производителя пришел конец. В самой приставке, да и в подборе игр для нее проблем не было. Однако нежелание признавать тот факт, что игровое сообщество постоянно взрослеет, да и просто «драконовские» условия работы независимых производителей игр для данной системы, разделило поклонников видеоигр на два лагеря. Тем не менее, положение Nintendo не претерпело катастрофических изменений в худшую сторону, и уже в 1993 году было объявлено о совместном проекте данной компании с Silicon Graphics по созданию 64-

битной игровой приставки под названием «Project Reality». Поменяв после этого два раза свое название и опоздав со своим появлением в продаже примерно на год, приставка Nintendo 64 теперь вступает в бой не с одним, а уже с двумя мощными врагами. И снова, как и 12 лет назад, Nintendo собирается бороться за свое существование качеством выпускаемой ею игровой продукции, адресуя ее своей исконной аудитории, а именно детям. Однако, прошло еще слишком мало времени с момента выхода сис-



Из оставшихся в строю трех основных претендентов на позицию лидера в современной истории видеоигр Nintendo имеет самый большой и успешный опыт по продаже игровых приставок и по созданию игр к ним. Эта компания была основана десятки лет назад, однако только в начале 80-х годов она обратила свои силы и опыт на создание сначала видеоигр, а затем и на производство самих игровых приставок. В 1977 году на фирму, изготавливавшую игральные карты, поступил молодой Shigeru художник-дизайнер, Miyamoto. Сначала он занимался внутри Nintendo дизайном кабинстов игровых автоматов, что затем его подвигло на создание своей собственной видеоигры, Donkey Kong. Игра, выпущенная в 1980 году, завоевала огромную популярность и благодаря этому подвигла теперь всемирно известную игровую компанию на создание своего собственного игрового компьютера. Итак, в 1984 году Nintendo выпускает в продажу свою цервую 8-ми битную игровую приставку. Famicom, которая за пределами Японии вышла под названием Nintendo Entertainment System. В то время игровое сообщество пережило плубочайший кризис, вызванный в первую очередь недостатком качественной продукции, когда практически всем уже казалось, что игровой рынок умер навсегда. Однако, благодаря высококлассным произведениям Shigeru Міуатого, ради которых, собственно говоря, и создавалась эта игровая система, Nintendo полтемы в свет, чтобы с уверенностью сказать, во что выльется вся эта затея. Тем не менее, на сегодняшний момент ее можно назвать скорее успешной, чем провальной, что дает нам надежду на скорое возвращение в строй этого тиганта игровой индустрии, быть может, даже в качестве лидера.

Nintendo 64

В сердце этой самой мощной в мире системы лежит настоящий 64-битный RISC процессор, MIPS R4300, работающий на частоте 93.75 МНг, в связке с которым работает так называемый «полигонный» 64-битный RISC сопроцессор, работающий на частоте 62.5 МНг. Кроме них, система снабжена графическим сопроцессором, способным аппаратно воспроизводить сложнейшие спецэффекты, такие как Anti-aliasing, Z-buffering и многие другие. Не стоит и говорить, что графические возможности системы находятся на самом высоком уровне, что в принципе стоило ожидать от Silicon Graphics. Однако, с точки зрения манипулирования полигонами, огромного скачка по сравнению, скажем, с Sony PlayStation, разработчикам добиться не удалось. Несмотря на все это, финальная картинка из средней игры на Nintendo 64 затмевает собой лучшие произведения на PlayStation. Полигоны уже не искажаются до неузнаваемости при приближении к краям экрана, текстуры, используемые в играх, как правило, идут на гораздо большем разретении и т. д. Но, поскольку данная система использует для хранения информации картрилжи, чей объем ограничен их высокой себестоимостью, набор текстур в одной игре достаточно ограничен, что в результате делает все игры немного похожими друг на друга. Звуковой процессор также прекрасен, и способен воспроизводить звуки практически с качеством компакт-диска. Но по той же причине, что и выше, разнообразие музыки и звуковых эффектов игры оставляет пока желать лучшего. Тем не менее, данный аппарат, на сегодняшний день имеет возможность создавать в реальном времени самую лучшую графику из трех представленных у нас в обзоре систем. Но, как показывает история, имеющий наилучную технологию не всегда выштрывает. В расчет берутся и многие другие характеристики, и в первую очередь игры.

Библиотека игр

На сегодняшний день Nintendo 64 имеет самую маленькую библиотеку игр из всех представленных в обзоре систем. Мало того, такое положение скорее всего сохранится и в 1997 году. Вся индустрия видеоигр уже совершила успешный переход на более дешевый носитель информации компакт-диск, и возвращаться обратно к слишком дорогим картриджам изъявило желание лишь сравнительно небольшое количество компаний. И несмотря на то, что в этом списке присутствуют практически. все основные силы, их продукция не посту пит в процажу, пока Nintendo не сможет в одиночку продать достаточное количество приставок, чтобы затраты на разработку игр смогли окупить себя. Но, скорее всего, эта проблема со временем будет преодолена, так как официально объявленные предварительные объемы продаж пока внушают оптимизм. Тем не менее, сама Nintendo на данный момент испытывает определенные трудности с выпуском игр. С одной стороны, трехмерные игры высокого качества оказались слишком трудными для создания в короткий срок, а с другой — в ситуации, когда приходится бороться сразу с двумя производителями подобной продукции, их содержание должно кардинально отличаться от конкурентов. И если смотреть с этих позиций на предлагаемый ассортимент игр, то лишь две игры, а именно Super Mario 64 и Waverace 64, точно попходят под это определение. Стоит отметить, что упомянутые выше игры являются настоящим прорывом как в игровом процессе, так и в качестве графики. Но вспомните проплый год, когда Virtua Fighter 2 и Sega Rally на Saturn также являлись эталоном качества на тот момент, однако отсутствие большого разнообразия других игр на эту приставку позволило PlayStation вырваться вперед. Однако, у Nintendo имеется свой козырь — 64-битная технология, что может сделать данное сравнение недостаточно убедительным. Но, независимо от того, какая суцьба ждет Nintendo 64 в будущем году, уже сегодня становится ясно, что подбор игр для нее всегда будет нацелен на пользователей в возрасте от 6 до 15 лет, что поэволяет нам назвать Nintendo своеобразным Диснеем видеоигр.

Три лучшие игры

1. Super Mario 64 — Возможно, самое лучшее произведение, когда-либо созданное для домашних приставок или компьютера. Великолепная графика, богатейшие игровые возможности, а также безупречное управление героем в полностью трехмерном мире.



2. Waverace 64 — Одна из самых продуманных гонок, объединяющая в себе практически все элементы реальности, добавляя к этому невообразимое удовольствие от игрового процесса.



3. Pilotwings 64 — Практически иде-

машины Вам придется по вкусу.



2. Тор Gear Rally. И хотя на сегодняшний день данная игра подозрительно похожа на Sega Rally, если ее создателям удастся создать хорошую модель управления автомобилем и добавить в игровой процесс оригинальности, то мы можем получить великолепную гонку, показывающую технические возможности аппарата.



3. Doom 64. Самая лучшая версия этой сверхнопулярной игры.



альная модель полета вместе с наилучшим использованием трехмерных возможностей приставки делает данный продукт одним из самых захватывающих симуляторов для домашних систем.



Пять самых многообещающих проектов

1. Star Fox 64. Если Вы любите стрелялки-леталки, то, несомненно, это продолжение 16-битного суперхита для 64-битной



4. Dark Rift, Пусть это и не Tekken, но фанаты трехмерных драк будут пока довольны и этим.



5. Blast Corps. Одна из немногих игр для данной системы, которая отличается особой жестокостью и массовым разрушением. Не ясна лишь ее дата выхода в свет.

SONY

Parte Mallent Mil

PlayStation

Самая молодая компания, активно ра ботающая на рынке видеоигр, Sony Computer Entertainment была создана специально для работы с игровой приставкой PlayStation незалонго до выхода последней в свет. Однако, первые таги Sony в направлении видеоигр были следаны намного раньше. Если не принимать во внимание неудачную попытку установления стандарта игрового компьютера, предпринятую группой крупных японских корпораций в первой половине 80-х годов, толервая серьезная заявка на участие данной компании в этом бизнесе была сделана лишь в начале 90-х. Именно тогда и родилась идея создания игровой приставки, работающей на компакт дисках, под названием PlayStation. В сотрудничестве с Nintendo, Sony представила ее прототип, который подсоединялся бы к Super Nintendo. Но в последний момент Nintendo пересмотрела свое отношение к этому проекту, и приставка так и не увидела свет. Опнако Sony на этом не остановилась, и продолжила работу над этой проблемой дальше, одновременно развивая свое отделение по производству игр. Основной упор был сделан на разработку игр под Sega CD, MegaDrive и частично Super Nintendo. Дело дошно до того, что Sega объявила Sony своим самым важным партнером. Тем не менее, качество игровой продукции от Sony было на уровне ниже среднего. Одновременно с этим, данная компания официально объявила миру о планах выпуска своей собственной штровой приставки в конце 1994 года. Особого восторга это сообщение у мировой прессы не вызвало, а покупка издательского дома Psygnosis, знаменитого своими посредственными играми, также не добавила особого оптимизма. Однако, с течением времени, отношение к этому проекту начало кардинально меняться. Во-первых, Psygnosis начал показывать миру, что Sony не зря на него поставила так много. В то же время, получив себе в партнеры мощного произволителя шр для шровых автоматов, Namco, а также заручивникь поддержкой и других основных японских издательств. Sony дала всем понять, что она пришла на этот рынок всерьез и надолго. Зная больное место Nintendo и Sega, а именно довольно несправедливую политику по отношению к независимым производителем игр. Sony постаралась на славу сделать так, чтобы работать над созданием игр для своей приставки было как можно легче и прибыльней. С самого начала стало ясно, что проблем с переносом игр с

персонального компьютера, а также других игровых систем не вознийнет, и у данного производителя игровых приставок появился первый крупный козырь, а именно довольно большое количество разноплановых игр, вкупе с потрясающей для того времени технопогией. Но несмотря на все это, в момент выхода в свет данной системы в Японии в лекабре 1994 года легкой победы так и не произошло. И хотя PlayStation и стоила немного дешевле, чем вышедщая несколькими неделями раньше игровая система Sega Saturn, да и набор игр для нее был значительно дучше и больше, Sony так и не удалось без труда побить Sega, и только к середине 1996 года эти две системы смогли сравняться по популярности в стране восходящего солниа. В остальном же мире деда обстояли несколько иначе. Американское отделение Sony Computer Entertainment начало свою жизнь с активного переманивания велущих специапистов из американского отделения Sega. И вообще, действия этой компании в то время можно было охарактеризовать, как повторение действий своего конкурента в борьбе за место поц солецем, но с большим размахом. К счастью, такая политика принесла свои плоды, и Sony наконец-то отпраздновала свою побелу.

Однако, как это ни печально, мощното собственного отцеления по разработке игр этой компании так до сих пор создать не удалось. Вся популярность PlayStation в основном основана на продукции независи мых компаний, которые имеют тенденцию переводить все свои лучшие игры на игровые приставки конкурентов. И если, не дай бог, кто-либо из нынешних или будущих соперников Sony воспользуется практикой данной компании по переманиванию на свою сторону независимых издателей с хотя бы похожим результатом, то все преимущества данной системы просто испарятся. И пока такое положение не изменится, говорить об окончательной победе данного формата становится слишком треждевременно. Но на сегодняшний день у Sony все идет хорошо, и се приставка уже точно заняла одно из главных мест в современной истории видеоигр.

Однако он также себя зарекомендовал и с другой стороны. Немного размытое изображение, искаженные попигоны по краям экрана, а также проглядывающий сквозь стыки между ними задний план, перекочевывают из одной игры в другую. При умелом программировании некоторым разработчикам удается всего этого избежать, но факт остается фактом. Если товорить про другие аппаратные возможности данной системы, то они включают в себя, помимо стандартных для современных игровых приставок, возможность правильного освешения трехмерных объектов и применение по отношению к ним плавного затенения. Конечно, их не так много, как у Nintendo 64, но при работе исключительно с трехмерной графикой она показывает несколько лучние результаты по сравнению с другими 32-битными системами. Стоит также отметить анпаратную поддержку прозрачности, которая на экране представляется нам в виде красивых взрывов, дыма и прочих похожих спец эффектов, которые стали настоящей визитной карточкой данной приставки. Однако, при работе с двухмерной графикой и по качеству воспроизводимого звука этот аппарат стоит лишь на третьем месте в нашем обзоре, но это особо не должно никого расстроить. Оперативная память данной приставки поделена на три сегмента. Это 2 мегабайта основной рабочей памяти. метабайт видеонамяти, и 512 килобайт, предназначенных для хранения звука. Встроенной памячи для записи прохождения в игре у данной приставки нет, поэтому для данных целей приходится отдельно. приобретать специальную карточку. В общем, если просуммировать все плюсым минусы, то можно с уверенностью заявить, что Sony PlayStation является довольно достойным, с технической точки эрения, аппаратом, который способен хорощо справляться с любой поставленной задачей.

Sony PlayStation

Ланная игровая система является первой в истории видеоигр, которая специальпо создавалась для оперирования трехмерными объектами в реальном времени. В се основе нежит достаточно мощный по производительности 32-битный RISC процессор R3000A, работающий с тактовой частотой 33.8688 МНг, который по сегодняшним меркам никак нельзя назвать передовым. Насгоящая же мощь этой приставки основана на использовании великолепного «полигонного» сопроцессора, способного создавать огромное количество трехмерных многоутольников в реальном времени. Точные данные по его производительности до конца не известны, но в среднем, в реальной игре, Вы можете наблюдать производительность где-то в районе чуть более 100 000 полигонов в секунду при использовании всех анцаратных возможностей приставки.

Библиотека игр

За свою короткую историю данная приставка получила заслуженную известность количеством и разнообразием выхопящих на нее игр. Практически каждое уважаемое издательство поддерживает этот формат, а в некоторых случаях отдает ему явное предпочтение перед конкурентами. Контроль за качеством продукции со стороны Sony не позволяет практически никому выпускать игры, которые не используют так. или иначе возможности системых поэтому. большинство выпущенных на сегоднятьний день игр для данной системы, по крайней мере, отличаются хорошей трехмерной графикой. Но дальше этого Sony пойти не может, чтобы не потерять своих драгоценных независимых издателей. И за красивыми картинками часто может скрываться средняя по своему содержанию игра. Но это никак не связано с самой приставкой, а больше отражает общее положение дел в современной игровой индустрии. Тем не менее, если говорить серьезно, то подбор игр для этой системы можно сравнить с аналотичным подбором игр, скажем, для Super Nintendo или Sega MegaDrive в годы их распвета, за тем липпь исключением, что для PlayStation ни Sega ни Nintendo игр не производят. Поймите все правильно. И Namco, и Psygnosis являются крупными и уважаемыми компаниями; способными разрабатывать высококонкурентную пролукцию, однако пока что не они сегодня задают тон в индустрии. Именно поэтому, на сегодняшний момент, так мало выпущено по-настоящему революционных и в то же время классных игр для этой приставки и так много высококачественных переневов старых тем. Дело в том, что создать любое нужное

Пять лучших игр для PlayStation

1. Теккеп 2 - Наверное, самая популярная на сегодняшний день трехмерная драка, объединяющая в себе высококачественную графику, огромное количество движений для каждого из более чем 20 бойцов и нормальное управление.



2. Wipeout XL - Единственная гонка в современной истории видеоигр, которая полностью погружает игроков в

количество средних и хороших игр может почти кажный, а создать одну, но самую лучшую, могут лишь ещиницы. Этот факт позволил Nintendo с гордостью декларировать, что одна штра для их системы стоит десятка игр для PlayStation. Но другой факт, что полки магазинов просто ломятся от огромного количества выпутценных на сегодняшний день продуктов праклически всех известных жанров, не может не подействовать на любого игрока, который уже устан от того, что любая современная игровая приставка, за исключением PlayStation, перно-

4. Jumping Flash 2- Редкий для данной системы пример, когда революцион-



ный игровой процесс вместе с достойной графикой дает потрясающий результат.

5. Tomb Raider. Хотя найти это потрясающее произведение во всей его красе можно и на другой приставке, версия для PlayStation имеет немного более совершенный графически вид.

дически имеет непостаток в выборе продукции. И ни Nintendo, ни Sega пока не могут соперничать с Sony на этом уровне. Но если смотреть на общую картину, не влаваясь в подробности, то можно сделать догичный вывод, что Sony поработала на славу по созданию разносторонией библиотеки игр, осталось лишь позаботится и о безусповном уровне качества хотя бы своей собственной продукции, а не только о количестве наименований дисков в процаже. Но это уже задача намного сложней.



консоли манипулировать полигонами.

3. Rage Racer. Первое настоящее продолжение популярной гонки Ridge Racer, с обновленной графикой и игровым процессом.



футуристический мир. Графически же, ее можно назвать настоящей демонстрацией всех возможностей системы.



Resident Evil - Просто-напросто самая лучшая приключенческая игра на сегоннящний день.





многообещающих проектов 1997 года

Soul Blade. Первая серьсаная драка с применением оружия, которая. была описана ранее в нашем журнале под именем Soul Edge.



ролевых высокомпассных $A \Pi T$ использующая возможности ланной

4. Resident Evil 2. Еще одно продолжение самой продаваемой на сегодняшний день игры для данной консоли.



5. Tenka. Реальный претендент на звание "убийцы" Quake, данный продукт возможно сможет порадовать многих фанатов стрелялок от первого лица.





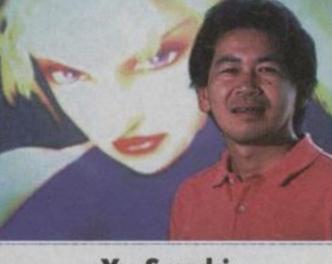
Мало кто мог бы предположить, но из всех трех компаний, представленных в нашем обзоре, Sega Enterprises имеет самую долгую историю существования в игровом мире. Основанная в 1954 году в Японии американским тражданином, она с первых дней своей жизни занималась только играми. Первоначально Sega занималась лишь распространением игровых автоматов других фирм в Японии, но, начиная с 1965 года всем известная сегодня компания начала производить свои собственные произведения. Сначала это были простейние механические игровые автоматы, и лишь с приходом новой компьютерной технологии практически вся продукция данного производителя стала по праву называться видеоиграми. К 1983 году Sega стала одной из самых заметных сил в индустрии, и ее интересы простерлись и на создание игровых компьютеров для дома. Однако после разразившегося в то время кризиса в игровом бизнесе, данная компания, наряду со многими другими, встала у

большинство современных гонок, трехмерных драк и стрелялок были в той или иной степени инспирированы созданиями этого мастера. И на сегоднятний день никто так и не превзопиел его творения по качеству. На волне такого успеха Sega организовала внутри себя 5 различных отделений по разработке игр иля автоматов, каждое из которых за свою историю произвело хотя бы один суперхит. Таким образом, к 1997 году Sega оказалась в такой позиции, когда она прочно удерживает половину данного рынка, и не случайно Стивен Снилберг и его киностудия DreamWorks выбрала именно эту компанию в качестве партнера по созданию своих парков развлечений. Другая же часть этой компании, как было сказано выше, не всегда рацовала результатами своей работы. Первая коммерчески успешная игровая приставка, а именно 8-ми битная Master System, прожила довольно короткую жизнь у себя на родине и в США, однако заняла прочные позиции в Европе. Второй проект Sega, 16-ти битная Sega MegaDrive, поначалу также не получил поддержки. Однако после двух лет неудовнетворительных продаж на американском рынке, фортуна повернулась к данной приставке лицом. И хотя в Японии она не прижилась, данному формату удалось побить более технически совершенного конкурента от Nintendo в Европе и Америке. Этот успех был основан в первую очередь на бешеной популярности игры Sonic, а также на более совершенных, чем у конкурента, спортивных играх. После этого Sega умудрилась дважды

обмануть ожидания нокупате-

звать системой, полностью адаптированной только для трехмерной или двухмерной графики, так как ее аппаратные возможности лежат как бы на стыке между этими двумя противоположными мирами. Если смотреть только на трехмерные приложения, то у данного аппарата несколько более слабый «полигонный» сопроцессор, чем у PlayStation и тем более Nintendo 64. В результате, при использовании только его одного в создании чисто трехмерных игр данная система немного проигрывает по производительности своему ближайшему конкуренту, приставке PlayStation. И хотя по сравнению с системой от Sony, Sega Saturn может создавать в реальном времени ненамного меньше полигонов в секунду, причем без особых разрывов и с меньшим искажением, у нее есть свои собственные проблемы. Неприятное для глаз выпадениелюлитонов, особению по краям экрана (Clipping), стало привычным делом для многих игр на эту консоль. Что же касается прочих возможностей приставки, то если не ашаратно, тогда уж программно, все что может целать PlayStation, сегодня может делать и Saturn. Единственная трудность до последнего времени пежала в применении прозрачности в играх, но и этой проблеме, кажется, пришел конец. Однако настоящая мощь данной системы лежит все-таки в двухмерных приложениях, где на сегодняшний день ей просто нет равных. Помимо того, что полигонный сопроцессор можно эффективно использовать и при работе с двухмерными объектами, Saturn имеет также и второй сопроцессор, специально предназначенный для работы с задним планом. Его возможности позволяют аппарату без труда оперировать несколькими плоскостями одновременно, причем на самом высоком разрешении, вне зависимости от того, что происходит в этот момент на переднем илане. А так как большинство игр на сегодиящний день перемецпивают внутри себя трехмерное с двухмерным, то, в конце концов, такая сложная, но тибкая архитектура может стать своеобразным козырем данной системы в борьбе за лидерство. Оперативная намять у этого аппарата поделена на три сегмента, с аналогичными PlayStation характеристиками. Однако, кроме нее, у Sega Saturn имеется также встроенная память для записи прохождений в играх. Что же касается звука, то теоретически данный аппарат имеет самые лучшие характеристики среди всех систем, однако на практике это становится заметно лишь при прослушивание на нем музыкальных компакт-дисков. Но как бы запутана ни была система внутри, настоящей проверкой ее способностей выступают выпущенные для нее игры.

порога банкротства. Но Sega выжила и, начиная с 1984 года, перепла почти полностью во владение крупного японского холдинга CSK. С этого момента принято отсчитывать современную историю данного производителя игр. По большому счету, деятельность этой компании мож-



Yu Suzuki

но четко разделить на два сектора. Это, вопервых, производство игр для игровых автоматов, а во-вторых - это произвоцство игровых приставок и игр к ним. И если в первом случае история Sega это история постоянного успеха, на рынке игровых приставок дела у нее шли и идут не всегда гладко. Но начнем по порядку. Настоящего успеха среди производителей игровых автоматов, несмотря на долгую историю этой компании, Sega начала добиваться лишь начиная с серецины 80-х годов. Именно тогда, данная компания. получила, наверное, самую большую свою ценность, а именно талантливого разработчика игр Yu Suzuki. Именно благодаря его усилиям Sega получила на сегодняшний день статус производителя игровых автоматов №1 во всем мире. И если Shigeru Miyamoto из Nintendo перевернул своими произведениями мир игровых приставок, то Yu Suzuki проделал то же самое с миром игровых автоматов. Не будет преувеличением сказать, что

лей со своими расширениями для данной приставки, а именно Sega CD и 32Х. В конце 1994 года этой компанией была выпущена новая 32-битная система Sega Saturn, которая наконец-то дала этому производителю контроль над большей частью рынка игровых приставок Японии. Однако за се пределами Sega умудрилась

наделать столько опшбок при выпуске в свет своей новой консоли, что, в конце концов, японские боссы полностью сменили руководящий состав своих зарубежных отделений. К настоящему моменту Sega Saturn пока находится в тени успехов своих новых и старых конкурентов. Тем не менее, в мировом маспитабе позиции Sega все еще довольно сильны. И вне зависимости от того, что ждет ее приставку в будущем году, ее владельны вряд ли останутся в ближайшее время без классных игр хотя бы только от самой Sega, что совсем не плохо.

Sega Saturn

Данная консоль имеет самую сложную и запутанную, по наиболее гибкую архитектуру из всех тех трех систем, которые описаны в нашем обзоре. В се основе лежат два 32битных процессора Hitachi SH2, с тактовой частотой 28,6 MHz, работающие параллельно, и один Hitachi SH1. Sega Saturn нельзя на-

Библиотека игр

Путешествие по библиотеке игр для данной консоли можно легко сравнить с катанием на американских горках. От потрясающих своим качеством игр, в первую очередь от Yu Suzuki и его соратников из разпичных подразделений Sega по созданию игровых автоматов, до практически бездарных по своей сути продуктов от некоторых независимых производителей. На самом деле, многие еще до сих пор находятся под сильным впечатлением от вынущенных в первый год жизни этой системы незаконченных и уже устаревших по своему виду игр, которые в то время поставили гигантский вопрос о жизнеспособности данного аппарата. И хотя все эти проблемы сегодня уже практически решены, первое негативное впечатление, полученное покупателями от Sega Saturn, до сих пор стоит у приставки на пути к успеху. Только к концу прошлого года, с выходом в свет «трио» высококачественных по всем параметрам игр Virtua Fighter 2, Sega Rally и Virtua Сор, которые до сих пор являются эталоном качества в своих жанрах, для ланной консоли забрезжил свет в конце туннеля. О системе снова заговорили всерьез, однако наметившееся с первых дней отставание данного аппарата в количестве и разнообразие игр от своего 32-битного собрата, PlayStation, upeцотвратило дальнейшее развитие событий в этом направлении. И, к сожалению, полностью номенять ситуацию в свою пользу Sega пока не смогла. Хороших игр разных жанров, включая переденки с других платформ, стало выходить больше, однако полностью переключить производителей игр на создание оригинальных для данной консоли произведений представляется сетодня довольно сложной задачей. Sega, в отличие от Sony не привыкла тратить свои деньги на локупку или раскрутку игр других производителей, у нее и своих хватает. Но, несмотря на это, к концу 1996 года, все основные жанры и под жанры видеомор на этой консоли представлены хотя. бы одной, но сильной игрой. Оцнако каждому покупателю не объясниць, что количество игр отнюдь не означает их качество, а ценность каждого конкретного произведения определяется, в первую очередь, его содержанием, а не красивыми картинками. И хотя для данной системы на сегоднящий день было выпущено значительно больше действительно революционных игр, чем на любую другую современную платформу, многие из них теряются среди их менее качественных по содержанию, но более графически богатых собратьев. Таким образом, Sega Saturn вряд ли сможет привлечь Вас потрясающими воображение графическими возможностямя, а также разнообразным ассортиментом произведений, которые были бы однозначно лучще, чем на других платформах. Лишь только настоящие поклонники «сеговских» игр смогут без особого груда пережить такую неприятную ситуацию, когда внимание общественности приковано в первую очередь к качеству изображения, и соответственно к другим платформам. Но все это, как и в случае с непостатком игр на Nintendo 64, для владельцев Sega Saturn прекрасно компенсируется качеством соцержания предлагаемой от самой Sega процукции. Но, несмотря ни на что, продолжающийся успех данной игровой приставки у себя на родине, в Японии, гово-

рит о том, что история Сатурна еще далеко не завершена. Однако лидером среди современных приставок, в ее нынешнем состоянии, данная система вряд ли станет, но сохранить за собой прочное второе место в течение следующего года ей, скорее всего, удастся. Все будет зависеть от того, что сможет предпринять Sega в 1997 году в борьбе против своих пока что более успешных врагов, так как не стоит забывать, что для MegaDrive потребовалось целых два года, чтобы стать самой популярной 16-ти битной системой на западе. Но, с другой стороны, описанная выше 32-битная платформа на сегоднящний день стоит в очень сложной и опасной для себя позиции третьего лишнего. Так что только время покажет, что ждет ее в будущем.

Пять лучших игр на Sega Saturn

1. Virtua Fighter 2. Самая лучшая и

серьезная (!)

црака из всех,

вышедших

на современ-

ные системы.

Отличная

графика, вс-

ликолепные

лвижения



бойцов и игровой процесс, который до сих пор остался никем не превзойденным.

2. Nights. Некое продолжение попу-

23390

триумф стиля над содержанием. Самая красивая стрелялка на сегодняшний день.

Пять самых многообещающих проектов 1997 года.

1. Sonic Extreme. Долгожданный де-

бют трехмерного приключения ежика Соника, который был отложен по техничес-K M M причинам до 1997 года.





Sega Touring Car. Доминирующие позиции Sega в жанре гонок должны будут еще более VIIрочиться

выпуском в свет этого продолжения популярной Sega Rally.

3. Grandia. Одна из самых многообе-

шающих ролевых игр в Японии, находящаяся в стадии разработки уже более трех лет, должна в скором времени



продукт является самой лучшей оригинальной игрой из всех, когда-либо выполнных

лярного Со-

ника, данный



на 32-битных приставках.



4. Virtua Cop 182. Caмые лучшие стрелялки пистолетом, которые когда-либо были

рока в ралли.

созданы.



Sega Rally. Enunctвенная в своем жанре игра, которая полностью передает ошущения



5. Panzer Dragoon 2. Несмотря на то.

что для этой приставки есть игры и получие, данный экземпляр представляет из себя настоящий

появиться в продаже. Полностью трехмерное окружение, вместе с революционным подходом к битвам, могут открыть новые горизонты для игр этого жанра.

4. Heart of Darkness. Данная высоко-



качественная H D ключенческая игра, выход которой постоянно откладывается, должна будет полностью

О

воспользоваться уникальными двухмерными возможностями этого анпарата.

5. Virtua Fighter 3. Самая совершен-

ная драка в мире жцет своего планса получить такой же статус и на домашних приставках. Именно OT VCHEINHOFO

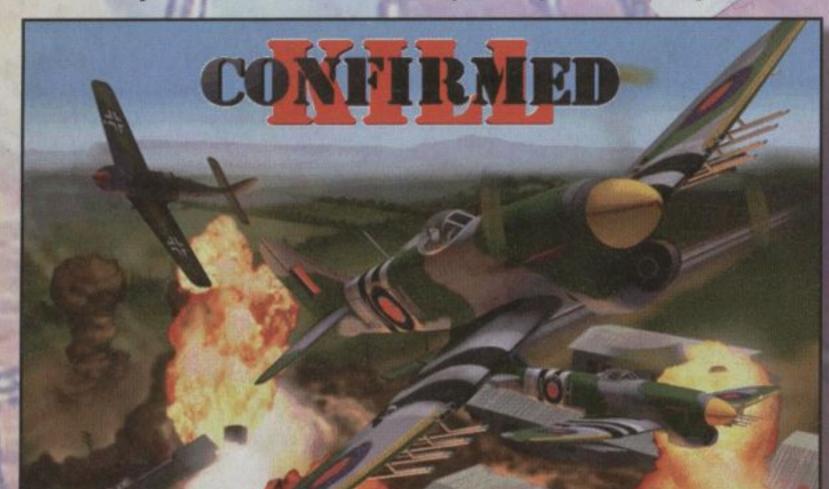


перевода игры будет зависеть дальнейшая судьба данного аппарата после 1997 года.

Сергей ЛЯНГЕ

о многочисленным просьбам и на радость всем любителям Internet'а (и Вашего слуги тоже) «Страна Игр» возобновляет публикацию материалов о «Международной Паутине». Точнее о том, что в ней хранится.

В процессе работы над журналом приходится общаться с большим количеством издателей, разработчиков, авторов... Это хорошо, если они живут в пределах нашей досягаемости, а если нет?...Ну, шутки-шутками, а переоценить



пьютера, а именно — компьютерных игр. Причем самыми ярыми ценителями были люди, никогда их в глаза не видевшие. Таже история повторяется с Internet. В нашей стране всегда самым «больным» вопросом был sex и иже с ним. Так что можно услышать от ОЧЕНЬ умных и уважаемых лиц, что Internet - это конец света, это чуть ли не 99% порнографии и насилия. Ну-ну, тогда телефонная сеть - это, с той же уверенностью, 99%-ный sex по телефону. Уважаемые и солидные взрослые «дяди» и «тети», ну не надо всего этого, ради всего святого...

Весь разумный мир давно пользуется услугами «Всемирной паутины», не исключение и мы. Благодаря ей мы оперативно связываемся с разработчиками и издателями игр, ведем переписку, получаем картин-

«Вэб», «Паутина», «Сетка» каких только терминов не придумали пользователи интернета.

«Сетка» настолько быстро завоевывает новые виртуальные пространства, что любое увеличение рынка приставок и компьютеров всех мастей, ни в коей мере нельзя сравнить с темпами роста пользовательской сети интернета.

предоставляемые возможности, «сеткой» просто невозможно.

Находящаяся перед Вашими глазами статья открывает цикл материалов, посвященных «Интернету Играющему»...

С Вашего позволения небольшое отступление (?). В 1987-1992 годах (и даже до сих пор) велись множественные дискуссии о ВРЕДЕ ком-

De Lis Lies (ha hockmaks (hiers Disting Mindow Heb

inder Hornales 25, 040

Quick Search

search

CONTRACTOR NO.

NEW ARETWALS

MIST POPULAR

TRLECTIONS.

Quick

Zenzia

Tanni

STATE OF

ADOUT

SUBSCRINE

CHET.COM

HEHA.COM

TRANSING COM

PORT OVAL

ef stal Document Do

MS-Windows(all) 🗵

(other search retions)

Click here to view our top

picks for the PC and Mac

Selections

Browse by

Vew Armals

Mont Popular

the Mac.

Title of the day

Title of the Day for the PC or

Inflat's Nav? What's Cool? Destinations Net Search Propter Software

CUCK HIRE TO _____

Highlights

arcadium

Charting champ Design supressive Bow charts, diagrams, and

maps with SyTools32 for Windows 95 mm

Windows software that will keep your kids'

Organize your desktop Square One Lite for the Mac keeps even the

Haster your money E2 Loss Manager 97 for Windows 95 offers

an easy and flexible interface to help you

evaluate and manage your debt #######

creative succes flowing for hours. Millions

Do it for the kids

doppinst derktop tidy. new

Go to Selections for fias, educational

ки, берем интервью... В «сети» имеется электронная версия нашего журнала, в которой есть и статьи, и демо-версии...

Пользуясь некоторым опытом общения с Internet'ом, я постараюсь рассказать Вам о самых интересных серверах, на которых можно найти демо-версии игр, утилиты, единомышленников или противников, которым можно хорошенько «всыпать» из гранатомета или любого другого приспособления...

the Edit Yers Go Buckmaks Options Deschoy

GAMECENTER.CO

Galet.INCET

Exident

Haidman

Consiles Bettens

Xenta

Tan developeda

Taxa and textuce

Woold of chants

rishi Document Don

Ask Gamed.

Faster, easier backup

What's New? What's Cost? Destinations Not Search People Software

SNEAK PEEKS

by Soudge Jones

donuts in space

PLAY

FEATURES

TO PESES TUR

A manufere test-blick building resultiversit of detentiones Charago is a fur cry-from the computes-corp stpenanes of Silicon V days and Los Angelos, home to most of the gestee-meaning game industry. Still thorugh, this is MechWamm? S write taking about, and yours indy was anotied in be the fast in check it and. FAIA, the new, and seems might argue tightful, corner of the MechWamm locmas (MachWame? 2 will be databuiled by Spectrum HoleByte), could be located an Fastwarks, Alaska, and I still would have vestured forth, dogsled and all.

So I pulled up to the <u>EANA</u> main offices, climbed up five flights of chass, and war immediately aboved into this accay, plastic, denot-like contraption. The MechWarner 3 daugn team slid for doors that, scaling me into the dark Little did I know I was being sharved into the latest build of BattleTech from <u>Viscost World</u>, the vertical guesing context sound by FALM. State, you've probably been to a Vistord World rester located in me of battles statesy and plastic manustle, ramplets with all the fuel-food

PLAY!

PLAY

PLAY

PLAY/

PLAY

PLAY

COMMAND

CONQUER

RETAIL

SHAREWARE

Big Red

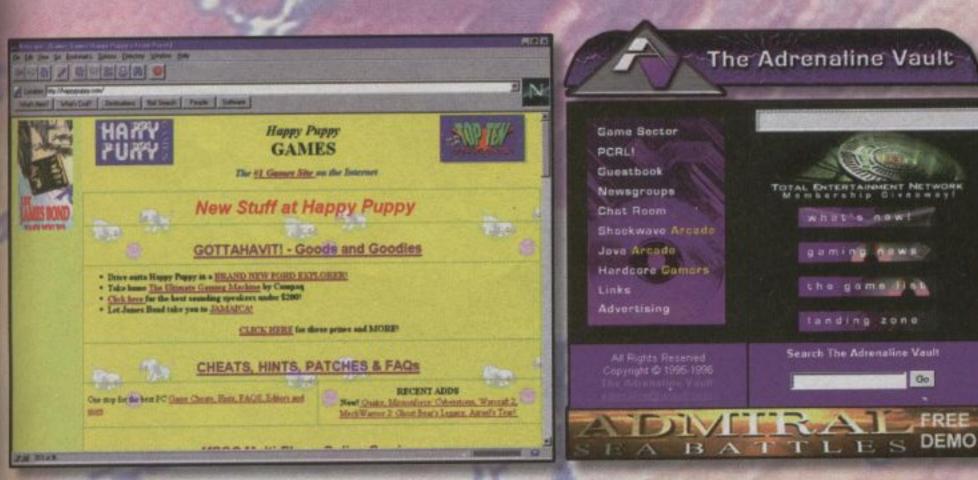
Big Red-

Если Вы не являетесь счастливым владельцем "неограниченного" времени доступа в Internet и у Вас в наличии не очень мощный модем, то лучшим решением будет ограничиться несколькими адресами, перечисленными ниже — лучший способ экономии времени и нервов.

Договоримся, что начало адреса (http://) мы опускаем:

www.shareware.com

Один из самых «крутых» серверов. Название говорит само за себя. Отсюда можно попасть на сервер Game Center и почитать информацию об интересующих играх, а также и списать какую-нибудь.



www.huppy-puppy.com

Очень мощный сервер, на котором Вы можете найти демо- и shareware-версии игр и программ, мнения игроков о той или иной игре, коды и секреты, свои версии прохождения оных, посмотреть десятку самых «горячих игр»...

www.filefactory.com

Мой любимый сервер (с точки зрения нахождения демо-версий). Организовала ero TEN - Total Entertainment Network практически, самый представительный игровой сервер, о котором мы вспомним чуть позднее. На страницах File Factory ножно найти все свежие демо-версии игр, дополнительные уровни и утилиты к таким хитам, как Duke Nukem 3D, Warcraft II, Quake... Существует удобная систематизация по времени размещения файлов и Вам не надо будет «перерывать» все и вся для получения новейшей информации.

списать нужные утилиты: всевозможные архиваторы, библиотеки, драйверы. Каждый архив снабжен небольшим текстовым сопровождением, благодаря которому можно не списывая файла решить: нужно Вам это или нет.

The Adrenatine Vault

AT CLASS

Membership Givesway!

what's new!

gaming news

the game list

Search The Adrenatine Vault

Ge

FREE

www.avault.com

The Adrenaline Vault — демо-версии, статьи, новости игрового мира, FAQ (вопросы и ответы)...

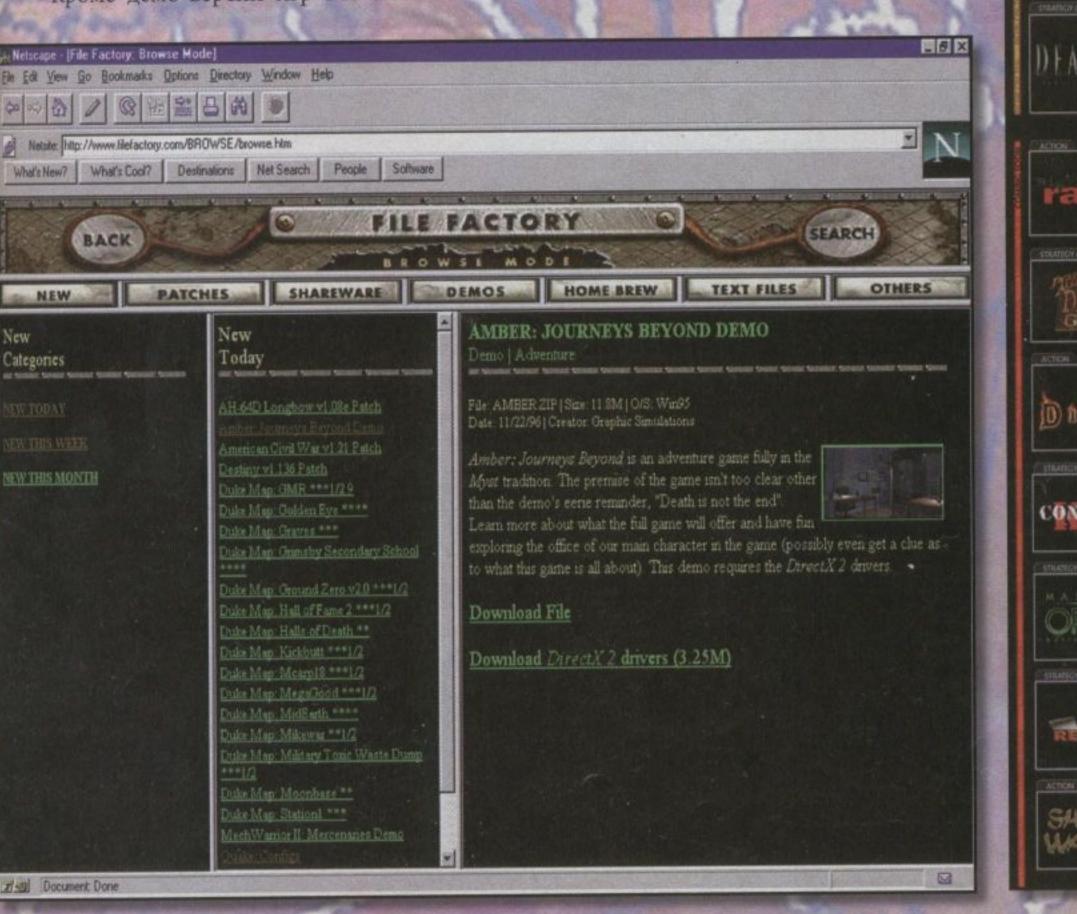
Игровые серверы

Что это такое и с чем их едят? Все очень просто. На игровом сервере стоят специальные программы, позволяющие связывать людей со всего мира, для совместной игры. К большому сожалению, львиная доля этих серверов платная, а кредитные карточки имеются далеко не у всех. Вы представить себе не можете, как приятно «завалить» какого-нибудь «Дюка» из Лос-Анжелеса или Лондона...



NHTEPHET

Кроме демо-версий игр Вы сможете



WARCRAFT ORTHONIS IN COMMENTS are only a few of the obstacles you must neutralized in class the ner planet Ordina IV. As the leader of one of owner space. Suppress, curve out a string of colories, develop (or steal) resonances and by herology, and do whatever is necessary. Declause only the source FADLOC Education actives the Red Rectang combines goody include physics and copy commentary on a polygonic road importer different concre-four choice of vehicles ranges from nonstar mucha to data brigger, ethorits to buging Context, up to five players can by rubber or male racing **United**: Meaning worfare unit pair a job. If a sijob that paywordly, really well. Sign on with ADM and antemble a term of imperit, bombmalters, mechanics, and medica, and path off in tom-based man-on-man scenarios. On TEH, you can instigate covert action against four friends DEADLT Control In a land powersed by unbody wel, the loving have come to envy the dead. This is because the dead are more powerful. As a Warrier, Scatterer, or Regue, uncade a daugeon which is different every take you enter. Penetrate deeper and deeper unit you control the source of the evil that that is apreading, perfectore, and, well. 01400 United Spitfler's and Focks-Wolfer and Thronderback, on not Shee open Confirmed KdFs was filled sizes in famota WWU builds of proy Dogfight to the death in saigle could statistic bistotical 3D terms in ancrafts modeled with meterodous accuracy, or jour signations and fight mang to using with your follow lengths of the an CONFIRMED Master of Geom II is bugger, better, and 100% more multiplayer than the angleal. Carve planetary colorises out of the interstellin wildeness delive into hyper-advanced technologies, leanch massive interstellin annalas, and denicle ridance any bug eyed along that stand in the JKION. RED ALERT or epit Stalar did, and har unopycored Roman puggement of evoluting Honops. It looks lake nothing can stop hims subept for you you marker the exclusive technologies of this strange new world. ITIP-spine The developers of Disks Mullion 3D will noch the gaming world all over again with Blashow Warner. Forus your thirdo acter 3D marial arts rombst against shadowy rangas, force samiras, soci Arian gods, and the TEN member next door. SHADOW MARRIOR 15 СТРАНА ИГР ФЕВРАЛЬ, 1997

ИНТЕРНЕТ ИГРЫ

www.ten.net

Total Entertainment Network — мощнейший игровой сервер. Если Вы покупали Duke Nukem 3D, то наверное заметили, что на диске есть специальная программа для соединения с TEN для игры в Internet.

8

Но не «Дюком» единым живет этот сервер. Здесь найдется дело для каждого: Command & Conquer, C&C: Red Alert, Necrodome, Diablo, Quake, Panzer General, Dark Sun, Deadlock, Warcraft, Jagged Alliance: Deadly Games, Confirmed Kill, Master of Orion II, Shadow Warrior, Big Red Racing...

www.mplayer.com

Благодаря этому игровому серверу Вы сможете поиграть в Quake, Command & Conquer, Big Red Racing, Deadlock, Mechwarrior 2, Terminal Velocity, Warcraft, Red Alert, Battleship, Haos Overlords, Diablo, Havoc, Monopoly, Panzer General, Risk, Srrabble, SimCity 2000, War Wind.

www.battle.net

Совсем недавно открывшийся сервер, специально для итры в StarCraft и Diablo.



Announcements

STARLAAFT

battle.net

www.kali.net

Kali насчитывает около 70 000 поль-зователей и монцную систему из 200 серверов в 33 странах мира. На Kali Вы можете поиграть в Apache, Big Red Racing, Command & Conquer, Cyberstorm, Deadlock, Descent/Descent 2, Doom/ Doom II, Duke Nukem 3D, EF2000, Fire Fight, Hellbender, Heretic, Hexen, Links LS, Mechwarrior 2, Monster Truck Madness, Mortal Kombat 3, Nascar Racing, Network Fighter Duel (NetDuel), Quake, Rise of the Triad, Shattered Steel, Super Karts, Terminal Velocity, Top Gun, VR Pool, Warcraft/Warcraft 2. Kali доступна из DOS, Windows 95, Macintosh и OS/2.

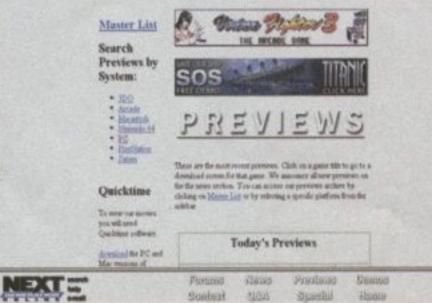


16

Журналы

Как правило, любой более-менее сильный журнал имеет свой WEB-сервер, как, к примеру, PC Gamer или Next Generation:





www.next-generation.com

Или Home Page на чьем-нибудь сервере (как Computer Game Review):



www.nuke.com/cgr/

Интересным способом самовыражения являются Home Page («Домашние Страницы»), на которых фанаты изливают всю свою любовь к определенной игре. Причем, Home Page появляются задолго до появления игры. К примеру, несколько «страниц» к Unreal:



ФЕВРАЛЬ, 1997 СТРАНА ИГР

NHTEPHET

ИГРЫ





Well, I'm really sorry about not updating the page in a month, but I've been really busy, with school starting and other 'real life' commitments. The page won't be updated as regularly as it i had before, but I'll still try to keep on top of things. Oh yeah, just pretend that you don't notice the had spelling. I've made the page frames only, and if you don't have a frames capable

www.wtp.net/~BEG/unreal/ index.htm

www.un-reality.com

или X-Com: Apocalypse:

Trickball of the set o

www.geocities.com/Times Square/2777/xcom3.html www.gulftel.com/~guitar/ x-com/ Red Alert:

www.cybernw,com/ ~mckillion/red-alert/

www.geocities.com/Times Square/6433/ra.html

www2.cybernex.net/ ~gregszcz/ra/raf.htm





DUKE NUKEM 3D PLUTONIUM PA

Duke Nukem 3D:

www.geocities.com/Times Square/7689/index.html

> www.evansville.net/ ~tyrant21/duke.htm

www.worldonline.nl/ ~antiwin/duke3d.htm

WarCraft II:

UNDER CONSTRUCTION

CONQUER

NATO

www.westworld.com/ ~amano/war2.htm NOGETT Alaber ment weller EASTREAD Alaber for summarie on were ploy to be for THERENY Alaber welle for bent sho MEAN'S Wang you to the Hanse best congrue to be without summaries and the summaries of congrue to be alaber.

Here an every for Warrend D. Jakes of Diskaster 2017 E20196 PP(DES) - Given with please of public holders, and in

HERE'S CAN BE CITE & ONE | Gains high I with a weak

Val.DEL Gree pas.5,000 al.

SPACOR - Greek you Millional

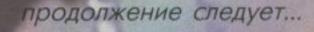
If HI A GOOD DAY TO DEF. Makes you parented and served

* * * * * * *

The first of the set o

mmm.mbhs.edu/~achen/ games/warcraft2.html

www.bluefin.net/ ~golfer/war2.html



調査などの

for | means | below | res | these



www.charm.net/~wizards/ computershow/previews/ x-com3.htm

Ноте раде, как правило, образуются на WEB-серверах институтов и университетов («там»). У нас же это, в основном, сервера банков, коммерческих структур и, в очень редких случаях, институтов.

Кроме как о готовящихся к выходу играх, на «Домашних Страницах» могут находится материалы о уже не новых, но популярных продуктах.



Хотите подключиться к сети Internet

Нет ничего проще, если Вы приобрели Internet Pack. Приносите его домой, вскрываете, инсталлируете, запускаете и... Вы уже в Internet'e. Не нужно никакой квалификации программиста, чтобы стать полноправным пользователем сети. Достаточно иметь любой, даже «386-ой» компьютер, модем и Internet Pack!

Продается в магазине GameLand

Поверните Землю в нужную сторону™





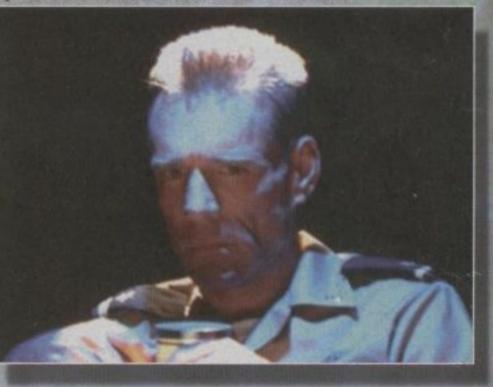
просторах нашей необъятной родины самой популярной читалась 16-битная приставка Sega Mega Drive. И, надо сказать, абсолютно заслуженно. Именно тогда и появился на свет картридж с игрой Desert Strike. Любители видеоигр сразу же обратили на нее внимание. Идея и исполнение этого продукта казались очень необычными. Вместо движения по плоскости вертолет перемешался в псевдо-3D с достаточно детализованной графикой. Уровни подразделялись на большое количество миссий, которые можно было выполнять не в строгом порядке, а в зависимости от обстоятельств, что придавало игре некоторые черты стратегии. Сюжет был построен

FO-

ды на



сымитировать тактику проведения операций в городских условиях, что вело к выбору игроком более изощренной тактики ведения боя, были введены новые аппараты, которыми предстояло управлять. Появилось также нечто кардинально новое — подуровни, на которых пилот покидал свою боевую машину и выполнял миссию уже как спецназовец — один в темных коридорах против тучи врагов. Эта версия получилась неплохой, но не более. Смесь, которая задумывалась, как гремучая, в итоге превратилась в кашу, игра несколько утеряла свою привлекательность, да к тому же опытным страйкерам она показалась слишком легкой.



дневника пилота BBC CIIIA. ... Почти два года был не у дел, порой меня охва-

Из

тывало отчаяние — неужели все? Неужели больше не придется сесть не просто за штурвал, но и за гашетку... Пожалуй, нет, несколько дней назад объявились люди из Пентагона... Подумать только, я лечу в Россию!...

Еlectronic Arts сделала очередной роскошный подарок (не бесплатный, конечно) любителям видеонгр. Возродилась популярнейшая серия Strike, но уже в новом обличье, теперь это 32-битная версия. Поначалу «воскрешение» планировалось осуществить на платформе 3DO, но по известным причинам проект был заморожен. Начались разработки для Sony PlayStation, длились они полтора года и в конце концов увенчались успехом. Сегодня игра Soviet Strike — это реальность.

Но, прежде чем рассказ пойдет непосредственно о ней, вернемся на несколько лет назад. В те



под названием «Буря в пустыне». Именно этот факт в итоге и сыграл не совсем удачную роль — при всем разнообразии миссий, уровни внешне были похожи один на другой, что явно не являлось плюсом.

на основе событий в Персидском заливе, известных

Из дневника пилота ВВС США.

... Ух, и пришлось нам повозиться с этим парнем из пустынного бункера. Наши ребята на земле, казалось бы, его уже упустили, но в последний момент радары зафиксировали воздушную цель, удаляющуюся от места событий, мы встретились с ним один на один... В живых посчастливилось остаться мне...

Вышеописанный недостаток был с лихвой устранен в следующей версии. На этот раз в Jungle Strike. Игра стала хитом по всем статьям. Бессчетное количество часов провели перед экранами телевизоров любители игр самых разных возрастов и национальностей, прежде чем им наконец удалось

> обезвредить неуловимого полковника Килбабу. Все события разворачивались на восьми великолепно прорисованных уровнях, которые на этот раз были абсолютно различны: игрока забрасывало то в снега, то в джунгли; приходилось спасать безоружных заложников и минировать здания, плавать на амфибии и пересаживаться на истребитель-невидимку. Jungle Strike была и остается одной из лучших игр для 16битных игровых систем.

> Серия была запущена, и Electronic Arts объявила о выходе следующей серии — Urban Strike. В ней разработчики попытались

Из дневника пилота ВВС США.

... Самая волнующая миссия была во время операции Jungle Strike. Обезумевшие арабские террористы дважды появлялись в Вашингтоне и творили бесчинства. Бороться с ними было непросто. Тогда я понял, что защищать самое сердце своей страны не просто работа — это нечто большее...

В конце ноября в продаже появилась игра для Sony Playstation — Soviet Strike. Результат не обманул ожидания. Продолжение удалось. С одной стороны - это все тот же, уже полюбившийся Strike, а с другой — совсем новая игра, которая захватывает игрока с первой и до последней миссии. Сюжет таков: 1991 год, СССР распался, в России только зарождается демократия, в то же время на ее границах бывшие чины КГБ во главе с неким Shadowman (что-то типа Серого Кардинала) строят планы по использованию огромных военных арсеналов советской армии и возвращению времен Холодной войны. В ход идет все: начиная от законсервированной со времен Второй мировой войны допотопной техники, кончая суперсовременными термическими пшионскими устройствами. В Soviet Strike враг как никогда силен, хитер и многочисленен.

Новый продукт содержит в себе 5 больших уровней-карт, которые, в свою очередь, поделены на 41 миссию. В Вашем распоряжении несколько фантастический вертолет Superapache (может нести на борту до восьми человек вместо двух в реальности), оснащенный пулеметом (chaingun), малыми ракетами (hydras), большими ракетами (hellfires) и «оружием гремучей змен» (sidewinders), которое обладает чудовищной силой. Вместо последнего есть возможность взять с собой дополнительное топливо (fuel pods) или систему электронного подавления огня противника (ЕСМ), которая может при правиль-

18



ном использовании несколько сократить количество попадающих в Вас вражеских снарядов. Можно отправиться на задания и не прибегая к использованию дополнительных устройств, в таком случая игра пожелает Вам ироничное Good luck! Всех непосредственных и закулисных участников сражений с Вашей стороны объединяет единая компьютерная сеть Strike net, сообщения по которой я настоятельно советовал бы не игнорировать, потому что из них можно почерпнуть массу полезных сведений о различных объектах, некоторые из которых не отмечены на карте, и их там появление является плодом работы Ваших помощников-агентов.

Человеку, хоть раз игравшему в какой-либо из Strike'ов будет несложно сориентироваться в ме-



нем, красочные фонтаны воды при падении туда чего-либо и массу других приятных мелочей. Как утверждают разработчики, все ландшафты были выполнены на основе реальных топографических карт и результатов аэрофотосъемки. В игре стало использоваться два вида на происходящее: первый классический — «камера позади вертолета», другой более свободный, вертолет может повернуться любым углом. Появление второго вида ставит перед игроком несколько мучительный выбор, новая камера делает картинку более живой и реальной, старая же камера привычнее.

Из дневника пилота ВВС США.

... Странные они все-таки, эти русские. Все время норовят с кем-нибудь повоевать, а теперь и вовсе — сами с собой...

Уровень 1. Крым

тивовоздушными ракетами, естественно, перевозит живую силу; ZSU-23-4 — просто монстр, несет на себе четыре скорострельные 23мм-вые зенитные установки, чудовищно крепкая броня; AF-8 — аэросани, очень подвижны, но не более; SA-9 Gaskin Light SAM — ракетная установка, полностью герметична на случай химической атаки.

Из дневника пилота ВВС США.

... Мы над концентрационным лагерем, Ник снял весь конвой на вышках, я оттравил к праотцам очередной ZSU... Поднимаем пленных... На северовостоке обнаружили еще один лагерь... Все прошло удачно... Получили приказ о захвате офицеров противника, они находятся на территории бывшей резиденции КГБ в Крыму... О-е, неплохие коттеджи... А вот и броня... Нику пришлось изрядно потрудиться, когда он отлавливал убегающих парней в малиновых пиджаках...



^

ню, его принцип остался неизменен, добавилась лишь еще одна колонка, в которой рассказывается о месте, объекте и тактике выполнения миссии. Все пункты меню, будь то рассказ об очередном задании, обзор вражеской техники или Ваши вспомогательные средства, проиллюстрированы живым видео или прекрасно выполненными 3D-моделями, что придает игре потрясающую эффектность.

Для игры в Soviet Strike понадобятся некоторые стратегические навыки. Оружие, топливо и броня строго ограниченны, и потому проблема их правильного распределения зачастую становится первостепенной. Помимо привычных ресурсов, могут быть найдены деревянные ящики зеленого цвета — это удача, в них находится прибавление дополнительных возможностей, которые Вы настраиваете себе перед началом каждого уровня.

Графика стала лучше на порядок. Теперь это полное 3D с тщательно наложенными текстурами. Все изображение гипердетализованное, у Вас есть возможность увидеть фрагменты леса, животных в



Здесь и далее: 🦰 — дополнительная жизнь,

- дополнительные возможности

В Крымской компании игроку противостоит экс-генерал КГБ Юрий Вациснов (ну и фамилия!), который, помимо того, что является правой рукой загадочного Серого Кардинала и в советское время руководил всеми войсками специального назначения, имеет звание международного гроссмейстера по шахматам. Ваша задача — захватить секретный план мятежа, который путчисты намерены перенести на территорию России. На этом уровне броня на карте не отмечена, но встречается. Освобожденных и подобранных дружественных солдат можно сдавать на специальные пункты и получать за это броню.

Из дневника пилота ВВС США.

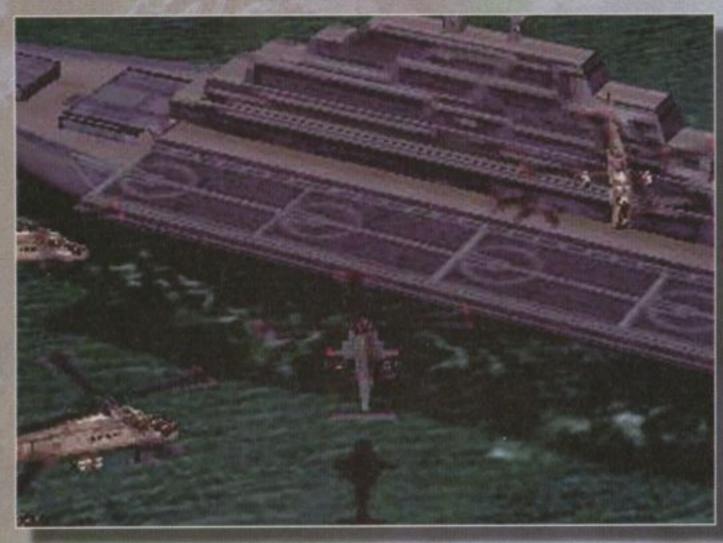
...Летел на первое задание, нужно было дезактивировать информационную систему противника — разрушить радары, как на дисплее появился мой второй пилот Ник Эрнолд, он был захвачен в плен и теперь как-то умудрился выйти на связь из тюрьмы, путчисты грозятся его расстрелять, а они свои угрозы обычно выполняют... Лечу спасать Ника... Вот так, вдвоем веселее, тем более подкрепились броней, в тюрьме оказалось еще несколько наиих агентов. Теперь можно приняться за радары... Получил приказ разделаться с вертодромом в юговосточном секторе... Все о'кей, ZSU — серьезный противник...

В крымских миссиях игроку будут противостоять следующие типы военной техники: ZU-23 легкая зенитная установка; BROM-2 — самоходная установка, оснащенная 14,5 мм-вым пулеметом; BMP — боевая машина пехоты с пулеметами и проПо ходу прохождения миссий старайтесь бомбить все попадающиеся по пути дома, ангары, палатки и др. В них может быть что-нибудь интересное. Только не вздумайте это делать на территории Вашей базы, иначе увидите надпись: Return to base. В юго-восточном углу уровня, взорвав аэросани, которые везут за собой оленей, найдете «жизнь». Еще одна спрятана в палатке на севере за лагерем для заключенных.

Из дневника пилота ВВС США.

… Летим на северо-запад, там русские готовят диверсантов, по дороге попалось много оружия и топлива, отвоевывали в жестокой схватке, нас изрядно потрепали… Дезактивировали электрическую подстанцию, там же нашли немного брони… У них тут не только трэйнинг-кемп, но и склад нового оружия… Поливаем все это от души… Последняя цель — дворец, говорят, во вторую мировую у русских вождей тут был сверхсекретный бункер, сейчас тут эти… У Ника неплохая взрывчатка… Во дворе





оказалась целая батарея, это было что-то... Пока Ник во дворце со взрывчаткой, стреляю из пулемета по охранникам... Все в огне, еле успеваю подхватить Ника... Наконец мы на базе...

Уровень 2. Черное море

берегу стоят очень нехилые пушки... К докам, часть которых контролируется демократическими войсками, идет конвой мятежников... Взял на борт нескольких матросов... В порту проявляю осторожность, сначала стоит разобраться, кто здесь кто...

Помимо уже известного вооружения мятежников, в черноморских миссиях встретятся: S-60 Heavy AAA — 57мм-вые береговые пушки; BTR-70 APC — думаю, не стоит объяснять, что такое БТР: оснащен пулеметами; HIND Mi-24 Helicopter — Вертолет, не сильно уступающий Apache, оснащен ра-

кетами; Speedboat — быстроходные катера с 20мм-выми пулеметами на борту.

Из дневника пилота ВВС США.

... Обнаружен русский мятежный авианосец «Киев», задача ясна — его нужно обезвредить... На нашей северо-западной базе пополнил все ресурсы,





то граждан, противник очень охотно с ними расправляется. Если потеря людей превысит число 5, то миссию придется начинать сначала. В северовосточном секторе порта можно отыскать жизнь и обновление дополнительных возможностей.



Из дневника пилота ВВС США. ... Очень ответственное задание... Посреди моря у русских стояли торговые посудины с ядерными зарядами, слава Богу, их удалось обезвредить... Я сбрасывал их прямо в воду, не знаю, правильно ли это, но тогда другого выхода не было... Повсюду на огромной скорости носятся катера, беспрерывная стрельба... Взорваны 3 подводных лодки, без лишней скромности замечу — это была хорошая работа, я использовал подвесные тротиловые заряды... Нахожусь в южном секторе, огромная база мятежников... После этого боя у меня снова много брони, оружия и топлива... Из нейтральных вод на подмогу путчистам идет сверхсовременный крейсер... Это была одна из самых жарких схваток в моей жизни... Срочно за броней... Ко мне присоединился агент Амад, мы с ним знакомы еще со времен Вашингтонских событий... Русские высаживают десант — эта весть застала меня врасплох... Наверстываем упущенное... Из десантных кораблей появляются танки-амфибии. Нет, им не прорвать-СЯ....

На этот раз против Вас «играет» разыскиваемый контрразведкой НАТО и ИНТЕРПОЛом, бывший член ЦК Владимир Чеусеску (не путать с покойным румынским вождем). Он заведует сектором приготовления термоядерного оружия к Холодной войне. Ваша задача — увести у него изпод носа ядерные боеголовки и потопить все то, что способно их на себе нести. В конце уровня предстоит помериться силами с десантом.

Из дневника пилота ВВС США.

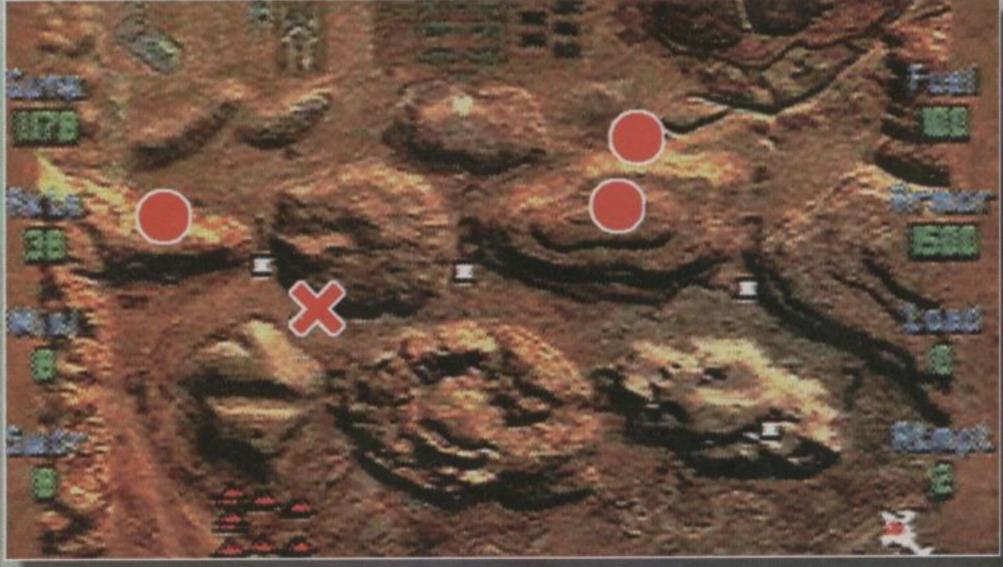
… Ник отправился со шпионским заданием на катере… Русские тут намешаны… Не поймешь, где те, за которых мы, а где против которых… С высоты увидел, как путчисты кого-то расстреливали прямо в поле, хорошо успел вмешаться мой пулемет… С радарами особых проблем не было… На

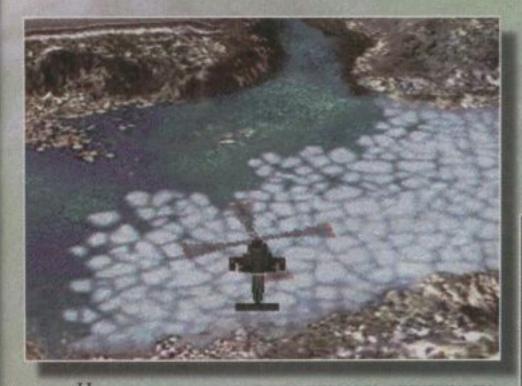


теперь я и мой Apache в полном порядке... «Киев» охраняется мощным конвоем, но, видимо — это только разминка... А вот и старый знакомый, Hind, у русских он называется МИ-24, я оценил мощь его ракет... С морской махиной покончено...

Старайтесь как можно быстрее собирать всех дружественных Вам солдат, матросов и прос-

УровеньЗ. Кавказ





Нет, американцы, по-видимому, никогда не забудут времена победоносной войны в Заливе. На третьем уровне эта тема всплывает то тут, то там. В этом месте игры существует некий географический казус. Оказалось, что создатели игры достаточно слабо представляют себе специфику кавказского региона. От него здесь лишь название, все остальные атрибуты напоминают скорее о Ближнем или Среднем Востоке. Уровень номер 3 стоит особняком во всей игре, потому что он скорее стратегический, нежели боевой. Вы выполняете задания вместе со вторым пилотом Амадом, который связан с некими независимыми вооруженными формированиями. Ваша задача — вовремя и наилучшим образом пользоваться этой силой. И лишь под конец уровня снова придется активно жать на гашетку. Основной же задачей всех миссий является защита огромного химического завода и уничтожение бесноватого Муфаха Садисса Савака, резидента иракской разведки, который находится в сговоре с Серым Кардиналом.

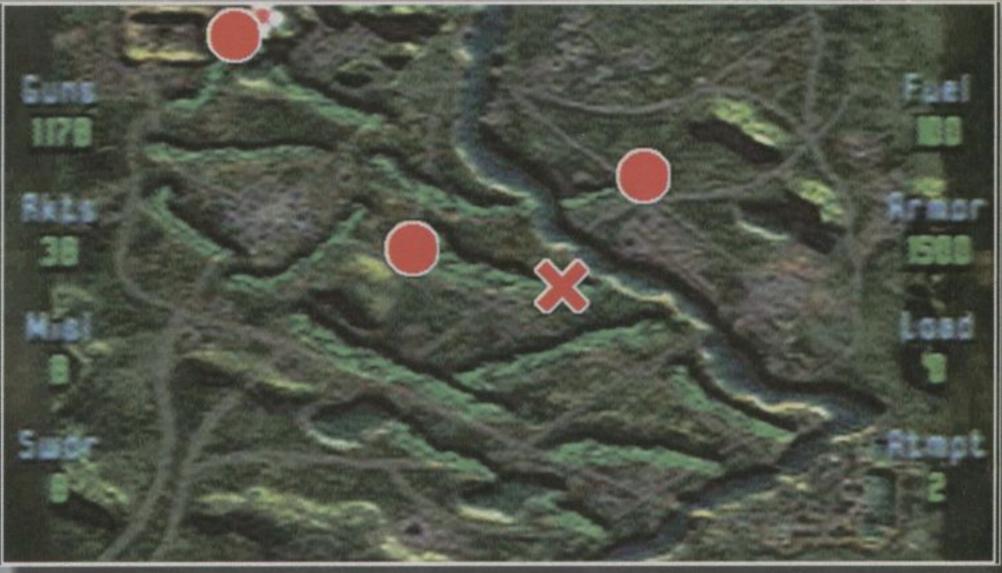
Из дневника пилота ВВС США.

... Основная наша цель — защитить химический завод, к которому прорываются огромные полчища разнообразной техники... Амад привел в боевую готовность подчиненные ему группировки, и через минуту другую они выдвинутся на свои позиции... Лезть в самую гущу — безумие, ведем партизанскую войну — сбрасываем на дорогу огромные валуны для образования заторов... Амад отдал все приказы: Нимруд передвинулся на наш правый фланг, войска Бессуса перешли в центр, Делила блокирует левый край... Парни работают отменно... Мы лишь изредка помогаем им... Противник прорвался справа, я снова на линии огня... Новые виды техники, которые встретятся в кавказских миссиях: T-55 Battle Tank — танк времен Второй Мировой, устаревшая модель, но в больших количествах опасна; SS-1C SCUD — оружие массового поражения, ракеты могут нести ядерный, химический или обычный заряд; SKAR-21 Rocket System — закупленные Саваком в Египте мощнейшие ракетные установки, достаточно уязвимы; SA-6 Gainful SAM — мобильная противовоздушная ракетная система; PT-76 Amphibious Tank — танк-амфибия с легким комплектом вооружения.

на охоту, будем ловить Савака... Лагерь этого психа окружен жутким оружием SA-6, используем swdr, только так можно противостоять этим адским машинам... Взять Савака не удалось, сгорел вместе с машиной, но мы с Амадом не сильно расстроились...

Уровень 4. Трансильвания

На этом уровне Вам повстречаются следующие типы нового оружия врага: BROM-3 — модификация уже известной нам машины BROM-2, оснащена ракетами AT-5; SA-4 — сверхмощные дальнобойные стационарные ракетные системы, особенно хороши в сочетании с засекающими противника радарами; T-80 — лучший российский танк,



Второе название этого уровня — Dracula Strike. Вообще-то дело происходит в непосредственной близости от печально известной Чернобыльской АЭС, а Трансильвания находилась на территории современной Румынии. Ну да ладно. Основная цель — захоронение сердцевины ядерного реактора станции и дезактивация военной базы мятежников.



по своим характеристикам сходен с американским Abrams; BM-21 Rocket Launcher — общеизвестные «катющи», заряд 10 ракет.

Из дневника пилота ВВС США.

... Иван — настоящий профессионал, в таком неважном состоянии он ни разу не усомнился в своем желании продолжать операцию... Медперсонал тюрьмы-санатория мы начали постепенно перебрасывать в район соляных копий, им предстояло подготовить место для захоронения сердцевины реактора... Их пришлось серьезно охранять, несколько раз отбили атаки самоходок Gaskin, наведывались и ВТК... Пролетая над жилым кварталом, заметили немало пригодившихся нам в будущем ресурсов... Мы у реактора, как нам удалось сюда попасть — это отдельный рассказ, скажу лишь, что бой был весьма интенсивным, эти парни ни перед чем не остановятся... Иван ловко подготовил сердцевину к транспортировке, и мы ее очень осторожно потащили в воронку, это все мне напомнило операцию Urban Strike, тогда я тоже с осторожностью перевозил под огнем огромные линзы... Все о'кей, реактор больше не «фонит»... Мы с Иваном хорошо поработали на базе противника, теперь возвращаемся на свою... На этом я вынужден прервать публикацию отрывков из дневника пилота американских BBC, который выполнял сложную и опасную миссию по защите демократии в России. Надеюсь, они пригодятся игрокам в трудную минуту. Игра, конечно же, на этом не кончилась, осталась самая сложная решающая операция. Shadowman, чьи планы постепенного накапливания военной мощи и переворота по всей России провалились, пошел на последний шаг — организовать путч в Москве. Решение этой проблемы ложится уже целиком на Вас. Удачи!

Из дневника пилота ВВС США.

... Первую волну удалось сбить, завод вроде бы цел, с оружием туго, надо экономить... Я вошел в раж, под горячую руку попались два конвоя противника, какие-то джипы... На юге снова концентрируются силы противника, автоматические ракетные установки... Град огня... Mission complete... Отправляемся



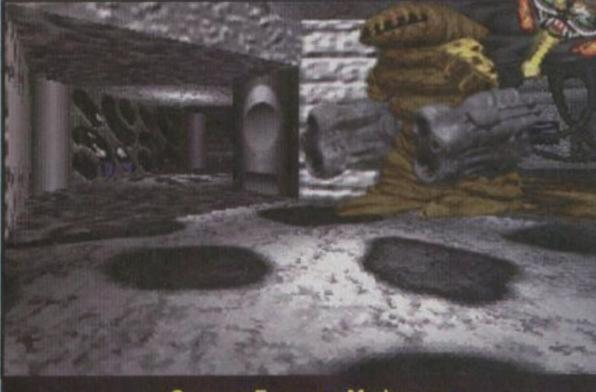
Из дневника пилота ВВС США.

... Картина, представшая моему взору, оказалась абсолютно безрадостной: повсюду зараженная радиацией местность, местное население терроризирует подручный Shadowman, а Грименко — бывший военный босс на Украине... первым делом мне предстояло спасти из плена Ивана Уралия, который в свое время непосредственно участвовал в работах по ликвидации аварии на местной атомной станции... Ивана содержат в тюрьме, где активно применяются пытки, надо бы поторопиться... Давно я так не был удивлен, мне навстречу выкатили знаменитые русские «катюши», я-то думал, что они теперь существуют только в фильмах... Иван на борту, Боже, что они с ним сделали...

Основную работу на этом уровне придется выполнить второму пилоту. Вы же должны обеспечить ему необходимую безопасность. По дороге к реактору постарайтесь очистить свой левый фланг, по нему Вам придется везти для захоронения сердцевину. Из пятнадцати раскопщиков соляных копий можно потерять лишь четырех, в противном случае придется все начать заново. Обновления дополнительных возможностей находятся в следующих местах: 1. около Ноте Ваse; 2. чуть южнее центра карты; 3. около базы противника.



аши корреспонденты взяли интервью у директора английского отделения издательской компании Auric Vision Brian T.Wadlow (Брайан Ведлоу). Первая иностранная издательская компания из мира игрового бизнеса намерена в ближайшие два месяца открыть свое представительство в Москве. Лед тронулся ...?



Один из Боссов в Madspace

Господин Ведлоу, что побудило Auric Vision принять неординарное решение — открыть представительство в России? Не многие западные фирмы думают о локализации своих продуктов, а Вы ...

Я бы не назвал открытие представительства Auric Vision в России неординарным шагом. Он был исторически предопределен с самого начала основания ляться борьба с пиратским распространением игр, издаваемых Auric Vision. Кроме того мы уже имеем опыт работы с Россией.

Интересно. Можно об этом поподробнее?

Связи с Россией начались совершенно неожиданно для нас. Auric Vision купила контрольный пакет акций двух компаний, уже имевших в своем составе российских разработчиков. Первая — это

ZES't Corporation — молодая, но очень амбициозная команда, включающая в себя более десяти российских программистов, дизайнеров и художников. Я надеюсь, что нам удастся подробно познакомить Ваших читателей с последней очень интересной работой этой команды. А вторая — уже хорошо известная в игровой индустрии компания Maddox



Павел СОРОКОЛЕТОВ, директор московского представительства Auric Vision, огранизовал нашу встречу с мистером Брайаном ВЕДЛОУ

ных по международным меркам игр?

Я бы сформулировал это иначе. В российских разработчиках всегда был заложен огромный потенциал. Они были готовы и ранее производить игры на уровне HI-END. Проблема создания высококачественной компьютерной игры — это проблема огромных финансовых вложений без гарантий на успех, проведения грамотной маркетинговой кампании и учета всех нюансов международного игрового рынка. Без наличия всех трех составляющих невозможно превратить тот творческий потенциал, который заложен в разработчике, в реальный коммерческий успех. Время одиночек давно прошло. Недаром самой известной российской разработкой так и остался "Тетрис".

компании. Ведь несмотря на динамику нашего развития, мы — молодая компания, а значит, более мобильная в принятии стратегических и тактических решений. В то же время, с вводом в действие нового уголовного законодательства

об авторском праве, у производителей и издателей игровой продукции появились реальные средства борьбы с пи-

ратством. Одной из функций представительства и будет яв-

Games, имеющая в России одну из самых мощных команд по производству игровой и мультимедийной продукции. С ними мы и начали наши первые разработки. Опыт работы оказался настолько

> удачным, что мы решили расширить наше присутствие на российском рынке.

> Вы хотите сказать, что российские кол-

лективы уже набрали достаточный потенциал для производства конкурентоспособ-

Madspace.

Работа над мировыми хитами может продолжаться несколько лет и требовать нескольких десятков разработчиков, добавим к этому, специалистов по маркетингу, рекламе, продажам, локализации на различные рынки, переносу продук-

Madspace





Студия MADDOX Games. Вот здесь «рождается» Madspace, игра понравившаяся самому Марку ШАНДЕРУ (Mark SHANDER, promoter of DUKE NUKEM 3D)



тов на разные платформы и т.д. Успех требует огромного, сбалансированного коллектива. Одной из задач, которые мы

ровым стандартам.

Образно говоря, Auric Vision может стать локомотивом в международную игровую

INN

индустрию для игр российского происхождения.

Я бы сказал, что Вы подобрали удачное определение. Коммерческая сторона должна быть неразрывно состыкована с творческой. Поэтому специалисты нашей компании, занимающиеся продвижением игр на рынок, непосредственно участвуют в процессе разработки, и не только на стадии создания технического задания на игру и контроля качества. Если это не является коммерческой

тайной, не могли бы Вы рассказать из каких средств Вы составляете бюджет проектов и



определяете, какой из проектов делать, а какой нет? Auric Vision — это консорциум предприятий, образованных по принципу акционерных обществ закрытого типа. В наши ближайшие планы не входит привлечение капитала за счет эмиссии акций. Таким образом, инвестирование средств в нас невозможно. Мы пользуемся исключительно собственными средствами. Это и дает нам возможность более гибко подходить к тому,

интервью

ZAR

ставим перед нашим представительством, — это привлечение российских раз-

работчиков компьютерных игр, способных работать по высоким ми-

Так сказать, вошел в роль... ... и не выходит...

какие проекты считать интересными для финансирования, а какие нет. При определении целесообразности того или иного проекта мы, в основном, руководствуемся прогнозами, сделанными нашей лабораторией — Auric Vision Game Lab. Конечно же, важнейшую роль для нас играет тенденция развития компьютерного рынка, потому что нашим приоритетом является создания игр для PC.

Означает ли это, что Вы не намерены разрабатывать игры для консолей, например для 3DO?

Разрабатывать, изначально ориентируясь на архитектуру консолей, — нет. То качество, которое сегодня можно получить на компьютере, либо просто невозможно, либо трудно достижимо на консолях. Завтрашний день, особенно с появлением MMX, высокоскоростных CD-ROM drives, DVD, систем виртуальной реальности и игровых серверов на интернете, за компьютерами. Тем не менее, мы планируем осуществить перенос ряда игр на другие платформы. К сожале-

ИНТЕРВЬЮ



Одна из комнат студии ZES't Corporation

нию, не все поддается переносу без потери качества.

Планируете ли Вы использовать технологию MMX?

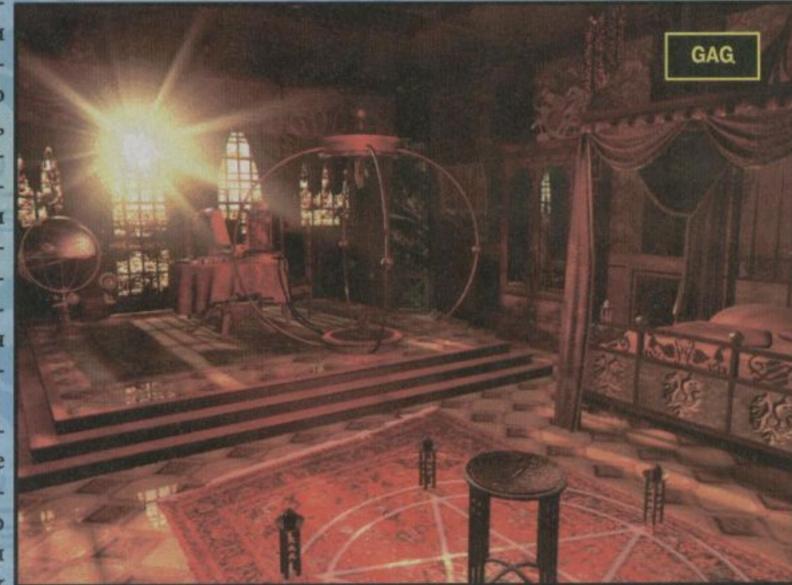
За этой технологией будущее. В 1997 году компьютерный игровой рынок начнет

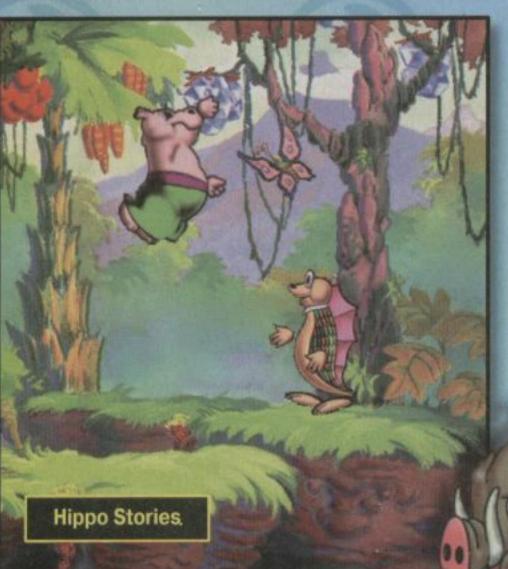
свой переход на ММХ. В настоящее время мы готовим для ММХ две игры, в которые, впрочем, с несколько меньшими возможностями, можно будет играть на компьютерах с Pentium процессором. Как раз над этими играми работают российские разработчики из команды Maddox Games. Выпуск одной из них намечен на первый квартал 1997 года. Вы упомянули системы виртуальной реальности, которые получили достаточное распространение в России, особенно шлем VFX. Не могли бы Вы рассказать о своих планах их использования?

В планы компании входит поддержка наиболее распространенных систем виртуальной реальности — VFX1, I-Glasses и некоторых других моделей. Нами ведется работа по поддержке новой модели шлема (с высоким разрешением) фирмы торый еще не раскрыт и сильно подорван компьютерным пиратством. С ужесточением законодательства о защите авторских прав появляется реальная возможность превратить черный рынок в белый, ну хотя бы в серый. Мы обязательно

> будем вносить свою лепту в это превращение. Уже сейчас мы запланировали русскую версию, как полноправную, в разрабатываемых играх. Русские версии будут публиковаться под маркой Auric Vision, а вот их распространением могут заниматься российские компании. Вы можете назвать имена? В настоящий момент этот вопрос находится в стадии проработки. С уверенностью можно сказать, что на вашем рынке уже существуют компании с действительно профессиональным подходом, и это облегчает нашу задачу.







FORTE, который появится на рынке в ближайшем будущем. Практически все наши трехмерные игры будут совместимы с такими устройствами, включая режимы поворота головы и стеревидения. Как Вы будете строить свою политику по отношению к российскому игровому рынку?

Российский игровой рынок динамично развивается. Доказательством этому может служить и растущая популярность Вашего журнала. Несмотря на то, что для нас в настоящее время более важны американский, немецкий и английский рын-ки, мы строим долгосрочные планы продвижения наших игр на российский рынок. Мы видим в российском рынке

огромный потенциал, ко-

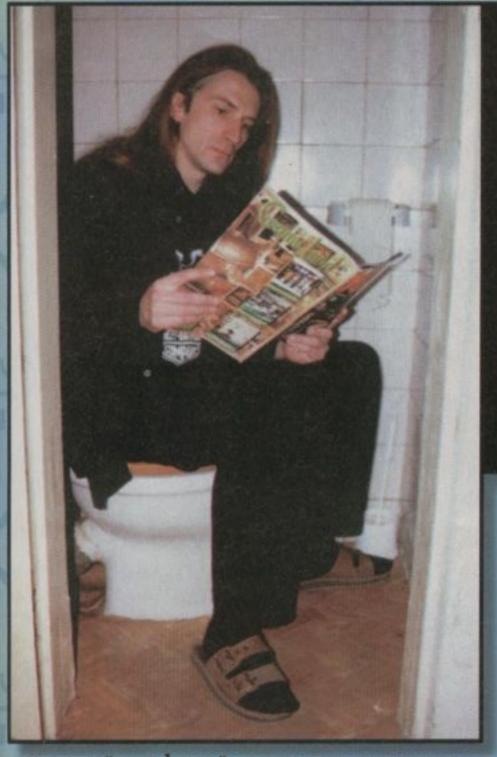
Отдаете ли Вы предпочтения какой-либо возрастной категории?



Увы, такое предпочтение совершенно искусственно сложилось в сторону более старшего возраста, но мы старательно пытаемся это исправить и сейчас усиленно работаем над проектом «Hippo stories», рассчитанным на возраст от 5-ти лет и выше. Это добрая аркадная сказка с очень

24

интервью



хорошей графикой и приятными персонажами. В игре отсутствуют кровь и насилие, но присутствует сюжет, профессиональный кинозвук, что практически не встречается в детских играх. Это и отличает игру от ей подобных. В наших планах — создание мультфильма для детей на Работа в ZES't Corporation не прекращается ни на секунду. В одной комнате студии сидят программисты, в другой композитор занят «озвучкой», в третьей трудится художник — человек-легенда (мне так и не удалось его увидеть). Так что любая свободная минута используется с толком...

вырабатываются рекомендации по ее доработке. Этот итерационный процесс может быть достаточно длительным, зачастую сравним со временем создания самой игры. Это только один из важнейших аспектов работы лаборатории, но не единственный. Она исследует тенденции изменения игровой индустрии, влияние игр и игровых жанров на общественную жизнь, устройство общества и саму эволюцию человека. Вы, думаю, не подозреваете о тех глубинных изменениях психологического и физиологического характера, происходящих каждый день с играющим. Даже заметив те или иные изменения, человек вряд ли связывает их с воздействием, оказанным на него игрой. Один пример.

Приведу самый простой пример нашего



стройствами. Результаты исследования показали, что у 8 из них улучшилась потенция, 6 полностью излечились, а у 31 повысился жизненный тонус и улучшилось психоэмоциональное состояние. Для нас это важные показатели. Положительное влияние игры на играющего одна из составляющих успеха.

Таким образом, замысел игр рождается в лаборатории?

Вовсе нет. Наши разработчики вольны в выборе того или иного жанра, сценария. Уже на более поздней стадии, когда расписан, в общих чертах, сценарий, расставлены акценты, можно почувствовать атмосферу игры, включаются психологи.

Будут ли специалисты лаборатории проводить исследования на российском игровом рынке?



GAG

основе этой игры. Главным же критерием в наших предпочтениях тому или иному проекту является заключение психологов и аналитиков нашей лаборатории. Расскажите об этом поподробнее.

Auric Vision Game Lab — лаборатория, созданная изначально для изучения психологических аспектов влияния компьютерных игр на сознание и подсознание человека. Результатом такого изучения являются рекомендации наших психологов по тем или иным изменениям, которые необходимо внести в разработки, по подходу, который следует применить к тому или иному проекту, или о том, что от какого-то проекта следует просто отказаться. Пожалуй, самым главным элементом исследования является изучение психоэмоционального заряда, содержащегося в законченной нами игре. Если игра не несет в себе достаточного заряда, последнего исследования. Психологи лаборатории совместно с сексопатологами изучили влияние разработанной нами мини-игры GAGBOY, созданной на основе Камасутры, на изменение потенции человека и лечение импотенции. В исследовании участвовали 46 мужчин, страдающих теми или иными половыми рас-

В настоящее время у нас несколько другие планы на российском рынке, но в будущем это возможно.

Что бы Вы хотели пожелать нашим читателям?

Хороших игр на родном языке, сделанных российскими разработчиками.





последнее время одним из самых популярных жанров у разработчиков игр стала стратегия. В 1997 году ожидается целый поток игр на эту тему. Некоторые из них станут хитовыми, а некоторые так и не найдут своих фанатов. KRUSH KILL and DESTROY, скорее всего, не постигнет неприглядная участь последних. О самой игре Вы можете прочитать чуть позже, а здесь к Вашему вниманию интервью с ее разработчиком и издателем, австралийской компанией Melbourne House. На вопросы «Страны Игр» отвечает продюсер игры Justin Halliday.



Расскажите немного о себе.

Как продюсер ККnD я отвечаю за успешное функционирование всего механизма создания игры. День за днем я слежу за выполнением проекта, чтобы не было сбоев в работе коллектива и т. д.

Сколько людей принимает участие в создании игры? Сколько времени ушло на работу над KKnD?

В общей сложности над игрой работает 10-12 человек. Команда состоит из трех

ментами игры дизайнеры могут работать и позже, совместно с программистами. В целом, здесь важно оптимально совмещать работу одних и других, чтобы не терять драгоценное время. Какие цели Вы преследуете, создавая ККпD?

Во-первых, мы пытаемся создать стратегическую игру, которая совместит глубокие стратегические элементы и структуру миссий, как в С&С, и

возбуждающий игровой процесс, как в Z. Я думаю, многие люди находят Z очень лимитированным по сравнению с C&C и



Разработчики KRUSH KILL and DESTROY в полном составе

ся в бегство и вернутся на свою базу. А следующую атаку они начнут только в том случае, если поднаберут достаточно сил. В общем, компьютер поступит так, как поступил бы на его месте живой человек.

дизайнеров, трех художников, пяти программистов и двух продюсеров. По мере необходимости мы также привлекали к работе людей, тестирующих игру. Они проходили определенные миссии, следили за балансом двух сторон в игре... В общем, делали очень важную и необходимую работу.

В общей сложности мы потратим 15 месяцев на создание игры (с самого начала до момента выхода). Мы начали работу в конце 1995 года, а закончим в начале 1997. В игре такого рода и размера программисты не могут начать работу до тех пор, пока не создан внешний и технический дизайн игры. Поэтому сначала работают дизайнеры, а потом уже подключаются программисты. Правда, над некоторыми мо-



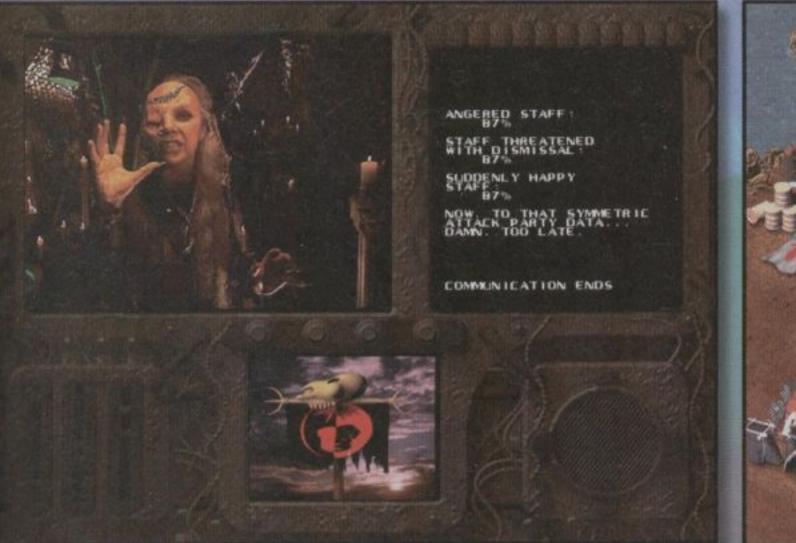
Warcraft II. Однако, мы все любим огромные сражения, которые были в Z.

Во-вторых, мы хотим предоставить игру с высоким уровнем искусственного интеллекта. Мы потратили немало времени на то, чтобы компьютер принимал правильные решения, атаковал в нужном месте, а также был слегка непредсказуем. Например, если силы компьютера начнут наступление и вдруг увидят, что у Вас численное или силовое преимущество, то они обратятПочему Вы решили сделать именно стратегическую игру?

С самого начала нашей работы над компьютерными играми мы все хотели сделать стратегическую игру. Это была своего рода мечта. Когда появилась С&С, жанр стратегических игр стал очень популярен, что и позволило нам начать работу над ККnD.

Сегодня создается прорва стратегических игр. Red Alert, MAX, Gene Wars, KKnD, Starcraft, Z, Enemy Nations — это только мала часть действительно вышедших продуктов. Но это совсем неплохо. Наоборот, с таким выбором покупатель становится реальным победителем. Когда на Nintendo Entertainment System вышла Super Mario Brothers, все начали делать платформенные игрушки. Сегодня, если компания не делает стратегическую игру, то, скорее всего, она работает на чем-то типа Mario 64. Просто стратегия теперь стала отдельным жанром, таким как гонки, RPG, квест и т. д. За это надо прежде всего благодарить Westwood (и конечно же Bullfrog за Populous, без которого во-

ИНТЕРВЬЮ





обще все это было бы невозможно). На игроков какого возраста рассчитана игра? ККпD предназначена для людей от 15 до 30. Игра рассчитана для достаточно взрослого игрока по одной простой причине: в ней содержится несколько сцен, которые было бы неправильно показывать детям

Какое отношение имеет к игре Electronic Arts?

Electronic Arts взяла на себя распространение ККnD, а изданием игры занимаемся мы, Melbourne House. То есть у нас отношения с Electronic Arts такие же, как и у Bullfrog. Мы издаем, а они занимаются маркетингом и распространением.

Что нового принесет ККnD в жанр стратегии? водить две разные боевые единицы на одной фабрике одновременно. Правда в этом случае на производство каждой из них уходит больше времени, чем обычно.

И последнее, Вы можете построить несколько фабрик одного типа, которые будут одновременно производить одни и те же боевые единицы. Например, можно построит до четырех заводов, производящих машины, и все они будут одновременно работать, независимо друг от друга. В чем ККnD похожа на С&С и Red Alert?

Как я уже говорил ранее, эти игры схожи



между собой хотя бы потому, что они одного жанра. Просто ККпD предлагает Вам новые миссии и новые цели. Также наша игра схожа с Red Alert в том, что они обе с высоким разрешением, хотя у ККnD high-res и под DOS и под WIN 95. А в остальном они разные. Что Вы думаете о будущей популярности игры? Мы надеемся на большое будущее ККnD. Это игра, которую мы мечтали сделать несколько лет, и надеемся, что она займет достойное место среди представителей этого жанра. Но об этом мы узнаем только после того, как она появится на полках магазинов.

Так когда же она окончательно будет выпущена?

Дата выхода назначена на 28 февраля 1997 года. Игра одновременно появится в Америке, Австралии и Европе.

Каковы Ваши планы на будущее?

Вообще-то, ККnD — это только начало для нас. Во время ее создания у нас родилось буквально сотня новых идей, которые мы, к сожалению, не могли воплотить в ККnD. Зато многие из них будут отражены в ККnD 2. Также в ККnD 2 будет уже не две, а три силы. Ведь обычно стратегические игры предлагают только две стороны, а теперь их будет три. А пока, после выхода ККnD, мы начнем работу на диском дополнительных миссий, который выйдет во второй половине 97 года.

Прежде всего мы попытались упростить интерфейс, используемый в этом жанре. Мы сделали это потому, что традиционно в играх до одной трети экрана занято под интерфейс. В ККпD мы уменьшили его до 32-х пиксельной панели с правой стороны экрана. Это примерно одна двадцатая экрана. На этой панели расположены кноп-

ки, с помощь которых Вы можете получить доступ к любой функции игры. Например, если Вы нажимаете на кнопку радара, то появится экран радара. Нажав на кнопку производства (боевых единиц, оружия, заво-



дов), появится еще одно меню кнопок, каждая из которых отвечает за определенные юниты, которые Вы можете построить. Также, если Вы нажмете на любую кнопку производства более одного раза, то Вы сможете построить любое количество данной боевой единицы. Также можно произ-





СТРАНА ИГР ФЕВРАЛЬ, 1997

27





ообще-то, я сторонник кратких и лаконичных характеристик. Согласитесь, что здорово отразить суть игры одним словом, например, «Doom'оподобная» — и сразу все понятно. Но, к сожалению, не все в этом мире так просто, и иногда ну

просто нельзя выразить весь спектр чувств и передать всю сущность игрушки одним словом.



Вот и с новой игрушкой, которая называется ККпD (Krush Kill and Destroy), получилось тоже самое. Можно, конечно, как-нибудь исхитриться и поставить на нее однословное клеймо, но, на мой взгляд, такое действие будет самым настоящим кощунством. Почему? Это Вы сами увидите в последствии. А пока, все же попытаюсь дать как можно более короткое, но максимально полное определение ККпD. Для этого приведу всего два факта.



Первый. Игра относится к жанру стратегии в реальном времени (real-time strategy).

Второй. Ее распространением занимается Electronic Arts.

Со стратегией в реальном времени все понятно. Это знакомо многим, если не всем, геймерам, хотя бы по таким хитам, как Warcraft и Command & Conquer. Жанр этот дефицитный, и каждая новая разработка



привлекает к себе множество внимательных взглядов.

А насчет Electronic Arts и вовсе пояснять нечего. Для игрока логотил Electronic Arts стал гарантией качества

> Но вернемся к теме нашего разговора — KKnD. Итак, мы уже

имеем самое общее представление об игре. Но это, конечно, далеко не полная характеристика. В конце концов, стратегия — страте-

Александр ЩУКИН





Тема:	Стратегия в реальном времени			
Издатель:	Melbourne House			
Разработчик:	Melbourne House			
Требования к компьютеру:	Pentium 60, 16 MB RAM, 2-x CD-ROM			
Выход:	28 февраля 1997 года			



тии рознь: есть Dune II, есть War Wind, есть Gene Wars, в конце концов!

ККпD относится к так называемой клас-

жниками, к тому же, почти ни одно сооружение не остается статичным — на его территории постоянно ведутся какие-либо работы, выбрасываются отходы, горят огни ИТ.П.

Но графика определяется не только конструкциями. Наряду с ними есть еще и unit'ы, которые также тщательно и качественно проработаны. Я не знаю, сколько точно фаз движения, к примеру, у боевого слона с лазерными пушками, но то, что движется он абсолютно естественно — это факт. За счет широких возможностей SVGA разработчики сумели сделать всех unit'ов достаточно крупными и хорошо детализированными (т.е. прорисованы даже достаточно мелкие детали).

Территория также производит самые лучшие впечатления — приятные ландшафты, отлично достигнут эффект неровности поверхности (зачастую забываешь, что экран монитора не рельефный, а все-таки плоский).

В общем, чего тут говорить — Melbourne House постарались сделать все возможное, чтобы их игрушки не разочаровывали нас в смысле графического исполнения. И ККnD еще одно тому подтверждение. Поэтому давайте закончим петь дифирамбы графике и перейдем к другим важным вещам, которые уже напрямую относятся к страте-ГИИ...

сической стратегии, а-ля Warcraft и Command & Conquer. Конечно, это надо еще доказать, так как довольно многие стратегические игры претендуют на схожесть с вышеупомянутыми хитами, но в итоге никакого особого сходства-то и не наблюдается. «Быть похожим» не значит, что нужно в точности повторять интерфейс, делать схожие unit'ы, отличающиеся от прообразов разве что по

названию, и прочие подобные вещи; больше всего мне бы лично хотелось видеть игры с таким же удобным и дружественным интерфейсом, с таким же увлекательным сюжетом, с таким же простором действий для стратега... И в тоже время немного другими — зачем повторять все штрих-в-штрих, надо добавить что-то свое, ориги-

Вот такой и является KKnD. Сумели Melbourne House'овские ребята сделать игру, которая соединила в себе самые перспективные ходы из Warcraft и Command & Сопquer. Давайте же и остановныся

Начнем с графики. Тут безраздельно властвует Warcraft, причем второй, т.к. ККпD тоже использует SVGA графику, а это говорит само за себя! Вагляните на прилагаемые к статье картинки, и Вы все ноймете сами. Нельзя не согласиться, что все сооружения и конспукции смотрятся просто потрясающе. Это достигается за счет тото, что они было нарисованы от руки профессиональнейшими худо-



Поговорим об интерфейсе. Когда толькотолько вышел С&С, я был просто ошарашен (разумеется, в хорошем смысле этого слова) удобством и простотой интерфейса этой игрушки. Взять хотя бы такой банальный пример: до С&С мне даже и в голову не приходило, что для создания unit'а НЕ нужно предварительно щелкать мышкой на казармах, а следовательно и искать их на карте, зачастую

СТРАНА ИГР ФЕВРАЛЬ, 1997



29





бросая сражение... Точно так же, не надо отлавливать несущегося как скаковая лошадь крестьянина, чтобы отгрохать сооружение. Теперь это кажется вполне логичным, но далеко не всегда дело обстояло именно так.

По части интерфейса, ККпD куда больше похож на С&С, нежели на Warcraft. Все вышеприведенные примеры относятся и к новой игрушке, больше того, разработчики сумели сделать еще пару очень приятных мелочей, которые, несомненно, порадуют опытных геймеров. При строительстве unit'ов можно сразу заказать их количество, например, «мне, пожалуйста, восемь пеших воинов...» — и вперед, через некоторое время у ворот казарм будут переминаться с ноги на ногу восемь заказанных воинов. ции и готовы драться до последнего вздоха. Причиной разногласий стало «черное золото», которое так необходимо обоим.

Как я уже говорил, расы абсолютно непохожи друг на друга, причем принципиально отличается не только физиология, но и психология. Насколько близки к природе и органике первые (я так и назвал их — «органики»), настолько технократичны и полностью автоматизированы вторые (технари). Но соотношение военных сил тщательно и кропотливо сбалансировано - в чем-то наделены преимуществами органики, а где-то в более выигрышном положении оказываются технари. Эта статья не претендует на роль полноценного guide, поэтому в чем конкретно выражены сильные и слабые стороны оппозиций, разбирайтесь сами.

сразу же доверится Вам как великому полководцу, т.е. будет сражаться на Вашей стороне.

Нельзя не рассказать про компьютерный интеллект, или, проще говоря, АІ. В первый раз я ненароком поглядывал на корпус компьютера и думал: «как же туда человек-то уместился?». Честное слово, первоначально впечатление такое, что Вы играете против реального живого человека. В чем это выражено? Во-первых, войска противника идут большими группировками (не то, что в Dune II — по одному танку или ракетнице, зато, правда, лезут они каждую минуту...), но завидев, что Ваши укрепления грозно ощетинились, зададут стрекоча (!). Во-вторых, после того, как атака была сорвана — противник изо всех сил постарается найти брешь в Ваших укреплениях и проскочить гденибудь под носом.

Но и это еще не все. Unit'ы, несмотря на беззаветную преданность Вам, имеют чувство собственного достоинства и плюс некоторый интеллект! Если Вы отдадите приказ отступать, то unit не бросится тут же слепо выполнять приказ — он достреляет боекомплект в противника, развернется и, отстреливаясь от докучающих врагов, отправится в место назначения. Или еще такой пример. Представьте себе мощный гарнизон с множеством



Вообще, С&С оказал очень заметное влияние на ККпD. Даже сооружения и постройки по своему стилю и функциональным возможностям смахивают на С&С'шные. Но это так, что называется, к слову.

До сих пор я ничего не сказал о противоборствующих сторонах. В ККпD выясняют отношения две расы, представляющие из себя полные противоноложности. Разработчики оснорили мнение известной невицы П. Абдул, которая в одной из своих песен утверждала, что «противоноложности притягиваются». В ККnD обе расы находятся в страшной конфронта-



30

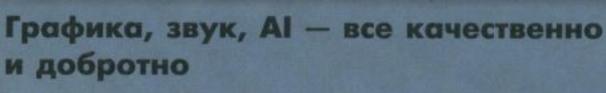
ФЕВРАЛЬ, 1997 СТРАНА ИГР

На некоторых этанах присутствуют... Не внаю даже как их точно обозвать — «секреты», что ли? Выглядит это примерно следующим образом. Запускаете какой-нибудь скоростной транспорт (машинку или всадника) для разведывания территория. Вдруг Ваш скаут находит, к примеру, небольшую металлическую площадку. Как только вернонодданный приблизится к ней, то неожиданно включатся спрятанные механические системы, площадка придет в движение, раскроются створки и... перед Вами будет здоровенный сияющий хромом робот, который, кстати,

разнообразных подразделений. Теперь вообразите невозможное — он Ваш. Далее, вновь напрягите воображение: неожиданно выползает вражеская армада, подъезжает на безопасное расстояние, секунду оценивает ситуацию и... бросается в бегство, от греха подальше. Вы уже собираетесь облегченно вздохнуть, но не тут-то было! Добрая треть Вашего гарнизона отправляется в преследование! Но длится оно не долго — заметив, что численность врага все же превосходит Ваши собственные, преследователи убираются восвояси. Согласитесь это впечатляет!

И последнее, что бы я хотел добавить. Распифровка аббревиатуры KKnD осталась для меня загадкой. Говорят, что-то вроде «Krush Kill and Destroy». Или все же что-то другое? Честно говоря, не знаю, но надеюсь, что Вы, наши дорогие читатели, придумаете более оригинальный и свежий вариант...

Demo-версия www.gameland.ru



- Появилась бы ККnD чуточку раньше...
- Новая real-time стратегия, продолжающая классические традиции C&C и Warcraft



11616 самая здородая чистота

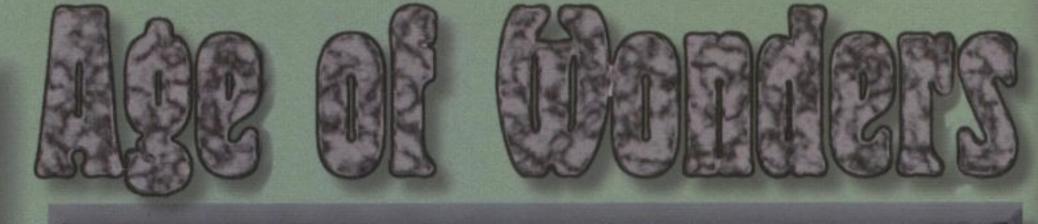


телефон коммерческой службы: 261.04.49 телефон эфирной студии: 261.04.19 Internet: www.station.ru e-mail: radio@station.ru CTAHUUA



Age of Wonders

Сергей ЛОСЕВ



Tema: Издатель: Разработчик: Требования к компьютеру: Цена:

Стратегия **Epic Megagames Epic Megagames** 486/66, 8 MB RAM, 20 MB HD, SVGA, 2-x CD-ROM, Windows 95 \$75



ак показывает практика, от компании Epic Megagames и ее партнеров можно ожидать только хорошие игры. Вспомним, например, что Unreal или 7th Legion привлекли пристальное внимание любителей компьютерных развлечений задолго до момента их официального выхода. В

четвертом квартале 1996 года Еріс выпустила военную стратегическую игру Age of Wonders с чрезвычайно интересным сюжетом. И это не пустые слова. А чтобы и Вы согласились с моим мнением, предлагаю



познакомиться с ней более подробно.

Действие Age of Wonders происходит в далеком прошлом, во времена, когда еще живы были сказочные существа. Историческая хроника того времени сообщает о существовании процветающего государства эльфов, а также и о варварских племенах людей, которые, впрочем, никем не воспринимаются всерьез. Жалкие попытки людей напасть с легкостью отражаются магией и мечом. Но человечество растет, становится опытнее, сильнее и, конечно же, не желает более мириться с ведьмами, эльфами и гномами. В тайне они готовятся нанести страшное поражение эльфам и однажды,

земли. Навсегда! Parties 0 8 ली यहां के की ली यहां यहां मी Đ うん うん うん うん うん うん 8 8 Dismiss Close

собрав огромную армию, они-таки побеждают эльфов. Когда вождь эльфов оказывается в руках безжалостных людей, все, кто еще сопротивлялся напору их многочисленных армий, безоговорочно сдаются поработителям.

Но, к сожалению, война на этом не заканчивается. Значительная часть оставшихся в живых эльфов, не возражая против новых правителей, поступают к ним на службу, но существуют и другие, которые мечтают только об одном - отомстить. Их основная цель заключается в том, чтобы стереть человечество с лица

> Это группа получила название «Темные эльфы» и стала опасным противником, так как не только владела серьезной магией, но и мечом сражаться умела неплохо. Независимо от того, чью сторону Вы приняли, надо выиграть эту войну. Снова война! Не кажется ли Вам, что все эти бесконечные игры «в солдатики» уже немного надоели по причине их однообразности? Авторы Аде

of Wonders считают точно также и поэтому они соединили несколько различных жанров. Взяв за основу классический Warlord (стратегия), они добавляют к нему много разных вкусностей от приключенческих и ролевых игр.

Игра выполнена в изометрической проекции, и каждый ее этап легко контролируем. Солдатики, а всего в игре насчитывается более 100 видов, беспрекословно подчиняются Вашим приказам. Воинские подразделения имеют определенный набор характеристик, среди которых сила защиты и нападения, умение летать и т.п. Любое из этих качеств может быть усилено волшебными амулетами, которые даются за особые заслуги герою или просто конфискуются о поверженных армий.

Каждый захваченный Вами город производит некоторое количество армий, а также добавляет денег в казну. Купцы обес-



ФЕВРАЛЬ, 1997 СТРАНА ИГР 32 EB



Cities

Name	Race	Income	Level	Wall	
🗲 Hikan	Halfling	31	2		•
Kahraf	Halfling	31	8		6
Moonwane	Halfling	14	2	1.11111	6
Reziolth	ELF	31			6
Utak ×ul	Halfling	31	18		6
Shirdíl	Halfling	24	3	T MAN	6
Un Matar	Halfling	31	3		6
🗲 Aiwass	Halfling	24	3	Ital	6
	Rezlo is prod	ucing	Total	17	Cities income e

печивают их оружием и заклинанием, у них можно обменивать различные магические амулеты. А нанятые или пришедшие добровольно герои, как и подобает их рангу, ставовятся во главе армий и вершат великие дела, подчиняя себе соседние крепости и деревни. Естественно, со временем повышается их боевой уровень.

Впрочем, многое из сказанного выше уже знакомо по игре Warlord. С момента выхода первой части Warlord прошло уже миры, искать нечисть в склепах и пещерах. На исследование всего этого мира уходит много дней, а ведь еще и сражаться нужно... К тому же, если учесть, что в игру встроено 24 полных сценария, то Age of Wonders можно посвятить це-



ликом несколько месяцев.

Age of Wonders

во время битвы с врагом Вы чувствуете, что наступает явный перевес в Вашу сторону, можно поручить компьютеру быстро завершить бой и не тратить много времени на перемещение фигурок на экране. В сражениях, помимо эльфов и людей, принимают участие еще 8 рас, каждая из которых имеет свои собственные характеристики и магию: аzracs, lizardmen, dawrces, halfings, orcs, goblins, frostlings и undead.

И все-таки, Age of Wonders по одному параметру проигрывает Warlord — графика игры, будучи трехмерной (изометрическая



проекция), выполнена не настолько привлекательно.

В зависимости от выбранного способа игры в Age of Wonders можно заниматься управлением империей, что, конечно, по силам далеко не каждому. Но все игровое время можно посвятить поиску врагов и сражениям с ними. И в этом смысле игра сильно отличается в лучшую сторону от прочих военных стратегических игр.



несколько лет, и буквальное повторение классики, наверное, не найдет понимания у поклонников игр. Поэтому Age of Wonders отличается от Warlord ровно настолько, насколько Quake от Doom или даже от Wolfenstein. В Age of Wonders можно не только сжигать, но и этстраивать заново, а также укреплять стены замков. Для усложнения в игру также введено множество «случайных» факторов, например, восстания, миграция между городами, которые приводят к падению уровня производства и доходов.

Вам приходится путешествовать по огромным континентам, исследовать подземные

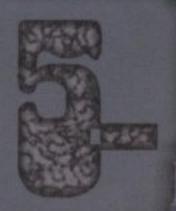


Среди других новшеств Age of Wonders отметим также так называемую систему быстрых сражений (fast combat). Если





Удачное сочетание игр нескольких жанров Не очень красивая графика Достойная замена Warlord



СТРАНА ИГР ФЕВРАЛЬ, 1997 33





3-D'Auto Combat





отелось бы мне знать, почему ребят из Activision так сильно гложет ностальгия по давно ушедшим семидесятым! Может, это оттого, что именно в эти года они были молоды и веселы, примерно как и мы сейчас, и именно это время оставило в их сердцах глубокий

след...

«Семидесятые, так семидесятые», решили они, и сейчас Activision занимается тем, чтобы и более молодое поколение сумело почувствовать всю прелесть и очаро-

Юрий ПОМОРЦЕВ

Тема:

Разработчик: Издатель: Требования к компьютеру: Выход:

Автомобильные гонки на выживание Activision Activision Pentium, 8 MB RAM, 2x CD-ROM, Windows 1 квартал 1997 года

Именно на подобных красавцах Вам и предстоит вдоволь покататься в игрушке, которую разработал Activision. Называется она Interstate '76, почему «76», надеюсь, пояснять не надо.

Но давайте немного отвлечемся от истории, а вернемся к делам более насущным и современным; например, поговорим о том, что конкретно нас ожидает в игрушке. И опять придется совершить небольшое путешествие в прошлое, правда уже совсем небольшое. Вспомните-ка Death Track. Эта игра вошла в жанр классики и, несмотря на свои звуковые и графические несовершенства, занимала высокие места во многих хит парадах. Конечно, были попытки создать подобные игрушки, взять те же

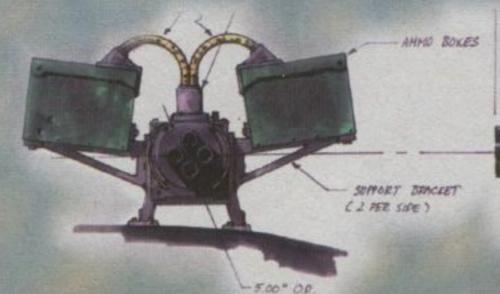


Destruction Derby и прочих, но все же им недоставало той привлекательности, которой обладал старый добрый Death Track.

Так вот, Interstate '76 является достойным продолжением хорошей идеи. Поми-

вание этих времен. Ну, а чем оно лучше всего характеризуется (всякие социальные организации типа хиппи и т.п. не затрагиваем)? Конечно, автомобилестроением! Взять хотя бы Barracuda — эту прекрасную модель, оснащенную мощнейшим (по тем-то временам) двигателем. Или Mustang Mah, или Duster образца 1975 года — насколько они элегантны и хороши; есть в них что-то такое, чего уже не найдешь в современных стилизованных машинах.

Slipstream 500, Hi-Octane, Quarantine, мо того, что Вам придется показать себя как



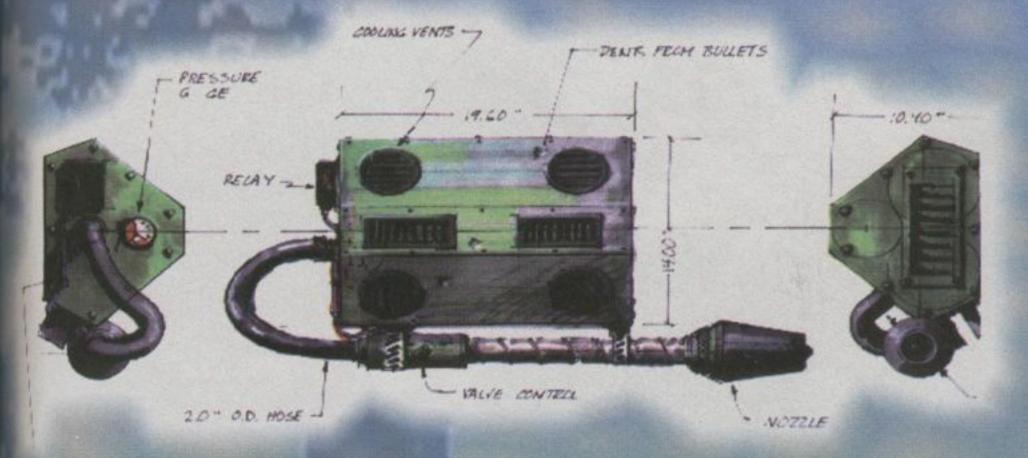
ARMOR PEATING ADJUSTRALE MOONTAK DRACESTS

классного водителя, нужно еще уметь метко стрелять. Игровой процесс — настоящая гонка на выживание.

Сюжет достаточно прост — в основе его лежит месть главного героя нефтяному магнату за свою убитую сестру. Попутно Вы (т.е. главный герой) спасете Америку и разделаетесь с целой армадой автомобильных головорезов. Ваш главный противник ---Antonio Malochio — настоящий асс, ему не составит большого труда разделаться с любым гонщиком, но Вы, по идее, должны оказаться не по зубам.

Любопытно то, что на дороге Вы будете не один — в команду входят техник, навигатор и просто опытные водители, которые помогут в трудную минуту (естественно, не бесплатно). Они разъезжают на отличных машинах и легко избавят Вас от мелкой шушеры, которая только мешает сосредоточиться на главном противнике.

ФЕВРАЛЬ 1997 СТРАНА ИГР 34



Несомненно, порадует широчайший ассортимент вооружения. Для начала это парочка пулеметов М60, а затем... Чего только не будет: гранаты, огнеметы, мины и многое, многое другое. Помимо этого, Вы сможете совершенствовать и свой ав-

ря, завораживает. Все автомобили выглядят просто шикарно и производят ошеломляющее впечатление. По словам Зака Нормана, главного дизайнера Interstate '76, «Коли было решено сделать игру с автомобильными сражениями, то мы искали самые лучшие автомобили...». Глядя на графику, трудно не согласиться с этим заявлением. Barracuda (барракуда) и т.п. Но если Вы знакомы с названиями оригинальных автомобилей, то без труда определите все истинные названия игровых машин.

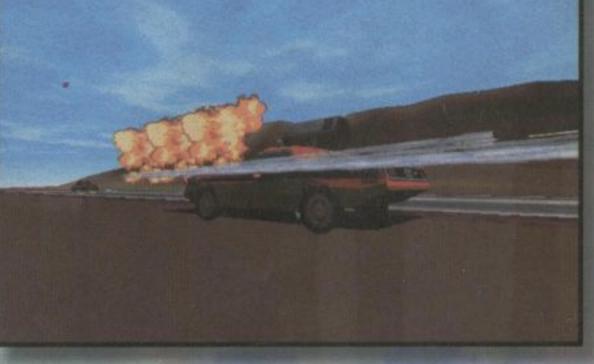
Приятно то, что игра поддерживает всевозможные сетевые и модемные режимы. Хотите — играйте в сети (до 8 человек), хотите — вдвоем с товарищем по модему или нуль-модему.

Особо упомяну звук и музыку, которая звучит в игре. Сам Норман утверждает, что «...мы все любим фанк семидесятых годов. Это самая лучшая музыка для гонок на автомобилях.». В Interstate'76 звучат действительные лучшие хиты фанка, его бодрый ритм делает сумасшедшее ралли

томобиль, путем установки более мощного двигателя, новых покрышек, бронированного корпуса и т.п.

Наиболее интересным мне кажется тот факт, что в Interstate '76 используется движок игры MechWarrior II. Если Вы имеете хотя бы самое приближенное представление о серии MechWarrior, то, я думаю, этот ход разработчиков будет оценен по достоинству. Поэтому графика игры, мягко говоВсего в Interstate '76 аж двадцать пять различных автомобилей, базирующихся на реальных автомобилях

семидесятых. Чтобы решить проблему с авторскими правами, разработчики назвали свои машины немного по-другому, нежели они назывались в действительности, например, Piranha (пиранья) — производная



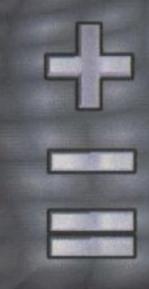
намного более живым и динамичным. Звуковые эффекты, как то: рев двигателя, скрип покрышек, лязг металла и т.д. полностью реалистичны. Короче говоря, звук являлся той каплей, которой не хватало, чтобы полностью выхватить Вас из сегодняшней реальности и отправить в далекие семидесятые...

Удачный римейк Death Track, с новыми интересными особенностями

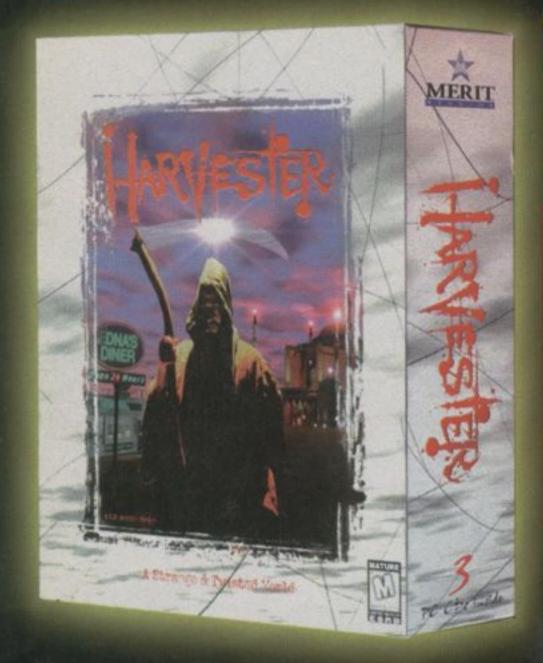
Немного завышенные аппаратные требования

Отличные гонки на выживание











Тема: Издатель: Разработчик: Требования к компьютеру: Цена: Приключения+аркада Merit Studios Digifx Interactive Inc. 486/66, 8 Mb RAM 2-x CD-ROM \$50

Денис ДАВЫДОВ



едавно вышедший в свет Harvester по праву считается одной из самых ожидаемых игр последних нескольких лет. И считается он таковым вовсе не потому, что в нем есть нечто совершенно потрясающее и рево-

люционное, что могло бы заставить поклонников приключенческого жанра не находить себе места в предвкушении выхода вожделенного шедевра. Все гораздо проще: о «скором» появлении **Harvester** было заявлено несколько лет назад, еще в те стародавние вре-



говоря, для игры потребуется английский язык), перемежаемых драками в чисто аркадном стиле. С первого взгляда игра производит впечатление невразумительной околесицы; при более тщательном рассмотрении жде, что неким таинственным образом возникнет отгадка, заключающаяся в нескольких сложенных вместе предметах.

Inventory в Harvester есть, в него можно помещать все встречаемые в процессе про-

мена, когда мировая общественность с ужасом воспринимала такие «ужа-

сно» кровавые игры, как DOOM и Mortal Kombat. Harvester — одна из самых ожидаемых игр, потому как его попросту уже устали ждать. И недавно — наконец-то! — сие достославное событие свершилось. Разработчики из Digifx снизошли до понимания того факта, что еще годокдругой, и их творение безнадежно устареет, и что если не выпустить его в продажу сейчас, то уж, наверное, лучше б и вовсе не выпускать.

Итак, Harvester появился, победоносно ворвался в интернетовский Топ 100 (где-то так на девяностую позицию), и игровой мир получил возможность понять, что же это за игра (потому как про Harvester знали все, но что же он такое на самом деле — не имел понятия никто).

36

Harvester — замешанный на жестокости линейный квест, состоящий из головоломок и разговоров (к слову обнаруживаешь некий своеобразный

шарм и неповторимость (должно быть, долгие годы разработки наложили свой отпечаток), а немного поиграв, приходишь к окончательному мнению, что, может быть, в этом всем что-то и есть, но... Но — в мире есть слишком много всего интересного, во что можно поиграть. Помимо Harvester.

Разберемся с игрой по порядку.

Начнем с того, что в некоторой степени напоминает Harvester The 11th Hour: он тоже претендует на звание квеста ужасов, и тоже пытается подбрасывать усидчивому игроку всяческие хитрые головоломки. Впрочем, на общих чертах сходство и заканчивается: в Harvester головоломки не отличаются большой изощренностью и часто сводятся к хаотичному соединению собранных ранее предметов в надехождения игры предметы, и так как объем Inventory никак не лимитирован, то в конце концов он разбухает, как директория Windows после инсталлирования десятка программ.

Общение — основная содержательная часть. Говорить надо много. В целом, действие игры разворачивается в неком непонятном городке, состоящем из дюжины-другой построек, и в каждой постройке есть кто-то, с кем можно и нужно поговорить. Общение реализовано в форме вопрос-ответ. Вы выбираете одно из нескольких высказываний, и





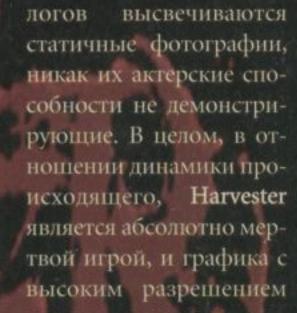
собеседник отвечает. Само собой разумеется, неправильно и невовремя заданные вопросы могут привести к различного рода неприятным последствиям. Например, Вашего героя прошьет очередь из автомата.

Движение в Harvester происходит всегла по прямой линии: находясь в комнате, Вы не можете пройтись по ней никак иначе, кроме как слева направо по прямой линии (ла, чуть не забыл — можно еще справа налево). Можно щелкнуть на какую-нибудь портверу, шкаф, створку окна — и получите о заинтересовавшем Вас объекте короткую информационную справку, причем характер юмора, содержащегося в этих справках,

покупку игры (между прочим, имейте в виду — это целых 3 компакта!).

Как уже говорилось, в Harvester введен элемент драк. И никак, кроме как драками, назвать это дело нельзя. Подобно обычной

аркаде, Вы находитесь на одной плоскости со своим соперником, обмениваясь с ним ударами в ожидании, пока один из Вас двоих упадет бездыханным. Есть три типа ударов: в верхнюю часть фигуры противника, в среднюю и по ногам. Можно наносонажи в игре — реальные актеры. Впрочем, актеры ли они, или просто ребята с улицы, в точности сказать нельзя, потому как их оцифрованные изображения движутся, точно оловянные солдатики, а во время диа-



опять же напоминает The 11th Hour.

О сюжете рассказывать не стану — он в достаточной мере запутан, чтобы занять слишком много территории на бумаге, и слишком туп, чтобы тратить на него время. Не вдаваясь в подробности: в Harvester причудливым образом отражена история Со-Штатов елиненных Америки. И подобно то-

му, как Afterlife содержит много всякого такого, что понятно только американцу, так и Harvester, замысловатым образом иронизируя над Америкой, выпадает за пределы интереса российского игрока. Что касается перипетий сюжета, то Вы больше узнаете о них, если все-таки решитесь потратиться на сить удары с помощью клавиатуры, можно

> пользоваться мышкой (нанесение удара — щелчок левой кнопки; если курсор мыши на экране находится ниже уровня середины фигуры противника, то удар пойдет по ногам, выше - в верхнюю часть, на уровне — по центру). Поистраченную в боях жизнь можно подлечивать с помощью медикаментов, периодически обнаруживаемых Вами по

Графика Harvester — это SVGA, все пейзажи и интерьеры нарисованы вполне прилично, вот только — статичны. Такое ощущение, что ходишь не в реальных местах, а на фоне рисованных декораций. Пер-

только усиливает впечатление полной нере-

альности творящегося.

Несколько лет назад Harvester выглядел бы достаточно неплохо, и стоил бы того, чтобы просидеть за ним пару деньков, Однако, в нынешние времена он выглядит нелепо и смехотворно.



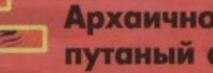






ходу игры.

Необычность общей атмосферы игры



Архаичность игрового процесса, путаный сюжет, статичная графика

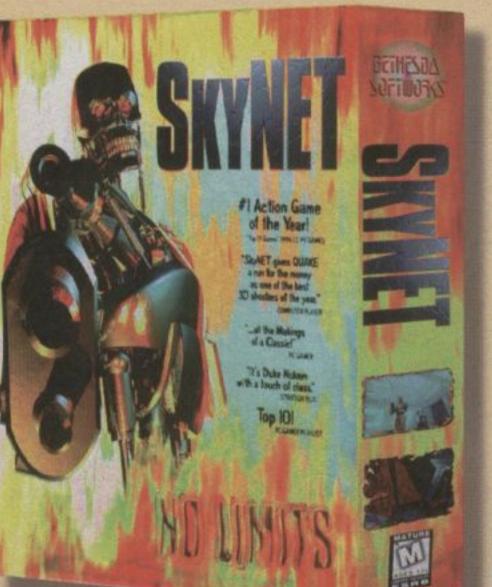


Жалкие претензии на солидный квест ужасов



37





Тема: Издатель: Разработчик: Требования к компьютеру: Цена: Стрелялка Bethesda Softworks Bethesda Softworks 486/66, 8 MB RAM, 2-x CD-ROM \$75

'll be back» — фраза, пришедшая в повседневный лексикон из нашумевшего в свое время и ставшего пожизненным бестселлером фильма Terminator с Арнольдом Шварценеггером в главной роли. Именно вслед за этой кино-





ключительно программистов. Но при всех своих недостатках она не прошла незамеченной. Примерно аналогичными свойствами обладала игра Tekwar, также не удостоенная большого внимания со стороны пользователей.

Популярность подобных игр можно



взглядом со свирепым, отливающим сталью чудищем. Игра носит название SkyNet: No Limits. Ее производитель — компания Bethesda Softworks. Еще задолго до выхода о ней много писалось и говорилось. Но в действительности игра не оправдала моих ожиданий.

Алексей Куракин

лентой на компьютерном рынке стали появляться игры, все глубже продвигающие тему роботов-уничтожителей в виртуальный мир. Но, что удивительно, ни одна игра не произвела настоящего фурора и не стала столь дорога сердцу каждого играющего человека.

Наиболее, пожалуй, удачной в классе трехмерных бродилок получилась Terminator Future Shock. Удачная по сравнению с более худшими представителями данного жанра. Игра не отличалась ни превосходной графикой, не несла в себе принципиально новых решений, иными словами не обладала никакой изюминкой. Кроме всего прочего, она проигрывала аналогичным программным продуктам в динамичности, в чем, видимо, стоит винить ис-





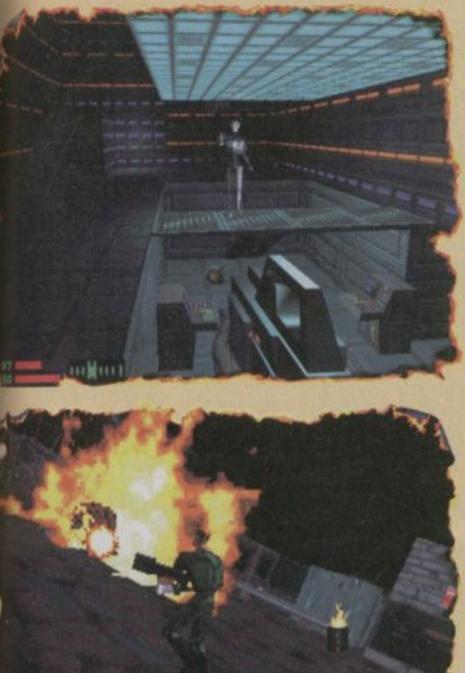
также оценивать по последующим выпускам всевозможных дополнительных уровней, редакторов уровней и массы интересных и полезных примочек, все более повышающих интерес к игре. Terminator Future Shock вряд ли может похвастаться наличием таковых. Вернемся к самой первой фразе статьи. Terminator вернулся, и его возвращению предшествовала шумная, сопровождаемая громкими заголовками и статьями во всемирно известной игровой компьютерной прессе рекламная компания. В названии новинки отсутствует слово Terminator, хотя, взглянув на шикарно оформленную коробку, Вы столкнетесь

Неприятным фактом оказалось уже то, что в настройках перед игрой отсутствует возможность выбора видеорежима, по этой причине просмотр видеоролика не порадует великолепием графики. Поменять видеорежим можно лишь в самой игре, где выбор можно остановить либо на разрешении 320х200, либо 640х480. Но даже в SVGA-режиме SkyNet не в состоянии удивить качественной прорисовкой, богатством формы и красок окружающих предметов. Фирма-разработчик пообещала

создать в игре полностью трехмерные образы и модели, но с QUAKE результат их усилий сравнить никак нельзя.

Художники создали для SkyNet двадцать видов 3D роботов, но, видимо, полет дизайнерской мысли закончился, едва начавшись. Попытка использования полигонной графики можно расценить лишь как дань моде и средство для рекламы. Каждый враг из вышеупомянутой двадцатки является жалким подобием даже самого невзрачного творения от ID SOFTWARE. Во время игры Вам доступно ни много ни мало 17 видов различного оружия, но собрать весь арсенал полностью так и не уда-





The Cyberdyne building should be the northiest.

лось по причине низкой динамичности и неспособности заинтриговать своим сюжетом, что вызывает непреодолимое желание оставить игру.

Но есть одна немаловажная деталь, над которой создатели действительно потрудились и достигли при этом неплохих результатов. Приятное впечатление оставляет музыка. Здесь разработчики не пошли по пути наименьшего сопротивления, не использовали оцифровки в WAVформате, что достаточно часто встречается, а не поленились написать достойную музыку для GENERAL MIDI. При этом эффектности придает программная поддержка 3D звука. Поэтому счастливые обладатели звуковых карт с табличным синтезом не будут разочарованы. С первых аккордов сознание воссоздаст незабываемые сцены из знаменитой кинокартины. Учитывая то обстоятельство, что 1997 год принесет на рынок компьютерных игр большое количество игр данного жанра, Bethesda Softworks побоялась ожесточенной





не



конкурентной борьбы и поспешила с выходом в свет игры, с целью приобрести лидерство на рынке 3D игр уже в уходящем году. Но ее расторопность

оправдала себя, а скорее наоборот, оказала медвежью услугу. Теперь, возможно, стоит превратить Terminator в трилогию, и тем самым исправить допущенные ошибки.

*** L * * * N

NHEEL TODA	HEER DOLINITOLINI	LEAST STRATEGICS
SHEELLEVEL 1 LULDER TH	NHA I PLAYERS	N. THUE
	GUHL HILLS	and the second second
	SELIVING GILL	1000 PERLH 500
		8
	NEEPS 1	SLUGTHROMERS 5
	HPHS 2	LASERS 9
	PULLEIS !	PLHSRHS 1
	ENERGY E	LENNEHERD T
	FIRMUR 1	GRENROES 2
	HERLEH II	HUCHETS 1
	REPLENISH THE	START END

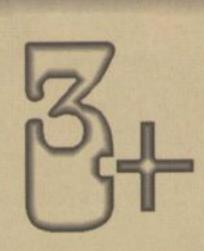




Достойная музыка

Все остальное

Явная неудача



39

СТРАНА ИГР ФЕВРАЛЬ, 1997





рупнейшие разработчики компьютерных игр в последнее время стремятся выпускать продукты, состоящие из некоторой смеси Wargame, Action, Adventure и RPG. Кажется, что это более верный подход, так как герой в различных ситуациях должен помахать кулаками или мечом, побеседовать с другими персонажами, выбрать себе помощника и, заняв тактически удачную позицию, сокрушить

Birthrighte The Gordon's Allance

 Тема:
 Стратегия

 Издатель:
 Sierra

 Разработчик:
 Synergistic

 Требования
 486/66, 8 MB RAM, 2x CD-ROM,

 к компьютеру:
 Windows'95, DOS

 Цена:
 \$75

скучной. Но все свои промахи Sierra учла и теперь выпускает только хитовые игры. Для этих целей она даже выкупила права на замечательную стратегическую игрушку Lords of the Realm и пообещала в скором времени выпустить ее продолжение. А чтобы самые нетерпеливые поклонники компьютерных игр сильно не заскучали, им предлагается продукт с загадочным названием **Birthright: The Gorgon's Alliance**. Он наглядно демонстрирует, насколько хорошо могут сочетаться жанры действия, а также стратегические, приключенческие и ролевые жанры.

Сюжет разворачивается в далекой стране Серилия (Cerilia), время и место существования которой сегодня уже никто не помнит. Когда-то давно в Серилии дружно жили самые разные расы. Это и эльфы, живущие в лесах, и наиболее многочисленная раса людей, заселяющая центральную часть континента, а также гномы, русалки и прочая нечисть, о которых слы
 Presenter

 Presenter

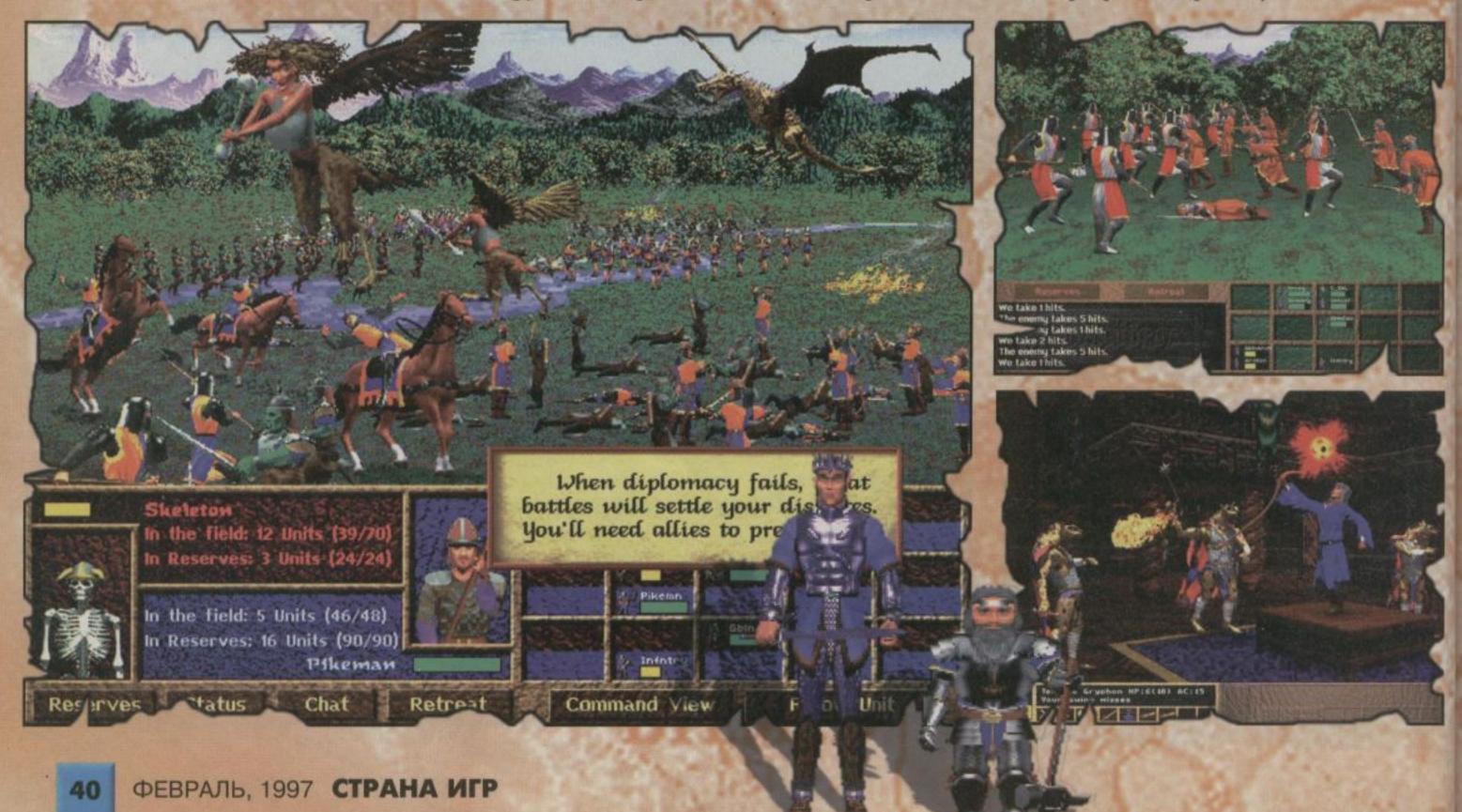
шали многие, но воочию никто и нигде не видел.

Много десятков лет назад началась в этом мире война. Продолжается она и поныне. Сотни мелких князьков сделали ее обра-

Сергей ЛОСЕВ

врага. Компания Sierra, как это не покажется странным, до сих пор равнодушна к играм типа Doom, но зато из под ее пера все чаще выходят стратегические игры. Далеко не все из них удачны, например, Outpost была излишне детализированной и поэтому

зом своей жизни. Это доставляет им какое-то извращенное удовольствие — гибнут люди, вытаптываются посевы и творится невообразимое зло, а так называемые правители уже ищут следующую жертву. Колдуны создают призрачные армии, уничтожить кото-



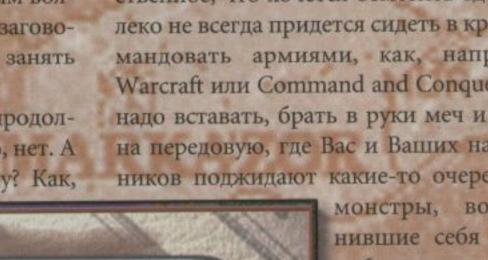




рые можно еще более могущественным волшебством. Принцы и короли плетут заговоры, чтобы свергнуть своих соседей и занять их трон.

Но, скажите, разве может так продолжаться до бесконечности? Безусловно, нет. А кто в таком случае остановит войну? Как,

разве еще не догадались, Вы — тот герой, которому предстоит искать зачинщиков войны и бороться с ними. Будучи правителем небольшого королевобладая И ства значительными военными и магическими ресурсами, Вы возглавляете армик для решения слож ной задачи — вер нуть мир на земли Серилии. Для вы





ственное, что хочется отметить здесь — далеко не всегда придется сидеть в кресле и командовать армиями, как, например, в Warcraft или Command and Conquer, иногда надо вставать, брать в руки меч и идти на передовую, где Вас и Ваших напарников поджидают какие-то очередные монстры, возом-

нившие себя непобедимыми. Таков вкратце сюжет Birthright. Она довольно сложная и управляется большим количеством кнопочек с пиктограммами. Например, в начале, когда выбираются место и участники игры, экран разделен на две части. Слева находится группа пиктограмм для общего управления игрой, например объявкняжеств и назначаете туда правителя. С этого момента, собственно, и начинается игра, в которой в дальнейшем придется встречаться с необычными созданиями, пауками, гоблинами, какими-то собакоподобными существами с огненной шерстью. В конце игры предстоит решающий бой с самим Горгоном — огромным детиной примерно пяти метров ростом. Победить его совсем не просто даже двум тренированным бойцам, поэтому копите не только опыт ведения боев, но и магические заклинания разрушительной силы.

Итак, Birthright: The Gorgon's Allianсе — настолько интересная игра, что оторваться от нее практически невозможно. Программа работает под управлением Windows 95 (есть и DOS-вариант) и поэтому имеет безупречную графику. А сюжет? Ну разве Sierra предлагала когда-нибудь плохой или неинтересный сюжет. Обязательно сыграйте в Birthright и спасите Ceрилию от монстров Горгона.

Regent of Roesone	Experience:	24000
Regent of Roesono	Armar Class	6 (9)
	Hit Paints:	27
	Current HP:	2
and the second s	ventoru	1000
and the second se	and an	

ления войны, шпионажа и пр., а справа — карта княжеств.

Несмотря на то, что пиктограмм много, а некоторые из них даже открывают доступ к другим опциям, разобраться в управлении несложно — каждая пиктограмма сопровождается подсказкой в стандартном стиле, принятым в среде Windows. Однако, прежде чем начинать игру, стоит все-таки ознакомиться с ее руководством.

В правой части экрана на карте Серилии Вы выбираете одно из





полнения этой благородной миссии под Ваши знамена встали храбрые герои и могущественные волшебники. Справятся ли они с такой задачей или нет, сказать трудно. Един-



Оригинальный сюжет и прекрасная реализация Слегка запутанное управление Великолепное, в стиле Sierra, сочетание приключенческих, ролевых и стратегических игр

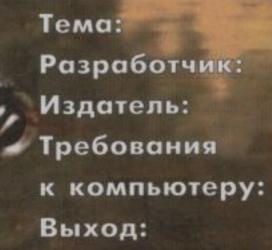
СТРАНА ИГР ФЕВРАЛЬ, 1997



Сергей лосев

1) 0 "00 Fabrice

Gerard



Автомобильные гонки **Ubi Soft Ubi Soft** Р55 (с поддержкой ММХ), 8 Mb RAM, 2-x CD-ROM 1 квартал 1997 года

4/4



сожалению (а, может быть, и к счастью), игр для компьютеров на базе обычных процессоров Pentium будет выходить все меньше и меньше. Всему причиной новая технология

компании Intel, получившая название MMX. Забудьте о мегагерцах, объеме оперативной памяти, кэше и прочих хитростях, которыми Вы заставляли программу работать быстрее. Ни один, даже самый быстрый Pentium, а на сегодняшний день это 200 Мгц, не даст



рассчитанных для Р55 (кодовое название процессора с поддержкой ММХ).

Одной из первых игровых программ, рассчитанных на MMX, стала Unreal от компании Еріс. Технология оказалась очень эффективной, ибо в этой игре можно было обнаружить плавную смену дня и ночи. Следующая игра, поддерживающая Р55 — это автомобильный симулятор РОД, который выходит в начале 1997 года. Вариант игры для обычного Pentium появится спустя несколько месяцев и, судя по всему, будет выглядеть хуже и, кроме того, намного более требовательный к аппаратным ресурсам компьютера. Но не суть важно, какие технические отличия будут в верси-

3)+03 385 TOM05 Lap 1/3 26 Playe TITICI MPH Gear 6 0122 80

ях игры, главное, что из себя представляет эта игра.

Как уже говорилось, РОД — это автомобильные гонки. Но не надо разочарованно



вздыхать, думая, что подобных симуляторов настолько много, что ничего нового они не смогут продемонстрировать. Глубочайшее заблуждение. Игра выигрывает хотя бы по уровню графики. На CD-ROM нет никаких предварительно оцифрованных видеороликов, за исключением 4-х минутной заставки, а все объекты генерируются в реальном времени. Разрешение экрана, с которым работает программа, не так велико — всего 640х480 точек, зато количество цветов (более 16 млн.) ошеломляет. Скорость отображения графики состав-









ляет около 30 кадров в секунду. Это означает, что на экране можно будет увидеть самые незначительные солнечные блики на фарах автомобиля и стеклах близлежащих домов.

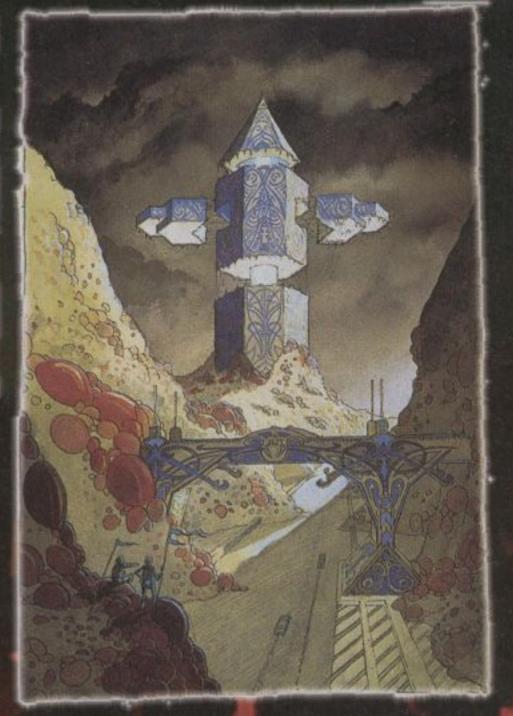


шенствовать, добавив, к примеру, более мощные двигатели, ускорители или тормоза. В игре допускается изменение свыше 20 различных параметров выбранного Вами авто-



мобиля. А когда транспортное средство уже полностью готово и ожидает Вас на предстартовой полосе, можно выбрать один из двенадцати путей, по которому Вы покатитесь на этот раз, и уровень сложности из трех возможных.

Другое преимущество РОД — это количество игроков, которые могут принимать участие в гонках. Их максимум во-



не важно, любите ли Вы подобные автомобильные симуляторы или нет, разок-другой поиграть в нее не грех.

А закончить хотелось бы словами ее авторов. «Возможно, все это слишком реалистично, слишком быстро, слишком нестандартно, чтобы быть игрой. Возможно, технология зашла слишком далеко. Но что-либо менять уже поздно, участвуйте в гонках или... умрите.»

Что Вы предпочитаете? Думаю, победу. Тогда жмите скорее на газ и вперед.

afatak lah lah

THE REAL PROPERTY IN

it it

Гоночные автомобили оригинального вида — почти плоские, обладают огромными скоростями, что даже дух захватывает. Когда на максимальной скорости посмотришь в окно, все настолько сливается, что видна одна лишь непонятная гамма цветов. На открытых просторах что-нибудь очень далекое, возможно, и удастся разглядеть, но, пока образ сформируется в мозгу, замеченный объект останется далеко позади. Да и потом, небезопасно для жизни на таких скоростях по сторонам смотреть — можно не вписаться в поворот и сойти с трассы. Технически каждый автомобиль непосредственно перед выходом на трас-

су можно усовер-

с другом за первое место они могут по локальной сети, Internet/Intranet, через телефонные линии, нуль-модему и даже на одном компьютере, разделив экран на две части. В последних двух случаях, правда, количество игроков по объективным причинам уменьшается до 2-х.

Понравится ли Вам РОД? Думаю, да. Причем, совершенно



семь. А бороться друг

Прекрасная графика

свыше 16 млн. цветов

Новое поколение

Довольно дорогой Р55,

без которого игра – не игра

автомобильных симуляторов

с разрешением 640х480,



СТРАНА ИГР ФЕВРАЛЬ, 1997



43



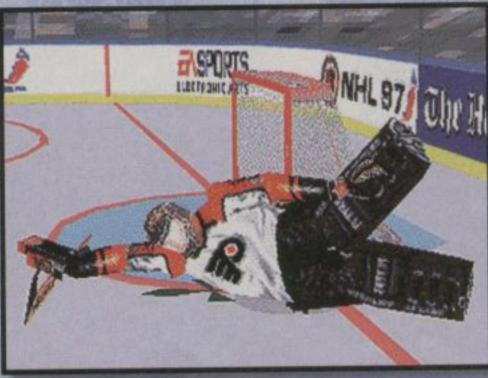




уж было думал, что навсегда ушло то славное времечко, когда мы ночами напролет, забыв обо всем на свете, играли в NHL '96. Хотя «играли» это слабо сказано — для нас это

был некий обряд, который сопровождался и резкими выкриками, и шумными вздохами, и нелестными высказываниями в адрес товарища...

Правила нашего турнира были просты донельзя — каждый выбирает себе команду, ей (и только Тема: Издатель: Разработчик: Требования к компьютеру: Цена: Хоккейный симулятор Electronic Arts EA Sports Pentium 100, 8 MB RAM, SVGA, 2-x CD-ROM, DOS, WIN '95 \$70



навливали некоторые опции игры и... нормальная жизнь на этом прекращалась. Со стороны мы, наверное, казались немного «тронутыми» — представьте себе восемь (!) здоровых лбов, кроющих друг друга на чем свет стоит из-за простой компьютерной игрушки. Но... Продолжаться вечно такое безобразие не могло, со временем ажиотаж прошел, и мы вновь вернулись к учебе и здоровому сну.



ЕА Sports выпустила на прилавки NHL '97. Есть все основания полагать, что бессонная симуляторно-спортивная жизнь начнется снова. А свою уверенность я подкреплю нижеследующими фактами из этой новой игрушки.

Михаил дорофеев

ей) играет с остальными оппонентами. Далее проводили жеребьевку, по общему согласию уста-

Но я убежден, что вот-вот все начнется снова. И подкреплено это убеждение зна-

нием одного важного факта: Сразу замечу, что NHL '96 претендует на роль лучшего хоккейного симулятора. За счет чего? Во многом, за счет графики. Разработчики сделали отличные, полностью трехмерные, отлично текстурированные модели хоккеистов. Причем смотрятся они гораздо живее и во сто крат реалистичнее, нежели, к примеру, Quake'овские персонажи. Великолепно отрисованы трибуны, на которых, кстати, происходит постоянное движение. Короче говоря, графика выполнена по самому последнему слову и порадует многих поклонников спортивных симуляторов.



Но не только графикой живут любители компьютерного хоккея. На одном качественном уровне с ней находится и звуковое сопро-

вождение NHL '97. Масса оцифрованной речи комментатора, реальные звуки коньков, царапающих ледяное поле, рев трибун, наконец, свистки арбитра... Честное слово, тут невозможно придраться звук в игре выше всяких похвал.

ELECTRONIC ARTS CANADA







Нетрудно догадаться, что за счет использования полигонной технологии, в игре стали более интересные (а главное, более реалистичные) камеры. Существует, конечно, и «классический» вид сверху, но

самостоятельно установить нужный ракурс.

Особо хочется отметить компьютерный ИН-Ваших теллект противников. Разработчики не ста-

теперь он не превалирует — Вы можете

FO

Разработчики, как я уже отмечал, старались внести в игру максимум реализма. Конечно, какая бы не была игра, она так и останется игрой, и никакой gamepad не заменит хоккеисту его любимую клюшку. Но, тем не менее, NHL '97 дает возможность ощутить

атмосферу настоящего хоккея. Взять такую, казалось бы, мелочь, как шлем. Обыкновенный шлем, защищающий игрока от шайбы, клюшек, кулаков и прочего. Так вот, в NHL '97 они взяты с реальных команд. Вот Вам и мелочь — а как при-STHO!

Напоследок, замечу, что системные требования заметно возросли. Если для NHL '96 вполне хватало 486DX2-66, то для последней разработки нужен как минимум Pentium 90, а в идеале — это Pentium 166 с 16 мегабайтами оперативной памяти. Расстроил я Вас? Но не отчаивайтесь. Чтобы хотя бы немного поднять Ваше настроение, добавлю, что игра ориентирована не только на одиночный, но и на multiplayerрежим, следовательно, Вы сможете вдоволь сражаться с товарищем не только на одной клавиатуре, но и по модему или сети. В последнем случае играет до восьми человек, что составляет реальную хоккейную команду.

ли создавать непобедимый АІ, они сделали его максиреалимально стичным. Компь-



ютер «ошибается», иногда действует не самым рациональным образом, но все равно представляет существенную опасность, особенно для новичка.

А знаете, что мне понравилось больше всего? Это возможность мордобоя. Знаете, как здорово не лупить собственными руками по физиономии товарища, а культурно отделать его на экране монитора? К сожалению, оппоненты дерутся как сонные мухи, лениво шевеля конечностями. Но, тем не менее, это очень полезное нововведение — такой поединок приносит отличную психологическую разрядку (вне зависимости от исхода «разборки»).

Ну, а в остальном, игра изменилась не так уж сильно. Конечно, появились новые команды, изменены некоторые уже существующие. Поменялся и интерфейс, настройки, но, как мне кажется, Вы без труда сумеете разобраться

со всем этими новшествами, если посвятили хотя бы совсем немного времени предыдущей игре.

Вот такая игрушка. Конечно, можно лезть в дебри спортивной тематики, надавать кучу умных советов, обсудить раз-



но и по хоккейным (или любым другим спортивным) симуляторам.

личные тактики игры... Но я оставлю это Вам. Смотрите, пробуйте, совершенствуйтесь.

И самое последнее. Надеюсь, что в скором времени будут проводиться чемпионаты не только по Doот'оподобным игрушкам,

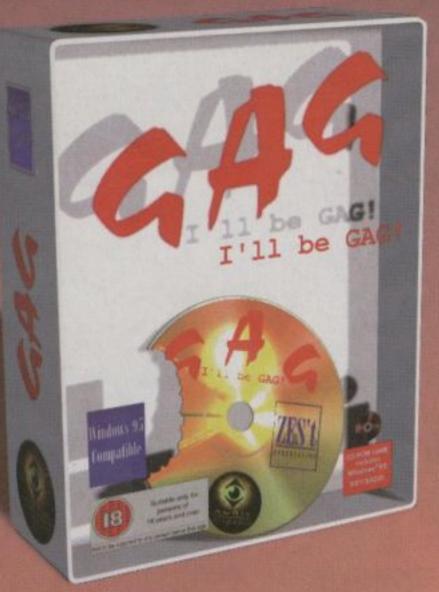


Мощный графический engine, реалистичный звук, продуманный АІ

Не все любят хоккей

Лучший хоккейный симулятор на данный момент времени



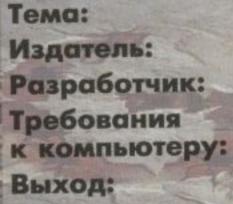


екретный агент религиозной полиции, Гарри, вступает в опасную схватку с ортодоксальной сатанисткой Маркизой Марго и, так называемым, Чер-

ным Братством. «Вообще-то, главный герой полный идиот...», с совершенно бесстраст-

ным лицом объяснил мне исполнитель главной роли, он же арт-







Пародия на Quest/Adventure **Auric Vision ZES't Corporation** Pentium-75, 8 MB RAM, 4-x CD-ROM, SVGA, WIN '95 конец февраляначало марта 1997 года

жно дотронуться, и реакция вполне может быть, мягко говоря, не совсем адекватной. «Кликнув» на микроволновую печь, Вы сможете насладиться полетом жареной курицы, вылетевшей из этого полезного бытового прибора по какимто своим делам со скоростью сверхзвунепривычной этого для типа игры склонно-

стью в область эротики. Да-да-да, уважаемые поклонники раздела «Для взрослых», за который нас «покусыва-



ли» некоторые товарищи, это игра и для Вас. Мало того, что главный герой — «Девственный Эротоман» (все по той же справке), его вся жизнь посвящена необычному времяпрепровождению. Если хорошенько приглядеться к обстановке его комнаты, Вы сразу заметите, что самой распространенной «мебелью» являются фотографии, плакаты, постеры, скульптуры, посвященные одной единственной теме... А как Вам по-

продюсер, Александр КОПОВ — «у него даже удостоверение есть»...

GAG — игра несколько необычная, в ней многое непривычно и неожиданно. Начнем с того, что она выполнена в виде пародии на самые популярные игры типа Adventure (приключения). Так, приглядевшись к ко-

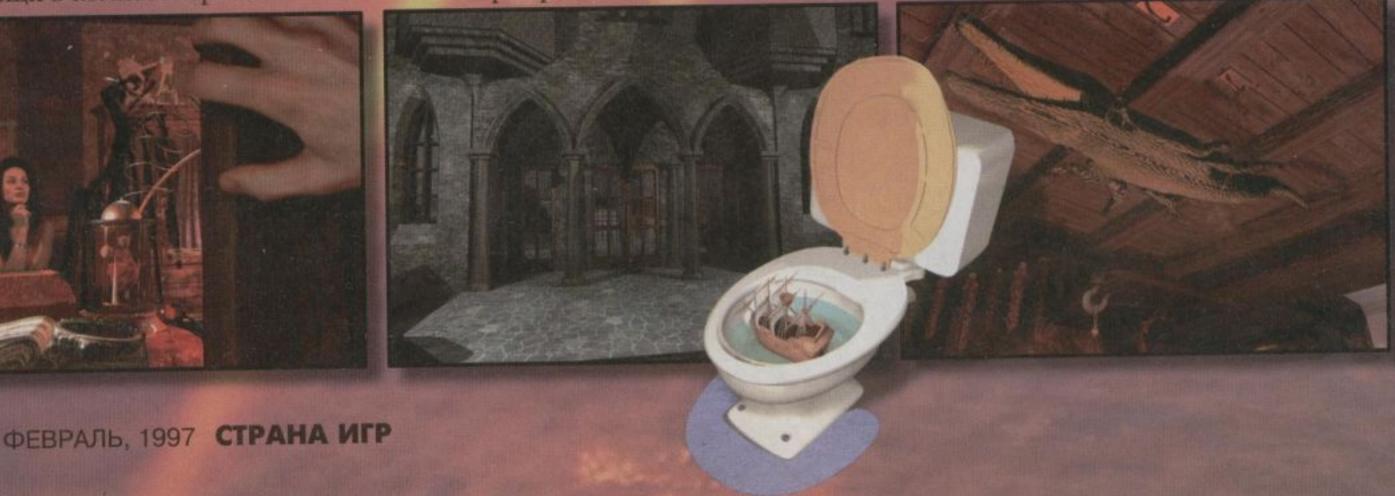
раблику, плавающему ...в унитазе нашего героя, Вы, возможно, заметите некую схожесть с кораблем из Myst'a. Размерчик, конечно, не тот, но все же... До каждой вещи в комнате горе-агента мо-

кового истребителя; но через некоторое время Вы перестанете удивляться тому, что шланги питаются жареными мухами, а мусорные корзины — ботинками. Игра пронизана тонким юмором и нравиться тот факт, что Гарри немало времени посвящает подглядыванию за переодевающимися девушками, как бы с целью получения материала для обмена со старым китайцем... Ну-ну...



46

RR





Наряду с самой сюжетной линией, в GAG'е есть несколько мини-игр: тетрис

пентаграмму, неожиданно получите что-то из ассортимента Sex-шопа, то попробуйте еще раз — а вдруг получиться что-нибудь «более» путное? Причем, некоторые предметы придется долго и мучительно (для объекта мучения) выколачивать, очень спокой-

но и достойно объясняя, чего же все-таки Вам надо.

劇網

B. LXBU MBU

冰原的影响。他们的

家 私期時期期以後 赤 4 期前

Кроме неожиданного сюжета, GAG выделяется качественной, заранее прорисованной (прерэндеренной) 3D-грасионального кинозвука. Хотя создатели игры особенно и не надеются на российский рынок, хочется отметить, что русские диалоги записываются отдельно и совершенно независимо от английских. Если Вам попадались вещи типа a'-la «раша», то, скорее всего, Вы согласитесь, что русский язык намного разнообразнее и цветистее, а цветистости в GAG'е предостаточно. Так что если, прогуливаясь вдоль побережья, Вы неожиданно увидите подводную лодку и человек с сильным немецким акцентом спросит Вас как

проплыть на Гибралтар, не умлучше покаж ничаите ему рукой...



на тему Кама-сутры, увлекательный Обед с мухами, игра в Тарзана с веревкой

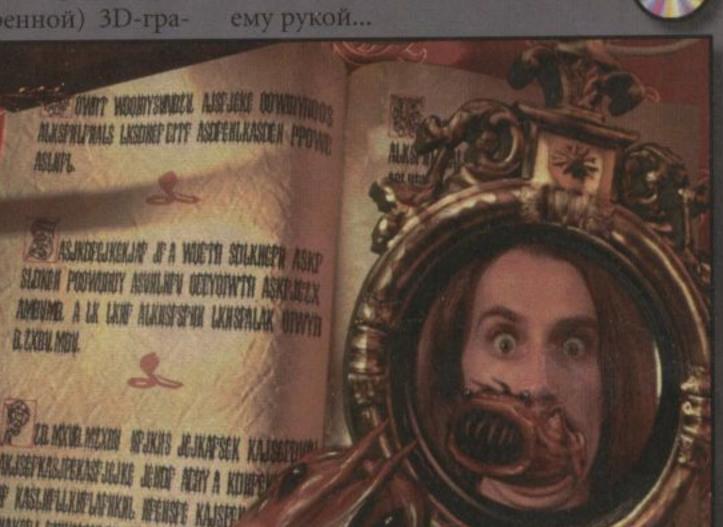
женского белья...

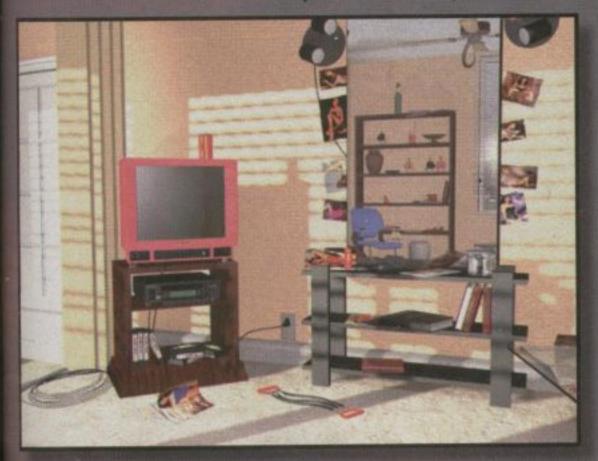
Причем это не кажется пошлым и натянутым, как это могут себе представить серьезные и строгие люди. Нет, все достаточно непринужденно и весело (кстати, некоторые из мини-игр Вы можете списать с нашего WEB-сервера).

ИЗ

Как и положено в Adventure, главный герой постоянно будет находить множество самых необычных вещей, часть из которых ему никогда не понадобиться. Если Вы, используя дьявольскую фикой. При желании можно рассмотреть любой предмет — он будет тщательно прорисован до последней детали.

Несмотря на то, что игра занимает всего два CD, в ней содержится достаточное количество качественного живого и калицивания пенат кал видео, оригинальной мкя и таки таки музыки (включая аудио треки) и профес-





Качественная графика и музыка. Первая игра такого плана, для которой написан специальный сценарий диалогов и реплик, учитывающий местный колорит

Большое количество эротических сцен

В целом, достойный продукт, возможно зачинатель нового направления игр-пародий — «GAG'подобных»

47



й поморцев

Тема:

Action (трехмерная стрелялка от первого лица)

Разработчик:

Capstone

Требования к компьютеру: Pentium 60, 8 MB RAM,2x CD-ROM

ак говориться, от судьбы не убежишь.

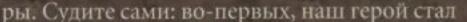
Вероятно, именно этим принципом и руководствовались ребята из Capstone, задумывая

игру, которую они назвали Fate. «Fate» с английского переводится как «судьба, рок»; и в свете этого, можно немного перефразировать мудрое высказывание, например, так: «от Fate не скроешься»...

Похоже, что Capstone решила взять



Сюжет не блещет новизной и оригинальностью, па OH, впрочем, и не особенно важен. Главное то, что в Fate главным героем является не закованный в латы средневековый рыцарь, а космический коммандос будущего. Казалось бы этот факт не является сверхординарным, но на самом деле он и оказался решающим при разработке данной иг-



50 100 250

Witchaven'ов. Реально, параллели можно

ревании за серию Witchaven'ов, которая была практически на гране провала. И, насколько можно судить, Fate разительно отпичается от своих предшественников, причем в лучшую сторону. За счет чего она выделяется на фоне многих трехмерных игрстрелялок жанра action и пойдет речь в этой статье.

более подвижным и прыгучим по сравнению с главным Witchaven'овским персонажем, что сразу же сделало Fate куда более динамичной и зрелищной. Во-вторых, наконец-то в арсенале появилось эффективное дальнобойное оружие. Опять же, ничего особенного, но для Capstone это неплохое продвижение вперед — предыду-

50

0

щие попытки использовать преимущественно оружие ближнего боя (клинки, мечи, «утреннюю звезду»), не особенно пришлись по вкусу геймерам. Как видите, Fate больше напоминает Quake, и Duke Nukem 3D, нежели е р и ю

провести и еще глубже.

В целом, Fate можно назвать классическим представителем action — т.к. разработчики, наконец-то, сумели понять, что гораздо лучше сделать еще один Duke Nukem 3D, Doom, Quake и так далее, т.е. пойти по изведанной стезе, нежели пытаться самостоятельно изобрести что-то новое.

0

100

Очевидно, что в жанре трехмерного action уже есть свои неписаные законы и сложившиеся традиции. Например, доподлинно известно, что action игрушка должна состоять из несколько эпизодов, каждый из которых, в свою очередь, разбит на множество уровней; уровень проходится «от и до», при этом уничтожается максимум врагов и

ALLER

Заканчивая разговор о графике Fate, нельзя не упомянуть о тот, насколько качественно прорисованы противники. Помните Witchaven? Помните как потрясающе здорово смотрелись персонажи, медленно оседающие на колени, и пытающиеся дотянуться до Вас острием меча в предсмертной агонии? Такое не забывается! Примерно тоже самое (с поправкой на сюжет) Вас ждет и в Fate. Противники-киборги отлично маневрируют, бегают, приседают, ловко уворачиваются от атак... Это трудно описать словами, и даже картинки не помогут составить полную картину — это надо увидеть, что называется, в действии.

Но не только графика является единственным критерием оценки, есть и еще и множество других важных моментов. Например, список вооружения. Или ассортимент персонажей. Или багаж предметов. Или... Впрочем, поговорим обо всем по порядку.

Начнем с оружия — ведь именно от не-



го зависит судьба главного героя (и, конечно, от Вашего умения обращаться с ним). Игру Вы начинаете с голыми руками (в самом прямом смысле) и, прежде чем обзаведетесь хотя бы каким-нибудь оружием, придется изрядно помахать руками. Кстати, можно орудовать как левой так и правой конечностью, причем, лучше всего это делать поочередно — тогда серия ударов будет наиболее эффективна. Но, если честно, руками наш герой машет как молния, и не в смысле того, что делает это так быстро, а потому что не попадает в одно и тоже место дважды; поэтому, при первой же возможности начинайте применять огнестрельное оружие. Все вооружение является

решаются некоторые загадки, которые, в 99 случаев из 100, связанны с решением проблемы по открыванию какой-либо двери, ведущей к долгожданному выходу. Неотъемлемым атрибутом является наличие секретных комнат, помимо прочего, в лабиринтах должно быть с избытком запасов вооружения и медикаментов. В общем, все это должно быть хорошо известны любому геймеру. Fate, как я уже говорил, не является исключением, и в этой игрушке присутствуют все атрибуты классики action.

States and states and states and states and states

качественного трехмерного изображения «на лету», поэтому и приходится жертвовать качеством изображения во имя увеличения скорости работы программы. Кстати, часто бывает так, что оптимизация по скорости выполнения занимает чуть ли не половину времени, затраченного на разработку какой-либо игрушки. Но вернемся к графике Fate. Не буду вдаваться в технические детали по части того, какая технология используется в игрушке — полигонная, битмэпная или еще какаянибудь, скажу только, что по качеству она занимает промежуточное положение между Duke Nukem 3D и Quake (хотя, это мое сугубо субъективное мнение). Очень здорово смотрятся текстуры помещений; добротно сделаны разнообразные осветительные приборы — от факелов до фотонно-лазерных источников света; отлично реализован real-time lighting. В общем, все окружающая обстановка сильно радует глаз, т.к. лабиринты Fate не такие мрачные, как в Doom или Quake, но свободного пространства, коего было хоть отбавляй в незабвенном Duke Nukem 3D, все-таки не хватает. Но это не самое страшно, разве что представляет некоторую опасность для тех, кто страдает клаустрофобией...

Какой первый вопрос обычно задают про трехмерную стрелялку? Естественно про качество графики. Известно, что добиться полностью реалистичной картины трехмерного мира на экранах наших мониторов не удастся (по крайней мере, при нынешней производительности современных компьютеров, пускай даже и самых мощных), поэтому программисты идут на множество уловок, оптимизаций и сильных упрощений при реализации алгоритмов трассировки лучей, отсечения лучей и т.д. Не трудно понять, что за счет выигрыша в скорости падает качество изображения. Но ничего не поделаешь — настольные компьютеры мало пригодны для создания высоко-



СТРАНА ИГР ФЕВРАЛЬ, 1997 49







дальнобойным; часть из него может нанести тяжкие повреждения главному герою при неаккуратном использовании (например, рядом с противником или преградой). Кстати, важный принцип о том, что мощность оружия обратно пропорциональна его скорострельности, живет и здравствует.

Что касается противников, то тут разработчиков, на мой взгляд, бросало в крайности. Не верите? Судите сами: от карликов-мутантов до киборгов; от ловушек в стиле племени Майя до лазерных энергетических преград. Ничего к этому добавлять не буду — сами все увидите, сами все проверите.

А вот работа с предметами показалась мне довольно любопытной и свежей. Когда только-только появился Heretic, для нас было в диковинку появление багажа — привыкли после Doom, что все, по чему ногами пробежал, автоматически начинает действовать. Но это было давно. Сейчас мы уже привыкли к наличию inventory в трехмерных стрелялках; больше того, это стало стандартом де-факто. Но прошло не так уж много времени, разработчики Fate сделали следующий шаг, который, возможно, даже станет революционным - inventory игры стал полноценным, как, например, в классических quest'ax. Т.е. в нем можно манипулировать, совмещать артефакты, короче говоря, производить стандартную для quest работу с предметами. Ну, а теперь поговорим о различных мелочах, которые являются достаточно важными и любопытными. Мне лично, очень импонировала идея создателей сделать возможность уворачивания от снарядов противника. Скорость пуль (ракет, сгустков энергии и прочего) в основном такова, что при желании от них можно увернуться. Удобнее всего приседать и перепрыгивать их. Но не думайте, что снаряды летают со скоростью стрел в

Witchaven (которые двигались едва живее сонных мух) — на этот раз разработчики более тщательно продумали отношение скорости персонажей к скорости снарядов.

Любопытным мне показалось один момент, связанный с управлением в игрушке. В целом, все стандартно и мало отличается от, например, Duke Nukem 3D. Но, интересен тот факт, что при нажатом Shift (режим бега) наш герой становится раза в два прыгучее, причем без всякого разбега!

Не очень удручающе выглядят аппаратные требования. Для игре в режиме низкого разрешения (VGA 320x200) вполне сгодится 486DX2-66, но для более качественного изображения (например, SVGA 640x480) потребуется кто-нибудь из семейства Pentium, но не самые старшие. Минимум оперативной памяти — 8 мегабайт, работает Fate под управлением DOS.



Quake. Но, вместе с тем, не станет ни одним из них. Хорошо конечно, когда есть широкий список различных action-игрушек, но пока, к сожалению, его размеры определяются исключительно количеством, а не качеством игр. Из всего этого многообразия интерес пред-

ставляет лишь считанное число экземпляров. Будем надеяться, что Fate станет одним из них.





Вот и вся наиболе значимая информация Ну, а в остальном Fate остался очередным клоном D u k e Nukem 3D и

> Хорошая графика и звук, не завышенные аппаратные требования

Практически полное отсутствие индивидуальности,

Нечто среднее между Duke Nukem 3D и Quake



Завораживающая реальность трехмерного пространства

Неограниченные возможности по созданию новых миров

Скорость, которая убивает

Разнообразное вооружение и средства защиты

Возможность игры по сети или модему



AITPEJIA

HA

HAMEYEH

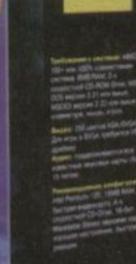
BHXOI MTPH

PC CD-ROM DOS 5.0 и выше/ WIN 95

BUKA ENTERTAINMENT



Сергей ЛЯНГЕ

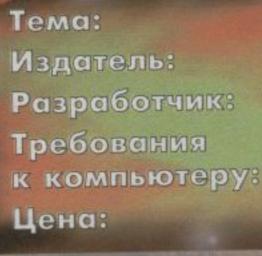


Операцкя ГРОМОВЕРЖЕЦ

оистину, 1997 год станет годом расцвета игрового рынка в России. Готовится столько интересных проектов, а критики от радости «потирают ручки», мысленно проигрывая свои убийственные резюме. Не стоит, господа, не стоит. Уже за

«кормой» те времена, когда мы могли похвалиться лишь «Тетрисом» или каким-нибудь «Морским боем», написанным «на коленках».

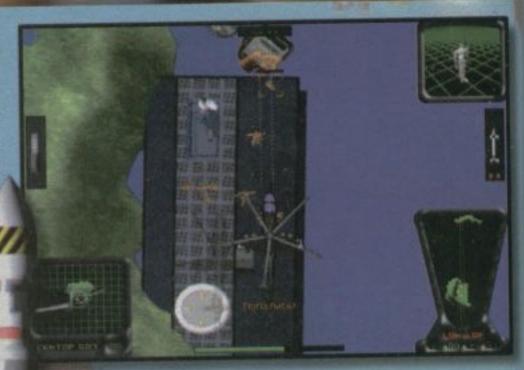
Вышло такое большое количество игр, причем достаточно их издано и за рубежом. Не все, конечно, гладко, но это же первые шаги. Вспомните хотя бы «Бермудский Синдром», «Морские Легенды», «Русскую Рулетку2, «Смуту», «Total Control» ..., «море» обучающих программ и энциклопедий. Или же Su-27 один из китов всех хит-парадов мира. Но и это еще не все!



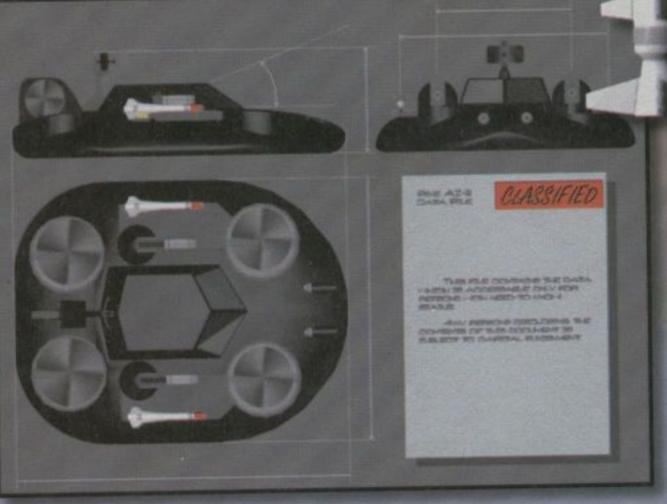
2D стрелялка/Военный симулятор ДОКА Snowball Interactive 486/100, 8 MB RAM, 2-х CD-ROM, SVGA, DOS, WIN '95 \$35

Одно из условий — добротность исполнения — еще, к сожалению, не всеми соблюдается. Иногда из-за самоуверенности «команд», иногда из-за неопытности, иногда из-за несобранности... Но есть надежда, что очень скоро мы будем только гордиться «нашими» играми...Ріке или «Пайк» — первый проект Snowball Interactive.

Третье тысячелетие. Homo Sapiens'ы расселились по Галактике на сотни и сотни световых лет. Каждая система или груп-



керы, которым это совсем не понравилось. Квейкеры подготовили огромный флот и решили показать остальным, «кто здесь главный». Но объединенные силы пограничных с сектором квейкеров миров оказались в большинстве, и агрессорам пришлось ретироваться. Квейкерам принадлежала система водных миров. Только фактор внезапности мог гарантировать успех в операциях против них на их родных планетах. В результате совместных усилий конструкторов, ученых и военных Лиге пограничных миров удалось создать специальный тип амфибии, которая по тактикэ-техническим характеристикам идеально подходила для борьбы за водное пространство квейкеров. Именно эта амфибия («Пайк») и должна сыграть, благодаря Вам, решающую роль в битвах за миры отщепенцев...

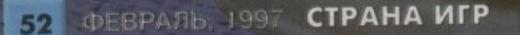


(простите за набившее оскомину выражение ;-]) В 1997 году Вы сможете увидеть много новых замечательных игр российских производителей. па планет сама выбирала себе тип правления и все ему соответствующее. И все жили долго и счастливо (прямо, как в сказке). Но, само собой, нашлись-таки отщепенцы —Квей-

Что сразу бросается в глаза? Добротность исполнения. Достойная ко-











Namen Hannel

робка, подробное описание, приятные заставки, качественное музыкальное сопровождение (включая 15 аудио треков).

Не знаю, кому как, а мне не нравятся высказывания типа: «Ой, это не очень, совсем не похоже на DOOM», «А здесь «Цивилизация» и рядом не лежала»... Неужели в другие игры совершенно невозможно играть? Мне очень нравятся

DOOM'оподобные вещи, но так же как и Z, Enemy Nations, Wing Commander, WarCraft, Shattered Steel и мало ли еще что? И, вообще, выражения типа: «Я не люблю Command & Conquer, потому что он хуже Heretic'a» — попросту неэтичны. Никак нельзя сравнивать игры совершенно разных направ Чтобы перейти в следующий день, достаточно выполнить боль-

A.C. 844.8

шинство миссий, но не обязательно все. Всего 9 зон боевых действий. 50 миссий для «Пайка» и «Хайнда».

В Вашем распоряжении, в зависимости от миссии, «Пайк» (амфибия) или «Хайнд» (Ми-24), причем вертолет более энертен. Миссии разнообразны: уничтожение заданной цели, защита или уничтожение базы, патрулирование территории, эвакуация аген-

тов...

Игра достойно озвучена. Для озвучания были привлечены профессионалы «говорильного» жанра, которые, по моему мнению, справились со своей техники. Но кто будет играть на «новичке»? Только человек с хорошей реакцией и крепкими нерва-

ми может решиться на самый сложный уровень... Вот тут-то Вам и пригодится «Библиотека».

Bee the Ropmy, same roll

В **Ріке** можно играть как и «по чутьчуть», так и серьезно, проведя за ней несколько часов кряду. Если у Вас есть локальная сеть, то лучше играть против своих товарищей, АІ которых непредсказуем и, скорее всего, не уступает АІ компьютера.

Лично мне игра понравилась — благодаря **Pike** легко немного разрядиться после тяжелого рабочего дня. А считать ее удачной или невзрачной, это уже решать Вам.

В планах разработчиков выпустить продолжение «Операции Громовержец» (Ріде: Операция «Гьеди Прайм») в конце весны 1997 года. Само собой, с новыми противниками, картами, с большим количеством анимации и улучшенным «движком». А там и Ріке II не за горами...

лений...

Ріке — двухмерная стрелял ка, достаточно качественно про рисованная, со своими хитростями и изюминками. Оформление базы и вертолетной площадки напоминает оформление Wing Commander (III и IV). Все тщательно отработано, можно просмотреть справочную информацию по оснащению Вашего «Пайка», изучить типы техники и живой силы противника, проанализировать записанные миссии (свое или чужое прохождение), пользуясь специальной библиотекой.

Понятие цели миссии облегчается благодаря подробному трехмерному брифингу с сопровождением на русском языке. Игра состоит из двух кампаний, которые, в свою очередь, состоят из дней. Дни делятся на миссии. Как правило, один день содержит четыре обычных и одну секретную миссии. задачей отлично.

В Pike использован разработанный Snowball инструментарий Rotated Space 2D. Вы наблюдаете свой боевой аппарат сверху, причем он находится всегда на од-

ном месте, то есть все остальное «крутится» вокруг Вашего «Пайка». Несколько необычно, но очень скоро привыкаешь, и даже кажется, что для такой игры это самый лучший вариант. На первый взгляд игрушка кажется очень простой, но это обманчивое впечатление. У каждой миссии есть своя тактика и приемы ее проведения. Если, конечно, играть на самом легком уровне, то иногда достаточно просто «стравить» противника друг с другом, а остальное — дело



Хороший звук, разнообрзные миссии Территория внешне однотипная Достойная аркада с элементами стратегии, лучшая в своем роде

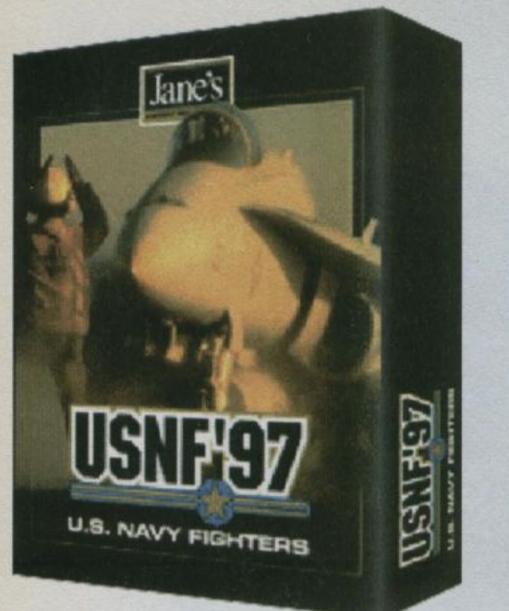


Update ищите на www.gameland.ru

СТРАНА ИГР ФЕВРАЛЬ, 1997 53









U.S. NAVY FIGHTERS

Тема: Издатель: Разработчик: Требования к компьютеру: Цена: Авиасимулятор Electronic Arts Jane's P90, 16 MB RAM, 4-x CD-ROM, SVGA, Windows 95 \$70

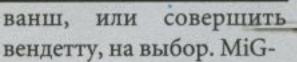


ак известно, бомбы имеют тенденцию падать, ракеты — быть крылатыми, а уважающая компания по выпуску игрового программного обеспечения — хотя бы раз в своей производственной жизни,

произвести запуск эпохального авиасимулятора. Общей тенденции не избежала даже (как всегда) Microsoft со своим нетленным Flight Unlimited.

Jane's представлять не нужно. Jane's знают все. Для Jane's авиасимуляторы — дело жизни, что дает о себе знать последнее





17 «Fresco» и MiG-21 «Fishbed» -

для желающих закрепить историчес-



летов числом 4 (магическое число для Jane's) и возможность отстоять независимость маленьких, но гордых народов. В Ваших ангарах прибавятся — F-16 Fighting Falcon, Saab Gripen, EuroFighter 2000 и Su-35.

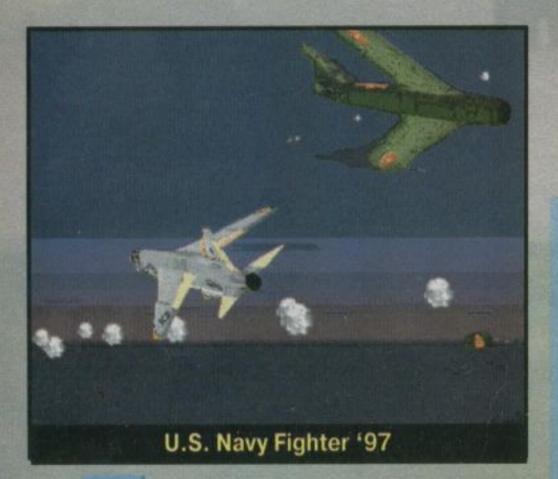
время. Вспомним Longbow.

Так вот, и в результате происходит, что? Правильный ответ: в результате Jane's разразилась двумя произведениями, именуемыми US Navy Fighter'97 и NATO Fighter.

Как нетрудно догадаться, US Navy Fighter'97 — это римейк выпуска 97 года ранее прошумевшей игрушки. Место действия на этот раз — Вьетнам, времен одноименной войны. Что это может означать для играющего сообщества?

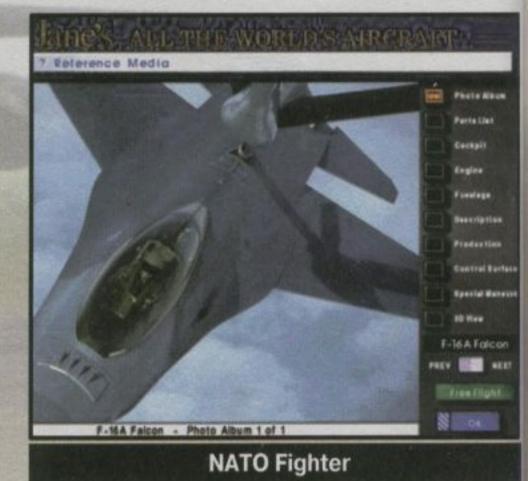
Диктую, господа:

В Ваши давно не тренированные руки вверяются четыре самолета, по два со стороны каждого оппонента. F-4J Phantom, F-8E Crusader — для тех, кто хочет взять ре-



кий успех и даже прибавить от себя империалистам. Миссии взяты из жизни и основаны на операциях, в действительности проведенных участниками конфликта. Вам предоставляется возможность 110 раз подниматься в воздух, выполняя задания, кажадый раз рискуя оказаться у разбитого корыта. В смысле самолета. Что касается NATO Fighter`a, он так-

что касается NATO Fighter a, он также не является оригинальной игрушкой, а являет собой add-on data disk для Advanced Tactical Fighter. Add-on заключается в 40 миссиях на территории Прибалтики, в воздушном пространстве которой и разыграется трагедия ближайшего будущего. Несгоревшие остатки боевых машин будут сыпаться на улицы и крыши домов Юрмалы, Риги и Таллинна. Вашему вниманию предлагается дополнительно новых само-



Богатство и разнообразие игровых миссий

Непомерные системные требования

Добротный симулятор, с превосходной графикой





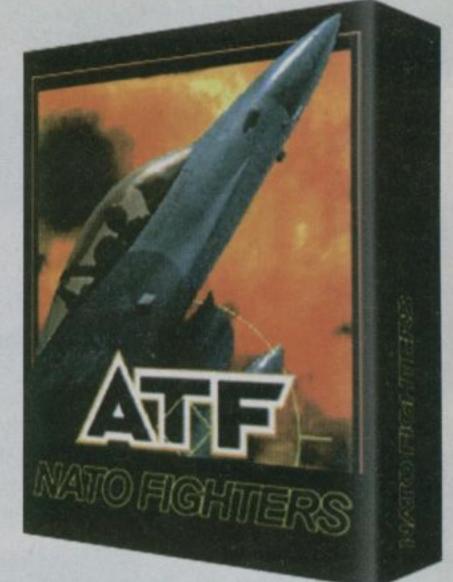
ФЕВРАЛЬ, 1997 СТРАНА ИГР

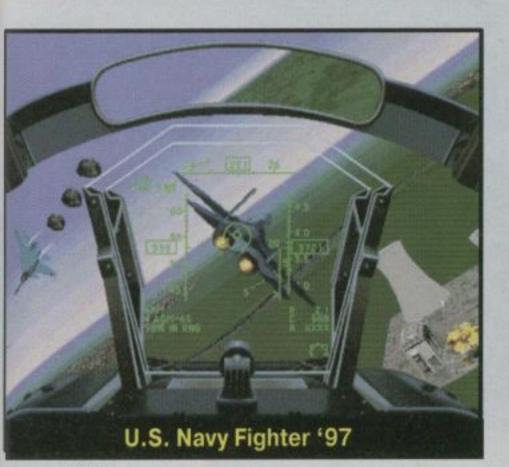




NATO FIGHTERS

Тема: Издатель: Разработчик: Требования к компьютеру: Цена: Авиасимулятор Electronic Arts Jane`s 486/66, 8 MB RAM, 2-x CD-ROM \$35





Обе игрушки сделаны в традиционно крепком для Jane's стиле. Каждая сопровождена объемистой энциклопедией, язык не поворачивается назвать это справочником, с обилием технических деталей, фотографий и видеоматериалов. Настоящая находка для шпиона.



ся 486-66(!!), если Вы не брезгуете разрешением 320х240. Хотите как белый человек при разрешении 640х480 — что ж, Pentium-60 окажется вполне подходящим.

Именно на примере этой пары игр, по моему мнению, мы можем отчетливо наблюдать скачок в развитии игровых традиций. NATO Fighter — это представитель старых, добрых времен, когда разработчики ориентировались на минимальную широко распространенную конфигурацию железа, дабы сделать игру максимально доступной для широкого круга общественности. Новая волна игр (в частности, US Navy Fighter 97) устанавливает стандарты на игровое железо де-юре, заставляя пользователей спешить с upgrate`ом своих игровых машин, подтягиваясь к технологическому уровню разработчиков. Предложение стало формировать спрос. Бывает и так. 1997 год в этом смысле будет весьма примечателен. Счастливого полета — Поехали!

Осталось упомянуть о технических требованиях, предъявляемых вышеупомянутыми продуктами к Вашему игровому железу. И здесь есть, о чем и что сравнить.

Начать с того, что US Navy Fighter'97 признает исключительно Windows'95, так что кто-то наверняка расстроится. NATO Fighter демократичней — ему достаточно MS-DOS начиная с пятой версии. Если же говорить о мощности центрального процессора...

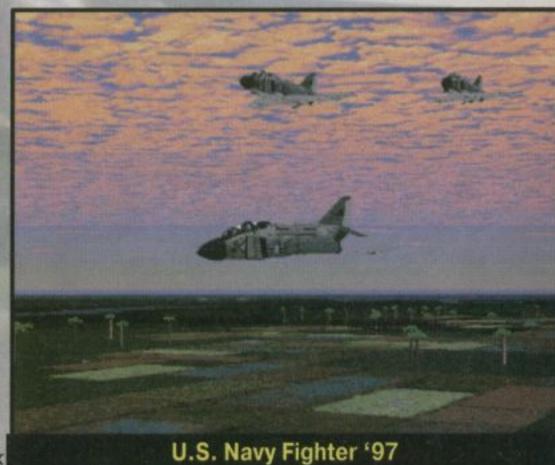
NATO Fighter вполне удовлетворить-

NATO Fighter

US Navy Fighter'97 не будет с Вами разговаривать меньше, чем за Pentium-90, рекомендуется, тем не менее, скопить денег на Pentium-120, иначе можно заработать нервное расстройство, наблюдая, во что превращается игровой процесс.

Ничего ободряющего нет и в остальных требованиях:

NATO Fighter — не будет особо тормозить и на 2-х скоростном CD-ROM'е при 8 MB памяти. А теперь держитесь: для US Navy Fighter'97 следует разжиться 6-ти скоростным приводом для компакт-дисков и 16 MB RAM. Помимо этого видеопамять меньше 2 MB также покажется Вам неприлично малой. Дополнительно накладывается условие о «DirectX Compatible» sound & video card.



Хорошо проработанные задания

He более чем add-on data

Достойное дополнение к Advance Tactical Fighter.

Тема: Издатель: Выход:

3D бродилка Raven Software Апрель 1997 года

появлением такого концептуального творения, как QUAKE от ID SOFTWARE, технология создания трехмерных бродилок фактически обрела два направления. Первое: при страдающей местами графике игра обладает огромным потенциа-

лом, главный герой способен не только уничтожать непосредственных врагов, но и влиять на свойства и расположение окружающих его предметов. Второе: разработчики делают акцент на превосходную полигонную графику, но при этом действие в игре происходит как в музее – экспонаты руками не трогать! Но не стоит упрекать ни первых, ни вторых – каждая фирма-разработчик старается всеми доступными способами выжать из скромных аппаратных ресурсов домашнего компьютера максимум возможного. Огорчает другое – как ни старайся, но фантазия не безгранична, и с каждым разом все труднее и труднее уходить от плагиата. Это заставляет разработчиков стремиться совмещать полигонную



графику и игровой потенциал. Плоды таких трудов, вероятнее всего, взойдут уже в грядущем году. Компания RAVEN SOFTWARE обещает вынести на суд всего играющего человечества последний из НЕRETIC-клона проект под рабочим названием НЕХЕN2:KISS THE BLUE КЕҮ GOODBYE!. Создатели серьезно намерены затмить своим детищем все существующие и ожидаемые игры. **НЕХЕN2** создается по так называемой QUAKE-технологии, дабы погрузить играющего в реалистичную среду

страха и тьмы, при этом сюжет будет построен в лучших традициях **НЕХЕ**М. Повторяться разработчики не собираются и подчеркивают, что новинка превзойдет QUAKE по всем параметрам. Реализма прибавят яркие вспышки молний, вырывающиеся из глу-

бин мрачных свинцовых туч, дождь, тяжелыми каплями пронзающий воздух, внезапно вспыхивающий в ночи факел и игра света и тени. Играющему



предоставляется на выбор один из четырех персонажей, каждый из которых обладает присущими только ему возможно-



стями и собственным набором вооружения. Арсенал каждого героя состоит из пяти видов оружия, четыре из которых способны изменять свою убойную силу при помощи усилителя мощности. Таким образом, создатели обещают ни много ни мало 36 видов и модификаций средств уничтожения противника. Полноценный 3D-мир будет включать 30 уровней. Главный герой может свободно перемещаться во всех направлениях, может ходить, бегать, прыгать, ползать, плавать и летать.

Проанализировав все вышеизложенное, стоит задуматься об аппаратных требованиях к компьютеру, о которых Raven Software пока умалчивает, но заявляет, что в процессе разработки игры был продуман особый технический подход, и получившийся программный про-

дукт не столь требователен к Вашему ПК. Завершить работы по созданию планируется в марте, а выход в свет намечен на апрель 1997 года.





Тема: Платформенная бродилка Издатель: Sierra Выход: Декабрь 1996 года

ркадная игра Hunter/Hunted, попав на жесткие диски Ваших компьютеров, отобьет у Вас желание возвращаться к Duke Nukem или Quake по крайней мере на несколько недель. Как и там, в



Hunter/Hunted Вам предстоит бороться за свою жизнь. Ваши противники — достаточно сильные, но глупые. Их можно уничтожить или просто обмануть, быстро преодолев пределы досягаемости их орудий.

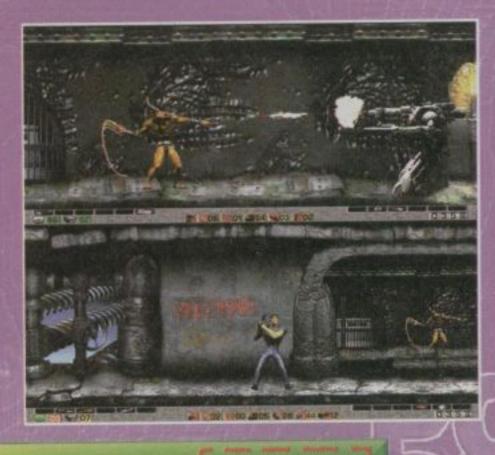
Единствен-

Quake и Hunter/Hunted — это способ исполнения игры. В Quake использован так называемый

> «вид своими глазами», а в Hunter/Hunted – классический аркадный «вид со стороны». В общем, вспомните Abuse, и Вам сразу станет понятно, о чем идет речь. В игре неплохо сделаны переходы между коридорами – человечек может войти в открытую дверь (для закрытых, естественно, надо найти ключ), при этом экран плавно сдвигается и становятся видны смертоносные обитатели нового коридора.

Предыстория игры очень печальна. Инопланетные агрессоры захватили Землю и уничтожили большую часть ее населения, оставив лишь самых достойных для собственного развлечения. С планеты Калрат (Kullrathe), также пора-

лаками, ногами и зубами. Помните, как в фильме: «В живых может остаться лишь один из них и имя ему...»



смертоносные существа доставляются на Землю и размещаются в какомто огромном здании. А после туда запускается и человек-охотник. Вам придется играть его роль. Охотитесь Вы, но охотятся и за Вами, поэтому уничтожайте все, что шевелится, пользуясь пистолетом, гранатами, ножами, а также ку-

бощенной агрессорами,

компьютерных играх будущее человечества почему-то связано с войной или какой-нибудь ужасной катастрофой. Вспоминается по меньшей мере десяток программ, в которых необходимо спасать города, планеты и даже целые галактики. Эти



традиции продолжает новая игра, называемая Dark Reign. Двадцать седьмой век. Все

находятся под властью единой Империи, которая, впрочем, не брезгует красть ценные ресур-

сы. Как всегда в подобных случаях, находятся недовольные, которые, объединившись в так называемую «Независимую гвардию», сражаются за то, чтобы спасти мир от посягательств Империи.

Война свирепствует уже по всей галактике, но пользы от нее

> мало. Ученые, стоящие на государственной



жество планет и солнечных систем. Более того, они собираются применить его на практике, чтобы усмирить бунтовщиков. И лишь один человек знает, как спасти людей от неминуемой гибели. Но он потерпел кораблекрушение гдето в глубоком космосе. Ваша задача, прорвавшись через войска Империи и гвардейцев-бунтовщиков, отыскать и спасти этого ученого.

Dark Reign объединяет в себе два жанра: стратегию и игру действия. Ее создатели обе-

щают великоленную трехмерную графику, максимально приближенную к реальности. В зависимости от ландшафта военная единица может

ся быстрее или медленнее, а выстрелы и взрывы оставля-



ют заметные глазу воронки. Упомя нем также и о нелиней ном сюжете игры, зави-

Из

Вь



сящем от Ваших поступков в прошлом. Ну и, конечно, в Dark Reign встроен редактор лабиринтов. Используйте его, когда встроенные

уровни и миссии Вам наскучат. Но наскучат ли?



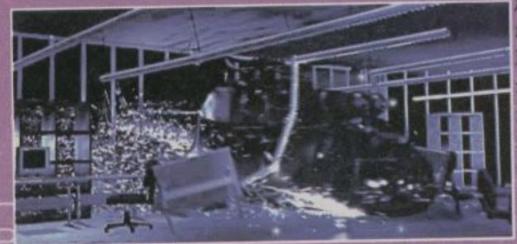


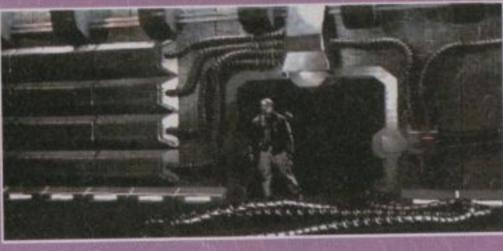
е оставляя места для закона и порядка, свирепствуют тангстерские войны. Америка превратилась в криминальную державу, с экономикой, основанной на наркотиках, торгов-

ле оружием, проституцией и вымогательстве.

И, как водится, среди творящегося безобразия появилась некая потусторонняя сила, которая решила вмешаться и навести порядок, но - свой собственный, и по своим собственным меркам. Исходила эта самая сила от пришельцев, невесть откуда появившихся на Земле что, впрочем, большого значения не имеет.

Обладая возможностями психического влияния и воздействуя на разум слабых духом людей, пришельцы брали над ними контроль, превращая в послушных марионеток, служащих обиталищами для своих покорителей. Глобальная цель, преследуемая инопланетянами покорение и уничтожение человечества.





Вы — наемник, и у Вас есть немало близких и любимых людей, которых бы не хотелось терять. Вас преследуют приходящие во сне видения не-

кой зловещей, проникающей в умы силы — видения, истолковать которые оказывается не под силу. На определенном этапе Вы начинаете ве-



рить своим видениям — и это тот момент, когда Вы начинаете действовать.

Hardline — потрясающий видеоквест, создаваемый разработчиками из Сгуо, известными по таким шедеврам, как Aliens, Lost Eden, Mega Race I/II. Hardline — фантастические спецэффекты, которые бы сделали честь любому голливудскому кинофильму, а также значительный уровень жестокости, по причине чего официально игра не разрешена детям до 14 лет.

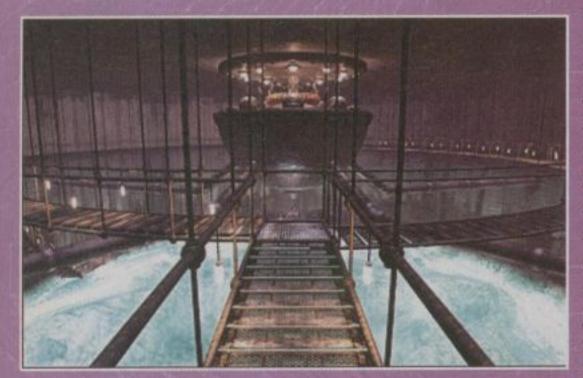
NCI:	Аркада+Приключени
датель:	Virgin
ход:	Начало 1997 года

В Hardline игроку придется не только и не столько блуждать по неким урбанизированным пространствам, сколько драться не на жизнь, а на смерть с одержимыми силами Сект противниками (более 20 различных типов противников и 12 типов оружия). В игре много свойственных квестам сложностей, однако, подобно Lost Eden, у Вас будут друзья-соратники, советующие, как поступать дальше в каждой ситуации. Впрочем, не всякому совету стоит следовать буквально...



нтеллектуальные игры можно до праву считать старожилами на игровом рынке. Под «интеллектуальными»я подразумеваю все то, что объединяет в себе жанр Adventure. Если Вы никогда подолгу не засиживались над разгады-

ванием нетривиальных загадок, то считайте, что Вы и не жили. Но, запутавшись в собственных мыслях и зайдя в полный тупик жить Вы и не захотите. Вспомним увлекательнейшую игру прошедших лет М.Ү.S.Т.. Накануне ее появления не было громкой рекламы. Игра вышла в сентябре 1993 года, ее разработчик



— небольшая в то время компания, производящая программное обеспечение CYAN (шт. Вашингтон), принадлежащая двум братьям

Robyn и Rand Miller. До того времени эта компания была известна лишь благодаря выпуску нескольких детских игр. М.Ү.S.Т. обошелся братьям Miller в 650000\$, но затра-



Тема:

Издатель:

 Другие
 Sony PlayStation,

 татформы:
 Sony PlayStation,

 Мас
 Becna 1997 года

 выход:
 Becha 1997 года

 иланов фирмы сроки выхода откладываютя

 предположительно до весны

 1997 года.
 Если первая часть

 умещалась на одном компакт

 или более дисков.
 Игра объяв

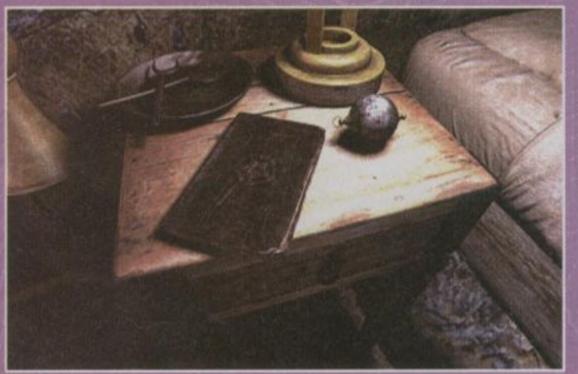
 или более дисков.
 Игра объяв

Квест Broderbunt Sony PlayStation, обещает быть более продвинутой. Создатели стремятся создать менее статичную графику путем применения полноэкранной анимации. Всего в игре будет пять островов и более пяти тысяч точек обзора каждого из них. Разработка требует немалых затрат — изначаль-

но бюджет составлял от полутора до двух миллионов долларов, но к настоящему моменту сумма почти удвоилась. СҮАN не жалеет средств для достижения поставленных целей. Компания закупила Silicon Graphics Workstations и программное обеспечение от Softimage, что говорит само за себя. Над соз-

предположительно до весны 1997 года. Если первая часть умещалась на одном компактдиске, то финал ожидается более объемным и займет два или более дисков. Игра объявлена разработчиком под названием **RIVEN**, но это не значит, что она будет лишь отдаленно напоминать свою предшественницу. **RIVEN** будет начинаться непосредственно там, где закончилась М.Ү.S.Т., все остальные пейза-

жи, предметы и загадки должны принципиально отличаться от уже известных. А головоломки обещают быть еще более сложными



данием игры трудятся 23 человека шесть дней в неделю по 10-12 часов в сутки. Компа-

ния пытается переманить к себе лучших художников и программистов из других фирм, даже из студии Уолта Диснея.

Изначально М.Ү.S.Т. и **RIVEN** разрабатывались для платформы РС. Но помимо рынка IBM совместимых компьтеров и программного обеспечения к ним существует мощный, набирающий обороты рынок игровых приставок и видеоигр, а также столь популярная во всем мире платформа MAC. Создатели данного программного продукта не обделят своим вниманием пользователй всех этих систем. Одновременно с выходом в свет **RIVEN** для PC на рынке появятся версии игры для MAC, SONY PlayStation и SEGA Saturn.

ты с лихвой окупили себя. По всему миру продано более 3 миллионов копий игры, а доходы составили 125 миллионов долларов, вложенных в дальнейшем в развитие компании. Несколько лет СҮАN пожинала плоды своего успеха и одновременно вынашивала планы по выпуску в свет продолжения своего хита. В настоящее время полным ходом идут работы по созданию второй и, видимо, завершающей (по утверждению разра-

ботчиков), части М.Ү.S.Т.а. Ранее было заявлено, что продолжение порадует нас уже к рождеству 1996 года, но в силу грандиозности



и нетривиальными, при этом выглядеть они будут несколько в иной форме, чем ранее. Новинка порадует своим обликом. Графика





имуляторы боевых роботов становятся все более и более популярными, сей факт лишний раз подтверждает подготовка к выходу новой игрушки Steel Legions. Как всегда, Вам будет предложено вступить в борьбу со стальными легионами противника.

Преамбула вкратце такова. На Земле исчерпаны почти все природные ресурсы. Гигантские корпорации занимаются поиском альтернативных источников энергии, что им и удается. Но на лакомый кусок претендует

больше одного, а это значит, что начнется война. Война, в которой участвуют только





стальные чудовища, изрыгающие из своих недр смертоносные ракеты, сжигающие целые поселения мощнейшими лазерными установками....

Игра будет во многом напоминать серию Mechwarrior, но, помимо этого, разработчики наделят ее и множеством оригинальных идей. Например, много внимания будет уделено стратегии (в частности, совершенствованию робота), возможности создания новых территорий, общей площадью до 2500(!) квадратных километров.

Обещается также потрясающий компьютерный интеллект, а кому все равно будет скучно сражаться с «железкой», рекомендуем

Тема: Издатель: Выход:

Симулятор боевых роботов **Edison Interactive** Начало 1997 года

попробовать сетевой вариант игры. Кстати, LAN будет поддерживать до 100 игроков!



олевая серия Ultima появилась в самом начале восьмидесятых годов и является одной из наиболее значимых в жанре RPG. Волшебный мир Британнии вот

уже на протяжении более чем пятнадцати лет приковывает внимание поклонников подобных игр со всего мира. Герой серии — Аватар — мало известный широкой публике, признанно считается одним из самых популярных героев ролевых игр всех времен и народов...

В Ultima IX бесконечные приключения



Аватара продолжаются. Не являясь стопроцентным любителем мира Британнии, я не стану вдаваться в подробности сюжета. Собственно, о — нем не так уж много и известно: Origin держат

все подробности в секрете. Точно известно только то, что Ultima IX завершит трилогию Guardian



Saga, начавшуюся в Ultima VII. Как Вы знаете, это уже третья по счету сага, и две предыдущие также были трилогиями; Origin утверждают, что Ultima IX станет завершающей игрой в серии

> Ultima, но я бы не рискнул принимать это стопроцентно на веру: слишком долго просуществовала Ultima, чтобы вот так просто закончиться!

> Основным достоинством новой Ultima будет трехмерная графика, позволяющая

просматривать местность, где происходит действие, с разных позиций камеры. И, по сути дела, шестнадцатибитное изображение — единственное глобальное отличие Ultima IX от предыдущих игр серии. Можно еще отметить то, что трехмерные

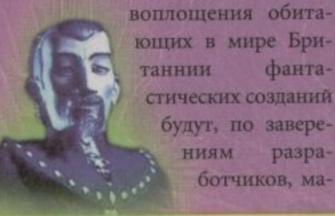
фанта-

стических созданий

будут, по завере-

ниям разра-

ботчиков, ма-



RPG Тема: Origin Издатель: Начало Выход: 1997 года

ксимально приближены к тому, как они задумывались авторами среды Ultima...

А что касается того, что это — заключительная игра серии, то приведем напоследок слова Ричарда Гарриота, родоначальника и главного идеолога Ultima: «Ultima X будет». Почему бы не поверить ему на слово?..



Тема: Гонки Издатель: SCI Выход: Весна 1997 года

начале 1997 года в продажу поступит игра, носящая имя Carmageddon. Не зная наверняка суть игры, можно было предположить, что под столь загадочным на-

званием может скрываться нечто вроде RPG. Но первое впечатление обманчиво. Данная игра принадлежит к достаточно популярному жанру. Смысл заключается в постоянной езде на автомобиле и уничтожении при этом всего, что попадается на пути. А на пути может попасться огромная куча интересных вещей, которые так и напрашиваются, чтобы их



взорвали. Вообще в игре будет активно поощряться способность разрушать. Соревноваться в этом умении придется с двадцатью пятью

064

противниками, активно отравляющих жизнь и всячески пытающихся помешать свободному про-

движению к финишу. Способ избавиться от них существует только один. Не стоит расстраиваться, сбив случайного пешехода - как ни странно, но за такой поступок также следует денежное вознаграждение.

200 CREDITS

по сети и через модем.

IOSS: 3250

LAP: 1/4

PED KILLS: 3

CHECKPOINT: 173

31



Вы получите возможность постоянно модернизировать и совершенствовать автомобиль, наращивать убойную силу вооружения и тем самым становиться все более неуязвимым. Причем, чем больше ущерба будет причинено всему окружающему, тем большим количеством денег Вы будете располагать. Кроме того, разработчики обещают предоставить удобное управление автомобилем и реальное

PROFIT: 0

REG MILLS:

его поведение на дороге. К услугам играющего будет предоставлено 5 различных трасс, и отличаться они будут не только количеством поворотов, но и пейзажем. Игра будет также поддерживать игру

BEDDICREDING

4X COMBO BONUS!

будет в окончательном вариан-

те игры! К сожалению, не

обошлось и без небольших не-

дочетов — на наш взгляд, упра-

вление немного «запаздывает»,

GLADIATORS-

Тема:	Драки	
Издатель:	Sierra	AV.
Выход:	Начало	1997 года

рехмерными драками уже никого не удивишь, даже если вместо привычных живых существ в поединке участвуют роботы.

Но не торопитесь с выводами о Cyber Gladiators. С первых же секунд Вы убедитесь,

что эта игрушка разительно отличается от многих подобных. Во-первых, графика в Cyber Gladiators выполнена на самом высоком уровне и по качеству может тягаться с графикой мощных приставочных файтингов. Во-вторых, недосягаемых доселе высот дос-

ко два типа боевых роботов, но этого вполне достаточно, чтобы получить общее представление об игре. Приятно то, что уже в демке есть

толь



тигла анимация персонажей любые телодвижения роботов, будь то удар, кувырок, бро-

провождение игры должно ласкать слух любителя файтингов, а различные спецэффекты могут заставить вздрогнуть даже бывалых геймеров.

Учтите, что все вышесказанное относилось к демо версии, а теперь попробуйте

сок вперед и т.д., выпол- преднены крайне реалистично. ставить В демо-версии пока доступны себе, что же



возможность набить физиономию не только компьютерному игроку, но и роботу, которым управляет товарищ. Звуковое соно надеемся, что в финальном варианте Cyber Gladiators

этот недостаток будет исправлен.





олку мультипликационных квестов прибывает. В стадии разработки находится очередная представительница



приключенческого жанра. При ее создании используется вручную нарисованная мультипликация. Предыстория такова: некоторое количество лет назад некая террористическая группировка, во главе которой

стоял коварный террорист Берни Берксон, захватила несколько ядерных ракет. Пообещав стереть с лица земли один из американских городов в случае, если правительство откажется выполнить их требования. Руководство страны восприняло угрозы терористов как блеф и не спешило вести переговоры. Тогда две ракеты были пущены на Калифорнию, что повлекло за собой массовые жертвы среди мирного населения. ФБР приступило к активным поискам виновных, и спустя лишь два года специальному агенту Хопкинсу удалось арестовать злодея. Берни был приговорен к



смертной казни, но ему удалось вырваться из рук правоохранительных органов, при этом затаив злобу на агента Хопкинса. Месть не заставила себя долго ждать. В один прекрасный день Берни Берксон захватывает в заложники специального агента Саманту Коллинз — подругу Хопкинса. Вот тут игра и начинается. Вы и есть специаль-

Тема: Издатель: Выход:

Квест SCI

Весна 1997 года

ный агент Хопкинс. Вооружившись терпением и настойчивостью, пускаетесь на поиски возлюбленной.

О подробностях сценария игры разработчики умалчивают, но обещают захватывающую историю и в дополнение к этому удобный пользовательский интерфейс.







corcher относится к тому типу игрушек, которые обязательно должны быть на

домашнем компьютере. Почему? А очень просто — согласитесь, часто бывает ситуация, когда к Вам заваливается толпа гостей и требует: «Дай во что-нибудь поиграть!». А Вам остается радостно заверить, мол, есть отличная игрушка, Civilization называется. После получасовых объяснений основных правил, гости разводят руками и медленно расходятся от компьютера.

Вот тут-то и появляется Scorcher, который готовит к выходу GT Interactive. Эффектная, динамичная и очень красивая гонка, кото-

рая крайне пригодится в таких ситуациях. Отличительными чертами этой игрушки являет-



ся простое и удобное управление, великолепная графика (которая неплохо смотрится даже на разрешен и и 320x200), оригинальные машинки, напоминающие сверхзвуковые кресла с защитным полем (!). Трасса немного смана

хивает меgarace'овскую, но, на мой взгляд, превосходит ее по качеству изображения. Нельзя не сказать про звук; как и вся игрушка, он носит немного футуристический окрас и производит очень приятное впечатление. В общем, как



только появится полная версия Scorcher, обязательно купите ее для помашней коллекции.





Издатель: Выход:

Автосимулятор Bethesda Softworks Начало 1997 года

Как минимум на ближайшие год-два. Однако, компьютерные автомобили делаются еще и еще. Вот и Bethesda (Terminator: Future Shock, Daggerfall) решила применить свою технологию трехмерной графики Xngine в автосимуляторе X-Car.

Чем собирается покорить сердца гонщи-

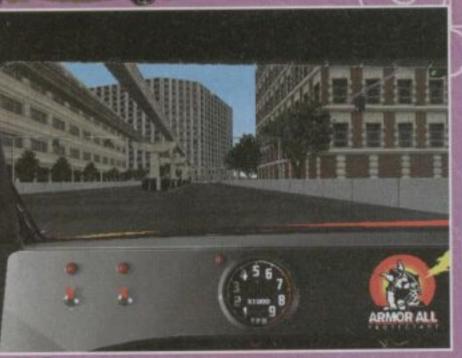


вать машины. По словам главного программиста Брента Эрикссона, «...изменять можно абсолютно все. В машину можно поставить один из пяти двигателей, менять настройку тормозов, амортизаторов, размер антикрыльев, их наклон, покрышки и давление в колесах.» После этого новую машину можно протестировать на специальных трассах — высокоскоростном овале в духе «Indycar» и двух трассах для развития максимальной скорости на прямой и проверки тормо-



Вам удалось заменой покрышек добиться чудовищной скорости в 300 миль/час на прямой, не обольщайтесь: на «формульской» городской трассе в Сиэтле Вам придется отскребать свою чудо-машину от отбойников на каждом повороте. Тем, кто про-

бовал управлять «Доджем» в The Need for Speed, знакомо это занятие. Однако, настоящие спецы по настройке экспериментальных гоночных машин определенно получат от Однако, экспериментальные машины это далеко не «Жигули», и даже если



Х-Саг массу удовольствия.

Остальные же смертные могут и не пытаться проектировать свои машины, а ездить на уже имеющихся в аркадном режиме игры, наслаждаясь небывалым качеством графики. Авторы игры утверждают, что даже на 486/66 с 16 Мб памяти можно добиться максимальной детальности при нормальной скорости в VGA-режиме. И при этом не надо иметь платы видеоускорителя — за нее всю работу делает программа, а именно технология Xngine. Возможна игра по модему и сети (до восьми человек).

Какой автосимулятор будет популярней в 1997 году — Sierr'овский NASCAR 2 или X-Car от Bethesda? Первый «берет» жизненностью гонок и своей официальностью, однако второй имеет преимущество по качеству графики и возможности проектирования машин. Поживем — увидим.

ВСЕГДА И ВЕЗДЕ НАСТОЯЩЕЕ АМЕРИКАНСКОЕ КАЧЕСТВО

Pad

Professional PC P5-200

Процессор	. Pentium 200 MHz
Оперативная Память	32MB SDRAM
Жесткий диск	2,5GB IDE
Кэш	256K SRAM
Шина	PCI
Видео карта	2 MB SGRAM
CD-ROM драйвер	
BANKOBOR KODTO	Ensoniq Wavetable Sound Ca
Динамики активные	ACS41
Монитор	
Молем	Telepath 33,6 fax/modem
Системный блок	. Tower Case
Клавиатура	104 Keyboard
Мышь	VMicrosoft Mouse 2.0
Операционная система	Windows 95
and have been and the second sec	and the second

\$4,799

Destination D5-166

Процессор Pentium 166 MHz
Оперативная Память 32 МВ ЕДО DRAM
Жесткий диск
Кэш
ШинаРСІ
Видео карта
Звуковая карта
CD-ROM драйвер8x EIDE
Динамики активные ACS40 и Subwoofer
Мышь
w/integrated track ball
Монитор
Системный блок Desktop charcoal-colored Case
Mogem
Клавиатура
Onennung surroun Windows 95
Операционная системаWindows 95

Family PC P5-200

Процессор	Pentium 200 MHz
Оперативная Память	32 MB SDRAM
Кэш	256K SRAM
Жесткий диск	2 GB EIDE
Шина	PCI
Видео карта	2MB MDRAM
CD-ROM драйвер	.8x EIDE
Звуковая карта	Ensonig Sound Card
Динамики активные	ACS40
Мышь	.MS Mouse 2.0
Факс/Модем	.33600 Telepath
Монитор	.17" 0.26 Vivitron
Системный блок	. Mini Tower Case
Клавиатура	.104+ Keyboard
Операционная система .	Windows 95

\$4,655

Workstation System XL G6-200

Процессор	Pentium PRO 200 MHz
Оперативная Память	64MB EDO DRAM
Жесткий диск	3,8 GB EIDE
Шина	PCI
Видео карта	Matrox MGA, 2MB WRAM
Звуковая карта	Ensonig Sound Card
Динамики активные	ACS400 w/Subwoofer
Факс/Модем	28800 Telepath
CD-ROM драйвер	8x IDE
CD-Recordable	4x Read/2x Write w/SCSI
	Controller
Монитор	
Системный блок	Tower Case
Мышь	MS Mouse 2.0
Клавнатура	104+ Keyboard
Операционная система	Windows 95
A REAL COST IN A REAL PROPERTY OF A	

\$6.759

\$5,935

Завораживающая реальность трехмерного пространства

Неограниченные возможности по созданию новых миров

Скорость, которая убивает

> Разнообразное вооружение и средства защиты

Возможность игры по сети или модему



AILFEJIA

HA

BEXOL NTPH HAMEYEH

PC CD-ROM DOS 5.0 и выше/ WIN 95



BUKA ENTERTAINMENT

JEKPETH

Иногда наступает такой момент, когда Вам становится лень проходить игру самому и хочется воспользоваться кодами. Так вот они.

CENDETBI

Для того, чтобы код сработал, сделайте следующее: Нажмите и держите клавишу Т, введите код и нажми-TE [ENTER].

SHRUBBERY — все скорости EXCALIBUR — все виды оружия SMALLROCKS — полный боезапас VERYSMALLROCKS — неограниченный боезапас

SWALLOW — топливо

UNLADEN SWALLOW — неограниченное топливо **АNTIOCH** — убивает всех

RUNAWAY — быстрое прохождение уровня IGOTBETTER — полное здоровье

RABBIT — полная защита

KNIGHT — неуязвимость

COCONUTS — отключает реалистичное управление машины

GRAIL — вращение логотипа Necrodome САМЕLОТ — успешно завершить уровень

F-16 Falcon

Введите следующие коды во время игры: Ctrl+Alt+5 — автоуровень Shift+T — время дня Shift+U — посмотреть вниз Р+ТАВ — поменять угол камеры (Подождите немного перед тем, как нажать ТАВ) В режиме камеры Вы можете ввести следующие коды: +/ — увеличить/уменьшить скорость ~ --- начать заново PgUp/PgDn — увеличить / уменьшить Altitude F3/F4 — вращаться вправо / влево Нажать и держать shift — вращение вверх и вниз Р+ТАВ+D — меню отладки

Afterburner

Введите следующий код во время игры: TOGETHER IN ELECTRIC DREAMS. Теперь, нажав нижеприведенные клавиши, Вы можете получить много полезных вещей:

- < на один уровень назад
- > на один уровень вперед
- G больше ракет

ALREADYGOTONE - ??

DEBUG — показывает местоположение, скорость и т.

VERSION — показывает версию игры GIMMESOMESUGARBABY — неограниченное все.

Rebel Assault 2

Введите следующие коды в любой момент во время игры.

DOS версия

Alt-V — делает доступным режим кодов (сначала поставьте игру на паузу).

ISNOTRY — делает доступным режим Yoda Power Esc — пропуск любого уровня

Alt-J — переход к следующей главе (сначала поставьте игру на паузу)

Alt-M — проигрывает все фильмовые заставки Alt-P — авто игра (компьютер будет играть за Вас) LETGO — делает доступным режим силы: + — уменьшает нанесенный Вам урон — — Восстанавливает все здоровье Alt-E — дополнительная жизнь Alt-L — неограниченное количество жизней.

N — дополнительная жизнь Т — меньше ракет

Zone Raiders

Нажмите F8 или F11, затем введите любой из нижеприведенных кодов во время игры. ISIJAVANET — полная защита ISIDRIVE — все машины ISIMAKEITSO — доступ ко всем уровням ISIBEENTHERE — доступ к секретному уровню **ISIWIRES** — показать сетку ISIWALLWACH -?

Ghost Bear's Legacy

palex — уничтожает нацеленные машины kaboom — убивает всех на уровне clark — xray kent —неуязвимость burr — делает доступным heat tracking jumbo — дает Вам da jets putz — успешное завершение миссии



Mortal Kombat 3

Перед запуском игры введите следующую запись в командной строке.

МКЗ 0666 — Smoke доступен МКЗ 1111 — миниатюрные герои МКЗ 1995 — невидимость МКЗ 8000 — режим Turbo МКЗ 8888 — герои Jumbo МКЗ 9966 — зеркальный режим МКЗ 1000000 — Shao и Monty доступны (только в режиме двух игроков)

Crusader: No Regret

Во время игры введите LOOSECANNON16, и Вы получите сообщение, что режим кодов активирован. Теперь при нажатии CTRL+F10 активизируется режим GOD. Если нажать просто F10, то Вы получите полное вооружение и все предметы. Чтобы ввести коды, сделайте следующее: 1. Нажмите клавишу backspace 2. Введите код 3. Нажмите enter ARMOR — добавляет защиту HEALTH — добавляет здоровье до 100 HP, затем добавляет порции со здоровьем INVIS — невидимость KEYS — все ключи LEVEL ## — переход на уровень ## MARKETING — режим God

NUKE — убивает всех врагов на уровне POTIONS — все порции здоровья SPELLS — вся магия STRENGTH — добавляет силу WEAPONS — все оружие.

Quarantine

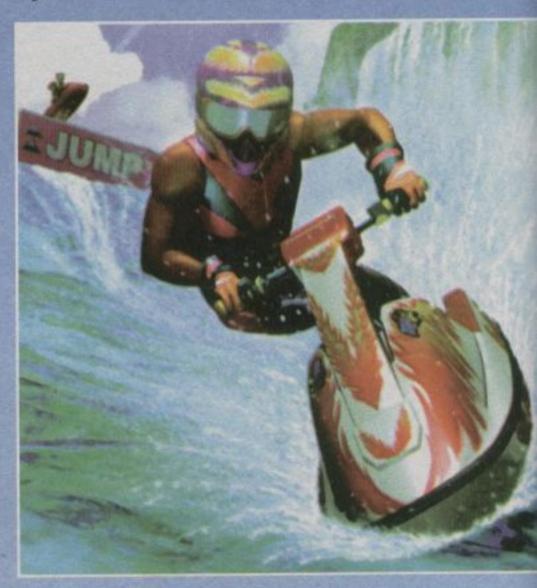
Коды уровней

Чтобы перейти на нужный уровень, введите следующие коды во время игры. Уровень 2 — Omnicorp is all knowing Уровень 3 — Keep the oppressor oppressing Уровень 4 — The meek shall inherit zilch Уровень 5 — Have you had your hydergine today Уровень 6 — Kemo City is a nice place to visit

Earthworm Jim

Введите следующие коды в любой момент во время игры: НАТМАN — изменится тело Jim' a IDDQD — сюрприз IDKFA — сюрприз В Setup.exe введите -GOD для режима Бога. Во время игры в миссиях введите следующие коды: Caps Lock + [— жизнь Caps Lock +] — амуниция Caps Lock +1 — при активизировании самонаводящихся ракет противник гибнет сразу без выстрела.

сли окинуть взглядом библиотеку игр для предыдущей приставки от этой компании, Super Nintendo, то можно будет заметить практически полное отсутствие для нее высококлассных гонок. Были, конечно, некоторые исключения, такие как Mario Kart, но в общем, игры в этом жанре как-то особо у Nintendo не получались. Поэтому после первого ознакомления с проектом создания гонок на водных мотоциклах



для Nintendo 64, можно было подумать, что и в этот раз у них ничего путного не получится. Однако, финальный продукт развеивает практически все сомнения по этому поводу. Нередко считают, что для хорошей гонки достаточно качественной графики, с которой у Nintendo 64 нет никаких проблем, но это совсем не так. Не только Waverace 64 выглядит на самом высоком уровне, но и сам игровой про-

цесс стоит в одном ряду с такими классическими



примерами игр -в этом жанре, как Sega Rally или Wipeout XL. Если смотреть объективно, то до появления в продаже этой игрушки

только одна игра, Sega Rally, смогла в точности передать ощущение того, что Вы управляете машиной, которая имеет реальные физические характеристики и едет по конкретной поверхности. Будь это асфальт, либо грязь, либо трава, управление машиной в точности передавало все те ощущения, которые у нас появляются в соответствующих условиях в реальности. Создатели **Waverace 64** сделали еще один шаг вперед, практически полностью передав ощущения гонки по воде, этим самым выделив свое детище из списка конкурентов. И хотя даже в

этом классе у игры есть свой соперник, Jet Moto для Sony PlayStation, только Waverace 64 по-настоящему можно назвать



новой страницей в истории видеоигр.

Итак, в традициях первой полигонной гонки от разработчиков на Super Nintendo, Stunt Race FX, Waverace 64 состоит из двух основных частей. Вопервых это соревнования с соперниками по шести различным водным трассам, а во-вторых это одиночный заезд, в котором Вам придется потрениро-

AND BORNE POMAHOB

Тема: Издатель: Разработчик: Платформа: Цена: Гонки. Nintendo. Nintendo. Nintendo 64. \$110

ваться в выполнении прыжков и прочих трюков на своем водном мотоцикле. Обе части игры построены на том, что Вы в первую очередь боретесь не с соперниками, а с самой водой на трассе. В этом, к сожалению, кроется небольшая проблема. Когда на трассе вместе с Вами находятся всего три соперника, один из основных моментов любой гонки, а именно то чувство, которое получает игрок от постоянного преодоления сопротивления со стороны других гонщиков, отступа-

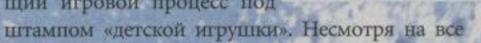


ет на второй план. К счастью, в данном продукте существует возможность игры вдвоем, что добавляет необходимую

остроту, но в общем, это можно назвать некоторой проблемой. Поэтому, на удивление, одиценные секунды. Кроме этого, и сама вода бывает разной: то прозрачная голубая, то темная, больше похожая на грязь. И, соответственно, с предлагаемыми трассами, видом и состоянием воды, Ваши ощущения, а также список необходимых навыков кардинально меняются. Этот аспект способен продлить жизнь любой игры практически до бесконечности, полностью оправдывая ее покупку. Такое достижение в нашем мире видеоигр, когда очень редко кто-либо пытается выйти за рамки уже зарекомендовавшей себя

концепции, нужно приветствовать с распростертыми объятьями, что мы и делаем.

Но, с другой стороны, очень нелегко понять Nintendo, которая в очередной раз скрывает потрясающий игровой процесс под





ные уровни к Mario. Правда, стоит отметить, что все выше сказанное забывается в тот момент, когда берешь в руки джойстик, но факт есть факт.

Но, несмотря ни на что, Waverace 64 получилась просто потрясающей. Редко бывает так, что игра доставляет ее владельцу такую массу ощущений. Играть в нее просто одно удовольствие, факт, который мы уже привыкли ждать от

разработчиков из Nintendo. Это уже третья игра подряд на данную приставку, которую можно назвать настоя-



щим достижением в той или иной области, и если этот процесс так и будет продолжаться, то все

> сомнения по поводу будущего Nintendo 64 вскоре у всех развеются. А пока, наслаждайтесь первой настоящей гонкой на водных мотоциклах для современных игровых систем, так как еще долгое время ничего лучше в этом поджанре игр не предвидится.

ночная гонка с препятствиями, в большинстве случаев доставляет даже большее удовольствие, нежели собственно гонка против управляемых компьютером соперников. Несомненно, соединить в одном продукте все до единого аспекты реального соревнования пока удалось очень ограниченному количеству

игр, но такие, к несчастью для Waverace 64, все-



таки имеются. Но, с другой стороны, по крайней мере создатели этого произведения преуспели более других в

чем-то одном. То, как Ваш мотоцикл реагирует на контакт с водой, трудно описать двумя словами. Все настолько правдоподобно и подчиняется законам физики, что уличить Nintendo в создании игры, которая просто великоленно выглядит, нельзя. Состояние водной поверхности в Waverace 64 отличается от трассы к трассе. На одной из них море спокойно, и игрокам предоставляется возможность испробовать скоростные качества своих водных мотоциклов. На другой же высокие волны предотвращают Вас от развития большой скорости, и приходится обращать особое внимание на управление своим плавательным средством, стараясь не выпасть из него и не потерять драго-



технические нововведения, такие как реалистичное управление, потрясающее передача всех особенностей водной поверхности, когда она не находится в постоянном покое, как в других подобных играх, а живет своей собственной жизнью, в игре есть одно «но». Когда

смотришь на игрушку со стороны, трудно избавиться от ощущения, что общий вид Waverace 64 мог бы быть несколько лучше, если бы ее создатели отказались в ней от своего обычного детского подхода к играм. Один шаг они уже сделали, включив в свой продукт реальные водные мотоциклы Kawasaki, так почему же нельзя было сделать и трассы более реальными, а не похожими по своему стилю на дополнит е л ь -

Отличное управление. Великолепные водные эффекты.

Только 4 гонщика на трассе.

Одна из самых реалистичных гонок для игровых приставок.

СТРАНА ИГР ФЕВРАЛЬ, 1997 67





ак мы привыкли за последнее время к тому, что еще недавно казалось фантастикой. Игры, выполненные в 3D, или полноэкранном видео уже никого не удивляют. Мы стали требовать не только хорошего исполнения, но и замысловатости сюжета, нам уже мало просто ходить по коридорам, хочется взбираться наверх и плавать под водой, нам уже мало управлять автомобилем при помощи джойстика, нам нужен специальный руль... Но стоп. Иногда возникает желание поиграть во что-нибудь простое, не требующее сильного



Тема:

мание большого коигроков, личества пусть даже они, казалось бы, и вышли из детского возраста. Видимо не даром только за последние месяцы мы увидели выход в свет Nights, Crush Bandicoot и Mario 64, хотя последний, всетаки, наверное, уже другая история. Давненько не



\$80

было новостей от Crystal Dynamics, не включая сюда, конечно, переводы своих старых 3DOшных игр на другие приставки. Но вот та-

спективе от третьего лица. Ваш герой будет

почти постоянно находиться в центре экрана,

так что играть в Pandemonium очень комфорт-

сонаж, их два и они описаны выше. Дальше

начинается 100%-ое действие. Вы можете бе-

Поначалу Вам предлагается выбрать пер-

кая новость появилась вышла игра Pandemonium. Первое впечатление создает красочная заставка со сказочным сюжетом, главные



гать, прыгать, стрелять и со-

вершать спе-

циальные ус-

корительные

движения, с

помощью ко-

торых тоже

возможно

убивать вра-

Особо впечатляет то, что в Pandemonium'е на каждом (!) уровне Вы сможете найти секретный подуровень.

> Компания Sony, это уже очевидно, занята поисками игры, которая стала бы культовой, какими в свое время стали Mario и Sonic для своих платформ, и мне сдается, Pandemonium, как и Crush Bandicoot, — это шаги именно в этом направлении. Конечно, эти игры пока не могут соперничать с Mario 64, но если удастся сделать их

Издатель: Разработчик: Число игроков: Цена:

Платформенная бродилка **Crystal Dynamics Crystal Dynamics**

несколько облегчат задачу.



напряжения, а просто вызывающее приятные эмоции. Естественно, я никого не призываю играть в Mario шестилетней давности, а лишь говорю о том, что этот жанр еще долго будет привлекать

вни-

HO.

герои которого — девочка и клоун, которые с помощью игрока и будут бороться со всеми проявлениями темных сил. Игра исполнена в классической пер-

> зачинателями серий, то еще неизвестно, как все обернется. А пока, просто играйте в Pandemonium.





гов. Графика в игре великолепна: отличная анимация героев, красивый бэкграунд. Некоторое ощущение 3D дают резкие повороты камеры, когда Вы вдруг начинаете идти вглубь экрана. Но это все-

Качественная, красочная графика

Старая, как мир, тема (все же это минус)

Хорошее развлечение для детей и взрослых

68

Хотели бы Вы, уважаемые читатели, купить две игры для Sony PlayStation в одной и за ту же цену. На память сразу приходят «дешевые» сборники четыре в одном, которые, естественно, не могли удовлетворить Вашего желания, так как игры на нем были или слишком уж простые, или очень старые. В общем, игр таких еще не выходило. Ну а тем более речь не шла об игрушках двух совершенно разных жанров, quest и 3d fighting.

> А говорю я это к тому, чтобы наконец заключить, что рано или поздно, но все невозможное становится, наоборот, возможным. И первой такой игрой стала «Tobal #1» от компании

SquareSoft.

Игра на самом деле не имеет аналогов. Достаточно хотя бы заметить, что над ней работали специалисты с большой буквы, те, кто разрабатывал такие хиты, как Virtua Fighter 2, Soul Edge и Tekken 2.

Начало предыстории несколько напоминает трилогию «Звездные войны»:

...Однажды в далекой-далекой галактике...(ну а дальше все как обычно) собрались бойцы из разных ее частей, дабы защитить свой родной мир от злобы воскресшего императора Удана.

В игре присутствуют как бы две сюжетные линии — то бишь quest и fighting.

Na:	Драки/RPG
цатель:	Square Software
работчик:	Sony CE
ло игроков:	1-2

Ten

Изд

Pas

Чис

Цена:

(fighting) Вам предстоит проливать кровь, или что там у этих инопланетных, на весьма различных полях брани: от тощих и неплодородных пустынных

\$75

игру так называемый «quest mode», с элементами RPG. В Вашем распоряжении более чем тридцать уровней хождения по подземным лабиринтам с врагами и логическими, квестовыми загадками. Преодолев каждую из таких секций, Вы в дальнейшем сможете использовать од-

ного из боссов в Tournament mode или в режиме fighting один на один, то есть «Vs mode», сохранив при этом на memory card.

В этом режиме Вы должны собрать волшебные дозы с ядом или лекарством, магические кристаллы или просто еду, чтобы увеличить боеспособность Вашего воина.

Ну и последний режим — это «fighting один на один».Тут существенных от-



Говоря о героях Tobal #1, нужно заметить, что хотя персонажи явно не из солнечной системы, но они все же наделены некоторыми, очевидно, самыми важными, по мнению создателей, физическими характеристиками: это рост, вес и возраст. Отношение к бойцам здесь очень лояльное. А иначе как объяснить настолько разные

весовые категории и возрастные промежутки (семнадцатилетний паренек и совсем уже дедуля, причем бес-

> смертный, или, скажем, пятидесятикилограммовая представительница прекрасного пола и здоровый лоб, в три с половиной центнера весу). Всего их восемь плюс еще три босса.

Драки происходят в абсолютно реальном 3Dпространстве. Ведь над прекрасно выполненной полигонной графикой трудились настоящие мастера, можно сказать сливки программистов 3d fighting один на один. В этом аспекте игры



миров до темных и глубоких шахт. К сожалению, нет больше тех анимаций заднего плана, что мы видели в Tekken 2 и в Soul Edge, но уверяю Вас, это не портит впечатления об игрушке, тем более еще остатся quest-элемент игры и Vs mode.

Итак, компания Square включила в

личий от предшественников Tobal #1 нет. Главное — набить оппоненту физиономию. Музыка в игре просто безупречна. В



SONY

том, что понравится она всем без исключения, я уверен на все сто. Симфоническая гармоника постепенно переходит в одну из наиболее популярных сейчас среди молодежи «эйсид хаус бит».

В целом, Tobal #1 станет не менее достойным хитом, чем Virtua Fighter 2, Soul Edge и Tekken 2.



Два жанра в одной игре, отличная графика и музыкальное сопровождение

Отсутствие анимаций заднего плана

Четвертый хит в бессмертном ряду файтингов на Sony PlayStation

SONY

СТРАНА ИГР ФЕВРАЛЬ, 1997 69

Вадим коидзе



спомните пожалуйста, уважаемые читатели, а также фанаты очень веселых и несерьезных гоночных симуляторов, такую популярную в прошлом игру как Super Mario Kart. Игра была не то чтобы феноменальной, но благодаря своей простой графике и сюжету она надолго упрочнила свои позиции среди обладателей Mega Drive и Nintendo. Вот о чем-то похожем и пойдет сегодня речь. Но все же самым близким «родственником» новой игры от Ubi Soft является 16-ти битная версия игры Street Racer.

Так вот, совсем недавно компания UbiSoft выпустила ремейк игры Street Racer.

Главное изменение, причем несомненно в лучшую сторону, это графика. Ведь, пожалуй, единственным недостатком щестнадцатибитных приставок были рисованные пейзажи и герои. Естественно, на таких приставках, как Sony PlayStation и Sega Saturn, этот недостаток отпадает. Интерфейс практически не изменился. Трасса, Ваше местонахождение на ней, таймер (время), номер круга, возможности ускорения-turbo, здоровье и позиция в заезде, как обычно, вы-

Тема: Платформа: Издатель: Разработчик: Число игроков: Цена: Гонки/action Sega Saturn и Sony PlayStaton Ubi Soft Ubi Soft 1-8 игроков \$80



водятся на экран. Но некоторые из этих показателей зависят от выбранного Вами ре-

кима.



Добавьте к этому так называемые Sudden Death laps, трассы на выносливость и даже тест на психику в режиме Rumble Game. Лучший способ узнать это — подключить Вашу приставку к

> колонкам помощнее и врубить на полную мощь. Трасс в игре всего двадцать восемь. Сразу возникает вопрос, не одинаковы ли Они, как, скажем, в Destruction Derby, где на некоторых трэках только меняли фон. В общем, от-

вет не за горами. Каждая трасса по-своему уникальна и имеет свои собственные мудреные препятствия и даже рельеф.



Всего их в игре три: практика, head-to-head и обычный чемпионат, то есть не совсем обычный, потому что кроме стандартного комплекта из золотого, серебряного и бронзового кубка авторами введен еще и платиновый кубок, завоевать который будет совсем непросто даже для бывалого гонщика. Когда все три режима будут пройдены, Вам предоставят бонус-треки и другие секреты, о которых фирма умалчивает (пройдите и узнаете).



Нужно сказать, что интеллект гонщиков, управляемых компьютером, очень высок, и за кубок действительно



надо будет побороться, потому что CPU быстро распознает и адаптируется к Вашему стилю. Так что для профессионалов это настоящий тест.

А как Вам экран, разделенный от двух до восьми частей и показывающий всех игроков. Это, пожалуй, существенное отличие от предшественников Street Racer. Но это и есть единственный минус,





Hodja Nasreddin Страна: Турция Возраст: чуть больше четырех

Sumo-San Страна: Япония Возраст: неизвестен (он из будущего) Характеристика: Этот герой бывший победитель боев Сумо. Он достаточно умен и постоянно придумывает разные уловки,



orpana. Aberpar

чтобы победить.

Frank Страна: Трансильвания Возраст: 100 лет

Характеристика: Франкенштей есть Франкенштейн зеленый с ног до головы, да к тому же огромный. Выглядит он слегка комично, и поведение его совсем не злобное.



Герои

столетий

Характеристика: Дружелюбный старикан, обладающий магией и неплохим чувством юмора. Не особенно любит прибегать к насилию, но сделает все возможное, чтобы победить.

Машина: Волшебная подушка с колесами. Когда Ходжа ис-

Машина: Это настоящий шедевр. У нее необычный дизайн. Достаточно динамична и маневренна, несмотря на вес ее водителя.

Оружие: Электрошок — атакует ближайшую машину противника. Sumo Splash — подбрасывает его машину высоко в воздух,

Возраст: у женщины спрашивать неприлично

Характеристика: Длинноногая блондинка с прекрасными внешними данными.

Машина: Переделанный «Volkswagen Жук», без крыши, с огромными колесами и хромированной выхлопной трубой. Этот

Машина: Эдакое здоровое зеленое низко посаженое авто с обилием хромовой отделки.

Оружие: Screaming Banshee применяется для отпугивания оппонентов криком. Batmobile позволяет врезаться в других игроков.

Характеристика: У него есть все: внешность, деньги, опытность и очарование. Он неплохо пользует оружие, колеса исчезают, и он начинает лететь на ковре-самолете. Ковер-самолет может летать

над машинами противников, но все равно должен вписываться в повороты трассы. Оружие: Волшебное силовое

поле, отбрасывающее оппонентов назад.



а затем приземляет, распихивая оппонентов по сторонам.

автомобиль достаточно быстр на трассе, но не во время старта. Оружие: Пляжные мячи, вылетающие из-под колес и обстреливающие другие машины. Магнит сначала притягивает противников, а потом быстро отталкивает. Пляжное полотенце — может сильно ударить оппонента.



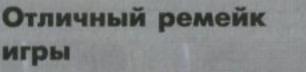
расскажем чуть позже. Машина: Последняя спортивная модель с очень агрессивным ви-



потому что разглядеть что-либо на одной восьмушке экрана не так-то просто..

В игре присутствуют восемь участников, каждый из которых имеет характерные только для него атрибуты и специальные виды атаки.

В целом, хочется сказать, что намного приятнее играть в такие вот простенькие игрушки, нежели в слишком заумные реальные симуляторы.



Разделение экрана

Новый хит в этом жанре Raphael Страна: Италия Возраст: 23 года

Віff Страна: США Возраст: 19 лет

Характеристика: Этот герой очень агрессивен, да к тому же не отличается ни умом, ни сообразительностью. Он таскает с собой здоровенную бейсбольную биту, которой постоянно размахивает направо и



Suzulu Страна: Африка

Неlmut Von Pointenegger Страна: Германия Возраст: пенсионный Характеристика: Один из самых старых и опытных водителей. Лучше даже не пытаться спихнуть его с дороги — он Вам этого никогда не простит. Машина: У Helmut'a странная водит машину, но не вздумайте его случайно толкнуть — этого Raphael никогда не простит. Единственная персона, которую он никогда не обидит, — это девушка в бикини, о которой мы

налево.

Машина: Голубое багти с полным приводом. Кроме этого она вся отделана хромом, так что он может любоваться своим отражением. Оружие: огромные колеса, способные отправить оппонента на обочину.

Monster Grapple расталкивает маши-

дом. Она действительно очень быстрая, но не более того. Оружие: Золотая цепь, отталкивающая машины противников. Здоровые стереорупора, заставляющие другие машины прыгать.



ны противника в разные стороны. И естественно, бейсбольная бита.

Возраст: чуть больше сорока Характеристика: Машина этого гонщика не очень крепкая, поэтому он не горит желанием столкнуться с кем бы то ни было.

Машина: Довольно странный объект состоящий только из натуральных компонентов (ко-

машина, эдакая смесь спортивного Мерседеса и Красного Барона. Узкие шины оставляют впечатление хрупкости, но на самом деле они не уступают силе танка.

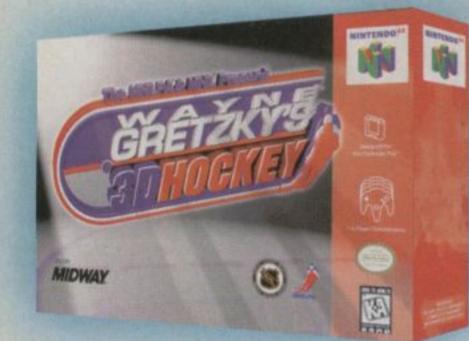
Оружие: Пила — причинит не мало проблем остальным гонщикам. Triplane, который слета сти животных, палки и т. д.) Оружие: Rhino head and Spears — для отталкивания машин противника.

Rhino Charge — отталкивает противника на обочину дороги и наносит ему немалый урон.



врезается в другие машинь Удары палкой.





первого момента появления в продаже игровой приставки Nintendo 64 ее создатели постоянно твердили нам о том, что не в количестве игр, а в их качестве все дело. И вот у нас в редакции появилась четвертая игра, выпущенная для этой системы. Не стоит и говорить, что с таким ограниченным количеством предлагаемой для Nintendo 64 продукции, каждая из них удостаивается особого внимания. К тому же, это первая игра, которая была разработана не самой Nintendo, а независимой компанией Williams, на чьем счету до этого момента не было ни одной спортивной игры, которая бы нам особо запомнилась. Тем не менее, если смотреть объективно, то Wayne Gretzky 3D Носкеу получилась совсем неплохо. Просто она, не в пример остальным трем игрушкам



Тема: Симулятор хоккея Издатель: Williams Разработчик: **Atari Games** Число игроков: 1-4 \$115 Цена:

Борис РОМАНОВ

игр самого высокого качества не должны возникать вовсе. Однако, это соображение не имеет практически никакого отношения к Wayne Gretzky 3D Hockey, который наглядно показывает, что классическую игру делает не приставка, а программисты.

Да, как и в упомянутых выше играх, которые уже успели стать классикой, все игроки в данном произведении также созданы из полигонов, и их движения смоделированы с не случайно данная игра поступила сначала в американские залы игровых автоматов, так

как никакой другой хоккей не даст так много ощущений за очень короткий срок. Но вопрос, достаточно ли этого для игры, разработанной под домашнюю приставку, остается пока в силе. Тем не менее, мало

кто может не заметить потрясающую своим качеством графику. Все, от чистейшего льда до практически реальных хоккеистов на площадке, не может оставить кого-либо равно-



для этой приставки, не находится в одной лиге с лучшими представителями жанра, а предоставляет игрокам всего лишь веселый и красочный вариант хоккея, и ничего более. Этот аспект не может не расстроить серьезных игроков, которые за последнее время уже успели привыкнуть ко всем тем удовольствиям, который предоставляет настоящий спортивный симулятор. Все дело в том, что после великолепно продуманного, и в то же время трехмерного хоккейного симулятора NHL Powerplay для 32-битных приставок, а также выпущенного недавно на PC NHL'97 от Electronic Arts, планка качества в спортивных играх этого класса была поднята на небывалую доселе высоту. Однако, упомянутые вы-

ше игры были лишь лучше всех остальных, но никак не абсолютным совершенством. Поэтому, легко было предположить, что, увидев их в действии, все остальные игры на эту тему по крайней мере будут стремиться приблизиться к тому высокому статусу, а, быть может, и превзойдут их. А уж имея в своем распоряжении такую мощную приставку, как Nintendo 64, проблемы с созданием трехмерных спортивных

ФЕВРАЛЬ, 1997 СТРАНА ИГ

72

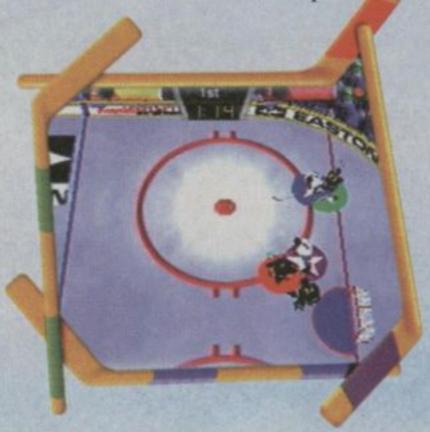
движений реальных людей, но сам игровой процесс можно с трудом назвать «симулято-

ром» этого вида спорта. В общем, к тому как выглядит данный продукт, вообще никаких претензий нет. Просто при игре против компьютера, в игровом процессе нет достаточной для долгой жизни любой спортивной игры «глубины». Если уж можно с чем-то сравнить эту игрушку по своему содержанию, так это с NBA Jam, ли-

бо с Adidas Power Soccer на Sony PlayStation. Это обстоятельство, на самом деле, нельзя назвать плохим. Данный продукт играется очень хорошо и весело, что становится особенно заметно при сражении с друзьями,



пракимеет тически все знакомые по другим играм опции, но просто он создавался для потенциальных пользователей Nintendo 64, a именно детей и подростков. И душным. Один только этот аспект позволяет нам простить все маленькие недочеты игро-



вого процесса. На сегодняшний день, Wayne Gretzky 3D Hockey своим появлением сможет легко заполнить пустующую нишу в библиотеке спортивных игр для этой приставки, но, несомненно, она заслуживает большего. И, наверное, до выпуска в начале следующего года FIFA'97 от Electronic Arts ничего лучшего в этом жанре для Nintendo 64 не предвидится, поэтому, если Вы фанат спор-

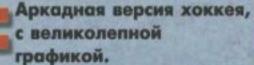
тивных игр, а также владелец первой в мире настоящей 64-битной приставки, то у Вас просто нет пока выбора, во что поиграть. И, к счастью, этот выбор нель-

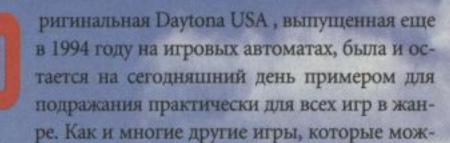
зя назвать наихудшим.



Лучшая графика в спортивной игре. Управление, доступное даже новичку.

В игре нет даже намека на симулятор.





но назвать гордостью компании Sega, она была создана командой разработчиков Sega AM2, под руководством по настоящему талантливого продюсера Yu Suzuki, на чьем счету за более чем десятилетний период работы скопилось огромное количество революционных игр, практически каждая из которых становилась со временем классикой. Итак, Daytona USA сперва поражала своей графикой, потрясающим управлением, великолепно продуманными тремя совершенно разными трассами, сумасшедшими сценами аварий и непередаваемым словами духом соревнования, когда на одной трассе вместе с Вами находятся еще 39 гонщиков. Этот список можно продолжать до бесконечности. Естественно, многие захотели повторить этот успех, но это так еще пока никому и не удалось. Тем не менее, первая версия этой игры для Sega Saturn не смогла привлечь к себе похожего внимания. Игровой процесс остался все таким же непревзойденным, а вот графика только отдаленно напоминала собой оригинал. Все было бледным, на низком разрешении, в общем, не таким, как надо. Но после того, как другое отделение этой компании, Sega AM3, показала нам настоящие возможности Sega Saturn, выпустив в прошлом году «королеву» 32-битных гонок, игру Sega Rally, вопрос о втором пришествии Daytona USA стал решенным. В этот раз графика в игре по-

Тема:	Гонки.	U)
Издатель:	Sega	3
Разработчик:	Sega AM2	
Цена:	\$60	U C
		To a fille

какое сравнение с характеристиками машины, стоимость которой превышает стоимость приставки в десятки раз. Тем не менее, создателям Daytona USA ССЕ удалось даже включить в финальный продукт режим игры вдвоем, что максимально приближает получаемое игроками ощущение от игры на домашней приставке к тому, что предоставляет нам игровой автомат. Кроме этого, к и без того потрясающей игре были добавлены еще две трассы, которые, правда, не идут в сравнение с оригинальными тремя. Выбор машин был значительно увеличен, а также было заменено музыкальное сопровождение.

Все остальное, чем славилась всегда Daytona,

к счастью, осталось без изменения. Все то же великолепное управление машиной, которое действительно заставляет игроков почувство-



вать себя в кабине спортивного автомобиля, все тот

но видны. В общем, если забыть о некоторых проблемах с прорисовкой заднего плана, мы имеем настоящее гоночное совершенство, которое кроме

мало кто Sega смог преподнести в одной игpe.

Тем не менее, вопрос о том, стоило ли ради качественной переделки



CUIT EDITION

великолепной игры, которая в усеченном виде уже имеется в библиотеке игр для Sega Saturn, отменять или переносить выход других, пусть менее популярных, но по крайней мере новых произведений, таких, как Indy 500, Manx TT Super Bike, тем самым провоцируя заслуженную критику со стороны игроков. Но с другой стороны, по крайней мере Sega в этом не одна, и похожее поведение со стороны ее ближайших конкурентов, Namco и Psygnosis, чьи последние продукты в этом жанре также далеки от новизны, снимает с нее часть ответственности. Но если Sega Saturn еще собирается продолжать борьбу против своих более успешных конкурентов, то такая тактика ничего хорошего не даст. И будет ли Daytona USA ССЕ новым стар том для этой приставки, либо ее красивым концом, покажет только время. Тем не менее, сама по себе игра

дошла к оригиналу настолько близко, что просто за-

хватывает дух. Однако, проблема всех современных 32-битных игр — вышадение полигонов на заднем плане - осталась практически на том



же уровне, что и раньше. Но это, в конце концов, можно простить. Во-первых, у данной игровой приставки всего лишь 2 Мегабайта оперативной памяти, в отличие от минимум 32, имеющихся у игрового автомата. Да и мощность Sega Saturn не идет ни в

же дух соревнования, когда мимо Вас проносятся на большой скорости десятки машин, и все те же четыре вида на происходящее. Также стоит заметить, что игра совместима как с рулем, так и с аналоговым джойстиком, выпущенным совместно с Nights. В общем, создателям этой игрушки удалось соединить практически все аспекты настоящей гонки, когда игроку приходится одновременно научиться управлять различными машинами, которые ведут себя почти как настоящие, бороться с трассами, а также соревноваться с огромным количеством соперников. Во время гонки, как в реальной жизни, в зависимости от состояния покрышек, да и самой машины, а так же от типа дороги, управление автомобилем кардинально изменяется. Поэтому, без заезда в боксы, шансы на победу сокращаются. Кроме этого, те повреждения, которые происходят с Вашим автомобилем во время гонки, становятся нагляд-



просто потрясающая, и если Вы по разным причинам пропустили ее первую инкарнацию, то пришло время исправить такое положение вещей.

R. ALL TON

10000

Две дополнительные трассы, режим игры вдвоем.

Некоторые проблемы с выпадением полигонов.

Игра, которую нельзя пропустить настоящим любителям гонок.



Андрей ЛОБАНОВ



оночные игры всегда были популярны на игровых приставках. Сразу вспоминается, с каким азартом мы обгоняли своих соперников на Mega Drive или Super Nintendo.

Графика в игре большого значения не имела, но чем труднее доставалась победа, тем большую радость она приносила. А если в игре была возможность, сыграв вдвоем, обогнать своего друга, то она сразу становилась суперпопулярной.

С появлением новых приставок и новых технологий соответственно возросли и требования к современным гоночным симуляторам. Трудно даже представить, чтобы создатели по-



добной игры на PlayStation или Saturn не преду-

Тема:			
Издате	ель:		
Разра	ботчи	к:	
Платф	ормы	:	
Число	игрон	COB:	
Цена:	141		

Гоночный симулятор EA Sports EA Sports Sony PlayStation, Sega Saturn 1 – 2 \$80

известны каждому любителю автогонок, а их версии на игровых автоматах просто поражают продуманностью и четкостью графики. Владельцы PlayStation могут с удовольствием поиграть в Ridge Racer и ее недавнее продолжение (подробнее об этих играх читайте в

предыдущих номерах журнала). Единственным недостатком всех этих игр является их аркадность, то есть при великолепной графике в них очень мало трасс (обычно 3-6), и нет возможности почувствовать себя настоящим гонщиком. Поэтому уже давно пустовала ниша гоночных симуляторов, и за последние несколько месяцев ее заполнили сразу три игры. Причем все они охватывают сразу четыре типа гонок. Это Andretti Racing от EA Sports, где Вы можете себя попробовать в качестве пилота в гонках Indy Car и Stock Car, далее это Nascar Racing от Sierra, где борьба происходит на 21-й трассе, правда большинство из них по форме близки к овальной, а также Formula 1, которая создана по данным сезона 95-го года, но которая сразу стала самой лучшей гоночной игрой по данным английского журнала PLAY. В Европе гонки машин Инди не особенно популярны, поэтому тот же журнал поместил Andretti Racing только на девятое место. Поэтому, чтобы у Вас не сложилось внечатление об этой игре, как неудачной, я расскажу о ней поподробнее.

ничества с EA он говорит : «Я просто восхищаюсь Andretti Racing на PlayStation, ... великолепная графика и реальное поведение машин на трассе доставляют мне огромное удовольствие, когда я играю в эту игру». Активное участие в ее



смотрели возможность игры «с видом из кабины». Именно эта возможность почувствовать себя как бы за рулем обычной машины или гоночного автомобиля создает популярность гон-



кам на 32-х битных приставках. С момента появления Need for Speed на 3DO от Electronic Arts прошло достаточно много времени. За это время появились новые приставки и, соответственно, новые игры. Причем на фронте гоночных симуляторов в явные лидеры попала Sega Saturn, ee Daytona USA и Sega R ally По названию игры становится ясно, что в ее создании принимал участие известный пилот гонок Инди – Марио Андретти. О результате своего

сотруд-

создании принимали также Майкл и Джеф Андретти, их работа при создании трасс, а их шестнадцать, и звукового оформления позволила сделать игру настоящим сложным гоночным симулятором.

Итак, теперь о самой игре. В самом начале игроку предстоит выбрать тип гоночных автомобилей, то есть в каких гонках он будет участвовать — в Indy Car или Stock Car. Если Вы решите по-настоящему почувствовать себя пилотом-новичком, то для этого существует возможность карьеры в чемпионате, причем Вам предложат машину какой-нибудь слабой команды, и для того, чтобы перейти в более сильную команду или даже в команду Андретти, Вам предстоит проездить не один сезон и сменить несколько команд. Возможность Multi-

Player режима позволит соревноваться с другом, причем на одной приставке (так называемый режим split-screen, когда экран делится на две части), а если Вы иногда играете, соединяя приставки соединительным кабелем, есть возможность одновременного участия в гонке до четырех человек, причем можно отношения выяснять только между собой, или, что более трудно, еще и с управляемыми компьютером соперниками. Количество кругов, если Вы выбрали

74 ФЕВРАЛЬ, 1997 СТРАНА ИГР.

SIONY



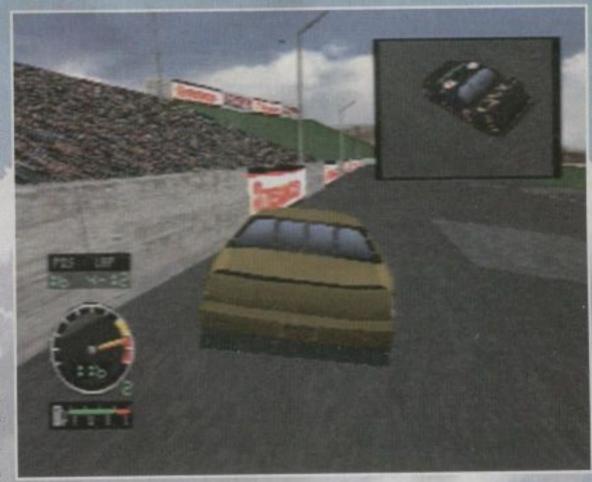
одиночную гонку, заранее определено: 3, 8 или 12 по Вашему выбору. В зависимости от числа кругов распланируйте свои остановки для дозаправки и смены шин, это может дать преимущество над соперниками. Естественно, что пе-



ред началом каждой гонки можно произвести настройку автомобиля по своему желанию и в зависимости от особенностей трассы, выбрав нужный тип резины, углы наклона переднего и заднего антикрыльев, а также коробку передач. В игре есть возможность включить/выключить скоростную компенсацию (это то, что в некоторых играх присутствует, но без возможности отключения), то есть если Ваша машина отстает от лидера, ее скорость будет побольше, чем на это способен Ваш болид. Та-

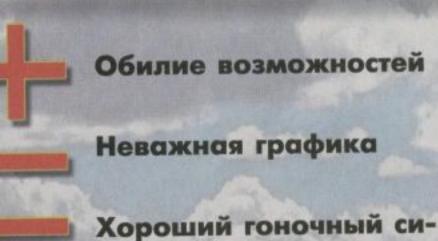
ким образом, можно регулировать сложность игры. Из необходимых аксессуаров стоит подчеркнуть Memory Card, без которой запись в течение гоночного сезона невозможна. Для истинных фанатов гонок есть возможность управления с помощью руля, то есть максимального приближения к реальности. Для тех, кто

уважает игры только с хорошей графикой, сразу скажу, что единственный недостаток в игре — это не очень четкий вид из кабины пилота. Такой вид дает ощущение реальности, но не позволяет видеть глубины поворота, что поначалу затрудняет прохождение трассы. Но два других вида на машину сверху полностью исключают этот недостаток, причем ничуть



не ухудшая управление болидом. Поэтому не стоит судить об Andretti Racing по одному внешнему виду, в нее надо хотя бы немного поиграть, почувствовать азарт гонки, и тогда Ваше мнение о ней будет лучше.





мулятор

BHAEOUEHTP HA APBATE

hdogayany BDIOOP-HFP pgn bce Ha Bhago nphgtabkh Адреса магазинов Москва: Старый Арбат, дом 51, тел.: 241-3528 Филиалы



PlayStation

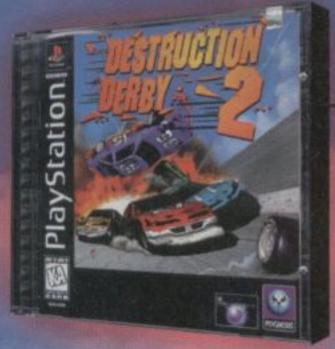
г. Москва Ленинградское ш. д. 112. м-н Санкт-Петербург. ул. Земляной Вал д. 25 м-н Элекроника Г. Санкт-Петербург, ул. Красного Курсанта д.1 тел.: (812) 235-6067





Leuegon Taux ONTOBLE norwnaitener 9LG-68LB

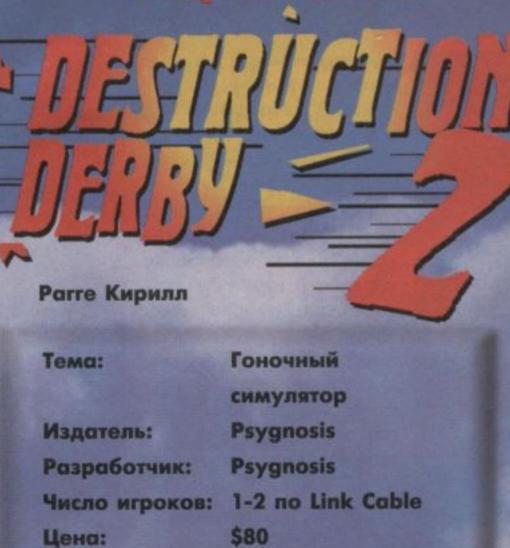




и для кого не секрет, что игры, еще совсем недавно пользующиеся популярностью, в скором времени обретают сиквелы. Такая же участь постигла и нашумевшую в свое время игру Destruction Derby. Ее разработчики, компания Psygnosis, постарались снабдить свое новое детище по последнему слову техники, а все устаревшее либо исправить, либо свести к минимуму. Так чем же



отличается вторая версия от первой? Ответ прост: всем и ничем. Задумка игры осталась



А в некоторых местах трассы даже Вы будете иметь возможность полюбоваться красотами окружающего мира.

После нескольких кругов с девятнадцатью соперниками трасса становится похожа на поле битвы: то тут то там можно увидеть останки машин, следы протекторов и т. д. Как и в первой части игры, Ваша задача заключается в том, чтобы получить как можно больше очков, которые присуждаются за

ущерб, нанесенный машине соперника. Не набрав минимально необходимого количества очков или полностью искорежив свою машиможность починки автомобиля в специальном ремонтном боксе.

Отдельного внимания в игре заслуживает музыка. Она безупречно сочетается с азартом и напряженностью действия, еще более усиливая удовольствие от игры. Еще одним



положительным моментом Destruction Derby 2 является возможность игры вдвоем при помощи LinkCable.



Единственным недостатком, на мой взгляд, стало неизмененное управление. Уж слишком оно чувствительно, поэтому, чтобы привыкнуть к нему, придется немало потренироваться. Зато когда привыкнете, оно может показаться даже очень удобным.

Подводя итог, можно сказать, что Destruction Derby 2

полностью использует потенциал Sony PlayStation, что с первых же минут бросается в глаза. И игра точно придется



той же — «гонки на выживание» на скоростных автомобилях. Графика игры стала немного мягче, полигоны сглаженнее, так что игра смотрится очень приятно. Действие теперь более динамично, что сильно добавило реализма происходящему. Особенно радует кардинальное изменение трасс. По сравнению с первой версией трассы в Destruction Derby 2 заметно расширились в границах, усложнились и вообще стали более оригинальны-

МИ.

TONY

ну, игрок выбывает из соревнования.

Нельзя не упомянуть искусственный интеллект Ваших соперников — в отличие от Destruction Derby, все участники соревнований стали намного умнее, они самообучаются искусству вождения, а на каждый мало-мальский просчет ответят ударом, который, можете не сомнеокажется ваться, весьма мощным и успешным. В игре также присутствует B03по нраву тем, кто любит обычные гонки «на выживание».



Хорошая графика

Неудобное управление

Значительно улучшенная версия

ФЕВРАЛЬ, 1997 СТРАНА ИГР. 76

В файтинги на рынке видеоигр не редкость. Сколько их уже? Десятки, сотни, тысячи... И, казалось, нет таких ненормальных, которые бы скупали все те игры, на обложках которых изображены две агрессивно настроенные особи. Но нет, я, очевидно, ошибаюсь, все-таки есть такие люди. Иначе как объяснить тот факт, что после ста игр на эту тему вышла сто первая.

Вообще-то, в последнее время пошла какая-то мания выпускать игры сериями, или же выпускать продолжения, причем совершенно разными компаниями.

Подтверждением моей первой версии является тот факт, что компания Takara, например, собирается выпустить целую серию файтинтов для Saturn под общим названием



Sega Saturn Toshinden World, из которой Toshinden URA (Ultra Revenge Attack) будет первой.

Что ж, похоже обеднело воображение разработчиков электронных развлечений для приставок Sony и

BARIM KOULJE BATTEARENA IRA BATTEARENA IRA BATTEARENA IRA BATTEARENA IRA BATTEARENA IRA

Тема:	3D fightin
Издатель:	Takara
Разработчик:	Takara
Количество игроков:	1 - 2
Цена:	\$80

разработчиков получилось.

Из предыстории:

...Самый могущественный, самый сильный и непобедимый боец был нагло и жестоко убит неким Toshinei. После мистера крутого киллер взялся за свидетелей. Один из них, после серии совершенных убийств, не выдержал и, дабы защитить свою особо важную персону, украл из полиции прототип робота-файтера, которого послал сразиться с лучшими бойцами мира.



Вообще-то, Batle Arena Toshinden является одной из первых игр-основополагателей жанра файтингов на вы-



И, наконец, графика: задний план прекрасно выполнен в high-resolution mode, который может быть возможен



только благодаря техническим возможностям приставки Sega Saturn. К о р о ч е

ng





Saturn. Но как бы там ни было, каждая игра, проходя через эти самые продолжения, становится более совершенной и в итоге мы получаем почти идеальный продукт. Подходит ли к этой теории игра **Toshiden URA** судить трудно, но все же, по-моему, что-то у



шеупомянутых приставках. И, конечно, все из Вас помнят пре-

CHALLENGER

дыдущие части из этой серии. Так вот, естественно, суть игры не изменилась. Мордобой, он и в Африке мордобой. Но вот в средства для достижения этой кровавой цели внесены некоторые поправки, и, повидимому, в лучшую сторону.

В предыдущих частях и графика, и музыка — все было прекрасно, но для большей одушевленности героев не хватало реплик. Так вот, теперь они стали возможными. Ведь только представьте себе, насколько приятно, повергнув соперника, услышать какие-либо возгласы из его уст.

Компания абсолютно изменила старых пер-

CHAMPIO

FERM

сонажей и плюс к э т о м у добавила еще двух нов ы х (всего их те-

1 e p I

стало одиннадцать).Также Takara включила в игру нескольких боссов, и того самого Toshinei, из-за которого все и началось. говоря, это только начало



серии файтингов от Takara и, я думаю, что Toshinden URA воспримется нашими пользователями на «Ura».





Отличная графика, новые персонажи

Можно было бы придумать что-то новенькое

Почти идеальный



77

продукт



SONY

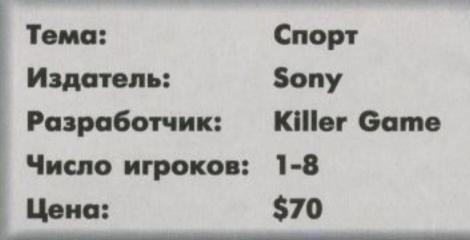
о конца овертайма остается 6 секунд, форвард хозяев прорывается по левому флангу, резкий бросок, и шайба вонзается в верхний угол ворот. Ликуют победители, с опущенными головами покидают площадку побежденные, диктор объявляет фамилию счастливчика, забивше-



го победный гол. Нет — это не отчет в спортивной газете, ни отрывок телерепортажа. Это новейший симулятор

хоккея — NHL Face-off 97, созданный небольшой компанией Killer Game и изданный фирмой Sony.

Вставив в свою консоль диск, игрок с головой погружается в мир лучшей хоккейной лиги мира. Здесь имеется возможность менять, продавать и покупать игроков. Так же на место выходящих на пенсию ветеранов можно создать новичков лиги или просто отправить в ледовое сражение самого себя, кому как больше нравится. Кстати, отсутствие всех 🚬 этих возможностей — огромный минус неплохой игры NHL Powerplay 96. В NHL Face-off 97 потребуется не только филигранное владение джойстиком, но и недюжинные тренерские способности. Все дело в том, что в игре присутствует опция выбора стратегии ледового поединка, которая серьезно влияет на игровой процесс. У каждой команды по умолчанию стоят те настройки, которые в целом передают ее самобытный стиль. Но по ходу игры часто будут возникать ситуации, когда тактика будет требовать корректировки, вот тут-то и потребуется решительный полет тренерской мысли. Массу хлопот доставят и постоянные, как, впрочем, и в реальности, травмы хоккеистов. Причем дело зачастую не ограничивается одним периодом или одной игрой. Лидера команды могут «сломать» как на 50 или 65 игр, так и вообще до конда сезона. Графика игры со времен первой версии изменилась несущественно, и оставляет, конечно же, желать лучшего. При приближении контуры хоккеистов расплываются, а цвета формы недопустимо блеклые. На фоне повального увлечения полигонами, графическое решение NHL Face-off 97 ка-



Алексей РЕПНИКОВ

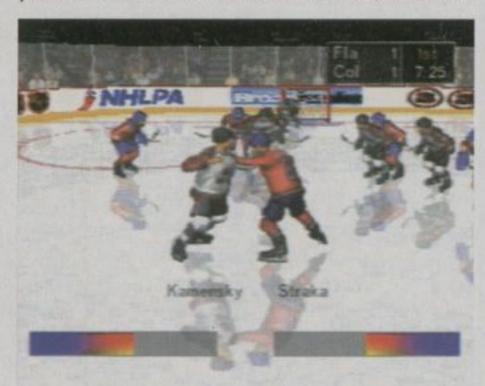
жется ретроградным. Зато появилось достаточно много новых движений и игровых приемов. Теперь игроки на поле обладают практически полным арсеналом приемов, необходимым для игры в хоккей. Очень зрелищно выглядит силовой прием «а-ля Каспарайтис», когда игрока с разбегу корпусом впечатывают в борт.

Звук игры неплох. Слышен скрежет коньков о лед, крики игроков во время силовых приемов, особой похвалы заслуживает диктор. Он к своим обязанностям относится явно не формально, и фамилии игроков в его интерпретации звучат просто отменно.

А вот зрители слегка разочаровывают. Они могли бы поживее реагировать на происходящее и выражать свои эмоции погромче. Еще в игре море разнообразной статистики, личные карточки каждого игрока с фотографиями, режим практики, где можно поставить любое количество хоккеистов на поле, что поможет неспешно разобраться с тактикой и управлением, возможность настройки правил и некоторые другие опции, которые сделают игру приятнее. К позитивным факторам я бы отнес то, что сохранения нескольких сезонов можно запомнить в одном файле, который, кстати, займет на карте памяти 3 блока. Напротив, к негативным, что управление в игре не совсем продумано. В частности, мне кажется

Y T O

следует как можно меньше использовать шифты для проведения активных действий на поле — это неудобно, а в NHL Face-off 97 почти все защитные



функции работают при их помощи.

Несмотря на некоторые недостатки игра значительно улучшилась по сравнению с первой версией и может достойно конкурировать с продуктом Virgin NHL Powerplay 96. Выбор за Вами.



ля



Возможность создания собственных игроков

Средняя графика

Хоккей на любите-

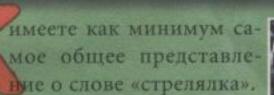
NINTENDO 64 BMOCKBC

сли вам нужно лучшее! спрашивайте в магазинах

288-3218







Тема: Издатель: Выход:

3D стрелялка Scavender/Sega Начало 1997 года

МОК — это новая игрушка, над разработкой которой бьются ребята из Lemon, а ее последующее распространение возьмут на себя Scavenger и Sega. АМОК будет представлять из себя трехмерную стрелялку, с видом из кабины боевой машины. Как всегда, прежде чем Вы доберетесь до финала игры, придется отправить в мир иной огромное количество врагов, подготовить для металлолома тонны техники в общем, что тут говорить, наверняка Вы Приятно то, что разработчики сразу наметили хорошую высоту для планки качества графики. Если внимательно взглянуть на прилагаемые картинки, то Вы увидите, что в АМОК будет достигнут небывалый реализм - текстуры выглядят просто потрясающе, а большинство объектов состоят из многих сотен полигонов.



Завязка игры отличается краткостью и лаконичностью. Гдето в далеком космосе, на планете Амок, закончилась война между двумя гигантскими корпорациями, которая длилась аж 47 лет. Нам-то, конечно, от этого не тепло, не холодно, а вот для одной мелкой местной корпоратишки это событие оказалось весьма значимым и... крайне неприятным. Не устраивало Вureau (а именно так назывались эти







провокаторы), чтобы война прекратилась. К кому им обратиться —конечно к Вам. Вас знают как великолепного пилота специального корабля Slambird.

И с этого момента война должна начаться вновь!









Spiderman.

ема:	3D Actio
Аздатель:	BMG
выход:	Январь
	1997 rog

pider — новая игра для Sony PS, которую

собирается издать небезызвестная фирма

ВМG. Она является версией незабвенной,

но, к сожалению, устаревшей игры

Сюжет вкратце таков. Вы — гениальный

ученый, который работает над созданием не-

кой совершенной технологии. До определенно-

го момента все идет хорошо, Вы спокойно ра-

ботаете и шаг за шагом приближаетесь к заслу-

0

женной славе изобретателя-гения. Но в дело вступает некая могущественная корпорация, которая в силу определенных причин не желает осуществления Вашего проекта. Начинается чертовщина. Работать становится невозможно. Как раз во время проведения опыта с паукоммутантом Ваша лаборатория уничтожается. Ученый остается в живых, но удивительным образом скрещивается с пауком.

С этого момента, Ваша единственная цель — отомстить корпорации, а заодно и най-



ти выход из сложившейся ситуации (надо же обратно превратиться в человека). Вот здесь-то и начинается великолепный и захватывающий action в полном 3D окружении.

Для осуществления вышеописанной мести в распоряжении игрока бо-



лее 30 уровней, на которых, кроме него, будут обитать мутировавшие крысы, гигантские осы, ожившие дубинки, крысы-роботы, пауки и многое другое. Вся эта симпатичная живность будет преследовать одну цель — уничтожить Вас. В связи с этим создатели игры предлагают Вам для обороны следующий арсенал: ракеты, огнемет, электрическое поле и некоторые другие приспособления. Короче говоря, ждите выхода игры, для того чтобы не зря потратить время и ра-

зобраться в конце концов с загадочной мега-корпорацией.



80



ля многих игроков первая версия игры из этой серии, Star Fox на Super Nintendo, уже навсегда ос-

танется в памяти как одна из самых лучших леталок-стрелялок, которая когда-либо была выпущена для домашней приставки. Впервые игроки испытали удовольствие от трехмерной графики в то

время, когда большинство 16-ти битных игр были плоскими и похожими одна на другую. Единственный момент, который можно было подвергнуть критике в то время, так это тот факт, что особой свободы действия игроку предоставлено не было. Игра шла как бы на рельсах, по

одному и тому же маршруту каждый раз. Мы летели по некоторому подобию туннеля, от начала уровня до встречи с боссом в конце. Можно было, конечно, в нем маневрировать, уходя от вражеских выстрелов, а также периодически менять вид на происходящее, будь то из кабины либо сзади фантастического летательного аппарата, в кабине которо-

> го сидел лисенок Fox Mc Сloud, но настоящей свободы полета там не было. И вот теперь, с приходом мощнейшей игровой приставки, способной без особых проблем создавать трехмерные миры, нам, казалось



бы, наконец дадут долгожданную свободу. Однако это не совсем так. Из того

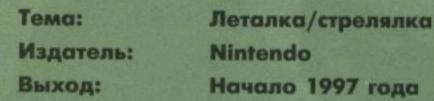
материала, что стал нам доступен на сегодняшний день, можно сделать вывод, что Star Fox 64 не будет до конца трехмерным. Ее создатели решили пойти по заранее проторенному пути и представить



роторенному пути и представить улучшенную графически игру, основанную на том же самом принципе, что и первая. Это, с одной стороны, хорошо, так как не придется менять привычки, а с другой стороны — не очень, так как эта игрушка на сегодняшний день уж очень сильно стала похожей на Panzer Dragoon 2

от Sega. И если известная игра на Saturn стала тем редким примером, когда безукоризненный стиль скрыл некоторые недостатки игрового процесса, то похожее пока нельзя сказать про Star Fox 64. Несомненно, игра выглядит намного чище и солидней,





чем на 32-битной приставке, однако набор текстур и красок оставляет пока желать лучшего. Чтобы скрыть внезапное появление объектов на экране, ее

создатели ограничили поле видимости игрока, скрыв недостатки графики туманом на горизонте. С другой стороны, первые



снимки Wave Race 64 также не особо поражали воображение, а финальный продукт получился просто потрясающим. Тем не менее поклонников оригинального Star Fox во всем мире хоть отбавляй, так что знаменитому лисенку и его команде скоро снова покорится очередная галактика. И, быть может, Nintendo еще передумает и позволит нам полетатьпострелять в полностью трехмерном мире.





кажите на милость, кто из Вас не мечтал оказаться на месте Рэмбо или Терминатора? Кто из Вас не мечтал взять в руки что-нибудь стреляющее и пройтись по Лос-Анжелосу в 2017 году или по Вьетнаму в 60-ые годы 20-го века? Правильно, никто не мечтал. Зачем нам эти американские иде-

алы, у нас и своих предостаточно. Ну ладно, хватит о моем антагонизме к этой нации. Пора все же рассказать о том, что называется **Time Crisis**. Некоторые называют эту игру революцией среди видеоразвлечений. Я бы лично все эти предположения отклонил.



Да начнем хотя бы с того, что сюжет в ней самый что ни на есть типичный для Американских б о е в и ков:...Некий Sherudo Garo и

его команда наемников взяли в заложницы дочь президента Rachel и требуют власть в качестве выкупа. Вы же выступаете в роли Richard-a Miller-а, спецагента, которому поручается спасение Rachel.

Поехали дальше. Графика в игре, так-



же ставшая типичной для видеоигр, ничем не отличается от любого полигонного файтинга на PlayStation.

Ну и, наконец, интерфейс. Может быть заслуга авторов заключается в том, что они смогли поднять уже давно осевшею маргиналом тему практически на всех платфор-

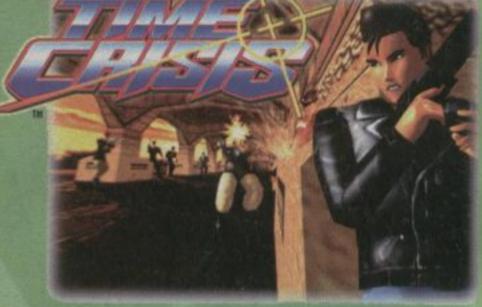
мах — 3D-стрелялку (не путать с 3D-action, типа Doom).

Продолжая тему теплых слов в адрес Time Crisis, нужно заметить, что в игру введен новый элемент, «Action Pedal», благодаря которому, уклоняясь от пуль врага и прячась за ящиками, Вы сможете вовремя перезарядить пистолет и даже сквозь щели, увидев врага, приготовиться к неожиданному удару (в этом режиме нельзя стрелять).

В процессе игры идет таймер, который, похоже, и разжигает весь азарт по принципу: чем меньше времени уйдет, тем лучше будет результат.

Также, Вам на выбор два режима: Story mode — когда Вы проходите игру от начала до конца (три эпизода, в каждом из которых по

> четыре уровня). Когда все жизни истрачены, у Вас остается еще continue. В режиме Time ограничено лишь время.



Тема:	3D стрелялка
Издатель:	Namco
Выход:	Начало 1997 года

В общем, слухи о том, что **Time Crisis** будет хитом, по-моему, дутые. Игра-то на любителя.





Платформенная

Shiny Entertainment

Начало 1997 года

осле ошеломительного успеха Earth

Worm Jim и его продолжения, известная

команда программистов из Shiny

Entertainment взяла достаточно продол-

Сюжет данной игры довольно прост.

жительный отдых. И уже когда надежда на

появление их новых творений для этого фор-

мата стала иссякать, нам предстали первые

картинки из их будущего потенциального су-

Вы выступаете в роли подростка по имени

Wex, которого волею судеб заброси-

ло на далекую планету, на ко-

торой правит коварный дик-

татор. Терроризируя насе-

ление и уничтожая города,

он всеми силами пытает-

ся удержать там свою

власть. Попав в такое

бродилка

Тема:

Издатель:

пер-хита, Wild 9.

Выход:

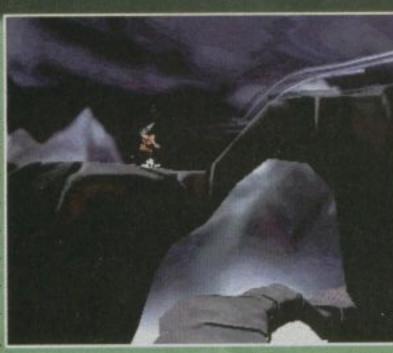


недружелюбное место, наш герой по счастливой случайности находит некоторое устройство, которое оказывается сверхмощным оружием.

С его помощью Wex спасает от неминуемой гибели еще восьмерых таких же как он, но инопланетных, подростков, и все вместе они решают покончить с тиранией, а также помочь главному герою вернуться домой на Землю.

Однако, всем известно, что не сюжет, а качественный игровой процесс стал причиной популярности всех предыдущих

игр этой команды. Однако со времен Earth Worm Jim запросы игроков изменились. Поэтому создатели Wild 9 решили воспользоваться



SONY

до предела предоставленной им 32-битной технологией и поместить игрока в трехмерный полигонный мир, созданный в реальном времени. Если судить по предоставленным нам картинкам, данная игра, кроме графики, не будет слишком отличаться от привычной всем стре-

лялки слева направо. Но, с другой стороны, ее создатели обещают наличие в игре потрясающей анимации персонажей, а также множество разнообразных красочных уровней. И если в финальном продукте главный герой будет также хорошо управляться, как в предыдущих двухмерных играх от этих разработчиков, то можно будет с уверенностью сказать о появлении долгожданной современной

> версии всеми нами любимой бродилки-стрелялки. Согласитесь, таких качественных игр в этом жанре на 32битных приставках немного, так что будем с нетерпением ждать выхода этого произведения в свет.

00247400



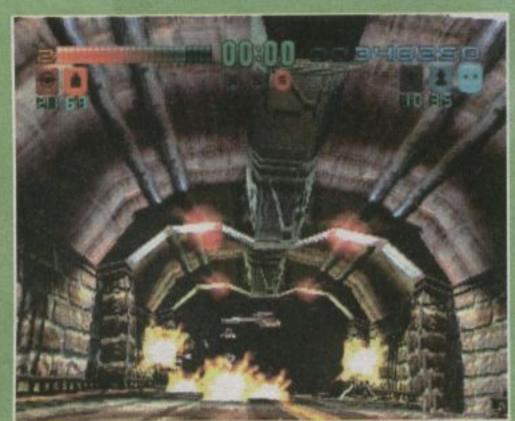




Тема: Издатель: Выход:

Стрелялка Acclaim Начало 1997 года

вторитетная фирма Acclaim после издания своих хитов на платформе Sony PS начинает потихоньку представлять и новые игры. В начале 1997 года, при помощи Ocean, должна появиться игра под на-



званием Tunnel B1.

Это будет типичная стрелялка с видом от первого лица. Идея особой оригинальностью не отличается, но к достоинствам игры следует отнести великолепное визуальное решение. Графика будет полигональной, но с велико-

лепными текстурами, которые сделают весь процесс очень реалистичным. В Вашем распоряжении будет некий аппарат, с помощью которого предстоит разбираться с многочисленными врагами. Место действия: улицы го-

рода, лабиринты и тоннели. Битвы в последних выглядят особенно эффектно.

Игровой процесс обещает быть необычайно быстрым. Картинки будут сменяться со скоростью 30 кадров в секунду. Раз-



работчики обещают очень красивые световые эффекты.

Tunnel B1, на мой взгляд, заслуживает пристального внимания. Эта игра должна понравиться поклонникам самых разных жанров. В нее с удовольствием смогут иг-



рать любители Quake, Crusader или Shell Shock. Тем более, что марки Acclaim и Ocean — само по себе гарантия качества.







грушки-файтинги всегда пользовались у геймеров повышенным спросом, а сейчас, когда приставочный игровой мир становится все более и более трехмерным, они обрели второе дыхание и стали ну совсем дефицитным товаром.

Неудивительно, что к каждому новому файтингу приковано пристальное внимание. Особенно, если это хороший файтинг, каким, например, обещает быть **Toshinden 3**. Разработкой этой игры занимается Takara, а кто возьмется за ее издание, пока не известно. Насколько можно судить, **Toshinden 3** станет лучшим в



серии Toshindenи, возможно, однимизсамыхлучших среди нынешнихфайтингов. Игра на полную мощность

использует аудио и видео возможности приставки; графика находится примерно на одном уровне с Tekken 2, что в комментариях не нуж-

дается.

Помимо совершенствования графики, разработчики уделяют внимание и сюжетной линии. По сравнению с предыдущей частью в Toshinden 3, появятся как минимум три новых персонажа. Первый — Iwashiro Nagisa, японский детектив, в основном предпочитает пользоваться пистолетом и дубинкой. Второй — некий David, любитель поиграть с огнем. И, наконец, третий персонаж — Ваі Fo, который по внешнему виду и манерам поведения сильно напоминает до боли знакомого Fo Fai. Конечно, этой информации вряд ли будет достаточно для бывалого

ли будет достаточно для бывалого геймера, который сразу восклик-



Тема: Ф Издатель: Т Выход: Н

Файтинг Takara Начало 1997 года

нет: «Суперприемы давай!». Но не переживайте, до выхода игры осталось совсем немного времени — где-то в первом квартале 1997 года Toshinden 3 появится на прилавках магазинов.



О ттремели битвы в Samurai Showdown, любители поединков на мечах активно играют в ВА Toshiden 2. И компания Square, широко известная благодаря своим RPG-играм, учитывая растущую популярность драк с оружием, особенно в Японии, готовит подарок всем любителям жесткой самурайской схватки. Это игра под названием Bushido Blade. Как уже повелось, продукт имеет полигонную графику, что создает подлинную



трехмерность картинки, бойцы обладают собственным стилем ведения поединка и различным оружием.

Дело происходит в Японии времен феодализма. Вы ведете непримиримые поединки со своими оппонентами. Главным отличием от остальных игр подобного рода является бо-



лее тесное взаимодействие игроков с окружающей средой. Например, бойцы могут теперь находиться на разных уровнях высоты по отношению друг

к другу, могут упасть в воду и продолжать поединок там и т.п. К сожалению, пока инфор-



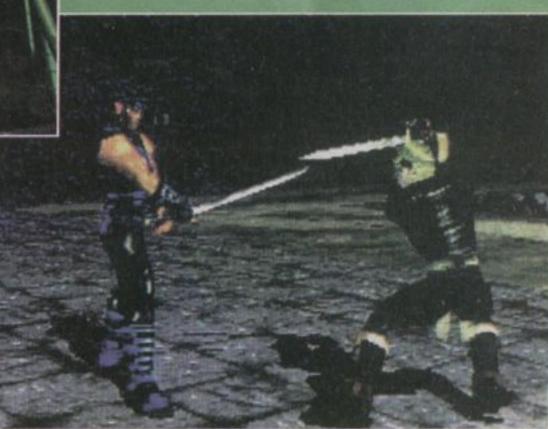
мации по данному продукту недостаточно, но уже сейчас можно с уверенностью сказать, что Bushido Blade станет одним из лидеров в своем жанре.



Тема: Издатель: Выход:

Драки на мечах Sony Начало 1997 года

В планах компании Square также выпуск Final Fantasy VII, Final Fantasy Tactics и Saga Frontier.





главных криэй-Dark торов Savior (кстати, он «крестный отец» популярнейшей в Японии RPG-серии Dragon Quest), говорит, ЧТО



платформа Sega Saturn была выбрана далеко не случайно. Дело в том, что Dark Savior писалась на ассемблере, a Sony Playstation, в силу своей специфики, требовала бы создания игры на языке Си, что в свою очередь уже не устраивало авторов продукта. Так что новая RPG станет очередной эксклюзивной игрой для Saturn, a учитывая успешный опыт Sega Rally, Virtua Fighter 2, Daytona USA и других игр, существо-

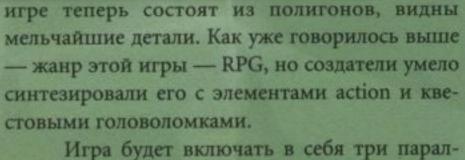
вание которых, зачастую подталкивает людей к приобретению именно этой приставки, можно сказать, что Dark Savior жлет не-



плохое будущее, тем более, что поклонников жанра RPG и в России предостаточно.

По сравнению с предыдущими играми Climax графика изменена кардинально. Остался лишь традиционный вид 1\4. Все объекты в





лельно протекающих сюжетных линии, я сознательно уклоняюсь от их описания, дабы игрок мог проследить их развитие уже непосредственно в ходе игры. Скажу лишь, что игра по-

делена, в свою очередь, как бы на три части: первая состоит из семи уровней, вторая из восьми, в которой заключена некая



романтическая история с прекрасной героиней, третья — совсем короткая, завершает игру. Разработчики утверждают, что для прохождения игры Вам потребуется не менее 30 часов беспрерывного нахождения перед телеэкра-HOM.

Думаю, что в ближайшее время всем обладателям Sega Saturn, которые любят RPG игры не придется сильно завидовать владельцам PC, хотя у тех и будет Diablo, ведь выход Dark Savior не за горами.







Начало 1997 года гра Dark Savior ориентирована главным

образом на японский рынок и первым делом выйдет там. Об этом свидетельствует и то, что она изначально создается только для Sega Saturn, которая очень популярна именно в Азии.

Вы, конечно же, помните такие шедевры жанра RPG, как Landstalker и Zelda. Так вот,

RPG

Sega

разработчик этих игр компания Climax и есть создатель ИХ новой, 32 битной версии.

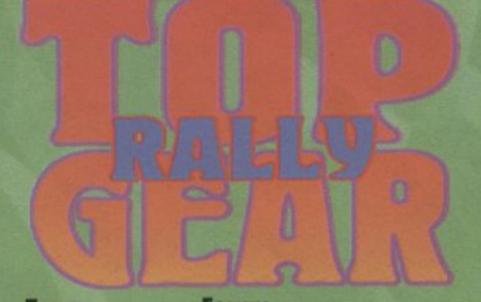
Гема:

Выход:

Издатель:

Кан Наиодин TO,





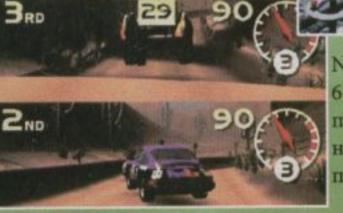
Тема: Издатель:

Выход:

Гонки Game Studios Boss и Kemko America, Inc. Конец 1996 года

овые гонки — это здорово! Но, как мне кажется, Top Gear Rally для многих станет куда более значимой игрушкой, чем они могут предположить. Факты? Пожалуйста. Начнем с того, что Top Gear Rally

готовится таким профи, как Boss Game Studios и Kemco America Inc. Само за себя говорит то, что игрушка будет рабоисключительно тать на



Vintendo 64 (об ее переносе на другие платфор-

pe.



мы пока говорить рано). И что все это значит? А то, что нас ждет просто сногсшибательная

трехмер ная графиĸa, KOTOрая, скорее всего, будет близка к тому ма-



ксимуму, которого можно добиться от этой суперприставки, кстати, не менее достойным будет и звук. Разработчики обещают, что интерфейс и управление будут крайне простыми, но, в тоже время, не упрощен-

ными. Вообще, Top Gear Rally претендует на то, чтобы стать действительно лучшей в этом жан-

Игрока ожидают 10 треков и 15 великолепных машин! Но и этого разработчикам показалось мало — в Вашем распоряжении есть



возможность самостоятельно проектировать треки, при этом можно задать такие параметры, как скорость и направление ветра, погодные условия (например, дождь или снег), тип покрытия дороги и т.п.

Много внимания уделяется режиму игры для двоих. По всей видимости, с другом Вы сможете посоревноваться в умении управления автомобилем, за счет использования горизонтального разделения экрана, т.е. верхняя половина экрана для первого игрока, а нижняя для второго.

В общем, нам остается облизнуться и ждать того момента, когда игра появится на прилавках (ориентировочно это начало 1997

21

года).



UNIS ISSUESTERS UNIS UNIS STERESTER TERESTER



объёмное изображение версия рац

новая, лучшая на сегодняшний день, 32-битная ИГРОВАЯ ПРИСТАВКА PlayStation





Дилеры в Москве: Битман 316-10-01; Бука 111-51-56; Game Land 288-32-18; ДВМ-ГУМ 929-34-38; Dendy 245-19-96; ДИАЛ Электроникс 133-62-65; Marex 195-13-27; М.Видео 207-94-64; Новалайн 231-18-77; Партия 913-50-90; ТД "Отон" 264-45-78; Теплостар 237-64-14;Ф-Тайм 256-73-66.

Дилеры в Санкт-Петербурге: АВС Электроника (812) 273-40-96; Петросиб (812) 279-75-15



Cenpersi

Super Mario 64 Nintendo

Трюк с 1000 монет

Этот код будет особенно полезен тем, кто постоянно теряет жизни.

Прежде всего выберите любой уровень с драконом (Browser). Найдите его на уровне, но не убивайте сразу, а бегайте вокруг него. Он будет извергать пламя, после которого остается несколько монет. Соберите 1000 монет, и Ваше количество жизней станет равно М. Затем выйдите из уровня и начните играть. Теперь каждый раз, когда Вы умрете, количество жизней будет не уменьшаться, а увеличиваться. А если Вы подберете «1-Up», то количество жизней сократится на 1. Кроме того, как только Вы наберете 1000 монет, то уже не сможете сохранить игру с этим трюком.

Безболезненное приземление

Всегда очень неприятно падать вниз, потому что, пролетев порядочное расстояние, Марио нанесет немалый урон своему здоровью. Чтобы этого избежать, сделайте следующее. Во время падения не нажимайте ни на отнесите пингвиненка его маме. После того, как она даст Вам звезду, опять возьмите пингвиненка. Мама начнет гонятся за Вами. Не бойтесь ее — она не причинит Вам никакого вреда. А если Вы отойдете на приличное расстояние от пруда, она остановится и будет просто глазеть на Вас. Этот трюк не дает ничего полезного, а просто лишний раз показывает высокое качество игры.

В игре полно смешных приколов, которые можно проделать с пингвиненком. Например, когда найдете его, попробуйте нажать на кнопку ныряния. Пингвиненок тоже начнет нырять.

Трюк с пингвиненком

Также Вы можете доставить пингвиненка к его маме намного быстрее. Просто спрыгните вниз, когда подберете малыша. Не бойтесь, Вы не разобьетесь, так как снег смягчит падение. После приземления подберите пингвиненка и отнесите маме, которая находится недалеко от места Вашего приземления.

Трюк с кепкой в пустыне

На уровне в пустыне Вы можете получить звезду от стервятника, летающего над головой. После этого он нападет на Вас и утащит кепку. Чтобы вернуть ее, заберитесь на одну из ближайших пирамид и подождите, пока он подлетит к Вам. Нападайте на него и отнимите свою кепку.

какие кнопки, а когда до земли останется совсем немного (следите за тенью от Марио), нажмите кнопку удара, прыжка или ныряния. Если это сделать вовремя, то герой не получит никаких повреждений!

Найти Yoshi

Чтобы найти Yoshi, необходимо выполнить несколько условий. Прежде всего соберите 120 звезд. После этого выберитесь из замка. Теперь решетка около пруда будет открыта. И там Вы найдете пушку. Заберитесь в нее и выстрелитесь на крышу замка, и там Вы найдете Yoshi. Поговорите с ним, чтобы получить 100 жизней и новый тройной прыжок.

Трюк с водой

В игре полно мест с водой, в которых Вы можете поплавать. Такие места также помогут восстановить жизненную энергию Марио. Как только Марио нанесен урон, идите к воде. Прыгните в самое глубокое место и поплавайте на поверхности. Жизненная энергия будет полностью восстановлена. Для справки: вода есть на уровнях 3, 7, 5, 6, 9, 11, 12 и 13. Десятый уровень также содержит воду, но она убьет героя, а не вылечит, так как ее температура слишком низка.

Сумасшедший пингвин

Это странный трюк для четвертого уровня. Сначала

86 ФЕВРАЛЬ, 1997 СТРАНА ИГР

Трюк с кепкой на уровне 10 Когда Вы идете по ледяному мосту перед снеговиком, ветер может сдуть Вас, и Вы потеряете кепку. Не расстраивайтесь, ее можно вернуть. Вернитесь назад в уровень и войдите в ближайший, где находится первый знак. В нем появится снеговик с Вашей шапкой на голове. Просто убейте его, чтобы вернуть кепку.



Секреты

Daytona USA Sega

Быстрый старт

Во время подготовки на старте на уровне Advanced или Expert нажмите и держите В (тормоз). Затем нажмите и держите С (газ). Подгазовывая, держите RPM между 6500 и 70. Когда гонка начнется, отпустите тормоз, но продолжайте давить на газ. Поверьте, Ваши оппоненты останутся далеко позади.

Во время демо исчезают шины.

Начните игру и заедьте на пит-стоп. В то время, когда новые шины еще не будут одеты на машину, а старые уже будут сняты, нажмите A, B, C, и Start, чтобы перезагрузить игру. Теперь запустите демо. Ездить по траве.

Если Вы за рулем зеленой машины или скачете на лошади, то Вы можете ездить (или скакать) по траве с такой же скоростью, как и по дороге, т.е. без замедлений.

Играть за босса.

После того, как Вы пройдете игру, выберите режим игры при помощи кнопки X, чтобы играть за босса.

Fighting Vipers

Секрет для Нурег режима.

В Hyper режиме игры нажмите Назад + Удар кулаком + Удар ногой, чтобы сбросить защиту и начать мерцать. Этот режим даст Вам дополнительные движения, но значительно ослабит Вас и усилит противников.

Полуобнаженная Нопеу

Победите Honey в режиме **Hyper** с уровнем сложности **Very Hard**, затем выберите еще одну игру с ней. Когда нижняя защита Honey будет разрушена, то на ней не окажется красной юбочки.

Режим без стен.

Выберите Okay для всех движений для трех или более бойцов в режиме тренировки (training mode), и тогда в опциях станет доступен режим игры без стен «No Walls Mode».

Заменить Honey на Candy

Чтобы заменить имя Honey's на имя Candy, нажмите и держите z в то время, пока будете выбирать ее. Этот код только заменит логотип, и голос объявит другое имя. Кumachan

Чтобы получить доступ к бойцу Kumachan, сначала необходимо победить Pepsiman. А чтобы получить доступ к Kumachan 2, необходимо победить Kumachan.

Gun Griffon Sega

Введите следующие коды на экране заставки после того, как появятся слова «Press Start Button».

Неограниченный боезапас основного оружия — В, В, В, С, Start. Убрать окошки нацеливания – ⇔, ⇔, С, А, Start. Убрать желтые и красные точки на радаре – В, В, В, Џ, С, Start.

Earthworm Jim 2 PlayMates

Коды уровней

Уровень 2: ружье - энергия - голубое ружье - сэндвич - сап worms Уровень 3: пузырчатое ружье - сэндвич - сэндвич - голубое ружье - энергия

Уровень 4: 3 ружье - ружье - missle gun - 3 ружье - голубое ружье Уровень 5: энергия - пузырчатое ружье - пуля - can worms - Jim Уровень 6: пуля - сэндвич - ружье - Jim - ружье

Уровень 7: missle gun - голубое ружье - пузырчатое ружье - пуля -

Decathlete Sega

Код для толкания ядра.

Когда сила Вашего игрока достигает крайней левой точки, вместо того, чтобы нажимать кнопку действия, сделайте круговое движение крестовиной джойстика. Спортсмен начнет вращаться вокруг своей оси, как при метании диска. Теперь отпустите ядро.

Прыжки в высоту.

После выбора высоты нажмите ⇔или ⇒ перед тем, как начнете разбегаться. Камера должна изменить вид и показать прыжок с другого угла.

Изменить угол камеры во время толкания ядра.

После того, как ядро брошено, нажмите ⇒ или ⇔, чтобы поменять углы камеры.

Стометровка.

В стометровке, как только голос скажет «Course #...», нажмите û, ⇔, ♥, ➡, X. Если все сделано правильно, то Вы выиграете забег. А этот код позволит Вам не пробежать 100 метров, а прокувыркаться. Когда голос скажет «Course #...», нажмите û, ⇔, ♥, ➡, Y, û, ⇔, ♥, ➡, X.

> Myst Acciaim

Создание Myst.

На экране заставки нажмите и держите Правый и Левый Шифт, а теперь нажмите одновременно Start и А. Вы узнаете несколько интересных фактов о том, как создавался Myst.

Galactic Attack

Этот код даст Вам 8 Кредитов. Во время загрузки игры нажмите и держите кнопку R + кнопку L + C + \Rightarrow .

сэндвич

Уровень 8: голубое ружье - can worms - пуля - missle gun - Jim Уровень 9: пуля - ружье - missle gun - пуля - Jim

Уровень 10: сэндвич - ружье - Jim - голубое ружье - голубое ружье Уровень 11: 3 ружье - пуля - пузырчатое ружье - энергия - пузырчатое ружье

Уровень 12: missle gun - энергия - пуля - энергия - энергия

Iron Storm Working Design

Multiplayer игра

Начните игру, затем выберите музыку из опций. Установите **bgm** на 5 и прослушайте ВСЕ звуковые эффекты. Это сделает доступным несколько multiplayer игр, а также позволит постоянно выигрывать.

Legend of Oasis Sega

Режим двух игроков.

Нажмите Z, чтобы вызвать меню оружия. Теперь нажмите и держите кнопку X, затем нажмите и держите . Отпустите их обе, и второй игрок появится.

Golden Axe: The Duel

Этот код поможет Вам сократить время загрузки. В режиме игры vs mode, когда после Вашей победы появляются слова «xxx wins», нажмите паузу и Левый Шифт. Должен появиться режим short Cut. Теперь Вы сможете выбрать бойцов без загрузки.

The Need for Sp Супер-машина Warrior.

SONY PlayStation

> Выберите режим Tournament и введите YXHJQY как Ваш пароль. Затем, нажав кнопки L1 и R2 на экране выбора машины, Вы сможете выбрать супер быструю машину Warrior.

C. 2 K D 2 T 51

А этот код позволит Вам определить, не пользуются ли какими-либо кодами Ваши оппоненты. Чтобы активировать этот код, выберите гонку двух игроков, затем выберите режим Head to Head и нажмите и держите L1 и R2, чтобы изменить название на No Mercy. Теперь нажмите X, чтобы начать игру, не отпуская другие две кнопки.

Fade to Black

Чтобы ввести любой код в этой игре, прежде всего необходимо активизировать режим кодов. Для этого введите на экране паролей: \Box, Δ, O, X, O, A

Теперь выйдите из экрана паролей и быстро войдите туда вновь.

Коды уровней

SARATOGA QUINTAIN MUSQUASH ZOMBORUK SKILLING WOBEGONE BINDIEYE FRAXINUS LINDWORM CURLICUE HANEPOOR IDEMQUOD BLANDISH MALAGASY BIMBASHI CAATINGA PENSTOCK

yposens run LEWISIAN BLIMBING FANAGALO DRICKSIE **KURTOSIS** GREGATIM WALLAROO AVENTAIL GAZOGENE JINGBANG DIALLAGE BUNODONT NAINSOOK YAKIMONA FUMITORY CINGULUM BESLAVER ANABLEPS QUINCUNX TARLATAN

Уровень Л

CABOCEER GEROPIGA BONTEBOK EMPYREAL LANGLAUF NANNYGAI

Уровень Taxing

CHORIAMB GARGANEY KAOLIANG MAROCAIN OBTEMPER TASTEVIN VELLOZIA BORACHIO JACKAROO COOLAMON BANAUSIC FABURDEN RECKLING MIRLITON OPAPANAX SPRINGAL BABIRUSA

Уровень Мауһ CHORIAMB GARGANEY KAOLIANG MAROCAIN **OBTEMPER** TASTEVIN VELLOZIA BORACHIO JACKAROO COOLAMON BANAUSIC FABURDEN RECKLING MIRLITON **OPAPANAX** BIMBASHI CAATINGA PENSTOCK SPRINGAL BABIRUSA Код выбора уровня.

Если ввести этот код, то Вы можете выбрать любой уровень: LAMP-WICK.

88 ФЕВРАЛЬ, 1997 СТРАНА ИГР

BA Jam T.E.

Секретные игроки.

Чтобы сделать доступными следующих секретных героев, войдите в экран ввода имени, затем нажмите и держите кнопки L1 и R1 и, держа их нажатыми, введите следующие инициалы и даты.

Frank Thomas	FNK и JAN 8
Larry Bird	LAR и JAN 15
Air Dog	AIR и JAN 21
Jax	JAX и MAR 1
Suns Mascot	APE и APR 2
Adrock	ADR и APR 6
MCA	MCA и APR 9
Sequoia	SAW и APR 10
Prince Charles	CHA и MAY 4
Chow Chow	CHD и MAY 5
Bill Clinton	BIL и JUN 3
Hugo the Hornet	HOR I JUN 12
Mike D	M_DиJUL1
Rivett	REV и JUL 6
Magic Hair	STH и DEC 8
Kirb	CHR и DEC 18
Hodgeson	HOG и DEC 31
and the second se	

Mortal Kombat 3

Играть за Smoke.

Во время вступительного демо подождите, пока поя-



10 продолжений, 10 самолетов, 10 плазменных выстрелов.

Если Вы хотите получить все это, то просто начните игру, потом поставьте ее на паузу и кликните на опции на экране, на котором находится надпись «Play Game».

Теперь нажмите \triangle , \square , \bigcirc , \square , \triangle , \square , L1, L1, R1. Если Вы теперь нажмете на картинку справа, то появится череп. Нажмите \triangle , \square , L1, L1, L1, \square , \triangle , и игра перезапустится со всеми этими полезными штуками.

Johnny Bazookatone

Коды уровней: Мир 2 (Уровень 1) — AFLEAPIT Мир 2 (Уровень 2) — TEASPOON Мир 2 (Уровень 3) — SEDATION Мир 3 — VERYNICE Выбор уровня:

Чтобы пропустить уровень, войдите на экран паролей и введите **KRISTIAN**. Теперь при помощи стрелок джойстика Вы можете выбрать любой уровень. **Режим GOD**:

Секретный режим кодов.

Во время вступительного демо нажмите ≫, ○, △, R1, R1, R2, R2, R1, R1. Вы услышите как голос прокричит: «You'll never win!» После этих слов нажмите Start. Когда появится каменный блок со словом «Kombat», написанным красными буквами, нажмите û, чтобы получить доступ к секретному меню кодов.

Agile Warrior

Вот несколько кодов для этой игры, которые значительно помогут Вам. Просто войдите на экран паролей и введите один из следующих кодов:

Этот код позволит пройти уровень, невзирая на врагов и препятствия — они не смогут нанести Вам никакого урона. Просто введите на экране паролей **PILCHARD**.

Twisted Metal

Коды уровней: Freeway - \otimes , \Box , \Box , O, Δ River park - \otimes , Δ , \Box , O, \Box Cyburbia - \otimes , \Box , Δ , Δ , Δ , Δ Warehouse - O, Δ , \Box , O, ORooftop - \Box , Δ , \otimes , O, \otimes

уровня.

Если Вы хотите действительно сразиться ни на жизнь, а на смерть, то введите следующий код. Тогда на Вас одновременно накинутся пять машин: \Box , Δ , O, \Box , \Box .

А этот код сделает Вас неуязвимым: □, △, ≫, Пробел (нажмите ⇒), ○.

Если игра становится слишком сложной и Вы просто застряли на одном месте, то воспользуйтесь кодом выбора уровня... На экране паролей введите GOLVL и номер

Contract Land Contract

СТРАНА ИГР ФЕВРАЛЬ, 1997 89

ONY

ногие отечественные игроманы завидуют своим японским коллегам: мол, и приставки они раньше попробовать могут, и игр у них полно своих, японских, простому смертному недоступных. Не надо завидовать, товарищи. Все хорошие игры обязательно переводятся на английский язык, а остальные просто не стоят того. AutoBahn Tokio — яркое тому подтверждение. Притом нельзя сказать, что это уж очень плохая игра — просто крайне неинтересная.

Перед нами — неудачная попытка сделать что-то, похожее на The Need for Speed, чтобы не успевшие еще остыть гонщики покупали ее только за то, что она «тоже про это». Неудачная потому, что до гоночного шедевра «Автобану» далеко.

В игре имеются три трассы, по которым можно гонять на четырех разных машинах. Никакого видео, никаких технических данных — машины можно идентифицировать только по цвету кузова, все остальное у них крайне непримечательное, а названий нет и вовсе. Зато у автомобилей есть технические характеристики — четыре графика, наглядно демонстрирующих, как быстро машина разгоняется, насколько хорошо слушается руля, какова ее максимальная скорость и как она дер-

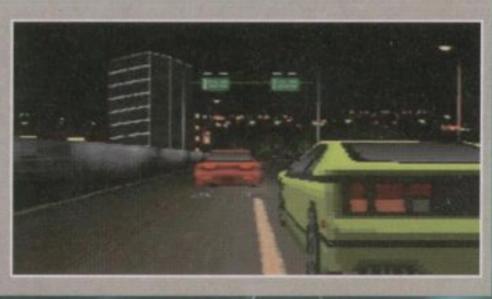




жится на трассе. Разница в этих показателях действительно заметна в игре.

Если все три трассы «Автобана» склеить, то получится нечто, длиной почти равное одной из трасс The Need for Speed. Но только длиной. По дорогам ездит три вида транспорта — голубые легковушки, белые легковушки и маленькие такие микроавтобусы. Никакой полиции, никаких красочных аварий: врезался в лоб, бах, машины отскочили друг от друга и поехали дальше.

Трассы в игре также не имеют имен. Первая из них — кольцевая спортивная, вторая — длинная и извилистая горная, третья — ночная городская. Откуда на спортивном кольцевом треке взялись вялоедущие микроавтобусы — загадка (ну, хотя бы нет встречного транспорта). Отличить спортивную трассу от горной можно только по закольцованности первой и по наличию встречных на второй, в остальном, с графической точки зрения, разницы нет никакой. Немного оригинальна ночная трасса — во-первых, действительно, ночь, и во-вторых, действительно, город. Правда, движение тут тоже одностороннее, и хотя справа и



AD.

слева периодически виднеются параллельные дороги, выехать на них никак нельзя, а жаль.

Кстати, хочу напомнить, что, так как игра японская, встречные машины едут тут исключительно по правому от Вас ряду. Это — одна из немногих приятных особенностей игры, как никак необычно. Правда, оценить встречный траффик сполна можно только на одной трассе — горной.

Гонять можно либо с секундомером, либо с автоматическим противником. Автоматический противник очень силен в управлении



своим японским автотранспортом, потому вероятность увидеть в конце гонки любимое слово «LOSER» весьма велика. Что, впрочем, не помешает оказаться в таблице рекордсменов. Туда заносят время, а на городской трассе еще и некое трехзначное число, видимо, очки, однако, за что их дают и как они сказываются в таблице, неясно.

Графика поражает своей недоделанностью и однообразностью. Разделительная полоса, если Вы едете непосредственно по ней, Тема: Издатель: Разработчик: Кол-во игроков:

AUTOBAND TI

Атосимулятор Panasonic Sanai

— вместо них во всех поворотах на стенах нарисованы огромные желто-черные стрелы, видные издалека. Впрочем, те же самые желточерно-полосатые стены служат плохую службу, потому что при вылете с дороги происходит некий «бум», машина странно подпрыгивает, символизируя аварию, и приходится разгоняться снова. А на негородских трассах такие вылеты приводят лишь к поездкам по траве.

Управляя машиной, можно выбирать одну из трех точек обзора: с капота (когда от машины вообще ничего не видно, только несущаяся на Вас трасса), немного сзади машины и сильно позади. При последнем варианте можно наблюдать высекаемые при трении о стены и другие машины искры, а также некое подобие дыма из-под колес при торможении и резких поворотах. Постоянно на экране имеется тахометр и индикатор коробки передач, что несколько облегчает игру с ручной коробкой передач.

Хотя переключать скорости вручную в этой игре можно, делать этого совершенно не стоит — никакой прибавки в скорости не получится, наоборот. Компьютер сам переключает передачи только при наборе максиДмитрий РЕЗНИКОВ



въезде в тоннели и под мосты, ни чего либо еще подобного не предусмотрено.

Единственная отрадная вещь в игре —



это скорость. Что есть, то есть. Двигаются машины очень быстро (не по спидометру, а по реальному ощущению), что очень сильно усложняет управление, зато делает игру веселей (»Что это было? Мимо чего я только что проскочил?»). Внезапно выскакивающие из-за поворотов не по той полосе прущие минивэны, крутые извилины трассы появляются внезапно и заставляют совершать аварии, которых каким-то одному ему ведомым способом избегает соперник. Зато соперник, так же как и Вы, не всегда может избежать трения о стены в крутых поворотах, что замедляет его движение и дает редкий шанс догнать и обогнать хитреца.

Оппонент абсолютно не настраивается

крайне неестественно извивается внизу экрана, болтаясь корявыми зигзагами вправо-влево. Скалы по бокам трассы иногда просвечивают, демонстрируя моря и поля позади себя, и тоже подвергаются всяческим визуальным трансформациям при ближайшем рассмотрении. Стоящие на обочинах дорожные знаки, очевидно, предупреждающие о поворотах (потому что о скорости тут, за неимением полиции, предупреждать незачем), абсолютно невидны — вернее, видно, что что-то там такое стоит, похожее на знак, но что оно собой хочет сказать — неясно.

И тут снова ночная трасса оказалась впереди двух других. Наверное, ей было уделено особое внимание, как никак игра-то называется не просто «Автобан», а «Автобан Токио». Разделительная полоса «гуляет» тут почему-то значительно меньше, а стены не просвечивают вообще (возможно, просвечивание ночного города сквозь темную стену не так заметно, как голубое небо сквозь гранитную скалу). Дорожные же знаки на городской трассе отсутствуют





мальных оборотов, и делает это очень быстро, избавляя от ненужных хлопот.

Звуковое сопровождение к игре незамысловато. Заставка сопровождается традиционным для японских игр фальшивым жизнерадостным воплем «АВТОБАН!!! ТОКИОООО!!!», после чего начинается серенькая музычка. Та же серенькая музычка будет Вас сопровождать и во время гонок, если Вы, конечно, не догадаетесь ее отключить, что сделать не так-то и просто. Но если Вы — большой любитель слабых музыкальных технотворений, можете выбрать любую из шести мелодий для фона во время гонки. Звук двигателя, конечно, довольно мало напоминает собственно звук двигателя, но, в принципе, по нему можно ориентироваться в плане переключения передач, хотя все равно тахометр нужен: звук подводит. Аварии на страшной скорости сопровождаются вялым стуком падающего на деревянный пол тела (или мешка с песком, кому как нравится). Никаких сигналов, никаких аудиоэффектов при на Вашу скорость (как это было в The Need for Speed), единственное, что хоть как-то влияет на темп Вашего отставания — это выбранный уровень сложности. Их тут три, и влияют они исключительно на скорость соперника — в остальном на самом сложном ни увеличения траффика на дорогах, ни обязательности ручной коробки передач, ни чего либо еще не происходит. Единственный способ заставить соперника ошибиться — это постоянно держать его в поле видимости, тогда компьютер будет вынужден не просто уводить его автомобиль со средней скоростью вперед, а также и рулить, в результате возможны (но маловероятны) даже аварии, в которых он от Вас отстанет.

В общем, будь «Автобан» единственным автосимулятором для 3DO, играть в него было бы можно, в целом кое-что тут есть, но, так как авто- (и мото-) симуляторы для этой приставки имеются в достатке, «Автобан» может заинтересовать только коллекционеров и людей, вдоль и поперек исколесивших The Need for Speed и страстно желающих поездить на чем-то другом. Если бы такая игра появилась на заре существования приставки, она бы еще как-нибудь смогла конкурировать с MegaRace и Crash'n'Burn, однако, будучи выпущена в 1995 году, после The Need for Speed, Autobahn Tokio была обречена на безвестность с момента сво-

его появления. Зачем такие игры делать, и зачем Панасонику их издавать — загадка.



СТРАНА ИГР ФЕВРАЛЬ, 1997



первой ОНКИ «Формулы» крайне благодатная почва для автосимуляторов. Казалось бы, сам Бог велел лепить игры как мини-

мум каждый год, вроде хоккея, — «Формула-95», «Формула-96», «Формула-97»... Однако почему-то никто этого не делает, и представляемая Вашему вниманию игра — единственная для приставки 3DO, посвященная этим замечательным спортивным соревнованиям. Очень жаль, что признанный лидер «формульских» симуляторов на РС ограничил свой вклад в 3DO-шную сферу одним лишь странным музыкальным синтезатором «CPU Bach»,





имулятор

Тема:	Автосимулято
Издатель:	Fuji Television
Разработчик:	Pony Canyon
Кол-во игроков:	1



формации о том, кто едет спереди и сзади, никто не показывает, все же примерная расстановка сил на начало 1995 года соблюдена, правда, немного чересчур активен Икио Катаяма, который периодически не только занимает пол-позишн, но и

заливаемого на старте топлива и кончая наклоном антикрыльев и даже передаточными числами (!). Надо сказать, что разобраться в этом меню довольно непросто, хотя оно и на английском языке, однако сделать это зачастую просто необходи-MO.

На этом, пожалуй, реализм заканчивается и начинается фантазия авторов. Гонка длится ровно шесть кругов,

не больше, не меньше, и изменить эту цифру почему-то никак нельзя. Правда, за эти шесть кругов иногда успевают износиться шины, и приходится ехать в боксы. Очень странно выглядят трассы — они чудовищно узкие, почти однополосные, и потому обогнать или уложиться в поворот тут довольно непросто. Также довольно странно ведет себя машина при авариях — она имеет неизбежно развотенденцию рачиваться, но не ломаться даже при выключенной опции «неубиваемости». Правда, где-то после десятого въезда в отбойники зажигается

а признанный лидер 3DO-шных автосимуляторов Electronic Arts не воспользовался возможностью сделать еще одну великую игрушку. Но, впрочем, чем богаты — тем и рады, так что давайте не будем мечтать и посмотрим, что такое нам предлагает японская фирма Pony Canyon.

Судя по всему, F1GP зарегистрирована в FIA, во всяком случае, и названия команд, и имена гонщиков полностью соответствуют раскладу сезона 1995 года. Своего гонщика создать тут нельзя, потому приходится ездить одним из существующих. Хотя на трассе раз-

личить машины разных команд довольно трудно, а инвыигрывает гонки.

Соответствуют действительности и трассы чемпионата, причем по каждой из них на диске имеется небольшой фильм с комментариями на японском. Несмотря на довольно странную графику игры, треки повторены довольно точно и легко узнаются теми, кто более-менее разбирается в гонках.

Еще один элемент реализма B игре — обширное меню настроек машины, в котором можно копаться перед каждой гонкой и квалификационным заездом. Тут можно менять все, OT начиная ключателя ручной/автоматической коробки передач и количества



пере-

лампочка, сигнализирующая необходимость поездки в боксы, однако ее можно смело игнорировать: на скорости и поворотливости машины поломки никак не сказываются. Правда, теперь уже можно будет окончательно доломать машину, но успеть это сделать за шесть кругов весьма сложно.

Квалификация также состоит из шести кругов, причем начинаете Вы со стартовой ленточки, и при этом учитывается и время, показан-



ФЕВРАЛЬ, 199



92



ное на первом круге. Во время квалификации на трассе никого, кроме Вас, нет, и потому, в принципе, тут возможно показать достаточно неплохой результат, чтобы занять не последнее место на старте. Квалификацию можно прекратить, как только Вы будете удовлетворены собственным временем на круге.

В игре предусмотрены изменения погодных условий — температуры воздуха и чистоты неба. От температуры, по идее, должен зависеть Ваш выбор резины, хотя компьютер подбирает оптимальную самостоятельно, дождливая погода выражается исключительно в замене голубого неба на серое — никакого снижения скорости или сложностей с управлением не наблюдается. Графика, честно говоря, оставляет желать лучшего. И это довольно странно. Основная проблема — вид дороги, по которой Вы едете. Она покрыта большими серыми квадратами разной яркости, однако их размеры и контрастность не дают поверить, что Вы едете по гладкому формульскому покрытию, больше это похоже на колхозную грунтовую дорогу. Не менее странно выглядят холмы по бокам трассы — такое ощущение, что их просто недорисовали и бросили на стадии моделирования. Зато весьма детально прорисованы рекламные щиты, трибуны, а также здания на трассе в Монако. Рекламные щиты, кстати, довольно оригинальны: внешне логотипы полностью соответствуют своим жизненным прототипам, од-



нако названия рекламируемых фирм на них немного изменены. Так, Agip стал Asia, a Mobil 1 превратился в Mabli 1. «Детальное изучение» отбойников трассы, которое происходит в поворотах довольно часто, демонстрирует некоторые графические недоделки: отбойники начинают деформироваться, сквозь них видны голубые дали. Те же графические проблемы наблюдаются иногда и просто во время гонки, когда модели стоящих с боков трассы кранов вдруг увеличиваются в размере и заполняют желтыми прямоугольниками на полсекунды весь экран. Как и полагается любому формульскому симулятору, ездить здесь с ручной коробкой передач абсолютно невозможно. Однако, ездить с автоматической — значит никогда не побеждать, потому что на автомате у всех машин очень слабый разгон, а необходимое изменение передаточных чисел приводит к невозможности автоматического переключения с первой передачи на вторую. Вообще же, некоторая корректировка автонастроек бывает очень полезна, потому что компьютер, кроме резины, ничего толком придумать не может, да и резину ставит обычно без расчета на то, что Вы будете постоянно царапать отбойники и пахать поля по бокам трассы. В общем и целом, несмотря на некоторые недостатки, игра эта, будучи единственным симулятором гонок «Формула 1», заслуживает определенного внимания со стороны любителей этих соревнований, особенно если 3DO — единственный игровой 93 аппарат в Вашем доме.

300

SEGA

40 наименований игровых дисков

Panzer Dragon II Toshinden Remix Congo Virtual Cop w/gun



PlayStation

Sony PlayStation USA NTSC Sony PlayStation USA PAL

60 наименований игровых дисков

Tekken 2 Crash Bandicoot Resident Evil Die Hard Trilogy F1 Challenge Progect Overkill



3 D O

Panasonic FZ-10 Panasonic FZ-1 GoldStar

80 наименований игровых дисков



Все существующие аксессуары на все приставки Новые игровые приставки 16-bit от SEGA Enterprises

Sega MegaJet - MegaDrive II в джойсике, встроенный MegaKey Sega Genesis NOMAD - Карманный MegaDrive II с цветным дисплеем встроенный MegaKey, выход на телевизор

Работает демонстрационный зал

Москва, ст.м. "Китай-город", Лубянский пр-д, 23. тел.925 3571, 921 2108. Санкт-Петербург, ст. м. "Горьковская", Б.Монетная 18. тел.325 2535

СТРАНА ИГР ФЕВРАЛЬ, 1997



день четвертый

Если Вы внимательно наблюдали за поединком, то наверняка заметили, что киллер выронил небольшой предмет. Поэтому, первым делом этого дня будет посещение крыши Rusty's Funhouse. Возьмите устройство для слежки (Tracking device) — его-то и уронил убийца. Осмотрите (Examine) его. Спускайтесь с крыши на Чандлер авеню (Chandler Ave). Снова осмотрите устройство для слежки (Examine) и оставьте его включенным (нажмите на On). Чем чаще будет раздаваться «пиканье», тем ближе находится интересующий нас объект.

Могу Вас немного порадовать объект этот стационарен, т.е. находится на одном и том же месте. Найти его несложно — идите в дворик за ломбард Рука (Rook's Pawnshcp), проходите через небольшую калитку и лезьте в люк (Sewer). Теперь внимательно слушайте сигналы устройства для слежки. Медленно идите по подземному лабиринту. Как только Вы почувствуете, что частота «пиканья» устройства достигла максимума, остановитесь и внимательно осмотрите стены. В одном месте окажется тайник. Откройте его с помощью стамески (Use Chisel). Внутри будет небольшая коробка Эмили (Emily's puzzle box). Все бы нечего, но на коробке находится мощное современное взрывное устройство. Его необходимо дезактивировать, для того чтобы забрать коробку Эмили. Итак, перед нами еще одна новая загадка. Как всегда при игре в режиме ENT у Вас нет никаких ограничений (в данном случае по количеству ходов), а при режиме GP — есть. Загадка не сложная — задача заключается в том, чтобы перенести все красные фотоны в правую камеру, а зеленые в левую, т.е., проще говоря, поменять местами фотоны в камерах. При этом накладывается два условия. Первое: в камере, из которой осуществляется перевозка, должно быть одинаковое число зеленых и красных фотонов. На камеруприемник это не распространяется. И второе: для транспортировки из камеры в камеру необходимо, чтобы в транспортере находился один светлокрасный или светло-зеленый фотон. Причем, эти фотоны нечем не отличаются от своих темных собратьев при подсчете баланса (т.е. можно оставлять, к примеру, в камере темно-красный и ярко-зеленый фотоны). Если есть желание, попробуйте решить эту головоломку самостоятельно, повторяю — она не сложная. Ну, а для ленивых привожу решение:

1. Отправьте в левую камеру два темно-красных фотона и один ярко-красный

2. Отправьте в правую камеру два темно-зеленых фотона и один ярко-зеленый

3. Отправьте в левую камеру один темно-красный и один ярко-зеленый фотоны

4. Отправьте в правую камеру один темно-зеленый и один ярко-красный фотоны

5. Отправьте в левую камеру два темно-красных и один ярко-зеленый фотоны

6. Отправьте в правую камеру два темно-зеленых и один ярко-красный фотоны

После указанных манипуляций устройство будет дезактивировано. Возьмите коробку Эмили и осмотрите ее. На одной из граней будет небольшое отверстие, запомните этот факт. Отправляйтесь в Flamingo, чтобы навестить Эмили. Теперь Гас превратится из заклятого врага в хорошего приятеля — еще бы, ведь Вы спасли его девушку!

часть вторая

советы по прохождению игры

ления.

С чистой совестью возвращаемся к себе в офис и... оказываемся арестованными ребятами из NSA.

Далее Текса ждет малоприятная встреча с Джаксоном Кроссом (Jackson Cross). А потом последует довольно опасный диалог, от которого зависит Ваша жизнь. Попытайтесь надурить этого негодяя, рассказав ему только часть того, что Вы знаете. Соврите, что пришли «чистым», и, наконец, отдайте ему коробку Эмили. Вы еще вернете ее позже. Короче говоря, диалог следующий: B-B-C-C-A-A-C-A. После этого Вас должны отправить домой... Обойдутся с Тексом, безусловно, не поджентельменски, ну и пускай, зато жив остался! ком. Осмотрите все предметы. Попробуйте открыть дверь чулана (Closet), что, впрочем, не удастся, пока Вы не найдете ключи. Возвращайтесь в офис.

Вставьте CD-диск в компьютер. В доступе будет отказано, т.к. требуется ввести некоторый секретный код, которого мы пока не знаем. Возвращайтесь в Garden House.

Взгляните на стул. Так-так, на стуле появились джинсы — в первый наш визит на нем не было ничего.

Спросите девушку о Мэллое. Текс узнает, мягко говоря, шокирующую информацию — оказывается, Эмили замужем. И за кем, как Вы думаете?! За Меллоем! Вот такая вот история.

Далее, спросите ее о NSA, затем поговорите с Гасом. Он скажет Вам, где найти обертку (Wrapper), которую использовал Мэллой, отправляя коробку. Идите на аллею, расположенную за Flamingo, и посмотрите на светлый столб. На нем Вы и увидите обертку (возможно, для этого придется задрать голову). Достать его пока не представляется возможным, поэтому отправляемся на поиск подручных средств. Рядом с дверью находится мусорный бак, возьмите из него антенну (Antenna). С помощью нее и снимите листок. Осмотрите его (Examine). Текс заявит, что неплохо было бы рассмотреть Wrapper получше. Для этого объедините листок и фотоанализатор, и осмотрите нижний левый квадрат увидите номер печати почтового отдеА дальше еще один сюрприз, и опять в офисе. Только на сей раз сюрприз будет достаточно приятным — Вас посетит Риган Мадсен (Reagan Madsen). После видеовставки посмотрите на листок с номером ее телефона.

Отправляйтесь к Маку в полицейский участок и расспросите его о **PB Metter 3887412.** Он направит Вас в почтовое отделение, а оттуда придется совершить прогулку к **Garden House**, где, как выяснится, и проживает Мэллой. Кажется, мы уже почти у цели.

Поговорите с экономкой и повесьте ей немного лапши на уши. А делается это следующим образом: В-А-В-В-А-А. Итак, Вы оказались в комнате Мэллоя. Около ночника возьмите Bay City News Anagrams, откройте крышку секретера и заберите журнал (Cosmic connection), визитку (Everlok Safe bussiness card) и конверт с CD-дисЗначит, Мэллой был здесь, а самое главное, это значит, что он жив и наши поиски не напрасны. Возьмите джинсы и осмотрите их.

Отправляйтесь на Waterfront Warehouse (не спутайте с ACME Warehouse!). Там мы, наконец, и встретим Мэллоя...

день пятый

После видеовставки, в которой Вы станете свидетелем смерти Мэллоя и едва сами унесете ноги, Текс опять окажется в своем офисе. Первым делом примите факс от Люции (факсовый аппарат расположен на шкафу). Посмотрите сообщение, оставленное Челсией по видеофону. Затем возвращайтесь в Waterfront Warehouse. Напротив Вас будет коробка, отодвиньте ее. Под ней окажется Post Office Receipt, возьмите этот листок. С пола поднимите еще один листок (желтый), а со стола возьмите Flight Schedule. Осмотрите все эти бумажки. Несмотря на то, что с виду они невзрачные и, казалось бы, не содержат ничего важно-





го, на самом деле они являются одними из самых любопытных документов. Теперь отправляйтесь в дальний левый угол помещения и отодвиньте тюфяк. Под ним окажется сейф. Что же, эти парни из NSA работали спустя рукава, раз сумели пропустить такую значимую деталь интерьера. Текс, безусловно, себе такой роскоши не позволит...

Если Вы играете в режиме GP, то (в кой-то веке) переходите к следующему абзацу. Для ENT режима Вам придется проделать следующие операции. Отправляйтесь в Electronic's Shop и купите там Robco Safebuster, с помощью этого устройства можно узнать комбинацию цифр, но в неправильпорядке. Возвращайтесь в HOM Waterfront Warehouse и используйте Robco Safebuster на сейфе. Прокрутите разок барабан — на приборе появятся числа.

Узнать и правильные числа, и их точный порядок совсем несложно. Взгляните на Everlok Safe Business Card. Внизу располагаются числа, которые и являются немного видоизмененным кодом к сейфу (а никакой это не телефонный номер!). Ничего эти числа Вам не говорят? Наверняка Вы заметите, что из них всех извлекается целочисленный квадратный корень. И, таким образом, мы получаем правильный код: 22 31 15 7. А как открыть сейф? Хороший вопрос. Подойдите к сейфу и взгляните на него. Теперь установите указатель мыши в правой части диска. Нажмите и ДЕРЖИТЕ левую кнопку мыши до тех пор, пока не будет набрано число 22 (вверху есть стрелочка, по которой можно ориентироваться). После этого, переместите курсор влево и держите кнопку до тех пор, пока не будет установлено следующее число — 31 (ошибетесь, проскочите и т.п. — все заново). Затем опять курсор вправо, и набирайте число 15, затем опять влево, и число 7. Одна ошибка — и опять эта «приятная» процедура. Мне удалось правильно набрать код лишь со второго раза...

смотрите на пол кладовки и поднимите книжку «Messages From Outer Space», после всех этих манипуляций возвращайтесь в офис.

Когда Вы вернетесь в офис, позвоните Риган и назначьте с ней встречу. По окончании телефонного разговора отправляйтесь в Imperial Lounge. Далее последует долгая сцена, в которой Текс расскажет девушке о гибели ее отца. Риган передаст Вам одну из коробок (Reagan's Puzzle Box). После этого Вы вновь окажетесь в своем офисе. Посмотрите еще одно сообщение от Люции. Перезвоните ей. Спросите ее о Anagrams, JI Thelwitt и Cosmic Connection. Распрощайтесь с ней. После этого позвоните Риган и поговорите с ней (С), девушка расскажет Вам нечто любопытное. Осмотрите коробку Риган (Reagan's Puzzle Box), затем совместите ее с Malloy's Tapestry. Это следующая загадка. Ваша задача — получить картинку на коробке, идентичную картинке на листке. Правила точно такие же, как и в «пятнашках». Как всегда в GP режиме, время ограничено.

После того как и эта загадка будет успешно решена, отправляйтесь в Мис Mulden's Office. Спросите его о Dag Horton Autotec Connection. Мак отправит Вас за ответом в морг, где находится тело Дага, обложенное льдом. Что же, в морг, так в морг... Оказавшись в морге, возьмите со столика скальпель. Затем подойдите к ячейкам и попытайтесь открыть ящик, промаркированный G-H. Ничего не получится. Попробуйте скальпелем... Получилось? Забирайте из него Dag Horton's Wallet и Cabinet Key. Осмотрите Wallet — Вы найдете Security System Card. Bce, в морге больше делать нечего, отправляемся в Autotech. На сей раз здание оказывается совершенно пустым — для тех, кто играл в режиме ENT, оно таковым являлось всегда, а тем, кто пошел по более сложному пути, еще в прошлое посещение удалось избавиться от назойливого охранника. Отправляйтесь в офис Дага Хортона. Откройте ящики, используя File Cabinet Key. Возьмите документы (Documents) и NSA Key. Осмотрите документы и запомните секретный код — 1091. Он скоро Вам понадобится. Теперь идите в Evidence Room (комната, в которой хранятся

различные вещдоки и улики). Используйте на электронном замке Horton's Security Card и введите код доступа — 773348.

Итак, Вы в помещении. Ищите ячейку с индексом В15. Нашли? Открывайте ее, там находятся большие пачки денег — берите, не помешают. Теперь займитесь отысканием ячейки B17. Откройте ее с ключом Horton's NSA Key и возьмите Emily's Puzzle Box — помните, я обещал Вам, что мы еще вернем этот предмет!

Теперь идите к ящику ЕЗ6 и возьмите из него Pemell's Euphoria Disk. И, наконец, из последней ячейки с индексом E13 заберите NSA ID Badge. Затем идите к размагничивающему аппара-TY.

Если Вы попытаетесь пронести предметы через выход — сработает сигнальное устройство, т.к. на все предметы нанесен невидимый глазу магнитный слой. Его уничтожением мы и займемся.

Размагнитить нужно три вещи — Emily's Puzzle Box, деньги и Pemell's Euphoria Disk. Процедура осуществляется следующим образом — кладете предмет в недра агрегата, вводите секретный код (1091), затем забираете уже размагниченный предмет.

Из сейфа забирайте Scratch Papper и Key (ключ). Ключ нужен для того, чтобы открыть кладовку в Garden House. Воспользуйтесь им. Возьмите из кладовки кейс (он лежит на верхней полке) и осмотрите его. Возьмите из него Gate Of The Sun Photograph и Malloy's Notebook. По-

Покиньте комнату и отправляйтесь в Pawnshop. Покажите Руку Receipt и заплатите 250 «зеленых» получите Black Dagger. Возвращайтесь в офис.

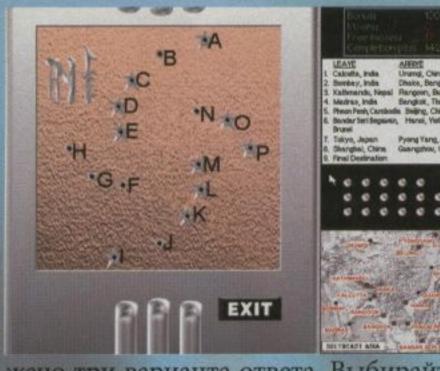
В офисе решите загадку Emily's Puzzle Box. Для этого предварительно соедините (Combine) следующие вещи: Flight Schedule, Map Of Asia, Pegs From Regan's Box и Emily's Box. Теперь приступайте к непосредственному разгадыванию; для ленивых привожу решение:

Кладите шарики по порядку в лунки: J, B, G, O, D, L, H, P, I, A, K, C, M, Е, N, F. Должна появиться еще одна лунка — в пересечении отрезков. В нее тоже положите шарик.

После этих манипуляций puzzle будет решен. Осмотрите Unlocked Puzzle Box. Позвоните по видеофону Флитзпатрику. Спросите его: АЕ, ОЕ, EW (в ответе профигурирует имя Archie Ellis), JI Thelwitt, Cosmic Connection и Elijah Witt. Телефон Archie Ellis Вы найдете на желтом листке. Позвоните ему. Archie задаст Вам три вопроса, на каждый будет предло-







жено три варианта ответа. Выбирайте те, в которых фигурируют: Gate of the Sun, Plain of Nazca и Elijah Witt. После того, как Вы ответите на все вопросы (разумеется, правильно), назначайте встречу с Archie. Поговорите с ним о: Cosmic Connection, Malloy Interview. Дайте ему Slicle of Power. Затем спросите его о Rosewell Security. Теперь Вы располагаете всей необходимой информацией о таинственной военной базе Rosewell. Следующий день мы посвятим ее изучению.

день шестой

Как только он начнется, возвращайтесь к Archie и поговорите с ним. После этого вновь отправляйтесь в Rosewell. Откройте правый ящик стола и возьмите Walkie-Talkie. Осмотрите этот предмет — получите Batteries. Со стула около двери возьмите Emergency Procedures Handbook. Okoло лампы валяется коробок спичек его тоже нужно прихватить с собой. На тумбочке Вы найдете Rosewell Security Card, а под тюфяком — Laser Field Diagram. Наконец, возьмите Rosewell Padlock Key из замка (справа). Попытайтесь открыть дверь с надписью Emergency Buncer. Покиньте помещение (через дверь, возле которой стоит стул). Возьмите лопатку со стенда. Возьмите Fuse с коробок. Отодвиньте коробку и посмотрите на порванный кабель. Откройте ключом Rosewell Padlock Key амбар, который находится напротив Bac. Оттуда забирайте Flashlight и Toolbox. Соедините Flashlight и Batteries. Осмотрите Toolbox — получите Wire Strippers. Теперь идите к двери в правом углу. В режиме ENT просто используйте Rosewell Security Card, а в GP режиме — введите секретный код: 5142931.

дой лазерных лучей. Попробуем отключить хотя бы некоторые из них. На стене Вы найдете небольшую панель. Активизируйте ее, введите код **ALPHA.** Решение следующей загадки очень простое: **11**, **1**, **4**, **13**, **5** (нумерация слева-направо, сверху-вниз). Теперь некоторые лучи стали синими через них можно спокойно проходить. Запишитесь. Аккуратно проходите через лазерное поле. Возьмите со стены **Cabel.** Попытайтесь открыть дверь. Не получилось? Ну и ладно — чегонибудь придумаем!

Идите к разорванному кабелю (на площадке перед домом). Разрежьте провода и используйте их на порванном кабеле. Подойдите к двери дома и дерните за большой рубильник. Заходите в помещение. Откройте дверь, которая раньше не открывалась (Emergency Buncer). Из подпола возьмите Box of Dynamite. Осмотрите этот предмет — получите Dynamite. Соедините его с Fuse. Вновь возвращайтесь в зал с лазерами. Идите к двери, которую мы не смогли прежде открыть. Сейчас откроем.

Сохранитесь. Соедините Dynamite и Matches. Закладывайте взрывчатку поближе к двери и, как советует Dream Theater — Light Fuse And Get Away, что переводится: «поджигай шнур и уматывай». Необходимо убежать из этого помещения, иначе Текса ждет летальный исход. Я сумел сделать это с первого раза. В принципе, в данном случае не нужно быть большим «мышиным» виртуозом, чтобы вовремя выскочить из зала. Но впереди (правда, еще не скоро) нас ждет адское испытание, где нужно будет задействовать все свои способности по части управления движениями Текса. Как только отгремит взрыв, вновь возвращайтесь в зал и идите к двери, которой, собственно, больше и нет. Что же, заходим внутрь и...

Первым делом отправляйтесь в зал номер 103 (зеленая дверь). Зайдите за стойку. Возьмите из холодильника Ісе Pick. Откройте второй справа ящик и возьмите Pot. Выходите из зала. Теперь нужно зайти в комнату 104. Используйте Ice Pick на канистре (слева), затем Pot на струе топлива. Выходите из комнаты. Подойдите к красной двери, которая находится в самом конце коридора. Откройте ее с помощью Shovel. Идите направо. Выдвиньте последний ящик с правой стороны (он рядом с открытой дверью) и возьмите Containment Unit. Соедините of Paper c Containment Scrap Containment Unit. Выходите из помещения. Опять возвращайтесь в зал номер 103. Подойдите к плите и включите одну их камфорок (выключатель находится на стене). На ней подогрейте Рот. Отправляйтесь в комнату номер 102. С полок возьмите коробку и осмотрите ее — получите Spark Plug. Идите в комнату номер 101 (желтая дверь). Идите налево. Подойдите к агрегату и откройте две панели. В левую положите Spark Plug. Откройте крышку топливного отсека и залейте топливо. В правой части аппарата находится тумблер, переключите его три раза и включайте всю систему. Через некоторое время (после того, как Текс скажет что-нибудь) используйте Containment Unit на зеленой панели. Теперь Вам ничего не угрожает — можно действовать спокойно и обдумано. Обследуйте комнату. На коробке вы найдете Wire Cutters, неподалеку — Oxygen Tank. Теперь в комнате 102 возьмите Plastic Contain (на коробке, которая находится напротив двери). Осмотрите этот предмет — получите Acetylene Torch. Возвращайтесь в комнату 104. Там Вы найдете Acetylene Torch Handle. Идите в помещение 104. Подберите CD-Disk. Из ящика возьмите CD-Player и Duct Tape, соедините

Итак, Текс внутри помещения, выход из которого прегражден плея-

день седьмой

... внезапно оказываемся в следующем дне. Сразу же ЗАПИШИТЕСЬ. А потом прочитайте и запомните все действия, которые будут указаны в следующем абзаце. И только после этого приступайте к игре.

Итак, лимит времени крайне ограничен. Поэтому двигаемся только бегом (держать нажатой кнопку «**R**»)!



СТРАНА ИГР ФЕВРАЛЬ, 1997 97





CD-Disk и CD-Player. Идите в комнату Rec Hall. Возьмите Alien Abductor, Free Weight Bar, Pool Cue и Dart. Соедините Pool Cue, Dart и Duct Tape. Возвращайтесь в помещение 104 и используйте полученный предмет на Roswell Level 2 Security Card (эта карточка находится на полу, видна из-за приоткрытой двери).

Поднимайтесь на второй этаж. Используйте Roswell Level 2 Security Card на замке двери War Room (202, желтая). Возьмите Alien Photographs. Включите проектор. Подберите Remote Control Unit. Возьмите со стола Military Documents. Вернитесь к двери, которую Вы подорвали. Идите в конец коридора к двери без маркировки. Посмотрите на вентилятор. Отправляйтесь в помещение с лазерами (достаточно просто войти в него). Купите в Electronics' Shop Robco Battery Pack, соедините их с Remote control. Идите в комнату с вентилятором и используйте на нем Weight Bar, затем Alien Abductor. Если возникнут трудности с управлением, нажмите F1.

Дойдите до маркера J2, поднимайтесь на второй этаж. Будьте аккуратны с вентиляторами — их лопасти могут повредить аппарат. Теперь следуйте по пути:

проводах, хватайте бомбу и бегите к ящику, который установлен на стене третьего этажа. Откройте его и бросайте взрывчатку.

Опускайтесь на последний третий уровень. Идите в комнату Miscellaneous Storage. Возьмите Striker и Acetylene Tank. Теперь к двери 101-200.

Соедините Acetylene Тір и Acetylene Handle. После этого, соедините Hose, Oxygen Tank и Acetylene Tank. Затем — все это вместе. Осталось только добавить к этой конструкции Striker. Взрывайте дверь.

Посмотрите на компьютер. Введите число 186 и код 7АС. Далее будет небольшой puzzle — вот его решение (двигайте ползунки в указанном порядке):

122 106 168 149 150 148 177 176 178 180 188 199 198 160 166 195 192 182 188 199 178 180 186 198 196 197 178 180 188 199 175 174 186 176 177 150 148 168 149 122 106 186.

В режиме GP используйте на двери Acid. Открывайте дверь и забирайте Power Fuel Cell #186. После этого с чистой совестью возвращайтесь в офис.

Tweezers с ночного столика. Спускайтесь вниз.

Отодвиньте растение, которое находится около камина. Нажмите на выключатель. Используйте Tweezers на камине — получите Foil Pack. Осмотрите этот предмет — получите Кеу. Поднимите с пола книгу, возьмите еще одну с софы. Осмотрите их.

Посмотрите на статую. Используйте на ней Кеу. Перед Вами — следующая загадка. Нужно набрать код (сверху-вниз): 77 61 44 26 (режим ENT) или 70 12 84 65 39 67 (режим GP). Кодировка такая — 1 — точка, 5 — тире, 0 — овал. Собирать советую снизу.

После сборки откроется секретная панель в шкафу, возьмите из нее коробку. Осмотрите ее. Еще одна загадка. Необходимо поставить в соответствие привычному календарю календарь племени майя. Вот решение:

> SEPT 8 — 4 AHAU MAY 20 — 10 CHUEN APRIL 17 — 3 MULUC JULY 12 - 11 MEN

Отправляйтесь в Garden House. Возьмите с кровати Package, осмотрите предмет. Теперь осмотрите коробку - опять загадка (!). Но, справедливости ради, надо отметить, что достаточно простая. Соедините Pieces From Witt's Box с коробкой. Расположите кусочки рамки из оникса около изображений. Совет следующий — цвет рамки должен соответствовать цвету оникса.

J2-12 оттуда возьмите Screwdriver;

J2-8 — возьмите Hose;

J2-3 — возьмите Rosewell Security Badge;

Если Вы играете в режиме GP, то посетите Ј2-6 — и прихватите с собой Vial Of Acid. Нажимайте кнопку Home.

Отправляйтесь на второй этаж. Подойдите к лифту, который осуществляет перевозку на третий уровень. Используйте на механизме замка Rosewell Security Badge. Войдите в лифт. Посмотрите на панель. Используйте на ней Screwdriver. СОХРАНИ-ТЕСЬ! Используйте Wire Cutters на



день восьмой

Просмотрите сообщения, оставленные на видеофоне. Позвоните Люцие. Идите в комнату с компьютером, используйте на нем CD-Disk. Введите код: «MERGE THE FOUR RARE CASES ТО SEE MAPS». Прочитайте файл.

Позвоните Witt. Скорее всего, ничего путного из этой беседы не выйдет. Идите в Electronics' Shop и купите Robco Call Tracer. Вновь звоните Witt. Диалог: В-А-В-С-С-С.

Отправляйтесь к Witt. ЗАПИШИ-ТЕСЬ! Отключите сигнализацию: для этого необходимо нажать на четыре выключателя. Первый — за маской. Второй — на самом верху, за горшком с растением. До третьего необходимо дотянуться бамбуковым шестом, который можно найти в вазе. Четвертый — около стола, за декоративным дере-BOM.

Встаньте на подъемник. Возьмите с кровати Note, из ящика — Photo Album. Осмотрите последний предмет — получите Picture. Используйте бамбуковый шест, чтобы снять дощечку (Plaque). Осмотрите ее. Возьмите

Соедините четыре части Pandora Device... и наслаждайтесь видеороли-KOM.

день девятый

Текс прибыл в святая святых древний город, неподалеку от которого находится космический корабль инопланетян. И не тот жалкий кораблик, который упал в Росвеле и был разобран учеными до последнего винтика, а настоящий гигантский космолет. Если до него доберется NSA, то на спокойной жизни человечества можно ставить крест...

Все начинается с комнаты Snake Chamber. Соберите 14 кусков папируса (один из них находится наверху монолита). Используйте любой из них на алтаре. Соберите карту (все анало-

ФЕВРАЛЬ, 1997 СТРАНА ИГР

98



гично первым загадкам).

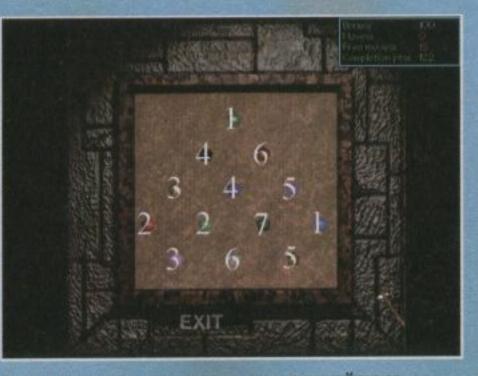
Выходите через дверь с изображением звезды. Идите к первому перекрестку, по пути прихватите Charcoal. Поворачивайте НАПРАВО, идите до конца коридора, Поворачивайте НА-ЛЕВО — и вновь до конца коридора. НАЛЕВО, и еще раз НАЛЕВО. Доберетесь до трупа. Осмотрите его, возьмите Prescription Glasses, Lantern, Gun, Handkerchief. Осмотрите все эти предметы.

Идите назад (дважды ВПРАВО). На первом перекрестке сворачивайте НАПРАВО, там найдете White Dagger.

Развернитесь на 180 градусов и идите к перекрестку. Повернитесь НА-ПРАВО и топайте до конца коридора. Снова НАПРАВО. Идите до перекрестка и поворачивайте НАПРАВО. Затем до тупика по коридору (три раза НАПРАВО). Подберите Small Stone Cup.

Вернитесь назад (три раза НАЛЕ-ВО). На первом же перекрестке сверните НАПРАВО и идите до конца коридора. Затем — НАПРАВО и идите по проходу (ВПРАВО, ВЛЕВО). НА-ПРАВО. По коридору до конца (дважды НАЛЕВО). Посмотрите на скелет. Используйте Broken Lens на ленточке. Забирайте Hemp Coord, Mayan Spear. Идите назад (2 раза ВПРАВО, налево, направо, налево). До конца коридора, затем НАЛЕВО — Вы вернулись в комнату Snake Chamber. Выходите через дверь с изображением солнца. Идите по проходу (НАЛЕВО, НАПРАВО). На перекрестке сворачивайте НАПРАВО, затем сразу НАЛЕВО и вновь НАЛЕВО. На перекрестке — НАПРАВО, НАПРАВО. В тупике Вы найдете Blunt Hatchet. Поблизости (назад до перекрестка, НА-ПРАВО, НАПРАВО) находится Silver Dagger — возьмите его.

пусть готовятся к тяжелому испытанию. Помните, я обещал, что еще придется показать себя как мышиного виртуоза? Вот и пришло это время. ЗАПИШИТЕСЬ!!! Ваша задача — выбраться из помещения. Для этого необходимо толкнуть КАЖДУЮ дверь, и, в каком бы порядке Вы их не открывали, откроется только последняя. Чтобы не попасть под огненный шар, постарайтесь пригнуться как можно ниже и двигаться максимально быст-



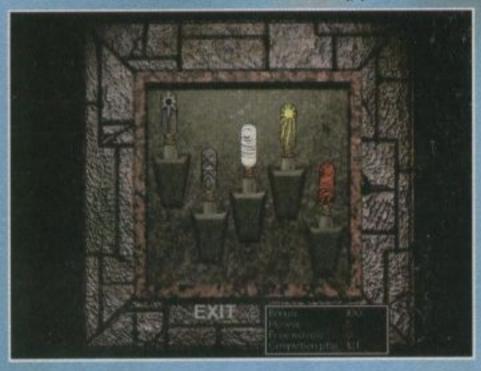
ро; как можно чаще сохраняйтесь. Идите по проходу (НАЛЕВО, НА-ПРАВО). На перекрестке поворачивайте НАЛЕВО и идите до конца. Затем опять НАЛЕВО, потом НАПРА-ВО, НАПРАВО, НАЛЕВО. Возьмите Gold Dagger.

Возвращайтесь (НАПРАВО, НА-ЛЕВО, НАЛЕВО, НАПРАВО). На перНАЛЕВО. ЗАПИШИТЕСЬ!!! Только после этого заходите в помещение.

В ENT Вы немедленно провалитесь в люк. А вот тем, кто играет в GP режиме, для начала придется повозиться. Подойдите к панели на стене. Быстро поворачивайте фигурки:

> змеи — три раза; птицы — один раз; осы — два раза; кинжала — три раза; пятиугольника — один раз;

После этого откроются створки люка, и Текс, вопя благим матом, полетит по сложной системе труб...



После падения, поговорите с Риган (да, да, и она тут). Возьмите ее рюкзак, осмотрите его — получите **Rope.** Используйте **Rope** на статуе, которая находится в центре. Осмотрите **Gun**, затем **Bullets**. Соедините **Bullets** и

Возвращайтесь назад (дважды ВЛЕВО). Идите до конца коридора, затем два раза НАПРАВО, по длинному коридору — до конца, затем НАПРА-ВО. Заходите в Bird Chamber.

Используйте Blunt Hatchet на алтаре. Затем ударяйте ей по кристаллам. Решение следующее (сначала — по паре «единичек», затем — по паре «двоек» и т.д.):

Выходите из комнаты через дверь с символом звезды. Те, кто играют в режиме ENT, могут переходить к следующему абзацу. А те, кто проходит игрушку по полной программе, вом перекрестке поверните НАПРА-ВО. Проход (НАПРАВО, НАЛЕВО) выведет Вас к двери с изображением осы. Прежде чем войти туда, соедините Handkerchief и Oil From Lantem. Затем совместите все это со Spear. Подожгите импровизированное копье (совместите с Matches). Заходите в помещение.

Используйте копье на осином гнезде. Посмотрите на алтарь. Решите следующую загадку. Пожалуй, она является самой простой в игре.

Выходите из помещения через дверь с изображением луны. Идите до перекрестка, поворачивайте НАПРА-ВО, затем НАЛЕВО, НАПРАВО и отправляйтесь в конец коридора. Поворачивайте НАПРАВО и забирайте Red Dagger.

Развернитесь на 180 градусов и идите **НАЛЕВО**. Заходите в помещение **Dagger Chamber**.

Посмотрите на алтарь. Это следующая загадка, решение которой я привожу ниже:Выходите из комнаты через дверь с символом черного солнца.

Идите до конца коридора, поворачивайте НАПРАВО, НАПРАВО, Jackknife (помните, мы взяли его в самом начале игры) — получите Gunpowder. Соедините Gunpowder и Stone Cup. Соедините Hemp Corp и Lantern Oil. Теперь соедините все это вместе и подожгите. Используйте получившуюся взрывчатку на обломке статуи.

Возьмите два камня и положите их на произвольные платформы... и все!

день десятый

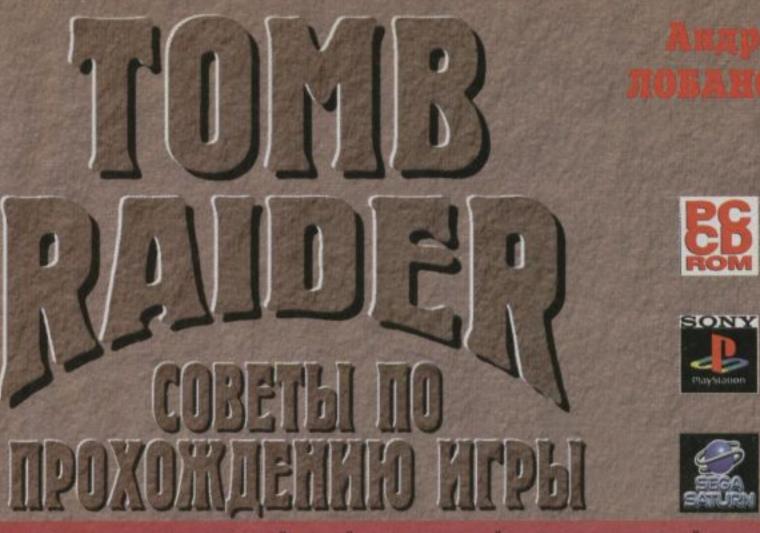
Ничего делать не надо. Будет произведен подсчет очков и показан финальный ролик. Финал зависит от того, каким путем Вы играли и сколько набрали очков. У меня Текс почти спился, с Челсией не помирился, бросил работу частного детектива и ушел... в клоуны. Грустно, конечно, но всему виной недостаточное количество очков. Попробуйте сами — возможно, у Вас получится лучше.

P.S. А жаль все-таки бедолагу Текса!

СТРАНА ИГР ФЕВРАЛЬ, 1997

99

EG



Итак, приступим к прохождению этой новой оригинальной игры, выпущенной сразу на PC, Saturn и PlayStation. Прохождение ее одинаково на всех платформах, но все-таки владельцам PC повезло больше — они могут записываться в любой момент игры. Владельцы приставок смогут запомнить текущие успехи только в определенных местах — там, где они найдут синий Кристалл Записи.

Сразу хочу сказать, что игра не очень сложная: проходя уровень, понимаешь, какой должен быть следующий шаг или действие. Но некоторые игровые загадки, которые я решил сам в первой половине игры, очень удивили своей оригинальностью и в то же время простотой. Их-то я и постараюсь описать подробно.

Еще очень надеюсь на то, что Вы достаточно потренировались в доме Лары и приобрели богатый опыт в прыжках. Прежде чем приступить к серьезным приключениям, Вы должны уверенно выполнять многие технические элементы, которые в первых уровнях Вам особенно и не понадобятся. О паре особенно сложных элементов расскажу в свое время.

В игре 4 мира и 15 уровней. В данной первой части описания Вы найдете подсказки по первым двум мирам и секретам в уровнях. В игре очень немного предметов, поэтому я постарался обойтись без карт, надеясь, что даже прочитав подсказку, Вы сами поймете дальнейшую последовательность действий. Данное описание построено таким образом, чтобы дать «ключ» к тому, что же делать дальше, и описание того, как же все это осуществить.



в коридор слева — в конце него Вас ждет второй секрет. Далее спокойно бегите по



PERU. The Caves. Пещеры

Захлопнувшиеся за Вами ворота оставляют только один путь — вперед. Бегите прямо по коридору, затем направо до того места, где Лара сама обратит внимание на подъем слева. Но если Вы пойдете туда, то упустите секрет в левой стене в конце коридора. Умея прыгать, Вы легко



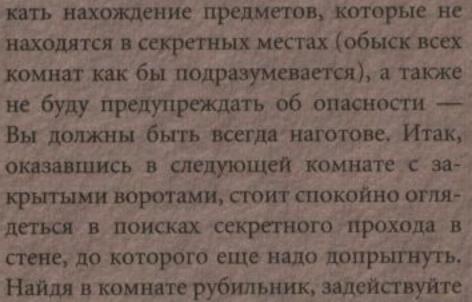
доберетесь до него. Теперь взбирайтесь вверх, где Вас ждет встреча с тремя летучими мышами. Убив их, можно сбегать





коридорам, прыгайте вниз, где расположен рубильник, который открывает следующую дверь. Убив новых тварей, двигайтесь дальше (не стоит пытаться сломать перегородку — Вам туда не надо) в лаз в углу комнаты. Коридор приведет в комнату с двумя мостами, где, подойдя к краю, спокойно убейте двух волков (это, конечно, нечестно, но такая тактика поможет в дальнейшем). Добравшись до противоположного угла комнаты и пробежав по небольшому коридору, попадете в комнату с опасным медведем, но он опасен только если Вы решите спрытнуть вниз (хотя это стоит сделать потом ради одной аптечки, тогда кнопка на полу откроет дверь в предыдущую комнату). Перепрыгнув в другой раз через это место (владельцы приставок встретят первый Кристалл Записи), двигайтесь дальше. Теперь, когда у Вас есть опыт, я буду опус-







механизм открывания двери и быстро прыгайте к ненадолго открывшейся двери. Если повезет, то Вы успеете в нее вбе-



плыть обратно по подводному тоннелю до его конца., второй рубильник откроет секрет тут же сверху, где Вы сможете глот-



нуть воздуха и выбраться затем опять в большую комнату с бассейном. Выйдя из этого места с помощью рубильника, бегите прямо и немного левее — там найдете рядом рубильник и дверь. Войдя в нее и







нув, бегите налево, затем еще раз налево в широкий коридор), вот где ключ и пригодится. Пройдя дальше, увидите массивное сооружение и пять волков. Дальнейший маршрут ясен — открыта только одна дверь из трех. Вскарабкавшись внутри высокой комнаты с бассейном наверх и пробежав по коридорам, уверенно включайте рубильник и аккуратно спрыгивайте вниз (рекомендую сначала посмотреть вниз и определить расстояние до пола). Проделав то же самое в открывшейся правой двери, получите доступ в главную среднюю дверь! Избежав острых лезвий, Вы пройдете в комнатку к рубильнику. Спокойно включайте его и проваливайтесь в воду — так надо. Проплыв сквозь широкий тоннель в другую комнату, видим грозного медведя. Но сначала найдите в стене этого бассейна проход в

жать и успешно закончить первый уровень.

PERU.City of Vilcabamba. Город Вилкабамбы

Бегите через комнату прямо, по дороге, устроив разборку с голодными хищниками. Далее — в широкий проход налево до бассейна с водой (наконец-то можно поплавать), но не торопитесь туда



прыгать — Вас ждет первое суровое испытание — встреча лицом к лицу с бурым медведем, которого надо еще выманить из небольшой комнатки. Вот теперь, после его смерти, ныряйте в бассейн и плывите прямо и направо — в большом подводном зале найдете два рубильника. Первый рубильник будет сразу слева в подводном зале, другой — в его противоположном углу. Соответственно, сначала Вы откроете дверь в дальнем секрете чтобы добраться до него, необходимо поднявшись по лестнице, надо совершить два прыжка, чтобы по возможности взять аптечку и оказаться в комнате без дверей. Оглянувшись вокруг, заметите блок в стене, который можно двигать. Если не удалось достать аптечку, не расстраивайтесь — втяните блок внутрь, и она Ваша! Потом толкайте блок до тех пор, пока не появится возможность пройти дальше. Пройдя в следующую комнату, находим два предмета (самые важные в этом уровне): Серебряный Ключ и Золотой Идол.



Выбравшись из комнаты через верхний настил, находим запертую дверь, рядом с которой есть замочная скважина (спрыг-



узкий тоннель. В конце тоннеля Вы выберитесь из воды и найдете комнату с рубильником. Он откроет резную дверь. Плывите обратно к медведю, где придется



СТРАНА ИГР ФЕВРАЛЬ, 1997



101



все-таки его убить. Слева от открывшейся двери будет проход в комнату с рубильником, который остановит опасные лезвия. Не торопитесь выбегать обратно — слева от лестницы внизу можно найти проход к последнему секрету в этом уровне. Сбе-



жав обратно к бассейну, открывайте последнюю дверь с помощью золотого идола. Вот и все в этом уровне.

PERU. Lost Valley. Затерянная долина

Для начала можно сделать самое сложное — совершить ряд прыжков через горный поток, двигаясь как бы против его течения. Добравшись до подвесного мостика и перейдя на ту сторону, увидите рубильник и сложный механизм, в котором отсутствуют три шестеренки — их то и надо найти! Около этой площадки можно заметить яркую желтую дверь, которую нужно задействовать, чтобы преградить поток. Там же около двери увидите скелет и рядом с ним мощный дробовик - самое сильное оружие в игре. Его стоит использовать в опасных ситуациях и на последнем уровне (для которого советую отложить патронов 20-30). Но пока Вам дробовик не нужен, сразу в начале уровня прыгайте в горный поток и уже всплывайте внизу, у подножия водопада. Поискав проход в стене, который ведет в затерянную долину, двигайтесь туда, и попа-



Именно в этом затерянном мире и находятся три необходимые шестеренки. Пробежав под мостом, увидите стену с двумя водопадами. Справа от одного из них заметен проход в стене (первый секрет).



Второй секрет более сложный — на водопад рядом с первым секретом можно забраться по расщелине в стене. У подно-



стеренка. Далее спокойно выбегайте через коридор обратно в долину. Теперь Ваша дорога лежит к массивному сооружению с колоннами. Внутри него, под водой, Вас ждет вторая шестеренка. Выйдя из па-



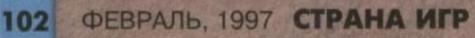
вильона, двигайтесь вдоль левой стены долины до того места, где можно залезть на стену (оно все зеленое из-за лиан). Совершив серию смертельных прыжков, окажетесь на крыше павильона (ох, и



сколько же здесь добра!). Пройдя на другую сторону крыши, осторожно спрыгните на камни внизу — окажетесь около хорошо заметного прохода в стене. Вперед



дете в чудом сохранившийся мир динозавров. Спрыгнув в долину, для разминки убейте двух кроваво-красных рэпторов (как приятно здесь воспользоваться дробовиком!). Около обломков моста Вас будет ждать большой сюрприз. «Сюрприз» все-таки можно убить, как маловероятным это не кажется. Чтобы особо не волноваться, предлагаю воспользоваться одной из пещер справа, где-то около обломков моста. Оттуда можно спокойно пострелять целое стадо таких ти-рэксов.



жия этого маленького водопада увидите воду, уверенно прыгайте в нее и плывите через небольшой коридор. Всплывите и убейте еще одну зверюгу, затем посмотрите вверх — где-то там лежит первая ше-







туда! Пробежав по извилистым коридорам, достигните разрушенного моста, где нужно совершить опасный прыжок с разбега на другую его сторону — это единственный способ добраться до последней третьей шестеренки. Научитесь потом ак-



куратно спрыгивать на землю, предварительно повиснув на руках.

88



Теперь обратно к озеру у подножия водопада. Найдите путь наверх к тому месту, где мы пришли на этот уровень. Теперь уже от серии прыжков через бурный поток не откажешься! Установив все три шестеренки на свои места, включайте рубильник и идите смотреть результат. Теперь можно спокойно найти еще два секрета: первый — на льду у истока горной



речки, второй — теперь там, где воды ко-



гда-то не было. Плывите туда по длинно



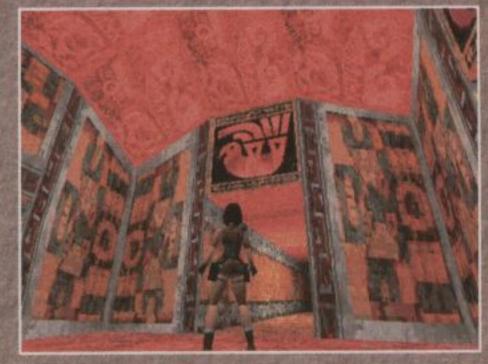
три последовательные двери). Попадете в комнату с блоком в стене, который надо толкнуть два раза. Затем толкайте другой блок налево. У Вас появится проход к следующему рубильнику, путь к которому очень опасен из-за проваливающихся плит, под ними скрыты смертельные шипы. Не останавливаясь, бегите до него и откройте первую из трех дверей (Вы это увидите). Прыгайте обратно через шипы и возвращайтесь в комнату с тремя пиктограммами.

Теперь в следующий проход с круглым знаком над ним. Проделав свой путь далее, найдете другой рубильник. Если Вы

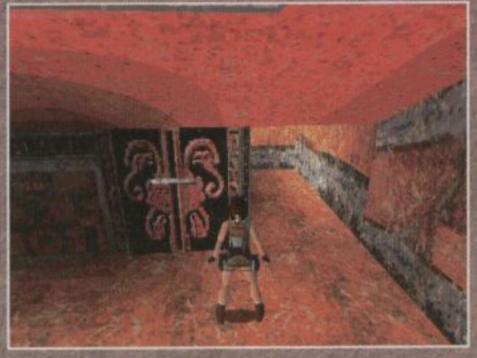


тается вернуться обратно в комнату с тремя пиктограммами.

Теперь займемся открыванием самой сложной двери — бегите в проход с птичкой над ним. Очень скоро Вы найдете еще один рубильник, который не



включайте. Создатели игры явно перемудрили с этой головоломкой, хотя идея сама по себе неплохая. Идем в комнату с блоками, где Вы увидите два блока, стоящие в углах комнаты. Их надо сдвинуть двумя рубильниками — тогда у Вас появится возможность допрыгнуть до прохода над шипами. Решать эту задачу стоит так: сначала не включаем рубильник, к которому Вы пришли. Справа от него будет небольшой корилор, следуйте туда и через два подъема Вы спрыгните на блок.



му коридору, и секрет в наших руках. Поразмыслив на досуге, а ради чего мы все это затеяли, понимаем, что, перекрыв поток, мы прекратили существование горного водопада. Теперь бегите по высохшему дну реки и снова прыгайте в озеро. Всплыв на поверхность, Вы увидите, что там, где раньше был водопад, теперь заметен проход в стене. Плывем туда и завершаем прохождение еще одного уровня.

PERU. Tomb of Qualopec. Могила Квалопека

Бегите по коридору до большого зала могилы. Осмотревшись здесь, увидите только один ход дальше. Попробовав забежать туда, столкнетесь с проблемой в виде катящегося шара. Быстро бегите обратно и сверните в сторону — шар пронесется мимо. Отдышавшись, заметите в углу рубильник, и, включив его, Вам нужно быстро развернуться и жестоко застрелить сразу двух рэпторов (они здесь появляются очень неожиданно и с отвратительными криками). Потом спокойно следуйте в коридор, откуда они выбежали, и в следующей комнате увидите Кристалл Записи (если играете на приставке) и три двери, причем над каждой из них своя пиктограмма. Следуем направо под пиктограмму с лицом (такая последовательность не обязательна, т.к. надо открыть

внимательны, то заметите, что пол под рубильником может провалиться. Но другого выхода нет, поэтому, приготовив оружие, проваливаемся в нижнюю комнату. Опять найдя блок в стене, выдвиньте его сначала на себя, а затем, подойдя к нему с другой стороны, сдвиньте вправо, открывая тем самым проход дальше. Идите в него, заберитесь по ступенькам и спрыгните в яму. Взяв аптечку, взберитесь на ту сторону ямы, с которой Вы спрыгнули, и прыгайте через яму на другую сторону. Тогда через серию ступенек все-таки доберетесь до рубильника, открывающего вторую дверь. Взяв еще одну аптечку в утлу, аккуратно (сначала зацепившись руками) спрыгиваем вниз в красную яму. Ос-



Теперь развернитесь направо и прыгайте в новый проход, который выведет Вас к рубильнику, передвигающему один из блоков. Возвращайтесь обратно, спрыгивайте на пол комнаты и взбирайтесь к первому рубильнику, который Вы не включали, с помощью небольшого возвышения на полу. Включив этот рубильник, Вы передвинете второй блок. Следуйте снова в коридор справа от рубильника, только теперь осторожно спрыгивайте вниз, так как блок отъехал в сторону. Короче, в итоге Вы будете стоять на



СТРАНА ИГР ФЕВРАЛЬ, 1997 103





уровне блоков, которые сдвинуты так, что по ним можно прыгать. Сначала можно два раза прыгнуть с места, цепляясь за края блоков, но последний прыжок должен быть с разбега, иначе Вы окажетесь на острых шипах.

Владельцам приставок предложу другой способ решения, чуть сложнее. На приставках головоломка немного усложнена, и можно решить ее так. Не включая первый рубильник спрыгивайте на пол комнаты и бегите в единственный проход на уровне пола слева от Вас. Он приведет Вас на блок, стоящий в углу комнаты. Развернитесь направо и прыгайте в следующий проход. Пробежав по нему, Вы окажетесь на втором блоке, который Вы предварительно не отодвинули от стены. Это позволит, прыгнув в проход справа, добраться до второго рубильника. Теперь снова прыгайте на пол и забегайте в проход на уровне пола. В конце этого коридора будьте осторожны, так как блок уже отодвинулся от стены. Подойдите к краю, развернитесь немного налево и прыгайте на блок (легко получается прыжок с места). С него совершайте последний прыжок с разбега в проход над острыми шипами.

Независимо от способа Вы окажетесь в комнате с рубильником, открывающим третью дверь и проход в следующий зал (если открыты остальные двери). Осталось только преодолеть путь обратно. Спокойно подоидите к краю, и, помня оо острых шипах, прыгайте на пол за ними. Забегите на небольшой уклон у противоположной стены и взбирайтесь наверх. Напомню об опасности, которая может подстерегать Вас за каждым углом! Прибежав обратно в комнату с пиктограммами, следуем назад в самую первую комнату, где нас чуть было не расплющил большой шар. Теперь вперед — через открытые три двери. Пробегите прямо, через комнату со стрелами, до ступенек, поднимающихся наверх. Идолы стоят теперь не на уровне пола, а выше. Оглядевшись по сторонам, можно заметить идола, стоящего на уровне головы, за которым будет освещенное пространство (комната со стрелами будет слева от Вас). Заберитесь туда, и перед Вами откроется дверь, ведущая к первому секрету. Пробегите дальше, в угол комнаты с разрушающимся полом, не останавливаясь. Берите патроны для дробовика и аккуратно, сначала повиснув на руках, спрыгните вниз, где лежат патроны для магнума (это надо сделать с самого края площадки). Чтобы выбраться



оттуда, надо медленно (!) двигаться через пики до того места, где можно взобраться наверх. Потом следуем дальше и попадаем в зал с первой частью Сциона. Нагло берите Сцион (потом разберемся, для чего он нужен) и бегите через красные ворота по длинному спуску. Не обращая внимание на ломающийся потолок, бегите прямо в темный проход к горному озеру. На берегу озера Вас ждет Ларсон, которого Вы видели в заставке к игре. Возможно, он уже знает, где находится Сцион, поэтому начинает стрелять в Вас, даже когда Вы еще под водой. Но если Вы не будете торопиться всплывать, то есть шанс найти узкий тоннель, ведущий к последнему секрету в этом уровне. Нырнув в воду, стены. Тогда два льва не смогут Вас достать. Расправившись с ними, бегите даль-



ше до знакомого блока и двигайте его на себя, на кнопку (откроется дверь сверху на балконе). Затем двигаем этот же блок вперед два раза, чтобы открыть еще одну дверь, а затем передвинем его последний раз вперед для будущего лазания. Вы увидите недалеко дверь, ведущую в комнату с двумя рубильниками, каждый из которых надо включить. Выбежав обратно в зал, Вы встретитесь с серьезным соперником, который еще и вооружен. Встретив серьезный отпор с Вашей стороны, он просто убежит, чтобы встретить Вас в конце этого уровня. После этого взбираемся на блок, сдвинутый ранее, и прыгаем на следующий столб. Чтобы взять секрет, развернитесь налево и прыгайте с разбега на





плывите прямо и направо до прохода в



стене. Потом выплывите на берег и дайте Ларсону понять, что опыт борьбы с динозаврами не пропал зря. Разобравшись с ним, Вы закончите последний уровень первого эпизода.

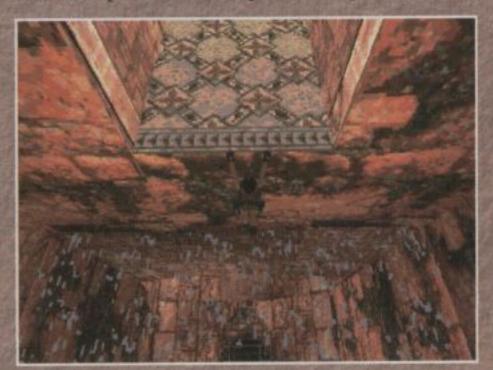


Второй эпизод Monastery. St.Francisc Folly. Руины св. Франциска

Сразу, как только попали внутрь, бегите направо и запрыгивайте на выступ у



соседний столб, потом прыгайте в проход в стене. Оказавшись внутри, Вам придется сделать серию акробатических прыжков, чтобы забраться в секрет наверху комнаты. Далее возвращайтесь на самый цервый столб и прыгайте на столб с аптечкой, и после того, как она взята, необходим дальний прыжок на выступ в ближайшей стене. Прыгая по этим выступам, Вы доберетесь до двери на втором ярусе и





104



скоро окажетесь в начале длинного пологого спуска. Приготовившись к прыжку, ступаем на этот скользкий путь. Практически в его конце совершаем прыжок так, чтобы, ударившись в потолок, отскочить на еще один маленький спуск в конце, почти у самой воды. Не растерявшись, прыгайте второй раз и хватайтесь за выступ напротив. Теперь, не упав в воду, Вы можете спокойно сверху расстрелять аллигатора. Потом спокойно берете второй секрет и спрыгиваете обратно в воду. Дальше плывете под водой до того места, где можно всплыть наверх - третий секрет. Спрытнув снова в воду, плывите до следующего места, где можно всплыть. Там Вы включите рубильник, осушающий бассейн. Крокодил, кстати, без воды не умрет, а будет достаточно быстро ползать в поисках очередного обеда. Спрыгнув в осушенный бассейн, бегите к ступенькам в его дальнем конце. Теперь с максимальной осторожностью входите в следующую комнату (почему, Вы поймете, аккуратно посмотрев на пол). Вот здесь-то в полной мере и проявится грамотная техника лазания и прыжков. Для начала дам подробную информацию о комнате. Внизу, на уровне пола, дверь с четырьмя засовами, рядом с которой четыре замочных скважины. Отсюда вывод — как раз четыре ключа и нужно найти. В центре ее на различных уровнях расположены четыре рубильника, открывающих соответствующие двери, за которыми и можно найти все ключи. Чтобы не запутаться в дверях, они называются соответственно греческому мифическому персонажу, охраняющему ключ. Перепрыгните в центр комнаты, затем спуститесь (очень аккуратно) на один уровень вниз — там будет первый рубильник, открывающий дверь в комнату Тора. Еще ниже — рубильник к комнате Атласа. На уровне пола — рубильник к двери Дамокла. На следующем уровне — рубильник к последней двери — двери Нептуна. Если Вы встанете около первого из перечисленных рубильников, то справа, около стены, можно увидеть серый квадрат, который очень смахивает на кнопку. При нажатии на нее откроется дверь в третий секрет на уровне пола. Но учтите, что она будет открыта совсем короткое время! Вам придется с риском для жизни быстро спуститься на пол (увидите, что это непросто).

соседнюю комнату, Вы увидите кнопку на нолу. Она очень опасна: через несколько секунд после нажатия на нее на Вас обрушится большой молоток, но только в том случае, если Вы не успеете вовремя отскочить. Стойте на ней несколько секунд до того момента, как услышите щелчок. В этот момент и надо быстро отскочить в сторону.

Одновременно с молотком в комнату упадут два блока, без которых этот уровень не пройти. Толкайте блок на полу три раза к стене, ближайшей к головной части молотка (можно не увлекаться толканием, если умеете прыгать). Забравшись наверх, двигаем второй блок три раза. Последний прыжок с разбега поможет найти Ключ Тора.

ATLAS door. Дверь Атласа

Во время поиска этого ключа Вас ожидает только одна ловушка: катящийся шар. Избежать его можно в том месте, куда он упадет в конце пути, просто повиснув на руках на краю ниши (или встав около стены в ней). Теперь, пройдя чуть дальше, найдите проход слева и там Ключ Атласа.

NEPTUNE door. Дверь Нептуна

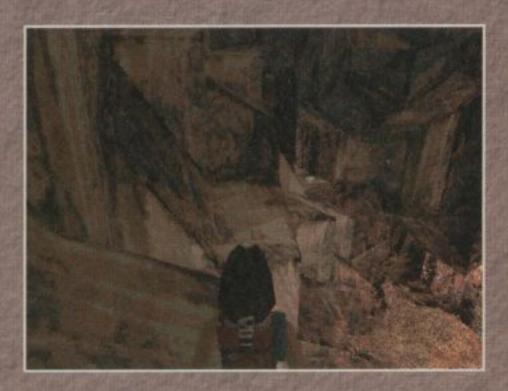
Сначала найдите рубильник под водой. Он откроет путь к третьему ключу, который затем Вы спокойно возьмете.

DAMOCLES door.

ти большую аптечку. Если она Вам не нужна, то развернитесь направо и взбирайтесь на следующий ярус. Тоже бегите по



нему до конца, где заметите проход в стене, ведущий к Колизею. Если, стоя в конце второго яруса, посмотрите направо, то



заметите еще один проход, ведущий к первому секрету. Уверенно двигайтесь в проход Колизею, где по дороге Вы увидите яму с двумя крокодилами. Убив их, можете спокойно спуститься вниз и взять одну маленькую аптечку, но выбраться из нее на другой берег Вы не сможете, как бы не старались. Выберитесь к тому месту, где спрыгнули в яму. Внимательно оглядевщись по сторонам, сможете заметить длинную расщелину, проходящую вдоль

Теперь о дверях: THOR door. Дверь Тора

Если Вы знаете мифологию, то догадаетесь, что ждет за этой дверью.

Медленно войдите в комнату. Электрический шар над головой активизируется и начнет создавать электрические разряды, используя плитки на полу. Обойти их можно вдоль стены. Пройдя в

Дверь Дамокла

Перед тем, как зайти в нее, все-таки постарайтесь запрыгнуть на выступ над ней. Аптечка Вам не помешает. Про эту дверь можно сказать лишь одно: трудно не войти, трудно выйти. Взяв ключ (в той же комнате сможете найти пару предметов) и начав путь обратно из комнаты, будьте очень осторожны — висящие под потолком мечи, которые до этого не причиняли Вам вреда, теперь будут падать на вас, стремясь убить. Единственное, что здесь понадобится — это осторожность! Медленно идите к выходу, и ничто не сможет нанести Вам урон. Собрав ключи, Вы заметите, что внизу, где раньше никого не было, соберутся несколько хищных тварей и наш старый знакомый. Разобравшись со всеми ними, Вы откроете дверь и закончите этот уровень.

Monastery. Colosseum. Колизей

Этот уровень тоже относится к числу простых, за исключением одного технического момента. Бегите направо и прыгайте в воду (можете заранее убить крокодила). Плывите прямо и налево к большому зданию. Убив льва, обойдите павильон слева и заберитесь на камни. Потом перепрыгните на первый ярус павильона. В его дальнем конце можно най-





СТРАНА ИГР ФЕВРАЛЬ, 1997 105





этой ямы. Хватайтесь за нее и, перебирая руками, двигайтесь вправо. В середине влезайте наверх, где сможете найти второй секрет. Выбегаем к арене. На другой стороне можно увидеть ложу для знатных гостей, именно там находится выход из этого уровня. Но двигаться туда еще рано. Разберитесь поначалу с животными и с человеком (убить его Вы опять не сможете). Спускайтесь вниз на арену. Затем бегите в ее дальний левый угол, где забегайте в открытую дверь на уровне пола. Вы сползете вниз и увидите два рубильника. Один из них откроет дверь с другой стороны арены, между камнями. Второй рубильник откроет выход обратно на арену. Выходите наружу и разберитесь с новыми хищниками. Бегите к открывшейся двери и входите в нее. Здесь необходима быстрая и правильная последовательность действий. Встаньте на кнопку в одной из комнат, быстро развернитесь и бегите в левую дверь. Там нужно включить рубильник и, не теряя драгоценного времени, быстро перебежать в соседнюю комнату, а там в еще открытую дверь. Если эта дверь закрыта, то, значит, Вы или забыли про рубильник, или делали все медленнее чем надо. Выходите из комнаты и повторяйте все заново. Включив последний рубильник, аккуратно пробегите мимо шипов. У Вас появилась возможность добраться до заветной ложи, а сделать это можно только через комнату. Залезайте на ряд камней: прямо, прямо, налево, на-



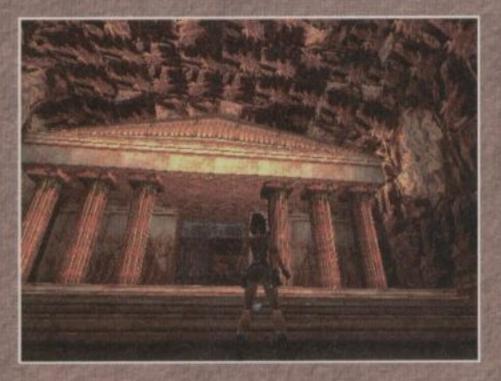
ной ложе. Вытяните блок в левой стене дважды и дерните рубильник. Откроется дверь в левом дальнем углу арены. Там же Вы сможете вылезти с арены. Входите в дверь и обратите внимание на большой шар. Когда он покатится, надо просто спрыгнуть в яму или повиснуть на ее краю. Пробежав дальше, найдете рубильник, открывающий дверь в следующем углу. Добежать до этой двери спокойно никто не даст, так что приготовьте оружие. Оказавшись в комнате, Вы увидите ряд площадок, которые приведут к рубильнику наверху комнаты. В этой комнате также спрятан последний секрет этого уровня. До него добраться непросто, но из-за двух магнумов Вы, наверное, рискнете это сделать. Чтобы найти его, надо знать, что в тот момент, когда Вы оказываетесь даже рядом с самой низкой площадкой в виде тумбы, срабатывает механизм, который закроет дверь в секрет примерно через 10 секунд. А эта дверь находится вверху комнаты (Вы даже можете слышать, как она открывается). Чтобы добраться до оружия, нужно действовать так: встаньте спиной к двери в эту комнату, встаньте так, чтобы, прыгнув на первый столб, попасть на его правый край, и отойдите от него как можно дальше. Дверь наверху откроется. Действуем просто молниеносно. Бегите вперед, прыгайте с разбега на блок и тут же (!) совершайте сальто вправо, затем назад, потом влево. Не давая себе расслабиться прыгайте вперед и бегите к еще открытой двери, за которой Вас ждет такое желанное оружие. Учтите, что все прыжки надо совершать быстро и без раздумий. Бегите в последнюю третью дверь. Там вскарабкивайтесь в проход и прыгайте в воду. Выплыв на поверхность, увидите блок. Толкайте его в следующую комнату, пока не откроется проход. Новый рубильник откроет Вам здоровую дверь в ложе, но это не более, чем интересный прикол. Ведь задвинув блок в угол комнаты, Вы просто-напросто задвинули очень нужный ключ. Отодвиньте блок от стены, и ключ — Вапі. Выходите также, как и вошли — через подводный туннель. Спускайтесь на арену и бегите в уже знакомую дверь справа, между камней, взбирайтесь на камни и повторите свой путь к месту для почетных гостей. Используйте ключ и

прыгните в воду. Далее плывите до того места, где можно всплыть. Там включайте рубильник, открывающий подводную дверь на следующий уровень.

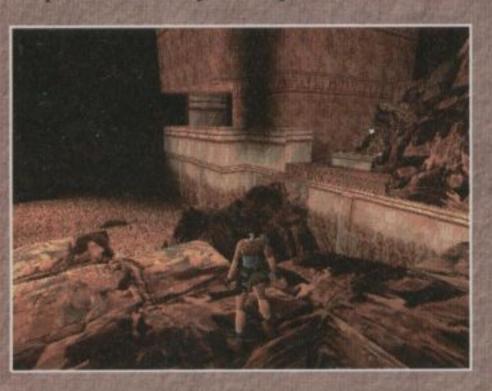
Monastery. Palace Midas. Дворец Мидаса

Мидас — бог, который мог превращать свинец в золото.

Выплываем в бассейне прямо в центре этого уровня. Бегите налево в широкий проход к двум виднеющимся колоннам. Пробежав через следующий зал, Вы



увидите огромный павильон с высокой двойной дверью. Дверь сама откроется и позволит включить рубильник внутри, открывающий дверь в парк. Выбежав обратно к бассейну, направляйтесь налево, где поднимайтесь по длинному ряду ступенек. Вы окажетесь в следующем зале с несколькими высокими колоннами и четырьмя запертыми дверьми. Бегите направо до того места, где сможете забраться повыше, чтобы перепрыгнуть на первую колонну. Далее — на вторую колонну. С нее, кстати, можно перепрыгнуть на козырек у стены, где можно взять несколько полезных предметов. С последней колонны прыгайте на площадку с пятью рубильниками. Не стоит пока их трогать, а сначала спуститесь вниз (в полу есть проход) и включите рубильник для того, чтобы в следующий раз не совершать такие дикие прыжки. Над каждой из дверей в этой комнате нарисована последовательность символов, которая позволит Вам открыть ее.



лево, направо. Вы окажетесь на завале камней. Идя по ним вдоль стены, можно найти патроны для дробовика. Теперь самое сложное: перепрытните с разбега на узкую каменную гряду, которая приблизит Вас к ложе. Еще раз прытаете, и окажетесь на вершине Колизея, в его централь-



Стоя спиной к рубильникам (справа налево):

1.	YOOOY
2.	OOYOY
3.	OOYYO
4.	Y0000

Значок У — рубильник должен быть в нижнем положении, О — в верхнем.

Я предложу свою последовательность прохождения дверей по мере усложнения. Если Вы хотите узнать цель этого уровня, то сначала сходите в дверь 1. Но потом все равно придется идти в одну из оставшихся трех дверей.

Советую начать с двери 4, для чего переводим крайний левый рубильник в нижнее положение и идем в открывшую-

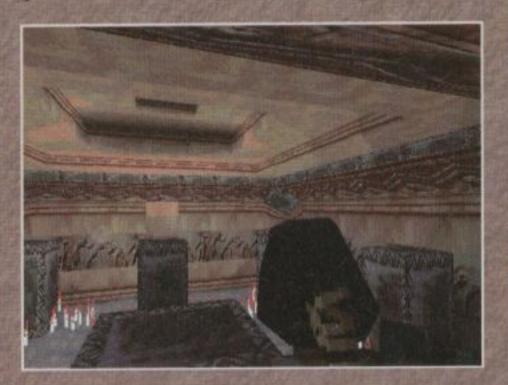


106

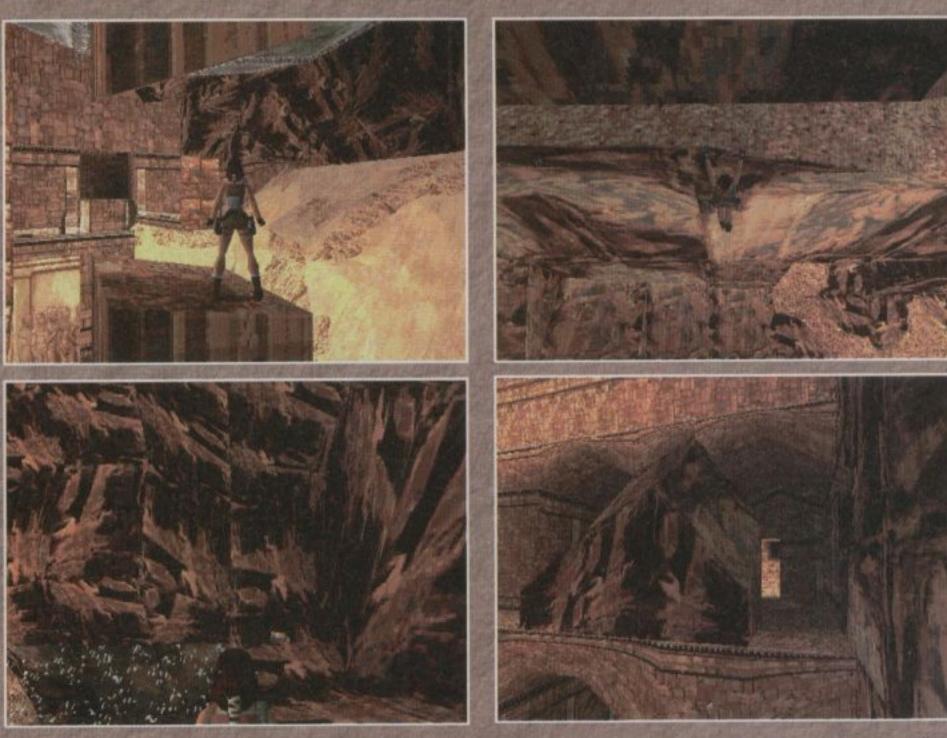
ФЕВРАЛЬ, 1997 СТРАНА ИГР

ся дверь. Спуститесь сначала к воде и убейте двух крыс. Дальше приготовьтесь к самому сложному. Встаньте ровнее перед чередой горящих факелов, затем разбегайтесь и прыгайте. Как только коснетесь кнопки перед первым факелом, огни погаснут и позволят пропрыгать по столбам до конца этой комнаты. Но в Вашем распоряжении очень мало времени, так что прыгать надо без остановки. Самый опасный — четвертый прыжок, после которого надо успеть подтянуться на руках и избежать опасного места. Если все это Вам удалось — спокойно возьмите свинцовый брусок и плывите обратно.

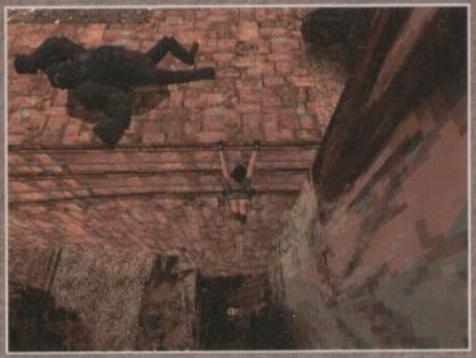
Откройте теперь вторую дверь (третий и пятый рубильники в нижнем положении). Осторожно пробегите мимо шипов в другой проход. Внутри него Вы увидите блок, который надо выдвинуть два раза, чтобы добраться до рубильника.



Включив его, Вы увидите, что в комнате



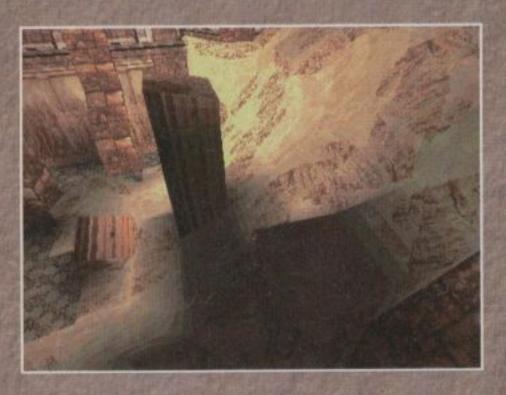
около стены. Только в одном месте надо прыгнуть вперед два раза, не отпуская кнопку прыжка. Затем бегите обратно к тому месту, где Вы запрыгнули на бас-



шись на самую высокую точку, прыгайте обратно на здание и бегите в проход. Вы пробежите по всем залам только на уровне второго этажа. Оказавшись на колонне в центральном зале, прыгайте на соседнюю колонну и бегите дальше. Осторожно миновав подлый пол, прыгайте в воду. После плавания Вы окажетесь на уровне крыши одного из зданий. Перепрыгните на нее, на другом ее скате найдете последний свинцовый брусок. Аккуратно спрыг-

шипами поднялись колонны. Это позволит допрыгать по ним до второго свинцового бруска.

Потом в дверь номер 3 (в нижнем положении третий и четвертый рубильники): войдя в дверь, бегите вниз по ступенькам и выдвиньте блок из стены. Произойдет нечто похожее на землетрясение.



Теперь бегите по ступенькам наверх. Аккуратно подойдите к краю. Прыгайте сначала на песок, затем на колонну, затем снова на песок, затем рядом с проходом и, наконец, в проход. Залезайте на камни и, подойдя к краю, убейте всех животных на том берегу. Потом прыгайте на край бассейна. Убейте двух аллигаторов и плывите дальше. В соседнем бассейне Вы увидите первый секрет. Взять его можно, пройдя сейн. Посмотрите с краю вниз и увидите секрет. Повисните на руках и спрыгните точно на секрет. Перепрыгнув через небольшой барьер, Вы окажетесь на среднем уровне здания . Найдите место, где сможете перепрыгнуть на вторую часть этого этажа. Пробежав по нему, увидите, что проход по всему этажу невозможен из-за завала камней, который нельзя пе-



репрыгнуть. На каменной стене напротив есть расщелина. Удачный прыжок — и Вы повисаете на руках. Далее ползете влево до окончания расщелины. Теперь, забрав-



ните вниз на камни. Возвращайтесь к бассейну и бегите направо в парк. Налево от



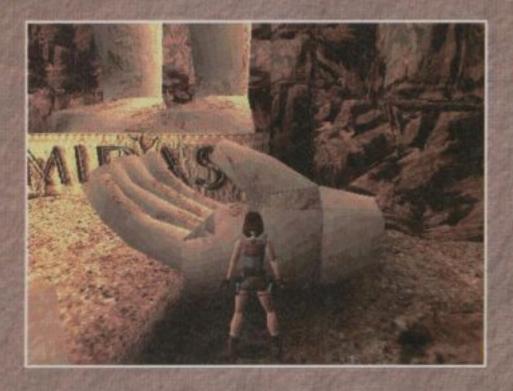
двери в парк, за кустом, есть скрытый рубильник, открывающий одну из дверей в парке, за которой находится третий секрет. Когда будете входить в парк, Вам в

СТРАНА ИГР ФЕВРАЛЬ, 1997 107





глаза бросится проход над крышей на другой его стороне. Забравшись туда, Вы окажетесь в самом важном зале — около остатков статуи Мидаса. Подойдите к руке со стороны, противоположной боль-

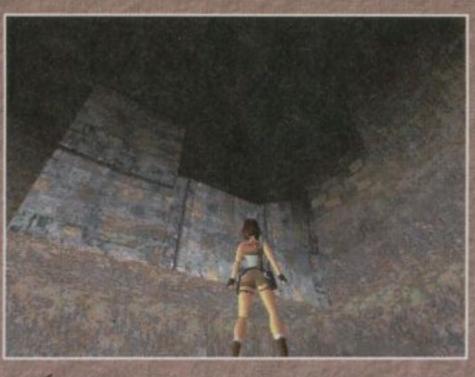


шому пальцу, и примените бруски, которые станут золотыми !

Возвращайтесь в комнату с дверьми и заходите в дверь 1 (крайние рубильники в нижнем положении). Установив золотые бруски на свои места, Вы сможете закончить этот уровень.

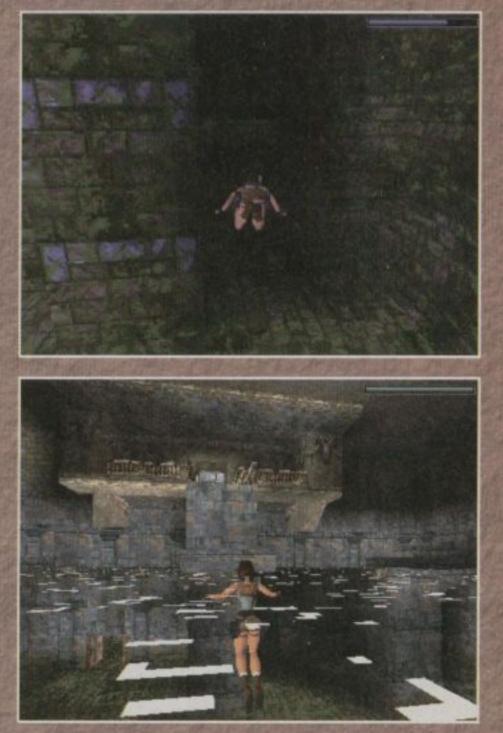
Monastery. Cistern. Резервуар

Сначала спрыгните вниз и убейте крысу! Рубильник на стене можно включить, если пододвинуть под него блок. Возьмите потом аптечку и спрыгивайте в открытый люк. Дальше выбегайте на мостик в очень большой комнате. Пройдите по нему до места, где заканчиваются перила, и прыгайте с разбега направо. Пройдя до стены, Вы увидите расщелину, которой и надо воспользоваться. Ползите по ней до угла, берите патроны и двигайтесь влево по второй расщелине. В том месте, где расщелина закончится, влезайте наверх, на пандус над расщелиной и бегите по нему до конца. Там Вы найдете первый ржавый ключ. Возвращайтесь обратно по пандусу, спрыгивайте вниз на мостик. Пробежав



чтобы взять все патроны в этом секрете, придется немного постараться. Потом снова взбирайтесь на выступ (как Вы двигались к секрету), но только теперь прыгайте с разбега в другую сторону. Потом прыгните еще раз в том же направлении. Взяв аптечку, спрыгивайте в воду (не включайте рубильник в этой комнате). Заплывайте в тоннель и плывите в другую комнату, где можно забраться на нижнюю ступеньку. Бегите по ступенькам вверх. Совершив серию прыжков, Вы возьмете второй ржавый ключ. Идите дальше. Подойдя к краю, схватитесь за него руками и ползите влево. В конце, просто отпустив руки, Вы съедите вниз по длинному спуску. Используйте второй спуск, чтобы съехать к двум статуям у бассейна. Убейте двух крокодилов в нем. Бегите обратно к началу второго спуска. Прыгайте на соседнюю площадку и возвращайтесь к тому месту, где Вы взяли первый ржавый ключ. Там аккуратно спрыгните на мостик внизу. Прыгайте теперь к двум ржавым дверям и открывайте левую из них. Пройдите внутрь и запрыгивайте на площадку над дверью. Прыгайте дальше, с площадки на площадку. Оказавшись на последней из них, Вы увидите два магнума или две обоймы (если это оружие взято в предыдущем уровне). Если пистолеты у Вас есть, то не мучайтесь из-за двух обойм. Но если там пистолеты, то стоит попытаться их взять. Туда можно запрыгнуть двумя способами: технически сложный — разбегитесь под углом к площадке, и прыгнув, постарайтесь скорректировать направление прыжка. Второй способ (почти простой): встаньте посредине пло-

расщелине в стене. Ползите вправо, и Вы окажетесь в комнате с лабиринтом на полу. Убив в ней всех, прыгайте по выступам к рубильнику, который откроет дверь рядом. Не напоритесь на пики. Прыгайте потом в темнозеленую комнату. Бегите дальше и поднимайтесь по ступенькам рядом с золотой дверью. Несколько прыжков приведут Вас прямо к рубильнику наверху комнаты. Он откроет дверь, и Вы сможете взять серебряный ключ. Прыгайте в бассейн в этой комнате и выплывайте в центре большой комнаты. Теперь снова придется повторить свой путь до балкона с одинокой дверью и включить там рубильник. Теперь выходите обратно на балкон и плывите к центральному бассейну, который теперь под толщей воды, и далее — в туннель в его стене. Плывите до тех пор, пока не увидите свет над головой. Найдите рубильник на стене под водой и включите его. Откроется дверь под Вами. Выберитесь в следующей комнате из воды и возьмите несколько нужных предметов. Прыгните в воду и найдите дверь со вторым серебряным ключом за ней. Возьмите его и плывите дальше в центральную залу. Теперь надо найти вторую ржавую дверь и открыть ее. Аккуратно проплывите над шипами и возьмите золотой ключ. Можно заняться поисками второго секрета,





по нему, влезайте на столб напротив балкона с ограждением. Прыгайте на балкон, затем бегите вверх по ступенькам. После очередной перестрелки бегите вправо и забирайтесь на стену. Запрыгивайте вверх к аптечке. Пройдите направо. Вы окажетесь около прохода в темную комнату. Это будет первый секрет этого уровня. Но

108 ФЕВРАЛЬ, 1997 СТРАНА ИГР



щадки, спиной к тому месту, куда хотите прыгать. Остается сделать только сальто назад. Потом прыгайте назад, а затем к проход к которому находится в углу центрального бассейна. Плывите к подножию большой лестницы. Вы подойдете к двум дверям, которые открываются серебряными ключами. Но если не торопиться, а осмотреться на балконе, то можно заметить темный блок в стене. Толкните его два раза и пройдите внутрь. Открыв две двери, проходите в комнату с высокой







дверью и замочной скважиной на площадке над ней. Используйте золотой ключ и пробегите в следующую комнату. Не включайте рубильник, а двиньте блок за ним: два раза вдоль стены и пять раз от нее. Это позволит Вам залезть на балкон и, если хотите, пройти в следующую комнату. Но сам выход здесь искать не надо. Выдвинув блок, Вы открыли проход к глубокому колодцу. Прыгайте туда — и Вы в следующем уровне.

Monastery. Tomb of Tihocan. Гробница Тихокана

Плывите до самого конца туннеля, затем вниз и включайте рубильник на стене (не перепутайте с другим рубильником). Уровень воды уменьшится, и Вы сможете включить другой рубильник, открывающий дверь дальше. Вы окажетесь в комнате с несколькими столбами. Прыгая по ним доберитесь до рубильника в верхнем углу комнаты. Вы пустили воду в комнату, и один блок всплыл. Забирайтесь на него, в проход, прыгайте в воду и включайте рубильник, который создаст мощное течение. Используя его, Вы достигните следующей комнаты. Выбравшись из воды, двиньте блок в сторону воды. Теперь спокойно забирайтесь на самый верх. Там увидите два прохода в одной из стен. Прыгайте сначала в правый проход, в котором Вас уже ждут. Пройдите дальше. Убив крокодила, спрыгните в комнату. Там будут несколько предметов и три мало заметные плитки на полу. Если Вы пройдете по всем трем, то откроет-





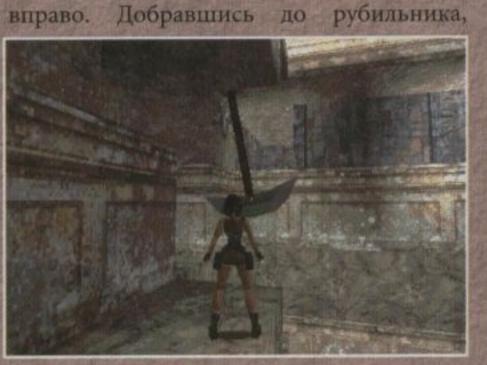
ся секретная дверь в углу. Там придется прыгнуть несколько раз подряд, чтобы добраться до секрета. Возвращайтесь обратно в комнату с лезвием. Теперь следуйте в левый проход (смотрите за лезвием). Идите до провала. Повисните на руках и двигайтесь



против и используйте там золотой ключ. Откроется проход в комнату с блоками, по которым надо прыгать. Вы окажетесь в оригинальной комнате с множеством дверей и надписями на полу. Найдите подвижный блок и передвиньте его на первую надпись (ближайшую к нему). Совет: после того, как передвинете, используйте его как место, где Вас никто не сможет достать. В первой открывшейся двери берите все предметы, и двигайте блок в том же направлении на вторую надпись. Запрыгивайте с блока в дверь, где возьмите ключ. В еще одной двери берите предметы. Когда Вы сдвинете блок на последнюю надпись, откроется дверь ко второму ключу. Быстро пробегите и возьмите его. Теперь открываем дверь двумя ключами, но не торопимся скатываться вниз. Подойдите к краю спуска и прыгните на камни справа от спуска. Не отпускайте «прыжок» и «вверх» до тех пор, пока не окажетесь на ровной площадке около секретной комнаты. Встаньте так, чтобы комната была справа и прыгайте быстро:







включите воду. Теперь прыгайте в воду в длинную узкую комнату, где можно влезть на ступеньку в углу. Бегите по ступенькам и Вы окажетесь в комнате с шипами. За стеной комнаты, справа, есть коридор с рубильником. Он откроет дверь наверху. Влезайте наверх и прыгайте на расщелину, слева от открытых ворот. Входите в ворота и берите золотой ключ. Бегите в проход на-



вправо, вперед, вправо, вправо, назад, вправо. Спрыгните потом в воду. Плывите пря-



мо и взбирайтесь на маленькую площадку. Вбегите в туннель. Забравшись на камни, Вы попадете в комнату с рубильником у противоположной стены. Используйте небольшой скат у стены, чтобы перепрыгнуть ров. Рубильник откроет подводную дверь. Прыгайте в воду и выплывайте около центрального здания. Под зданием справа есть проход к рубильнику, открывающему центральную дверь. Идите в дом, несмотря на ожившую статую. Оттуда Вы спокойно с ней расправитесь. Внутри Вы встретите уже знакомого соперника и наконец-то сможете его убить(tomb96). Берите у него золотой ключ и второй сцион. Залезайте на балкон и используйте золотой ключ. Если есть желание, то можете убить вторую ожившую статую. Если нет, то идите в открывшуюся дверь и закончите второй эпизод.

СТРАНА ИГР ФЕВРАЛЬ, 1997



109





Владимир БАРАБАНОВ



Продолжение. Начало — в номере 8.

Задание: Убедиться в том, что John — предатель, и что он заключает союз с Главным Мозгом противника.

1. Выходите из Hangar на старте. Используйте средний лифт в Elevator Room 1. Как только окажетесь в Elevator Room 2, наступите на панель перед Вами, чтобы остановить огонь пушки.

2. Войдите в Security Hall, держа оружие наготове. Разбейте камеру слежения, подождите, пока появится морф, убейте его и направляйтесь на юг.

3. В Lair уничтожьте быстрого морфа, повернитесь на запад и ликвидируйте Спрута. Перепрыгнув через панель, заберите из ящика ключ и выходите обратно в Security Hall.

4. Ваща следующая цель — Warehouse 2. Чтобы открыть дверь, встаньте на последнюю панель с

INCUBATORS 🔆 🖾

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ

правой стороны коридора. Заберите Energy Recharger, быстро развернитесь, убейте двух морфов и расстреляйте кнопку, чтобы они больше не появлялись.

5. Следуйте в Guard Hall, убейте морфа, бегите на запад до конца коридора, а затем на юг.

6. Уничтожьте морфа в Trap Hall, нажмите кнопку, чтобы включить лучи, и перепрыгивайте через электрические поля, чтобы попасть в Warehouse 1.

7. Заберите плазменные заряды из ящика, убейте морфа и следуйте в Incubators, чтобы достать второй ключ.

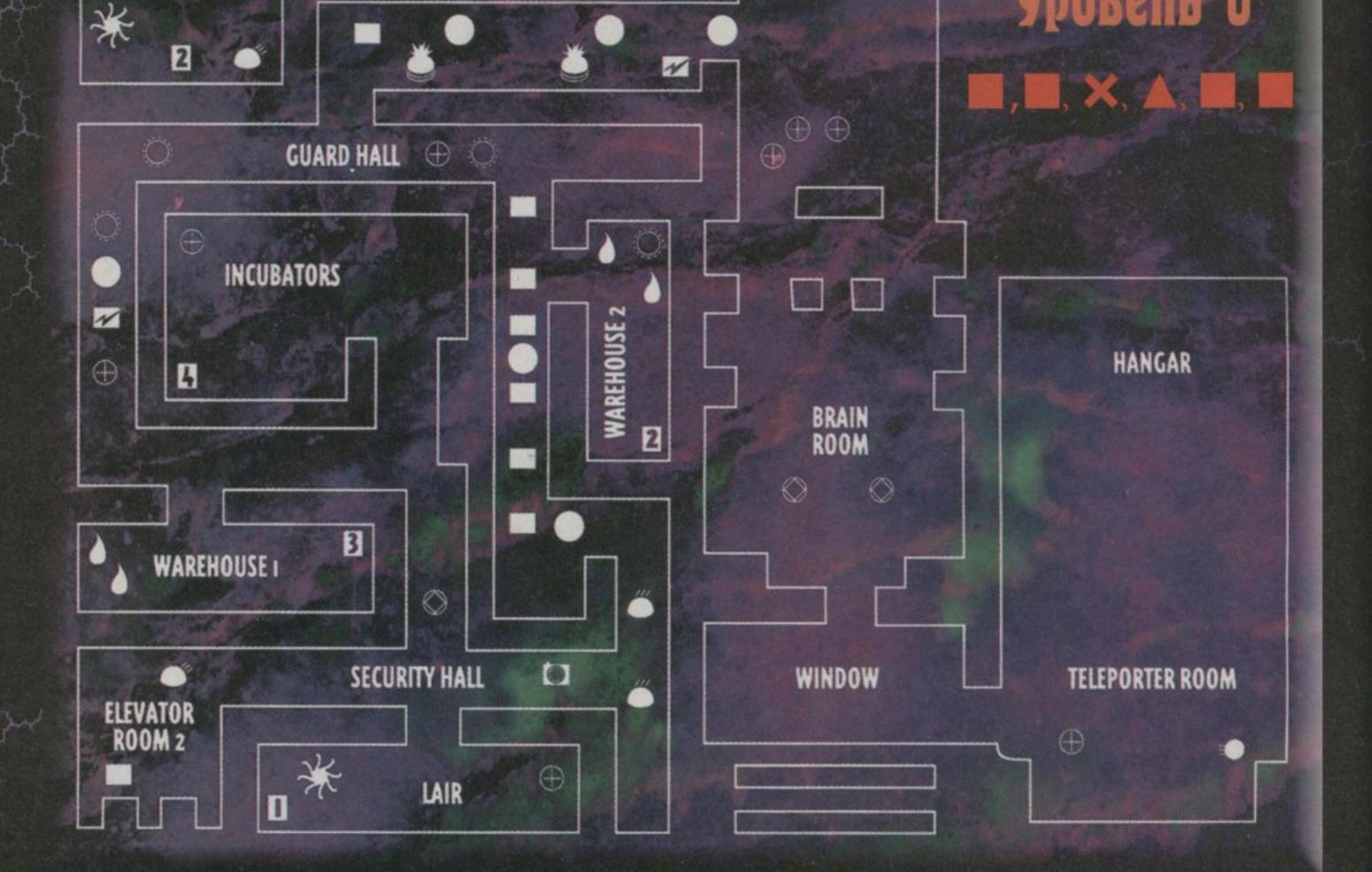
8. Выходите обратно в Trap Hall и запомнитесь там. Наступите

BRAIN

на обе панели, чтобы отключить лучи, пробегите вдоль левой стены Brain 1, убейте трех морфов и следуйте на северо-запад.

9. Ликвидируйте Спрута, заберите из ящика Energy Recharger, быстро используйте его, и Вы сможете избегать выстрелов камеры довольно долгое время. Запомнитесь перед тем, как вернуться в Brain 1.

10. Следуйте на юг. На пути Вам встретятся два морфа, убейте их и выходите в Window Room. Вашему взгляду предстанет ужасное зрелище. Теперь поторопитесь в Teleport Room, из нее Вы сможете совершить побег.



116 ФЕВРАЛЬ, 1997 СТРАНА ИГР

101264



SONY

			Energy Recharger		Морфы		Голем
	Панель доступа		E Energy neenarger		mo popula		
	Бочка		Плазменные заряды		Патруль морфов	1	Статуя
	Взрываемая бочка	Co	цержимое ящиков (уровень 9)		Подзарядка		Птица
D	Камера		🛙 Пустой	۲	Красная кнопка	w	Сжигающие лучи
•	Воздушная охрана		🛙 Пули, броня		Робот	-	Шатл
-	Электрическая панель на пол	y			Паук	*	Всплески лавы
	Панель на полу		В Защита	•	Специальные вещи	*	Вспышки огня
	Силовое поле		В Энергетический сканнер	Q	Место старта	-	Голубой огонь
			Магнетические пули	•	Телепортатор		Электрическое поле
•	Пушка		🛿 Плазменный заряд	4	Космический корабль	×	Тентакл
A	Вагонетка	*	Мина		Замораживающая пуш-	0	Механический пират
Соде	ержимое ящиков (уровень 8)	۵	Прыгающая мина		Кодовая панель	0	Повстанец
	🖪 Ключ 1		Падающий морф	•	Голубой луч		

ям. Аккуратно расстреляйте ее и следуйте прямо в Elevator 3, поговорите с повстанцем и поднимайтесь на лифте.

3. Как только Вы войдете в Elevator 1, где в самом разгаре будет бой между повстанцами и морфами, пробегайте дальше, не обра щая внимания на происходящее. В Window Room Вы станете свидетелем расправы. Уничтожьте морфов и бегите в юго-западную дверь с оружием наготове.

4. Отвлеките морфа, чтобы дать время убежать повстаниу. После того, как убьете морфа, следуйте на север. Ликвидируйте охрану у Elevator 2B, затем возвращайтесь на юг в Elevator Room. Проходите в западную дверь с оружием наготове.

6. Уничтожьте морфа в Hallway 1, и Вы получите от повстанца пароль в командный центр. Возвращайтесь на запад и следуйте в Elevator 2. Поднимайтесь на лифте в Elevator 4. Запомнитесь, и двигайтесь на север по Hallway 5.

7. Вы должны убить Морфа до того, как он застрелит повстанца. Следунте за повстанцем через северную дверь в Weapon Room. Уничтожьте охрану и заберите из ящика сканнер и защиту. Проходите через Hallway 4 в Weapon Room 2.

8. Здесь также надо убрать охрану и за-

фов и используйте подзарядку. Запомните Ваше местоположение. Не обращайте внимания на ящики, они пустые. Возвращайтесь обратно в Hangar и бегите на северо-запад в Control Room. Не шевелитесь! Механическая пушка восприимчива к Вашим малейшим движени-

Уровень 9

Задание: Забрать Master Key у

1. Уничтожьте трех морфов, которые

2. Следуйте в Warehouse, убейте мор-

атакуют Вас. Избегайте огромного робота —

Вы никогда не сможете причинить ему никако-

▲, **X**, **X**, **▲**, **●**,

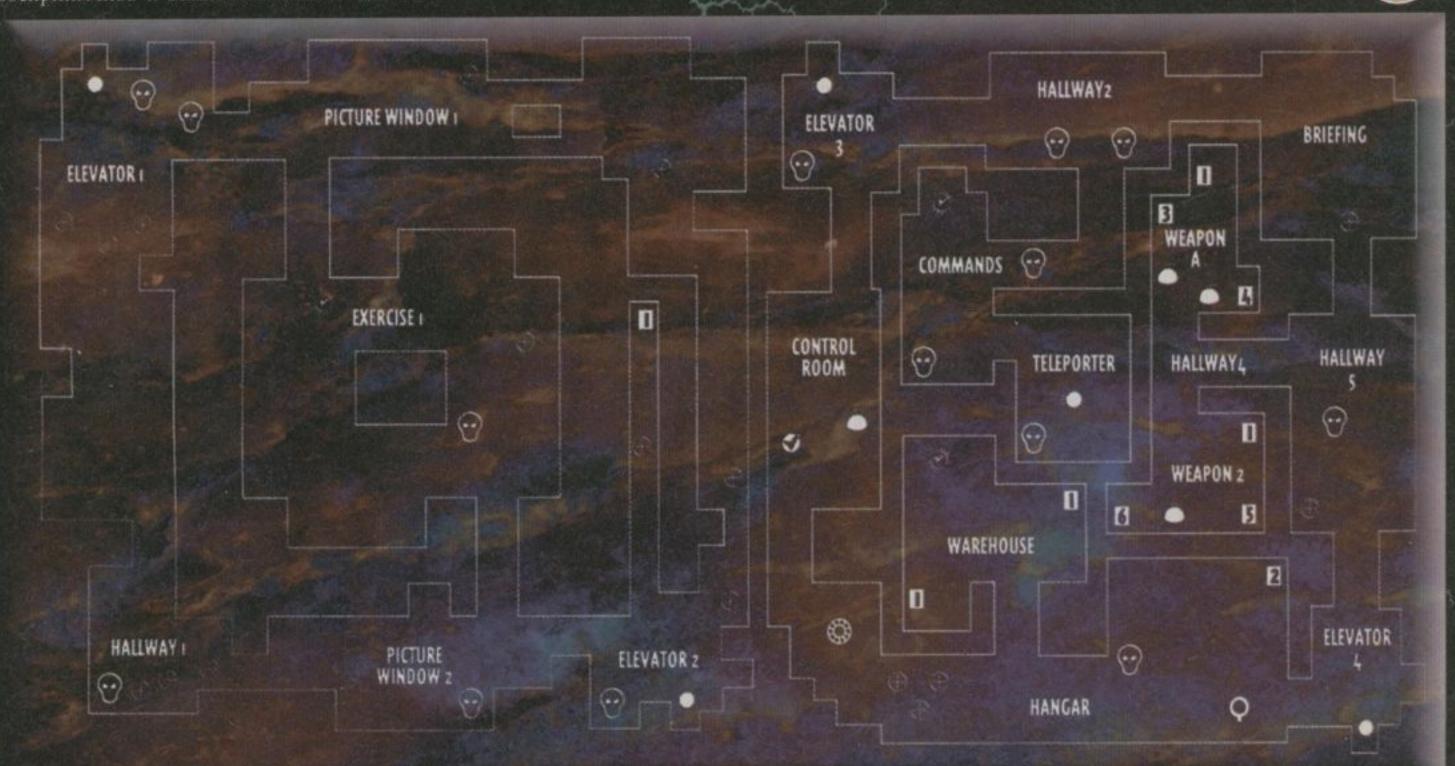
пленного офицера охраны.

го вреда.

5. Как только Вы окажетесь в Picture Window 2, убейте морфа, чтобы спасти жизнь повстанцу, и выходние через западную дверь.

брать магнетические пули, плазменные заряды.

9. В Briefing Room ликвидируйте морфа. Через Hallway 2 проходите в Command Room. Поговорите с Хэнком и отправляйтесь в телепортатор.



СТРАНА ИГР ФЕВРАЛЬ, 1997

117

-1018174

JITTE HE JITTUNE

Кит-Парад читателеі



Z
 C&C
 Warcraft2
 Duke Nuken 3D
 Doom (1-2)



Tekken 2
 Tomb Raider
 Resident Evil
 Crash Bandicoot
 Destruction Derby 2



Tomb Raider
 Nights
 Virtua Cop 2
 Fighting Vipers
 NHL'97



Po'ed
 Doom
 Mortal Kombat
 Captain Quazar
 Blade Force

A President

Список самых продаваемых игр в ноябре



- 1. Red Alert.
- 2. Tomb Raider.
- 3. Lords of Realms 2.
- 4. Phantasmagoria 2.
- 5. Master of Orion 2.
- 6. NHL'97.
- 7. Русская рулетка.
- 8. Rally Championship.
- 9. Phantasmagoria.
- 10. FIFA'97.

1. Tomb Raider.

SONY

PlayStation

- Soviet Strike.
 Tekken 2.
 - 4. Disrupter.
 - 5. FIFA'97.
 - 6. Destruction Derby 2.
 - 7. Crash Bandicoot.

Мировой хит-парад

PIS

- 1. Civilization 2
- 2. Command and Conquer: Red Alert
- 3. Warcraft 2/add-on: Tides of Darkness
- 4. Master of Orion 2: Battle at Antares
- 5. Command and Conquer/Covert Operations

6. Quake

- 7. Wages of War
- 8. Privateer 2: The Darkening
- 9. Duke Nukem 3D
- 10. Jetfighter 3

бидеенгры

- 1. Tomb Raider
- 2. Mario 64
- 3. Tekken 2
- 4. Nights
- 5. Wave Race 64
- 6. Virtua Fighter 2
- 7. Crash Bandicoot
- 8. Resident Evil
- 9. Mortal Kombat Trilogy
- **10. Fighting Vipers**

8. Die Hard Trilogy.
 9. Need For Speed.
 10. Dark Forces.



- Captain Quasar.
 Shock Wave 2.
 Gex.
 Action Pack.
 Starfighter.
 Killing Time.
- 7. Po'ed.
- 8. Gunslinger Collection.
- 9. Foes of Ali.
- 10. Space Hulk.



Tomb Raider.
 Virtua Cop 2.
 NHL'97.
 Virtua Fighter 2.
 Sonic 3D-Blast.
 Nights.
 FIFA'96.
 Fighting Vipers.
 Loaded.
 Alien Trilogy.

-	LEVIDENZLATORE FLUORESCENTE
	AHKETA
	1. Имя Dulympug 2. Возраст 12 лет
	3. На какой платформе вы и раски PC/386 Saturn NTSC PC/386
	PC/Pentium Sony PS US NISC Sony PS Jap NTSC Sony PS Jap NTSC
	Saturn PAL DOVINE
	4. Какие статьи этого номера Вы считаете удачными ?
	5. Какой номер за 1996 год Вы считаете самым удачным. Почему?
	6. Напишите названия пяти самых любимых игр:

101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652

Уважаемый Читатель! Наша цель — сделать журнал, который будет интересен для Вас. И только Вы можете нам помочь. Мы просим Вас заполнить АНКЕТУ и отправить ее по нашему адресу. Обещаем, что учтем все Ваши пожелания.

СПАСИБО!

9. Где и по какой цене Вы купили этот номер?

8. Что бы Вы изменили в журнале ?

7. Напишите названия 3 игр, выпущенных в 1996 году, которые Вы считаете лучшими:

MAGSMA

CTPAHA RNHNE-REPERCO

Не собирается ли LG Electronics выпустить систему M2 для Goldstar 3DO? Жанбулат. Казахстан. г. Алматы.

Официально на сегодняшний день ничего заявлено не было, но, скорее всего, нет. Кроме того, что сама идея создания расширения для любой модели 3DO на сегодняшний день является малореальной, для этих целей LG Electronics должен будет получить лицензию от Panasonic, который пока не выражал желания лицензировать свою технологию другим компаниям.



предпри

oracom

с предпр

1. Появятся ли в ближайшее время игры для Sony PlayStation/Sega Saturn с видеографикой и/или русифицированные?

2. Почему вы отменили рубрики "Для взрослых" и "Игровые автоматы"?

Не назвавший себя читатель из г. Челябинск.

1. Что касается игр с видеографикой, таких как стрелялки с пистолетом типа Mad Dog, то они на сегодняшний день незаслужено забыты издателями видеоигр, хотя одна игра этого жанра, а именно Crime Patrol, была уже давно заявлена к выпуску на Sega Saturn, но так до сих пор выпущена не была. На Sony PlayStation, скорее всего, таких игр не будет никогда. А вот что касается русифицированных игр, то не исключено, что уже в следующем году мы что-нибудь подобное сможем увидеть на Sony PlayStation, поскольку российское издательство «Бука» заявило о намерении создания своих игр на этот формат. А перевод абсолютного большинства игр на русский язык будет зависеть от того, сколько игровых приставок сможет тот или иной производитель, официально занимающийся распространением своих аппаратов в России, продать. Но если мы сами не дадим понять Sony и всем остальным (распространением продукции Sega занимается «Битман», а Nintendo — «Денди»), что играть в игры на чужом языке нам не нравится, то вряд ли скоро что-либо изменится. Так что направляйте свои просьбы непосредственно производителям или официальным распространителям приставок, и, глядишь, вскоре положение поправится. 2. Отмена рубрики «Игровые автоматы» произошла по просьбам читателей, большинство которых просто этим вопросом не интересуется. А рубрику «Для взрослых» пока никто не отменял, просто если уж писать, то о чемнибудь стоящем.

сколько действительно бит в Atari Jaguar? Добряков Евгений. Москва.

Для всех, кого интересует нынешнее состояние дел с той или иной игровой платформой, мы постараемся вкратце описать хотя бы самые известные из них.

Kyda _2 Mary

12

3

1. Sega CD и 32Х. Как таковых, данных приставок в отдельном виде не существует. Они были выпущены в разное время компанией Sega в качестве дополнения к Sega MegaDrive. Первая из них работала на компакт-дисках и имела некоторые дополнительные возможности по сравнению с MegaDrive, второй же аксессуар — 32X — работал на двух 32-битных процессорах и мог реально соперничать с 3DO по своим графическим возможностям, но не тот ни другой аппарат не смог получить достойного для продолжения выпуска на него игр распространения среди покупателей. В связи с тем, что рынок 16-ти битной Sega MegaDrive, без которой эти две системы не работают, уже дышит на ладан, а Sega уже перешла практически полностью на поддержку своей 32-битной системы Sega Saturn, то по большому счету, об этих двух аксессуарах можно спокойно забыть.



Вы много пишете о приставке Sega Saturn, a что происходит с 32Х и Sega CD. Что происходит в Philips с их игровой системой CD-I и

2 Julian and with

2. Nintendo Virtual Boy. Представленный покупателям как первая система виртуальной реальности для дома, данный 32-битный аппарат представляет из себя нечто, напоминающее перископ или систему ночного видения, работающую на картриджах. Хотя Virtual Boy может произвести на свет настоящий стереоскопический эффект, он способен показывать лишь один красный цвет и разные его оттенки на черном фоне, но не это самое страшное. Игр, которые смогли бы действительно привлечь к аппарату внимание покупателей, так и не было создано, а из того, что есть, выбрать особо и нечего. Новых поступлений, к 🔹 сожалению, также уже не предвидится.

3. Atari Jaguar. Довольно странная система, «битность» которой так по сей день и осталась загадкой. Первоначально работала только на картриджах. Внутри ее вы можете найти и 16-ти и 32-х битные процессоры, однако ее принято все-таки называть машиной максимум 32битного класса. Это система постоянно страдала от отсутствия игр, не говоря уже о качестве выпускаемой для нее продукции. Ее популярности не помог даже выпуск дополнительного проигрывателя компакт дисков, Jaguar CD. На сегодняшний день Atari полностью покинула рынок видеоигр, и соответственно все свои приставки. В настоящий момент Atari не существует как самостоятельная корпорация, а является частью промышленной компании JTS.

4. Philips CD-I. С точки зрения видеоигр, данная система ничего из себя особенного не представляет. Работает на 16-ти битном процессоре, использует для хранения ин-

ФЕВРАЛЬ, 1997 СТРАНАМ

формации компакт-диски, а при подключении к ней дополнительного устройства позволяет просматривать видеофильмы в своем стандарте. Хороших игр за короткую историю данного аппарата было выпущено слишком ограниченное количество, и на сегодняшний день система уже всеми забыта, включая Philips.

5. Bandai Pippin. Недавно выпущенная японским производителем игрушек Bandai 64-битная система, пока не привлекла особого внимания со стороны производителей игр. Работает на 64-битном процессоре Power PC и является клоном компьютера Power Mac без жесткого диска и возможности модернизации. Единственное, ради чего сегодня можно приобрести эту систему, это возможность выхода с ее помощью в Интернет. На сегодняшний день особых перспектив у данной консоли нет, и она, скорее всего, пойдет по пути, проторенному ранее Philips CD-I.

6. Turbo Grafx 16. 8-ми битная игровая приставка с 16-ти битным графическим сопроцессором, работающая на картриджах. Выпущенная много лет назад компанией NEC, она получила распространение только в Японии, где для нее также были выпущены разные аксессуары, такие как проигрыватель CD и расширение ее графических возможностей. В 1994 году NEC также выпустил у себя на родине 32-битную систему РС-FX, которая не получила большого распространения и была вскоре забыта.

Как видите, жизнь и смерть любой консоли в первую очередь зависит от игр, которые для нее выпускают. К сожалению, путешествие по кладбищу индустрии видеоигр можно было бы продолжить и дальше, так как очень много компаний, на волне успеха Nintendo и Sega с некоторыми из своих приставок, пытались хоть как-то поучаствовать в этой индустрии. Большинство таких попыток обычно заканчивались провалом. Единственным исключением можно назвать только Sony PlayStation. Тем не менее, именно успех последней консоли может снова подтолкнуть разные японские и американские корпорации на очередное вторжение в этот сектор рынка бытовой электроники, забывая при этом, что только игры, а не технология могут сделать их систему успешной. А для Игоря Тарасенко и его товарищей из города Рига мы рады сообщить, что его, и других читателей нашего журнала — поклонников игровых приставок, мы забывать не намерены. Можете быть уверены, что и впредь все будет по-прежнему, а может быть и лучше. Только недавно к любителям видеоигр в нашей стране стали относиться более-менее серьезно, и если та же Sony, которая на сегодняшний день является единственной компанией, напрямую торгующей своей приставкой в России, предпримет такие же шаги навстречу покупателям, как, скажем, она предприняла в США, то относительному превосходству владельцев компьютеров перед владельцами современных игровых систем может придти конец. А если говорить о других системах, то пока любая из них живет нормальной жизнью (то есть на нее выходят игры), мы ей будем уделять все возможное с нашей стороны внимание.

еще, планируется ли выпуск для этой системы игр типа Soviet Strike или C&C? Также меня интересует, есть ли для этой приставки системы виртуальной реальности и будет ли для нее сделана возможность игры по модему.

LLUCEULA

Денис Анатольевич из Москвы.

Картриджи для Nintendo 64 теоретически не имеют особых ограничений в объеме памяти. Однако высокая себестоимость микросхем вынуждает издателей, включая саму Nintendo, сегодня ограничиваться объемом в 8-12 мегабайт. Однако со временем цены на память падают и, соответственно, открываются новые возможности для создания больших игр. Но, кроме этого, Nintendo планирует выпустить к концу 1997 года дополнительное устройство к своей приставке, под предварительным названием 64DD, которое будет использовать для хранения информации магнитооптические диски объемом 64 мегабайта. Примерно 20 из них будут использованы для записи различной информации в процессе игры, а на остальном объеме будет храниться сама программа. Считается, что вместе с этим устройством покупатели также получат и модем, а также соответствующее программное обеспечение для связи с Интернетом, либо со специальной игровой службой от Nintendo. Правда, советую отнестись к последнему предложению как к слуху, так как никакой официальной информации по этому поводу от производителя пока не поступало.

Что касается игр Soviet Strike и ССС для Nintendo 64, то вторая игра совершенно точно появится на этой консоли, а вот Soviet Strike, скорее всего, так и останется только на CD, так как эта игра использует слишком большое количество памяти, даже для 64DD. А вот специальной системы виртуальной реальности для данной консоли



Пишу Вам, находясь в восторге от игровой системы Nintendo 64 и от Вашего журнала. Сейчас я думаю о покупке этой приставки, но меня волнует вопрос о том, сколько ме-

KOM4 Game

априятия связи

габайт могут вмещать в себя картриджи Nintendo 64. И

мы еще не увидим очень и очень долго, пока цена на соответствующее оборудование, которое бы действительно предоставляло пользователям соответствующие ощущения, не опустится ниже 300 долларов.



101100

Многоуважаемая редакция, Пожалуйста, напишите коды на Flying Nightmares, Drug Wars, Corpse Killer, Star Fighter для 3DO.

С почтением, Филипов Артем

В следующем номере Вы найдете коды к этим и многим другим играм для 3DO. Возможно, будут и прохождения к некоторым игрушкам. Также Вы можете найти интересующие Вас коды в номерах «Страны Игр» за Август, Сентябрь и Октябрь 1996 года.

> Здравствуйте, уважаемая редакция «Страны Игр».

Я хотел бы попросить Вас, если возможно, подскажите, как пройти последний уровень

в игре «Captain Quazar». А то я уже пытался пройти его много раз, и у меня ничего не получается. Лаврукин Владислав, Москва

Насколько мы понимаем, речь идет о 10 уровне игры. Как пошагово пройти его, мы Вам не скажем, но дадим несколько советов.

" anpec ormpanment ma-9 страна игр ФЕВРАЛЬ, 199

MAGSMA

Приобретите как можно больше оружия и защиты. Единственная цель на этом уровне — уничтожить корабль Ох. Постарайтесь постоянно держать корабль в поле зрения, пока уворачиваетесь от астероидов черных дыр. Старайтесь стрелять в заднюю часть корабля, так как Ох не активирует защиту при попадании в эту часть корабля. Игра закончится, когда корабль будет уничтожен.

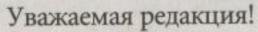


Уважаемая редакция,

Я давно мечтаю найти друзей по переписке. Те ребята, которые любят игры жанра Quest, может согласятся делиться со мной (и я, конечно, с ними) своими секретами. Я прошел

Virtual Stupidity, Alone in the Dark I-II, D, Hell, Myst, Cyberia, Creature Shock, Dragon's Lair, Lost Eden, а также игры жанры action...

Мой адрес: г. Георгиевск, Ставропольский Край, Калинина 131/а, кв. 46.





... Мое знакомство с компьютером началось в училище на уроках информатики. Оно проходило в заочной форме на листке бумаги.

Смешно, не правда ли? Ну а потом был «Пионер», совместимый с розеткой 220В, «ZX Spectrum», «Dendy», 16-ти битная «Sega» и, наконец, «Panasonic 3DO». И вот в октябрьском номере я прочитал некролог под названием «Печальный конец 3DO»... И тут захотелось иметь что-то более постоянное, чем игровые приставки. Конечно РС! Открыл рекламные страницы «Страны Игр», посмотрел крутые форматы и кругленькие суммы и сразу опустился с небес на землю. Ведь со стипендией равной \$8 (причем повышенной) или в будущем с зарплатой врача на Украине, которую еще и не платят, необходимо работать как минимум пару жизней. Но, как говорится, надежда умирает последней. Меня интересует попроще компьютер. Например 486DX 2/66 МГц, 8 МВ RAM, 2x CD-ROM, SVGA, Windows 95. Разумеется мультимедийный, и какой-нибудь модем попроще, чтобы не замыкаться в себе. Подскажите, где можно его приобрести. И напишите приблизительную сумму, которую я должен буду собрать. Казак Евгений, город Полтава.

рые подробности.

Теперь в игре Вы найдете:

Карательные экспедиции на базы энтроноидов на Земле и соседних планетах: Луне, Марсе, Венере, спутниках планетгигантов, на Плутоне и в открытом космосе, связанные между собой единым сюжетом. Задача у каждой миссии разная, но требует проникновения в определенные места. Чтобы туда добраться нужно уничтожать вспомогательные генераторы, питающие энергией силовые поля, использовать телепорты, пользоваться выключателями и т. п. Всему этому мешают враги, весьма некстати стреляющие по игроку.

Kyda - 2 Mary

По окончании каждой миссии вводится бонус-уровень, в виде игры Xenon 3D.

Возможные цели миссии.

1. Уничтожение главного генератора, питающего энергией город. После его уничтожения весь город разрушается как в конце голливудского боевика.

2. Добыть секретное устройство или информацию. Они могут лежать в виде бонуса или быть спрятаны внутри вражеского корабля.

3. Отключить силовое поле (выключателем или путем разрушения генератора), охраняющее вражескую базу от массированной атаки.

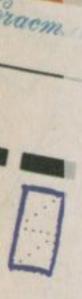
4. Побег из плена при помощи телепорта, который надо сначала найти.

5. Защита объекта на собственной базе от атаки.

Возможна также постановка невыполнимой задачи. Например, найти секретный документ или устройство, а в результате полного облета вражеской базы играющий попадает в телепорт, который перебрасывает его на другую базу (конец текущей миссии и переход в новую).

Игровое пространство и декорации.

Декорации могут быть анимированы (мигающие рекламы, поворачивающиеся башенные краны, другие устройства непонятного назначения). Среди анимированных декораций могут быть движущиеся (например, машинки), но не предпринимающие попыток атаки. Часть декораций может быть подбита с последующим взрывом.



Совершенно очевидно, что все технологии со временем устаревают. Такая судьба постигает не только домашние приставки, но и персональные компьютеры. Но с последними дело обстоит проще: всегда можно сделать upgrade и т. д. Что касается того компьютера, который Вы хотите приобрести, то мы бы Вам не советовали этого делать. Во-первых, 486 уже устарел, купить в магазине Вы его вряд ли сможете, только если подержанный, да и стоить он будет (с теми требованиями, которые Вы предъявили) около 700\$-800\$. Уж лучше купить **Pentium 75**, цена которого примерно та же, а производительность, естественно, выше. Так что думайте, решайте.

Уважаемая редакция!

... Мне очень понравилась игра Русская Рулетка, проиграл ее вдоль и поперек. Скажите, не будет ли продолжения?...

Васильев Илья, г. Москва

Мы связались с издателями **Русской Рулетки**, компанией **Бука**. Они сказали нам, что действительно планируют выпустить второй вариант **Русской Рулетки** и сообщили некото-

ФЕВРАЛЬ, 1997 СТРАНАИ

Враги.

Естественно, введутся новые виды врагов с соответствующим поведением. При поражении они могут не сразу взрываться, а разлетаться осколками, падать на землю и взрываться уже там, оставляя бонус. Введутся наземные противники: танки, роботы, зенитные установки. Последние будут установлены на крышах домов, платформах, неподвижно парящих в воздухе, и просто на земле.

Также в **Русской Рулетке 2** Вы найдете целый ряд полезных бонусов.

1. Неубиваемость. Действует в течение неограниченного времени. Движение становится монохромным.

2. Невидимость. Действует в течение ограниченного времени. Изображение становится контурным.

3. Батарейка. Сохраняет заряд в течение ограниченного времени. Позволяет подбить главный генератор, питающий играющего энергией, без вреда для играющего.

Уважаемые почитатели стратегических игр!

«Страна Игр» собирает пакет предложений для фирмы Broderbund (издателя Prince of Persia 1&2), по поводу того, какой должна быть стратегическая игра в реальном времени. Все собранные предложения будут посланы в начале марта 1997 года. Так что, если Вам не все равно, как будет выглядеть Warlords 3 – пишите нам (с пометкой «Стратегия»).



wuda

Здравствуйте Сергей Лянге!

...Я не могу пройти 17ый уровень игры Z.

Прошу Вашей помощи! То, что Вы написали в № 8 в «Формуле Успеха» — это круто, но недостаточно. Прошу помочь через «Горячую Связь». Пожалуйста, напишите ответ в следующем номере!!!

С уважением, Сарычев Андрей.

О достоинствах Z говорит хотя бы тот факт, что игра попала-таки в десятку лучших игр хит-парадов всего мира.

Благодаря Z, наш «специалистдюколог», Антон ШИЛКЕНД, наконецто решился переступить порог военностратегических игр, хотя сопротивлялся этому до последнего. Я надеюсь,

что Вас не очень расстроит, если на Ваш вопрос отвечу не я, а Антон. Это будет как бы начало его стратегической карьеры (?).

Сергей Лянге Итак, Вы начинаете игру с двумя средними, двумя легкими танками, одним джипом и группой снайперов.

и при попытке восстановить мост сразу уничтожайте его.

Одновременно с этим посылайте по одному легкому и среднему танку в точки 🕙 и 🥙 для обороны мостов (поставьте их в точках А). Джипом захватывайте ближайший к Вашему форту флаг и флаг в точке 🧐.

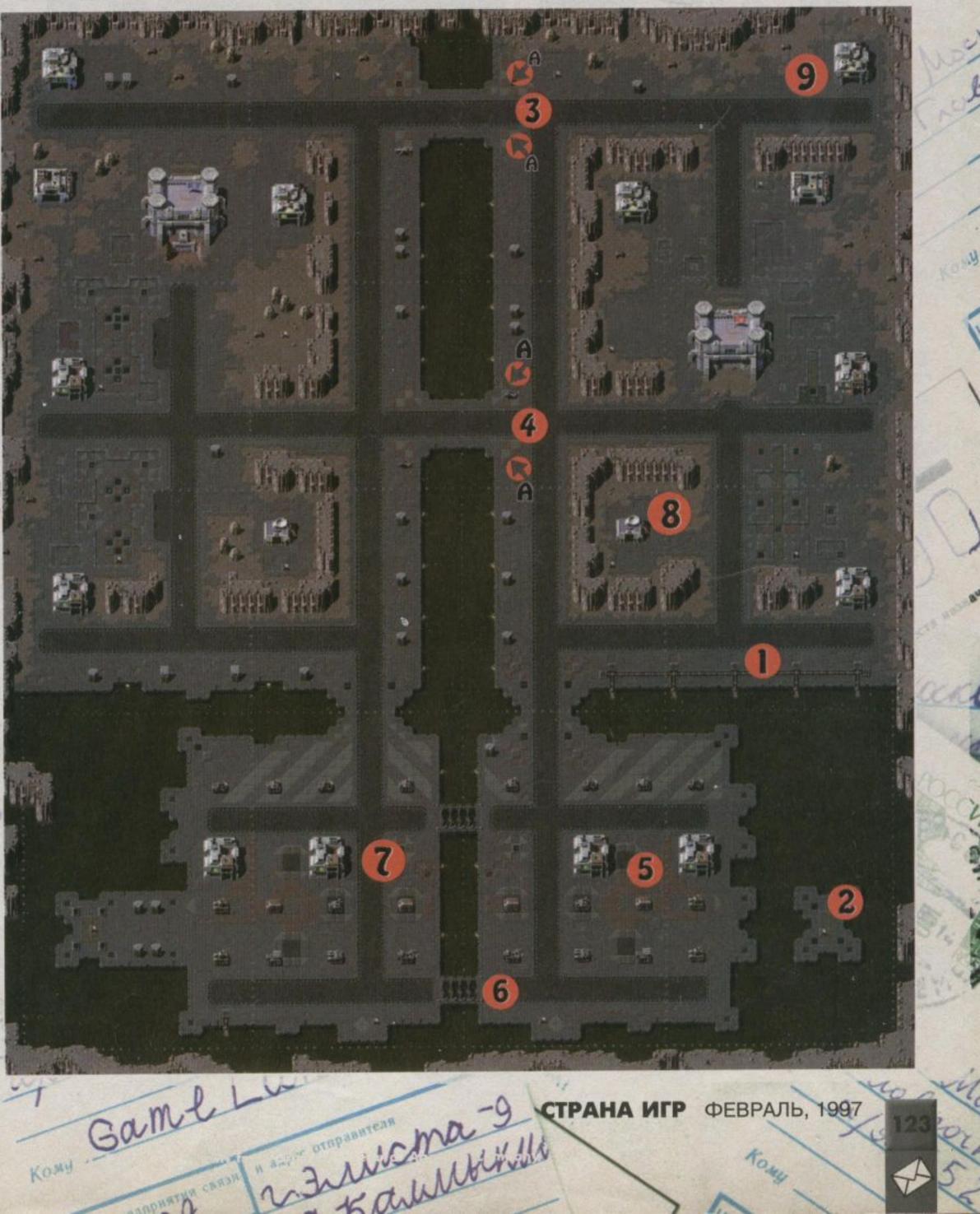
На всех захваченных заводах по производству роботов сначала производите grunt'ов. По мере их появления срочно гоните вниз для захвата техники.

А вот на заводах в точке 🧕 лучше сразу производить гранатометчиков и сажать их в пустые АРС.

Часть захваченной техники отправляйте наверх для обороны мостов, краном постарайтесь отремонтировать мост в точке 6 и при помощи танков и пехоты захватите флаги в точке 🤍

И еще: не увлекайтесь производством grunt'ов. После захвата всей техники производите на этих заводах либо Laser'ов, либо Pyros'ов, что Вам больше нравится. В форте с самого начала произведите 1-2 легких танка, потом производите тяжелые. На заводе, контролирумом флагом в точке 🕘, лучше сначала не производить тяжелой техники, т. к. он несколько раз будет переходить из рук в руки. На заводе в точке 🧐 сначала произведите Hovitzer и поставьте его на границе территории для помощи в обороне точки 🕙

Если у Вас все получится, остальное — дело техники. Удачи Вам в прохождении остальных уровней этой великолепной игрушки! Антон Шилкенд



находится Внизу большое количество ничейной техники, и захват ее и есть залог успеха. Для более понятного описания я пронумеровал ключевые точки.

самого начала C п принудительно направьте снайперов в точку 🔍 после — в точку 🥝. (В случае, если Вы сразу пошлете их в точку 🥝, то они пойдут в обход, и драгоценное время будет потеряно). После этого сажайте их в ближайшую технику, захватывайте флаг в точке 💷 и отбивайтесь от пехоты противника, которая попробует своровать технику на Вашей половине.

> Также внимательно следите за ремонтным краном противника

> > ODHATUN CARDI

СТРАНА ИГР ФЕВРАЛЬ, 1997

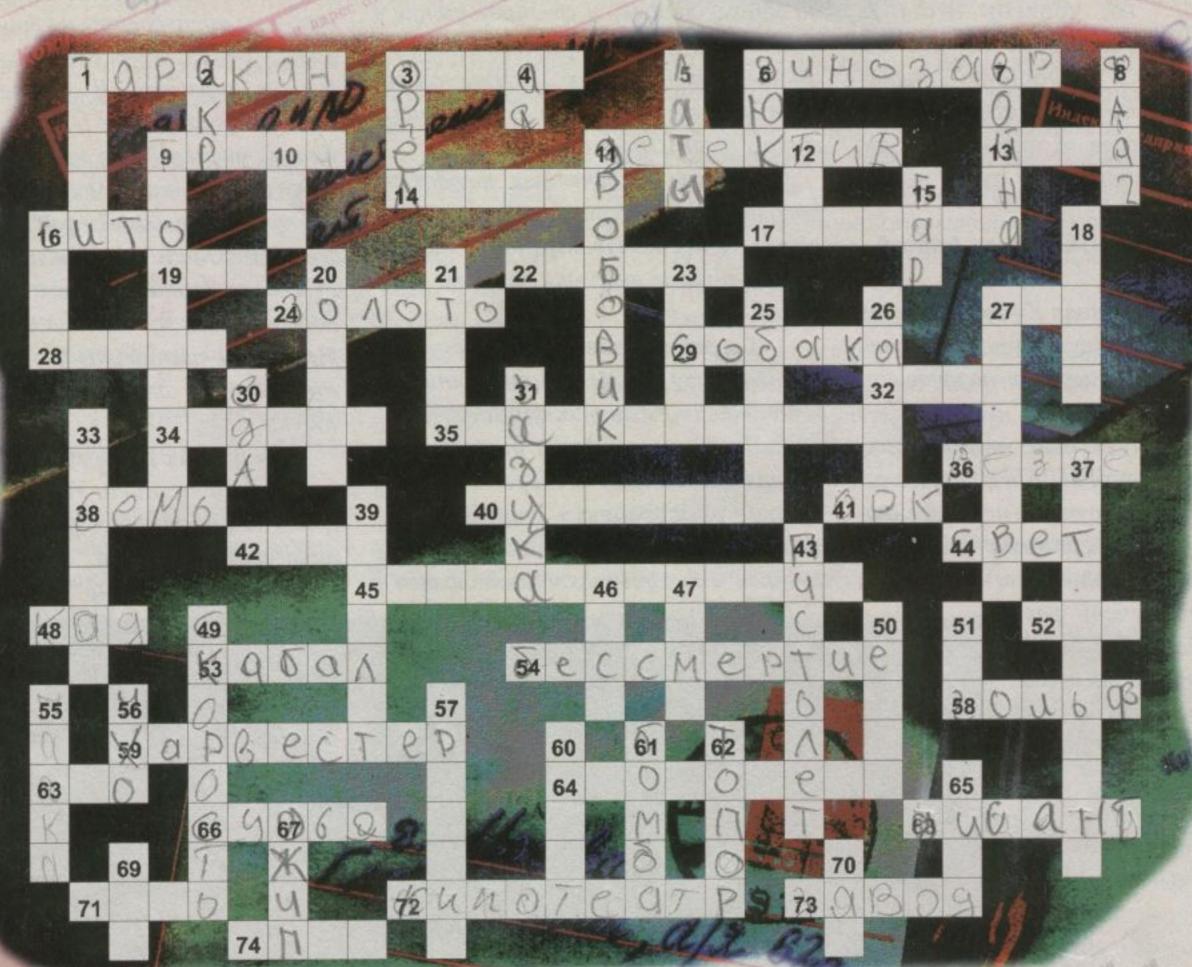
DEIGEMA P

предприят

Привет, уважаемая редакция. ... посылаю Вам кроссворд. Может он кого заинтересует, но я уверен, что вряд ли кто-нибудь разгадает его полностью. Ренат Жемальдинов.

Ну что, уважаемые читатели, попробуйте, а ответы к кроссворду мы опубликуем в следующем номере.

2. Mark



3 Jun winking

racma По горизонтали: 1. Насекомое из игры Push Over. 3. Откуда исходит угроза в UFO-2. 6. Это животное можно часто встретить в игре Lost Eden. 9. Тенью этого рогатого (!) животного названа игра. 11. Профессия Сэма и Макса, хитов дороги. 13. Валюта страны Вашего противника в Aces of The Pacific. 14. Фамилия немолодого мужика, большого любителя слабого пола. 16. Во что превращается монстр после очереди из ChainGun'a. 17. В UFO прежде, чем это использовать, его надо инициировать. 19. Форму какой буквы имеют звездолеты повстанцев. 22. Кто охраняет свалку Тодда. 24. В лесу — дерево, в шахтах —... 27. Кому поручено работать над проектом Cyberia. 28. Бронированный ... предпри (хороший танковый симулятор). 29. «Любимое» животное червяка Джима. 32. Кто управляет своей Flying Machine. 34. Абориген в «Колонизации». 35. Роль этого профессора в одноименной игре сыграл Тим Карри. 36. Где живет однорукий бандит Аладдина? 38. Количество гостей в знаменитой игре по мотивам произведения Эдгара По. 40. Профессия Роджера Вилко. 41. Житель местности за Темным порталом. 42. Где находится Цидония? 44. Это излучают глаза Паладина. 45. Самый, пожалуй, известный интерактивный ужастик. 48. Что обычно просит ввести защита от копирования? 52. Робот-шериф из игры Z. 53. Ну и рожа! (герой МКЗ). 54. Что дает код IDDQD? 58. «Шары гонять», но не пинбол. 59. Собирает и спайс, и тибериум. 63. ... Enemy Unknown (что означает первое слово)? 64. С кем борется Гэбриел Найт во второй части игры? 66. Профессия беспощадного Дредда. 68. Что сбрасывает Air Strike в C&C? 71. Жанр «Role Playing Game» переводится как «игра в исполнение ...». 72. Какое заведение находится на первом уровне игры Duke Nukem 3D? 73. В одной игре там производятся Footman'ы, а в другой — Minigunner'ы. 74. Заменить все коды и секреты может только это.

По вертикали: 1. Кто придумал Civilization? 2. В этом измеряется то, что пытается захватить любой стратег. 3. Что изображено на эмблеме GDI? 4. Что устраивают марсианские монстры на Земле? 5 Обычная одежда для Knight'а или Footman'a. 6. Этот супергерой не пренебрегает стероидами. 7. Вечная тема для большинства стратегических (и не только) игр. 8. Захват местности в игре Z осуществляется посредством захвата этого предмета. 9. Теперь эту мечту Карла Маркса можно осуществить в одноименной компьютерной игре. 10. Имя мыши, с которой ссорится кот АІ. (11). Что из себя представляет всем известный Shotgun? 12. «Mad Dog McCree» — это компьютерный ... 15. В одной игре это космическое заведение носит название «Thirsty Tentacle». 16. Ваше средство передвижения в Assault Rigs. 18. Ваша фамилия в КГБ. 20. Terminal ..., Brutal ... (Вид спорта). 21. Маньяк из игры 11'th Hour. 23. Откуда появляются Face Hugger'ы? 25. Отрекшийся от церкви истребитель нечисти. 26. Чья музыка звучит в игре Ring Cycle? 27. Столица «негров» в Civilization. 30. Что пополняет энергию Wolfer'a, кроме аптечек? Что за оружие у Дюка скрывается под названием RPG? 33. В этой игре Вы защищаете свой замок немереным количеством пушек. 37. Виртуальный маньяк из будущего. 39. Запах чего навевает Бену воспоминания о Мории? (43) Заветное оружие под цифрой 2. 46. Известный «таинственный остров». 47. Во второй «Цивилизации» это имеет каждая страна. 49, В чем «нуждается» известный автосимулятор. 50. Боевая единица отряда из четырех существ, как представитель фауны. 51. Любитель продукции компании «Чупа-Чупс». 55. Единственное оружие Ниндзи в Worms. 56. Что потерял Фредди Фаркас в молодости? 57. Второе название планеты, где добывают меланж. 60. Что из себя представляет Брэд, друг Аллана? 61. «Взрывчатка в обрезке трубы» одним словом. 62. Лучник пускает стрелы, троль метает ... 65. Woodruff - по внешнему виду. 67. Это транспортное средство могут водит и Гранты и Психи. 69. Элементарная частица луча, испускаемого со спутника GDI. 70. Что находится в боеголовках фирменной ракетницы ORDOS.

Game Land Express

Если Вы хотите заказать товар по почте, то пришлите заявку о высылке каталога GameLand Express с указанием интересующей Вас платформы

(PC, Sony PlayStation, Sega Saturn, Nintendo 64, 3 DO, Macintosh), и мы вышлем Вам каталог, из которого Вы уже выберите нужный товар. Каталог может быть выслан только в города, указанные в Таблице 1. Таблица 2 указывает стоимость доставки товара, а не каталога. Каталог высылается бесплатно!

Адрес для заявок: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652.

Таблица 1 список городов

Азов	Кандалакша1	Новочеркасск1
Аксай (Ростовская обл.)1	Караганда	Одесса
Алма-Ата	Кемерово	Оренбург1
Апатиты1	Киев	Пятигорск1
Армавир1	Кишинев	Ростов-на-Дону1
Архангельск	Краснодар1	Санкт-Петербург0
		Самара
Ашхабад	Кутаиси	
Баку2	Липецк	Сочи
Батайск1	Львов	Ставрополь1
Батуми	Майкоп1	Таганрог1
Бердск	Минск1	Ташкент
Бишкек	Москва0	Тбилиси2
Владивосток	Московская область	Темиртау
Дзержинск1	(город уточнить по телефону)5	Тирасполь
Днепропетровск	Мурманск1	Тольятти1
Донецк	Набережные Челны	Томск
Душанбе	Находка	Туапсе1
Екатеринбург2	Н.Новгород1	Уфа
Ереван	Николаев	Хабаровск
Запорожье	Новокузнецк	Харьков
Казань1	Новороссийск1	Южно-Сахалинск
Калининград1	Новосибирск	

Азов	 																
Аксай (Росто																	
Алма-Ата																	
Апатиты																	
Армавир																	
Архангельск	• •	•	•	•	•	•	•	•		•	•	•		•	•	•	

Азов	Кандалакша1	Новочеркасск1
Аксай (Ростовская обл.)1	Караганда	Одесса
Алма-Ата	Кемерово	Оренбург1
Апатиты1	Киев	Пятигорск1
Армавир1	Кишинев	Ростов-на-Дону1
Архангельск	Краснодар1	Санкт-Петербург0
Ашхабад	Кутаиси	Самара1
Баку	Липецк1	Сочи
Батайск1	Львов	Ставрополь1
Батуми	Майкоп1	Таганрог1
Бердск	Минск	Ташкент
Бишкек	Москва	Тбилиси2
Владивосток	Московская область	Темиртау
Дзержинск1	(город уточнить по телефону)5	Тирасполь
Днепропетровск	Мурманск1	Тольятти1
Донецк	Набережные Челны	Томск
Душанбе	Находка	Туапсе1
Екатеринбург2	Н.Новгород1	Уфа
Ереван	Николаев	Хабаровск
Запорожье	Новокузнецк	Харьков
Казань	Новороссийск1	Южно-Сахалинск
Калининград	Новосибирск	

Таблица 2 стоимость доставки

Отправка			30	НЫ	Constant States and	
весом не	0	1	2	3	4	5
Весом не более, гр 1000 2000 3000 4000 5000 6000 5000 6000 7000 8000 9000 10000 11000	O Py6. 55.000 55.000 55.000 55.000 55.000 55.000 55.000 55.000 55.000 55.000 110.000	1 Руб. 96.250 104.500 112.750 121.000 129.250 137.500 145.750 154.000 162.250 170.500 178.750	2 Руб. 110.000 121.000 132.000 143.000 154.000 165.000 165.000 176.000 198.000 209.000 220.000	3 Руб. 123750 137500 151.250 165.000 178.750 192.500 206.250 220.000 233.750 247.500 261.250	4 Pyő. 137.500 159.500 181.500 203.500 225.500 247.500 269.500 291.500 313.500 335.500 357.500	5 Pyő. 170.500 203.500 236.500 264.000 291.500 319.000 346.500 374.000 401.500 429.000 456.500
12000	110.000	187.000	231.000 242.000	275.000 288.750	379.500 401.500	484.000 511.500
13000 20000	110.000 110.000	195.250 253.000	319.000	385.000	555.500	-
30000 40000	110.000 110.000	335.500 418.000	429.000 539.000	522.500 660.000	775.500 995.500	Ξ
50000 60000	110.000 110.000	500.500 583.000	649.000 759.000	797.500 935.000	1.215.500 1.435.500	Ξ

B CUCATOR CONTRACTOR

and the second

«Железные разборки». Internet играющий. Game-индустрия для всех

> Madspace, XS, Admiral, Jedi Knight, Parkan ... и другие игры для PC

Журнал СТРАНА ИГР

Зарегистрирован в Комитете по печати РФ Регистрационный намер 014416 от 31.01.96

> **Учредитель:** ИЧП «Агарун Компани»

> Издатель: ИЧП «Агарун Компани»

Ответственный Редактор: Оксана Донская

> Редактор: Борис Романов

Корреспондент в США: Владислав Пискунов

> **Дизайн Обложки:** Антон Шилкин

Дизайн, Верстка, Цветоделение и Иллюстрации: Антон Шилкин, Сергей Лянге, Леонид Андруцкий, Катя Кербель, Виктор Жилин

> Корректор: Денис Давыдов

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

> Рекламная служба и служба распространения: Тел: 124-0402 Факс: 125-0211

> > Web-Site: www.gameland.ru

E-mail: gameland@glas.apc.org

Техническая поддержка: Денис Конященко, Борис Скворцов,





/www.nba.cor

NBA in the Zone 2, Resident Evil 2, Fighter Megamix ... и другие игры для 3DO, Nintendo 64, Sony PlayStation и Sega Saturn



Ответы на письма читателей... подсказки по прохождению игр, читательский Хит-Парад

А ТАКЖЕ: мультимедиа-энциклоneдии, путешествия по Internet'у и многое другое... Ервано Мовсисян, Альбина Агарунова

Вывод на пленки осуществлен при технической поддержке Бизнес Класс

Телефоны распространителей:

Москва:

«Глобус» — 240-7405 «Логос-М» — 200-2122 «Люкс-Пресс» — 270-5971 Маарт» — 128-9904, 128-9980 «МетроПресс» — 270-0703 «Ода» — 200-2328 «Сегодня-Пресс» — 252-4661 АО Роспечать — 195-6625 Игорь Юрченко — 396-6712

Санкт-Петербург: (812) 277-4571, 966-2846

Алма-Ата: Владислав Любчанский — (3272) 44-72-89

Тираж 30 000 экземпляров Цена договорная



Отпечатано в типографии компании ScanWeb (Финляндия)

Подписной индекс: 88767 по каталогу АРЗИ

GAMELAND Magazine

Publisher — **Agaroun Company**, Moscow, Russia Phone: 7-095-124-0402 Fax: 7-095-125-0211

Co-operated with

GameLand (N.Y.) Inc. Phone: (212) 244-2833 Fax: (212) 244-5933

> Printed in Finland, ScanWeb Company



CHARTER BUSINGUE TO PERCENSION VELO



Вниманию предпринимателей! При использовании в игровых салонах шлем окупается за 60 дней!

Вниманию родителей! Дети в восторге от шлема VFX-1: Фантастический мир иллюзий с полным ощущением реальности!

VFX-1 — «... «крутейшее» периферийное устройство для Вашего компьютера» *PC Magazine, USA* Покупателя Объявлениен канцелярские принадлежности ждет подарок

Компания не несет ответственности за опасности и приключения, подстерегающие Вас в киберпространстве...

КОМПЬЮТЕРНЫЙ СУПЕРМАРКЕТ:

Садовая-Триумфальная, 12 тел.: 209-5495, 209-5403 факс: 209-2975

КОМПЬЮТЕРНЫЕ САЛОНЫ: ТД «Библио-Глобус», Мясницкая, 6 тел.: 924-2673, 923-4173 факс: 928-2394 Дом Книги, 2-й этаж, Новый Арбат, 8 тел.: 913-6963 913-6964

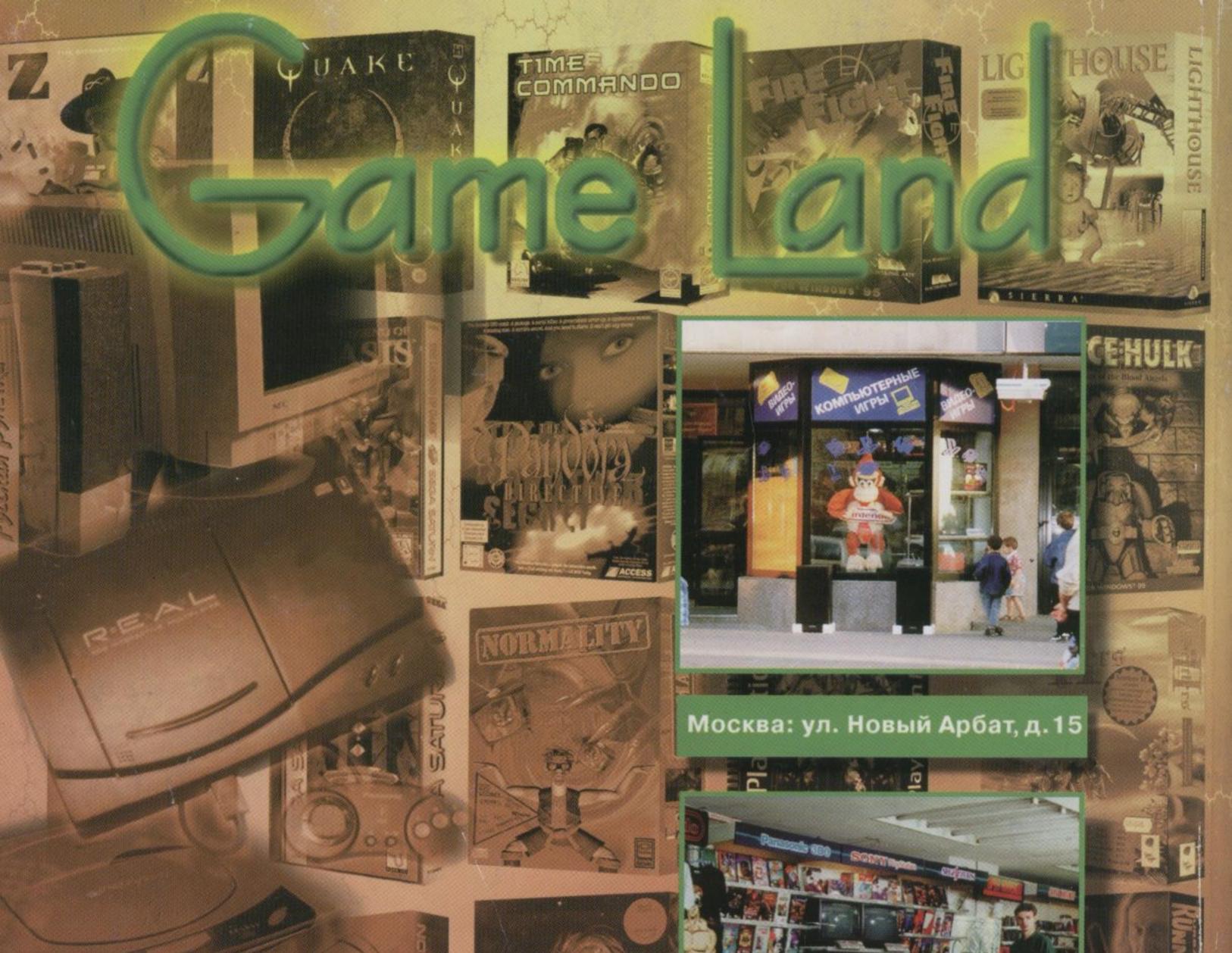
ТД «Эдельвейс», Щелковское шоссе, 5, стр.1 тел.: 961-3450

дилерский отдел: тел.: 931-9301, 931-9269

факс: 931-9269, 931-4011



Эксклюзивный поставщик в СНГ СотриLink



REK

ation

anı

HARBINGER

Телефон:(095) 288-3218 Факс: (095) 956-5800 e-mail:gameland@glas.apc.org web-site: http://www.gameland.ru Для писем: 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652

NINTENDO64

Санкт-Петербург: Невский проспект, д.135

Game Land

Москва:с/к «Олимпийский», 8 подъезд

appet

PE CONTRA

CAME BOY

ROLL N DRY MILL

Live

zama

ARE US

CHARLEN AND

SALEDRY

FRAME FRAME