

PC • PSOne • PS2 • Dreamcast • GameCube • Xbox • Mac

# СТРАНА ИГР

<http://www.gamel>

## WARCRAFT III

### Фэнтези XXI века



**ИГРЫ:**

Giants   Tomb Raider Chronicles   Sonic Adventure 2   Metropolis   FIFA 2001

**ПРОХОЖДЕНИЯ:**

Baldurs Gate II   Wizards & Warriors   Корсары   Red Alert 2   Escape from Monkey Island



4 600000 010809



# Абсолютно плоские мониторы SyncMaster

Новая серия плоских мониторов

**Samsung**

SyncMaster 755DF

**Абсолютно плоский экран с абсолютно плоским изображением - бескомпромиссное решение для самых требовательных пользователей.**



Диагональ экрана 17"(видимая – 16")  
 Абсолютно плоский экран и плоское изображение  
 Величина зерна 0.20мм (горизонт.)  
 DynaFlat – Infinitely Flat Tube  
 Макс. разрешение 1600x1200@68Гц  
 Покрытие экрана Smart III (антистатическое, антибликовое)  
 Совместимость с Plug & Play  
 TCO99 (Опция)  
 Калибровка цвета (ПО Colorific)

SyncMaster 753DF

**Абсолютно плоский экран с абсолютно плоским изображением.**



Диагональ экрана 17"(видимая – 16")  
 Абсолютно плоский экран и плоское изображение  
 Величина зерна 0.20мм (горизонт.)  
 DynaFlat – Infinitely Flat Tube  
 Макс. разрешение 1280x1024@65Гц  
 Покрытие экрана Smart III (антистатическое, антибликовое)  
 Совместимость с Plug & Play  
 Калибровка цвета (ПО Colorific)

Москва: Формоза 234 2164; Олди 232 3009; Роско 795-0400; CITILINK 745 2999; НИКС 216 7001; Партия 742-5000, 742 4000; Ф-Центр 472 6401; R&K 230 6350; Валга 299 5756; Вист 159 4001; Лизард 490 6536; Corvette 369 0694; Inel 742 6436; Сатурн 148 9461; Техмаркет Компьютерс 214 2121; SMS 956 1225; Деникин 785 1920; M.Video 921 0353; Desten Computers 195 0239; Almer 261 7129; Сетевая лаборатория 784 6490; Кит 181 3539; Элиси 737 6131; Березка-В 362 7001; ИСМ-Компьютерс 785 5701; Санкт-Петербург (812) Вист-СПб 325 6898, 327 9016; CONCOM 320 9080; Ладога 325 8202; Мир Техники 325 0730, 327 5828, 325 4380; ИВС-СНС 329 3673; МТ Компьютерс 186 9590; Авэкс 110 1313; Хи-квадрат 325 7187, 327 6545; РАМЕС 277 8686; KEY 325 32156; Aura Computers 248 8390, 325 6920; Партия Балтика 296 8094; Новосибирск (3832) Нэта 54 1010; Квеста 33 2407; Аудитон 16 4422; МультиШтерн 53 4444; Волгоград (8442) Вист 32 7932; Ростов-на-Дону (8632) Технополис 90 3111; Вист-Дон 63 5430; Микро Системс 63 5777; Зенит 38 6565; Краснодар (8612) Владос 64 2864, 62 2541; Трейд Мастер 55 5040; Компьютерные системы 55 9994; Окей 60 1144; Сочи (8622) Юпитер-юг 99 8789; Владос 92 2291; Новороссийск (27) Владос 22 6442; Нижний Новгород (8312) Апрель-Сервис 34 3635; ЭВМ-Спектр 39 0169; Бытовая автоматика 37 1949; Вист 67 7905; Юст 30 1674; Екатеринбург (3432) Формоза 59 1868; Парад 22 5583; Челябинск (3512) EMS 60 2057; Оренбург (3532) Мехатроника 78 0757; Иркутск (3952) Анком 51 0510; Омск (3812) Вист 54 4384; Коммед 53 0530; Надежда 31 5658; Томск (3822) Intant 41 5234; Элекс-ком 72 7240; Ижевск (3412) Элли 43 2026; Тула (0872) Вист 30 5100; Калуга (0842) Вист-Ока 55 8585; Рязань (0912) Комис 24 1070; Казань (8432) Абак 76 9559; Мэлт 64 2584; Кемерово (3842) ККЦ 36 0303; Самара (8452) Прагма 16 3287; Ламберт 32 6104; Такт-Софт 99 3575; Тольятти (8482) ИнфоЛада 40 6640; Альба 22 9453; Тюмень (3452) Комтех 46 6594; Уфа (3472) Форте 35 8914; Империял 53 4222; Ю.Сахалинск (42422) СахИнфо 33 605; Хабаровск (4212) Амур 37 6587; Находка (4236) EPSI 64 6680; Владивосток (4232) Информационные Системы 26 9055; Владтехно 26 8187; Саранск (8342) Фарго 17 0858; Ставрополь (8652) Инфа 77 7777; Владимир (0922) Кант 32 6080; Орел (0862) Трио 47 2482; Пермь (3422) ИВС 64 6594; Новокузнецк (3843) ККЦ 39 0079; Барнаул (3852) Алтай Компьютер Сервис 22 3361; Компьютер трейд 38 1000; Армавир Владос (237) 5 9910



107.7 FM  
РАДИО  
СТАНЦИЯ  
2002

# LEVIN

ОТЛАМЧУНЫЙ ВОЗРАСТ



© 2002 LEVIN

# СОДЕРЖАНИЕ

СИ № 23 (80) декабрь 2000

**КОЛОНКА РЕДАКТОРА**



Горячий декабрьский привет,

Этот безнадежно счастливый (на фото) главный редактор СИ, гуляющий по Акихабаре и не догадывающийся еще, какие материалы войдут в предпоследний перед Новым Годом выпуск журнала. А вот я это знаю наверняка.

Наша главная гордость - добыча свежих новостей о самой ожидаемой стратегической игре будущего года. Непробиваемая защита команды Blizzard, помогающая ей успешно морочить голову прессе, на этот раз не сработала. Мы не только узнали массу интересного о Warcraft III, но и смогли как следует «копнуть» в историю того сообщества программистов и дизайнеров, которое сегодня называет себя Blizzard. Хотите узнать, как эту банду звали в начале девяностых и какие игры производили на свет будущие знаменитости? Читайте наш эксклюзивный репортаж на стр. 10. Ну а какими компьютерные и видеоигры будут в этом сезоне - замороженными, от замороженными или всего лишь подмороженными, - решать вам и только вам. Вот аналитики говорят, что индустрия еще немножко подрастет... Поверим?

Всегда ваш,  
Сергей Амирджанов.



- 004 НОВОСТИ NEWS**  
004 Игровые Новости
- 010 SPECIAL**  
010 Blizzard: Краткий курс  
012 Warcraft III
- 016 ХИТ? PREVIEW**  
016 Tomb Raider Chronicles  
018 Giants: Citizen Kabuto  
020 Two Worlds  
022 Sonic Adventure 2  
024 Arcanum
- 028 В РАЗРАБОТКЕ PREVIEW**  
028 Project Eden  
030 Сафари Биатлон  
032 The Watchmaker  
034 Battle Isle: The Andosia War  
036 Twisted Metal: Black  
038 MDK2 Armageddon  
038 Power Jet Racing  
039 Mickey's Speedway USA  
039 Sky Odyssey
- 040 ГАЛЕРЕЯ GALLERY**
- 042 ОБЗОР PREVIEW**  
042 No One Lives Forever  
046 Metropolis Street Racer  
048 Escape from Monkey Island  
050 Delta Force: Land Warrior  
052 Crash Bash  
054 Starship Troopers  
056 TimeLine  
060 FIFA 2001  
062 Sega Extreme Sports  
064 Египет 2
- 066 ОНЛАЙН ONLINE**  
066 DMA: средневековье в нереальном времени  
067 Бонза-Т: призы каждый понедельник  
068 Counter Strike: просто шедевр...  
069 Dual-up: дорого или дешево?
- 072 ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ**  
072 Репортаж с COMDEX-2000
- 074 ТАКТИКА TAKTIX**  
074 Baldur's Gate 2  
080 Wizards & Warriors  
086 Red Alert  
092 Escape from Monkey Island  
096 Корсары
- 100 КОДЫ CODES ПИСЬМА LETTERS**



## Sonic Adventure 2

Продолжение самой популярной игры на Dreamcast обещает стать еще красивее и динамичнее. В новом приключении Sonic отправляется уже практически без своих старых друзей, но зато есть надежда, что ему удастся найти новых, ведь путешествовать придется много...

Издательство «Гейм Лэнд»

**ищет**

- web-мастеров
- художников векторной графики
- flash-аниматоров
- web-редакторов

для хорошо оплачиваемой работы в Интернете и журналах «Хакер» и «Страна Игр»

Свои резюме и работы присылайте по e-mail

webauthors@gameland.ru.

На 1-й стр. обложки:  
Фантазия на тему: "Могучие рыцари Альянса в третий раз готовятся отражать атаки Орды." Наша эксклюзивная обложка наверняка поможет!

### Игры в алфавитном порядке

<b>PC</b>	WarCraft III	12	Giants: Citizen Kabuto	18	The Watchmaker	32	FIFA 2001	60	FIFA 2001	60	
	Arcanum	24	Myst 3: Exile	40	TimeLine	56	Tomb Raider Chronicles	16	MDK2 Armageddon	38	
	Baldur's Gate 2	74	No One Lives Forever	42	Tomb Raider Chronicles	16	<b>DC</b>	Metropolis Street Racer	46	Project Eden	28
	Battle Isle: The Andosia War	34	Oddworld: Munch's ddysee	41	Two Worlds	20		No One Lives Forever	42	Sky Odyssey	39
	Delta Force: Land Warrior	50	Project Eden	28	Wizards & Warriors	80		Power Jet Racing	38	Twisted Metal: Black	36
	Escape from Monkey Island	48, 92	Red Alert	86	Египет 2	64		Sega Extreme Sports	62	<b>X-Box</b>	
	FIFA 2001	60	Starship Troopers	54	Корсары	96,		Sonic Adventure 2	22	Oddworld: Munch's ddysee	41
					Сафари Биатлон	30		Tomb Raider Chronicles	16	<b>PS2</b>	
					Crash Bash	52				Mickey's Speedway USA	39

**В каждом журнале с CD  
постеры формата А2**



**Подписка  
во всех  
отделениях  
связи  
России  
и СНГ!**

Подписной индекс  
в «Объединенном  
каталоге 2000»  
(«Зеленый каталог»)

«СИ» — 88767, «СИ+CD+постер» — 86167

**WARCRAFT  
III**



## WarCraft III

Самый перспективный и самый ожидаемый проект будущего года. Но зачем ждать следующей осени, когда можно узнать все об игре прямо сейчас? Масса свежих подробностей в нашем новом обзоре.

## No One Lives Forever

Гремучая смесь обеих частей Austin Powers, Half-Life, Deus Ex, Thief, Soldier of Fortune, Silent Scope, Quake III Arena и еще черт знает чего... Это, в общем-то и есть Operative: No One Lives Forever. Но на самом деле все несколько проще. Если вы помините великолепный Golden Eye от Rare, то наверняка сможете легко представить себе и новый проект Monolith.



**Компания «GAME LAND» приглашает к сотрудничеству компании из стран СНГ для совместной работы над локальным изданием журнала «СТРАНА ИГР». E-mail: dmitri@gameland.ru**

## Список рекламодателей

02 обложка	Samsung	09	Сити-телепорт	27	Zenon	45	Звезда	73	РОБОТ	87	ОРМ
03 обложка	ISM	11	Журнал «ХАКЕР»	31	Полигон	51	Хакер-сайт	77	Фантом	89	Спецвыпуск «СИ»
04 обложка, 65, 101	1C	15	Megatrade	33	Руссобит	57	Техмаркет	79	Modern Art	93	Нюкига
01	Станция 2000	23	Тотобин	35	DVD-ШОП	59	Elko	83	Мобильные компьютеры	95	Бука
05	Versell	25, 55, 61	E-Shop	37, 63	RSI	71	Казаки	85	Спецвыпуск «Хакер»	99	АБКП

capture, а в распоряжении движка появятся всяма продвинутая система освещения и взрывов. Third Down появится в продаже весной будущего года, а бета-тестирование игры начнется уже в декабре. После же того, как и это расширение отживет свой век, мир UO, по всей видимости, будет отдан фанатам, которые и будут пытаться развивать его по своему усмотрению.

### MICROSOFT ОТКРЫВАЕТ ДОРОГУ НОВИЧКАМ

 Компания Microsoft анонсировала свои планы по поводу поддержки молодых команд разработчиков, которым, не секрет, зачастую попросту не хватает финансовой мощи и хороших контактов для того, чтобы создавать великолепные игры. Microsoft планирует привлечь их к созданию проектов на X-Box. Как правило, для того, чтобы начать разработку приставочного проекта, студия должна получить лицензию от производителя консоли или же заручиться поддержкой издательства, уже имеющего такую лицензию. Microsoft же будет отгружать development kit'ы под X-Box бесплатно, рассматривая на конкурсной основе концепции игровых проектов, после чего команде будет предоставлен срок в шесть месяцев, чтобы успеть сделать демoversию для предоставления ее в саму Microsoft или же найти себе издателя. "Мы верим, что хорошие игровые концепции обычно приходят ниоткуда, и совершенно не хочется, чтобы они в никуда же и ушли", - говорит Kevin Bachus, глава отдела по работе с независимыми разработчиками в игровом подразделении Microsoft. Есть веские основания полагать, что идея Microsoft сработает, и тогда известных дизайнеров в индустрии прибавится.

### CONQUEST: FRONTIER WARS ПЕРЕКРЫТ КИСЛОРОД

 На студии Digital Anvil, с некоторым пор считавшейся одним из основных подразделений Microsoft Games, похоже, происходят некоторые перемены. Видимо, отношения у студии со своим издателем претерпевают не лучший свой период. Устав от бесконечных задержек проектов компании, Microsoft осмелилась отказаться



от издания наименее перспективного и интересного из них - Homeworld'оподобной игры Conquest: Frontier Wars. Вместо того, чтобы смириться и работать над другими проектами, Digital Anvil решила работу не прекращать и найти в замену другое издательство, которое взялось бы опубликовать игру. Чем закончится эта история, пока неясно, однако произошедшее показывает, что не все пока так гладко в королевстве Microsoft Games, как хотелось бы софтверному гиганту.

ЭКСПЕРТ: **Сергей ОВЧИННИКОВ**  
e-mail: [ovch@gameland.ru](mailto:ovch@gameland.ru)

# НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

**Рубрика новостей в последние годы наверняка была самой часто реформируемой и быстро изменяющейся, но зато неременной частью журнала. Сегодня мы приветствуем вас в еще одном новом формате, который, надеюсь, поможет рассказать больше о том, как жила, живет и будет жить игровая индустрия. Как вы заметили, разделения на индустриальные и игровые новости больше нет - слишком тонка порою грань, разделяющая финансовые, маркетинговые и собственно креативные составляющие успеха того или иного проекта. Зато теперь в новостях появятся аналитические заметки, интервью с известными и влиятельными в индустрии личностями, полные списки релизов компьютерных и видеоигр на ближайшие недели и масса забавной, поучительной и просто интересной информации.**

### МЕНЬШЕ PS2 ДЛЯ ЕВРОПЫ

 После того как Sony вдвое уменьшила объемы поставок только что де-молтировавшей PlayStation2 в Америке, совершенно неудивительной оказалась новость о том, что и в Европе количество поставляемых в розничную продажу приставок будет резко сокращено, несмотря даже на месячный отрыв в сроках появления консоли на рынке. Серьезные производственные трудности, вызванные несовершенством производственного процесса чипа Graphics Synthesizer, не позволяя компании производить более 500-700 тысяч консолей в месяц, которых едва хватило бы на один японский или американский рынок. Так что 24 ноября европейцам теперь придется довольствоваться всего лишь 800 тысячами PS2 вместо обещанных 1,2 миллиона - соответственно этому с 200 до 165 тысяч консолей урезаны поставки в Англию, которая обычно служит нам эдаким главным ориентиром в европейской игровой индустрии. И без того обещанный дефицит превратился чуть ли не в катастрофу - большинство европейских игроков не увидит в магазинах долгожданной PS2 до января, а возможно, и до весны будущего года. Европа - самый лояльный

к PlayStation рынок, на котором приставка Sony владеет гигантской долей, приближающейся к 80 процентам, так что почти наверняка жители Старого Света смогут потерпеть еще немного до пришествия PS2 в массовом количестве. Тем более что, по правде говоря, отложив покупку PS2 на пару месяцев, они ничего не потеряют.

### ORIGIN ПЕРЕДЕЛЫВАЕТ ULTIMA ONLINE

 В последний раз, божаем. Оригинальной UO уже стукнуло три года, и появление на свет очередного expansion pack'a под названием Third Down, по словам представителей компании, станет последним подарком многотысячной армии фанатов Ultima Online, которая, правда, сегодня сократилась с некогда значительных 150-200 тысяч человек до скромных, но тем не менее, весьма важных для компании 10-15 тысяч закоренелых поклонников игры. Удивительной особенностью новой игры является тот факт, что на этот раз Origin решила сконцентрировать практически все усовершенствования в графике. Мир UO будет немного переделан, персонажи перерисованы в 3D с использованием motion



# Вы не любите расплывчатых перспектив?

Мы предлагаем технику,  
которая позволит сфокусироваться  
на реальных достижениях



**Compaq Deskpro EX**  
с процессором Intel®Pentium®III  
733-933МГц обладает  
исключительной  
производительностью  
при сравнительно низкой цене,  
сочетает в себе новейшие  
технологические решения  
(Intel®815, 3D graphics)  
и позволяет гибко изменять  
конфигурацию (64-512Мб RAM,  
10-15Гб HD, W98/W2K)



**Compaq Deskpro EN Small Form Factor**  
самый маленький корпоративный  
компьютер с мощными  
средствами управления  
(Altiris eXpress™, PC Transplant™,  
Compaq Intelligent Manageability),  
прост в обслуживании,  
сокращает простои, повышая  
производительность труда.



**Compaq Deskpro EN**  
Compaq Deskpro EN (Intel®Pentium® III 733-933МГц,  
Intel®815E, 3D DirectAGP) специально спроектирован  
для работы в сети предприятия с использованием  
различных операционных систем, средств подключения  
и управления.

Оптовые поставки дилерам от крупнейшего дистрибьютора Compaq  
**Verysell-Trading:** Россия, 117419, Москва 2-й Донской проезд, д.7/1  
Тел. (095) 705-91-91, факс(095) 705-92-03

Партнеры Verysell:

**Москва:** Торговый Дом "Комьюлиник" (095) 737-88-55; Би-Эн-Си (095) 955-71-85; Свемел (095) 154-51-81;  
Белмонт Консалтинг (095) 937-16-06; Лайтнет (095) 705-92-03; АСТ group (095) 232-56-88;  
Патриарх (095) 216-72-01; Группа Вайден (095) 231-16-67; Си-Эс-Эс (095) 258-67-07;  
Metal Trade (095) 135-24-97; Классика (095) 796-90-70; ЭС+ЭС (095) 324-54-97; Д-Факто (095) 959-73-71;  
Евро-Восточная Компания (095) 924-66-07; Кошляктер Механикс (095) 737-75-01;  
Тауэр-Сети (095) 210-06-90; **Санкт-Петербург:** Инфорт-Технологии (812) 325-66-55;  
Комплет (812) 327-31-80; **Екатеринбург:** Минерлест (3432) 10-59-51; Корус-АКС (3432) 59-97-80;  
**Волгоград:** Апрель (8442) 33-96-21; ВОГЭС (8442) 37-32-88; **Красноярск:** Кама (3912) 27-94-82;  
**Магнитогорск:** Информат (3511) 37-64-01; **Н.Новгород:** Лих-Н (8312) 34-27-70;  
**Новосибирск:** Интерфакс (3832) 46-04-11; **Петрозаводск:** Елмас-ДАТА (8142) 55-60-88;  
**Самара:** Бинар (8462) 66-22-14; **Томск:** САТ (3452) 41-16-63; Копиланд (3452) 46-73-80;  
**Уфа:** Банос (3472) 52-73-94.



www.versell.ru



www.compaq.ru

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-1906 от 15.03.2000. Выходит 2 раза в месяц.

## РЕДАКЦИЯ

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

## ART

**Михаил Огородников** michel@gameland.ru арт-директор  
**Леонид Андруцкий** leonid@gameland.ru дизайнер

## GAMELAND ONLINE

**Иван Солякин** ivan@gameland.ru WEB-master  
**Академик** akademik@gameland.ru WEB-редактор

## ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

**Игорь Пискунов** igor@gameland.ru руководитель отдела  
**Алексей Анисимов** anisimov@gameland.ru менеджер  
**Ольга Басова** olga@gameland.ru менеджер  
**Виктория Крымова** vika@gameland.ru менеджер  
 Тел.: (095) 229-4367, 229-2832; факс: (095) 924-9694

## ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

**Владимир Смирнов** vladimir@gameland.ru руководитель отдела  
**Андрей Степанов** andrey@gameland.ru менеджер  
**Самвел Анташян** samvel@gameland.ru менеджер  
 Тел.: (095) 229-3908, 229-5463; факс: (095) 924-9694

## ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

**Ерванд Мовсисян** ervand@gameland.ru

## GAMELAND PUBLISHING

**ЗАО "Гейм Лэнд"** учредитель и издатель  
**Дмитрий Агарунов** dmitri@gameland.ru директор  
**Борис Скворцов** boris@gameland.ru финансовый директор

**Игорь Натпинский** служба безопасности и связь  
**Глеб Маслов** с правоохранительными органами

Для писем 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652  
 E-mail magazine@gameland.ru

## GAMELAND MAGAZINE

**Dmitri Agarounov** dmitri@gameland.ru director  
**Game Land Company** publisher  
 Phone: (095) 292-4728; fax: (095) 924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.  
 http://www.aha.ru; телефон: (095) 250-4629

Отпечатано в типографии: "ScanWeb", Finland  
 Тираж 50 000 экземпляров

## Цена договорная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Принесим извинения читателям, на письма которых редакция не ответила.

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

Обложка: рисунок Константина Комардина, графический дизайн: Сергей Лянге, Михаил Огородников

ПЕРВЫЕ СКРИНШОТЫ  
LEGION

Компания 7 Studios и издательство Midway наконец-то после двух лет напряженной работы по своим суперпроектам Legion: Legend of Excalibur решились немного приоткрыть завесу таинственности и показали прессе несколько скриншотов из игры, которые уже не относятся к пререндеренным роликам или концептуальным изображениям. Показанные кадры, несмотря на свой весьма впечатляющий вид, еще далеки от финальных, и до выхода игры летом 2001 года 7 Studios планируют еще минимум две увеличить детализацию. По внешнему виду Legion оказался очень похож как на Summoner, так и на Vampire: the Masquerade, однако по масштабу происходящего на экране (учитывая овеянные схватки армий по сто-двести человек) превосходит даже Kessen. Плюс стоит отметить великолепные магические эффекты.

ЕЩЕ ОДНА НОВАЯ ИГРА  
ОТ WESTWOOD

В отличие от своих главных соратников-конкурентов из Blizzard, компания Westwood Studios, похоже, не намерена ограничиваться развитием лишь одной-двух игровых вселенных. Вслед за долгожданным анонсом продолжения сериала Dune из Westwood пришли уж совсем сенсационные новости: компания создает глобальную онлайн-игру RPG/стратегии, которая пока носит название Earth and Beyond. По первым сведениям, просочившимся сквозь плотно закрытые двери Лас-Вегасского офиса Westwood, в игре будет более двухсот футуристических миров, а с движком, вероятно, поможет сама id Software, предоставив для таких целей технологию Doom3. Впрочем, все это пока распространяется на правах слухов, и сама Westwood, недавно зарегистрировавшая в Сети доменное имя www.earthandbeyond.com, эти слухи преглаживает никак не комментировать.



## ТОЛЬКО ЦИФРЫ

**Количество PlayStation2, выпускаемых Sony в прогажу 24 ноября в Европе:** 800 000.

**Общий мифах Legend of Zelda: Ocarina of Time:** около 12 000 000 копий.

**Количество глав Shenmue, которые запланированы Yu Suzuki:** 16.

**Количество игр Shenmue, в которые будут умещены 16 глав:** 5.

**Предварительные заказы на DVD-диск Gladiator на крупнейшем сайте amazon.com:** 77 264.

**Прогноз Sony по мировым поставкам PlayStation2 к марчу 2001:** 10 000 000.

**Среднее количество полигонов в модели игрока в Quake III:** 150.

**Среднее количество полигонов в модели автомашины в Gran Turismo 3:** 3 000.

**Среднее количество полигонов в модели бойца в Virtua Fighter 3:** 1 500.

**Количество дней, потраченных на разработку Blizzard, чтобы програть 1 миллион копий Diablo 2:** 4.

**Год основания компании Nintendo:** 1889.

**Количество персонажей в файтинге Marvel vs Capcom 2:** 56.

**Убытки Sony Computer Entertainment за июль-сентябрь 2000:** 18,8 миллиарда иен (\$174 миллиона).

**Количество проганных копий "суперхита" Battlezone в США:** 18 000.

## ЦИТАТНИК (乱打乱打乱打)

## SHIGERU MIYAMOTO O GAMECUBE И ПОЛИГОННЫХ МИФАХ:

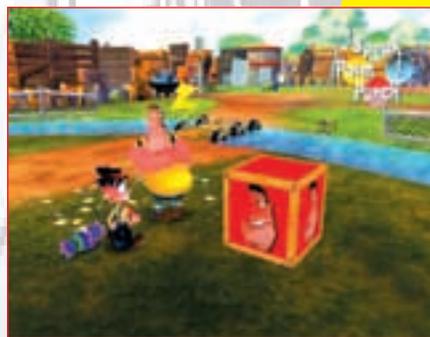


Для успешного создания трехмерных игровых миров необходимо не число полигонов, а плавность их анимации. Поэтому, разрабатывая инструмент для создания игр на GameCube, мы стараемся максимально упростить эту процедуру для разработчиков. Это включает расчеты движения моделей, правильное освещение, обработку теней и наложение текстур. Когда на рынке появляется новая игровая машина, ее производитель стремится в целях рекламы максимально акцентировать внимание на том, какое количество полигонов она может обрабатывать, но никогда не вспоминает о потерях производительности при текстурировании и других сложных графических операциях. Каждая из них способна чуть ли не вдвое снизить реальную производительность машины в играх. В результате мы получаем в лучшем случае десятую часть заявленной производительности. Если анонсируется производительность в районе 80-100 миллионов полигонов в секунду, то реальные продукты (и то не с самого начала жизненного цикла консоли) будут демонстрировать 5-8 миллионов полигонов в секунду. Одной только полигональной производительности недостаточно для того, чтобы создавать реалистичные 3D-миры. Игровые машины должны обладать способностью генерировать поверхности, реалистичную физику, обесценивать последствия столкновения объектов. Если поручать эти задачи центральному процессору, то они отнимут всю его производительность, поэтому в GameCube такие задачи равномерно распределены между графической и логической подсистемами [то есть между процессорами Gekko и Flipper - прим. Peg.]. Если посмотреть на технические характеристики только что заявленных игровых машин, то они могут показаться совершенно невероятными. Однако суть не в том, сколько полигонов способен обрабатывать графический процессор, и уж конечно не в том, на какой частоте он работает, а в том, насколько сбалансирована сама система. С другой стороны, объективно глядя на GameCube, я могу сказать, что у этой системы есть будущее, поскольку она была создана для того, чтобы освободить дизайнеров и программистов от технической сложности и занудной работы и позволить им сконцентрироваться на создании достойного игрового процесса.

Shigeru Miyamoto, креативный директор Nintendo, главный дизайнер сериалов Super Mario и Zelda

**ПЕРЕМЕНЫ В SEGA**

 Большого количества новостей за последние две недели не приходило ни от одной компании во всей индустрии. Sega Enterprises, или просто Sega (это первая новость), всего лишь за несколько дней успела отчитаться в своих финансовых показателях, сделать несколько чрезвычайно интригующих заявлений и, наконец, провести две глобальных презентации для журналистов и владельцев магазинов Америки. Несмотря на то, что общий объем продаж Dreamcast в мире достиг уже 6 миллионов экземпляров, Sega так и не удалось преодолеть своих финансовых трудностей, и компания вынуждена будет смириться вот уже с четвертым подряд убыточным годом. Более-менее успешно Dreamcast продается лишь в Америке, в Японии приставка оказалась в неприбыльной, хотя и позволяющей существовать нише, а в Европе не удалось даже наврать первоначальной "критической" массы в полтора-два миллиона проданных приставок. Все эти события, наряду со скорым уходом завладевшего раком президента Sega (и по совместительству ее материнской компании **CSK**) **Isao Okawa**, привели компанию к непростому, но предсказуемому решению - началу работы с игровыми платформами конкурентов. Несмотря на то, что официальные заявления ведущих лиц компании крайне противоречивы, по "другим платформам" понимаются на сегодняшний день прежде всего X-Box, GameBoy,



PC и, возможно, в перспективе GameCube. На появление Sega'вских игр на PlayStation2 сегодня можно практически не рассчитывать. Тем не менее, не все так просто. Согласно новой стратегии, Sega не собирается самостоятельно распространять разработанные игры на формально остающихся "вражескими" платформах. Этим будут заниматься либо ближайшие партнеры компании наподобие Сасот, или же сами производители приставок, то есть Microsoft и Nintendo. При этом логотип Sega в данном случае на игре, скорее всего, будет отсутствовать, и продаваться она будет под торговой маркой одного из независимых подразделений компании (Sonic Team, AM2, Smilebit и др.).

На Sega Game Summit'2000 американское подразделение Sega фактически раскрыло подробности примерно половины игровой линей-

Слева направо, сверху вниз: Главные герои Sega Games Summit: Soul Reaver 2 (Eidos/Crystal Dynamics), Phantasy Star Online (Sonic Team), Floigan Bros. (Visual Concepts) и Headhunter (Sega Europe/Amuze)

ки Sega на 2001 год. Ведущие позиции в этой линейке отганы действительно перспективно выглядящему ролевому онлайн-проекту Phantasy Star Online от SonicTeam и весьма мило выглядящей аванчуре Floigan Bros. от создателей знаменитых спортивных симуляторов Visual Concepts. Анонсированный еще два года назад, этот проект всегда привлекал огромное внимание прессы, и вот теперь он был впервые показан прессе "в живую", оказавшись не платформером, а довольно забавной головоломкой с сюжетом и прикольными персонажами. Не обошлось и без сюрпризов. Так, именно здесь Sega анонсировала некоторые детали вудущего суперхита Crazy Taxi2, разрабатываемого сейчас студией Hitmaker. В качестве прототипа для городов в ST2 будет взят не Сан-Франциско, а Нью-Йорк, сама игра станет комплекснее, в ней появятся авантурные и квестовые элементы. Дата выхода: лето 2001 года. Еще одну совершенно уникальную игру представила студия Visual Concepts. Под диким названием Booga скрывается оригинальная онлайн-стратегическая игра с ролевыми элементами и весьма продвинутой графикой. Ну а команда Hitmaker вообще превзошла всех, анонсировав проект под названием Sega Gaga - экономический симулятор, в котором игрок выступает в роли президента компании Sega, который должен вывести лучшего производителя видеоигр вновь в лидеры индустрии.

**АМЕРИКА PC**

1. COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2	ELECTRONIC ARTS
2. COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2	MICROSOFT
3. THE SIMS	ELECTRONIC ARTS
4. THE SIMS LIVIN LARGE	ELECTRONIC ARTS
5. AGE OF EMPIRES II: CONQUERORS	MICROSOFT
6. ROLLER COASTER TYCOON	HASBRO
7. ROLLER COASTER TYCOON LOOPY LANDSCAPES	HASBRO INTERACTIVE
8. AGE OF EMPIRES II: AGE OF KINGS	MICROSOFT
9. DIABLO II	HAVAS
10. BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN	INTERPLAY

**АМЕРИКА ВИДЕОИГРЫ**

1. POKEMON SILVER	NINTENDO	GBC
2. POKEMON GOLD	NINTENDO	GBC
3. LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK	NINTENDO	N64
4. NBA 2K1	SEGA	DC
5. MADDEN NFL 2001	ELECTRONIC ARTS	PS2
6. TONY HAWK'S PRO SKATER 2	ACTIVISION	PSONE
7. THE WORLD IS NOT ENOUGH	ELECTRONIC ARTS	N64
8. JET GRIND RADIO	SEGA	DC
9. MEDAL OF HONOR UNDERGROUND	ELECTRONIC ARTS	PSONE
10. SUPER MARIO BROS DELUXE	NINTENDO	GBC

**ВЕЛИКОБРИТАНИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ**

1. WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE	EIDOS	PC,PS,DC
2. CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 00/01	EIDOS	PC
3. FIFA 2001	ELECTRONIC ARTS	PC, PS
4. COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2	ELECTRONIC ARTS	PC
5. METROPOLIS STREET RACER	SEGA	DC
6. TONY HAWK'S PRO SKATER 2	ACTIVISION	PC, PS, DC
7. POKEMON YELLOW	NINTENDO	GBC
8. POKEMON PINBALL	NINTENDO	GBC
9. GRAN TURISMO 2	SONY	PS
10. TOMORROW NEVER DIES	ELECTRONIC ARTS	PS, N64

**ЯПОНИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ**

1. MARIO TENNIS GB	NINTENDO	GB
2. G1 JOCKEY 2	KOEI	PS2
3. FIST OF THE NORTH STAR	BANDAI	PS
4. MARIO TENNIS 64	NINTENDO	N64
5. FEVER 3	ICS	PS
6. BEAT MANIA II DX 3RD STYLE	KONAMI	PS2
7. PERFECT DARK	NINTENDO	N64
8. MYSTERIOUS DUNGEONS 2	CHUN SOFT	N64
9. KORO KORO KIRBY	NINTENDO	GB
10. MARIO STORY	NINTENDO	N64

Как можно заключить из свежего американского чарта по продажам видеоигр, появление на свет PlayStation2 практически не изменило расстановку сил на американском игровом рынке: слишком уж мала оказалась доля проданных приставок в море других, не менее важных и серьезных релизов. Так, единственным оставшимся в чартах на этой неделе майтлом на PS2 оказался Madden 2001, который лидирует в списках продаж игр на PS2 с тиражом, по нашим прогнозам, около трехсот тысяч экземпляров. Но вот зато компания Nintendo переживает сегодня поистине второе рождение, как на американском, так и на японском рынках, где ей принадлежат соответственно, четыре и шесть (!!!) мест в десятке соответственно. Прекрасно стартовал Red Alert2, который теперь имеет все шансы обойти даже чуть более раскрученный Tiberian Sun по количеству проданных копий. Что вполне справедливо, — игра на сей раз у Westwood получилась куда лучше. Лучшая же гонка всех времен (по мнению вашего покорного слуги) Metropolis Street Racer вот уже две недели продается в Англии, и пока сумела разойтись примерно 25-тысячным тиражом. Что по сравнению со стартовыми 130 тысячами у GT2 образца января 2000 — почти ничего. Но для не оцененной по заслугам в Туманном Альбионе Dreamcast — все равно вольное достижение.

Компания Square погналась с издательством Infogrames соглашение, по которому Infogrames становится официальным распространителем всех игр Square в Европе.

Издательство Interplay планирует портировать свой суперхит Baldurs Gate II на PlayStation 2. Впрочем, анонсированный на Dreamcast оригинальный BG так и не увидел свет.

Издательство Sierra отложило Dreamcast-версию суперпопулярного 3D Action'a Half-Life на конец зимы 2001 года в связи с очень серьезной конкуренцией на предгроздженском рынке.

Компания Sega намекнула на одной из пресс-конференций, что разрабатывается некое устройство для персональных компьютеров, которое может позволить играть в Dreamcast-игры на PC. По всей видимости, это будет специальная плата с процессором SH4 и акселератором PowerVR2DC — стоить она будет, вероятно, порядка ста долларов, а выйти может уже в январе.

Издательство Infogrames, приобретшее лицензию на создание футбольного симулятора под маркой UEFA, намеревается потратить на разработку суперпроекта 5 миллионов долларов. UEFA 2001 должна увидеть свет осенью будущего года.

Издательство Namco анонсировало на днях свой новый проект на PlayStation2. Игра под названием Axis будет базироваться на одноименном компьютерном полнометражном мультфильме, работу над которым завершает французская студия Shaman Pictures. Игра будет представлять собой авантюру и по графике, как обещается, будет максимально близка к оригиналу. Релиз назначен на 2002 год.

Компания Microsoft выпустила в свет восьмую версию своего набора Direct X для Windows 95/98/Me или 2000. Среди массы нововведений хочется отметить улучшенный модуль Direct3D (правда, для полного эффекта придется дождаться видеоплат на NV20). Установить новый DirectX можно будет с нашего демодиска, а можно и скачать с сайта [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)

**КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ****1-15 ДЕКАБРЯ 2000**

Championship Motocross 2001	1.12	PS
Championship Surfer	1.12	PS
Martian Gothic	1.12	PS
Age of Empires II	1.12	DC
Tetris: Online Edition	1.12	DC
Ford Racing	1.12	PS
Rogue Spear	1.12	Mac
Kengo: Master of Bushido	1.12	PS2
Prince of Persia	2.12	DC
Evil Dead: Hail to the King	4.12	DC
EverQuest: The Scars of Velious	4.12	PC
Kirby: Tilt n Tumble	4.12	GBC
Pokemon Puzzle Challenge	4.12	GBC
Rogue Spear	5.12	PS
Pod II: Speedzone	5.12	DC
Grandia II	5.12	DC
X-Plane	5.12	PC,Mac
American McGee's Alice	5.12	PC
Giants: Citizen Kabuto	5.12	PC
Chicken Run	5.12	PC
Theme Park World	5.12	PS2
Armada II	10.12	DC
Dark Cloud (JAP)	12.12	PS2
Vanishing Point	12.12	PS,DC
Daytona USA 2001 (JAP)	14.12	DC
Samba de Amigo 2000 (Jap)	14.12	DC
Quake III: Team Arena Exp.	14.12	PC
Persona 2	15.12	PS
Heroes of Might & Magic III	15.12	DC

# **СИТИ ТЕЛЕПОРТ**

**25 НОВЫХ  
КОМПЬЮТЕРНЫХ ЦЕНТРОВ  
ПО ВСЕЙ МОСКВЕ  
И РЯДОМ С ТОБОЙ.**

**ЗАЧЕМ  
ЕЗДИТЬ ДАЛЕКО  
И ПЛАТИТЬ МНОГО?  
ПОЗВОНИ 105-00-21  
И УЗНАЙ АДРЕС  
БЛИЖАЙШЕГО ЦЕНТРА**

**ПОЛУЧИ СВОЮ  
СОБСТВЕННУЮ КЛУБНУЮ КАРТУ  
В ЛЮБОМ ИЗ НАШИХ ЦЕНТРОВ**



Современные игры ● Выделенная линия Internet ● Чемпионаты круглогодично  
Бизнес классы ● Любая оргтехника ● Цифровое фото  
Кафе ● Спутниковое ТВ ● Музыка

# BLIZZARD

## КРАТКИЙ КУРС

# ENTERTAINMENT

Акагемук  
akademik@gameland.ru

Успех в сегодняшнем игровом мире — понятие относительное. Чем он измеряется, какими параметрами задается? Издательства умудряются продавать в одной только Америке компьютерных и видеоигр на сумму, эквивалентную половине бюджета нашей богатой страны. На эти деньги приходится тысячи тайтлов, названий, отпечатанных выпуклыми красивыми шрифтами на картонных и пластиковых коробках, алюминиевых боксах. Километры хиленьких книжечек-мануалов, обещающих дать ответ на любой возникающий у бедного пользователя вопрос и в результате только еще больше его запутывающих. Тонны игровой и околоигровой прессы, напичканной маркетинговым материалом как изнутри, так и снаружи. Статья — это тоже реклама. Крошечная заметка порой важнее красочного разворота. В результате же все равно все расставляется по местам. У кого-то хорошие продажи. Кому-то удалось завоевать доверие и народную любовь. Кто-то рад и десяти преданным фанатам, регулярно пишущим на студию с требованием срочно выпустить продолжение. Компания же Blizzard Entertainment успешно жонглирует блестящими познаниями в маркетинге, программировании, игровом дизайне, и, что самое важное, человеческой психологии.

**К**ак все начиналось? Достаточно обыкновенно. Два молодых студента Калифорнийского Университета, Mark Morhaime и Allen Adham, увидели друг друга на семинаре по компьютерной технике. Волею судьбы им выпало пользоваться одним компьютером, поскольку машина другого была сломана или занята. Марк ввел свой пароль и ушел за распечаткой, в то время как Аллен занимался другими делами. Через пять минут компьютер вновь вывел запрос для пароля. Входя в кабинет, Марк увидел, что Аллен усаживается за машину, набирает какой-то код и спокойно продолжает работать. На вопрос, как ему удалось разблокировать компьютер, Аллен ответил, что ввел пароль. Пароль, которого он не знал. Оказалось, что ребята были настолько неоригинальны, что подобрали в качестве пароля самое распространенное в Америке имя Joe, а Аллен, отвлекшись, попросту забыл о том, что компьютер был загружен под паролем Марка. Из всей это довольно-таки глупой житейской истории можно уяснить только одно, — мозги у этих двоих работали совершенно одинаково. Они стали хорошими друзьями, и несмотря на то, что Аллен в конце восьмидесятых устроился в компанию Datasoft на должность программиста, его будущий коллега и не помышлял тогда о создании компьютерных игр, — ему хотелось стать инженером. В 1991 году Аллен решил начать свое собственное дело и в качестве первого подспорья уговорил Марка и еще одного своего друга по колледжу Фрэнка Пирса присоединиться к его фирме, хотя бы на первое время, пока дело не наберет обороты. После долгих колебаний они согласились попробовать. Спустя полтора месяца в комнате общежития в университетском кампусе родилась первая игра компании, которую было решено назвать Silicon & Synapse. Это был BattleChess, уникальная шахматная адвенчура, в которой стандартные шахматные фигуры разыгрывали забавные сценки сражения. Иг-



Mark Morhaime сегодня руководит в Blizzard всеми финансами. Потому и кресло у него такое удобное.



ру издала компания Interplay, с которой у будущей Blizzard завязались длительные партнерские отношения.

На деньги полученные от BattleChess (который принес новоиспеченной студии небольшие, но весьма пригрозившие деньги), Аллен и Марк сняли офис, площадью около 600 футов и наняли несколько программистов и художника. Второй игрой Silicon & Synapse стала аркадная гонка для Super Nintendo (да, дорогие, не удивляйтесь, у Blizzard чисто приставочное прошлое) RPM Racing, которую команда из пяти человек сумела закончить за четыре месяца. В 1993 году за ней последовали Justice League Task Force, чуть более известный Rock & Roll Racing и, наконец, настоящий хит Lost Vikings, все на SNES, и были изданы Interplay. Несмот-



Allen Adham не меняет своих привычек и до сих пор сам пишет часть кода Blizzard'овских игр.



ря на очевидный успех игровых проектов, финансовые показатели студии никак не приходили в норму, S&S приходилось все время брать кредиты, ведь компания росла и на новые проекты необходимы были все большие суммы. Компания никак не набирала популярности, видимо, это происходило из-за слишком сложного названия, — игрокам куда привычнее было замечать на коробках с играми логотип Interplay, чем какой-то там Silicon & Synapse. Тем более, что, по признанию Марка, «никто на свете не знал, что такое этот Synapse». Так они и решили взять себе другое название. Первоначальным вариантом было Chaos Studios, однако выяснилось, что такую торговую марку уже зарегистрировала какая-то компания в Нью-Йорке, и делиться именем ей захотелось лишь за слишком круглую сумму (что-то около 100 тысяч долларов), разоряться на которую компании было совершенно не нужно. На определенном этапе как реальный рабочий и почти подтвержденный вариант обсуждалось название



свободу. Решение пришло само собой. В начале 1994 года Blizzard в качестве мини-халтуры сделала обучающую игру из серии KidWorlds для издательства Davidson & Associates, которое в результате предложило купить компанию, обещая не вмешиваться в ее творческие планы. Получив, наконец, солидные инвестиции, позволяющие начать работу над серьезным проектом, Марк и Аллен крепко задумались, за что взяться. Никому тогда еще не приходило в голову, ЧЕМ для этой компании станет следующая игра.

Мир в те дни все еще пребывал в шоке от вышедшей двумя годами ранее Dune II, и ребята в Blizzard тоже все переболели этой игрой. Совершенно внезапно родилась идея сделать точно такую же стратегию в реальном времени, но в фэнтезийном мире, с орками, троллями, шахматах с золо-

После денежного вала и, что не менее важно, потока славы, обрушившихся на компанию, ее кадры начали быстро пополняться. В Blizzard брали на работу только фанатов игр, если человек не играл в игры, даже будучи отличным программистом, оказаться в Blizzard у него не было никаких шансов. И все-таки для начала работы над новым проектом нужен был какой-то толчок. Он пришел в форме команды Condor Entertainment из Сан-Франциско, то есть, из северной Калифорнии. Их роднили с Blizzard лишь два обстоятельства: эта команда работала над Genesis-портом близзардовской игры Justice League Task Force, и первой смогла увидеть ту самую демо-версию Warcraft на летней выставке 1994 года. Condor вынашивала идею ролевой игры, в которую можно было бы играть бесконечно благодаря случайно генерируемому под-земельям. Первоначальной концепцией послужили слова: «Три героя: вор, волшебник и рыцарь сражаются со Злом неподалеку от города Тристам». Рабочее название проекта: Diablo. Condor Entertainment нужны были деньги на осуществ-



**Bill Roper был тем самым человеком, который озвучил первый Warcraft. А теперь он — главный дизайнер.**

Ogre Studios. Но в результате команда остановилась на названии Blizzard Entertainment. Первой игрой, выпущенной под новой маркой стала скроллинговая платформенная аркада Blackthorne на PC, также выпущенная издательством Interplay.

К началу 1994 года команда Blizzard разрослась уже до 20 человек, и издательства перестали воспринимать ее как сборище любителей. Определенный интерес в покупке компании высказывала Interplay, однако условия инвестиций показались горячим ребятам слишком ограничивающими их творческую



том... Проект, несмотря на привлечение уже более-менее приличных средств, все равно делался чуть ли не на коленке. Так, например, один из дизайнеров вспоминает, что до того момента, когда потребовалось озвучить готовую демо-версию, у Blizzard не было даже малейшего понятия о том, какой будет сюжетная линия игры. Пригласив актера для озвучки Intro, ребята быстренько объяснили, что мол «Игра про орков и людей. Они воюют друг с другом за землю сказочного королевства. В результате сценарий игры был написан за полтора часа в кабинке звукорежиссера.

Игра была показана на выставке Consumer Electronic Expo в Чикаго летом 1994 года. Бретт Сперри из Westwood был, конечно, слегка шокирован тем, насколько Warcraft повторяет Dune II, но в те времена клонмейкерство не считалось чем-то из ряда вон выходящим, и на выставках можно было встретить порой по двадцать-тридцать клонов Mario или Zelda. Попробовали бы они выпустить такую поделку сейчас, —мигом бы загремели по судам. Но времена тогда были несколько иные, простодушные и наивные. Игра в целом получила весьма лестные отзывы как со стороны прессы, так и рядовых игроков. Переносить сроки выхода проектов тогда было не принято, и уже в ноябре 1994 года Warcraft увидел свет, спустя восемь месяцев после начала разработки. С этого момента в Blizzard пошел отсчет новой эре. После Warcraft.

твление проекта. У Blizzard они были. Diablo был заказан студии Condor (которая вскоре превратилась в известный всем Blizzard North (Северная Калифорния, однако) за 300 тысяч долларов. По настоянию Blizzard из Diablo была изъята концепция пошаговых боев, а игровой процесс стал гораздо более аркадно-ориентированным.

В то время, когда Condor работали в Сан-Франциско над Diablo, команда оригинальной Blizzard в столице штата Калифорния городе Ирвайн тоже не сидела без дела, готовя сиквел к Warcraft. Игра делалась в высоком SVGA-разрешении, поддерживала multiplayer по модему или LAN-сети, обладала уже вполне самостоятельным сюжетом и была превосходно анимирована. Разработка Warcraft II заняла всего лишь десять (ДЕСЯТЬ!!!) месяцев, и финальная версия появилась на свет в декабре 1995 года. Тут уже практически все разговоры о жалком клоне Dune приутихли, — Warcraft II, безусловно, до сих пор является одной из лучших стратегий в реальном времени и лучшей игрой Blizzard на сегодняшний день. Игра также принесла немалый доход, став первой игрой Blizzard, проданной тиражом более миллиона копий (до Warcraft II такими тиражами разошлись на PC лишь The 7th Guest, Dune II и Myst)...

На этом драматическом моменте позвольте мне прервать рассказ, ведь дальнейшая история одной из самых удачливых игровых компаний прекрасно известна практически всем игрокам. А вот свежие новости о великом и ужасном Warcraft III наверняка будут многим интересны...

# К

аким бы ни был WarCraft III, мы проглотим его, скорее всего, даже не почувствовав вкуса, размолем клыками все нежные косточки проекта, после этого голодными глазами посмотрим на Blizzard и потребуем добавки.

К сожалению, такова участь любого заведомо известного суперхита. Blizzard же, умудрившаяся выпустить за последние пять лет подряд четыре «платиновых» (проданных более, чем миллионным тиражом) проекта, приобрела репутацию компании, которая никогда не ошибается. И хотя робкие возгласы недовольства самых проницательных игроков раздались сразу же после релиза StarCraft и продолжились, уже в куда более масштабной манере по выходу Diablo II, все равно подавляющее большинство игроков Blizzard просто боготворит. Зря, между прочим, господа. Небольшая калифорнийская студия, поймавшая миг удачи, скопировав игру будущего конкурента, Blizzard фактически ответственна за создание двух сногсшибательных игр: Diablo и WarCraft II, все остальные творения компании навряд ли можно на-



### ДОСЬЕ

**Жанр:** Real Time Strategy **Издатель:** Havas Interactive **Разработчик:** Blizzard Entertainment  
**Количество игроков:** 1–8 **Онлайн:** www.blizzard.com/war3 **Дата выхода:** осень 2001

**Академик**  
 akademik@gameland.ru

Глупо растекаться мыслью по древу, пытаясь придумать хоть что-нибудь, чего еще не было сказано о сериале WarCraft. Творение Blizzard уже давным-давно живет своей жизнью, обрело бессмертную душу и, собственно говоря, мало уже зависит от того, что сделают разработчики с его третьей частью.

# WARCRAFT III



зывать прорывными. Другое дело, что понятия Blizzard и «качество» уже давно стали синонимами, и против этого ничего не возразишь. Что же касается WarCraft III, то у игры, анонсированной еще в сентябре прошлого года и в которую я лично уже успел дважды поиграть на E3 и ECTS, есть все шансы стать третьим грандиозным прорывом компании. Правда, в этой работе помочь мы ей, увы, не сможем, но поддержать добрым словом и парой дополнительных публикаций, — пожалуйста. Тем более что о WarCraft III всегда найдется что написать, — такая уж многогранная игра. Сегодня, аккурат перед наступлением нового года, мы решили проинформировать вас о том, как у Blizzard продвигаются дела.

### НАСТОЯЩЕЕ 3D И ПРОБЛЕМА КАМЕРЫ

Как известно, WarCraft III будет первым опытом Blizzard Entertainment в создании игры с трехмерной графикой. Пусть кое-какие опыты работы с 3D-акселераторами программисты получили в процессе работы над Diablo II, все равно для новой, трехмерной стратегии Blizzard пришлось нанять немало новых сотрудников. По традиции, это были больше геймеры, нежели суперопытные специалисты, так что движок для WarCraft III создавали больше года. Тем не менее, он давно уже готов, и с мая этого года программисты добавляют лишь мелкие эффекты и пытаются его как можно более оп-



На главных ролях в Warcraft III по-прежнему люди (они же ласково прозваны российскими геймерами «хуманами») и орки (по странному стечению обстоятельств называемые всеми «орками»). Люди все еще находятся в Альянсе с эльфами и гномами, но их союз постепенно начинает трещать по швам, а начало игры для них вообще невероятно мажорное: метеоритный дождь, который был вызван приходом Горящего Легиона, спалил дотла колыбель людской цивилизации территорию Quel'thalas..

ной двухмерности. Отчасти это решение было продиктовано тем, что Blizzard захотелось, чтобы территории в игре выглядели максимально выгодно при минимальных полигонах затрат. При фиксированной камере можно фактически рисовать чуть ли не половину картинку, потратив на нее хорошие текстуры и массу деталей, - вторая же половина зданий, скал, гор и прочих объектов все равно теперь будет скрыта от глаз игрока. Официальная версия изменения, конечно же, звучит иначе. «Это в Homeworld возможность вращения камеры имеет такое огромное значение, - говорит Bill Roper,

главный дизайнер игры, - у нас же эта функция не нужна. Игровой процесс будет устроен таким образом, что вращать камеру вы даже не захотите. У большинства игроков весь этот перегруз с управлением вызывает только конфуз». Что касается изменения масштабирования, то эту функцию Blizzard все-таки планирует внедрить в игру, чтобы дать игрокам возможность любоваться красотами либо же переходить к более тактическому варианту обозревания местности. Несмотря на то, что полигональные персонажи всегда считались менее живыми и с большими трудностями поддающимися анимации, у Blizzard как раз все наоборот. Полигональные персонажи анимированы просто великолепно: крошечные лошадки поднимают пыль из-под копыт, орки грамасничают, жуют и почесываются, ну а процесс строительства зданий превращается в маленькое театральное представление.

## ЧЕТЫРЕ ПЛЮСОДИН

Самая таинственная загадка во всей истории разработки Warcraft III - это процесс создания игравельных рас. Первоначально говорилось о том, что рас будет шесть, причем раскрыть подробности Blizzard решила лишь о четырех. Потом внезапно шестая раса исчезла, и компания стала говорить лишь о четырех основных и одной секретной, о которой будет рассказано никак не раньше 2001 года. С тех пор всех порядочных игроков мучают терзания: ну что же это была за шестая раса такая и почему ее из игры выкинули. Не секрет, что сюжетная линия Warcraft III во многом повторяет сюжет несостоявшейся авантюры Warcraft Adventures (отмена которой стала для меня чуть ли не главным разочарованием 1999 года. Миллион не миллион, а полмиллиона копий могли бы продать;-), так что, вероятно, исчезновение мистической шестой расы связано именно с сюжетными перипетиями. Но пока мы теряемся в сомнениях, давайте лучше поговорим о тех, кто еще с нами. Кто знает, может



Мощная магическая волна не пощадит ни своих, ни чужих.



тимально оптимизировать. Поскольку полигонов используется не так уж много, к моменту своего выхода Warcraft III, скорее всего, будет обладать теми же прекрасными качествами, что и его 2D-предшественники, то есть будет быстро бегать даже на самой средненькой машине.

Много шума в свое время наделала история с отходом Blizzard от концепции Role Playing Strategy, но мало кто знает о другом исключительном событии. В первых игравельных версиях Warcraft III игрок мог свободно вращать камеру, и даже приближать и удалять ее от земли. Теперь же она не только неподвижно висит над поверхностью, но и совершенно четко зафиксирована, максимально приближая трехмерный мир Warcraft III, если так можно выразиться, к истин-



В первой бета-версии разрушаемые здания позорно уползали под землю. Это надо исправить.

быть завтра из WC3 исчезнут и орки с хуманами. Так по крайней мере наш журнал останется единственным документальным свидетельством того, какие хамы сидят в Blizzard.

На главных ролях в **WarCraft III** по-прежнему люди (они же ласково прозваны российскими геймерами «хуманами») и орки (по странному стечению обстоятельств называемые всеми «орками»). Люди все еще находятся в Альянсе с эльфами и гномами, но их союз постепенно начинает трещать по швам, а начало игры для них вообще невероятно мажорное: метеоритный дождь, который был вызван приходом Горящего Легиона, спалил дотла колыбель людской цивилизации территорию Quel'thalas. У орков же настоящая перестройка. Под руководством своего мудрого предводителя Thrall'a орда преобразовалась, возобновила свои древние шаманские культы, напичкала себя темной магией и, можно сказать, повысила уровень образования. Все это очень не понравилось ограм, которые отделились от основного племени и решили жить по-своему, промышляя людоедством. Несколько отделились от племени драконы и гоблины, но тролли по-прежнему играют в Орде ведущие роли. Более того, племена получили серьезную поддержку в лице минотавров. Раса Нежити, некогда помогавшая Оркам в завоевании Азерота, теперь со всеми рассорилась и выступает как самостоятельная сила. Ведомые своим лидером, бывшим орчим шаманом Ner'zhul'ом, который в свое время командовал Ордой в Дразноре, Undead'ы стремятся превратить весь

Азерот в зловещее кладбище. Их основная сила в разрушительных заклинаниях Death Knight'ов и гигантских полчищах скелетов. Стоит ли говорить, что добиться своей цели Undead'ам будет чрезвычайно трудно, ведь даже бывшие коллеги орки относятся к ним с огромной опаской и охотно подружатся даже с людьми, чтобы в Азероте больше не было никакой нежити. Четвертая раса демонов, Burning Legion — самая таинственная из анонсированных рас в игре. Известно лишь, что демоны «просыпались» на территорию Азерота огненным дождем и что они не щадят никого, продвигаясь к своей неведомой цели. Их мотивация абсолютно неясна. Еще больше запутывает ситуацию тот факт, что нет никакой уверенности в том, кто вызвал эту могучую силу и какие цели этот кто-то преследует. По всей видимости, неизвестная пятая раса как раз и окажется тесно связанной с Демонами.



Массовые схватки полигональных юнитов. А ведь пока дерутся только две стороны.

## ГЕРОИ

Несмотря на смещение фокуса с ролевой игры обратно к стратегии, Blizzard не собирается отбрасывать уже продуманные наработки. Герои играли огромное значение еще в expansion pack'ах к Warcraft II, и в третьей серии игры их роль возрастет еще больше. У каждой расы будет от шести до восьми таких важных персонажей, которые будут появляться в вашем распоряжении и исчезать по мере продвижения сюжетной линии. У каждого из героев будет, как и положено, уникальное имя, а также (это уже новшество) способность носить различные предметы. Помимо



даться не только бесполезные артефакты, важные для сюжета, будут там и весьма ценные штучки, – редкие экземпляры оружия, брони, магические свитки. Все почти по Diablo.

WarCraft III – это уникальное явление на игровом рынке. Наверное, каждый поклонник продукции Blizzard ждет от него чего-то своего, но получит наверняка нечто совершенно противоположное. И будет вполне доволен. Несмотря на то, что игру еще наверняка успеют отложить пару-тройку раз (Blizzard уже окончательно забыла, что это такое – создание суперхита за десять месяцев), но все же есть надежда, что перед лицом опасности в форме Emperor: Battle for Dune, Blizzard все-таки возьмет себя в руки и сконцентрируется хотя бы на ноябре-декабре 2001 года. Ну а мы ей в этом поможем. Обязательно :-)

Временный лагерь людей, видимо, является стартовой точкой очередного квеста.

стороны.



этого, герои будут единственными персонажами в игре, характеристики которых будут изменяться по ходу действия. В Warcraft III Blizzard, не долго думая, применила базовую систему роста характеристик из Diablo, – благодаря этому вы сами сможете выбрать по достижении нового уровня те характеристики, которые будут прокачаны у героя. Погибших героев, вопреки ожиданиям, можно будет воскрешать, правда, стоит подобная процедура будет достаточно дорого. Осуществляться она будет достаточно просто – у каждого героя в Warcraft III имеется свой дом, то есть та структура, не построив которую вы никак не сможете заполучить героя в свое распоряжение. Денежное жертвоприношение будет осуществляться как раз на алтаре этого заведения. Все сюжетные персонажи также будут наделены магическими способностями, причем многие из этих способностей будут наблюдаться лишь у них самих и ни у кого более. Так, например, у героев-орков уникальной магией является заклинание The Raging Scream, которое позволяет всем находящимся поблизости дружелюбным юнитам увеличить свою скорость (нечто подобное старому-доброму Bloodlast) на ограниченный период времени, который прямо зависит от количества маны, оставшегося у героя. Люди в противовес этому владеют искусством массовой телепортации, – количество переносимых юнитов и дистанция на усмотрение игрока. Как на такси, – чем дальше, тем дороже.

Еще одной новой особенностью является необязательность привязывать своих юнитов к герою для того, чтобы они могли пользоваться его возможностями. Как и в Diablo, каждый герой в игре имеет свой собственный набор возможностей и заклинаний, за развитием которых вы можете свободно следить и корректировать его по мере надобности. Из одного и того же стандартного героя можно вырастить и супермага и крутого бойца. Как жаль, что непременно приходится выбирать что-то одно! Упомянутые же выше предметы, которые герои смогут таскать повсюду с собой, будут иметь совершенно различные происхождения. Часть из них может быть куплена в городских магазинчиках или у частных торговцев, а некоторые будут доставаться вам по выполнению квестов или после уничтожения вражеских героев. Среди этих предметов будут попа-

для игр, видео и звука  
**КОМПЬЮТЕР**

200 "MEGATRADE" – новая шестипольная модель в франчайзинге мультиязычных компьютеров. Специально для рынка специально разработанные для решения поставленных задач. Перед вас современная платформа ПК, которая будет в работе со звуком. Полностью интегрированная конструкция от ведущих мировых производителей. Удобный и функциональный интерфейс, встроенные компьютерные часы, специализированная база данных и удобный способ персонализации информации. Предоставляет максимальную совместимость. Закажите "MEGATRADE" и получите гарантированную поддержку специалистов в течение всего срока службы. Узнайте подробности и закажите компьютер на сайте [www.megatrade.ru](http://www.megatrade.ru)

**КОМПЛЕКТУЮЩИЕ**  
MSI, ViewSonic, YAMAHA, 3Com, ASUS  
ABAYE, CHAINTECH, SONY, Panasonic  
Epson, EPSON, Gallant, Zyrex, LG  
Creative Labs, GENIUS, Hewlett-Packard, AICO

**ПО РАЗУМНОЙ ЦЕНЕ**  
www.megatrade.ru  
WWW.MEGATRADE.RU

# TOMB RAIDER

# CHRONICLES

Иван Напреенко

## МЫЛЬ МЫЛО ПОКА МЫЛИТСЯ

**В**плотную приближившийся выход **Tomb Raider: Chronicles** заставляет призадуматься: а сомневался ли кто-нибудь из нас, что преждевременная кончина главной героини в конце *The Last Revelation* не более чем очередной хорошо продуманный рекламно-сюжетный ход? Да, конечно же, нет, никто и никогда! Ведь Eidos уже давно весьма недвусмысленно дала понять, что Лара Крофт — это серьезно и надолго. Может быть — это результат пылкой бескорыстной любви разработчиков к искусству и к Ларе Крофт лично. Но мой циничный внутренний голос, совершенно разуверившийся в романтических чувствах, утверждает, что это больше похоже на очередную серию мыльной оперы, созданную далеко не с самыми бескорыстными целями. Но воздержусь от субъективной критики: в конце концов, никто и не собирался никого удивлять. Eidos не скрывает (если это опять же не наглое рекламное вранье), что «Хроники» станут финальным аккордом в истории **Tomb Raider** на SPS. Так что независимо от того, являетесь ли вы страстным фанатом Лары Крофт, заклеившим все стены квартиры плакатами своего полногрудого кумира во всех мыслимых и немыслимых позах, или же вы страдаете неизлечимой крофтофобией, вам больше не грозит снова встретиться с декольтированной археологиней на PlayStation. Это факт, а будете ли вы по этому поводу печалиться или радоваться — уже ваше личное дело. А сейчас, пока уходят последние дни/часы/минуты до появления **Tomb Raider: Chronicles**, попытаемся вспомнить, что мы знаем о пятой части приключений «Индияны Джонс в юбке» (напомню, что это пятая игра только на PlayStation, а если считать остальные платформы, то количество всевозможных продуктов резко перевалит за десятку), и чего же мы от нее ждем.

## КОНЕЦ — ВСЕМУ ДЕЛУ ВЕНЕЦ???

Эта русская народная пословица (в оригинале без вопросительных знаков) как нельзя лучше подходит к нашему случаю. Надо отдать должное сценаристам из Core Design: они блестяще выбрались из тулика, в который сами же себя загнали, убив Лару в *The Last Revelation*. Действие «Хроник» начинается сразу после похорон так и ненайденного тела героини. После этого скорбного события ближайшие друзья мнимой покойной отправляются в семейный особняк для того, чтобы вспомнить неумную искомую приключений и ее подвиги.

Просматривая коллекцию лариных артефактов, Жан-Ив, Винстон и отец Дункан натываются на четыре особенных предмета, добытых Ларой в прошлом. За каждым из этих артефактов стоит своя собственная авантюра, и флэшбэки собранных персонажей отправляют геймера каждый раз в новое приключение в прошлом. Помимо того, что подобный сюжетный подход сам по себе любопытен и продуктивен, он позволяет разработчикам познакомить игрока с Ларой в разном возрасте и разных ситуациях.

Немаловажно, что одной из характерных черт рекламной стратегии Eidos была установка на максимальное освещение разработки

игры на всех стадиях. Фактически с того момента, как было заявлено о подготовке «Хроник», на суперпопулярном крофтоманском сайте [www.croftimes.com](http://www.croftimes.com) была выложена подробная информация о сюжетной линии проекта (прямо в виде натурального сценария, иллюстрированного стильными скетчами) и куча броских скриншотов. Вплоть до настоящего времени интерес публики к игре старательно поддерживался периодической публикацией примерно таких же информационных релизов, количество и содержание которых значительно отличалось от стандартных игровых анонсов. Последним крупным событием такого рода стало открытие официального сайта игры



Акробатические ужимки Лары вытаснены на кардинально новый уровень: «Что ты, милая, смотришь искося...»

Вплотную приблизившийся выход Tomb Raider: Chronicles заставляет призадуматься: а сомневался ли кто-нибудь из нас, что преждевременная кончина главной героини в конце The Last Revelation не более чем очередной хорошо продуманный рекламно-сюжетный ход? Да, конечно же, нет, никто и никогда! Ведь Eidos уже давно весьма недвусмысленно дала понять, что Лара Крофт — это серьезно и надолго.

ле, что «Хроники» достойны внимания и безо всякой рекламной помпы.

### ТАНЕЦ БОСЫХ НОГ ПО КОЛЮЧЕЙ ПРОВОЛОКЕ

Core Design не стала изобретать велосипед, прекрасно понимая, что это никому сейчас не нужно. Уровни имеют четкую, понятную структуру, позволяющую сконцентрироваться на интенсивном игровом процессе. В каждом из 4 эпизодов авторы стремятся раскрыть те или иные способности героини и реализовать различные игровые стратегии. В Риме предлагается действовать в классическом стиле, на русской подводной лодке испробовать нечто а-ля X-files, на таинственных ирландских островах акцентировать внимание на ловкости и хитрости, а в военном комплексе испытать что-то «сифонофильтовское». У Лары теперь будет больше оружия (включая снайперскую винтовку и хлороформ), больше возможностей в комбинировании инвентаря и больше красиво анимированных движений. Графика в Tomb



рым редактором уровней, снабженным простым интерфейсом и богатыми возможностями.

### КРУЖЕВНОЕ НИЖНЕЕ БЕЛЬЕ, ИЛИ ЛАРА VS ТРИНИТИ

А куда ж без него! Вряд ли кто-нибудь будет спорить, что чисто женская привлекательность Лары Крофт сыграла далеко не последнюю роль в феноменальной популярности виртуальной звезды. В далеком 1996-м, когда в мире приключенческих видеоигр эталоном героя был потный мужлан с волевым подбородком и оловянными глазами, мисс Крофт с со своей соблазнительной улыбкой, толстенной косой до попы и грудью пятого размера была если не глотком свежего воздуха :), то по крайней мере чем-то оригинальным. Eidos тщательно подерживала этот сексапильный образ, регулярно сменяя официальных фотомоделей, воплощавших в реальность образ бесплотной виртуальной красавицы. В «Хрониках» Лара стала ничуть не менее привлекательной с ЭТОЙ точки зрения. Скорее даже наоборот, только на этот раз это акцентируется значительно более тонко, чем в предыдущих сериях. Прежде всего, Лара просто обалденно смотрится в обтягивающем костюме из черного винила а-ля Матрица. Ну, очень агрессивно, оччень обтягивающе, очень сексуально... Для любителей Лолит прекрасно подойдет образ шестнадцатилетней мисс Крофт. Такая хрупкая, гибкая девочка — сама невинность. Тем, кто ценит в Ларе агрессивность, должен понравиться новый камуфляжный прикид, стопроцентная милитаристская стильность. Плюс ко всему раз-

работчики искусно поизощрялись с «драматическими ракурсами камер», что в сочетании с несколько более главной и естественной анимацией героини смотрится местами просто прекрасно. Чего только стоит Лара, ползающая на четвереньках, когда камера находится где-то сзади-снизу. Точно вам говорю, никто так не ползает на четвереньках, как Лара Крофт.

### ДИАГНОЗ: ХРОНИЧЕСКАЯ КРОФТОМАНИЯ

Несмотря на то, что Eidos вряд ли собирались выпускать громкий хит, у них все равно получилось нечто, заслуживающее самого пристального внимания, причем не только со стороны фанатов, но и всех ценителей приключенческих игр. Долгое время Tomb Raider был чем-то вроде эталона жанра, и теперь у «Хроник» есть шанс хотя бы ненадолго восстановить потерянный статус. Адриан Смит, директор Core Design, признается, что создание «Хроник» было абсолютно необходимо, чтобы поставить точку в истории серии на SPS. «Для того, чтобы совершить настоящую революцию в жанре, нам нужен был перерыв. Этим перерывом стали «Хроники». От себя добавлю, что этот перерыв явно выходит за рамки обычного перерыва. Разработчики времени не теряли и создали добросовестный и очень достойный продукт. По-моему он во многом заслуживает гораздо большего внимания, чем The Last Revelation и даже Tomb Raider 3. Во-первых, игра получилась значительно менее претенциозная и гораздо более цельная. Это настоящий финальный аккорд — полнзвуч-



Интерактивность ландшафтов резко повышена.

#### ДОСЬЕ

Жанр: 3D-adventure

Издатель/разработчик: Eidos/Core Design

Количество игроков: 1

On-line: [www.tombraider.com/trchronicles](http://www.tombraider.com/trchronicles)



А вот и обещанное надгробие.

Raider перестала меняться, по сути, еще две серии назад, но в «Хрониках» все выглядит вполне современно, прилично и довольно детализированно. Среди новых способностей наибольший интерес могут вызвать «search», очередная модификация прыжка с переворотом и хождение по карнизам и прочим чрезвычайно узким поверхностям. В последнем случае вам придется тщательно поддерживать баланс героини, аккуратно нажимая вправо-влево. Смотрится очень прикольно. Игра выходит одновременно на SPS, Dreamcast и PC. Обладатели последних смогут насладиться великолеп-

ный и значительный. Точки над «и» расставлены. Пора играть!

### ВМЕСТО ПОСЛЕСЛОВИЯ

Спешу поделиться информацией о пресловутой «революции жанра». Как и 4 года назад продолжение приключений Лары для SPS 2 и прочих мощных платформ обещает стать новым словом в истории adventure-игр. Помимо всего прочего, разработчики собираются каждые 3-4 месяца выпускать add-on-ы (новые уровни и т.д.) и update-ы для проекта, учитывая желание потребителей, стремясь постоянно поддерживать интерес к игре. Насколько такая стратегия окажется эффективной, покажет только время.

[www.tombraider.com/trchronicles](http://www.tombraider.com/trchronicles) и подробное описание level editor, созданного для обладателей PC. Очевидно, что подобная рекламная стратегия является единственно правильной в ситуации, когда риск потерять внимание пресытившихся Ларой геймеров довольно высок. По всей видимости, цель достигнута. Тем бо-

# GIANTS:

Дмитрий ЭСТРИН

Не думаю, что среди читателей «Страны Игр» найдутся те, кто не знает, что такое Giants: Citizen Kabuto.

# CITIZEN KABUTO

**О**б этой игре мы писали столько, что было бы сложно, точнее, просто невозможно не повториться. А все почему? Потому что команда разработчиков Planet Moon Studios отличается крайней неторопливостью и дает нам повод два года подряд говорить, что **Giants** вот-вот выйдут... Теперь уже точно... А теперь совсем точно... И так далее. Впрочем, это вам, дорогие читатели, должно быть известно не хуже, чем мне. Мне остается лишь добавить, что долгожданная и

многообещающая игра **Giants: Citizen Kabuto** должна выйти 5 декабря. В худшем случае — чуть позже, но все-таки в этом году. Если, конечно, ничего не изменится. Разумеется, приближение столь радостного события совершенно необходимо отметить в рубрике «ХИТ?» очередной статьей.

Собственно, в десятый раз рассказывать вам, что такое **Giants**, откровенно говоря, не хочется. Главный ре-

дактор предложил решить проблему следующим образом: рассказать, что в игре изменилось с выставки Е3'2000, которая, напомним, состоялась в мае. Сделать эдакий update. Главному редактору, конечно, виднее, но о том, что нового, можно рассказать всего в двух словах. Разработчики так и не решили вопрос о поддержке консолей нового поколения. Демо-версия игры выйдет только после появления коробок на полках магазинов. В сущнос-

ти, это все. Здесь можно было бы раскляняться, поблагодарить за внимание и на этом статью закончить. Или, скажем, произвести нехитрую операцию Copy/Paste с текстовым документом годовой давности и настоящей статьей. Однако топтать по пути наименьшего сопротивления не хочется точно так же, как не хочется и повторяться. Поэтому я решил сделать нечто вроде маленького справочника по экологии в мире **Giants**. Обобщить все известные сведения об особенностях Острова, его обитателях и



Дизайнерские изыски Planet Moon завораживают с первого взгляда.

## ДОСЬЕ

**Платформа:** PC **Издатель:** Interplay  
**Разработчик:** Planet Moon Studios  
**Интернет:** <http://www.interplay.com/giants/>  
**Требования к компьютеру:** Pentium II 233/64 MB RAM/ Win'95/98/2000  
**Дата выхода:** 5 декабря 2000 года

взаимоотношениях этих самых обитателей. По-моему ничего подобного нигде еще не было, так что я рискую оказаться оригинальным, а заодно рассказать вам то, чего вы еще никак не могли знать об игре. Итак начнем.

Начнем мы, пожалуй, с игровых персонажей. Наиболее интересными существами являются Sea Reapers, прекрасные морские нимфы,



которые, впрочем, некогда были обитателями суши. Они обладают сверхъестественными возможностями, которые правильнее было бы, пожалуй, назвать магическими. Sea Reapers, как правило, избегают прямых столкновений с противниками, предпочитая дистанционные атаки или сложные стратегические ходы, превращающие Giants в некоторое подобие шахмат в реальном времени. Так, например, им ничего не стоит с помощью эффективного заклинания, вызывающего смерч, лишить прожорливого врага пищи и обречь его тем самым на голодную смерть. В арсенале Sea Reapers более 15 заклинаний, с помощью которых они способны в тысячи раз уменьшать гигантских противников, останавливать время или, скажем, отгораживаться от врагов непроходимой огненной стеной. Более всего эти существа ненавидят Kabuto, огромных монстров, которых... они сами и создали. Дело

О последних чуть позже. Любимым занятием Sea Reapers является стрельба из лука. Стреляют морские обитатели, к слову сказать, весьма неплохо... Кроме всего прочего, Sea Reapers чрезвычайно быстро передвигаются по суше и отлично плавают.

Kabuto обладает, мягко говоря, непривлекательной внешностью. Помимо всего прочего это — исключительно огромное существо. Kabuto чрезвычайно жесток — и это одна из причин крайней неуживчивости с Sea Reapers. Впрочем, не только с Sea Reapers.



Основная способность: заглатывание противников. Между прочим, это и основная необходимость, поскольку, чтобы такое огромное существо могло двигаться, ему в обязательном порядке приходится постоянно жрать все, что движется. Потребности Kabuto, впрочем, полностью совпадают с особенностями его характера. Пожирание беззащитных аборигенов острова дает монстру возможность откладывать яйца, из которых вылупляются многочисленные и агрессивные создания. Разумеется, они действуют сообща со своим родителем. Из еды же Kabuto больше всего предпочитает местную скотину — вимпов. Предметом ненависти гигантского существа следует считать Sea Reapers, Мессагюнс... и вообще все, что движется. Обладая огромными рогами, Kabuto порой нанизывает на них своих врагов (для устрашения) или вимпов, перенося таким образом вместе с собой запасы пищи.

Мессагюнс — космические путешественники, которые, обнаружив Остров в Пространстве, тут же решили его завоевать. Эта высокотехнологичная развитая раса успела появиться на своем родном планете много раз — в разные эпохи истории. В случае с Kabuto, по всей видимости, напрасно.

моуправляемые торпеды всегда достигают мишени. С помощью ракетных ранцев Мессагюнс способны перелетать на короткие расстояния, а с изобретением гирокоптеров у них появляется возможность пересечь весь остров воздушным путем. А по пути еще разбомбить вражеские позиции. Подружившись с аборигенами острова, Мессагюнс с их помощью смогут построить целую военную базу. Ну, а база обеспечит их дополнительными технологическими фишками, новым оружием и мощными бомбами.



Это три, так сказать, игровых персонажа, то есть три стороны, которые игрок сам сможет выбрать. Как видите, у каждой расы есть свои веские причины ненавидеть друг друга. В конечном итоге эти причины порождают трехсторонний конфликт, служащий одновременно завязкой в Giants. Однако немалое влияние на игровой процесс оказывают другие жители Острова. Их довольно много, и каждое существо обладает своими способностями, склонностями, предпочтениями и образом жизни.

В частности, вы уже могли частично ознакомиться со Smarties, аборигенами Острова, которых каждый использует в борьбе на свое усмотрение. Smarties — это беззащитные, а главное — пацифистски настроенные существа, которые не признают войны в качестве средства решения проблем. В случае с Kabuto, по всей видимости, напрасно.

Henchmen — охранники Sea Reapers. В отличие от Kabuto они прекрасно справляются со своими функциями, од-



способно вызывать небольшое землетрясение. А Henchmen используют Sonak в качестве транспорта.

Вимпы — любимая еда Kabuto, без которой они, как известно, никуда... Внешне напоминают ощипанную курицу, абсолютно безобидны, пасутся на лугах Острова и даже не кусаются.



Вермы и Сплиттеры — эдакие летучие мыши. Сплиттеры отличаются от Вермов только размерами (Сплиттеры меньше), а Вермы вдобавок ко всему уподобляются Змею Горынычу. После уничтожения одного из них появится пять Сплиттеров.

Морское Существо — оно и есть морское существо. Когда Sea Reapers призывают их к себе, Морские Существа выходят на берег, сваливают в кучу пять рыбок, которые немедленно начинают гнить, отпуская ядовитыми испарениями всю живность. Как этих существ можно будет использовать в игре, остается пока только догадываться. Хотя предположений на этот счет достаточно.

Charger — огромное быкоподобное существо в необычайно твердом панцире, который практически ничем не отличается от брони. Наиболее интересное свойство Charger заключается в том, что он кидается на все, что движется подобно Kabuto. Единственный способ его остановить — выстрелить прямо в открытую пасть приближающегося чудовища.

Shepherd — личный лакей Kabuto. Специализируется на охране вимпов. Прекрасно выполняет функции пастуха, ни на что другое Shepherd в общем-то не годится.



Вот, в общем-то, все основные существа, определяющие сущность мира, в котором оказывается игрок. Конечно, вообразить, как все это будет выглядеть на экране монитора, чрезвычайно сложно, да и что-бы разобраться в «экологических» тонкостях Giants



после выхода игры придется потратить, судя по всему, не один час. В любом случае можно быть уверенным в том, что игра окажется, как минимум, оригинальной и, простите за банальность, интересной во всех отношениях. Кстати, возможно, когда вы будете читать эти строки, игра уже появится на прилавках магазинов. Рекомендуем исследовать последние в обязательном порядке.



Миры Giants на удивление разнообразны.

было так. Однажды Sea Reapers подумали, что было бы очень неплохо создать себе телохранителей, которые бы внушали страх врагам одними своими размерами, и на свет появился Kabuto. Kabuto, не обладая высокообразным интеллектом, решил однако, что прислуживать кому бы то ни было с такой внешностью просто глупо. Посему принялся терроризировать своих создателей, которые в итоге спрятались в море... Впрочем, не меньше Kabuto нимфы ненавидят Мессагюнс.

позтому ни Sea Reapers, ни даже ужасный Kabuto их не отпустили. Возможно, зря. Основное тактическое преимущество Мессагюнс на поле боя — это их количество, а также способность быстро менять формации. Мессагюнс способны производить огромное количество разных видов вооружения, среди которого особо стоит отметить мины, гранаты, пулеметы, снайперские винтовки и ракетометы. Чрезвычайно мощные бомбы могут уничтожить целое здание, а са-

нако обладают более скромными размерами. Обычно Henchmen слоняются по Острову большими тусовками и, как правило, представляют собой реальную угрозу для неосторожных игроков.

Sonak — довольно большое животное, которое повергает своих противников в бегство мощными звуковыми волнами. Также оно



# ДВА МИРА

Сергей Дрегалин

«Два Мира» — проект совершенно необычный. Можно даже сказать, беспрецедентный. Дело даже не в том, что над ним работает команда, подарившая нам «Горький 17», — «Два Мира» является почти нашим, родным, российским проектом.

<Крыса неожиданно выпрямылся и замер. Я окликнул его, но он не шелохнулся. «Эй, да очнись ты!» — вновь повторил я, трясая напарника за плечо. Крыса оставался неподвижен, обернув ко мне лицо с застывшей глупой улыбкой. «О черт», — пронеслось у меня в голове вместе с нарастающим волнением. «О черт!» — заорал я что было сил, с ужасом смотря на анализатор. Восемь... Семь... Шесть... Не помня себя от парализующего ледяного страха, я дрожащий не слушающейся рукой сбил темные очки с лица Крысы. Последнее, что я увидел перед тем как грянула какофония взрывов генераторов, — пустой взгляд мертвеца... Взгляд мертвеца с глупой и оттого удивительно жуткой улыбкой...>

**Д**ело в том, что работа по локализации ведется чуть ли ни со дня начала разработки, и занимается ею команда Snowball Interactive, заработавшая отличную репутацию на локализационной ниве. Мы уже публиковали статью, являющуюся самым первым взглядом на игру, а теперь, пообщавшись с ребятами из студии Snowball и получив немало интересной информации, спешим поделиться с вами животрепещущими подробностями.

«Два Мира» раскрывает одну из историй огромной вселенной Кросс, состоящей из мирriad величественно плывущих планет в непроницаемой для света и излучений космической пыли — планет, плывущих не только в пространстве, но и во времени. Иногда они проходят всего лишь в нескольких лигах друг от друга, иногда миры разделяются лишь долями секунды — однако обитатели планет даже не подозревают о существовании соседей, считая себя единственными живыми существами в безбрежном галактическом океане.

Однако случилось то, что должно было случиться. Два мира сошлись на перепутье пространства и времени. О нет, планеты не столкнулись. Они начали медленно проникать друг в друга, сражаться между собой. И с каждой минутой зыбкая граница становилась все тоньше и тоньше.

По иронии судьбы, переплетающиеся миры были совершенно различными. Один из них

населяла раса Квидариан — человекообразных существ, достигших высочайшего технологического уровня и одновременно находящихся на нижних ступенях социального развития. Среди мощнейших лазеров, сложнейших биотехнологий и триумфа науки существовало феодальное общество с варварскими законами и приземленной культурой. Чего стоит одна военная система, по которой рекрутирование проводилось среди уцелевших детей врага. Будущие воины подвергались операции стирания памяти и отправлялись в специальные изолированные военные лагеря. Выращенные солдаты становились бездушными машинами для убийств — нередко они участвовали в походах на свои родные города, убивая своих родителей и братьев...

Другая раса — Энсир — напротив, обладала богатейшей культурой, основанной на сложной религии. Но интересно даже не это. Девяносто процентов Энсир были представительницами прекрасного пола. Грациозные, стройные и изящные — они были прямой противоположностью мужскому населению, которые больше напоминали гигантских чудищ. Что примечательно, расу Энсир можно назвать единым организмом. Несмотря на то, что каждая из обитательниц мира являлась яркой индивидуальностью, все они были связаны единой ментальной сетью и обладали паранормальными способностями. Собственно, именно поэтому Энсир никогда не развивали науку — зачем создавать громоздкие механизмы и устрой-



Создатели «Горького» уже наловчились в 3D-моделях людей, а вот в ландшафтах им еще предстоит попрактиковаться...

ства, если все необходимое можно получить единым усилием разума? Клановая структура общества Энсир была обусловлена не отличием мировоззрений, а необходимостью разделения обязанностей: кто-то отвечал за добычу пищи, кто-то занимался сооружением домов, кто-то исследовал новые территории. Во главе Энсир стояла Старшая Сестра — девушка с наиболее выдающимися параспособностями. При необходимости Энсир могли на короткий промежуток времени проецировать «все» силы на одну из своих сестер. Тогда последняя получала воистину полубожественные способности.



Итак, две расы с совершенно различными культурами, противоположными мировоззрениями и абсолютно непохожими ценностями медленно, но неуклонно сливались в единый мир...

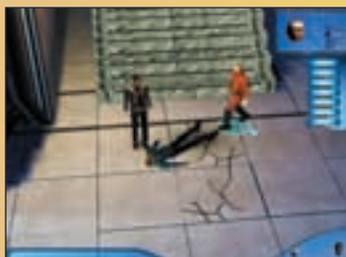
Сюжетная линия «Двух Миров» начинается с появления в окрестностях столицы Квидариан невиданных существ — гигантов размером с небольшой дом, отличающихся удивительно необузданным нравом. Они крушили здания, топтали людей, а потом неожиданно исчезли. Нам понятно, что это были представители сильного пола Энсир, которые на какое-то время оказались \*по тив\* сторону границы своего мира, но для Квидариан их появление было просто шокирующим.

**«Последний генератор. Крыса возился с ним особенно долго, несколько раз проверяя какие-то блоки. Я смотрел на него и думал, сколько еще продлится эта война. Энсир пока теснили нас — тут сомнений нет. Говорят, они без труда могли читать мысли и даже мгновенно гипнотизировать. Вот ведь чертовки!.. Нет, я не понимаю — почему мы еще не потерпели поражения? Что им наши лазерные пушки да плазменные установки, когда они шутя могут направить их против нас самих?..»**

друг друга. Война миновала стадию локальных столкновений и перешла к долгому расчетливому противоборству... И в этот тяжелый момент появляется главный герой — Нед Джаш, один из специально подготовленных солдат Квидариан, которому судьба уготовила сыграть решающую роль в грандиозном конфликте двух миров.

Нед Джаш — личность примечательная. Во-первых, он отличный солдат — шутка ли непрерывно тренироваться в течение пятнадцати лет в специальных военных лагерях! Во-вторых, в теле Неда находится множество имплантантов, которые позволяют ему практически неограниченно физически развиваться. В-третьих, главный герой наделен задатками паранормальных способностей и вполне способен их развить.

Сюжет «Двух Миров» разделен на главы — на манер Baldur's Gate или подобных игр. Всего таких глав около дюжины, и в каждой из них есть несколько основных за-



тик (от силы и меткости до мировоззрения и параспособностей), рядом второстепенных (количество наносимых повреждений, способность уворачиваться от ударов и пр.), а также широчайшей палитрой умений. К последним относятся мастерство обращения с разными видами вооружения, способность к восстановлению пси-энергии, боевые искусства и другие.

Разумеется, Нед будет не одинок в своих опасных приключениях. «Два Мира» густо населены всевозможными персонажами (все в игре их будет несколько сотен), в том числе и теми, которые с удовольствием присоединятся к обществу главного героя (этих — десятки). Среди спутников могут возникать склоки — особенно это касается персонажей с диаметрально противоположными мировоззрениями. В общем, любой из ваших спутников — ярко выраженная индивидуальность, использующая любую возможность, чтобы заявить об этом в полный голос.

Сражения будут происходить в реальном времени с возможностью активации паузы

**«Ты хоть что-нибудь видишь через свои дьявольские очки?» — я отчаянно пытался нарушить давящую тишину, которая начинала изрядно действовать на нервы. Крыса опять не ответил. Он работал словно отлаженный механизм — настолько расчетливо и точно были его движения. Впрочем, я понимал важность задания Крысы — без генераторов мы пропадем. Чертовы бабы давно бы уже захватили наш город, если бы не эти защитные поля...»**



в любой момент. Разработчики обещали сделать и походный вариант, однако только в том случае, если у них останется запас времени.

Урок «Горького-17», где пистолет — хоть убей — не стрелял исключительно в перпендикулярных направлениях, был учтен и исправлен. В «Двух Мирах» используется реалистичная система боя, начисто лишенная какой-либо искусственности — тут игра чем-то напоминает несравненный Jagged Alliance. Да и ассортимент оружия не менее разнообразен, чем в творении Sir-Tech, — от всевозможного огнестрельного и холодного оружия до огнеметов и лазерных ружей. Кстати, почти все стволы можно модернизировать — для этого предусмотрены специальные насадки трех типов. К первому типу относятся всевозможные прицелы, глушители, насадки для дробы и пр. Ко второму — приспособления для увеличения дальности и мощности залпа. Наконец, третий тип насадок предназначен для подствольки подствольных гранатометов, небольших огнеметов и прочих радостей жизни. Лепота!

Другая сторона сражений — использование пси-способностей. Если говорить грубо, то это аналог фэнтезийной магии: вместо огненного шара используется пайрокинез, вместо ледяных конусов — криокинез и так далее. Однако среди параспособностей есть и совершенно уникальные штуки, на вопрос о которых разработчики только хитро улыбаются.

Пока это вся информация. Конечно, осталось еще множество вопросов — начиная от многопользовательского режима и заканчивая способом повышения характеристик. Но это тема следующего рассказа об игре, а пока давайте подведем первые итоги.

«Два Мира» в самом первом приближении являются продолжением популярнейшего «Горького-17». Сохранив очарование предшественника, новый проект вместе с тем устранил оба основных недостатка «Горького» — малую продолжительность игры, а также чрезмерно упрощенную ролевую модель. По масштабу «Два Мира» вполне сравнимы все с тем же исполненным Baldur's Gate, а по части сбалансированности ролевой модели не уступят ни одной из современных RPG-игр.

Плюс к этому, игра изначально ориентируется на российский рынок. Ребята из Snowball приводили примеры с названиями, которые на языке Достоевского и Сол-



**«Дэн по прозвищу Крыса поднялся с колен, сплунул, последний раз мельком осмотрел генератор и негромко бросил: «Пошли». Я, едва поспевая, двинулся вслед за быстро удаляющейся в серую мглу коренастой фигурой напарника. Крыса спешил. Оно и понятно — до запуска генераторов, которые создадут над городом чертовое защитное поле, оставалось немногим более получаса...»**

женицына звучат, мягко говоря, не ахти, и рассказывали о том, как сделать их благозвучными и запоминающимися. Или другой случай, когда разработчики решили вдруг отменить привычную систему сохранения игры, заменив ее неудобной экзотикой — а нет, не прошло, наши отстояли!

Вот теперь можно ставить точку — точку для этого материала. Обещаем, он будет не последним, и мы еще вернемся к «Двум Мирам» — разве можно обделить вниманием такой проект?! ●

## ДОСЬЕ

**Платформа:** PC **Жанр:** RPG/Adventure  
**Разработчик:** Metropolis Software House  
**Локализация:** Snowball Interactive **Издатель в России:** Snowball.ru **Издатель в Европе:** TopWare Interactive  
**Требование к компьютеру:** Pentium 233, 64Mb RAM, трехмерный ускоритель **Интернет:** [http://www.snowball.ru/2m/2m\\_game.shtml](http://www.snowball.ru/2m/2m_game.shtml)  
**Дата выхода:** лето 2001 года



А потом вторжения стали происходить все чаще и чаще. Энсир, благодаря своим параспособностям, быстро освоились с переходом через исчезающий барьер, и начали брать под контроль Квидариан, благо последние легко поддавались гипнозу. Однако Квидариане, пройдя через плеяду обескураживающих разгромов, приняли достойные контрмеры, создав с помощью особых генераторов огромные защитные купола над своими центральными городами. Купола защищали от проникновения враждебного чужого мира, однако обладали неприятным побочным эффектом — люди, долго находившиеся под силовым полем, становились агрессивными и нередко начинали нападать друг на друга без какой-либо причины.

Граница между мирами становилась все тоньше. Противники все лучше узнавали

**«Крыса, — окликнул я его, — Ты уверен, что все в порядке?»**

Крыса не ответил. Он поправил свои непроницаемые черные очки, еще раз проверил какие-то провода, подключенные к аккуратной плоской коробке, и молча зашагал огромными шагами по направлению к следующему генератору. Я бросил взгляд на запястье, куда был имплантирован анализатор. **Запуск генераторов должен произойти ровно через пятнадцать минут. Пока успеваем...»**

даний и десятки дополнительных. Любопытно, что уже во второй главе главному герою придется сделать очень важный выбор — к какой из противоборствующих рас присоединиться. Это решение наложит существенный отпечаток на дальнейшие приключения — Энсир помогут Неде развить параспособности, в то время как Квидариане не поспеют на высокотехнологическое вооружение.

В отличие от «Горького-17», в «Двух Мирах» будет полноценная ролевая модель. Любой персонаж, включая и главного героя, наделен рядом базовых характерис-

# SONIC ADVENTURE 2



Сергей  
Овчинников

Sonic Adventure — самая популярная игра на Dreamcast, одинаково хорошо продавшаяся как в Японии, так и в Америке с Европой. Общий тираж творения SonicTeam уже превысил 2 миллиона экземпляров, и даже у Shenmue навряд ли появится шанс обойти этот показатель.

**У**дивительнее всего, что **Sonic Adventure** ни в одной из территорий не является главным суперхитом. В Японии его обошли Shenmue, Seaman и Resident Evil: Code Veronica, в Америке — неуязвимый NFL2K, и все-таки именно эта, одна из первых игр на Dreamcast, смогла завоевать мировое признание. Будь Sega хоть каплей прозорливее и нахальнее, мы бы играли в **Sonic Adventure 2** уже в сентябре-октябре. И в дальнейшем бы получали свежую порцию скоростного безумия ежегодно. Многие из тех проектов, что рождаются в Sonic Team, Am2, Smilebit, Hitmaker, United Games Artists и некоторых других подразделениях компании иначе как произведениями искусства и не назовешь. И наверняка, в этом кроется основная проблема компании, — Sega не обладает мышлением индустриальным, как те же Electronic Arts, Sony или Nintendo. Хорошая игра не станет продаваться лишь исходя из того, что она хорошая. Проект **Sonic Adventure** был одной из последних попыток компании сделать игру по всем правилам, от дизайнера, наличия популярного героя, массы



## ДОСЬЕ

**Платформа:** Dreamcast **Жанр:** Action/Adventure  
**Издатель:** Sega **Разработчик:** Sonic Team **Продюсер:** Yuji Naka **Количество игроков:** 1 **Дата выхода:** зима 2001 **Онлайн:** [www.sonicteam.com](http://www.sonicteam.com)

всевозможных (и порой весьма глупых) добавлений и до масштабной рекламной кампании вместе с дружным восхищенным воем игровой прессы. Все равно в результате получилось нечто совершенно самобытное и оригинальное. **Sonic Adventure** фактически смог помочь Sega лишь в Америке, да и то в сентябре 1999 года на DC было уже достаточно игр для того, чтобы достойно выпянуть премьеру. Несмотря на то, что игра была сделана всего лишь за год на незнакомом для разработчиков «железе», оригинальный SA уже вошел в историю как один из самых красивых и качественных проектов на Dreamcast. В **Sonic Adventure 2**, с ко-

торым уже никто не торопится и торопиться не собирается, мы увидим то, как же Соник должен выглядеть в 3D-мире в действительности, а не в наспех собранном по кусочкам противоречивом проекте.

Для работы над **Sonic Adventure 2** команда Sonic Team решила открыть свое новое подразделение, которое расположилось неподалеку от главного офиса Sega of America в Сан-Франциско. В то время как японский офис фирмы работает над Samba de Amigo 2000 и Phantasy Star Online (а также, предположительно, над ролевой игрой в мире Sonic), американцы со-

**Для работы над Sonic Adventure 2 команда Sonic Team решила открыть свое новое подразделение, которое расположилось неподалеку от главного офиса Sega of America в Сан-Франциско.**



вершено самостоятельно трудятся над **Sonic Adventure 2**. Несмотря на то, что команда официально называется Sonic Team USA, американцев в ней немного — большая часть разработчиков попросту переехала из Токио в Сан-Франциско, так что повторения историй с невнятными сеговскими играми про Соника, которые разрабатывались ее американским подразделением, можно не ждать. Тем не менее, игра должна получиться радикально отличной от того, что мы привыкли называть Sonic Adventure.

Основной сюжета послужили набившие уже оскомину генетические скандалы, с переменным успехом вызывающие сейчас интерес общественности. Неудивительно, что всю историю про клонирование животных и людей ребята из SonicTeam решили немножечко поэксплуатировать, попутно вдолбляя забавляясь всякими глупостями. Итак, всем известный доктор Роботник (по-японски почему-то Eggman) все никак не хочет оставить попытки уничтожить Соника и его друзей и на этот раз собирается использовать в этих целях созданного в своих секретных лабораториях и слегка модифицированного клона Соника. Этот мрачный типус с черными иглами и красными глазами будет активно отравлять жизнь нашему герою, периодически появляясь в публичных местах и от имени своего синего собрата делая всяческие гадости. Соответственно, игра будет затрагивать массу психологических и философских аспектов проблем добра, зла, любви, ненависти, злости, радости и их взаимодействия в этом мире. Показательно также, что из всех персонажей Sonic Adventure авторы второй части решили выбрать для сиквела лишь парочку антиподов — Sonic и Knuckles в качестве игровых персонажей. Несмотря на наличие аж шести индивидуальных сюжетных линий в оригинальном Sonic Adventure, несколько персонажей в игре были совершенно невыносимы, и прежде всего это касалось кота-тормоза по имени Big и глуповатой розовой подружки Соника Amy. Квест Tails тоже не представлялся особенно интересным, во многом повторяя события, происходившие с Соником. Knuckles же следовал своей собственной сюжетной линии, а игровой процесс в случае игры за красную ехидну выгодно отличался разнообразием. Сюжетные линии у Sonic и

го, наконец-то реалистично стали выглядеть освещение и блики. Движок **Sonic Adventure 2**, по сведениям разработчиков, будет способен разогнать Dreamcast до 2,5-3 миллионов текстурованных полигонов в секунду, цифры, пока что не достигнутой никем из многочисленных разработчиков на DC.

Дизайн уровней также претерпел ряд существенных изменений. Во-первых, быстро освоившиеся в Америке японцы немедленно

посреди этого безобразия. Другой уровень является логическим продолжением позапрошлого поездки команды SonicTeam в Мексику — именно оттуда Yuji Naka & Co набрались индейских мотивов, насквозь пропитываящих первую часть игры. Теперь же темы юкатанских джунглей используются еще более эффективно — благодаря обновленному движку дизайнеры получили возможность рисовать вполне реалистичные деревья, наконец-то создав вполне реалистично выглядящий тропический лес. Ес-

**Сюжетные линии у Sonic и Knuckles будут пересекаться в значительно меньшей степени, чем в первой части, и известно лишь то, что темный Соник обоим перебежит дорогу.**



**Заметно покрутевший Соник теперь катается не хуже Tony Hawk'a.**



Knuckles будут пересекаться в значительно меньшей степени, чем в первой части, и известно лишь то, что темный Соник обоим перебежит дорогу.

Несмотря на то, что по скорости вывода графики на экран и качеству текстур с движком Sonic Adventure не сможет сравниться ни одна другая графическая технология, Sonic Team решила полностью переработать движок для того чтобы как минимум удвоить детализацию ландшафтов и персонажей при сохранении невероятной скорости действия с выводом на экран 60 кадров в секунду. Первые плоды этой работы заметны уже сейчас. Сразу бросается в глаза то, что у Соника появились пальцы на руках. Текстуры стали более сочными и яркими. Количество объектов на экране резко пошло в



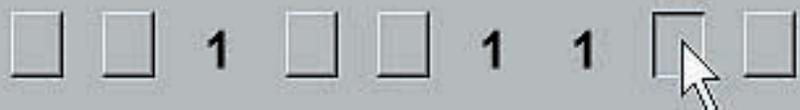
**Малышей-Chao никто не отменял. Теперь их роль будет заметнее.**

нашли для себя массу объектов, возбуждающих воображение и творческое мышление. Таким образом, недолго думая, был рожден огромный уровень, навеянный красотами Сан-Франциско. Гигантский стальной мост-красавец, крутые спуски, яркие краски, масса желтых такси и, разумеется, наш главный герой

конец концов окажется Темный Соник, мы узнаем, наверное, лишь поиграв в **Sonic Adventure 2**. Абсолютно определенно можно сказать лишь то, что конец зимы мы встретим с одной из лучших игр в истории. А какой она будет, решать Sonic Team, благо этой команде можно доверять.

[www.totobin.com](http://www.totobin.com)

**САМАЯ ПРОСТАЯ ИГРА НА ДЕНЬГИ**



В 9 закрытых клетках 4 единицы и 5 нулей. Чем больше откроете единиц - тем больше выигрыш. Откроете ноль - проигрыш. Случайность гарантирована.

**4 клика - и на работу можно не идти!**



Сергей Дрегалин

# ARCANUM

## OF STEAMWORKS AND MAGIC OBSCURA

**Э**й, странная у вас тут магия — это же надо, вызвать такое жуткое чудовище! Как, вы говорите, он называется? П-а-р-о-в-о-з?!» — первые восклицания Гэндальфа в мире Арканума.

### МАГИЯ VS ТЕХНОЛОГИЯ

Arcanum, или, коли называть по всем чинам да регалиям, Arcanum: Of Steamworks And Magick Obscura создается выходцами из команды разработчиков Fallout, решивших применить грандиозный накопленный опыт в собственном проекте. Дитяще получается впечатляющее — взять хотя бы игровую вселенную, замешанную на крутом индустриальном фэнтези. Орки вкалывают на мануфактурах, гномы трудятся за станками, маги пасуют перед технологиями, а наука никак не примет такое привычное волшебство. Мир противоречий и... своеобразной гармонии — он близок воображению, ведь, пожалуй, всех нас хоть раз посещали мысли о том, что будет, если в современный мир запустить магию. Arcanum реализует эту фантазию. Пускай не совсем в современном мире, пускай в мире начала века — но реализует.

Оказавшись в мире Arcanum, нам предстоит пройти через полтора десятка квестов основной сюжетной линии. Это некие маленькие путеводные камни в глобальном мире игры — без них было бы очень просто заблудиться среди пятидесяти локаций и сотни дополнительных квестов. Кому-то такое количество ключевых сюжетных заданий может показать-

Идея скрестить в одном пространстве и времени мир магии и технологии — не нова. Однако воплотить ее в какой-нибудь яркой игре пока еще не удавалось — если, конечно, не брать в расчет пару бородатых игр...



ся малым, однако существует один важный момент — в зависимости от выбранного класса персонажа и, разумеется, от ваших действий все эти пятнадцать квестов будут вы-

полняться принципиально разными способами. Принципиально. Вся палитра — от грубой силы до изящного поединка умов. Именно поэтому Arcanum, во-первых, обладает колоссальным запасом прочности по части replayability (т.е. повторным переигрываниям), а во-вторых, потребует на прохождение не менее сотни часов очень даже реального времени. Сравните эту цифру с аналогичной цифрой Baldur's Gate II.

### ГНОМЫ ЗА СТАНКОМ

Arcanum, как и любая уважающая себя ролевая игра, начинается со святого. С генерации персонажа. Бросив взгляд на полтора десятка заранее подготовленных заботливой рукой разработчиков протагонистов, переходим к мануальным процедурам. На выбор предлагается семь рас, знакомых ну просто до жути



Один из приколов игры. Реплика персонажа: «Прошу прощения, но вы сознательно, гхм, не надеваете одежды?». Понимайте как хотите.

### ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: RPG Издатель: Sierra  
Разработчик: Troika Games Компьютер: PII 300+,  
64Mb RAM Интернет: <http://sierrastudios.com/games/arcanum/> Дата выхода: 15 февраля 2001



A whole new meaning to 'Getting in someone's head?'

— люди, эльфы, карлики, полурослики, полурки, полуогры и гномы. Другой вопрос, что представить себе гнома за станком, а орка с киркой рудолопа будет не так-то просто... Базовые характеристики напрямую зависят от

### САДИСТАМ НА ЗАМЕТКУ

В Arcanum вы можете оживать противников, что превращается в своего рода садистское развлечение — убил, оживил, вновь убил, вновь оживил и т.д. Разумеется, до бесконечности такой трюк работать не будет, хотя бы потому, что при его исполнении персонаж устает. Да и опыта с повторного убийства вы не получите. Это просто из разряда приколов — тем паче, что оживший персонаж бросится на вас даже если будет без оружия и в одном нижнем белье!

Еще один приколов, на сей раз связанный с заклинанием. На сайте [www.avault.com](http://www.avault.com) собрана целая подборка таких картинок из игры.

**ГУМАНИСТАМ НА ЗАМЕТКУ**

Для тех, кто не сомневается — а стоит ли убивать этого парня, предлагается специальное затупленное оружие. С его помощью жертва на некоторое время «вырубается», чтобы вы могли беспешно принять решение из серии «казнить нельзя помиловать».



выбранной расы (логично), но могут быть скорректированы по собственному желанию — на это выделяется некоторое количество поинтов. Базовых характеристик аккурат восемь штук, разделенных на две группы — физические и психологические. К первой относятся: сила (strength), телосложение (constitution), красота по арканумски (beauty) и ловкость (dexterity); а ко второй — сила воли (willpower), обаяние (charisma), интеллект (intelligence) и восприятие (perception). Вот такой джентльменский набор.

Ко вторичным характеристикам, которые являются функциями от базовых, относятся

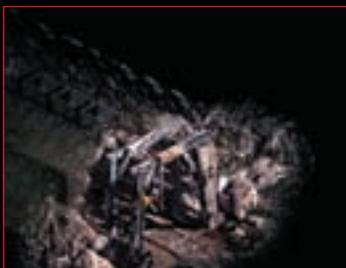
Почти все характеристики персонажей, включая вторичные умения, принимают численные значения от 0 до 20. Тут, видимо, нужно передать пламенный привет Третьей редакции правил AD&D. Но если говорить серьезно, то такой подход существенно упрощает понимание ролевой модели и делает цифры статистики более легкими к восприятию.

Умений в Arcanum — четыре на четыре, т.е. по четыре типа на каждую из четырех групп. Первая группа собрала в себе боевые умения: рукопашная (melee), метательное оружие (throwing), луки (bow), уворачивание (dodge). Вторая группа — воровские умения: обшаривание карманов (pickpocket), нахождение ловушек (find traps), бесшумное движение (silent move) и прятанье (conceal). Третья группа — светские и прочие способности: лечение (healing), азартные игры (gambling), ораторское искусство (persuasion) и умение торговаться (haggle). Наконец, в четвертой группе собраны технологические познания: огнестрельное оружие (firearms), отмычки (lockpick), починка (repair) и установка/обезвреживание ловушек (arm/disarm traps). Но это лишь верхняя

Освещение на улицах можно будет выключать. Эта возможность специально предусмотрена для тех, кто предпочитает постоянно скрываться в спасительной тени.



следующие: здоровье (hit points), усталость (fatigue points), переносимый вес (carry weight), наносимые повреждения (damage bonus), скорость (speed), защита (armor class adjustment), восстановление усталости (fatigue), восстановление здоровья (heal rate) и сопротивляемость ядам (poison resistance). Вроде бы никаких сюрпризов, все достаточно логично и знакомо.



часть огромного айсберга. Держитесь крепче — на каждое умение приходится еще восемь уникальных дисциплин, развивающихся от первого до седьмого уровня включительно. Так что развивать все и сразу не получится — поинты ограничены, и стать «универсалом» не получится. Придется выбрать специализацию, ту, которая вам придется больше по душе.

В общем, завершая разговор о ролевой модели Arcanum, можно четко проследить влияния GURPS и той ее реализации, которая имела место в Fallout. И ничего плохого в этом нет — не все же рубиться в AD&D от Interplay!

**Интернет магазин с доставкой на дом**

Заказ по интернету:  
<http://www.e-shop.ru>  
 e-mail: [eshop@gameland.ru](mailto:eshop@gameland.ru)



**(095) 258-8627**  
**(095) 928-6089**  
**(095) 928-0360**  
**(812) 311-8312**

Доставка по Москве и Санкт – Петербургу \$3,  
 по Московской области \$5- \$9  
 Представительство в Санкт-Петербурге:  
[eshop@litepro.spb.ru](mailto:eshop@litepro.spb.ru)



**\$85.99**



**Baldur's Gate II: Collector's Edition**  
 - CD-ROM,  
 - новые персонажи,  
 - саундтрек,  
 - сувенирные карты  
 - записная книжка,  
 и многое другое

**Внимание! Супер-предложение:**

только 2 дня в неделю (среда и четверг), только 2 часа (с 10.00 до 12.00) для покупателей, оформивших заказ через Интернет, скидка 5%.

\$6.00		\$25.99		\$37.99		\$13.99	
\$59.99		\$17.99		\$19.99		\$39.99	
\$18.99		\$49.99		\$59.99		\$55.99	
\$85.00		\$69.00		\$34.99		\$179.99	
\$39.99		\$18.99		\$59.99		\$39.99	

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.



Интерфейс игры постоянно дорабатывается. Например, на этом скриншоте видна заглушка с надписью «temp» для портрета персонажа.

### НАУЧНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Как уже было сказано, в мире Arcanum доля технологии примерно равна доле магии. Однако одних только заклинаний представлено немногим менее сотни разновидностей, разделенных на шестнадцать(!) школ. Внимание, оглашаем полный список в вольном переводе: транспортировка (conveyance), прорицание (divina-

### ОГРАНИЧЕНИЯ ДВУХМЕРНОСТИ

Движок Arcanum технологически почти идентичен движку Infinity от Bioware. Отсюда рождается ряд ограничений — большинство оружия будет выглядеть одинаково, разнясь исключительно по типам (двуручные мечи, полторные мечи, кинжалы, молоты, дубины, ружья и т.д.), а стиль борьбы одновременно двумя оружиями, увы, не будет визуализирован. Зато задние фоны, фигуры персонажей и предметы в инвентаре будут отлично детализированы.

tion), земля (earth), воздух (air), огонь (fire), вода (water), сила (force), астрал (mental), мета (meta), превращение (morphing), природа (nature), добрая некромантия (necromantic good), злая некромантия (necromantic evil), иллюзия (phantasm), вызов (summoning) и время (temporal). Силы стихий и большинство других школ не вызывают удивления, но вот школы доброй и злой некромантии немного поражают. Вы себе доброго некроманта представляете? Если только кощера из классики советского кинематографа... На самом деле все просто — под «доброй некромантией» подразумевается оживление спутников, лечение, разгон мертвых и пр. Сфера деятельности «злой некромантии» классическая — конвейерное производство зомбиков, скелетиков и прочей симпатичной чести.

Расходным материалом для заклинаний является выносливость. В мире, пережившем не одну индустриальную революцию, магия пе-



Выбор одного из заранее созданных персонажей. В бета-версии их akurat дюжина, а в финальной версии будет около двух десятков. Биографии персонажей можно посмотреть на официальном сайте в разделе Character Gallery.



Интерфейс глобальной карты ненастоящий, это — «фэйк». С помощью пиктограмм обозначены функциональные возможности, а вот реальный вид этих элементов интерфейса и их расположение — чистой воды фальсификация.

рестала быть чем-то совсем сверхъестественным и даже получила частичное научное разъяснение. В общем, все параспособности объясняются колоссальной концентрацией воли. Ну а после их использования необходима некоторая релаксация для восстановления сил.

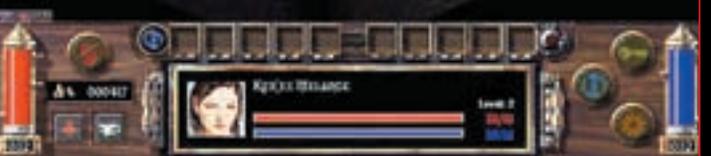
### МАСШТАБЫ ИГРОВОГО МИРА

Интересный факт о размерах игрового пространства — если топтать по нему от края до края, НЕ останавливаясь и НЕ отвлекаясь на случайные столкновения, то это потребует... 48 часов реального времени и около 20 суток — игрового. Без комментариев.

Что касается оружия, то тут выбор вполне сравним с разнообразием магии. Сейчас, когда полным ходом идет балансировка игры, огнестрельное оружие является лучшим выбором, так как на порядок эффективнее, нежели магия и всякие устаревшие луки.

### ОЖИДАНИЯ И ПРЕДВКУШЕНИЯ

Игровой движок — полностью двумерный, спрайтовый с возможностью использования некоторых функций 3D-акселераторов для ускорения обхода эффектов освещения и про-



Пример отдыха персонажа. «Сон до утра» означает отдых на боковой до 7 по полночи. Все торговцы начинают работать между 6 и 7 часами утра, поэтому к вашему пробуждению все лавки будут открыты. Однако есть и особые магазины, которые работают исключительно по ночам.

Поединки в одиночном режиме могут происходить как в походном режиме, так и в реальном времени — на ваш выбор с помощью единственного изящного нажатия на клавишу пробел. Однако в многопользовательской игре можно устраивать разборки только на манер RTS, что немного обескураживает. Но это не самое страшное.

Для подслащивания пилюли разработчики предусмотрели такую любопытную особенность, как использование «в кредит» очков действия (action points — AP). Предположим, вам очень нужно выстрелить в противника, что требует пять AP, однако у вас осталось лишь три. Не беда — стреляйте, только два «кредитных» поинта будут вычтены из показателя усталости, что, разумеется, скажется на количестве AP, выделенных на следующий ход.

Поддерживаемые разрешения — 800x600 при глубине цвета 16 бит. Извините, что так сухо и по существу, но где-то все это уже было...

А вот многопользовательский режим несет и приятный бонус. Специально для любителей коллективных баталий будут созданы отдельные карты, заточенные под командные (противодействия).

Вот, собственно, и вся кухня. На данный момент Arcanum благополучно добрался до стадии тестирования, и счастливицы вовсю рубятся в «бету» игры. Почему счастливицы? Да потому, что им везет куда больше — нам с вами до знакомства с удивительным миром Arcanum придется подождать до середины февраля следующего года. И будем надеяться, что это ожидание окупится с лихвой!

От простого

к сложному

Ø 19,1



## ВАШ WWW.СЕРВЕР

Мы занимаемся размещением и поддержкой виртуальных WWW-серверов с 1996 г., и сегодня являемся крупнейшим хостинг-провайдером России: более 4000 клиентов уже пользуются нашей услугой виртуального хостинга.

Предлагаемые контракты учитывают весь спектр возможных потребностей клиентов, предусматривая при этом плавный переход "от простого к сложному".

Поддержка виртуальных WWW-серверов осуществляется на доменах второго и третьего уровня. По вашему желанию мы можем зарегистрировать уникальное имя для вашего сервера.



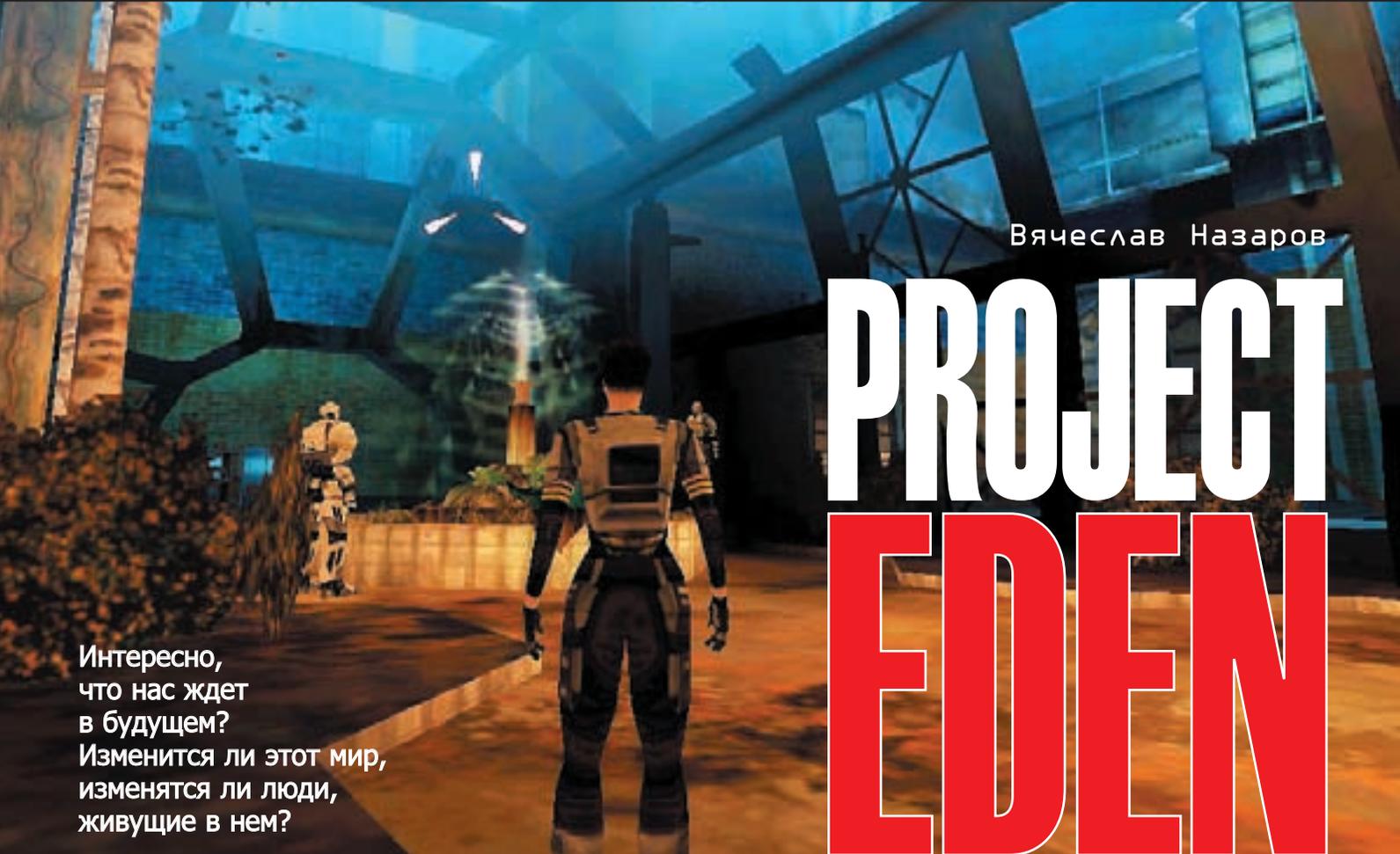
**ZENON N.S.P.**  
**www.zenon.ru**

## ЛУЧШИЙ ХОСТИНГ В РОССИИ

- любые объемы дискового пространства
- цены от \$6 до \$50 в месяц (все налоги включены)
- канал 155 Мбит/с
- постоянным клиентам-скидки!

тел.: (095)956-1380

e-mail: [hosting@zenon.ru](mailto:hosting@zenon.ru)



Вячеслав Назаров

# PROJECT EDEN

Интересно, что нас ждет в будущем? Изменится ли этот мир, изменятся ли люди, живущие в нем?

**М**не, например, сплошное сегодня ужасно надоело. Хочу в завтра. Нет, все не так уж и плохо, как вы думаете. На самом деле все гораздо хуже. Совершенно недавно я наконец-то открыл зимний сезон, рухнув на замаскированном льду, словно сраженный предательской пулей. Конечно, я пытался предотвратить падение, отчаянно маша руками в попытке взлететь. Но, видимо, в моем роду не встречалось орлов или хотя бы воробьев, а были одни пингвины. Поэтому подняться над землей мне не удалось. Жалко, что дело происходило не на Украине. Ведь пингвин, что ни говорите, птица редкая. Значит, до середины Днепра должна-таки долететь. Но не суть важно. До падения, пребывая в крайне благостном настроении, я недоумевал, почему люди вокруг меня такие мрачные и унылые. Но, подняв глаза со снега (еле нашел их в сугробе), я увидел радостные улыбающиеся лица. Весело им, видите ли, стало! Гады. Поэтому я твердо решил отправиться в будущее. Может быть, хоть там жизнь наладится. Впрочем, если судить по компьютерным играм, в самом скором времени ситуация ухудшится самым кардинальным образом. Новая игра Project Eden от создателей легендарной Лариски Крофт лишь убеждает меня в этом.

Дело в том, что Китай отказался бороться с ростом численности своего населения, мотивируя это тем, что если ребенку больше 16 лет, то аборт делать уже поздно. Разумеется, это вызвало серьезнейшую проблему перенаселения нашей родной планеты. В результате над поверхностью Земли вознеслись толпы мегаполисов, каждый из которых был населен миллионами счастливых горожан, ютившихся в небоскребах, по сравнению с которыми Останкинская башня показалась бы жал-

ким карликом. Города росли как на дрожжах, многочисленные уровни их были связаны между собой запутанной паутиной дорог, пешеходных тропинок, служебных переходов и даже велосипедных треков. Очевидно, что лифты были доступны лишь самым богатым людям, и лишь они могли время от времени выбираться на крыши, густо заселенные мутировавшими Карлсонами. Лишь богатые и красивые могли любоваться лучами Солнца и смотреть, как оно по вечерам тонет в последних еще не высохших лужах-океанах. Чем больше был размер самого важного органа мужчины, то есть кошелька, тем выше он мог забраться. Соответственно, чем беднее был человек, тем на более низких уровнях ему

приходилось жить, наслаждаясь запахами, спускаемыми сверху более удачливыми согражданами.

Впрочем, трущобы, как выяснилось, были еще не самым худшим вариантом. Сразу под ними начинались совершенно ужасные уровни, на которых правили бал криминальные авторитеты и бесчисленные религиозные маньяки, на счету каждого из которых было по несколько ритуальных самоубийств. Впрочем, помимо всех вышеперечисленных замечательных мест, в каждом мегаполисе существовали и технические уровни, которые время от времени посещали инженерные работники, дабы подкрутить какую-нибудь контргайку да сыграть с коллегами

женского пола партию домино на раздевание.

Для того, чтобы хоть как-то контролировать весь этот бардак, была создана специальная организация — UPA (Urban Protection Agency). По идее на нее возлагались задачи по борьбе с преступностью, в том числе и самогонварением, которое буквально проц-



**ДОСЬЕ** Платформа: PC/Dreamcast Жанр: action/adventure Издатель: Eidos Interactive Разработчик: Core Design Онлайн: <http://www.coredesign.com/> Дата выхода: I квартал 2001



Движок уже не от Tomb Raider.



ветало зеленым цветком. Однако на деле бойцы UPA занимались лишь уничтожением конфискованного первача да пытались отлавливать нелегалов, пытающихся пробраться на верхние уровни мегаполисов.

В **Project Eden** игрокам предстоит присоединиться к одному из отрядов UPA, состоящему из четырех настоящих головорезов, предпочитающих если и проглатывать обиды, то исключительно вместе с обидчиком. Данный коллектив должен заняться расследованием причин проблем, возникших на фабрике Real Meat. Дело в том, что в данном промышленном комплексе внезапно вышли из строя и так в него и не вернулись все машины и агрегаты. Но это лишь начало истории. Истории, связанной с геной и чебурашковой инженерией, дикими привидениями и прочими симпатичностями. Конечно, я мог бы вам о них рассказать, но в этом случае мне пришлось бы лично заняться устранением всех читателей как лишних свидетелей, поскольку именно это я по-

вместе, но их командиры получают возможность переключаться на любого из них по желанию собственного мизинца. Контролировать ход операции можно будет как «вселившись» в какого-нибудь любимчика и наблюдая за происходящим из его глаз,

так и зависнув над его плечом, словно бес-искуситель. Впрочем, игроки смогут занять и нейтральную позицию, просто наслаждаясь видом того, как их подчиненные причиняют добро и наносят радость всем, попадающим под руку персонажам.

Таким образом, в любой момент виртуальные командиры будут иметь возможность наблюдать за ситуацией как минимум из четырех точек. Для этого можно раскидать оперативников по карте так, чтобы их поля и лужайки зрения охватывали как мож-



На второй самостоятельный проект Core возлагаются большие надежды.

**В Project Eden уровни просто поражают своими размерами, являясь на первый взгляд просто безграничными. Впрочем, что еще можно ожидать от игры, в которой все события происходят среди вавилонских башен-небоскребов.**

но большую территорию. Это является особенно важным, если учесть, что в **Project Eden** уровни просто поражают своими размерами, являясь на первый взгляд просто безграничными. Впрочем, что еще можно ожидать от игры, в которой все события происходят среди вавилонских башен-небоскребов.

Скучать посреди этого гимна архитектуре игрокам явно не придется. На протяжении 11 миссий, запланированных разработчиками для одиночной игры, бойцы столкнутся с таким action'ом, который сможет обеспечить их годовым запасом адреналина. Для этого игроки получат в свое распоряжение арсенал, которым можно было бы вооружить целую армию какого-нибудь очень маленького и очень независимого государства. Впрочем, полагаться лишь на силу оружия в **Project Eden** не стоит. Поскольку ничего хорошего, кроме нескольких симпатичных трупиков, из этого не выйдет. Поэтому самое пристальное внимание следует уделять работе с коллективом. Например, отважные воины смогут отправить трех своих коллег охранять тылы, а сами заняться излюбленным занятием штурмовиков — вволю побездельничать. При этом они могут быть уверены, что их никто не побеспокоит — их братья по оружию лягут костями, но не пропустят никого и ничего, кроме боевых 100 граммов. Все это станет обеспечиваться с помощью хитроумной системы AI, применение которой, по словам разработчиков, позволит добиться того, что все члены команды будут делать в точности то, что им сказано, и именно тогда, когда сказано. Разумеется, посылая подчиненных на задания, например, за пивом, следует принимать во внимание их уровень подготовки. И если один из них окажется убит, то в большинстве случаев успешно завершить миссию уже не удастся. Таким образом, концентрация на командной работе является необходимым условием для долгой и успешной, хотя, может быть, и не слишком счастливой жизни в **Project Eden**.

Если приглядеться к новой игре повнимательнее, то можно заметить, что она представляет собой отличный пример качественного командно-ориентированного боевика. По крайней мере, на данном этапе разработки. Будем надеяться, что релиз **Project Eden** лишь убедит вас в правоте моих нынешних выводов. ●



Графически игра более всего походит на Unreal.



бещал разработчикам. А это очень серьезные ребята.

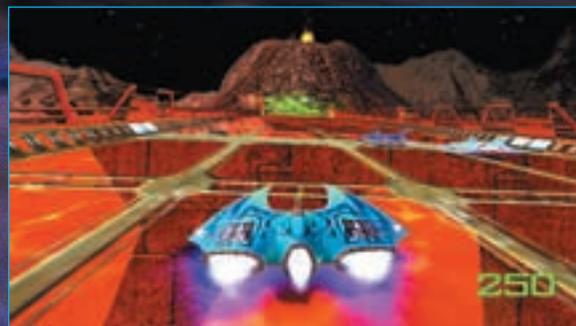
Новая игра создается той же командой, которая трудилась над созданием знаменитого сериала Tomb Raider. Для **Project Eden** ею был создан совершенно новый движок, ранее не применявшийся ни в одном проекте. Поэтому окончательные выводы о качестве графики можно будет сделать лишь после выхода финального релиза. Однако уже демо-версия **Project Eden** наводит на мысли о том, что перед нами может оказаться один из самых красивых проектов будущего года.

Среди всех мрачных красот урбанистического ада игрокам придется управлять сразу целым отрядом UPA. Как правило, все четверо его участников будут тусоваться

Олег КОРОВИН

# SAFARI BIATHLON

Софистика — великая вещь. Хотя большинство древнегреческих философов с этим бы не согласилось. Всех несогласных и им сочувствующих прошу ознакомиться со следующим примером.



**В**прочем, согласным тоже читать не возбраняется. Что такое биатлон? — спрашиваю я. Это когда такие мужики (или тетки) в обтягивающих комбинезонах напяливают лыжи, носятся как чумовые друг за другом по морозу с винтовками наперевес, а когда надоедает беготня — стреляют... жаль, что по мишеням — отвечаете вы. А как назвать весь этот процесс двумя словами? — никак не могу успокоиться я. Вспоминаем игровую терминологию. Нет, 3D action это вы загнули. Я-то имел в виду более простой и ясный ответ. Биатлон — это гонки со стрельбой (похоже, в два слова я все-таки не уложился). Вот такие специалисты по софизмам работают в компании «Никита», потому как игра **Safari Biathlon**, о которой дальше пойдет речь, как раз и представляет собой гонки со стрельбой. И кто сказал, что они должны проходить на снегу, а стрелять ракетами в биатлоне запрещено? И вообще, что это за скорости ниже 100 километров в час!

Вполне возможно, многие из вас уже потеряли интерес к игре — гонок-стрелялок сейчас развелось прилично. Отчасти вы будете правы — в жанре действительно ничего оригинального нет (ну, кроме того, что никто еще не додумался называть его биатлоном). Однако есть все же одно маленькое «но», которое выгодно отличает Сафари Биатлон от

подобных ему продуктов — это, как ни странно, не графика и не звук (хотя и они, безусловно, на уровне), а отношение самих разработчиков к своему детищу. Как правило, подобные игры делают тогда, когда больше нечем заняться или когда нужно срочно вытрясти из игроков немного у.е., а ничего подходящего под рукой нет. Соответственно, продукты получаются подчас просто халтурные, хотя, конечно, есть и приятные исключения. Но всем давно известно, что отечественные разработчики — люди особые. Не делают они игр, которые им самим не нравятся. Вот не хотят и все. Так же получилось и с **Сафари Биатлон**.

Начну с того, что игра делается на движке Iron Strategy. Этот факт сам по себе вызывает боль-

шой оптимизм, потому как Железная Стратегия — один из центральных проектов «Никиты» на сегодняшний день, так что над движком для него разработчики поработали изрядно. Во что сей факт выливается? Выливается это в то, что буйство фантазии художников и дизайнеров обрело подобающее визуальное воплощение. Кроме того, и физики-ортодоксы останутся довольны ввиду того, что с реалистичностью здесь тоже все в порядке. А теперь подробнее об этих и других новостях... куда-то меня не туда занесло.

системой) — такая надпись, например, могла бы быть в списке фиш на коробке с игрой :). Планеты действительно разные: каменно-песочная, снежно-ледяная и огненно-лава-вая. На каждой из них проходят соревнования разного уровня: сначала местные, потом межпланетные и, наконец, межгалактические. На планетах по три трассы. Вообще, о них, трассах, разговор особый. Ответствен за их рождение Павел Федорчук — человек, который искренне оторвался за созданием трек для игры. Дабы не сковывать талант рамками цензуры и приличия, ему была дана полная свобода творчества. А он в свою очередь дал честное пионерское, что все будет по высшему ОК'ю. Ну... и оправ-

В **Сафари Биатлон** наличествуют три планеты, «каждая со своей уникальной эко-



«СБ» использует модифицированную версию движка «Железной Стратегии».

**ДОСЬЕ**

Платформа: PC Жанр: гонки  
Издатель: Никита Разработчик: Никита  
Интернет: www.nikita.ru  
Дата выхода: декабрь 2000

дал оказанное ему высокое доверие. Не трассы получились, а конфетка. Тут вам и прозрачные ледяные мосты, и светящиеся силовые поля на пути, и поднимающиеся из земли техногенного вида колонны, и пещеры с ледяными глыбами, и внезапно вырывающиеся из-за поворота обрывы, и вообще много чего. Меня, например, очень порадовали ворота, которые ездят из стороны в сторону, так что попадать (а особенно не попадать) в них порой очень весело. Главное тут было не переусердствовать. Гонки все-таки скоростные, и дизайнерские изыски не должны превращаться в сплошную полосу препятствий для игрока.

Для придания большего веса моим словам, а также для создания у вас полноты ощущений дополню вышесказанное некоторыми техническими подробностями. Начать с того, что игра весьма резко будет работать на не самых резвых компьютерах. PII 300 будет вполне достаточно. Это возможно во многом благодаря наличию такой вещи, как мас-

**Движок поддерживает технологию T&L — обладатели соответствующих видеокарт будут довольны. Впрочем, если не GeForce, то любой другой акселератор иметь необходимо. Software-режим игра не поддерживает.**

штабирование и LOD — level of detail: количество полигонов на объект динамически изменяется в зависимости от его удаленности. Как и положено, присутствуют динамическое и статическое цветное освещение, тени, полупрозрачности, пыль из-под колес и т.д. В довершение скажу, что движок поддерживает столь популярную сейчас технологию T&L — обладатели соответствующих видеокарт будут довольны. Впрочем, если не GeForce, то любой другой акселератор иметь в любом случае необходимо. Software-режим игра не поддерживает.

И все же главное для футуристических гонок не графика. А бешеная скорость. Со всей ответственностью заявляю, она в Сафари Биатлон есть — сам видел. Это хорошо. Однако еще лучше, что в

поэтому и решено было отказаться от разлетающихся на части машин и вываливающихся из-под обломков кишок гонщика. Правы ли они были, покажет время. Но уже сейчас понятно, что обиженные за опущенный Carmageddon TDR 2000 геймеры отвести душу за игрой «Никиты» не смогут.

Кстати, стоит сказать несколько слов о средствах передвижения. Их в игре 15 штук. Само собой разумеется, что каждая машина обладает уникальными характеристиками, что серьезно влияет на ее управляемость: чувствительность «рулевого» управления, устойчивость, разгон и т.д.

В Сафари Биатлон наличествует модная нынче экономическая составляющая. Это значит, что в гонках вы побеждаете не за спасибо, а за хрустящие банкноты. Соответственно, доступ на каждую новую трассу будет стоить n-ное количество денег. Зато за первые три места положено вознаграждение. Машины тоже бесплатно Дед Мороз разда-

вать не будет. Разве что тем, кто себя ну очень хорошо вел и слушался бабушку с дедушкой. Деньгами можно обзавестись и прямо на трассе: среди многочисленных бонусов, помимо всяких speed up'ов и оружия, будут и милые сердцу купюры.

Будем разбираться: что ждет игру в будущем. Выходит она к Рождеству — самый пик продаж чего угодно и игр в том числе. Выход аналогичных продуктов в те же сроки пока не ожидается. Да, вы можете сказать, что подобных Сафари Биатлон игр и так уже полно. Все верно. Если вы ждете чего-то нового, то эта игра вас разочарует: по большому счету нововведений в игровом процессе нет. Но ведь если звезды зажигают, значит это кому-нибудь нужно. Любители футуристичес-



Дизайн навеивает массу аналогий со Star Wars Episode 1: Racer

уюду этой самой скорости разработчики не отказались от нашей земной физики (даже на других планетах она должна быть земной). Ваш «автомобиль» для движка игры представляется не как точка, а как вполне трехмерный объект со всеми вытекающими последствиями. У машины есть масса и центр тяжести, просчитывается ее устойчивость на трассе — хотя перевернуться и нельзя, но на скорость передвижения это влияет. При столкновениях с другими гонщиками вопрос кто — он или я — слетит/слечу в кювет решается в зависимости от веса машин и скорости передвижения. К слову, среди разбросанных по трассе power up'ов будут и такие, которые сделают машину тяжелее, превратив в идеальное средство бортования.

Однако реалистичность физической модели не распространяется на повреждения, получаемые машинами. То есть, протаранив стену носом и получив еще ракету в хвост, вам даже отряхиваться не придется — просто поедете дальше. Разработчики объясняют это тем, что игра ориентирована на самую широкую (по возрасту) аудиторию,



ких гонок со стрельбой есть и будут... есть. Вот им творение «Никиты» придется по душе. По всем техническим аспектам игра не уступает ни одному своему аналогу. Поэтому окончательный выбор покупатель будет делать, основываясь на субъективных моментах. Это прозвучит банально, но в Сафари Биатлон разработчики вложили душу. Так что вы точно можете быть уверены, что перед вами не очередная средняя поделка.

# ПОЛИГОН

ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ



# 50

Вся ночь — будни руб.

# 30

Вся ночь — воск/пон руб.



## ВО ВСЕХ ПОЛИГОНАХ МОСКВЫ

- ПОЛИГОН-1 м. "Студенческая" ул. Студенческая, 30 тел. 249-8520
- ПОЛИГОН-2 м. "Университет" ул. Молодежная, 3 тел. 930-2240
- ПОЛИГОН-3 м. "Сходненская" б-р. Яна Райниса, 13 тел. 493-8244
- ПОЛИГОН-4 м. "Первомайская" ул. 7-я Парковая, 15, к. 2 тел. 164-0560
- ПОЛИГОН-5 м. "Щукинская" ул. Маршала Василевского, 17 тел. 193-3858

## "...ЕЩЕ И НА ПИВО ХВАТИТ!"



[www.poligon.ru](http://www.poligon.ru)



### ХРОНИКА ДНЯ:

В Екатеринбурге открылся ТРЕТИЙ КЛУБ — ПОЛИГОН-ЕЗ.

Тем самым в игровую сеть ПОЛИГОН входит 10 клубов, в которых находится 40 мпьютера и в день через клубы проходит более 2000 клиентов.

В настоящий момент это самая большая сеть игровых клубов России.

- ПОЛИГОН-Е ст. м. "Уралмаш", ул. Космонавтов, 56 ЕКАТЕРИНБУРГ
- ПОЛИГОН-Е2 ст. м. "Пл. 1905 г.", ул. 8 марта, 13 ЕКАТЕРИНБУРГ
- ПОЛИГОН-ЕЗ ул. Мира, 38А ЕКАТЕРИНБУРГ
- ПОЛИГОН-Т ул. Республики, 53, 2 этаж ТЮМЕНЬ
- ПОЛИГОН-П ул. Сибирская, 30 ПЕРМЬ

ИГРОВЫЕ КЛУБЫ  
**ПОЛИГОН**



**ВНИМАНИЕ!!!**  
Новый совместный проект  
Полигона и поисковой системы Апорт,  
подробности на: [poligon.aport.ru](http://poligon.aport.ru)

# THE WATCHMAKER

Вы знаете, я очень хочу жить вечно. Самое интересное, что это пока у меня получается. Правда, злые языки и добрые аппендициты настойчиво убеждают меня, что если у меня есть желание таки добиться своего, то мне просто необходимо посвятить свою жизнь служению церкви, ну и ее непосредственному вышестоящему руководству.



Сцены кровавых разборок оживляют действие.

**ДОСЬЕ**

Платформа: PC Жанр: adventure  
 Издатель: Topware Разработчик: Trecision  
 Онлайн: <http://www.trecision.com>  
 Дата выхода: I квартал 2001



Шерлок Холмс в мире X-Files: что-то вроде этого мы увидим в игре.

**К**онечно, такой путь мне не подходит, и на все подобные предложения я очень вежливо отвечаю: «Не заставляй меня Богу молиться! Не то лоб тебе расшибу!». Гораздо интереснее с той же целью обратиться к каким-нибудь оккультистам или, в крайнем случае, к окулистам. Но перед тем, как решиться на столь ответственный шаг, все же стоит прикинуть, что же тебя может ожидать в результате всех телодвижений. Однако одно дело фантазировать и совсем другое — попытаться самостоятельно принять участие в пробном душераздирающем приключении, посвященном обретению бессмертия и общению с духами и страшными, но симпатичными привидениями. В скором времени эту задачу можно будет очень просто решить с помощью тренажера, которым станет новая игра **The Watchmaker**.

Новый проект итальянских разработчиков — это 3D-adventure, в которой примут участие сразу два главных героя, между которыми предстоит метаться игрокам. История берет

свое начало в 1633 году, однако основные события **The Watchmaker** происходят в наше время. Вообще, весь сюжет игры вертится вокруг сверхъестественных и паранормальных явлений, древних оккультных сект, безжалостных злодеев, рвущихся к бессмертию и, конечно же, загадочной машины, более древней, чем первый персональный компьютер.

Во всю эту круговерть и предстоит попутать двум персонажам — Дэррелу Буну, бывшему консультанту Скотланд-Ярда по вопросам паранормального, и Виктории Конрой — молодому адвокату на удивление женского пола. Именно их по недоразумению наняли загадочные работодатели и отправили на поиски машины, которая присасывается к невидимым энергетическим линиям Земли, вырабатывая могучую мистическую энергию на благо злодеев от оккультизма. Разумеется, если не заглушить этот станок в ближайшие 24 часа, то всю планету ждет ужасная катастрофа.

Сама машина хранится в австрийском замке XIV века, который вольготно расположился на одной из самых мощных энергетических линий. Вместе с Викторией господину Буну предстоит изучить древнее сооружение со всеми его потайными ходами и винными погребками. Им придется познакомиться с местными традициями пивоварения и проведения оккультных обрядов. Множество вопросов возникнет перед этой парочкой: кем и зачем был недавно куплен замок? Кто же на самом деле загадочные наниматели Буна и каковы их истинные намерения? Ответы на эти вопросы покажут ни что иное, как путь к абсолютной силе и власти.

Разумеется, серьезно воспринимать столь глобальную тему возможно лишь в том случае, если все происходящее заставляет игрока поверить в реальность происходящего. Для этого разработчики обещают в полной мере использовать возможности 3D-технологий, которые будут призваны убеждать путешественников в натуральности всего и вся. С этой же целью итальянцы потратились на лицензию и приобрели право на использование в **The Watchmaker** планов и изображений реально существующего замка. Так что те из игроков, которые путешествуют по Европе, имеют неплохие шансы встретиться с уже знакомыми местами. При этом они сами смогут решать, каким образом

наблюдать за происходящими событиями: от первого или от третьего лица.

Во время путешествий по замку искателям приключений на свой мыслительный орган предстоит самостоятельно решать, когда необходимо действовать одним персонажем, а когда другим. Каждый из героев обладает своим набором характеристик, являющихся его неотъемлемой частью. Единственное, что можно будет у них отобрать — это предметы, хранящиеся в их походных котомках. Меняться своим грузом Дэррел и Виктория смогут совершенно свободно. Другое дело, что один и тот же объект персонажи станут использовать совершенно по-разному, что поначалу наверняка выльется в массу забавных недоразумений.

Итак, если вы еще сомневаетесь в том, стоит ли связываться с оккультизмом и прочими измами, посомневайтесь еще некоторое время. Примерно до выхода на экраны мониторов **The Watchmaker**. После этого проведите некоторое время в игровом мире и уже затем делайте окончательные выводы. Только, пожалуйста, если все же соберетесь конструировать машину по добыче фантастической энергии, будьте осторожны. Иначе, что, мне придется одному быть бессмертным? ●

# РЕВОЛЮЦИЯ В ЖАНРЕ СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИГР В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ



3D ландшафт  
До 8000 юнитов в сражении  
Графические режимы: 800x600, 1024x768, 1280x1024, 1600x1024  
16 противоборствующих стран  
70 различных юнитов, 7 кораблей и 65 зданий  
Реальные исторические сражения и войны  
Шесть ресурсов: еда, лес, камень, золото, уголь, металл  
300 апгрейдов  
Обширная энциклопедия  
Боевые построения юнитов  
Масштабирование в 2 раза и 4 раза  
Реализована реальная физика  
Огромные карты до 36x36 экранов в разрешении 1280x1024  
Спецэффекты — дым, туман, взрывы, горение зданий, рикошет от взрывов  
Рендеринг воды в реальном времени  
Мощный редактор уровней  
До 7 игроков по сети  
Генерация случайных карт, различные виды сетевой игры

FUJITSU COMPUTERS  
SIEMENS

При поддержке FUJITSU SIEMENS будет проведен  
**розыгрыш компьютеров**  
среди зарегистрированных пользователей игры  
«Европейские войны: Казакки».

РУССБИТ-М  
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

©2000 «Руссобит-М»

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:  
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: russobit-m@rosmail.ru  
адрес в Интернете: [www.russobit-m.ru](http://www.russobit-m.ru)



Помните постулат о том, что все игры жанра wargame — скучные и рассчитаны исключительно на матерых профи? Неправда. И серия Battle Isle это доказала.

**Я** не буду воспевать славные денечки, когда мы днями-ночами напролет рубились в самый первый Battle Isle. Вряд ли это вам интересно. Поэтому будем считать, что перед нами абсолютно новая игра — **Battle Isle 4**, и отсюда будем отталкиваться.

...Представьте себе огромный архипелаг, на котором бушует настоящая война. Легкая и тяжелая пехота, танки всех мастей, ракетницы, гаубицы, БМП и еще десятки разных видов подразделений собрались на раздел территории. Напоминает типовой wargame? Погодите.

Сюжетная линия игры начинается через небольшой промежуток времени после окончания Incubation: The Wilderness Missions. Причиной грандиозного конфликта стала секта Дети Хариса (Children of Haris), которая издавна проповедовала любопытный принцип — к миру через войну. Их цели достаточно светлы, однако в средствах эти ребята не очень разборчи-

вы. Вот и в этот раз, обосновавшись на планете Кромос (Chromos), они решили уничтожить прогнившую и папахивающую коррупцией верхушку власти. Ну а после успешной победы — посадить на трон Верховного Жреца, который должен полностью контролировать социум Кромоса. Конфликт неизбежен — осталось только пробежать небольшой искре... И искра в вашем образе не заставит себя ждать — выбирайте любую из двух сторон. Выберите из двух зол меньшее. Пейте свой яд, прокуратор!



Пехота почти как в Halo, только вот скафандры не блестят.

Что, улетучился дух wargame? То-то и оно — **Battle Isle 4**, равно как и предыдущие игры серии, не является wargame в привычном понимании. Это смесь тактики и стратегии, сдобренная отличным сюжетом. И на этой оптимистичной ноте переходим далее.

Движок **Battle Isle 4** полностью трехмерный — это первая ласточка серии, которая

Кроме этого, вы можете свободно масштабировать опять же трехмерную игровую карту. Диапазон масштаба колоссальный — от божественного взгляда с поднебесья, когда даже крупная техника выглядит максимум воинственными пикселями, до полного приближения, позволяющего разглядеть знаки отличия на шевронах. Кстати, сами эти знаки, а также боевую раскраску уни-

Сергей Дрегалин



# BATTLE ISLE 4: THE ANDOSIA WAR



У BlueByte все шансы сделать самую красивую 3D-стратегию в истории.

может похвастаться сразу всеми тремя «D» (Incubation, как полукровка, в расчет не принимаем). Для тактической игры трехмерность — не просто дань моде, а целая плеяда новых возможностей. Например, неровности ландшафта будут препятствовать/помогать обзору территории; штормовые ветры будут изменять траектории полета ракет, прибывать к берегам суда, не говоря о такой мелочи, как волнующиеся кроны деревьев, изменяющийся дым от пожаров и пр.



формы можно задавать самостоятельно — это не только способ самовыражения, но и способ мгновенно выделить дружественные подразделения в азарте сражения.

Теперь о механике. В целом **Battle Isle 4** — походовая игра. Наступил ваш ход — смело растрчивайте поинты подразделений на передвижение, стрельбу, специальные атаки, укрепление на позиции и пр. Далее наступает очередь противника — и понеслась. Однако одной тактической частью все не ограничивается. В вашем распоряжении находятся заводы по созданию техники (с десятком возможных модификаций), электростанции, гавани, исследовательские центры, хранилища, шахты — всего около двадцати пяти видов сооружений, а также специаль-

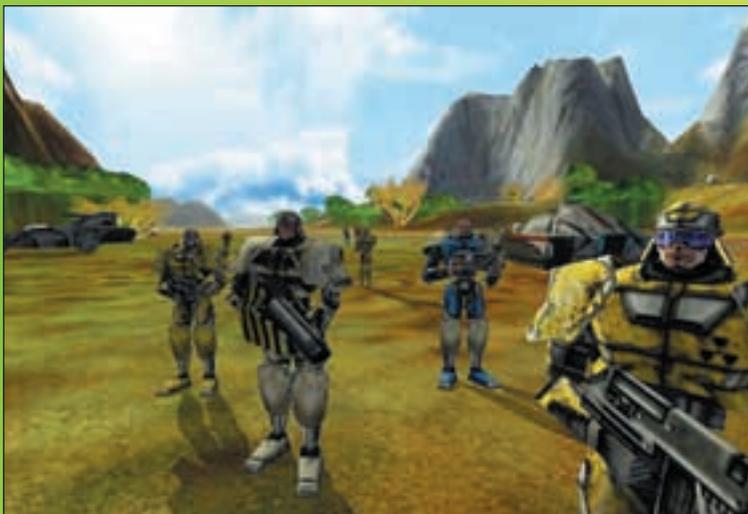


**ИСТОРИЧЕСКАЯ СЕРИЯ**

История Battle Isle берет свое начало в далеком 1991 году, года свет увидела первая часть серии, которая так и называлась Battle Isle I. Что называется, просто и со вкусом. Можете не соглашаться, но на тот момент это была одна из лучших игр — хит, который можно ставить в один ряд с Doom, Dune или Legend of Kurandia. Уникальная смесь тактики и стратегии, глубокий сюжет, проработанная вселенная, сложная система взаимоотношений между персонажами... Это было бесподобно. Мало игр, которые могли (и могут) сравниться по части шарма, глубины игрового процесса, вдумчивой динамики с первой частью Battle Isle.

Продолжение, окрыленное успехом предшественника, появилось спустя два года — в 1993 году, а еще через пару лет появилась третья часть серии. Обе последних игры были достойными продолжателями-преемниками основоположника серии.

Локальная революция состоялась в 1997 году с появлением революционной Incubation: Time Is Running Out. Игра, вышедшая под девизом «трехмерности — да!». Она отличалась от предшественников и по первому впечатлению мало ассоциировалась с серией Battle Isle. Однако, как следует разобравшись с Incubation, невольно понимаешь, откуда берут свои корни тактическая сбалансированность и увлекательность. На западном рынке проект по продажам оказался не очень успешным. Возможно, здесь свою роль сыграла не очень грамотная рекламная кампания — вспомните девицу с огромным бюстом из серии «Лара отдыхает», под которой гордо гремел слоган — «Do you wanna play with me?», что на русский переводится как «Хочешь поиграть со мной?». Впрочем, будем надеяться, что судьба (коммерческая судьба) четвертой части серии будет более успешной.



**ДОСЬЕ**

**Платформа:** PC **Жанр:** 3D стратегия **Разработчик:** Cauldron **Издатель:** Blue Byte **Компьютер:** P II 300, Win9x/ 2000 **Интернет:** <http://www.battleisle4.com> **Дата выхода:** ноябрь 2000



вам, если отбросить скопище игровых ошибок, и иллюстрация совмещения turn-based и real-time. Впрочем, возможно, M.A.X. не слишком удачный пример — куда лучше сравнить Battle Isle 4 с Jagged Alliance — пока противника нет, бегаем в самом реальном времени, но как только в поле зрения оказался неприятель — переходим в походный режим.

Вот, собственно, и все.

ные машины для сбора ресурсов. Вот тут-то и нужно объяснить, почему Battle Isle 4 был назван походным «в целом». Дело в том, что весь менеджмент, включая производство боевых подразделений и добычу ресурсов, происходит в реальном времени. Помните M.A.X. — этот шедевр свободного полета девелоперской мысли? Вот

Подведем итог — Battle Isle 4 должен стать отличной тактико-стратегической игрой, которую сами разработчики позиционируют как «симулятор военного конфликта». Вот так вот — изящно и просто — симулятор военного конфликта, без всякого деления на какие-то turn-based и real-time режимы.

**Интернет магазин с доставкой на дом**



**Заказ DVD фильмов по интернету:**

<http://www.e-shop.ru>  
e-mail: [dvdshop@gameland.ru](mailto:dvdshop@gameland.ru)

**(095) 258-8627**  
**(095) 928-6089**  
**(095) 928-0360**  
**(812) 311-8312**

**Доставка по Москве и Санкт – Петербургу \$3,**  
**по Московской области \$5– \$9**  
Представительство в Санкт-Петербурге:  
[eshop@litepro.spb.ru](mailto:eshop@litepro.spb.ru)



Пишите и звоните по любым вопросам.  
Мы можем доставить новые фильмы,  
которые вышли в США

**\$31.99**  
  
**The Sixth Sense**

**THE SIXTH SENSE**  
**Внимание! Супер-предложение!**

только 2 дня в неделю (среда и четверг), только 2 часа (с 10.00 до 12.00) для покупателей, оформивших заказ через Интернет, скидка 5%.

\$35.99  Fight Club (2 DVD)	\$39.99  Blade Runner	\$26.99  Life is Beautiful	\$29.99  American Pie
\$149.99 <b>СКОРО!</b>  The X-Files: Second Season (7 CD)	\$26.99  The Man in the Iron Mask	\$39.99  La Blue Girl III&IV	\$41.99  Venus 5
\$27.99  Люди в черном	\$27.99 <b>NEW</b>  Миссия на Марс	\$27.99  Догма	\$25.99  Порнографические связи
\$27.99  Пятый Элемент	\$27.99 <b>NEW</b>  Лучший друг	\$21.99  Факультет	\$27.99  Девять ярдов
\$27.99  Стьюарт Литтл	\$27.99  Дневник баскетболиста	\$27.99  Земля	\$27.99  8 мм

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.

# TWISTED METAL

Олег Кафаров

# В ЛАСК



**П**ервые четыре части игры вышли на PSOne и пользовались бешеной популярностью (по крайней мере, первые две, которые, по мнению игровых критиков, оказались наиболее удачными). К разработке данного проекта Incognito привлекла тех самых разработчиков, которые и занимались первой частью TW в уже далеком 1995-ом, чтобы как можно точнее повторить на сверхмощной консоли все то, что мы так полюбили в первой серии. Это касается исключительно самого игрового процесса, главной задачей которого будет являться, как обычно, езда на бешеной скорости на определенном виде машине и уничтожение своих соперников. В **Twisted Metal Black** мы вновь повстречаемся с уже знакомыми нам героями, в том числе с полностью безумным Sweet Tooth, который и в пятой части будет все также разезжать на фургоне с мороженым.

На пресс-конференции демонстрировался видеоролик игры, а также хоть и небольшая, но полностью играбельная ее демо-версия. Просмотрев их, зал разразился громкими аплодисментами - настолько многообещающим выглядит этот проект.

Очень впечатляющими и реальными выглядели модели машин-трансформеров, которые были снабжены бесчисленным количеством оружия. Просто потрясающими выглядели спецэффекты игры, которые повергли всех присутствующих в состояние легкого шока: огненные выстрелы, сногшибатель-

ные deathmatch или же в со-op mode (если играет четыре человека).

**Twisted Metal: Black** собирается использовать также невиданные доселе возможности новой платформы. В игре будут представлены огромные, невзрачные с первого взгляда уровни, будут постоянно меняться погодные условия, которые, помимо дополнительных качественно проработанных спецэффектов, смогут достаточно сильно повлиять на уровень сложности управления. Управление, кстати, по словам главного дизайнера проекта Дэвида Джаффе, будет достаточно простым, чтобы игрок смог полностью погрузиться в самую атмосферу игры, не думая судорожно о том, что ему

На прошедшей недавно в Сан-Франциско пресс-конференции, проводимой компанией Sony Computer Entertainment, внимание всех присутствующих было приковано к проекту, который был представлен пока мало известной компанией Incognito Studios. На этот раз она решила предложить нашему вниманию пятую игру из серии Twisted Metal, которая, по мнению многих журналистов, сможет стать настоящим хитом.



Как всегда на PS2, главное не детализация картинки, а количество событий, происходящих на экране одновременно.



**ДОСЬЕ**

**Платформа:** PlayStation2 **Жанр:** Action  
**Издатель:** SCEA **Разработчик:** Incognito Studios  
**Онлайн:** www.playstation-europe.com  
**Дата выхода:** Лето 2001

ные взрывы и другие световые эффекты были выполнены фантастически. Необыкновенная скорость игры без какого-либо намека на торможение - все это просто завораживает. Планируется, что в конечной версии проекта нашему вниманию будут предложены четырнадцать видов машин-трансформеров, бесчисленное множество самого разнообразного оружия, восемь уровней игры, более десяти арен, специально созданных Incognito для тех игроков, которые захотят посостязаться друг с другом в так называемых

нажимать в следующий миг. Планируется, что конечная версия игры будет стабильно выдавать 60 кадров в секунду.

Отличительной чертой TMB является и то, что на всех уровнях помимо врагов игрок столкнется с массой других персонажей, которые будут либо разезжать на автомобилях, либо разгуливать по тротуарам, но при этом постоянно мешать игроку. При уничтожении противников мы сможем использовать и прочие подручные средства, найден-



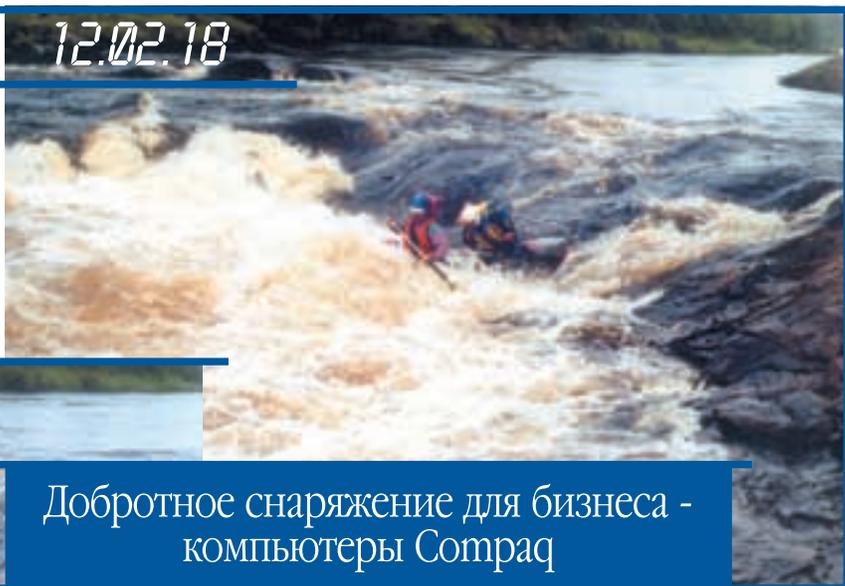
ные в темных и угрюмых закоулках. Очень большим преимуществом TMB является и то, что одновременно в ней смогут участвовать до четырех игроков.

И, несмотря на то, что проект еще находится на стадии разработки и далек от заверше-

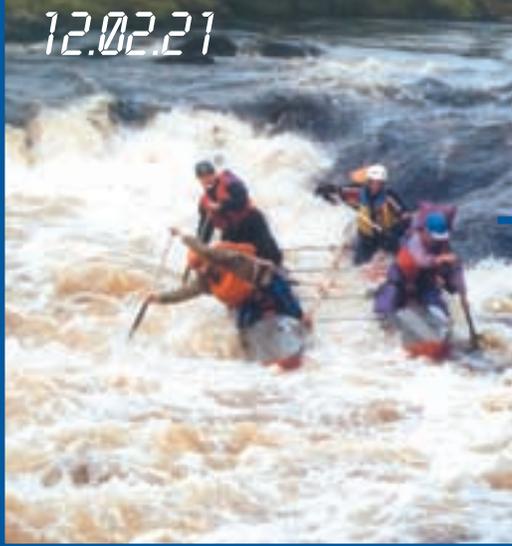
ния, судя по представленным нашему вниманию демкам, Twisted Metal: Black сможет следующим летом наделать немало шума и занять достойное место в хит-парадах. Будем надеяться, что за время доработки игры разработчики сделают TWB только лучше. Надо заметить, что Sony начала вести достаточно продуманную и уже заранее удачную политику, возрождая свои некогда популярные проекты на новой приставке. Ну, а поклонникам ранних серий Twisted Metal стоит обязательно увидеть новое творение Incognito Studios!



12.02.18



12.02.21



Добротное снаряжение для бизнеса - компьютеры Compaq

12.02.24



### Compaq DeskPro EN

Процессор Intel® Pentium® III  
600, 650, 667, 733, 800, 833, 933 МГц  
или Intel® Celeron™ 600 МГц  
Набор микросхем Intel® 815E  
Память 64 или 128 (512) МБ  
HDD QUIET 10/15/20 Гб - новый диск  
с пониженным шумом  
Графика NVIDIA TNT2 Pro AGP 16 Мб  
или Intel® 3D Direct AGP  
Сетевая карта Intel® PRO/100 VM  
Звук 48x CD (в зависимости от модели)  
Операционная система Windows® 95/98 или  
Windows® NT4.0 /Windows® 2000  
Altiris client  
Компьютеры выпускаются  
в двух вариантах корпусов  
Small: 3PCI/3bays  
Slim: 1AGP/5PCI/5bays

### Compaq DeskPro EN



В спорте, кроме сплоченной команды, необходимо проверенное надежное снаряжение, которое не подведет в любых условиях. Также и в бизнесе, для достижения успеха кроме команды единомышленников необходима современная техника, на которую можно положиться – компьютеры Compaq.

### Компьютеры Compaq Deskpro EN

- По праву заслужили репутацию надежных корпоративных компьютеров. Их надежность подтверждается трехлетней гарантией.
- Базируются на самых современных технологиях и имеют большой запас по наращиванию мощности.
- Оптимизированы для командной сетевой работы, управляемы по сети, что снижает расходы на эксплуатацию.
- Корректно работают с датами – решена проблема 2000 года.

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

### Наши партнеры:

Краснодар	BCC Unit	(8612) 554-000, 573-157
Москва	WSTORE	(095) 124-6738, 124-3968
Москва	АМИ-СЕТЬ	(095) 191-1521, 191-2027
Москва	Белмонт Компьютер Дистрибушн Групп	(095) 937-1606 (многоканальный)
Уфа	Банкос	(3472) 533-198, 527-394
Интернет-магазин		www.computerplaza.ru



Оптовые поставки:  
Тел.: (095) 907-1101, 907-1065  
Факс: (095) 904-5995  
E-mail: rsi@rsi.ru  
<http://www.rsi.ru/compaq>  
b2b.rsi.ru



<http://www.compaq.ru>

# MDK 2 ARMAGEDDON

Олег Кафаров

Прямо в канун Нового года игровое издательство Interplay решило обрадовать обладателей PS2 своим новым суперхитом.



должение. Некоторое время назад MDK2 вышла на Dreamcast и PC, и ее успех подтолкнул игровое издательство на создание аналогичного проекта на суперсовре-

менной PS2. Хочу сразу сказать, что проект на PS2 не является просто клоном с DC. В Armageddone мы вновь встретимся со старыми персонажами, в нее войдут все 10 уровней, которые мы видели раньше, но заметно увеличенные в размерах. Но в новой версии игроку будет представлено куда больше свободы, игра наполнится еще большим количеством черного



**ДОСЬЕ**

Платформа: Playstation2 Жанр: Action  
Издатель: Interplay Разработчик: Bioware  
Онлайн: www.interplay.com  
Дата выхода: 29 декабря 2000



**Д**ело совершенно не в том, что в нем воплотились последние достижения техники (хотя отрицать это ни в коей мере нельзя), а в том, что команда разработчиков из Bioware решила в очередной раз совершить хоть маленькую, но революцию.

И хотя первая часть MDK не пользовалась у игроков бешеной популярностью, Bioware решила все-таки создать ее про-

юмора, отчего играть в нее станет еще увлекательнее. Все десять уровней были полностью переработаны и наполнены еще большим количеством инопланетян, с которыми и придется сразиться персонажам игры. Мы сможем играть за трех героев, реально отличающихся друг от друга, а именно за сумасшедшего ученого Хоккинса, а также за его творений: собаку-киборга Макса и супергероя Курта Хектика. Bioware обещает, что на этот раз модели героев будут выглядеть еще более реалистичными, их анимация, по словам самих разработчиков, будет доведена до совершенства. Ведь в каждой модели героев используется около 800 полигонов – цифры говорят сами за себя.

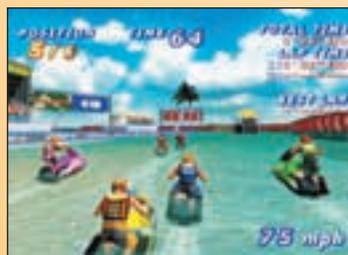
Итак, чего же стоит ожидать от MDK Armageddon? А ждать нам стоит большого веселья, бесконечных перестрелок, приключений и сногшибательной графики. На этот раз MDK смогут оценить по достоинству – ведь пропустить ее просто невозможно.

Олег Кафаров

Power Jet Racing, по словам самих разработчиков из компании CRI, станет не просто гонкой на водных мотоциклах. Именитое игровое издательство с гордостью заявляет о том, что в ее новом творении игроки смогут найти немало невиданных ранее нововведений.

# POWER JET RACING

**И** хотя официально дату выхода на недавней пресс-конференции создатели не объявили (правда, ходят слухи, что игра появится в продаже весной-летом 2001 года), они уже сейчас сумели привлечь к своему новому проекту большое внимание журналистов. PJR отдаленно напоминает Wave Race на Nintendo64. Она должна будет стать чуть ли ни самой красивой игрой этого жанра. В PJR будет представлено



против течения, вода не будет «мертвой», к чему мы так привыкли, нам придется приспосабливаться к ее норовистому характеру, который будет постоянно меняться. В каждой гонке будут принимать участие шесть гонщиков, у каждого из которых будут индивидуальные характеристики. Всего же в игре насчитывается тринадцать разных «трасс». По заявлению компании CRI, в Power Jet Racing можно будет также выполнять различные головокружи-

тельные трюки, которые будут сопровождаться своеобразными спецэффектами и смогут помочь игроку победить в водных состязаниях. Уже точно известно, что в PJR можно будет играть вдвоем. Непонятным остается лишь тот факт, будет ли игра поддерживать режим online. По этому поводу CRI официальных заявлений не дела-

**ДОСЬЕ**

Платформа: Dreamcast Жанр: Racing  
Издатель: Crave Разработчик: CRI  
Онлайн: www.crave.com  
Дата выхода: не определена

большое разнообразие сверхмощных водных мотоциклов, сами состязания будут проходить в различных уголках планеты – от экзотических Багамских островов до нью-йоркского Манхэттена. Также отличительной особенностью проекта является и то, что сама вода будет практически как настоящая. Игрок сможет прорываться сквозь огромные океанские волны, плыть



ла, как, впрочем, и о дате выхода своего нового детища.

На DC в последнее время выходит большое количество спортивных симуляторов отменного качества, и Power Jet Racing – не исключение. Sega всеми силами пытается противостоять своим конкурентам. И у нее это неплохо получается.

Олег Кафаров

# MICKEY'S SPEEDWAY USA

Новый проект известного издательства появился на рынке электронных развлечений достаточно неожиданно...

**М**ario Kart 64 — игра, которая вышла еще в далеком 1996-ом вместе с тогда еще многообещающей и прогрессивной Nintendo64. Ее популярность не угасла и сейчас, так как это одна из немногих игр, в которые очень интересно играть в режиме multiplayer. Слава МК не давала покоя английскому издательству Rare, которое спустя пару лет после выхода МК выпустила ее клон под названием Diddy Kong Racing. Но видно и этого Rare показалось мало... Итак, встречайте: Mickey's Speedway USA!



фику, которая выглядит намного эффектнее и четче, чем в МК и DKR. Все это сделано настолько качественно, что, возможно, на жанр гонок на картингах многие из нас вновь обратят свое внимание. В MSUSA уже нет той атмосферы детсада, которая зачастую отталкивала игроков, хотя в игре и присутствует чисто диснеевский сюжет. Игроку придется возратить украденный бриллиантовый (!?) ошейник собаки Микки Мауса по имени Плуто. К счастью, на этот раз Rare решила не использовать в качестве транспортных средств самолетики и резиновые круги с пропеллерами и ограничилась одной гоночной машиной. В MSUSA будет представлено двадцать трасс, каждая из которых будет пролегать в той или иной части Соединенных Штатов. Во время гонок игроку придется, как и в МК, устраивать ловушки и пакостить своим соперникам, которые, кстати, стали заметно хитрее по сравнению с прошлыми играми.

Что же, Rare вновь пытается спасти уже безвозвратно уходящую в прошлое Nintendo 64. И, «заручившись поддержкой» диснеевских героев, поняв, что уже все порядком подзабыли и соскучились по картингу, решила подарить игрокам обновленную и улучшенную во всех отношениях Mario Kart. Ведь недаром говорят: «Все новое — это хорошо забытое старое».

**ДОСЬЕ**

**Платформа:** Nintendo64 **Жанр:** Racing  
**Издатель:** Nintendo **Разработчик:** Rare  
**Онлайн:** www.rareware.com  
**Дата выхода:** 13 ноября 2000

Все силы Rare бросила на рекламную кампанию других своих продуктов. По сути MSUSA является всего лишь улучшенным вариантом своих предшественниц. На этот

раз разработчики устранили все недостатки прошлых творений, увеличили скорость игры, заменили нинтендовских персонажей диснеевскими и доработали гра-



На прошедшей в этом году игровой выставке в Лондоне на стенде Playstation2 помимо всех прочих проектов была представлена игра под названием Sky Odyssey.

Олег Кафаров

# SKY ODYSSEY

**Н**о в то время она была готова лишь на 30%, сейчас же концепция творения Activision стала ясной (которое разрабатывается на одной из японских студий Sony).

**ДОСЬЕ**

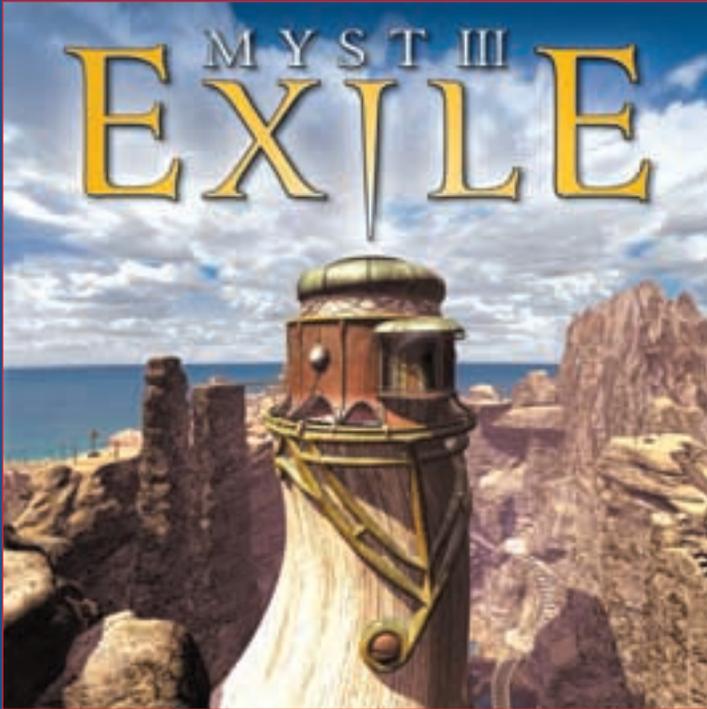
**Платформа:** Dreamcast **Жанр:** Flight simulator  
**Издатель:** Activision **Разработчик:** Cross  
**Онлайн:** www.activision.com  
**Дата выхода:** 14 ноября 2000



**Sky Odyssey** — типичный летный симулятор с элементами аркады. В нем нашему вниманию предложено девятнадцать миссий, главной целью которых является совершить перелет из точки А в точку Б. Все миссии находятся в пределах архипелага из четырех островов, на которых вам надо найти обрывки карты сокровищ. С первого взгляда все это выглядит довольно примитивно и скучно, но во время полетов игроку придется выполнять разные фигуры высшего пилотажа, отрабатывать технику уп-

равления самолетом, так как отдельно будет оцениваться и то, КАК вы пролетели по заранее заданному маршруту. По мере совершенствования ваших навыков пилота вам будут становиться доступны все новые и новые модели самолетов (которых, кстати, насчитывается больше десяти, но большинство из них построено в середине двадцатого века). После того как ваш самолет взлетел вы можете отправиться либо по заданному курсу, либо насладиться полной свободой полета, что, согласитесь, редкая вещь в современных играх. Мир **Sky Odyssey** необъятен, при этом нет никакого тумана — перед вами открывается необъятный простор на сотни километров вперед! Это, правда, сделано за счет качества графики, которая не отличается высокой детализованностью. Еще одним преимуществом SO является и то, что постоянно в реальное времени изменяются погодные условия, а вместе с ними и музыкальное сопровождение игры.

Перед нами — классический симулятор, который не обязывает игрока постоянно выполнять разные миссии, а дает возможность просто насладиться свободным полетом. А это именно то, чего так часто не хватает и что так манит многих из нас.



Myst III скорее следует формуле Raven: бесконечное голубое небо с облаками, железные сферические крыши, искрящиеся водопады. Яркость красок - главное достоинство.



# ВНИМАНИЕ: СУПЕРХИТ!

Сериал Myst всегда славился великолепным дизайном своих фантазмагорических миров. В то время пока Суан трудится над полностью трехмерным четвертым Myst'ом, художники из Presto Studios, вооружившись последними 3D-пакетами, работают над тем, что может оказаться самой красивой 2D-игрой в истории.





Эйб после трогательного прощания с PlayStation2. Ему еще предстоит долгое лечение. На X-Box.



После долгого перерыва, наконец-то, новые скриншоты. И свежий ролик на нашем диске.



Дмитрий Эстрин

Гремучая смесь обеих частей Austin Powers, бондиады, Half-Life, Deus Ex, Thief, Soldier of Fortune, Silent Scope, Quake III Arena и еще черт знает чего...

**Э**то, в общем, и есть **Operative: No One Lives Forever**, если принять во внимание все, что мне пришлось услышать об игре за несколько дней. На самом деле, все значительно проще. Если помните Goldeneye 007 от Rare, то вы легко сможете представить себе и детище Monolith.

Есть такое английское слово — «groovy». Переводится оно может по-разному. Слово может обозначать «обычный», или «отличный» или, к примеру, «любящий джаз», а также «балдеющий» применительно к индивидууму, накачанному наркотой. На самом деле, искать точный перевод «groovy» в отношении **No One Lives Forever** бесполезно, поскольку смысл и без того понятен. Интуитивно понятен, я бы сказал. «It's groovy, baby! Yeah baby, yeah!» — если даже человек абсолютно не знает английского, он все равно поймет, что имел в виду Остин Пауэрс. Именно

так, чуть ли не подсознательно ощущаешь, что **No One Lives Forever** это как раз то, что называется groovy. Игра яркая, стильная и очень веселая. Своеобразная стилистика 60-х: параноидальные настроения в обществе, шпиономания, самые элегантные злодеи, мечтающие о разрушении мира, самые сексуальные девушки в роли секретных агентов спецслужб, самая безумная музыка, заставляющая отбивать такт ногой... Это и есть мир **No One Lives Forever**, в котором мы оказываемся.

Кстати, весьма удачное название для такой игры, не находите? Tomorrow Never Dies, The World Is Not Enough, а теперь вот еще — **No One Lives Forever**. В общем, мы будем недалеко от истины, если назовем игру пародией, однако дело будет обстоять совсем не так, как вы можете при этом подумать. Это не значит, что разработчики безжалостно надругались над образом

# NO ONE LIVES FOREVER



Дмитрий Эстрин

9

В игре есть всего один недостаток, который с трудом поддается исправлению, — игровой процесс по сути дела ничем не отличает игру от других 3D-action'ов.

Сергей Амирджанов

9

Один из редких примеров жанра, в котором основным стержнем игрового процесса является проработанная сюжетная линия.

Максим Заяц

9

Очаровательная героиня, превосходный графический движок, масса уровней и оружия, остроумные шутки и головоломные головоломки.

Борис Романов

8

Достаточно стандартный игровой процесс, завернутый в "шкуру" шпионского фильма шестидесятых годов способен отвлечь вас от Unreal или Quake.

**35**  
средний балл  
**8,7**

Джеймса Бонда, обезобразили классический сюжет шпионского фильма и сделали что-то вроде интерактивной версии «Остина Пауэрса». Никакой пошлятины и никаких соленостей. Игра иронична, местами даже интеллектуальна, а вторичные шутки (некоторые из которых, кстати, один к одному позаимствованы из того же «Остина Пауэрса») в **No One Lives Forever** звучат вполне правдоподобно и убедительно. Пародия получилась тонкая, а также весьма увлекательная.

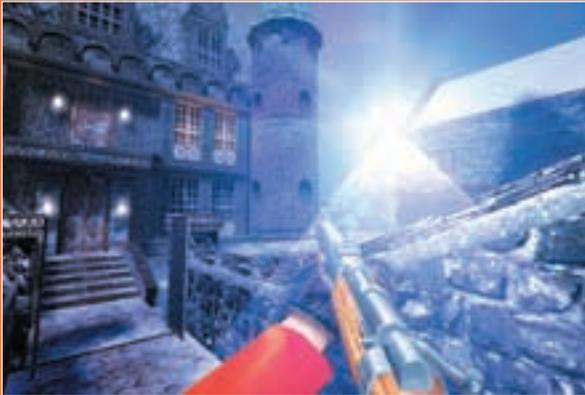
Самое приятное — то, что у игры есть свое лицо. Причем, весьма привлекательное, в виде главной героини по имени Кейт Арчер (Cate Archer). Кейт Арчер — это агент секретной спецслужбы, полностью соответствующий пресловутой стилистике 60-х. Она ходит в суперсексуальном обтягивающем комбинезоне, пользуется взрывающейся губной помадой и никогда не расстается с любимым пистолетом. Вдобавок Кейт обладает прекрасным чувством юмора, с необычайной легкостью выполняет (и проваливает) головокружительные задания и

жить в данном сюжете хоть каплю оригинальности, то я могу вам только позавидовать. Однако невозможно не обратить внимание на другое — на то, как эта бесхитростная завязка была реализована в игровом процессе в качестве изысканнейшей, достойной экранизации сюжетной линии. Одна маленькая незначительная деталь: Кейт Арчер проваливает несколько важнейших заданий подряд. То есть, по сценарию, задуманному авторами, выполнить их невозможно, какие бы усилия не предпринимал игрок. Одна эта деталь чрезвычайно усиливает

решение Monolith оказывается не настолько банальным.

Все начинается с того, что главная героиня оказывается в штабе H.A.R.M.S. Здесь ей ненавязчиво предлагают пройти курс обучения простейшим навыкам (как правильно стрелять, как правильно передвигаться, как пользоваться шпионским оборудованием и т.д.). После брифинга (мультик на движке, в котором мы должны выбрать правильные реплики) можно сразу же отправляться на выполнение задания вместе со своим напарником. Кстати, напарника, пожилого джентльмена с голосом и манерами Шона Коннери, убивают в процессе выполнения первого же задания.

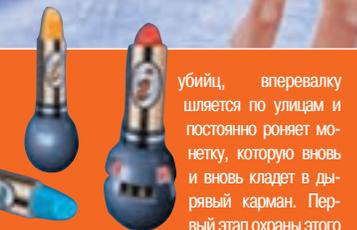
Как выглядят сами миссии? Вот в самом начале, например, Кейт Арчер поручают охрану высокопоставленного дипломата в Марокко. К слову сказать, этот самый высокопоставленный дипломат — полный мразятик, вдобавок ко всему абсолютно глухой. Он не обращает никакого внимания на окружающих его



Модные эффекты и великолепные текстуры создают неповторимую кинематографическую текстуру.



Все, что касается шутера, в игре реализовано безупречно... Вот только с полигонами на моделики разработчики явно



убийц, вперевалку шляется по улицам и постоянно роняет монетку, которую вновь и вновь кладет в дырявый карман. Первый этап охраны этого обалдуя выглядит следующим образом. Кейт Арчер стоит со снайперской винтовкой около открытого окна гостиничного номера и отстреливает появляющихся наемных убийц. Потом когда дипломат скроется из вида на соседней улице, секретному агенту предстоит быстро добежать до следующего номера гостиницы и продолжить отстрел басурман в черных одеждах в другом месте. После того, как дипломат сядет, наконец, в машину, начнется относительно обычный шутер, доволь-



вообще весьма уютно чувствует себя в своей эпохе. Если бы в качестве героя нам предложили бы очередного Джеймса Бонда («сместить, но не забалтывать»), было бы значительно скучнее. По крайней мере, главная героиня — это то, что выгодно отличает **No One Lives Forever** от Goldeneye 007. Очень радует то, что разработчики не стали на этом отличии спекулировать. Кейт Арчер в роли суперагента смотрится естественно и, что немаловажно, красиво.

Сюжет игры, тем не менее, прост, как две копейки. Секретное агентство в Великобритании пытается остановить глобальную террористическую организацию H.A.R.M.S., которая вынашивает коварные планы по уничтожению всего человечества. В процессе этого занятия Кейт Арчер придется побывать в Марокко, Германии, на Карибах, на подводной лодке и даже на космической станции. Злодеи обаятельны и немного сентиментальны. Они ненавидят Кейт Арчер и стараются уничтожить ее всеми возможными способами. Если вы можете обнару-

**ДОСЬЕ** Платформа: PC Жанр: 3D-action  
 Издатель: Electronic Arts/Fox Interactive Разра-  
 ботчик: Monolith Требования к компьютеру:  
 Pentium II 300/64 MB RAM/Win'95/98/2000  
 Онлайн: <http://www.lith.com>

драматизм событий и превращает сюжет в основополагающую gameplay.

На самом деле, сложно сказать, что интереснее: следить за хитрыми поворотами сценария или отстреливать врагов и решать весьма простенькие головоломки. Особенно, если учитывать, что **No One Lives Forever** имеет полное право называться интерактивным фильмом. Мы просто играем, смотрим, слушаем и не торопим события. В этом отношении весьма показательна схема игрового процесса. Если обычный 3D-action представляет собой набор довольно-таки однообразных миссий, посвященных уничтожению многочисленных противников, то тво-

но часто прерываемый, впрочем, великолепными мультиками на движке.

Впрочем, подобные мини-игры в **No One Lives Forever** — это, скорее, правило, чем исключение. Так, например, Кейт Арчер предстоит прокатиться на мотоцикле и снегоходе, допросить «янычара» (подсказка: нужно три раза задать один и тот же вопрос, как в Austin Powers 2) и выполнить совершенно головокружительный трюк — выпрыгнуть из горящего самолета и, отстреливаясь от падающих вниз врагов отобрать парашют у одного из них. Существуют еще и чисто авантурные детали. Так, например, прежде чем приступить к непосредственному выполнению задания одной

из миссий, приходится пообщаться с несколькими персонажами, побродить по городу, поговорить по телефонному автомату и получить всю необходимую информацию. Некоторое значение также имеет сбор всевозможных конвертиков и портфелей и фотогофрирование всевозможных документов. Во-первых, просто приятно, а, во-вторых, подобные предметы выполняют роль своеобразных. Если задуматься, то ничего особенного в таких игровых элементах нет, но, с другой стороны, они все настолько хорошо укладываются в общую игровую концепцию, что **No One Lives Forever** немедленно хочется назвать революционным 3D-

но. Враги слышат звук выстрела из пистолета с глушителем на расстоянии нескольких сотен метров, они обладают сверхвысокой чуткостью, великолепным обонянием и на любые внешние раздражения реагируют очень характерно: прицельным огнем в несколько стволов. Сначала это немного раздражает. Потом забываешь о всяком stealth-action и **No One Lives Forever** превращается в забойный шутер. Что, на самом деле, тоже неплохо и, я бы даже сказал, просто замечательно. В

днем злодеев.. Он ярок, динамичен и весь подчинен сумасшедшему игровому ритму. Ни одному Джеймсу Бонду не снилось такое разнообразие красок, звуков и бешеного action'a. При этом, что удивительно, ни в какую безвкусицу это не вырождается. Все на месте, все при деле.

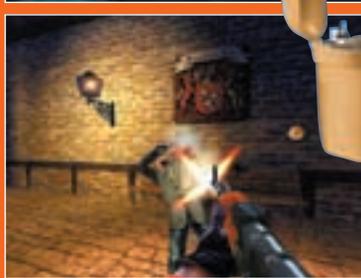
тельно страшное или, наоборот, великолепно-прекрасное. В данном случае мы имеем дело как раз со вторым случаем. Один подбор голосов чего стоит... А, учитывая то, что разработчики не просто удовлетворили эстетические потребности игрока, но и постарались сделать все диалоги функционально содержательными и веселыми, **No One Lives Forever** вообще цены нет.

Обычно о звуковом оформлении игры пишут как-то странно. В конце концов, почти везде оно одинаковое. Отмечать стоит только что-то исключи-

В графическом отношении игра также практически совершенна. Расстраивает лишь небольшое количество полигонов, используемых в моделях персонажей... Это



Суперагент без мотоцикла - это все равно, что Остин Пауэрс без сальных шуточек...



ограничение, впрочем, обеспечило шадящие требования игры к компьютеру. Кстати, даже с минимальными графическими настройками **No One Lives Forever** выглядит вполне пристойно. Мода разрабатывать игры, которые с минимальными настройками становятся похожи на Quake II, к счастью, никак не коснулась творения Monolith. Великолепные текстуры в высоком разрешении производят весьма достойное впечатление, анимация персонажей на уровне (разработчики помимо всего прочего ухитрились сделать даже приличную мимику), спецэффектов вроде бы тоже хватает.

Впрочем, не обошлось и без багов. Самое ужасное — это застревание в полигонах. Помнится, по обнаружении в сортире самолета конвертика, я попытался его взять и... суперагент Кейт Арчер намертво застряла между полигоном унитаза и стеной. Ужасно. Помог только save, но неприятный осадок остался. Конечно, дело в обязательном порядке должен исправить первый патч, так что нам остается только его дожидаться. Огорчила также недостаточно высокая интерактивность. Такое ощущение, что интерактивность в игре также обеспечивают лишь вездесущие скрипты.

В общем и целом, движок Littech версии 2.5, показал себя на высоте. В принципе, в графическом отношении **No One Lives Forever** не уступает ни Quake III Arena, ни Unreal Tournament, а это, согласитесь, что-нибудь да значит. Чуть-чуть побольше полигонов, и — мы бы в обязательном порядке торжественно объявили бы **No One Lives Forever** самой технологически совершенной игрой на PC этого года. К сожалению, такой возможности у нас нет.

Вообще, в процессе прохождения игры создается такое впечатление, что открываешь жанр для себя с самого начала. Схожие ощущения возникали с Doom, Quake, тем же самым Goldeneye 007... Это может говорить только о высочайшем качестве игрового процесса, поднятом на совершенно новый уровень. Не революция, конечно, но просто очень-очень хорошая игра. Одна из тех, которые нравятся всем. Потому очень советую не пропустить.



action'om, расставив, таким образом, все точки над i.

После выполнения или запрограммированного провала задания Кейт Арчер вновь оказывается в штабе, где ей предстоит пообщаться с боссами и пройти очередной курс тренировок. После чего — снова в бой.

Огромное количество скриптов. Это тоже бросается в глаза. Разработчики даже дошли до того, что заскриптовали анимацию врагов, стоящих около лестниц. После расстрела, супостаты весьма картинно раскидывают руки и «по-киношному» катятся вниз. Скрипты — это все-таки лучше, чем ничего, а делать из 3D-action'a ShenMue... Тут уж цель явно не оправдывает средства. Здесь же следует отметить, что искусственный интеллект оказался явно не на высоте. Сам собой напрашивается вывод, что виноваты скрипты, на которые разработчики возложили слишком много обязанностей. Вот один из типичных примеров, демонстрирующих странности AI. Разработчики всеми силами постарались объяснить игроку, что наиболее эффективный способ прохождения — это своеобразный stealth-action. Однако пройти **No One Lives Forever** подобно Thief нереаль-



руках — родной АК-47, враги прячутся за стены и зовут помощь. Легкий дисбаланс игрового процесса не сильно огорчит даже самых требовательных фанатов жанра.

Уровень сложности творения Monolith невысокий. Враги уничтожаются легко и неприступно, головоломки, как правило, элементарны, хотя, пожалуй, и не так изысканны, как в Half-Life. Прохождение насквозь линейно, и ничего выходящего за рамки сценария сделать в **No One Lives Forever** невозможно. Игра рассчитана на то, что мы должны отдыхать и получать удовольствие. Это, упаси Бог, не Thief и даже не Deus Ex.

Дизайн в игре — это что-то! Он покоряет с цветовой гаммы первой же менюшки и украшений второстепенных персонажей в оперном клубе до великолепного музыкального оформления и своеобразной манеры пове-



# ЭПОХА БИТВ®

## AGE OF BATTLES

ЭТО НЕ МАТРИЦА

ЭТО РЕАЛЬНОСТЬ

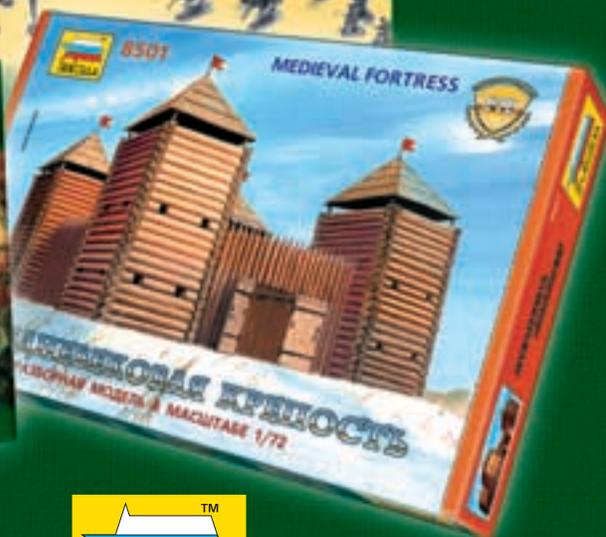
Вы сможете разыграть  
все известные  
сражения древности.

Исторически  
достоверные фигурки  
воинов, осадные  
машины, крепости в  
масштабе 1/72.



Неограниченные  
размеры армий.

Неограниченное  
количество игроков.



Наборы из серии «Эпоха битв» вы можете приобрести по почте обратившись по адресу:  
Россия, 141730, Московская обл., г. Лобня, ул. Промышленная, 2. ОАО «Звезда».  
Оптовый склад в Москве: ул. Милашенкова, д. 22  
E-mail: zvezda@df.ru <http://www.ageofbattles.ru>  
Почтовая рассылка осуществляется фирмой «Весь».

**Спрашивайте в магазинах игрушек!**



ПРЕДПРИЯТИЕ «ЗВЕЗДА» – КРУПНЕЙШИЙ В ВОСТОЧНОЙ ЕВРОПЕ ПРОИЗВОДИТЕЛЬ СБОРНЫХ ПЛАСТМАССОВЫХ МОДЕЛЕЙ-КОПИЙ



Сергей Овчинников

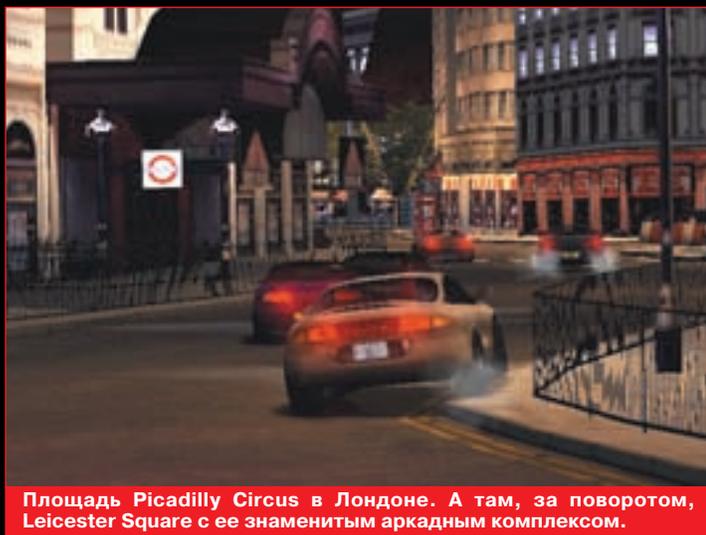
Сложно вспомнить, когда в последний раз европейская игра становилась событием общемирового масштаба. Японские и американские студии с завидным постоянством штампуют суперхиты, оставляя на долю вропы лишь их потребление. Маленькие же английские, французские и немецкие звездочки работают, в основном, на собственные рынки.

# METROPOLIS STREET RACER

**П**оследним европейским феноменом был Tomb Raider, взбудораживший весь мир, но, увы, так и не получивший практически никакого развития и поэтому быстро ушедший в тень более динамичных Вселенных. Как и в свое время Tomb Raider, **Metropolis** в прямом смысле является культурным явлением. Студия Bizarre Creations, вышедшая на компанию Sega с предложением создать столь масштабный и технически сложный проект, пер-

воначально не планировала распространять игру за рубежом, ограничившись достаточно обширным в случае с гоночными играми английским рынком. Само собой, в первоначальном варианте, кроме Лондона, других городов в MSR не было. Именно европейское отделение Sega, поверившее в силы разработчиков простецкой F1'97 для PlayStation, приняло неординарное решение позиционировать **Metropolis** для всех важнейших территорий. Нам сложно судить, насколько хо-

рош MSR был тогда, три года назад, концептуально или же реально, — разработчики вряд ли выдадут свои секреты. Но превратить гоночный симулятор в символ международной дружбы трех крупнейших геймерских наций (не хватает, на самом деле, только немцев) — сомневаюсь, что Bizarre Creations задавалась такой целью при создании своей поначалу бывшей вполне заурадной гонки. Результат же превзошел все ожидания. И, перефразируя разработчиков, эта статья вовсе не о



Площадь Picadilly Circus в Лондоне. А там, за поворотом, Leicester Square с ее знаменитым аркадным комплексом.



том, как хорошо сделать игру. Она о том, как сделать игру ХОРОШО.

**Metropolis Street Racer** — самая реалистичная гоночная игра в истории. Этот титул, в отличие от многих своих предшественников, она получает не за отточенность физических законов или идеальную передачу особенностей шипованной резины на промерзшем на полметра асфальте. В MSR разработчикам удалось добиться другой значительной победы.

Bizarre Creations сумела полностью, доподлинно и скрупулезно перевести в цифровой трехмерный вид сразу три знаменитых мегаполиса. Токио, Сан-Франциско и Лондон выглядят в MSR так, словно сошли с гляцевых картонных туристических открыток. В этой игре города сделаны не просто «похоже», как это бывало уже достаточно часто. Нет, это именно они и есть. Вот центральная площадь вокруг станции Shinjuku в Токио — торговый кварталчик с массой мелких разноцветных вывесок, гигантский магазин Odaqui, массивный пешеходный переход, перекинувшийся гигантским мостом надо всей площадью, сама станция — где-то там, в высоте — прикрыта гигантским жестяным шатром. Поворачиваем на соседнюю улицу и попадаем в самый престижный деловой и гостиничный район города — гигантские небоскребы, чистота, аккуратно подстриженные газоны и экстравагантные архитектурные сооружения. Сколько раз за то время, что довелось провести с игрой, я пропускал поворот, безнадежно

Сергей Овчинников

**10** | Изящная, реалистичная, красивая, оригинальная, интересная, шокирующая, сложная, невероятная гоночная игра. Новый эталон жанра.

Сергей Амирджанов

**10** | Редчайшая комбинация графических нововведений и до мелочей продуманного игрового процесса. Лучшая гонка всех времен!

Дмитрий Эстрин

**9** | Вариант решения наиболее проблемной задачи: как сделать гонку, в которую можно играть месяцы. А потом вновь пройти ее с самого начала, но все-таки по-другому.

Борис Романов

**9** | Реальные городские ландшафты, — это 90% обаяния Metropolis. На первый взгляд просто красивая гонка, MSR просто-таки убивает наповал своей реалистичностью.

**38**  
средний балл  
**9,5**

отстав от графика, засмотревшись на очередную достопримечательность, памятник, магазинчик, кинотеатр, рекламный щит, телефонную будку, фонарный столб... Стоп! Так ведь я же здесь был! Вашему покорному слуге улыбнулась удача побывать во всех трех представленных в MSR городах, и я авторитетно заявляю, что и Лондон, и Сан-Франциско, и Токио переданы настолько реалистично, насколько это вообще возможно, — ни человеческая память, ни, увы, фотографии или видеосъемки не способны создать такой колоссальный эффект присутствия. Имело бы смысл выпустить к MSR expansion pack, но только без машин — просто симулятор прогулок по лучшим местечкам трех красивейших городов мира. С обязательным виртуальным туром по офису Sega, ведь по иронии судьбы главные офисы японской, американской и европейской Sega находятся именно в Токио, Сан-Франциско и Лондоне соответственно.

MSR, конечно же, не был бы столь революционным проектом, не будь в нем такой уникальной игровой концепции. Фактически, впервые со времен Gran Turismo на рынке появилась действительно свежая концепция, открывающая возможности для длительной игры и при этом не использующая никаких финансовых рычагов давления на игрока. В MSR за деньги нельзя ничего купить, здесь все новое достается игроку в обмен на специальные очки, символизирующие его прогресс в мастерстве вождения автомобиля. Каждая новая гонка выявляет ваше мастерство, причем оценивается не только собственно ее результат, но и то, как вы проявляли себя на протяжении рейса. За красивые и эффективные повороты будут

гонке с соперниками, то стараться поддерживать определенную среднюю скорость движения и так далее, и так далее. Всего типов заданий что-то около полутора десятков. Количество кудосов, которое вы можете получить за выполнение каждого из них, варьируется. Игроку предоставляется возможность самому определить свои способности, и сделать своеобразную ставку, например: «Я проеду круг за двадцать секунд вместо максимальных двадцати пяти». Если получится превзойти предлагаемое достижение, награда будет значительно увеличена. Если же по итогам гонки вам не удастся выполнить обещанное, то награды не только не последует, но вас еще и дополнительно оштрафуют. Впрочем, любое из состязаний можно запускать сколько угодно раз, с одним только условием: вне зависимости от нового результата, старый по окончании гонки будет аннулирован. Все набранные вами в гонках кудосы суммируются и помогают открывать новые гоночные события, де-



MSR — 250 трасс, это не совсем так. То есть, конечно же, все 250 гонок, содержащихся в стандартном квесте, происходят на гигантском количестве трексов. Но все же их совсем не 250 — многие гонки запущены по уже встречавшимся трассам задом наперед, некоторые являются почти точными копиями своих предшественников, исключая лишь какой-нибудь проезд через параллельный, но другой переулок. Эффективное количество трасс таким образом скатывается примерно к сотне, но и этого вполне достаточно, чтобы извездить каждый из 9 наличествующих в игре районов (по 3 участка в две-три квадратных мили на каждый город) вдоль и поперек, изучив каждую улочку, каждый переулок, каждый закуток. Автомобилей на долгую дорогу также представлено достаточно — их чуть меньше пятидесяти, причем по традициям GT все представлены реально существующими и находящимися в производстве моделями. Чтобы покатасться на но-

слушаете радио — песни, инструментальную музыку, даже новости и рекламные ролики. При этом, естественно, радиостанции Токио, Сан-Франциско и Лондона значительным образом отличаются друг от друга как музыкальными предпочтениями, так и даже языком общения со слушателями.

О качестве технической реализации игры говорить сложно. С одной стороны, все, что касается городских ландшафтов, в MSR практически идеально и выполнено на пока недостижимом для других разработчиков уровне (Polyphony надо еще учиться, учиться и учиться). С другой — оставшихся после генерации ландшафтов Dreamcast'овских ресурсов хватило не на многое. Модели автомобилей выглядят не слишком реалистично. Они красивы, отлично сглажены и выправлены, но полигонов на них явно не хватает, плюс текстуры на авто чуточку грязноваты, а привыкшим к бесконечному блеску фанатам Gran



В Сан-Франциско можно покатасться и по набережной. Вот только в реальной жизни там слишком много светофоров.

## ДОСЬЕ

Платформа: Dreamcast Жанр: Racing Adventure  
Издатель: Sega  
Разработчик: Bizarre Creations  
Количество игроков: 1–2  
Онлайн: www.bizarrecrations.co.uk



Лучше всего в Лондоне удались ночные гонки. Эффектно...



**Bizarre Creations сумела полностью, доподлинно и скрупулезно перевести в цифровой трехмерный вид сразу три знаменитых мегаполиса. Токио, Сан-Франциско и Лондон выглядят в MSR так, словно сошли с гляцевых открыток.**

Turismo это навряд ли понравится. Фигурка водителя также выполнена просто, несмотря на то, что анимирован он великолепно, — человек за рулем крутит головой, перебирает руль, меняет передачи, резко выворачивает баранку при сильном повороте и даже оборачивается назад во время движения на задней передаче. Но выглядит он, простите, как заправский болван. Так что если вы хотите, чтобы он не раздражал, старайтесь поменьше ездить в варианте открытого кабриолета (да, кстати, любую машину с откидным верхом можно настроить для езды днем, ночью или в дождь). Последняя «фишка», о которой хочется рассказать на прощание, это глобальная временная система. При запуске игра спрашивает вас о текущем времени, сверяясь с внутренними часами в Dreamcast, и даже запрашивает часовой пояс, в котором вы находитесь. С этого момента все гонки в MSR будут подчинены строгим временным правилам. Если в данный момент в настоящем Сан-Франциско ночь, то и у вас на трассе в Сан-Франциско будет ночь. А градаций времени суток в Metropolis огромное количество — от предрассветной дымки до буро-красного закатного неба.

Metropolis оказался совсем не такой игрой, какую мы ждали. Редчайший случай — он оказался много лучше. Лучшая гонка на сегодняшний день на всех системах. Обязательная покупка для любого владельца DC и весьма достойный повод для того, чтобы, наконец, обзавестись этой великолепной приставкой. ●

начислены бонус-очки, а за столкновения и неудачные повороты начисляется штраф. Таким образом, основной, хотя и не денежной единицей в игре становятся эти бонус-очки, именуемые Kudos. Основной квест разбит на двадцать пять глав, в каждой из которых имеется по десять гонок. Причем типы этих гонок совершенно различны, в них требуется то закончить круг с определенным временем, то успеть доехать до финиша за отведенный срок, то обогнать за несколько кругов определенное количество машин, то занять призовое место в

лают доступными новые автомобили (не торопитесь радоваться — здесь тоже придется доказывать, что вы их достойны) и трассы. Для завершения главы необходимо набрать определенное критическое количество, при этом успешно закончив большую часть гонок. Игра становится достаточно сложной весьма быстро, поэтому низкий старт не приветствуется — все равно потом придется возвращаться к легким главам и выбивать дополнительные очки, иначе попросту не пробиться. Несмотря на то, что многие уже успели заявить о том, что в

вой танке, необходимо сначала набрать достаточное количество кудосов, чтобы ее открыть, а затем заслужить ее в честном поединке с секундомером — само собой, сложность испытаний растет с ростом класса машин.

В MSR совершенно уникально реализован подход к игровой музыке. В вашем автомобиле, как и полагается, имеется магнитола, которая настраивается на любую из десятков радиостанций, работающих в каждом городе. В результате вы, как и в реальной жизни,

# ESCAPE FROM MONKEY ISLAND



Вячеслав Назаров

Несмотря на то, что LucasArts в последние годы ведет себя так, будто пытается доказать, что единственным ее занятием является вязание венков из Star Wars, на адвенчурном фронте у легендарной компании по-прежнему все в порядке.

пропасть лучшим часам жизни, но и поможет наконец-то покинуть компанию островных обезьян.

## ЖЕНИТЬСЯ НА ГУБЕРНАТОРШЕ — МЕЧТА МОЕГО ДЕТСТВА

События в *Escape From Monkey Island* происходят спустя несколько месяцев после

приключений, разочаровавшихся в последней части сериала — *Curse of Monkey Island*. Самый главный герой игры — Гайбраш — наконец-то покончил с холостяцкой жизнью, женившись на губернаторше одного из островов Элейн Марли. К сожалению, ему не удалось исполнить свою вторую голубую мечту — отправиться в свадебное путешествие одному, поэтому три месяца он был вынужден провести в компании молодой жены. Слава Богу, это не привело ни к каким неприятным последствиям. С другой стороны, известно, что если возникли проблемы с женой, то надо кончать с подругами. Тем не менее, проблемы появились в другой области. Во-первых, из-за длительного отсутствия городской совет объявил красавицу Элейн погибшей. Во-вторых, губернаторский особнячок оказался подлежащим сносу. Это безусловно интересное занятие поручили отставному пирату, вооруженному катапультиой и ящиком рома Havana Club.

Чтобы как можно быстрее разобраться со всеми неурядицами, парочка разделилась. Элейн отправилась в городской совет в попытке доказать, что она все еще жива или, по крайней мере

**С**егодня в очередной раз пристально рассматривал своего домашнего бегемота, по недоразумению родившегося кошкой, и в очередной раз убедился в верности вывода, сделанного людьми, гораздо более умными, чем я. В самом деле, назовите еще хоть одно животное, которое кормят не за то, что оно приносит пользу, охраняет дом или звонко щебечет, а потому, что, наевшись, оно ходит довольное-предовольное. И урчит. О, урчание — это не пустяк! За урчание кошкам прощаются все: жалобы соседа по поводу его пропавшего хомячка, едкий запах, изредка разносящийся по дому, дикие визги в четыре часа утра. Одни животные растли клыки, другие — ноги, третьи развивали мозг, а кошки довольствовались тем, что научились звуком засвидетельствовать свое хорошее настроение. Казалось бы, в великом состязании, именуемом эволюцией, урчание помогает не больше, чем кроссовки из бетона. Но оказалось, что благодаря этой способности кошки оставили многих других животных далеко позади. Вспомните, что приходится терпеть человеку от своих двуногих собратьев — так как же ему было не оценить кошачье урчание? Кошки прекрасно устроились в мире, созданном по законам природы и живущем по законам человеческим. Так устроились, что мое почтение. Урчание — это ведь означает: «Доставь мне удовольствие, не пожалеешь!» Совсем другое дело обезьяны. Общаться с ними долгое время крайне тяжело. А уж если судьба закинет вас на один из карибских островков, где пасутся целые стада этих зверюг, то сбежать оттуда захочется очень-очень скоро. Даже если дело будет происходить в виртуальной Вселенной. Поэтому одна из самых лучших игровых компаний современности Lucas Arts



создала целый сериал, посвященный этой теме. Ее проект *Monkey Island* стал классикой жанра *adventure*. Убийство времени в мире пиратов, роковых и альтернативных красавиц завоевало не меньшую всенародную любовь, чем решение сложных задач из раздела высшей математики. Причем, если такие задачи крайне неудобно решать одному и приходится прибегать к помощи двух, а то и трех неизвестных, то погрузиться в пучину романтических приключений отлично можно и в гордом одиночестве. И вот совсем недавно Lucas Arts сообщила, что мы вновь можем готовиться к погружению в сказку. Ведь наконец-то из чрева могучей компании вылупилась очередная серия знаменитой игры, которая не только позволит с пользой



Непризнанная губернаторша на фоне собственной резиденции.

Вячеслав Назаров

8

Отличное продолжение отличного игрового сериала. Lucas Arts в очередной раз доказала, что в игровой индустрии у нее практически нет достойных конкурентов.

Сергей Амирджанов

8

Возвращение Гайбраша на обезьянный остров получилось забавным, оригинальным и праздничным. Но былой удали в новом приключении уже не замечается.

Дмитрий Эстрин

7

Квест от Lucas Arts в 3D. К сожалению, ничего нового в игре, в принципе, нет.

Борис Романов

8

Игры от LucasArts, — это всегда лучше, чем очередные "Звездные Войны". Могу смело порекомендовать взглянуть на новый *Monkey Island*.

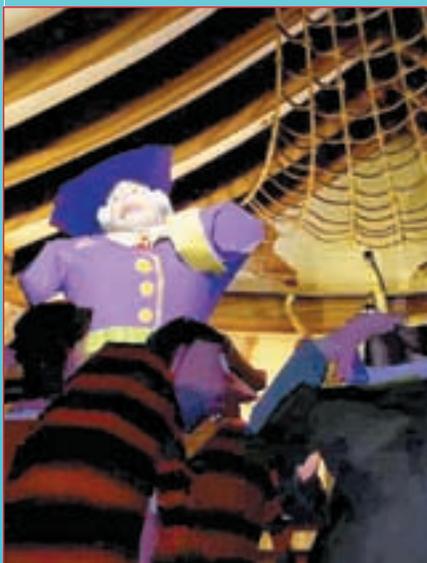
**31**  
средний балл  
**7,7**

ре, может самостоятельно передвигаться даже после трех календарных месяцев, пришедшихся на один медовый. Гайбраш же решил помешать пирату окончательно разрушить семейное гнездышко, которое могло бы вызвать приступ острой зависти даже у наших родных олигархов. С этой целью он отправился в город, где надеялся найти управу на разбушевавшегося морского алкоголика. Однако там его лишь еще больше расстроили, хотя и благодушно решили не расчехлять, последними новостями. Загадочный бизнесмен, прибывший с родины кенгуру, Оззи Мандрилл постепенно скупает земли и параллельно пытается подчинить себе свободолобивых карибских пиратов, чтобы их лапками заработать себе миллионы и стать полноценным морским олигархом.

Кроме этого, новоиспеченному женатику Гайбрашу предстоит вновь встретиться с пиратом Ле Чаком, без которого не обходится ни одна



Движок Grim Fandango позволил без всяких проблем отказаться от древнего SCUMM Engine.



Трехмерные персонажи на редкость хорошо анимированы.



дующих экспериментов. Что касается последней возможности, то система хранения товарно-материальных ценностей в **Escape From Monkey Island** также существенно изменилась. Игрокам больше нет необходимости переключаться на экран, где демонстрируется содержимое их походного сундука для сокровищ. Вместо этого картинка окружающей среды слегка темнеет, и перед взором путешественников возникает колечко, состоящее из тех предметов, которые Гайбраш успел занять. Операции с ними осуществляются с помощью тех же клавиш, что и используются для управления персонажем.

Впрочем, это лишь то, что касается взаимодействия с неодушевленными или попросту мертвыми предметами. Например, окаменевшую мысль вполне можно использовать как холодное оружие. Вместо этого персонаж пытается сказать что-то оригинальное, то его не следует сразу же отправлять в пеще эротическое путешествие или испытывать на нем все ту же окаменевшую мысль. Вместо этого гораздо полезнее будет с ним пообщаться. Беседы с жителями острова в **Escape From Monkey Island** происходят путем выбора тех или иных реплик или вопросов из заранее подготовленного разработчиками списка. Причем «правильных» или «неправильных» вариантов в игре не существует. Беседуя с теми или иными персонажами, игроки постепенно получают информацию, которая поможет им при разгадывании различных загадок или просто даст возможность ненадолго почувствовать себя умным человеком. Самое главное — нужно помнить, что для того, чтобы прослыть невоспитанным, достаточно сказать правду.

Концепция головоломок также претерпела в **Escape From Monkey Island** некоторые изменения. Загадки не стали менее сложными. Но, безусловно, теперь они могут похвастаться большей логичностью. Кроме этого, в новой игре любая серьезная проблема состоит из

множества небольших задач. Например, одной из первых проблем, которую необходимо решить Гайбрашу, является спасение семейного гнездышка от полного разрушения катапульным пиратом. Во время беседы с разрушителем тот обмолвится, что не прочь был бы перекусить, дабы получить возможность выпить еще немного рома. Поэтому в первую очередь герою предстоит справиться с несколькими небольшими задачами по поиску закуски, после чего вопрос о сносе дома отпадет сразу же после того, как отпадет ободрившийся оператор катапульти.

## НОВОЕ — ЕЩЕ НЕ ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

Как и многие нововведения в геймплей игры, движок **Escape From Monkey Island** был заимствован у **Grim Fandango**. Безусловно, многие поклонники сериала очень переживали по поводу того, во что же он превратится с приходом в него полигональных персонажей и прочих заранее отрендеренных бэкграундов. Сейчас уже можно смело всех успокоить, поскольку экспериментальная пластическая операция удалась на славу. Во многом этому способствовало и то, что двухлетний движок **Grim Fandango** был существенно доработан. Так, игра полностью использует возможности 3D-акселераторов, что самым положительным образом сказывается на ее внешнем облике. Кроме того, число полигонов, используемых в моделях персонажей в **Escape From Monkey Island**, многократно выросло. Например, на Гайбраша разработчики не пожалели выделить 1500 полигонов, тогда как главный герой **Grim Fandango** Мэнни мог похвастаться лишь 400. Впрочем, **Grim Fandango** не является единственной игрой, которая стала донором технологий для **Escape From Monkey Island**. Дело в том, что технология анимации, используемая в проекте двухлетней давности, не могла похвастаться даже наличием скелетных моделей персонажей. В игре разработчики воспользовались системой **Obi-Wan** и отлично себя зарекомендовавшей в боевиках **Star Wars**.

Итак, Lucas Arts представила нам проект, которого ждали все поклонники adventure и просто любители качественных игр. **Escape From Monkey Island**, безусловно, доставит вам массу удовольствия, пока вы будете стараться избежать с Острова Обезьян. Сделать это все же следует в обязательном порядке. Хотя бы для того, чтобы было куда возвращаться в следующей серии игры. ●

### ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: adventure  
Издатель: Lucas Arts Разработчик: Lucas Arts  
Требования к компьютеру: P-166, 32 Mb RAM, 4x CD-ROM, 3D-акселератор  
Онлайн: <http://www.lucasarts.com/>

игра **Monkey Island**. Однако в **Escape From Monkey Island** гадкий разбойник кардинальным образом изменился, став даже похожим на человека. По крайней мере, внешне. И выяснение того, каким же образом гроза морей и портовых кабаков сумел выбраться из ловушки, куда его закинули в конце третьей части игры, является одной из важнейших задач Гайбраша. Помимо этого ему предстоит разобраться в том, как связаны жадный австралиец Мандрилл и все тот же Ле Чак. Наконец, по требованию зеленых (от недоодеяния и похмелья) активистов, выступающих под эгидой общества **Greenpeace**, несчастный муж губернаторши будет вынужден разобраться с причиной таинственного исчезновения всех обезьян с одноименного острова. Хотя все прогрессивное человечество и понимает, что это может быть единственное положительное событие, произошедшее за время отсутствия Гайбраша. Решением и этой загадки ему придется заниматься, путешествуя по карибским островам и общаясь по ходу дела как со старыми знакомыми, так и с совершенно новыми персонажами.

### НОВОСТИ ДЛЯ ПИРАТОВ

Одним из самых главных отличий **Escape From Monkey Island** от своих старших

братьев, конечно же, является то, что отныне игра стала полностью трехмерной. Но также очень важным нововведением является и ее полностью обновленный интерфейс. Только не пугайтесь сразу (лучше испугайтесь минут через 21), но в новой серии приключений Гайбраша управление героем осуществляется без помощи родного настольного грызуна. Вместо него, по примеру **Grim Fandango**, используется клавиатура. Соответственно, руководить перемещением нашего относительно юного искателя приключений приходится, топчя несколько основных батоннов, на которых нарисованы стрелочки. Впрочем, игра позволяет использовать для этих же целей и gamepad.

Поиск ценных предметов, которые могут пригодиться в поиске ответов на загадки, в **Escape From Monkey Island** сводится к простым прогулкам по самым разным значимым местам. Если Гайбраш приближается к какому-нибудь ценному объекту, то он автоматически поворачивает к нему свою черепную коробку, после чего игрокам предлагается несколько вариантов действий. Как и в **Grim Fandango**, в зависимости от того, что же именно заинтересовало героя, виртуальные путешественники могут попробовать поговорить, использовать, внимательно изучить или вообще попытаться захватить тот или иной предмет себе для после-



# DELTA FORCE: LAND WARRIOR

Лев Емельянов

**Ты — простой американский парень. Ты любишь весь мир и желаешь ему как можно скорее приобщиться к ценностям американской демократии. Но есть подонки, которые этому мешают, и ты должен очистить от них земной шар.**

— Сержант, они здесь повсюду!  
— Не дрейф, парень, следи за спиной и помни: если ты случайно разнесешь эту чертову телестанцию, то можешь считать, что террористы добились своего!  
— ЕСТЬ, СЭР!

**Т**ы — простой американский парень. Ты любишь весь мир и желаешь ему как можно скорее приобщиться к ценностям американской демократии. Но есть подонки, которые этому мешают, и ты должен очистить от них земной шар. Там, где нет порядка и закона, творишь справедливость ты — солдат отряда «Дельта». И все это — благодаря NovaLogic, порадовавшей нас третьей частью сериала Delta Force. Уникальный синтез экшна и тактики, огромные открытые пространства, толпы врагов и смерть от одной-единственной меткой пули...

Да, законы этого жанра суровы — о квейко/анриловской удали лучше забыть. Придется и думать, и планировать каждый шаг, и рассчитывать драгоценные патроны. Зато разнообразие возможностей приятно удивит любого квакера. Мы можем бежать или красться, в нашем распоряжении куча разного оборудования, включая бинокль и аптечки. На радаре отображаются враги, находящиеся в непосредственной близости, а командирская карта

вообще показывает всю территорию и цели. И это не фантастика. Давеча выяснилось, что американская армия **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** использовала Delta Force: Land Warrior при создании обучающего симулятора для своих солдат. Идея в том, что современный пехотинец идет в бой, обвешанный сложнейшими электронными девайсами, которые позволяют ему ориентироваться намного лучше, чем его несчастным жертвам.

Список доступных видов оружия заставляет радостно зажечься глаза. Богатейший выбор винтовок, автоматов, пистолетов и гранат, в сочетании с возможностью самостоятельно экипироваться, — просто рулет! Так что если не удастся пройти миссию с n-ного раза, рекомендую тщательно пересмотреть арсенал. Поверьте, это поможет! При зачистке помещений, буквально нашпигованных террористами, опти-

мальный инструмент — пистолет с глушителем, для взятия хорошо охраняемой горной базы лучше подойдет дальнобойная снайперская винтовка, а в обороне можно пострелять из стационарных турелей. Носимый боезапас, правда, ограничен. Сильно. В принципе, подбирать пушки, валяющиеся рядом с трупами врагов, можно, но... для этого придется выбросить свой любимый «профессиональный» ствол.

**ДОСЬЕ**

Платформа: PC Жанр: Tactical Action  
Издатель: NovaLogic  
Разработчик: NovaLogic  
Компьютер: PII-233, 64 Mb RAM, 3D-ускоритель  
Онлайн: [www.novalogic.com](http://www.novalogic.com), [www.novaworld.com](http://www.novaworld.com)



Динамика боевых действий и количество взрывов на квадратный метр превосходят ожидания.

Кстати, о профессионализме. В отличие от предыдущих игр серии, мы управляем не безликими и безымянными солдатами, а, напротив, имеем в распоряжении взвод весьма колоритных личностей. Каждый из них специалист в своей области — один великолепный снайпер, другой — гранатометчик, третий (верней, третья) — пловец и т.д.

— Сержант, здесь чертова пирамида!  
— ОК, парень, они держат в ней заложников. Тщательно выбирай цели — нам не нужно, чтобы было как в прошлый раз, когда большинство туристов отбросило копыта при штурме!  
— ЕСТЬ, СЭР!

Твой спецназовский башмак ступает по разным странам и континентам. Действие разворачивается в Египте, Японии, Мексике, Южной Америке, Восточной Европе и на

Лев Емельянов

8

Веселая и увлекательная игра, сочетающая реализм симулятора с возможностью сохраняться посередине миссий. Она красива, атмосферна и не напрягает.

Сергей Амирджанов

8

Долгожданный сиквел Delta Force предоставляет фанатам все то, чего им так хотелось, — новый движок, новые миссии, новые возможности.

Дмитрий Эстрин

8

Симулятор спецназа или реалистичный 3D-action — кому как нравится — на этот раз значительно больше похож на игру, чем на демонстрацию воксельных технологий.

Борис Романов

7

Убедительное, прямолинейное и простое продолжение одной из лучших игр жанра. Не Hidden & Dangerous, конечно, но все же...

**31**  
средний балл  
**7,7**

Средиземноморье. И надо отдать должное ребятам из NovaLogic, они подошли к делу творчески и с душой — каждая локация сделана и озвучена по-своему, местный колорит просто шибает в органы чувств.

А уж сам бой... классный он, в общем. Эх, помню, как я в одиночку брал захваченный террористами телецентр в Северной Италии. Снег, закат, красота... Первый патруль — два гаврика. Одно-го я снял с 200 метров, а другой заорал и умчался — попробуй поймать его в оптический прицел на таком расстоянии. Со вторым патрулем — та же история. В общем, когда я с горы увидел, наконец, этот телецентр, по мне ударил такой шквал огня, что пришлось спешно отползть обратно. Здесь террористы, правда, дали маху. По правилам ведения современного боя им надо бы разделиться на две группы. Первая — прикрывает, то есть гвудит по мне что есть мочи, чтоб головы поднять не мог, а вторая в это время — делает бросок в мою сторону. Потом группы меняются местами, и так — до победного конца. Здесь ничего подобного не произошло — бандиты сидели по своим рабочим местам и открывали огонь только при моем приближении. Я их по одному снимал из снайперской винтовки. Снимал, снимал... а потом меня вдруг убили. А потом еще раз. И еще.

Да-а... вначале все задания кажутся очень легкими. И вдруг, к середине миссии, когда кажется, что дело уже в шляпе, следует короткая очередь, твой герой поджакивает в воздух, делает красивый кулбит и падает замертво. Game Over. Мораль: сохраняйтесь после каждого удачного вы-

русским у террористов, правда, проблемы — услышав в десятый раз «Мышка на мушке!» и «По местам!», я озверел.

А единственный способ заставить их заткнуться — это всадить пулю. Противники поразительно легко умирают, но как они при этом хрипят и извиваются! Тебя переполняет кровавадный восторг, эйфория достигает наивысшей точки и... звучит одинокий хлопок, и мы вновь наблюдаем, как наш отважный герой из отряда «Дельта» делает пируэт в воздухе и падает бездыханным. Да, да, в любой миссии **Land Warrior** половина времени — это чисто снайперская война. Прополз чуть-чуть вперед — по тебе начали стрелять. Отполз, стрелять перестали. Поймал ничего не подозревающего врага в перекрестье оптического прицела и плавно нажал на курок — вот оно, счастье.

— Парень, враги прут с севера, повторяю, прут с севера!  
— Уже не прут, сержант!  
— Парень, враги прут с юго-запада! Не дай им взорвать эту чертову электростанцию!  
— ЕСТЬ, СЭР!



Боевые действия уже не в полевых условиях.



В остальное время носимся как угорелые. Бодрый голос сержанта в наушниках всегда подскажет, откуда террористы наступают, куда надо бежать, а по прибытии на место — кого уничтожить. Бегать придется много — серия **Delta Force** всегда славилась своими открытыми пространствами. Как известно, две предыдущие игры были сделаны на воксельном движке, который, с одной стороны, позволял моделировать огромные территории и траву, в которой можно было прятаться, а с другой... низкое разрешение, жуткие тормоза, гигантские квадраты на экране. Теперь все изменилось.

треля. А удачным должно быть КАЖДОЕ нажатие на курок. И хотя враги не могут организовать настоящую облаву, они вполне в состоянии поднять тревогу или обойти вас сзади.

Итак, правило номер раз: один выстрел — один враг. Правило номер два: если по тебе стреляют, нельзя стоять на месте. Надо менять позицию, а лучше всего — просто отступить. Ибо даже если пули врагов отчаянно мажут, даже если расстояние таково, что ваша снайперка неэффективна, знайте — их третий, пятый, десятый выстрел вас достанет.

И вообще, легкость **Land Warrior** — кажущаяся. Первые две миссии кампании я прошел с наскока, пользуясь одним пистолетом — старые рефлексы не подвели. А вот запустив **Quick Mission**, был неприятно удивлен. Оказалось, что итальянцы и арабы — это две большие разницы и по вооружению, и по боевой подготовке. Да, можно взять на мушку несмышлено бредущий и ничего не подозревающий патруль из двух человек и аккуратно снять одного из них. Но не надейтесь, что это выгорит со вторым. Он поднимет шумер, а общая тревога — это просто атака! Только что была тишь, гладь да благодать, и вдруг в течение секунды воздух наполняется грохотом и пулями. Стреляют отовсюду. Бесплезно пытаться огрызаться — их все равно больше, и они лучше замаскированы. В принципе, супостатов можно засечь по следам выстрелов. Но это в принципе. А на практике сплошь и рядом бывает, что вокруг грохочет, и при этом радар ничего не показывает, и никого не видно. Так что пригибаемся и бежим — туда, к спасительным камням, стенам и деревьям, которые кажутся отсюда такими далекими... А sireна ревет, враги палят и ругаются на самых разных языках. С

Сами разработчики называют свое творение «воксельно-полигонным гибридом». Красиво, быстро и привольно. Во всяком случае, на моем Celeron-600 с Voodoo 3. Тормозит только при беге с включенным оптическим прицелом, но это не смертельно. Единственный серьезный недостаток нового движка — отсутствие травы, а из области приколов — вид от третьего лица. Если у вас плохое настроение, то включите его и побегайте по горам — сразу развеселитесь.

Еще одна фирменная фишка **Delta Force** — многопользовательский режим. Специально для **Land Warrior** NovaLogic обновила свой выделенный игровой сервер NovaWorld ([www.povaworld.com](http://www.povaworld.com)), и теперь в смертельной битве смогут сойтись до 50 крутых спецназовцев. Не вдаваясь в подробности, просто перечислю возможные режимы: Deathmatch, Team Deathmatch, King of the Hill, Team King of the Hill, Capture the Flag, FlagBall, Attack and Defend, Search and Destroy.

И напоследок попробуем ответить на главный вопрос: экшн перед нами или симулятор? Честно говоря, не знаю. Но могу сказать одно — это ИГРА, а не тренажер! Игра должна быть веселой и интересной, и в этом **Delta Force: Land Warrior** оправдала наши ожидания на все сто.



# CRASH

Иван Напреенко

Некоторые ошибочно полагают, будто слово «бандикут» произошло от какого-то скучного латинского корня и выполняет важную научную роль в строгой классификации видов живых существ, обитающих на планете Земля.

# BASH



**Н**о для тех, кто любит и знает мир героев PlayStation, правда очевидна: ведь на самом деле слово «бандикут» однокоренное со словами «бандит» и «бандитизм», а как же еще можно охарактеризовать этого задорного рыжего зверька с легкой сумасшедшинкой в глазах, постоянно готового ввязаться в какое-нибудь безумное приключение? Бандит, самый настоящий бандит. Психованный, непредсказуемый тип. За что мы, собственно говоря, его так и полюбили. Несколько лет назад, когда Крэш Бандикут только появился на SPS, его головокружительные похождения стали глотком свежего воздуха в

застойной атмосфере жанра, переживавшем тогда (да похоже, что и теперь! :( ) свои не самые лучшие времена. Но болото было изрядно взбаламучено, и уже потом на ожившем рынке платформенных 3-D экшенов появились всяческие гексы, кроки и прочие спайро-дракончики. Таким образом, Бандикут оказался неким промежуточным звеном в ряду героев старого поколения, вроде Марио и Соника, и представителями «молодой шпаны».

Крэш достойно выдержал ряд сиквелов, из которых, пожалуй, самой запоминающейся оказалась третья часть — Crash Bandicoot 3



Иван Напреенко

6

Честно говоря, хотелось чего-то большего. Не хватает задора, фантазии, легкой сумасшедшинки — скучновато!

Сергей Амирджанов

6

Несколько разочарывающий клон Mario Party с главным PlayStation'овским маскотом слишком слаб для того, чтобы составить какую-либо конкуренцию Mario & Co.

Дмитрий Эстрин

5

Удивительно, как такие игры могут быть настолько скучными и надоедливими... Если в Mario Party можно играть часами, то Crash Bash надоедает значительно быстрее.

Борис Романов

5

Новый Crash потерял свое главное качество — задорную и веселую атмосферу.

**22**  
средний балл  
**5,5**

Warped. В конце концов, разработчики из Naughty Dog, видимо, все-таки пришли к выводу, что игровая концепция себя исчерпала и с чистой совестью занялись другими проектами. Но, как оказалось, списывать Крэша в список исторических персонажей минувшей эпохи было рановато — кое-кто решил снова поживиться золотишком славы супергероя. Так что новость о том, что компания Eurocom приступила к разработке игры, где главным героем станет все тот же рыжий бандит, вызвала по меньшей мере интерес die-hard фанов серии, ну а по большей — пристальное внимание всех поклонников жанра. В результате, Eurocom в сотрудничестве с Cerny Games и при издательской поддержке SCEA и Universal Studios разродилась **Crash Bash**. Все могло бы быть и нечего, но роды прошли не слишком... Ну-у-у, как бы так сказать — помягче, повежливей... Короче говоря, сейчас сами все поймете и сами сделаете свои выводы, а я для этого изложу, что к чему.

Итак, концепция стандартной платформенной бродилки, оставленная Naughty Dog, претерпела в интерпретации Eurocom ряд сложных трансформаций и видоизменений.

с тем значительным отличием, что вместо взаимосвязанных уровней придется последовательно участвовать в различных модификациях платформенных игрушек, составляющих tournament mode. Как всегда, сюжетная мотивация приключений австралийского зверька весьма расплывчата: все дело в противостоянии двух великих братьев — магов и чуть ли ни полубогов. Само собой разумеется, что один из них — Аку-Аку — хороший, другой — Ука-Ука — ...ну так получилось! В силу родственных связей и волшебных свойств, вступать в непосредственную борьбу братьям запрещено, так что выяснять свои отношения они решили путем проведения состязаний между своими поддан-



**Естественно, любой нормальный человек, услышав слова о возможности игры вчетвером, отложит геймпад, кряхтя, поднимется с кресла, позвонит лучшим друзьям и снарядит экспедицию под кровать за забытым мульти-тэпом.**

ленные нюансы меняются. По мере развития игры оказываются доступными все больше и больше соревнований, но не надейтесь, что их будет много. Здесь становится очевиден первый глобальный минус всего **Crash Bash**: игра слишком маленькая. Развернуться игроку просто негде: ну потолкаешься с противниками на ледяном катке, восседаешь на озверелом белом медведе, покидаешься динамитом, как в *Roу Роу*, потом сыграешь в нечто арканоидоподобное — все, конечно, здорово, но малость однообразно. Маловато будет! А уж

Ситуация несколько меняется в лучшую сторону, когда лучшие друзья соизволят-таки притащиться к вам домой и разделить радости виртуального кидания в друг дружку ящиками с динамитом. И тут же выявляются предпочтения. Многим, например, очень по душе приходится состязание, сводящееся к истерическим прыжкам по игровому полю на некоем пружинящем устройстве. Прыгая с клетки на клетку, вы захватываете территорию, перекрашивая ее в свой цвет. Звучит вроде бы примитивно, но когда в процессе участвуют еще три абсолютно безбашенных персонажа, снаряженных сапогами-сорокоходами или — не дай Бог — ракетницами, то дело приобретает серьезный оборот. Особенно прикольно бывает наблюдать серьезных взрослых мужиков, судорожно зажавших в потных руках геймпады, которые, тихо матерясь, безотрывно вперились в экран. Нет, правда — игра иногда очень даже цепляет. Прямо начинаешь стратегические нюансы усматривать, тонкий расчет вести — здорово!



Из массы мини-игр действительно забавными являются три-четыре.

Разработчики взяли в качестве отправной точки нинтендовский проект *Мario Party*, довольно своеобразную игру, в первую очередь ориентированную на расширенный режим multiplayer-а. Так же, как и в *Мario Party*, основой **Crash Bash** является включенный в общую структуру набор из нескольких микроигрушек аркадного типа, предназначенных для игры вчетвером (при отсутствии живых партнеров AI всегда наготове). По сравнению со своим нинтендовским предшественником, продукт Eurocom оказался гораздо интеллектуальнее и продуманнее, и в этом нет никакого сомнения. Прослеживаются даже определенные намеки на стратегичность — в таком «бомберзмэновском» понимании этого слова.

Естественно, любой нормальный человек, услышав слова о возможности игры вчетвером, отложит геймпад, кряхтя, поднимется с кресла, позвонит лучшим друзьям и снарядит экспедицию под кровать за забытым мульти-тэпом. Стоп! В **Crash Bash** предусмотрен single-player, какой ни какой, но все же... По общему настроению, так называемый, adventure mode вполне соответствует предыдущим похождениям рыжего бандита

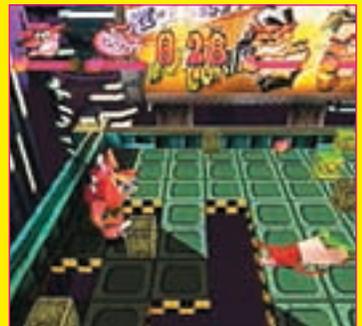
#### ДОСЬЕ

Платформа: PS Жанр: platform 3D-action  
Издатель: SCEA  
Разработчик: Eurocom  
Количество игроков: 1-4  
Онлайн: [www.playstation-europe.com](http://www.playstation-europe.com)

ными, которыми оказались обитатели вселенной Крэша. Собрались две команды: Бандикут, его рыжая подружка и еще два монстрика VS злобного доктора Нео Кортекса и его приближенных. Прямо этакий мортал комбат...

Разработчики включили в игру около семи различных режимов (около — потому что еще есть секретные уровни), в каждом из которых они развили/поимпровизировали на тему известных игровых концепций. Например, в одной из микроигрушек явственно прослеживается этакий «бандикутный» *Bombberman*, в другой — незабвенная игра далекого детства Арканоид и т.д. Каждая такая микроигра имеет четыре варианта, объединенных общими задачами и действиями, с той лишь разницей, что графическое оформление и опреде-

как засядешь внимательно играть, так сразу обнаруживается второй минус. Даже не просто минус — здоровый такой минусище. Сыграл раз, ну два раза, ну десять, персонажа поменял, убедился, что от этого даже что-то изменилось, опять поиграл, а потом... А что потом? А потом зеваешь. Отвлекаешься. Скучаешься... Начинаешь к недостаткам приглядываться. И высматриваешь, что графика-то какая-то не такая, звук однообразный, да и Крэш уже не такой прикольный, каким казался. Бандитизма ему не хватает, коммерческим он стал, этот рыжий сумасшедший зверек. Некоторые скажут, что я придираюсь. Пусть так. Но факт остается фактом: когда игра перестает увлекать, ее слабые стороны становятся очевидными. А с *Crash Bash* это получается почти спонтанно. Грустно как-то получается...



В конечном итоге, Eurocom, конечно же, удалось значительно «проапгрейдить» игровую концепцию *Мario Party*, но былого энтузиазма, возникавшего в процессе знакомства с предыдущими похождениями Бандикута, на этот раз не ощущаешь. И это при том, что игра снабжена вполне приличной графикой, местами даже очень удачной, и великолепным набором всех классических крэшевских героев. Тем не менее, все эти неоспоримые плюсы «провисают» на фоне неубедительного одиночного режима игры и откровенно небольшого потенциала игрового процесса. ●

Знаете, я понимаю Microprose. Когда я посмотрел фильм Starship Troopers, жутко захотелось собственноручно замочить пару жуков-арахнидов — уж больно весело и заразительно это делали герои фильма.



команду из двенадцати человек, лично вооружаем каждого из них, запоминаем каждого в лицо и по имени (зачем — потом рассказу) и вперед. Задания миссий довольно разнообразны: уничтожение вражеских сооружений, карательные и спасательные операции и т.д. Однако в любом случае почему-то получается так, что надо уничтожить все, что движется в округе. Кстати, на поле боя присутствует и сам игрок в виде вполне одушевленного и главного смертного юнита. Соответственно, смерть командира (ваша) означает провал миссии. Это вполне логично, если бы не отсутствие возможности сохранять игру во время выполнения задания. А так — раздражает иногда. До чертиков.

Меня всегда умиляет, когда разработчики стратегий заявляют, что в их детище есть



Олег КОРОВИН

# STARSHIP TROOPERS

**В**идимо, в Microprose народ под влиянием подобных чувств и купил лицензию на производство игры по фильму, который, в свою очередь, был снят по одноименному роману. Купили они, значит, лицензию, а чо с ней делать... Черт ее знает. Стали игру разрабатывать. Логично. Но через некоторое время ее пришлось полностью переделывать, потом еще куча всяких проблем возникла, и в итоге игры получили лишь по прошествии нескольких лет — то бишь сейчас. К слову, если бы анонс и выход игры были обставле-

ны с большей помпой, то сейчас Starship Troopers заплывали бы буквально все. Но Microprose все же хватило скромности (хотя, скорее, все же денег пожалели) для того, чтобы не слишком выпендриваться. Так что отношение к игре у меня самое непредвзятое. Честно-честно.

Значит, в XXШ веке после нашей эры (в смысле, во время нее) раса арахнидов решила повоевать с Землей. Зачем — история умалчивает. Известно только, что арахниды — разумные насекомые. Возможно, это и должно все объяснить: какой дурак будет

воевать с людьми! Это задача только для интеллектуалов. Ладно, проехали. На Земле не нашли иного способа уладить конфликт, кроме как поголовно уничтожить жуков. Это уже по-нашему. Ну и вы, значит, высаживае-тесь с отрядом десанта на вражескую планету, чтобы осуществить сию благородную миссию. Нет, я не в том смысле, что нам придется этим заниматься в одиночку — как ни странно, на сей раз человечество нам все же поможет, и, тем не менее, игроку отводится одна из центральных ролей в истории.

Перед каждой миссией мы набираем себе



Олег Коровин

6

В первую и последнюю очередь игра интересна из-за лицензии, по которой она сделана. Больше ничего стоящего внимания обнаружить не удалось.

Сергей Амирджанов

6

После многочисленных пересмотров концепции, Starship Troopers, похоже, вообще потерял рациональное зерно. Не особенно интересно ни играть, ни смотреть.

Дмитрий Эстрин

5

Много раз говорилось, что игры должны быть такими, чтобы в них можно было играть и они были интересными. ST не следует ни одному из этих требований.

Борис Романов

7

Поклонники одноименного фильма Пола Верховена наверняка оценят этот стратегический Action по достоинству.

24  
средний балл  
6,0

ролевые элементы. Может быть, это дело вкуса. Но я считаю, что сейчас уже просто совесть (у кого она есть) не должна позволять называть ролевыми элементами наличие накапливающегося опыта у солдат. Что-то я не помню, чтобы C&C Tiberian Sun назывался RTS с элементами RPG, хотя там эта фишка тоже была — она везде сейчас есть. Ладно, эмоции в сторону. Итак, за выполнение каждой миссии ваши бойцы получают экспу и могут получить повышение в звании. Это влечет за собой их постепенное превращение в рэмбо на поле боя. Но кроме этого, разработчики дали каждому солдату имя и нарисовали лицо — мол, мы должны заботиться о каждом из подопечных как о сыне. Ничего плохого в этой идее нет, но она же должна еще и реализацию достойную получить. А что получилось? Использовать инди-

что мы, будучи избалованными всякимиavorотами в управлении, иногда ощущаемнеудобство. В частности, почти не представляется возможным отдать в кратчайшие сроки приказ нескольким юнитам с ракетницами выйти из строя и занять позицию на возвышении, пока остальные будут отвлекать на себя противника: нужно выделить ракетчиков, объединить их в группу, присвоить ей номер и отдать приказ. Затем нужно выбрать всех остальных солдат так, чтобы в их число не попали пресловутые ракетчики, и приказать им двигаться.

Каждому юниту можно установить уровень осторожности/агрессивности: от перемещения полусогнувшись, дабы не быть замеченным, до состояния полного озверения, когда солдат будет атаковать все, что движется.

По части визуального воплощения **Starship Troopers** хотя и уступает фильму :), все же смотрится весьма достойно. Трехмерные ландшафты вполне реалистичны, хотя и совершенно безжизненны. Здесь, конечно, может служить оправданием то, что перед нами другая планета (к слову, в кино она тоже была пустыней), поэтому придираться не буду. Тем более, что снежные и гористопустынные пейзажи действительно красивы. Еще лучше выглядят юниты, особенно вражеские. Милые сердцу жуки со времен



ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: squad-based strategy  
Издатель: Microprose Разработчик: Bluetongue  
Требования к компьютеру: PII 300, 64 Mb RAM, 3d accelerator  
Интернет: <http://www.stta.com>

видуальные особенности каждого бойца: а) неудобно б) незачем. Это вам не Commandos, здесь такие тонкости, как умение водить машину, не понадобятся. Все решается проще. Не в том смысле, что игра простая — как раз нет, но изящности действий спецназа вы не добьетесь.

Тем не менее, ваши войки на полях сражений ведут себя весьма достойно. Если, скажем, они атакуют жука, то всем скопом, чтобы быстрее прикончить. Если тот начинает переть на таран, то солдаты будут отходить, не переставая стрелять, причем отступают так, чтобы противника попал в окружение, — похвально. Идут ребята, сохраняя строй и прикрывая друг друга в случае нападения. Противники тоже не просто так называются разумными жуками: так и норуют, сволочи, заманить в ловушку, взять в оцепление и вообще всячески испоганить жизнь и приблизить смерть.

Надо сказать, разработчики, видимо, не случайно постарались сделать самостоятельное поведение юнитов как можно более разумным, потому что управление ими в принудительном порядке выполнено не самым лучшим образом. Но начну с хорошего: с камеры. Вот с ней как раз все более-менее нормально, просто потому что она лишена самостоятельности и полностью отдана под наш контроль. Однако отсутствие возможности изменять ее угол наклона часто мешает. Холмы в игре встречаются в огромном количестве, и они часто не позволяют обозреть своих подчиненных и прилегающую территорию. Управление солдатами стандартное: выделяем нужных юнитов, отдаем приказ идти или атаковать или выбираем более сложные приказания из менюшки. Но «стандартное» не синоним «удобному». **Starship Troopers** существует не в вакууме, а среди многих подобных ему игр — так

фильма ничуть не утратили своего очарования: эдакие многоногие очаровашки, которые, кстати, прекрасно анимированы. Наши бойцы тоже не ударили в грязь лицом. Ручки-ножки-пушки — все на месте. Но все же люди могли бы быть и побольше. При максимальном удалении камеры различить в них кучку homo sapiens удастся с трудом.

А вот звуки просто отвратительны. Про музыку промолчу, о вкусах не спорят. Но звуковые эффекты! В каком, в конце концов, веке мы живем?! В двадцать третьем или где! Что это за невразумительный хруст, который, вообще говоря, должен бы быть звуком шагов, что за треск вдали раздается, символизирующий взрывы. Совершенно не трогают за душу и не вышибают слезу канонады, а должны бы. Крики солдат раздаются как будто со дна моря. Короче, плохо.

К сожалению, многопользовательский режим в игре отсутствует. Хотя все предложения для его создания есть: после просмотра фильма найдется немало желающих совместно разобраться с арахнидами, а кто-то, пожалуй зверушек, мог бы даже выступить на их стороне и стереть людей с лица своей планеты. Но не судьба.

Да, статья получилась критическая. Конечно, те, кто фанатеет от творения Верховена или от книги **Starship Troopers**, и от игры будут в восторге. Но все остальные... Поклонники стратегий не получили достаточного количества «стратегности» — все же игра в значительной мере тяготеет к action'у. Кто хотел получить Commandos или Delta Force, остались обделенными вдумчивостью и детально проработкой боевых действий. Пожалуй, лишь те, кто ничего особенного от игры не ожидал, разочарованы не будут: она ничего особенного собой и не представляет.

Заказ по интернету:  
<http://www.e-shop.ru>  
e-mail: [eshop@gameland.ru](mailto:eshop@gameland.ru)



Доставка по Москве и Санкт – Петербургу \$3,  
по Московской области \$5– \$9  
Представительство в Санкт-Петербурге:  
[eshop@litepro.spb.ru](mailto:eshop@litepro.spb.ru)

(095) 258-8627  
(095) 928-6089  
(095) 928-0360  
(812) 311-8312



\$75.99

СКОПО!  
Shenmue

Внимание! Супер-предложение:

только 2 дня в неделю (среда и четверг), только 2 часа (с 10.00 до 12.00) для покупателей, оформивших заказ через Интернет, скидка 5%.

\$229.99 HOT! DreamCast (US)	\$44.99 Dreamcast Keyboard	\$99.99 Concept 4 Racing Wheel	\$39.99 Сумка для Dreamcast
\$79.99 DC Ferrari F355	\$79.99 DC Seaman с микрофоном	\$75.99 NEW DC Power Stone 2	\$55.99 Poo-Chi
\$229.99 NEW Nintendo 64 Pikachu (US)	\$39.99 Controller N64	\$89.99 Legend of Zelda: Majora's Mask	\$89.99 Perfect Dark
\$99.99 Color Game Boy	\$57.59 Game Boy Pocket	\$46.99 GAME BOY Color Dinosaur	\$22.49 Metroid 2
\$499.00 СКОПО! (US) Sony PlayStation 2	\$149.99 NEW (US) PS One	\$7.99 Medi Evil 2 (на пyc.)	\$9.99 Special Price (US) Nanotek Warrior

Жизнь нужно прожить так, чтобы впредь неповадно было. В связи с этим приходится забывать о том, что все, что есть хорошего в нашем мире, либо аморально, либо противозаконно, либо ведет к ожирению. Поэтому за несколько лет, отведенных на период между детством и старостью, необходимо успеть перепробовать как можно больше всего. Впрочем, радоваться жизни можно в любом возрасте.

# TIMELINE



Вячеслав Назаров

**Н**е так давно знакомый таможенник рассказал мне презабавнейшую историю. Однажды через его пункт границу пересекла маленькая девочка с рюкзачком. Разумеется, бдительный офицер поинтересовался содержимым дорожной сумки с ляжками. Его внимание привлек к себе пакетик с порошком, лежавший в кармашке рюкзака. На вопрос, что же это за такой таинственный

порошок, девочка ответила, что это стопроцентный колумбийский кокаин. Наученный жизненным опытом таможенник сперва не поверил ребенку, громко рассмеявшись над ним: «Да ты что, девочка, кокаин – белый, а у тебя порошок оранжевый!» На что юная путешественница обиженно ответила: «А это, дяденька, такой детский кокаин, с апельсиновым вкусом!» – после чего продолжила свой путь.

С другой стороны, получать новые ощущения можно не только с помощью веществ, изменяющих сознание. Ничуть не худших результатов можно добиться, периодически меняя род занятий. Например, как Майкл Крайтон. Этот матерый человечище успел побывать писателем, сценаристом, продюсером, режиссером и еще Бог знает кем, посвятив свою жизнь развлечениям и всему, что с ними связа-



Средневековая эстетика: кольчуги, кинжалы. Только трупов нет.

**ДОСЬЕ** Платформа: PC, DC Жанр: action/adventure Издатель: Eidos Interactive Разработчик: Timeline Computer Entertainment Компьютер: PII 266, 64 Mb RAM, 8x CD-ROM, 8Mb 3D-акселератор  
Онлайн: <http://www.timelimestudios.com>

**До сих пор все компьютерно-игровые проекты, основывающиеся на книгах и фильмах Крайтона, создавались без его непосредственного участия. Достаточно вспомнить хотя бы Jurassic Park или Westworld. Но теперь популярный автор собирается взять дело под свой контроль.**

но. И вот совсем недавно он основал собственную компьютерную компанию, поскольку игры оказались единственным, что до сих пор ускользало от его внимания. Ведь до сих пор все компьютерно-игровые проекты, основывающиеся на книгах и фильмах Крайтона, создавались без его непосредственного участия. Достаточно вспомнить хотя бы Jurassic Park или Westworld. Но теперь популярный автор собирается взять дело под свой контроль. Первой игрой, которая была создана компанией Timeline Computer Entertainment, стал боевик, основанный на самой модной книге Крайтона **Timeline**. На этот раз Майкл приложил свои лапки к процессу

Вячеслав Назаров

7

Timeline может стать настоящим подарком для всех любителей творчества известного шоу-бизнесмена.

Сергей Амирджанов

7

Надо признать, что компьютерная экранизация последнего Крайтоновского романа (от сценария по которому отказались все крупные киностудии) далеко не так плоха.

Дмитрий Эстрин

7

Timeline, по крайней мере, красив. Хотя, откровенно говоря, все равно непонятен. В конце 2000 года игра смотрится очень странно.

Борис Романов

7

Если создатель "Парка Юрского Периода" затевает создание игры, значит, это кому-то нужно. По первому продукту Крайтоновской студии мы этого понять пока не смогли.

**28**  
средний балл  
**7,0**



## TSM "Extreme GTx"

Домашний компьютер

на базе оригинального процессора Intel® Pentium®III с тактовой частотой 733 МГц - лучший выбор для работы в интернет и игр.

**Путь к новым возможностям Internet**



**ТЕХМАРКЕТ**  
ДИДЖИТАЛ

### МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

**TSM** на базе оригинального процессора Intel® Pentium®III в штучной упаковке.

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

**Бесплатная**

**гарантия 2 года  
доставка по Москве  
техническая поддержка**

ст. м. "Динамо", ул. 8 Марта, д.10, (095) 723-81-30  
ст. м. "Красносельская", ул. Русаковская, д.2/1, (095) 264-12-34, 264-13-33  
ст. м. "Каховская", Симферопольский б-р, д.20а, (095) 310-61-00  
ст. м. "Сокол", ул. Новопесчаная, д. 11, (095) 157-53-92, 157-42-83  
ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№14 "Вычислительная техника", (095) 974-63-37  
ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№18 "Электротехника", (095) 974-60-10  
ст. м. "Савеловская", ВКЦ "Савеловский" павильон D-20, D-38, (095) 784-64-85  
ст. м. "Полежаевская", Хорошевское ш., д. 72, корп.1, (095) 941-01-76, 940-23-22  
ст. м. "Дмитровская", ул. Башиловская, д.29/27, (095) 257-82-68

Корпоративный отдел: (095) 723-81-26 e-mail: corp@techmarket.ru  
Дилерский отдел: (095) 214-20-17 e-mail: opt@techmarket.ru  
Сервис центр "Техмаркет Компьютерс", 1-я ул. 8 Марта, д.3, (095) 214-3162  
WEB - сайт: www.techmarket.ru прайс-лист на все оборудование  
E-mail: office@techmarket.ru

Игровой компьютерный клуб "Техмаркет"  
ст. м. "Дмитровская", ул.Башиловская, д.29 (095)257-82-68  
45 компьютеров! 24 часа в сутки Вас ждут самые современные сетевые игры!

Желаете сэкономить время?

**www.5000.ru**

**ФИЛИАЛ:**  
Великий Новгород "Техмаркет Новгород" ул. Новолучанская, д.10  
(816-22)-7-43-98, (816-2)-13-73-73, (816-2)-13-77-00

**НАШИ ДИЛЕРЫ:**

Ярославль "Скан" (0852) 30-2514, 22-5711 г. Ярославль, ул. Первомайская, д. 7а  
Уфа "Форте-ВД" (3472) 37-9606 г. Уфа, Проспект Октября 56  
Иркутск "Атон" (3952) 51-0545, 51-1745 г. Иркутск ул. Лермонтова, 130, корп. 2 офис 310  
Челябинск Компьютерный салон "Альт" (3512) 66-5062 г. Челябинск, Проспект Ленина 35  
Казань "Logic Systems" (8432) 64-1072, 64-1082, 64-1092 г. Казань, Б. Красная д. 34  
Красноярск "Индекс" (3912) 27-9887, 65-0372 г. Красноярск, ул. Парижской Коммуны 33, 4 эт., К.424  
Ярославль Компьютерный салон "XXI век" (0852) 30-8888, 30-4677 г. Ярославль, ул. Советская 7а  
Владивосток "Ака-Компьютерс" (4232) 30-0219, 22-9924 г. Владивосток, ул. Светланская 85  
Казань "Мэлт" (8432) 64-2830, 38-4052 г. Казань, Кремлевская 18  
Якутск "Сибирская компания системной интеграции" (4112) 24-1164 г. Якутск, ул. Октябрьская 26/1-56  
Липецк "Роскомпьютер" (0742) 24-55-21, 24-66-35 г. Липецк, Площадь Плеханова д.1  
Южно-Сахалинск "Орбита" (4242) 42-58-11 г. Южно-Сахалинск, ул. Емельянова, д.34а  
Екатеринбург "Мегабор" (3432) 22-70-51, 22-46-44 г.Екатеринбург, ул. Степана Разина, 109а, оф.732  
Красноярск "Синтез-Н" (3912) 23-8379, 27-5748 г.Красноярск Проспект Мира, 36, оф.510  
Барнаул "Мэйпл" (3852) 36-4575 г.Барнаул Ул, молодежная 3, оф.9  
Ростов-на-Дону НПП "ГеРо" (8632) 90-7200, -01, -02, -03, 66-5256  
г.Ростов-на-Дону, ул.Пушкинская 70, оф.107  
Екатеринбург Компания АСП (3432) 706-705 г.Екатеринбург, ул.Луначарского 36  
Омск Сибирский медведь-компьютер (3812) 30-1210, 30-6693 г.Омск, ул.Ленина 48

Логотипы Intel и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками компании Intel Corporation

разработки, заставляя свою команду делать такую игру, которая «понравится людям». Вероятно, именно это послужило причиной того, что первый компьютерный блин компании попал отнюдь не в кому, а прямоиком в хит-парады.

Действие игры происходит в XXI веке, когда, наконец-то, наука шагнула вперед настолько, что путешествия во времени стали реальностью. Однако это не значит, что человечество в своем развитии пошло по пути бездумного совершенствования тех-

во Францию образца 1357 года. Для тех из вас, дорогие читатели, кто больше подкован в истории развития пивоварения в России, нежели в истории Европы, напомним, что это время самого разгара Столетней войны. Достаточно интересный период, в котором и я бы не отказался поучаствовать в нескольких семинарах в роли студента. Впрочем, **Timeline** уже предоставила мне такую возможность и, наверняка, предоставит ее и вам.

Любоваться в игре на средневековую Францию игрокам приходится от первого

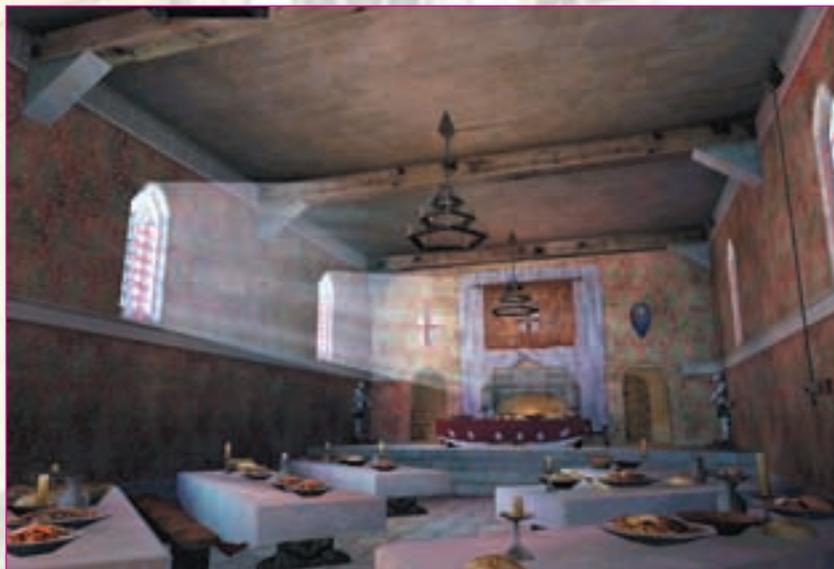
проекте нельзя абсолютно никого. Даже если очень хочется. Ведь как вы сами можете догадаться, реализация столь низменных инстинктов может трагически изменить всю историю. Тем не менее, в распоряжение игроков поступит немало оружия, среди которого можно назвать и мечи, и луки, и прочую средневековую утварь. Но не радуйтесь. В **Timeline** никого нельзя умертвить даже с помощью меча. В случае стычки с аборигеном, последнего нужно всего лишь как следует стукнуть этой острой железяжкой, и он тут же пой-

мет, что всю жизнь мечтал служить такому достойному господину, каким вы, безусловно, являетесь.

Кроме пацифистов, **Timeline** придется по вкусу и любителям игр, подобных *Myst*. Дело в том, что в новом проекте Майкла Крайтона путешественники во времени с пугающей регулярностью будут наткаться на самые разнообразные предметы, которые необходимо использовать в таких местах, догадаться о которых иногда может лишь человек, с уровнем интеллекта никак



**Любоваться на средневековую Францию игрокам приходится от первого лица. Впрочем, столь стандартное решение не портит впечатление от облика древней Европы. Для тех же личностей, для которых игра покажется слишком сложной, в Timeline предусмотрен «Туристический» режим, в котром вы сможете просто гулять по миру игры под ненавязчивую экскурсию самого Крайтона.**



**Timeline может похвастаться богатым визуальным рядом.**



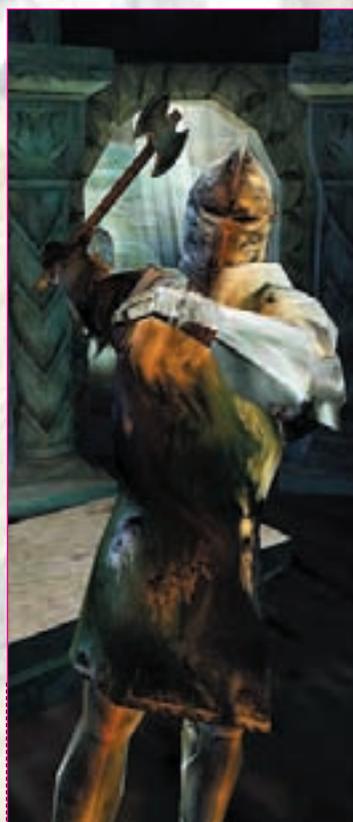
**Полномасштабные средневековые сражения большей реалистичности можно увидеть только в фильмах.**

ники. Например, полностью изменилась концепция прачечных. В них перестали рвать одежду клиентов стиральными машинами. Напротив, это стали делать очень тщательно вручную. Тем не менее, именно перемещение во времени стало символом нового века. Ученые периодически совершали вылазки в иные эпохи, чтобы как следует изучить жизнь их обитателей. И все было просто замечательно: и волки сыты, и овцы целы, и пастуху вечная память, — до тех пор, пока во время одной из «временных» экспедиций во Францию не пропал профессор Эдвард Джонстон. Единственным ключом к разгадке тайны стала записка, написанная самим ученым за 600 лет назад от собственного времени, найденная его студентами.

Именно в роли одного из талантливых молодых людей, являющегося настолько умным, что становится интересным, не жмет ли ему череп, игрокам предстоит выяснить тайну исчезновения профессора Джонстона. Для этого Кристофер Хьюдженс, выпускник Йельского университета (из Сосенного его с позором и еще двумя друзьями выгнали), отправляется

лица. Впрочем, столь стандартное решение все же не портит впечатление от более чем замечательного внешнего облика древней Европы. Создается впечатление, что ты на самом деле перенесся во времени, и для этого твоему организму не понадобилось никаких стимуляторов. Вероятно, такому замечательному восприятию французской действительности способствуют все необходимые атрибуты тех времен: рыцари, турниры, красавицы и реки зля. Разумеется, все это великолепно радостно переливается яркими красками, а 3D-модели всего и вся гордо демонстрируют многие сотни полигонов. Благодаря игре ваш монитор фактически становится окном, через которое вы получаете возможность разглядеть в мельчайших подробностях жизнь средневековой Франции.

В **Timeline** весь игровой процесс вращается вокруг разгадывания загадок и прочих adventure-элементов точно так же, как и Земля извращается вокруг своей оси. Иными словами, несмотря на все признаки 3D-боевика, убивать в данном



не меньшим, чем у сотрудника медицинской лаборатории обработки анализов «12 стульев». Впрочем, головоломки и ногтевыдиралки в **Timeline** устроены несколько попроще, нежели в том же *Myst* или, того хуже, *Riven*. С другой стороны, представители deGeneration NeXT, вскормленные Пепси-колой и воспитанные на Quake'x, возможно, и не оценят полет мысли разработчиков, поскольку попросту не смогут его понять.

Наверное, именно для тех личностей, для которых игра окажется слишком сложной, в **Timeline** предусмотрен «Туристический» режим. Впрочем, воспользоваться им имеет смысл и всем любознательным путешественникам во времени. По сути, это экскурсия по миру **Timeline**, которую проводит сам Майкл Крайтон. Во время прогулки по пяти уровням игры экскурсанты с помощью идейного вдохновителя проекта смогут проникнуться мыслью о чрезвычайной важности соблюдения исторической достоверности в вопросах архитектуры и прочей мелочевки. Игроков буквально ткнут носом в каждую важную деталь, не дав и повода для подозрений, что они потратили свои деньги на какую-то ерунду. Помимо осознания столь приятного факта, такая экскурсия дает возможность все-таки хоть немного «пообщаться» с самим гражданином Крайтоном. ●

# ЭТО ЗВУК? ЭТО ЦЕЛЫЙ МИР!



Надоело слушать со стороны? Хочется окунуться в самую гущу событий? Затаять дыхание и ловить звук шагов подкрадывающегося врага. Чувствовать, как сердце уходит в пятки от рева штурмовика. А потом всей кожей ощутить атмосферу настоящего рок-концерта. Такую возможность дарит Тебе Sound System Dolby Digital 5.1 от фирмы CREATIVE.

Целый мир звуков - мельчайшие нюансы, мощь, полное ощущение присутствия.

Идеально для игр и домашнего кинотеатра!

## \$235\*

DeskTop Theatre DTT 2500 Digital

\* рекомендованная розничная цена

# CREATIVE

[WWW.EUROPE.CREATIVE.COM](http://WWW.EUROPE.CREATIVE.COM)

# ELKO®

Официальный дистрибьютор  
Creative в России и странах СНГ  
GROUP

Ф-ЦЕНТР: Москва, ул. Сухонская, 7А, тел.: (095) 472-7230; Москва, ул. Мантулинская, 2, тел.: (095) 205-3524; Москва, ВВЦ, тел.: (095) 785-1785 • Korona: Москва, ул. Героев Панфиловцев, 20, тел.: (095) 496-4467 • OLDI: Москва, ул. Трифонова, 45, тел.: (095) 284-0238; Москва, ул. Малышева, 20, тел.: (095) 232-3009 • ТЕХМАРКЕТ: Москва, ул. 8-го Марта, 10/12, тел.: (095) 723-8130 • USN-Computers: Москва, ул. Вятская, 27, тел.: (095) 285-9002; Москва, ВКЦ "Савеловский", Д36, С14, А37; Москва, Сушевский вал, 5, стр. 1, тел.: (095) 784-7250 • АЛЬФА Компьютерс: С-Петербург, Левашовский пр., 12, тел.: (812) 320-8080 • Свега-Компьютер: С-Петербург, В.О. Железнодорожная, 1, тел.: (812) 320-9960 • Аура: С-Петербург, Пер. Брынка, 3, тел.: (812) 325-6920 • Кей: С-Петербург, Средний пр., 34 В.О., тел.: (812) 327-4977 • ОКЕЙ: Краснодар, ш. Нефтяников, 28, тел.: (8612) 60-11-44; 54-7443 • QWESTA: Новосибирск, пр. Ак. Коптюга, 1, тел.: (3832) 33-2407

FIFA 2001. Этот проект одновременно выходит и на PC, и на PSOne, и на PS2. Безусловно, лучше всего он выглядит на Playstation 2, но за основу нашего обзора сегодня мы возьмем именно версию на PC и PSOne. Итак, что же мы имеем?

# FIFA 2001

Олег Кафаров

**Р**laystation 2 от компании Sony поступила в продажу точно в срок, но из-за недостатка производственных мощностей корпорация не смогла полностью удовлетворить спрос на консоль нового поколения. Именно поэтому те, кому не удалось приобрести к Новому году новинку из Японии, вынуждены вновь довольствоваться Playstation One. Благо на старушку PSOne все еще выходят игры, достойные нашего внимания.

Американская компания Electronic Arts, ежегодно выпускающая футбольные симуляторы FIFA, решила в очередной раз заставить любителей футбола раскошелиться на новую игру из этой серии — **FIFA 2001**. Перед нами лишь немного улучшенная с точки зрения графики и анимации, а, по сути, та же самая хорошо знакомая нам игра, которую мы видели в прошлом году. Не знаю, на что рассчитывает EA, ежегодно выпускающая спортивные симуляторы-близнецы, которые



Особенно хороша FIFA 2001 на PS2. Благодаря освещению.

ны, Франции, Японии и Италии, а также семнадцать команд из национальных Высших лиг. Разочаровать футбольного фаната может тот факт, что в игре на этот раз отсутствуют сборные Бразилии и Турции. Зато теперь разработчики спрограммировали очень чувствительный искусственный интеллект игры (AI). Команда из EA сумела в точности воплотить реальные характеристики той или иной команды, хотя в некоторых случаях AI все равно оказывается менее хитрым, чем игрок. Стоит отметить, что игра стала намного легче, нежели ее предшественницы: даже если вы играете в режиме World Class, который является самым сложным, вам все равно без труда удастся забить несколько голов. К счастью, в **FIFA 2001** представлена опция изменения скорости игры, чтобы игроки смогли самостоятельно установить наиболее оптимальный для них скоростной режим.

Несколько улучшилась графика игры. На этот раз поле стало просторнее, чем раньше, что, безусловно, должно очень понравиться поклон-



**ДОСЬЕ**

Платформа: PlayStation, PC, PS2  
 Жанр: Sports  
 Издатель: EA Sports  
 Разработчик: EA Sports  
 Онлайн: www.ea.com

практически ничем друг от друга не отличаются. Но успех **FIFA 2001** можно было спрогнозировать еще задолго до ее появления на прилавках. Успеха она действительно добилась, но нельзя сказать, что игра полностью оправдала все наши ожидания. Новое детище EA, с моей точки зрения, рассчитано исключительно на фанатов футбола. Дело в том, что нынешняя версия проекта от Electronic Arts несколько уступает World Cup.

И все же давайте рассмотрим творение EA поближе. В **FIFA 2001** нашему вниманию представлено более шестидесяти национальных команд, включая сборные США, Голландии, Германии, Аргенти-

никам игр подобного жанра. Стало больше стадионов, намного улучшилось освещение, которое теперь зависит от положения солнца и времени суток. Но главным достоинством нового продукта является, безусловно, то, насколько детализованными стали лица и модели самих игроков. В точности соответствует действительности рост, цвет кожи и волос игроков, даже шрамы на лице стали теперь более заметны. Теперь во время игры вы будете отчетливо видеть того, кому вы передаете мяч, его мимику и выражение лица. Изредка игроки будут переговариваться, а то и покрикивать друг на друга, но при этом иногда страдает анимация их лиц.

Олег Кафаров

7

Electronic Arts поставила производство игр под названием FIFA на конвейер, отчего, скорее всего, у нынешнего проекта найдется не много поклонников.

Сергей Амирджанов

7

Будь у вас дома PSOne, PS2 или PC, FIFA от этого совершенно не изменится. Все тот же зарекомендовавший себя до головной боли игровой процесс.

Дмитрий Эстрин

8

Какие могут быть новации в футболе? Мяч круглый поле квадратное — пусть победит сильнейший! Что можно придумать нового?

Борис Романов

8

Несмотря на полное отсутствие нововведений уже на протяжении трех игр сериала, FIFA все равно остается единственным выбором для поклонников футбола.

**30**  
 средний балл  
**7,5**

Двигаются по полю игроки теперь очень раскованно, свободно, практически незаметна скованность или угловатость их движений. Также примечательно и то, какое большое разнообразие различных передач, ударов, пасов, прыжков, ударов головой и других движений доступно игроку. Все эти нововведения очень благоприятным образом отразились на самой игре: попробуйте отодвинуться от экрана вашего телевизора, и вам может показаться, что

Вероятно, самое большое нововведение, которое появилось в **FIFA 2001**, из-за чего действительно стоит обратить внимание на этот проект, — возможность играть через Интернет (к сожалению, обладатели Playstation ее лишены). Именно об этом так долго мечтали фанаты футбольных симуляторов. «Футбол — это спорт, который объединяет весь мир, который обожают миллионы болельщиков, и сегодня нашим главным достижением является то, что мы подарили гейме-



вы смотрите живую трансляцию настоящего футбольного матча. Этому очень способствует и тот факт, что все матчи в **FIFA 2001** постоянно сопровождаются комментариями известных в западном мире телекомментаторов Джоном Мотсоном и Марком Лоренсоном. Но если вам ближе по духу комментарии наших отечественных спортивных комментаторов, скажем, Маслаченко или Перетурина, то вы в любой момент можете отключить голос за кадром и просто насладиться ревом трибун при очередном забитом голе. Вообще, игру заметно оживляют крики болельщиков на трибунах, которые постоянно бурлят эмоциями, время от времени размахивая разноцветными плакатами и флагами. Иногда будут меняться и погодные условия, а также освещение игры — все это очень приближает творение Electronic Arts к реальности. Так что с точки зрения зву-

рам всего мира возможность состязаться в Интернете!» — так прокомментировал эту новинку главный продюсер компании EA Sports Марк Аубанел. Невозможность обладателей PSOne играть по сети компенсируется возможностью участия в игре до восьми человек одновременно.

Что же, перед нами — очередная игра из линии футбольных симуляторов от компании Electronic Arts. Немного удручает тот факт, что именитое игровое издательство поставило производство подобного рода симуляторов на конвейер, и все они идентичны. К сожалению, кроме блестящей графики и потрясающей анимации, в игре очень мало чего-либо нового по сравнению с прошлыми частями FIFA. Единственное, что может соблазнить поклонников такого рода игр приобрести **FIFA 2001** — возможность играть че-

**Перед нами лишь немного улучшенная с точки зрения графики и анимации, а, по сути, та же самая хорошо знакомая нам игра, которую мы видели в прошлом году.**

кового и графического оформления игра выглядит просто потрясающе. Думаю, что фанатам футбола она придется по душе. Все это, конечно, так, если не сравнивать **FIFA 2001** с ее старшей сестрой на Playstation 2.

К сожалению, не до конца отработанной осталась система управления игрой. Некоторым геймерам она может показаться неудобной, хотя разработчики из EA настолько были уверены в том, что им удалось создать действительно удобное управление, что они не включили в финальную версию игры его опцию самопрограммирования. Хотя как-то изменить систему управления можно лишь в ходе самой игры, но сделать это невероятно сложно, поэтому придется все-таки смириться с тем, что нам предлагает Electronic Arts. Также бывает и такое, что во время матча игрок сделает такое движение, которое в реальной жизни просто невозможно.

рез Интернет. Но это привилегия обладателей компьютеров. Приставочки же, играющие на PlaystationOne, с моей точки зрения, попросту пропустят игру мимо и не обратят на нее внимания. Проект EA выглядит достаточно многообещающим лишь на Playstation 2, так как это один из первых спортивных симуляторов, заявленных на новую консоль. Именно на PS2 игра выглядит просто завораживающе: ее освещение, красочность и динамичность радуют глаз. По сравнению с ней версия на PSOne выглядит довольно бледной и примитивной. Нам остается лишь надеяться, что в **FIFA 2002** команда разработчиков из Electronic Arts сможет, наконец, ввести в игровой процесс побольше нововведений — иначе проект будет обречен на провал. Ну а то, что представлено на суд геймеров сегодня, рассчитано на слепых фанатов футбола.

Заказ по интернету:  
<http://www.e-shop.ru>  
 e-mail: [eshop@gameland.ru](mailto:eshop@gameland.ru)



(095) 258-8627  
 (095) 928-6089  
 (095) 928-0360  
 (812) 311-8312

**Внимание! Супер-предложение:**

только **2 дня в неделю** (среда и четверг), только **2 часа** (с **10.00 до 12.00**) для покупателей, оформивших заказ **через Интернет**,

\$79.99		\$79.99		\$79.99		\$69.99	
\$79.99		\$79.99		\$79.99		\$79.99	
\$79.99		\$69.99		\$79.99		\$79.99	
\$55.99		\$55.99		\$55.99		\$119.99	
	Unreal Tournament		Fantavision		ESPN X Games Snowboarding		Kessen
	Dead or Alive 2		Ridge Racer V		Summoner		Dark Cloud
	Silent Scope		Big BSK Snowboard Supercross		Tekken Tag Tournament		Street Fighter EX3
	Basic Memory Card		PSX-2 Controller		Memory Card 8 Mb		Racing Wheel

Заказы по телефону можно сделать с **10.00 до 19.00** без выходных.



Олег Кафаров



# SEGA EXTREME SPORTS

Sega Extreme Sports, безусловно, создана специально для настоящих любителей экстремальных видов спорта. В этом творении компании Innerloop у игрока будет возможность вдоволь накататься по заснеженным спускам и пересеченной местности, полетать на дельтаплане и прыгнуть с тарзанки. И все это он сможет сделать, оставшись целым и невредимым.

упустить возможности ударить вас — в ES это не запрещается. Также по ходу состязаний у игрока будет шанс получить некоторое ускорение, которое способно очень помочь ему при подъеме на гору или сильном отставании от соперников. На экране постоянно присутствует датчик, отображающий возможность ускорения. Кстати, увеличить его можно посредством выполнения различных головокружительных прыжков (если вы едете на сноуборде). Игроку представляется выбор: участвовать в чемпионате, потренироваться или же просто покататься в свое удовольствие. На мой взгляд, не следует игнорировать возможность сначала попракти-

коваться. Иначе прежде, чем ваш персонаж добьется чего-то на чемпионате, он набьет себе немало «шишек». Пройдя же «подготовительный курс», даже самый средненький геймер будет в состоянии совершать трюки высшего пилотажа. Персонажей, кстати, насчитывается всего четыре, и при этом они практически ничем друг от друга не отличаются, разве что своим внешним видом. К сожалению, вы не сможете вдоволь насладиться окружающим пейзажем, будь то заснеженные вершины Гималаев или же поросшее пальмами океанское побережье, так как на прохождение каждой трассы отведено ограниченное время, и вам придется нестись во весь дух.

**Д** а, на этот раз нам предлагается попробовать себя в качестве эдакого суператлета, который, ни на минуту не задумываясь о возможных последствиях, бесстрашно несется на огромной скорости навстречу судьбе. Всего в игре представлено шесть видов экстремального спорта. Езда на горном велосипеде, на миниджипе, на сноуборде, полет на дельтаплане — вот то, что будет доминировать в ES. Но тем, кому этого покажется мало и кто преуспеев в этих четырех способах переломать себе все кости, разработчики из Innerloop приготовили сюрприз: на более поздних этапах игры к ним прибавится возможность прыгнуть с тарзанки и заняться скайсерфингом. Отличительной



Прыгнуть на стальной брус проще, чем в «настоящем симуляторе».

Стоит похвалить команду разработчиков **Extreme Sports** — они сумели создать достаточно простую систему управления, независимо от вида спорта. С точки зрения графического исполнения игра выглядит довольно привлекательно, особенно впечатляют снежные бури. Однако многие объекты простоваты, иногда выпадают некоторые полигоны, что особенно заметно в горной местности. Ну, а если же в поле зрения находятся другие герои игры, то этот недостаток невольно бросается в глаза и зачастую очень мешает, так как в этих случаях непонятно, где стоит каменная глыба, а где дорога. Модели самих же персонажей также отработаны не до конца. **Sega Extreme Sports**, к сожалению, не поддерживает возможности играть через Интернет. Но все-таки Innerloop решила не отставать от времени и ввела в игру опцию скачивания из Интернета новых трасс (изначально в игре представлено всего лишь одиннадцать «трасс»), а также возможность записать свои самые высокие достижения в международный рейтинг.

В заключение хочется сказать, что **Extreme Sports** — игра, способная привлечь к себе внимание достаточно большого количества игроков, несмотря даже на некоторые недо-

**ДОСЬЕ**

Платформа: Dreamcast  
Жанр: Sport simulator  
Издатель: Sega  
Разработчик: Innerloop  
Онлайн: www.sega-europe.com

особенностью этого проекта является и то, что уровни ES отдаленно будут напоминать триатлон: каждый из них состоит из четырех этапов (четыре вида спорта), между которыми игроку придется совершать короткие

перебежки. На вашем и так нелегком пути вам постоянно будут стараться помешать соперники. Дело в том, что если вы находитесь в непосредственной близости к сопернику, то он обязательно постарается не



Олег Кафаров

7

Проблемы с графикой и достаточно однообразный игровой процесс могут надоест, однако Extreme Sports все-таки способна заставить вас почувствовать «экстрим».

Сергей Амирджанов

8

Веселый и ни на что не претендующий экстремальный биатлон. Покатались, полетали, поехали по симпатичным ландшафтам...

Дмитрий Эстрин

7

Аркадная гонка чересчур упрощена. Разницы в управлении велосипедом и сноубордом практически нет. Графика чересчур проста. В остальном... Ничего.

Борис Романов

8

Очень милая, хотя и в ряде моментов серьезно недоработанная аркадная гонка, с очаровательными глючными текстурами, простыми моделями и прекрасным освещением.

**30**  
средний балл  
**7,5**



## Не признает ошибок, потому что не ошибается.

Он работает одинаково хорошо и у Вас в кабинете, и в самолете.  
Даже на коленках все будет сделано качественно. HP Omnibook.

Пользуйтесь правом требовать лучшего.



**HP Omnibook 5000** ноутбук для корпоративного пользователя, с отличным соотношением цена/производительность. Удобен как для пользователей, так и для администраторов корпоративных сетей / Процессор Intel® Mobile Pentium® III 600, 650, 700, 800 или 850 МГц / Дисплей от 14" TFT до 15" [1024x768] / Видео 2x AGP 4 или 8 МБ + Zoomed Video + аппаратный MPEG-2 / Память 64 или 128 [512] МБ PC-100 SDRAM / Жесткий диск 5, 6, 10, 12, 18 или 20 Гб / 24x CD-ROM или 8x DVD-ROM, 56.6k модем, сетевая карта 10/100 / Тип батареи - Li-Ion (до 4 часов) / Предустановленная операционная система Windows® 95/98, Windows® 2000/NT Workstation 4.0 / Вес 2.27 или 2.86 кг / Габариты 31.5x26.1x32 мм с дисплеем 14", 32.5x26.1x32 мм с дисплеем 15".

**HP Omnibook 115** удобный и надежный ноутбук, имеющий все, что нужно для бизнеса, и еще немного больше / Процессор Intel® Mobile Pentium® III, 650 или 700 МГц / Дисплей 12.1", 14.1" или 15" / Память 64 или 128 [256] МБ / Жесткий диск 5 или 10 Гб / Графическая карта, встроенная в набор микросхем S3 Savage/IX / 2x AGP с 4 МБ памяти и функцией Dual Head / Сетевая карта 10/100, 56.6k модем / 24x CD-ROM или 8x DVD-ROM / Предустановленная операционная система Windows® 98/Windows® 2000 / Вес от 3.15 до 3.58 кг / Размеры: 33.10x27.33x4.04 см с дисплеем 12.1" или 14.1", 33.10x27.61x4.14 мм с дисплеем 15" / Тип батареи - Li-Ion или NiM (до 3 часов).

Intel, the Intel Inside logo and Pentium are registered trademarks of Intel Corporation. ©2000 Hewlett-Packard Company. All rights reserved.



Оптовые поставки  
Тел: (095) 907-1101, 907-1065,  
Факс: (095) 904-5995,  
E-mail: rsi@rsi.ru  
www.rsi.ru  
t2b@rsi.ru

### Наши партнеры:

Москва  
Москва  
Москва  
Москва  
Москва  
Москва  
Москва  
Калуга  
Пермь  
Интернет-супермаркет

K&M  
R-Style  
Tristan-TC Ltd.  
Ами-Сеть  
Эларис  
ЗАО "Ай-Текст"  
ООО "Тоник"  
Иларис  
ООО "Эларис"  
ООО НПО Индуван  
www.computerplanet.ru

(095) 323-9566, 323-9172  
(095) 904-1001 (многоканальный)  
(095) 449-8500, 449-8504  
(095) 191-1521, 191-2027  
(095) 755-0069, 974-6005  
(095) 493-40-48, 203-5709  
(095) 253-7069, 253-6318  
(095) 254-1783, 254-1782  
(0842) 558-585 (многоканальный)  
(5422) 531-086, 531-641

# ЕГИПЕТ 2: ПРОРОЧЕСТВО ГЕЛИОПОЛЯ

Остается только удивляться производительности компании Cryo, выпускающей все новые и новые игры одну за другой в рекордно короткие сроки.



Максим Заяц

**Н**у, хорошо, изобретением нового движка разработчики себя в последнее время не утруждают — но ведь нужно еще и сюжет придумать поинтереснее, и мир новый нарисовать. Когда они все это успевают? Ну, а у нас тем временем сложилась хорошая традиция: все квесты от Cryo переводятся на русский язык и издаются в России компаниями Nival Interactive и «1С». На этот раз любителям жанра adventure предлагается совершить путешествие в Древний Египет — озаренную немеркнущими лучами Ра страну гробниц и фараонов.

Решая многочисленные головоломки, путешествуя по улицам древнего города и общаясь с его обитателями, мы невольно проникаемся духом истории, и чувство это не оставляет нас до самой развязки. Подкупает историческая достоверность игры, которая создавалась в сотрудничестве с Национальным музеем Франции, радует глаз интерактивная историческая энциклопедия, снабженная ссылками гипертекста, и режим «Экскурсия», позволяющий нам свободно бродить по улицам древнего Гелиополя. Многочисленные задачи и головоломки, диалоги и ролики — все это практически безупречно, и позволяет с уверенностью

говорить о том, что как квест «Египет 2» оказался, несомненно, успешным проектом. С одним лишь небольшим «но»...

Мы очень любим с ностальгией вспоминать середину 90-х — дескать, солнце тогда светило ярче, небо было голубее, а игры записывались в хиты и шедевры исключительно за счет своей интересности. В те времена компания Cryo Interactive уверенно занимала место в авангарде игровой индустрии и по праву считалась одной из законодательниц моды в жанре квестов. Но прошло несколько лет, графика игр перешла на качественно новый уровень — и тут-то выяснилось, что консервативные французы решительно не

желают ничего менять. То есть не совсем так — потрясающе красивые ролики, которых так много в «Египте 2», в те времена нам и не снились. Но вот вся остальная графика... Невысокое разрешение, низкая детализация объектов, крупные пиксели — все это невольно заставляет нас обратиться мыслями к прошлому. Конечно, по сравнению с той же «Атлантидой 2» технология значительно переменялась к лучшему — стало больше анимированных объектов, более удачно проработана система перемещения между ключевыми точками, увеличилось количество роликов — но все равно внешний вид игры оставляет желать лучшего. Общее впечатление несколько сглаживает красивая

1360 год до нашей эры. Египет времен царствования фараона Аменхотепа III — богатый и процветающий край... Наша главная героиня, молодая жрица богини Сахмет, получает письмо от своего приемного отца с просьбой приехать к нему. Девушка отправляется в Гелиополь — Город Солнца, как его называют греки. По приезду она узнает о том, что ее отец стал жертвой загадочной болезни, охватившей жителей города. Бывший главный целитель Ге-



**ДОСЬЕ** Платформа: PC Жанр: adventure Издатель: 1С и Nival Interactive Разработчик: Cryo Interactive Локализация: Nival Interactive Компьютер: минимум Pentium 200, 32Мб RAM; рекомендуется P2 233, 64Мб RAM Интернет: <http://www.nival.ru/>



лиополя не в состоянии сам найти лекарство и вынужден обратиться за помощью к своей приемной дочери. Тифет обучалась медицине в храме богини Сахмет и по праву считалась одной из лучших целительниц, но даже ей нелегко будет отыскать ключ к разгадке — наверное, потому, что противостоит ей не только таинственная болезнь, но и злая воля людей. В поисках лекарства молодой жрице придется преодолеть множество преград, главная из которых — человеческое равнодушие...



Ролики, как всегда у Cryo, отличаются великолепной детализацией.

инструментальная музыка и удачно подобранные голоса актеров русской версии — но этого явно недостаточно для того чтобы назвать «Египет 2» шедевром с технической точки зрения.

«Египет 2» — классический представитель жанра «квест от Cryo Interactive». Интересный сюжет, оригинальные головоломки, потрясающей красоты ролики и — в противовес им — морально устаревший движок и графика. Играть от этого не становится менее интересно — нет, игра захватывает, ее хочется пройти до конца и порекомендовать друзьям, но... при самом незначительном напряжении сил выглядеть она могла бы намного лучше. Остается только надеяться, что следующее творение Cryo Interactive перейдет на качественно новый уровень графики, и знаменитая французская команда разработчиков вернет себе былую славу законодателя моды в жанре квестов. ●

Максим Заяц

**7** Классический представитель жанра «квест от Cryo Interactive»: интересный сюжет, оригинальные головоломки, морально устаревшая графика...

Сергей Амирджанов

**7** Cryo уже давным-давно пора что-то менять в своих проектах, и Египет II это лучше всего показывает.

Дмитрий Эстрин

**7** Самое удивительное — то, что такие игры отнюдь не плохи. Просто они абсолютны одинаковы. Признаться, это начинает надоедать.

Борис Романов

**6** В отличие от того же Monkey Island, творения компании Cryo со временем вообще перестали отличаться друг от друга. И даже хорошая локализация помогает плохо.

**27**  
средний балл  
**6,7**

# Подарочек

«Меня зовут Подарочек. Ты не похож на меня, зато немного похож на человека...» Подарочек – забавный и обаятельный романтик – попадает в виртуальный мир пародий, загадок и приключений, чтобы спасти прекрасную принцессу Лолиту Глобо. Путь его странствий пролегает через Звездные Бойни, Титоник и другие невероятные и смешные миры. Вечно расслабленный и вечно оранжевый Подарочек столкнется с монстрами Света и Тьмы – сразится с самыми злыми и воинственными, а непобедимых обойдет стороной. Веселые и нелепые персонажи, отличная графика и уникальный 3D-движок обеспечат широкую улыбку и хорошее настроение.

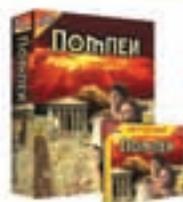
- остроумный мультик с оригинальными персонажами
- куча интересных головоломок
- игра для любителей пародий и доброго юмора
- превосходная трехмерная графика
- сверхдинамичное аркадное приключение



[www.nival.com](http://www.nival.com)



Попробуйте определить, в какую игру будут играть с вами Боги... и выиграйте у Богов!



Выиграй поездку в Италию! Нивал и 1С предлагают вам уникальный шанс увидеть Помпеи и другие города Италии своими глазами! Подробная информация на [www.nival.com](http://www.nival.com)



Мрачные тайны Хрономантии, интриги, action и приключения в загадочном, полном парадоксов Мире Песка.

# DMA: СРЕДНЕВЕКОВЬЕ В НЕРЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ



**С**особым, я бы даже сказал, изощренным, удовольствием мы рассказываем об онлайн-игровых проектах Рунета. Их пока немного, но ведь и конкуренция-то на каждый сразу наваливается о-го-го какая — весь иноязычный Интернет, где начин соперников считать, так не скоро остановишься!

А уж что сказать про «чисто любительские» игровые проекты? Это вообще явление выдающееся, неважно, у нас сие приключается или «за бугром». Вы только представьте, как должна некая идея завладеть человеком, чтобы он в одиночку или сколотив коллектив (что уже не просто!) реализовал за свой счет задумки, довел их до работоспособной версии, представил на беспощадный суд в Сеть, да еще при том этим «личным проектом» составил конкуренцию акулам игровой индустрии!

В общем, безумству храбрых поем мы песню...

Вот и сегодня вниманию читателей предлагается новый отечественный проект со странно-знакомым каждому компьютерщику названием — DMA. В данном случае за аббревиатурой скрывается не «прямой доступ к памяти», а онлайн-овая пошаговая стратегия *Dark Middle Ages*, в переводе на русский — «Темное Средневековье».

### Что это за зверь?

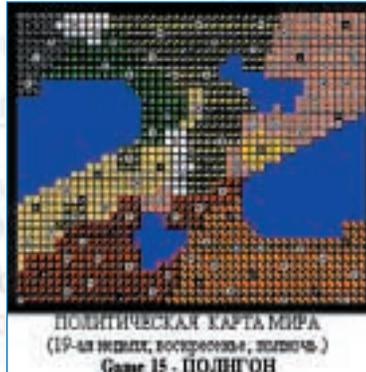
Игроками в DMA являются только живые люди, а не AI, что стало уже правилом для онлайн-овых развлечений. Заметное же отличие от похожих пошаговых продуктов в том, что «ход» требует планирования на целую неделю вперед! Эта особенность выводит на первый план умение геймера предвидеть события, а также его способности строить козни и плести интриги. А посему в DMA, как в настоящей жизни, есть четыре уровня принятия решений: политический — переговоры с другими игроками, стратегический — перемещение армий по карте, и тактический — руководство войсками на поле боя. Четвертый — это экономические решения, которые зачастую самым неожиданным образом влияют на политическую жизнь государства...

Но для начала необходимо попасть в этот средневековый мир. Как же вступить в игру?

Необходимым условием для включения в новую партию (игру) является e-mail и доступ в Интернет (ограничений на скорость связи нет).

Кроме того, следует:

**А)** Зарегистрироваться, т.е. известить о своем намерении организаторов (на <http://dma.rk5.bmstu.ru/strategy/Blank.html>),



которые, кстати, могут и отказать, если число желающих превышает возможности сервера...

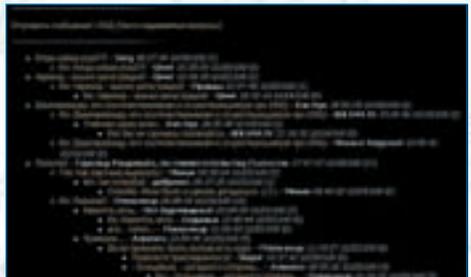
**Б)** По электронной почте получить ID (личный идентификационный номер), а также 1 (одну) провинцию в полноправное владение.

**В)** Проверить, что после улаживания этих формальностей ваш ник (псевдоним) появился в списке игроков (см. <http://dma.rk5.bmstu.ru/strategy/Gamers.html>).

**Г)** Теперь, собственно, новый мир и начинает жить. А игроки — бороться за победу...

### Как играть в DMA?

Все очень похоже на браузерные стратегии, о которых мы писали в №65 «Страны Игр». Игрок входит в панель управления своей пока маленькой, но гордой державы и обнаруживает армию... в десять солдат и совершенно разрушенную экономику! Главное сейчас — не вешать голову...



### Сервера проекта DMA

<http://www.dmland.ru> — Игровой сервер The Dark Middle Ages  
<http://web.rospac.ru/~veteran> - «Записки ветерана». СМИ мира DMA  
[http://dma.rk5.bmstu.ru/strategy/x\\_rait](http://dma.rk5.bmstu.ru/strategy/x_rait) — Независимый Эксперт. Рейтинги и статистика, обзоры и другая полезная информация  
<http://dma.rk5.bmstu.ru/strategy/game3/index.html> — Полная история мира «Изогнутого Креста» (Третья партия мира DMA, Мемуары)  
<http://www.singer.ru/tigra/dma> — Мемуары Белого Тигра

Что ж, видимо почивший князь доставшейся в наследство страны занимался в основном пирושками да гулянками: город пуст — ни одного приносящего доход здания. Обнищавшее население платит оброк, который лишь чуть-чуть перекрывает плату солдатам. К счастью, наши конкуренты «за мировое господство» — в том же положении. Бросим взгляд на карту (они разные в каждой партии). Континент разделен заливами и горами на несколько областей, рядом есть нейтральные поселения. Значит, можно заняться «экономикой» и, прежде всего, привести к подчинению окрестные деревни. Снаряжаете армию в поход, и вперед — первый шаг к завоеванию мира сделан!

Пока армия бредет к ближайшей деревне, стоит что-нибудь построить в столице. К примеру, Кузницу: слава о чудо-мастерах разнесется вокруг, и вскоре вы получите устойчивый доход от продажи плугов, фигурных решеток на камин и кухонных ножей. Или Торговые ряды, за пользование которыми взимается в казну арендная плата с приезжих купцов и простых крестьян, пришедших продать поросенка или мешок картошки. А можно соорудить Артефакт... загадочный объект, после появления которого поступление налогов регулярно





вырастает на небольшую, но ошутимую величину.

Конец первой недели, армия добралась до деревни...

Толпа деревенских патриотов с дреколем бросается на солдат. Тут главное — не ввязываться в драку. Спокойно

обходите мужичье, встаете в центре деревни (это и есть победа) и грозно спрашиваете: «Ну, кто на меня?». Обложив налогами покоренную деревню, мы обнаружим, что доходы уже существенно превышают расходы, а значит можно увеличить армию! Или построить что-нибудь еще — как уж больше нравится. Допустим, выбрали мы рост доходов; жители приделались и выглядят празднично. Что дальше? Вот, к примеру, Собор неплохо заложить на главной площади, а еще Караван-сарай для купцов... и тут обнаруживается еще одно очень существенное отличие **DMA**. Построив Собор, игрок настолько усилит влияние в городе церковников, что они не допустят строительства Караван-сарая! Шум, гам, приезжие иноверцы... не по душе это тихим, но строгим священнослужителям. А если правитель затеет-таки строительство Караван-сарая, то можно и народ на бунт подбить, и разгоряченная толпа разнесет в щепки неудобное церкви здание... Зато, если вначале построить Караван-сарай, то больший вес в городе приобретут уже купцы и не допустят строительства каких-то Монастырей и Соборов — зачем торговле мешать?..

Таким образом, в смутном мире **DMA** намечено всего семь таких «направлений» развития, и для каждого можно построить по пять зданий. И, если готовы все пять зданий одного направления, то для других направлений вы сможете построить лишь по два или по три здания. И, естественно, держава приобретет соответствующую «политическую окраску»: республиканскую, религиозную, торговую, диктаторскую, магическую, технократи-

ческую или варварскую (ау, **Civilization!**...). Плюс в таком положении дел в том, что «направления» дают возможность нанимать специфические и очень сильные войска. К примеру, церковники готовы дать Крестоносцев, Инквизиторов и Проповедников, а варвары поставят в войско Следопытов, Берсерков и Конных Лучников. Каждый вид обладает уникальными способностями и требует умения применять его на поле боя.

### Что происходит на поле боя?

Там так же, как и на стратегической карте, придется предвосхитить и переломить план противника. Построит ли он войска в мощный кулак, чтобы проломить строй по центру, или, наоборот, поставит в центре хилый заслон, а главные силы отправит в обход? Цель боя — захват флага противника, и результат чрезвычайно сильно зависит от выбранной тактики.



К примеру, «тупых деревенских» часто можно одолеть, выставив против них лишь одного солдата! Он оббежит толпу с дубинами и первым захватит вражеский флаг. Не так все просто с противником-человеком. Город **Gyazburg** штурмовала огромная армия. На стенах города стояли проповедники и речами своими обращали наступающие войска вспять. Стрелы косили стойких проповедников, и падение крепости казалось неминуемым! А тем временем малый отряд обороняющихся выбрался за пределы города, прорвался сквозь строй врага, и конный крестоносец помчался к вражескому флагу, что виднелся вдалеке на холме... И успел-таки герой, захватил вражеское знамя и спас город от захвата!

### Политика. Она же — дипломатия...

Но мы отвлеклись от нашей державы. Вот уж захвачены все окрестные деревни, а в городе остроено полнокровное «направление развития». Наняты войска, да так, что уж с трудом хватает доходов эти войска содержать.

Что дальше?

Теперь начинается политика, высокое искусство международной интриги. Чтобы захватить город соседа, мало разгромить его армию: пока наши войска дойдут до чужого города, у него будет готова новая армия. Да и городские стены помогут защищающемуся сдержать напор нашего наступления. А может случиться и так, что плодами победы воспользуется кто-то третий. Поэтому, чтобы расширить границы своей империи, прежде всего надо заручиться союзниками да заключить договора о ненападении со всеми «нейтральными» соседями. Но и следить за ними в оба глаза: не раз уже нарушались договоры, и государи становились жертвами предательства. Политика — самое сложное в **DMA**, хотя и стратегия, и тактика требуют от игрока не одного дня изучения.

### Сообщество DMA

Но что значат военные победы, если некому их воспеть? Как же некому?! Каждую неделю в таверне «Записки ветерана» выступают с обзорами прошедших семи дней барды-скалды-менестрели и воздают всем по заслугам. А еще вывешивается в таверне газета «Альфа-Бета-Гамма», куда государи, дабы узнанными не быть, пишут под псевдонимами. И такое там, бывает, прочтешь...

А в задней комнате таверны, где потише, сидят мемуаристы. Пишут они свои труды научные и не очень и рассказывают о делах славных и ранах старых. А на двери той комнаты вывеска: «Академия ГенШтаба».

Но зачем все поручать менестрелям! Победителям партий предоставляется особая привилегия опубликовать рассказ, как дошли они до жизни такой (рассказы эти, Имперскими Хрониками именуемые, можно найти на главном сайте **DMA** — [www.DMAland.ru](http://www.DMAland.ru)). А есть еще Независимый Эксперт и историческая рассылка «Темные века Средневековья», и рыцарские кланы, и Школа молодых императоров... Да и на Доске или Стене много интересного прочесть можно. Так что не только битвами да походами славен мир **DMA**...

А напоследок разочарую дорогих читателей: не просто попасть в славный мир **DMA**. Ненадолго открывается регистрация; бывает, и ветераны не попадают вовремя в регистрационный зал. Приходится ждать и два, и три, и четыре месяца... но уж кто дождался, тот, уверен, надолго останется в Смутном Мире Средневековья!

P.S. Выражаю благодарность Питу Курляндскому и Авторской группе за помощь в подготовке материала. А заодно желаем проекту **DMA** дальнейших творческих успехов и назойливого геймерского внимания...

СИ-ONLINE

<http://www.gameland.ru>

### КРАТКАЯ СПРАВКА

The Dark Middle Ages (**DMA**) — многопользовательская пошаговая стратегическая online-игра с фэнтезийным сюжетом на исторической основе. В **DMA** нет компьютерных противников — люди играют против людей. В одной «партии» (игре) участвуют 20-25 человек. Игровой процесс происходит в online режиме в Интернете. Для доступа, наблюдения и управления игроку достаточно наличия браузера (Netscape, IE и т.п.), а также подключения к Интернету со скоростью, достаточной для просмотра web-страниц...

Игровой комплекс полностью размещен на центральном сервере, там же идет обсчет «партий».

Относительные аналоги: Heroes of Might and Magic, Metal Knights, Arch Mage, Utopia, Anarchy Online, Earth2025, Monarchy...

# БОНЗА-Т: ПРИЗЫ КАЖДЫЙ ПОНЕДЕЛЬНИК

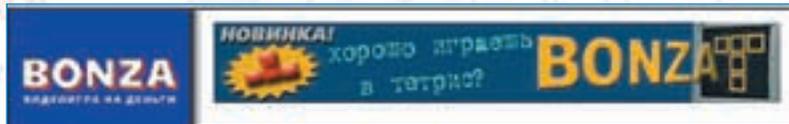
**В**от оно и случилось, еще одна ниша сетевых развлечений в Рунете становится конкурентной! Онлайн-турниры с денежными призами пополнились Бонзой-Т, или Сетевым Тетрисом.

Для англоязычной части Сети такие турниры, конечно, не редкость, последние года четыре там чуть ли ни каждый сайт предлагает казино или виртуальный зал игровых автоматов. И если ты победил, то приличная сумма наличных или солид-

ный чек для сетевого магазина — твои. Но для нас, россиян, это, безусловно, событие. Конечно, и до Бонзы в нашем родном куске Паутины присутствовали разнообразные тотализаторы и турниры, но... с символическими призами и условными ставками

(лучший из них — **Tennis-I** награждает своих чемпионов 50-100 реальными долларами раз в месяц...).

И вот Бонза-Т поднимает планку куда выше!



Благодаря «сильным» учредителям — фирме **Бонза**, сети компьютерных игровых клубов «Полигон» и **МТУ-ИНФОРМ** — итоги состязаний теперь подводятся еженедельно (по понедельникам). А призы, соответственно, тоже вручаются четыре раза в месяц (в **Полигоне-3**, по средам). Поскольку за первое место положено 50 долларов, то известное везение и мастерство позволят не только «отбить затраты» на доступ в Интернет, но и кое-что получить сверх того! Это могут быть



**ПРИЗЫ ПОЛИГОН**

Первое место	50 долларов
Второе место	25 долларов
Третье место	10 долларов
Четвертое место	5 долларов
Пятое место	3 долларов
Шестое место	2 доллара
Седьмое место	1 доллар
Восьмое место	0,5 доллара
Девятое место	0,2 доллара
Десятое место	0,1 доллара

**Правила турнира**

Турнир проводится по системе «каждый с каждым». Участники должны быть зарегистрированы в клубе «Полигон» или «МТУ-ИНФОРМ». Турнир проводится по системе «каждый с каждым». Участники должны быть зарегистрированы в клубе «Полигон» или «МТУ-ИНФОРМ».

и не деньги, а, например, 20 часов сетевых боев в **Полигоне-3** (3-е место) или плеер **Бонза-слот** (2-е место). Также есть шанс «огрести» поощрительный приз просто за активность...

Как бы то ни было, но поскольку в тетрис умеет играть каждый, то в новом сетевом тур-

нире попробовать свои силы сможет любой геймер. Требования к нему и его «железу» минимальны — желание играть и выигрывать, операционная система **Windows** и доступ в Интернет.

Трудно ли принять участие в **Бонза-Т**? Нет, все очень похоже на установку любой сетевой игры:

- 1 Сначала зарегистрируйся на [www.bonza.ru](http://www.bonza.ru). Это необходимо, поскольку каждый зарегистрированный участник турнира автоматически получает **Бонза-карту** с начальным банком 500 очков.
- 2 Скачай с сайта инсталлятор (**EBonzat.exe**, 570KB) и, запустив его, установи клиента **Бонза-Т**.
- 3 Выйди в Интернет и запусти игру (в смысле — клиента...).

Дальше тоже особых трудностей не предвидится. Игра использует архитектуру «клиент-сервер», что резко снижает вероятность читтерства и обмана. Сервер самостоятельно запоминает все данные об участниках и отображает их в таблице «Результаты игроков».

**Как играть?**

В старом варианте тетриса, как вы помните, все начинается с нуля очков. Падающие фигуры необходимо компактно складывать в «Стакан». От уровня к уровню скорость игры, а значит и ее сложность, повышается. Соответственно, чем дольше продержался, тем больше набрал очков. За снятие нескольких линий одновременно предусмотрены бонусные очки. Игра заканчивается, как только стакан заполнится доверху.

В **Бонза-Т** все немного не так! Игра начинается с начального банка 500 очков. Каждая упавшая фигура — отнимает, а снятая линия — добавляет одно очко.

Есть особые «призовые» линии, которые нужно успеть «снять». За это даются различные бонусы. Их легко узнать: они закрыты знаками вопроса, и это самое забавное. Что кроется за вопросами: бонус или минус, выяснишь только после снятия или исчезновения линии.

В **Бонза-Т** два уровня. На первом идет «квалификация» — необходимо разобрать «мусор». Во время квалификации призы небольшие: 5, 10, 25 или 50 очков. После снятия мусора переходишь на уровень «игра», в котором только и появляются линии, закрытые вопросами. Теперь под ними можно поймать как призы (50, 100 или 500), так и штрафы (-10, -50, -100 очков).

А вот величина приза не зависит от скорости игры! Это, на мой взгляд, серьезное усовершенствование. Игрок сам выбирает удобную для него скорость игры.

Принципиально отличается и стратегия игры. В обычном тетрисе чем меньше фигур находится в стакане, тем лучше. В **Бонза-Т** необходимо быстрее разгрести мусор, чтобы появились вопросительные линии, приносящие крупные призы. После этого надо частично заполнить стакан, чтобы в нужный момент несколькими фигурами «снять линию».

Опытный игрок, разумеется, имеет больше шансов на победу. Но, в отличие от старого тетриса, результат игры зависит не только от мастерства игрока, но и в заметной степени от везения, удачи.

Набрал количество очков, превышающее начальный банк, — выиграл! Больше очков набрал — больше выиграл! А когда остановиться? Что ж, и тут все зависит от нас — игрок сам выбирает момент, когда закончить игру...

# COUNTERSTRIKE. ПРОСТО ШЕДЕВР...

**Н** Спросите меня, какой из симуляторов спецназа лучший? Я, как и многие игроки, скажу: неповторимый шедевр сетевых боев — это Counter Strike (CS)!

«А почему же не Rainbow Six?» — раздастся голос. Отвечаю: на мой взгляд, у CS больше возможностей, он бесплатный, да и его сетевой код — опять-таки один из лучших!..

Если кто не знаком с историей CS, то поясним: сначала CS был реализован в качестве модификации к популярной игре Half-Life. Затем этот мод все больше и больше привлекал «народные массы», появлялись свежие версии с новыми моделями, возможностями, видами оружия, пока, наконец, сама Valve не взяла его под «личный патронаж» (часто ли такое было раньше?!). На данный момент игра находится в стадии бета тестирования, но уже случился «последний тест», и Valve готовится «подарить» геймерам CS на отдельном диске в качестве самостоятельной игры с наличием single-player режима(!!!).

Одним словом, Valve решила немного подзаработать на бесплатном (бывш.) моде к HL...

Ну, не будем о грустном, а перейдем к делу, и наше описание затронет исключительно последнюю версию CS за номером 7.0.

Суть CS заключается в противостоянии террористов (Terrorists) и спецназа (Counter-Terrorists). Заходя на сервер (single-режима в CS нет, есть возможность игры только по модему, Интернету или LAN'у), игрок выбирает одну из противоборствующих сторон и модель игрока, которому ему предстоит вершить правосудие на стороне спецназа или зло — на стороне террористов. Всего есть 3 модели террористов и 3 модели спецназа и огромный выбор оружия, имеющего прототипы в реальной жизни!

Все оно делится на 5 типов: Основное (Primary), Второстепенное (Secondary), Нож, Бомбы и C4 (последнее — только у террористов для определенных миссий). Полное описание арсенала — на врезке к этому материалу.

Помимо этого есть и два вида брони (бронезилет и бронезилет со шлемом). В ранних версиях шлем был аналогичен обыкновенному бронезилету, но в последних шлем играет огромную роль в жизни игрока! При прямом по-

падании в голову шлем частично принимает на себя повреждения.

В CS существует 4 типа игры. Создатели хорошо позаботились об игроках, разнообразив типое хождение по лабиринтам важными целями для той или иной стороны. Итак:

**Hostage Rescue** — СТ (антитеррористический отряд) должны спасти заложников, запертых и охраняющихся на другом конце уровня террористами.

**Bomb/Defuse** — Террористам дается бомба, которую они должны заложить на помеченном крестом месте. Спецназ же старается любыми силами помешать выполне-



## РЕЕСТР ОРУЖИЯ CS

## Основное оружие:

Benneli M3 Super90 - дробовик.

Benneli XM1014 - полностью автоматический дробовик.

H&K MP5-Navy - всем известный MP5, автомат с неплохой кучностью, но малой мощностью.

Steyr Tactical - пистолет-автомат с глушителем.

FN P90 - довольно мощный автомат.

Ingram MAC-10 - узи-образный автомат.

AK-47 - любовь всех террористов (СТ он не доступен), мощнейший автомат, но слишком большая отдача позволяет стрелять только коротенькими очередями.

Colt M4A1 Carbine - аналог АК47 у СТ. Довольно мощная и кучная штука.

Steyr AUG - полуснайперская винтовка, так как имеет на своём корпусе оптический прицел, позволяет стрелять очередями на дальние дистанции. При умелом использовании таким оружием можно «положить» практически любого врага.

Sig SG-552 Commando - аналог Steyr Aug у террористов.

Steyr Scout - очень слабая снайперская винтовка. Не прощает неточность. Бить надо только в голову.

AI Arctic Warfare/Magnum - снайперская винтовка класса магнум (повышенные убойные и скоростные характеристики). Уносит врага к праотцам с первого попадания в любую часть тела.

H&K G3/SG-1 - довольно специфическая снайперская винтовка, позволяющая стрелять очередями.

FN M249 Para - пулемёт с огромным боезапасом (100 патрон в одной ленте), но малой эффективностью.

## Второстепенное оружие:

(в его состав входят только пистолеты)

H&K USP .45 Tactical - даётся по умолчанию игрокам, играющим за СТ. Имеется возможность установки глушителя (устанавливается кнопкой альтернативной стрельбы).

Glock 18 Select Fire - стандартное оружие террористов. Альтернативная кнопка служить в роли переключателя между одиночным и 3-х выстреловым огнём. Одиночный - редко да метко, а 3-х выстреловый: 3 выстрела, но кучность при этом заметно снижается.

Desert Eagle .50 AE - самый мощный пистолет в игре. Имеет огромную пробивную силу.

SIG P228 - обычный пистолет.

Dual Beretta 96G - две беретты в руках. Кто не мечтал по-ковбойски расправиться с врагом?

## Нож:

У всех бойцов присутствует на крайний случай нож! Так что если закончились патроны, или захотелось убить противника красиво, перерезав ему горло - смело выхватывайте нож и нападайте!

## Бомбы:

Concussion Grenades - Ослепляющая граната. Хороша при неожиданном командном нападении на противника.

HE Grenade - обычная граната, поражающая противника.

Smoke grenades - дымовая граната. Хорошо применять при отступлении или при попытке пройти незамеченным в определённое место.

...Довольно неплохо, не так ли?

нию этих зловых целей.

**Escape** — террористы должны сбежать от спецназа. Этот режим не очень прижился у игроков, так как спецназовцам изначально даются все условия контроля и оружие, а террористы должны не только пробивать путь, но и обеспечивать себя оружием, отыскивая его в потайных местах. Наверное, этот вид игры предназначен самым крутым геймерам...

**Assassination** — у СТ выделяется (абсолютно случайным образом) один человек в качестве **VIP'a**. Он не может взять в руки оружие. Ему даётся только пистолет и 200% брони (в отличие от обычных 100%). Террористы же должны помешать **VIP'у** достигнуть пункта спасения.

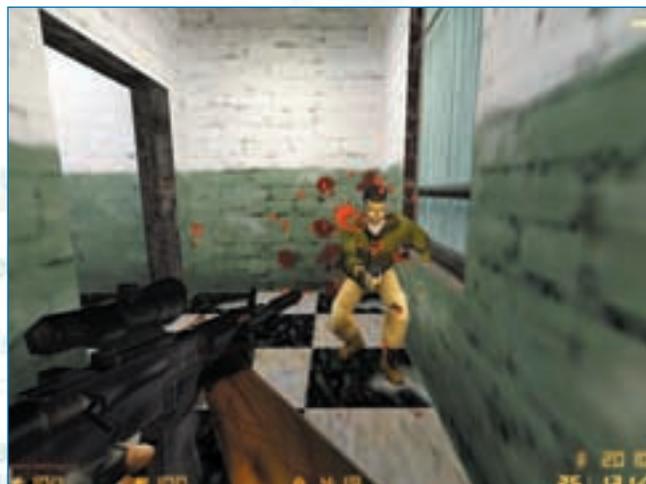
Еще немного о типах игры. Выигрывает команда, которой удалось достичь свою цель или убить всех членов команды противника. Однако есть одно НО: если все террористы убиты, но бомба была заложена ДО убийства террористов, ее по-прежнему надо обезвредить до взрыва! Примерное время до взрыва бомбы C4 — 40 секунд, хотя оно и может быть изменено в зависимости от настроек сервера.

Все сражения проходят «на время». На раунд даётся 5 минут, за которые и определяется его «фаворит».

Все на одной карте игроки находят 30 минут, успевая сыграть как можно больше раундов, затем определяется команда победителей и проигравших. Хотелось бы отметить, что счет идет НЕ НА КОМАНДНЫЕ ФРАГИ, а именно НА ВЫИГРАННЫЕ РАУНДЫ. Это хороший шаг со стороны разработчиков, так как люди больше не будут гоняться за фрагами. Они будут действовать слаженно, ведь именно хорошая работа внутри группы, вклад каждого из членов группы влияют на исход битвы и являются залогом победы. В одиночку просто невозможно что-либо сделать!

В **CS** все как в реальной жизни: если в тебя стреляют, то, как правило, ты погибаешь. Выстрел в голову — смертелен. Если в той же Кваке можно было носиться по уровню, получая ракеты под ноги, и при этом уходить, поправлять здоровье и наступать, то здесь этот номер не пройдет. Нет никаких аптечек, убитый игрок «летает» в качестве наблюдателя по уровню до начала следующего матча (были и такие «жизненные» модификации **Quake 2...** — прим. Ред.). Одиночка не сможет «положить» толпы врагов, каким бы он мастерством ни обладал.

Поэтому перед игрой настоятельно рекомендуется ознакомиться с картами, на которых будет проводиться игра,



обозначить ключевые позиции в зависимости от стороны, за которую игрок будет выступать, а уж потом входить на сервер и осуществлять свои планы.

Разработчики очень здорово передали атмосферу войны. Идешь и не знаешь, что за углом тебя может поджидать террорист, услышавший шаги и готовый отстрелить тебе голову при первой же возможности. Возможность «слышать шаги» очень облегчает ориентировку на карте и выслеживание противника. А встроенный радар, показывающий напарников, вообще спасает в неразберихе, которая иногда появляется, если враг начинает заходить в тыл или перемещаться со своих позиций.

Все оружие и обмундирование покупается на деньги, заработанные в боях. За убийство одного врага игроку начисляется 300\$, при спасении заложников или обезвреживании бомбы также платят неплохие деньги. Таким образом, можно скопить на приличное вооружение и бронешилет. Также можно подбирать оружие убитого противника. Оно куда не исчезает: остается лежать на месте до начала последующего раунда. Это тоже довольно редкое явление. Оно требует от игрока отменного владения всяким, в том числе и холодным, оружием, так как в любой момент патроны (они тоже приобретаются на деньги) могут закончиться. Приобретать что-либо можно только в течение первых 60 секунд матча!

Поговорим о сетевых возможностях игры.

Сетевой код сделан настолько хорошо, что позволяет даже при пинге 300-350 довольно уверенно стрелять из снайперской винтовки, которая требует чрезвычайную точность и незамедлительность. Сервер может держать до 18 игроков (больше — вообще не игра, а мясо).

Существует несколько Российских игровых серверов:

[cs1.counter-strike.ru:27020](http://cs1.counter-strike.ru:27020) — сервер хорошего русскоязычного ресурса **CS** ([www.counter-strike.ru](http://www.counter-strike.ru)). На 16 игроков.

[cs.demos.ru:27020](http://cs.demos.ru:27020) — сервер компании Демос. Отличается очень хорошим качеством связи. На 16 игроков.

[cs.stamet.ru:27015](http://cs.stamet.ru:27015) — сервер, поддерживающий до 18 игроков одновременно.

Эти сервера очень часто забиты, потому что желающих поиграть в **CS** — море. Иногда приходят даже наши зарубежные братья по оружию, чтобы померяться силами.

Что ж, если не получается пробиться на сервер, можно попробовать поиграть с ботами.

Очень долгое время под **CS** не было ботов, с которыми бы можно было отработать стрельбу и технику передвижений, но сейчас положение исправилось. Появились первые боты. Всего их 11. Играют они пока средне, единственное, что могут «на пять», — стрелять прямо в голову, поэтому с ними очень интересно отработать этот аспект игры. А начинающим эти боты манерой ведения боя очень понравятся. Всех ботов можно скачать с [www.counter-strike.ru](http://www.counter-strike.ru) из раздела «Файлы», там же можно скачать и сам **CS** с обновлениями для **Half-Life** и всеми нужными программами и утилитами для игры.

Что немаловажно, **CS** прекрасно идет без **3D** ускорителей и на слабых машинах класса **P166-200**, что немаловажно даже в наши дни (поиграть с места работы или учебы...!) А с **3D** ускорителем вообще становится сказкой. Требования к связи (при Интернет-игре) невысоки. Достаточно обычного 28.8-36.6 модема и хорошего провайдера, чтобы пинг колебался в пределах 150-180 без заметной потери пакетов.

Игра, безусловно, завоевала и завоеует симпатии еще огромного количества геймеров, недостатков у нее, по моему, вообще нет (на разные мелочи обращать внимание не стоит, они слишком ничтожны). Поэтому рекомендую **CS** всем без исключения как отличный способ развлечься стрельбой и немного подумать («постратегичничать»).

# DUAL-UP: ДОРОГО ИЛИ ДЕШЕВО?

http://www.gameland.ru

**Т**ак сложились жизненные обстоятельства, что возникла необходимость ответить на вопрос: а можно ли в нашей стране играть в интернетовские игры? А то пишешь-пишешь, а собственно, для кого? Забегая вперед, могу сказать — играть можно, но доступно это далеко не всем, а лишь весьма небольшому числу фанатов-везучиков и, пожалуй, представителям мифического «среднего класса», которые могут себе позволить платить за сетевые развлечения побольше, чем платят в развитых странах. Но тут я возражу сам себе: наш менталитет намного отличается от тамошнего, и, может статься, готовых недредать, но приобщиться к новомодным развлечениям вовсе не так уж и мало.

Ответ на поставленный в начале заметки вопрос состоит как бы из двух частей — «аппаратной» и финансовой. Но на самом деле эти части накрепко связаны — в общем случае, чем больше платишь, тем более качественную связь имеешь. При этом существует некий минимальный уровень вложений, ниже которого играть можно только по почте (PВЕМ игры). Увы, PВЕМ игры хоть и интересны, но настолько специфичны, что далее я их учитывать не буду, замечу только, что в них могут играть буквально все. Ведь почтовый ящик стоит не более пяти долларов в месяц. Качество связи, опять же, малозначительно. Был бы быстрый дозвон.

Также из рассмотрения исключим тех халявщиков, которые сидят по подключенным к Интернету конторам. Что уж тут рассматривать: бесплатно, быстро — но чревато неприятностями. Зато оттянуться можно по полной программе — качество связи позволяет чувствовать себя полными «ублюдками с Т1» (автор имеет в виду LPB или low-ping bastards — игроков, выносящих всех остальных лишь благодаря преимуществу высокоскоростного доступа, а не мастерству; это распространенный сетевой жаргон — прим. Ред.).

Еще мы проигнорируем советы по выколачиванию бесплатного «подключения» родственного нам журнала «Хакер». Во-первых, утомительное это занятие; во-вторых, вырванные обходными путями 15 тестовых минут (да хотя бы и час), малопригодны для «серьезного» запыривания в Сеть. Один сеанс пребывания в каком-нибудь online community с шашкой наголом занимает минимум пару-тройку часов. И так каждый день на протяжении недель. Значит, связь должна быть стабильно доступной.

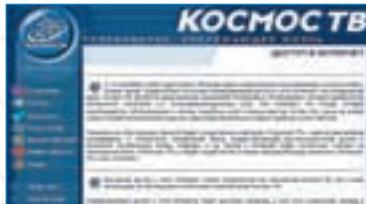
Идеальным вариантом является подключение по выделенной линии. Все бы хорошо — устойчивая связь в любое время суток, приличная скорость, незанятый телефон... Мечта. К сожалению, единственный недостаток данного варианта — совершенно неадекватные цены. Для начала несколько сотен долларов на подключение, затем не менее сотни (а вернее, двух) каждый месяц. Кхм... Да.

Есть, правда, возможность существенно понизить затраты — при «кооперативном» подключении. В доме тянется локальная сеть с одним общим выходом в Интернет. При количестве подключенных в десять-двадцать человек относительно приличную связь

можно получить за пару сотен одновременно и сорок-шестьдесят долларов ежемесячно (если денег меньше, а народу больше, то канал, скорее всего, будет перегружен). Вся проблема в поиске нужного количества единомышленников. Подобная услуга постепенно становится доступнее, но, тем не менее, все еще является экзотической.

Наиболее же массовым способом проникнуть в мировую паутину как был, так и остался dial-up. А значит, пора сформулировать требования к провайдеру и тарифному плану.

Dial-up подключение в нашей стране не является оптимальным вариантом для игр, идущих в реальном времени, поскольку качество телефонных линий у нас... м-м-м... разное. Соответственно, хороший провайдер должен быть достаточно мощным, с большим количеством входных линий и «толстенным» каналом. К сожалению, конторы типа «Вася Пупкин со товарищи», предлагающие самые выгодные тарифы, при проверке оказываются «непригодными к употреблению». Вариантов тут случается два: либо пропускной способности канала катастрофически не хватает из-за переизбытка подключенных, либо невозмож-



но дозвониться из-за острой нехватки модемных выходов. Низкие цены ведь как-то надо компенсировать, не так ли? Поэтому приемлемый вариант надо пытаться найти у достаточно известного и авторитетного провайдера. В идеале, для полного счастья необходима и удобная форма оплаты — либо карточки, либо через сберкасса. Периодически ездить в какой-нибудь «центральный офис» — пустая трата наша драгоценного времени...

...После изучения услуг, предлагаемых несколькими десятками провайдеров (г. Москва — прим. Ред.), я пришел к выводу, что почасовая оплата пригодна только для тех, кто играет нерегулярно и часов по двадцать-тридцать в месяц. Причина тут проста — высокие цены. Активный пользователь, проводящий в сети несколько часов в день, при таком подключении может легко расстаться с сотней американских рублей в месяц!

Посему куда более привлекательно смотрятся предложения под кодовым словом unlimited или «карта доступа». На самом деле, никаким неограниченным доступом тут и не пахнет. Вам просто предоставляется довольно широкий диапазон времени (заведомо больше разумных потребностей) либо фиксированное число часов, но в любое время. Дешевле всего обходится как раз последний вариант (при пересчете по сравнению с почасовой оплатой дешевле раза в два-три) или то, что называется nightsurf. Увы, ночной серфинг — вещь весьма специфическая, для большей части страждущих до крайности неудобная. За этим романтическим названием скрывается временной период с двенадцати часов ночи (очень редко, а чаще с двух ночи) до семи утра. Я, конечно, маньяк, но спать то все же нужно!..

Посему для игрока мне кажется наиболее выгодным и удобным предоставляемый многими крупными провайдерами вариант, которые многие называют домашним. В будни это вечер (где-то с семи до часу ночи по максимуму) плюс все выходные. К сожалению и это отнюдь не дешево: от тридцати (редко, чаще от сорока) до шестидесяти долларов в месяц. А «одни выходные» (что тоже неплохо) вдвое дешевле. Если помнить, что не только в играх счастье, то получается тридцать-пятьдесят центов за час — опять же в два-три раза меньше почасовых тарифов. Качество связи при этом приличное.

Так что изыскать приемлемый вариант все же можно. Тем не менее, пока — дорого. Так что решайте сами — играть или не играть.

**От редакции:** Хотя автор данного материала довольно скептически относится к dial-up unlimited-доступу, данный вид приобщения к Сети предлагают нам многие провайдеры, хотя уже и не так активно, как пару лет назад. Цены действительно высоки — от 40 до 120 долларов в месяц, причем, судя по откликам абонентов, недорогой unlimited — это сущее мучение! Обильная реклама, в том числе и на телевидении, сыграла плохую шутку, и провайдер не выдержал шквала клиентов. Трудный дозвон, обрывы и малая пропускная способность не позволяют уверенно рекомендовать такой вариант читателям. Возможно, вскоре положение исправится, а пока, по нашим наблюдениям, приличный с игровой точки зрения и неограниченный доступ обходится никак не меньше 60 долларов в месяц. Увы...

Как было правильно отмечено, достойная альтернатива — это домашние локальные сети с выходом в Интернет. Хороший пример такого решения это, например, сети в Митино, Бирюлево или на юго-западе Москвы. Месячный трафик в 300 мегабайт обойдется геймеру в 35 долларов — при постоянном подключении в Сеть, свободном телефоне, да и ненужный модем можно продать...

Еще одна альтернатива, не затронутая автором, это спутниковый доступ. Такие компании, как НТВ, предлагают его и как льготное дополнение к своему телевизионному пакету, и как отдельную услугу. Понятно, что в качестве «дополнительной» услуги спутниковый Интернет намного выгодней. При этом скорость скачивания куда выше, чем при аналоговом модемном соединении. Конкуренты же, например, Космос-ТВ, завлекают недорогим модемным доступом при покупке своего телепакета. Как вам понравится 25 часовой доступ за 2 (два) доллара в месяц? Сравнить эти предложения и узнать подробности вы можете на сайтах этих компаний.

Наиболее же радикальное на сегодня предложение делает интернетчик Рамблер. Бесплатный Интернет! Да, совершенно бесплатно по 30 минут одновременно (но по много раз в день...) может провести в Интернете каждый. Кто же платит за доступ? Владельцы сайтов, куда придут абоненты Рамблера (по центу за клик)! Поэтому попасть с таким бесплатным доступом можно лишь на сайты участников программы (на момент написания этой заметки — вообще только на сам Рамблер). Это, конечно, не игровой доступ, но как первое знакомство с Сетью — совсем неплохо.

ONLINE

**В ПРОДАЖЕ В НОЯБРЕ  
2000**



**ВНИМАНИЕ!  
КОНКУРС**

**КАЗАКИ —**  
революция в жанре  
стратегии в реальном времени

**ВСЯ ВОЗМОЖНАЯ  
информация**

**ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ  
и путеводитель по "КАЗАКАМ"**

**СУДЬБА ЕВРОПЫ  
В ТВОИХ РУКАХ!**

**Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,  
полностью посвященный Вселенной «КАЗАКИ»**

в сотрудничестве с [www.3dnews.ru](http://www.3dnews.ru)

# COMDEX *Fall* 2000

November 13-17, 2000

Las Vegas, Nevada

<http://www.gameland.ru>

Она как бы подводит итог уходящего года, успехов, неудач, прорывов и провалов. СBit начинает год, Comdex его завершает. Масштаб сего мероприятия грандиозен - именно сюда свозится все, что заработано за год, и именно здесь усиленно рассказывается о планах на, как минимум, ближайшие пару лет. Согласитесь, вести на весенний СBit прошлого года баракло как-то не солидно, а на ComdexFall вполне к месту и ко времени. Официальные итоги в первый день никто не подводит, но поговаривают о 5000 компаний, так или иначе представленных на Comdex. Точно подсчитать их трудно самим организаторам - масса небольших компаний стартапов идет по совместным программам MS, Intel и других монстров рока. Партнерам по дешевке выделяются выставочные площадки и оказывается помощь в организации стенда. Отдельная большая Интеловская программа это Bluetooth, но о ней мы еще поговорим... Linux идет почти отдельно, но в рамках Comdex, называется "Linux Business Expo". Занимает огромную площадь во главе с Калдерой и Корелом в окружении сотен партнеров.

Официальные мероприятия начались еще 12-го числа в воскресенье вечером в отеле MGM, где наш "главный архитектор" зачитал тронную речь, ни к селу, ни к городу, посвященную пользовательским интерфейсам будущего. Молчал бы уж... воришка. Если честно, Гейтса в Америке не любят больше, чем в России. Причины чисто экономические. Если наши клянут любой баг и раздувают проблему безопасности, то американцы, куда более тривиально, не переваривают его за слишком большое богатство. И те и другие упорно ставят на свои системы Win98/2000, при нали-

чи весьма серьезной альтернативы - RedHat. Глопдь всем судья и Биллу Гейтсу в том числе. Говорят, он решил остаться на пару дней в Вегасе и посетить площадку "Linux Business Expo". Ребята уже подготовились к встрече и выставили на всех своих компьютерах (штук 200) заставку "Добрый день мистер Гейтс, сегодня я твой сервер".

Не мое дело судить да ридить, и мне глубоко наплевать на битву Linux с Win... Наша задача ловить тенденции, более-менее их понимать и донести до читателя.

## Bluetooth

Как вы думаете, где варятся и навариваются основные бабки hi-tech индустрии? CPU? Ничего подобного, слишком большие инвестиции в создание и возвращение "конкурентоспособного" конкурента для Intel - компанию AMD - свели на нет все сверхогромные барьеры рынка PC процессоров. В итоге мы имеем прекрасные, производительные решения и от Intel, и от AMD, но ни тот ни другой не имеют прибылей с этого рынка. Имеют, но не так много...

Память? Ты-гы. То же самое - перегретый рынок, минимальная норма прибыли при весьма серьезных вложениях.

Производители материнских плат, видеокарт, модемов и звуковух - эти вообще ни в счет. Жалкие копейки, аккуратно подбираемые восточными производителями. Все, что перестает быть высокодоходным, - перемещается на Тайвань.

Настоящие большие деньги делаются на рынке коммуникаций. Это не миллиарды, это триллионы. Сегодняшние фавориты сетей - это Циска и 3Com. Именно эти "кабельщики" являются самыми дорогими компаниями на сегодня, а не MS, Intel и AMD. Мир прогибается под тяжестью сетей, жаждет от них избавиться, а сетей хронически не хватает. Следующим логичным шагом развития индустрии коммуникаций будет полное избавление от кабелей как "дальних", так и "ближних" сетей. Именно как полное решение для организации "домашних" коммуникаций и продвигается анонсированная Интелом еще пару лет назад технология Bluetooth. Только сейчас, на ComdexFall'2000, воочию продемонстрированы рабочие прототипы будущих устройств.

Пытаясь поднять многообещающий рынок бескабельных коммуникаций, Интел развернул серьезную партнерскую программу с привлечением сторонних разработчиков для совместной разработки и продвижения идеологии "мира без проводов". Свои, уже готовые к эксплуатации, домашние приборы на основе Bluetooth представили Ericsson, HP, IBM, Motorola,

Arca Technologies, First Access ("первый успех" - подарили мне ручку, которая не пишет, в чем прикол - я так и не понял), BrightCom, Brodcom Corp и так далее... перечислил дай бог треть. Воистину массовое нашествие.

Комплект оснащения киберпанка будущего - наушники, видеокамера, микрофон, внизу лежит коммуникатор в виде часов. Все работает. :) Связь со станцией по протоколу Bluetooth на расстоянии до 100 метров!

Беспроводные сканеры, мышки, фотоаппараты, видеокамеры, колонки, бытовая электроника - все это уже готово к производству. Дело за малым. Исследования потребительского рынка показывают крайне низкую осведомленность о новой технологии и, соответственно, о ее востребованности. Одно дело мы с вами, окончательно запутавшиеся в кабелях домашних компьютеров, другое дело - средний американский консьюмер, который подходит к своему домашнему компьютеру раз в неделю скачать пару писем из налоговой инспекции.

Настоящее массовое внедрение Bluetooth начнется не раньше чем через полгода-год. Чему будет предшествовать массивная рекламная и разъяснительная программа.

## nVidia

nVidia обитает на задворках и снимает комнату для журналистов и переговоров. Как и ожидалось, живую демонстрируют свой новый чип GeForce2Go (читается как ТуГоу) и готовый ноутбук от Тошиба с этим чипом. Сам ноутбук поступит в продажу только в 2001 году. Фотографировать чип не дают.

## Характеристики GeForce2Go:

- T&L
- 4 текселя за такт
- поддержка DX8
- 32bit color / 32bit Z-buffer
- TwinView
- 32/64/128 bit

Чип позиционируется как прямой конкурент коммерчески успешного Rage Mobility128:

## Rage Mobility128

GeForce2Go

- Потребляемая мощность в режиме ожидания
- .8
- .9
- Максимальная потребляемая мощность
- 2.3
- 2.8
- В стандартных графических приложениях
- 1.3
- 1.3
- 1.1

Как видим, по основному параметру мобильных систем - потребляемая мощность - чип от nVidia проигрывает старенькому Rage. Но по реальной производительности он, конечно, делает его - обгоняет.

Ничего другого nVidia не представила. А комната



Matrox, находящаяся неподалеку, в 9 утра дня открытия еще не функционировала и была заперта на ключ. :-). Завтра посетим.

### 3DLabs

3DLabs анонсировал две новинки в своем кислородном семействе. Обе платы используют растровый процессор нового поколения Glint R4. Одна Oxygen GVX420 для систем CAPR со 128 мегами на борту и поддержкой двух мониторов, вторая GVX 1 PRO (продолжение GVX1), память увеличена до 64 мег и добавлен DVI-и коннектор для цифровых панелей. Полная и родная поддержка Open GL.

Также 3DLabs анонсировала совместную работу с Intel над интеграцией 64-х разрядной поддержки OpenGL в будущих видеокартах, рассчитанных на работу с процессором следующего поколения Itanium.

### Post PC, NC

Элиссон (глава Oracle) и SUN нехило в итоге просчитались, провозгласив пару лет назад массовую миграцию на кастрированные PC в виде бездисковых Web станций на основе Java. Станции должны были стоить в районе 500\$ и быть бездисковыми, облегченными и доступными всем слоям населения земного шара. Программа в итоге абсолютно провалилась, и последний год ни о Java, ни о NC не было сказано ни слова.

Это опять-таки к разговору о коммуникациях. Только сейчас, спустя два года, совершенно тихо и без лишнего шума все кому не лень начали выпускать интернет-станции, действительно лишенные флоповода, CD, иногда с вмонтированной клавиатурой, зачастую - нет, с LCD панелью, но с жестким диском. Весь нужный софт идет в поставке, а если чего не хватает - то сами качайте из сети. Стоит это добро в районе 600-1000\$ и называется Post PC.



Post PC от Компак уже в продаже.

Стоят действительно дешево и расходятся как жареные пирожки. Рынок - нетребовательные пользователи мыла и интернета.

### Дизайн PC

Пробега утомленными ногами по выставке, не смог не остановиться и передохнуть перед стендом "EUPA". Выпускают PC корпуса в виде знакомых каждому американцу тостеров 60-70 годов. Очень мило стилизовано и выглядит прикольно.

### Arriian

Matrox в России считается пионером в области мультимониторных решений, с этого года к ней успешно присоединилась nVidia. Только вот компания Arriian ([www.arriian.com](http://www.arriian.com)) выпускает мультимониторные графические платы уже пять лет. Поначалу их платы были доступны исключительно сумасшедшим мультимиллионерам и профессионалам от графики, ну а сейчас они выходят на массовый рынок. Показывают карточки: как с обычным аналоговым выходом, так и чисто цифровые и даже комбинированные. Используются чипы от S3 (Savage4/2000) и Permedia (Permedia 3). О цене они говорят кратко - "доступная".

СИ-ЖЕЛЕЗО



Dark Side Developer Kit (new)  
\$199.99

## Войди в мир Роботов!

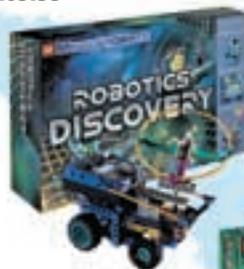


СОЗДАЙ СВОЕГО РОБОТА таким, каким ты его видишь и запрограммируй его поведение.

(095) 258-8627,  
(095) 928-0360, 928-6089  
(812) 311-8312,  
e-mail: [eshop@gameland.ru](mailto:eshop@gameland.ru),  
заказ онлайн: <http://www.e-shop.ru>



Droid Developer Set  
\$169.99



Robotics Discovery Set  
\$249.99



Ultimate Accessory Set  
\$90



Дополнительный набор  
\$90



Дополнительный набор  
\$90

Система Robotics Invention System, программируемая с компьютера  
\$350



Дополнительный набор  
\$90



# BALDUR'S GATE II

Сергей Дрегалин

## ПРОХОЖДЕНИЕ, ЧАСТЬ 4

### ГЛАВА 3

Основная цель третьей главы — перейти в четвертую. Шутка. На самом деле нам предстоит выполнить ряд заданий от Арана Линвейла (**Aran Linvail**) — главы секретной организации воров. Сами по себе задания относительно просты, и если не обращать внимания на дополнительные квесты, то их можно выполнить буквально за пару-тройку часов. Однако вся прелесть заключается именно в дополнительных заданиях — они позволят очень прилично подготовить отряд к дальнейшим приключениям, а кроме того дадут шанс встретить персонажей, знакомых еще по первой части игры. Для удобства все квесты выделены в отдельные разделы.

#### Маньяк-дубильщик

На мосту (**Bridge District**) вас встретит лейтенант Эгисфилд (**Aegisfield**). Он поведает леденящую душу историю о маньяке-убийце, который орудует в этом районе. Пообещайте отыскать мерзавца и отправляйтесь к ближайшей арке, чтобы поговорить с нищим по имени Рампах (**Rampah**). Заплатите старику несколько монет за информацию, а также за кусок кожи, подобранный с места преступления.

После этого идите к куртизанке по имени Роза (**Rose Bouquet**), которая находится рядом с торговой площадью. Расспросите ее об убийстве, свидетельницей которого она была. Девушка расскажет о странном

запахе, напомнившим ей запах особой ягоды. За разъяснениями обратитесь к специалисту по имени Бел (**Bel**), который рядом торгует разными съедобностями. После долгой беседы Бел даст три образца, которые напоминают запах названной ягоды, а также расскажет, зачем и где они применяются. Поюхав три образца, Роза остановит свой выбор на коре дуба (**Oak Bark**), что используется в дубильном ремесле. Дом дубильщика совсем рядом — однако если нанести ему визит раньше времени, то он скажет, что, дескать, знать ничего не хочет и корой дуба может пахнуть любая свежизготовленная кольчуга. Однако если вы покажете кусок кожи Белу и получи-



те его квалифицированное заключение, то отвергнуться негодяю не удастся.

Исследуйте логово дубильщика (доспехи из человеческой кожи — бррр!) и уничтожьте маньяка, а также мага, который покрывал злодеяния. Будьте поосторожнее на втором этаже — там много ловушек.

Для успешного завершения дела отправляйтесь к лейтенанту и отчитайтесь о выполненном задании, а заодно и о свершенном правосудии.

#### Возвращение тела

Помните о пятидесятифунтовом теле, которое необходимо было вернуть некому Рилоку (**Rylock**)? Самое время позаботиться об этом задании — найдите Рилока в юго-западной части доков (**Docks**). Честно скажите при каких обстоятельствах был найден его друг и попытайтесь выяснить, что предпримет Рилок. Вместо этого он запла-

тит вам несколько сот золотых и уклончиво ответит, что не нужно соваться не в свои дела...

#### Пропавший Монтарон

Чуть севернее от места возвращения тела вы встретите старого знакомого — мага по имени Кзар (**Xzar**). Он попросит вас найти своего бессменного компаньона по имени Монтарон (**Montaron**), который спрятан где-то в логове Харперов (**Harpers** — дословно «арфисты»), но давайте пользоваться оригинальным звучанием). В том самом логове, за дверьми которого скрылся Рилок...

Если в вашей партии есть Джакхайра, то попасть внутрь будет относительно несложно. Но даже и в случае ее отсутствия — рано или поздно двери откроются, главное — лучше аргументировать цель вашего посещения. Внутри поговорите с адептами тайного общества Харперов, а также возьмите ожерелье, которое позволит идентифицировать вас как одного из приверженцев общества.

На втором этаже зайдите в помещение с гигантской клеткой и райскими птичками. Поймайте одно пернатое и возвращайтесь с ним к Кзару. По вашим сведениям птичка и есть компаньон мага, однако на самом деле это окажется ловушкой для Кхара. Он попытается расколдовать своего «друга», и тут же получит удар в спину отравленным клинком — вместо Монтарона появится профессиональная убийца, которая скажет, что вы оказали неоценимую помощь в уничтожении потенциальной опасности для общества и что к вам претензий нет. И на том спасибо.

#### Проклятие Джакхайры

Если вы зайдете на нижний этаж таверны, расположенной в центральной части доков (**Docks**), то у Джакхайры состоится неприятный разговор с бароном Пльоером (**Baron Ployer**). Мерзавец найдет на красавицу страшное проклятие, которое не только существенно ослабит Джакхайру (взгляните на ее характеристики!), но и приведет к смертельному исходу через две недели.

Существует несколько способов спасти Джакхайру. Первый, наиболее простой — отправиться в район городских трущоб (**Slums District**) и разобраться с бароном и его свитой. Другой вариант — наведаться в правительственный район (**Government District**) и поговорить о пробле-



мах с местными властями, и, заручившись их любезным согласием не вмешиваться в ход предстоящих разборок, подкупить одного из магов свиты барона. Обойдется сие удовольствие в 10.000 золотых, которые потом можно вернуть, убив подкупленного мага. Почему бы и нет?

### Похищенный актер

Зайдите в театр, который расположен под постоянным двором **Five Flagons**. Там вы станете свидетелем спектакля, где один из, условно говоря, актеров будет из рук вон плохо играть свою роль. Поговорив с владелицей театра — Релис Шай (**Raelis Shai**), вы узнаете, что маг по имени Мекрат (**Mekrath**) похитил ведущего актера — некоего Далиса (**Haer Dalis** — первую часть имени опускаем по понятным причинам). Похищение произошло из-за ожерелья актера, которое почему-то приглянулось магу.

Спасти актера относительно несложно. Найдите в **Umar Hills** ключ. Затем отправляйтесь в район хра-



мов (**Temple**) и отыщите вход в канализацию (**Entrance to Sewers**). В северной части канализации вы натолкнетесь на группу магов и воинов — не спешите браться в лобовую атаку, а выманивайте их по одному, благо ребята они серьезные. Разделавшись с противником, отыщите секретную дверь, ведущую на северо-запад. За ней и находится логово Мекрата.

Разделайтесь с несколькими **mephitis** и идите через южный проход налево — там и найдете Мекрата собственной персоной. Учтите, что он достаточно мощный маг, поэтому примите надлежащие меры. После того как Мекрат будет повержен около лестницы



появится Далис. Поговорите с ним, и он попросит вас отыскать и захватить с собой **Portal Gem**. Камушек находится в соседней комнате в сундуке с ловушкой. Советуем тщательно исследовать этот уровень — здесь можно найти много интересных вещей. Затем отправляйтесь в **Five Flagons** и отдайте **Raelis Shai** камень. А теперь готовьтесь к межпланетному путешествию, нацеленному на спасение из хитроумной тюрьмы Далиса и его трупы.

Итак, после того, как актеры откроют портал, оттуда ползут всякие монстры — разберитесь с ними и телепортируйтесь вслед за трупой.

Этот уровень достаточно сложен из-за обилия довольно сильных противников и телепортов, которые будут перекидывать наступивших на них в неподходящий момент (когда масса опускается вниз) персонажей на подуровни, причем, как правило, в гущу монстров. Предлагаем активно применять тактику

выманивания. Чтобы выбраться из этой локации, вам необходимо найти **Orb of Mastery** (она останется после **Demon**, который обитает примерно в северо-восточной части) и с помощью этой штуковины уничтожить жаровню, что расположена чуть правее от места вашего появления. Кстати, после уничтожения жаровни телепорты, наконец, перестанут работать.



И еще, ни в коем случае не надевайте на своих персонажей нашиевые кандалы, которые остаются после убитых вами рабов — они проклятые.

Итак, когда жаровня будет уничтожена, бегите в западную часть локации и спасайте горе-путешественников. После этого квеста Далиса можно будет взять в партию.

### Освобождение дриад

Отправляйтесь в **Windspear Hills** и идите в южную часть локации. Рядом с прекрасным озером вы найдете не менее прекрасную дриаду Ваеласу (**Vaelasa**) — поговорите с ней и отдайте желуди. Все — последний квест первой главы отправился в раздел выполненных!

В северо-западной части кладбища находится разрытая могила. Помогите человеку вылезти оттуда. **Tirdir** поведаст о том, как был похищен и захоронен живым, а также даст вам кусочек красной материи, оторванный от одежды одного из похитителей. После этого поговорите с кладбищенским сторожем **Sethle**, обвините его в соучастии, и он расскажет о том, что видел человека в красном в районе **Bridge Districts**.

Человек в красном — **Am Si** действительно находится в юго-западной части **Bridge Districts**. После разговора с вами он убежит в здание и будет там убит своим нанятым — **Camitis**. Поднимитесь на второй этаж и освободите еще одну жертву похищения — леди **Elgea**. На этом квест будет считаться завершенным.

### Джахейра и Харперы

Однажды Джахейра ненадолго покинет ваш отряд, чтобы разобраться в том, что творится у харперов. После того как она вернется (не забудьте восстановить ей скрипт) отправляйтесь в харперскую резиденцию. Там вас будут ожидать пять агрессивно настроенных друида. Разговор с ними непременно окончится дракой. Можете использовать **fake talk**, но обя-



зательно дайте выговориться главному из них перед смертью, иначе квест не зачтется.

### Уничтожение культа

В районе храмов (**Temple**), в центральной его части, вы

встретите некоего слепого пророка, который будет агитировать горожан вступить в ряды культа **Unseeing Eye**, то бишь — «Невидящее Око». Смысл его речей сводится к следующему: все другие боги — не боги, существует лишь один Незрячий, наше зрение — сплошной обман, которым нас заставляют верить в то, что угодно лже-богам и т.д. Правда, пророк скромно умолчит о том, что процедура лишения глаз проводится варварским способом и в большинстве случаев оканчивается гибелью потенциального служителя. В этом случае жрецы Невидящего Ока без комплексов сбрасывают тела в яму Неве-рующих (**Pit of Faithless**), апеллируя к тому, что хотел бы служить — Бог его бы пожалел. Впрочем, не будем забегать вперед — вы еще станете свидетелем жутких деяний культа.

Разумеется, такие злостные конкуренты не могут не стать причиной волнений других храмов. Поэтому сразу после завершения речи пророка к вам подойдет служитель **Temple of Helm** и попросит зайти в их храм для серьезного разговора. Загляните туда и пообщайтесь с верховным жрецом Оисигом (**Oisig**), который поручит вам разузнать побольше о культе Незрячих с перспективой его уничтожения.

Отправляйтесь в канализацию (**Sewers**) и отыщите около рукава, ведущего на запад, воина по имени Келдорн (**Keldorn**). Если он вам приглянется, то можете взять его с собой.

На следующем уровне канализации вы встретите верховного жреца культа — некоего Гаала (**Gaal** — созвучно с **Bhaal**, не находите?). Поговорите с ним, и Гаал поручит вам отыскать артефакт — некий жезл, спрятанный в глубинах подземелий. Он даст вам ключ, который откроет дверь к этим подземельям.



По пути вы встретите гробницу с очередной частью тела Кангакса (**Kangaxx**) — если щелкнуть на ней, то выскочит лич-защитник, с которым можно без труда расправиться с помощью **Fake-Talk** (об этом самом страшном заклинании в игре читайте в прошлом номере **СИ**). А лучше пока не трогайте саркофаг — он относится к другому квесту (см. Оживление лица).

Рядом с саркофагом будет стоять бывший жрец культа Невидящего Ока — старец по имени Сассар (**Sassar**). Он скажет, что жезл, за которым отправил вас Гаал, является половиной могущественнейшего артефакта, проклятого богами. Гаал уже раздобыл первую половину, и если ему принести вторую, то он станет чуть ли ни правителем мира. Примите это на заметку и двигайтесь к следующей части подземелья.

### Упрямый скульптор

В районе храмов (**Temple**) зайдите в обитель **Temple of Helm**. Поговорите со стражем по имени Телвин (**Telwyn**), который попросит вас поговорить с известным скульптором Сарлесом (**Sarles**), ненадолго приехавшим в город. Дескать, для храма было бы вопросом престижа заполучить пару его эксклюзивных работ. Пообщайтесь помочь и отправляйтесь в правительственный район (**Government District**), а затем в дом **Jusstev Estate**. Поговорите со скульптором и выслушайте его условия. Привереда заявит, что ни денег, ни славы ему не нужно — зато подавай две сотни фунтов редкого материала — ил-летуума.

Идите в торговый район (**Wankeen's Promenade**) и отыщите торговку рудой по имени Джерлия (**Jerlia**). Она

скажет вам, что в ее запасах есть максимум пятьдесят фунтов ценного минерала, и достать больше в данном сезоне просто невозможно. Однако продолжайте настаивать и за 500 (или 1000) золотых выведаете имя поставщика иллетима. Им окажется гном Ангер Хилдарк (**Unger Hildark** — оцените игру слов), который тусуется в «Медной Короне» (**Copper Coronet**). Скорее найдите контрабандиста и поделитесь своими проблемами. Гном скажет, что его товар украл другой коротышка — Неб (**Neb** — еще один персонаж из первой части игры), и если вы сумеете разобраться с ним, то можете забирать трофеи. Хилдарк претензий иметь не будет, так как все равно уже распрощался с товаром.



Неб находится в заброшенном доме (**Derelict House**), что расположен в районе моста (**Bridge District**). Разделайтесь с отвратительным созданием (между прочим, за ним числится детоубийство!) и его свитой — будьте готовы к тому, что гном периодически станет употреблять снадобье для невидимости. Это легко лечится заклинанием **Purge Invisibility** или подобным.

Отнесите голову гнома в правительственный район (**Government District**) к инспектору — это обогатит вашу копилку опыта. Кстати, обратите внимание на саму головушку: она мало похожа на бранный котелок гнома, а вот на голову одного из разработчиков игры — запросто.

#### Оживление лица

В доках (**Docks**) в центральной части локации есть дверь с ловушкой. Зайдите в помещение, разделайтесь с несколькими минотаврами и поднимитесь на второй этаж. В гробнице будет лежать (мама, не горюй!) демелич по имени Кангакс. Однако пока он совершенно безопасен, но как только вы принесете ему две части тела — торс (**torso**) и конечности (**arms and legs**), то он оживет и отблагодарит вас... атакой. Причем, после того как вы уничтожите его в форме обычного лица Кангакс примет свои истинное обличие — демелича.



Торс находится в саркофаге, расположенном в доме в юго-западной части моста (**Bridge District**). Этот дом — копия здания в доках, где лежит сам Кангакс, вплоть до ловушки на двери. Конечности можно найти в канализации (**Sewers**), на втором уровне.

Оба лица (**Elemental Lich** и **Shade Lich**), охраняющих части тела своего господина, элементарно уничтожаются с помощью **Fake-Talk**, однако против самого Кангакса этот фокус не сработает. Точнее, сработает, но лишь в ограниченной степени — забейте лица до полусмерти, применяя **Fake-Talk**, а потом \*обязательно\* поговорите с ним, покуда жив еще. После этого добивайте тварь — перед смертью он обязательно кинет пару слов, а заод-

но и отличное колечко — **Ring of Gaxx**, которое обладает способностью регенерации, защитой от отравления и бонусом +2 к АС. Плюс к этому — 55.000 очков опыта, что, разумеется, тоже очень и очень неплохо.

Несколько слов о том, как завалить вражину. Личи — это не такая уж большая проблема для отряда уровня 12+, а вот демелич будет твердым орешком даже для партии 14+. Кроме того, с оружием менее чем +4 на него лучше не выходить. Поэтому наш совет — не торопитесь с выполнением этого квеста!

Еще одно важное примечание — демелич активно применяет магию, но совершенно не атакует в рукопашной. Для оптимальной защиты купите свитки **Protection from Magic** (если не изменяет память, они дают 75% защиту от любых магических атак и достаточно долго действуют), используйте все защитные и усиливающие заклинания, скрестите пальцы — и в бой. Кстати, эта тактика отлично работает против любых существ, активно использующих крутую магию.

#### Задания от гильдии воров — инспекция в доках

Чтобы добраться до Арана Линвейла (**Aran Linvail**), сначала необходимо заключить сделку с Байли — тем самым, который предлагал свои услуги по отысканию Имоен сначала за 20.000, а потом и за 15.000 золотых. В этом случае в вашем кармане будет ключ от секретной двери в логове воров, расположенном в доках (**Docks**).

Внимательно исследуйте все помещения и найдите в северо-восточном углу локации комнату Арана. Поговори-



те с ним и согласитесь выполнить несколько поручений гильдии воров.

Первое задание будет совсем простым — необходимо проследить за странной личностью, что расхаживает в южной части доков. Дождитесь ночи (обязательное условие!) и отправляйтесь к указанному месту. После гибели девушки из гильдии воров и короткой разборки возвращайтесь с докладом к Арану. Он внемлет новой информации и даст второе задание, чуть более сложное.

#### Задания от гильдии воров — неверные

Второй квест от Арана будет следующим — необходимо найти двух потенциально опасных воров и, если понадобится, наказать их. Оба находятся на втором этаже постоялого двора **Five Flagns**, что расположен в районе моста (**Bridge District**). Зайдите туда и попробуйте заговорить зубы предателям. В конце концов, все закончится хорошей дракой (впрочем, перед этим можно выяснить имя контактного лица — **Gracen**, для этого ведите разговор по схеме 3-3-1). Разделаетесь со сладкой парочкой, и к вам пожалует новый противник — контактное лицо конкурентов. Убейте его и возвращайтесь к Арану с докладом.

#### Доказательства

На втором этаже воровской гильдии находится Ренал Кровавый Скальп (**Renal Bloodscalp**), который поручит вам найти компромат на некоего Маевара (**MaeVar**), который, похоже, собирается устроить небольшую революцию. Для этого необходимо втесаться в доверие к потенциальному «нестабильному элементу» и достать доказательства его опасных планов. Как это сделать — читайте ниже (Задания от Маевара).

После радушного принятия в гильдию отправляйтесь к Эдвину. Проныра-волшебник с потрохами заложит своего бывшего компаньона и даже отдаст вам ключи от ящика, где хранятся секретные документы гильдии (читай — нужные нам доказательства). Перед исчезновением он бросит, что он готов присоединиться к отряду — если возникнет желание перетереть этот вопрос, то добро пожаловать в «Медную Корону» (**Copper Coronet**).

Возвращайтесь к Реналу и рапортуйте о выполненном задании. Ренал поручит вам уничтожить гадюшник, включая Маевара и его людей — вот и настало время разминки перед походом на кладбище...

#### Задания от Маевара — ожерелье

Маевар находится (как ни странно) в **MaeVar's Guildhall**, что расположен в доках (**Docks**). Прежде чем добиться его аудиенции, поговорите с хозяином таверны и скажите, что вы пришли по поручению Ренала. Логово Маевара находится в подвале, налево от секретной двери. Однако прежде чем идти к нему, поднимитесь наверх и попрактикуйтесь на воровском полигоне — это не только принесет некоторое количество опыта, но и добавит немало ценных предметов в ваш инвентарь. Развлекайтесь!

Закончив исследование этого места, идите к Маевару. Поговорите с ним и убедите, что желаете служить ему верой и правдой. Осторожный вор поручит вам простейшее задание — испытание на профпригодность — украсть ожерелье у одной из служительниц культа **Talos**.

Идите в район храмов (**Temple**) и отыщите по карте храм



**Temple of Talos**. В юго-западном помещении вы найдете спящую девушку, а рядом — нужное ожерелье. Вуаля — первое задание выполнено.

#### Задания от Маевара — проверка от Эдвина

После того как вы принесете ожерелье Маевану, он отправит вас к Эдвину (опа, еще одно знакомое лицо!) — злому волшебнику, работающему в связке с ворами. Эдвин ждет вас на третьем этаже и без лишних предисловий поручит убить одного из волшебников секты **Cowled Wizards** (его дом находится на северо-западе, а сам волшебник скрывается на третьем этаже).

Второе задание Эдвина — похитить ценные документы у Маркуса (**Marcus**), который развлекается в подвале таверны **Sea's Bounty** в центральной части доков (там же, где прокляли Джакхайру). Ни угрозы, ни предложения выкупить документы не прельстят Маркуса, поэтому остается единственное проверенное средство — выкрасть. Сделать это будет просто (однако на всякий случай лучше предварительно сохранить игру) — одно ловкое движение, и документы окажутся у вас.

После рапорта о втором успешном задании Эдвин скажет, что доволен вашей работой и даст самые лучшие рекомендации Маевару.

#### Задания от Маевара — кинжал жизни

Итак, осталось последнее, самое важное задание, после которого ваш отряд станет «своим» в рядах гильдии Маевара. Необходимо найти Эмбарла (**Embarl**) — вора, который, по словам Маевара, «не очень благонадежен», и принести в качестве доказательства законченной грязной работы его клинок.

Дело ваше, но мы не стали убивать несчастного (тем более, что за ним большой вины не числится), а просто поговорили по душам, взяли кинжал и отнесли его Маевару.

**Задания от гильдии воров — все следы ведут на кладбище**

Последний квест от главы гильдии воров будет связан с исследованием городского погоста (**Graveyard District**). Выбора нет, поэтому отправляйтесь напрямик в логово покойников, но прежде запаситесь **Restoration Scrolls**. На кладбище спускайтесь в гробницу (один из ее входов расположен в северной части).

В гробнице, прежде чем идти в северную часть, исследуйте остальную территорию. Дверь на юге ведет к логову вампиров, мумий и прочей нежити — там можно найти несколько интересных вещей. Кокообразная штукавина, что расположена в центре, напичкана пауками, так что запаситесь противоядиями.

После того как прилежащие территории будут зачищены отправляйтесь в северную дверь. Там вы встретите Хаза (**Haz**) и его голема. Заходите внутрь и бегите сразу в северо-западную дверь. Разберитесь с нежитью и обыщите кровавое озеро. Немного ниже придется расправиться с глиняным големом. Там же вы найдете три гроба. Смело щелкайте на одном из гробов (другие пока пусты). Затем идите в юго-западную дверь — там обитает довольно неприятная вампириша — Танова (**Tanova**). Нам удалось ее завалить при помощи вызывающих и защитных заклинаний (атакующие на нее практически не действуют). После того как она будет повержена не ходите пока в следующую комнату. Раз-



беритесь еще с одним гробом и спускайтесь вниз по северо-восточной лестнице в логово Лассала (**Lassal**). Разобравшись с вампирами и grimwarders, обыщите северо-восточную и северо-западную комнаты. В одной из них появится Лассал и назначит вам встречу наверху. Что ж, наверху так наверху. Поднимайтесь и идите в комнату, расположенную правее от того места, где вы забили Танову. Идите осторожно, так как вся комната напичкана неопределяемыми ловушками. Убейте Лассала и бегите к последнему третьему гробу. После того как вы щелкните на нем вашему взору предстанет Бодхи (**Bodhi**). Она не особо опасный противник, но когда ваша партия нанесет ей определенное количество ранений — убежит, поджав хвост. Но мы с ней еще обязательно встретимся, правда, это будет не скоро, и она станет гораздо опаснее.

Отчитайтесь за проделанную работу перед Араном, и добро пожаловать в следующую главу.

К сожалению, мы не можем опубликовать подробное окончание прохождения **Baldur's Gate 2** — полосы журнала, увы, ограничены. Однако бросать вас на полпути мы тоже не позволим, и поэтому подготовили краткий путеводитель по четвертой, пятой и заключительной шестой главам игры. Путеводитель составлен из нескольких источников плюс сдобрен и собственным опытом. Появятся вопросы — пишите или загляните на русскоязычный форум по адресу <http://www.travel.ag.ru/cgi-bin/forum/>. Там вы наверняка найдете точные ответы на самые животрепещущие вопросы.

**ГЛАВА 4**

Четвертая глава приключений посвящена похождениям в новом местечке — городе Бриннлоу (**Brynnlaw**), который



выведет вас к Магической Темнице (**Spellhold** — перевод вольный), где и заточена симпатяга Имоен.

Попасть в Темницу можно двумя способами. Первый — стать заключенным сего злочного места. Второй, чуть более изящный, — попросить устроить вам небольшую экскурсию.

Для добровольного заключения необходимо встретиться с пиратским лордом Дешариком (**Pirate Lord Desharik**). Самый простой (но не единственный и не самый прибыльный в смысле очков опыта) путь получения аудиенции — заплатить 300 золотых охраннику ❶. Во время встречи с пиратом прикиньтесь умалишенным или дайте выговориться Яшимо — эффект будет примерно одинаков.

Чтобы насладиться экскурсией по лабиринту тюрьмы, необходимо отыскать хижину одного из служителей общества **Cowled Wizard** ❷. Разделавшись с ним, заберите

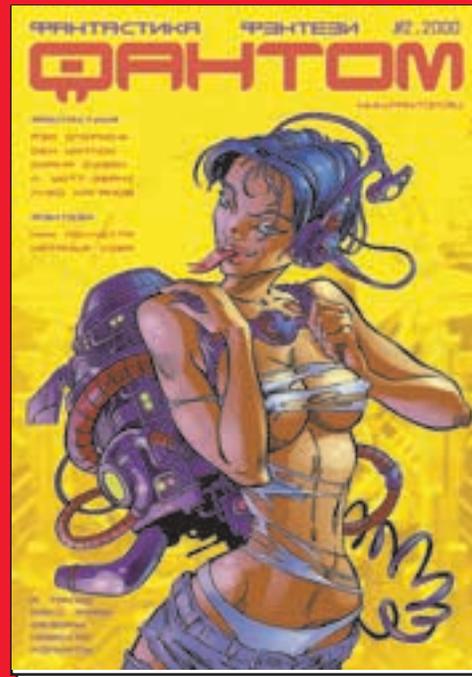


из стола **Wardstone** — с помощью этой вещицы можно освободить проход на севере ❸, который и ведет к магическому острогу. После этого осталось лишь перебраться парой слов с тюремным администратором — и вперед, в нежные объятия Иренюкса.

На мосту ❹ вас встретит демон — чтобы разобраться с ним, придется распрощаться с единичкой от какого-либо своего базового атрибута. Имоен ❺ попросит вас уничтожить Баала ❻ и скажет, что ей известно, как навсегда расправиться с этим чудовищем. Во время сражения Баал будет постоянно оставаться в предсмертном состоянии (**near death**) и периодически повторять, что он, дескать, выращен на боли и страданиях, и этим его не убить. Что же, приведите его к Имоен, и она поможет расправиться с темным богом.

Дальнейшие похождения по нижним уровням Темницы будут весьма динамичными и насыщенными схватками да ловушками. В целом все относительно несложно, однако пара мест может вызвать затруднения, например, две комнаты с головоломками. Первая — с одиннадцатью колоннами и одиннадцатью сундуками, где необходимо в правильном порядке поместить предметы из сундуков в колонны. Очередность следующая (начиная от колонны, которая находится справа от двери):

1. Grinning skull
2. Hourglass
3. Mirror
4. Gagged man
5. Sword Medallion
6. Sun Medallion
7. Sundial
8. Flask of water
9. Worn out boots



**В НОМЕРЕ 2  
ЧИТАЙТЕ :**

**ФАНТАСТИКА**

**ДЕН УИТЛОК  
ВСЕ ИЛИ НИЧЕГО!**

**РЕЙ ОЛДРИДЖ  
КОГДА МЫ БЫЛИ  
БАБОЧКАМИ...**

**ИАНА ДУЭЙН  
НЕ ТЯНИ ЭТО В РОТ,  
НЕИЗВЕСТНО, ГДЕ  
ОНО ВАЛЯЛОСЬ...**

**ЛЕО КАГАНОВ  
ЛОВУШКА ДЛЯ  
МУРАВЬЕВ**

**ФЭНТЕЗИ**

**НИК ПОЛЛОТТА  
ДЕЛО ВКУСА  
(БЮРО 13)**

**НАТАЛИЯ СОВА  
ЗДЕСЬ, НА КРАЮ  
ЗЕМЛИ**

**МАКС ФРАЙ  
ОБЗОРЫ  
КНИГ/КИНО  
СУДЬБЫ РОБОТОВ  
КОМИКСЫ**

**И МНОГОЕ ДРУГОЕ**

10. Golden Circlet  
11. Star Medallion

Вторая головоломка ожидает вас в комнате с дюжиной лиц. Они будут задавать вопросы, и если вы правильно ответите на каждый из них, то станете обладателем очень неплохого колечка — **Ring of Regeneration**. Начинаем с внешней стены, затем переходим к внутренней и далее двигаемся к двери:

1. Ice
2. Fire
3. A coffin
4. A Candle
5. Darkness



6. Stars
7. A Hole
8. A Secret
9. Fish
10. Breath
11. A Sponge
12. Shadows



Самая нижняя часть Темницы будет относительно небольшой, однако достаточно сложной по части сражений. Не пропустите два важных предмета — кристалл 2 и руку Сонтана 6. Эти предметы необходимы для того, чтобы попасть на верхний уровень Темницы.

На верхнем уровне главный персонаж будет... ммм... в общем, поддаваться зову крови. Не забыли, чьим отпрыском он является? Вот то-то и оно. Произойдет сие знаменательное событие около места 6 — советуем убрать участников партии от главного персонажа (например, в убежище 4), иначе он их просто порвет аки Бобик тряпку. Чтобы отдохнуть в таком состоянии — сделайте так, чтобы протагонист и его компаньоны стояли рядом, НО были разделены запертой дверью. По пути обязательно собирайте жетоны (tokens) — они находятся в местах, обозначенных 3, 4, 5, 9, 10, 13, 14; всего же их ровно два десятка. В специальной машине 15 эти жетоны можно обменять на следующие предметы:

- Boots of Grounding** — 5 жетонов (мимо)
- Boots of the North** — 10 жетонов (снова мимо)
- Boots of Speed** — 15 жетонов (наш выбор; жалко, что можно получить лишь одну пару — эх, еще бы десяток жетонов!..)
- Jester's Chain +4 (AC 0)** — 20 жетонов (отличная броня, однако хороша только для барда).

Ну а после этого начнется настоящее веселье — похождения по множеству маленьких локаций, на которых будет определяться дальнейший путь главного героя и его спутников. Тут придется дать однозначный ответ —

«добро» или «зло». Если раньше вы могли действовать, как заблагорассудится, то теперь все — финита ля комедия. Итак, верные ответы, если вы избрали путь добра:

- \* «Грибная» комната — Splinter
- \* Зал со столом и четырьмя фигурами — 1. Nothing; 2. A river; 3. Fear; 4. Memory.
- \* Комната с троллями — просто заявить о готовности к финальному суду.
- \* Грандиозное сражение, по 10.000 очков опыта каждому персонажу, а также вход в лабораторию Иреникуса.

Лаборатория Иреникуса — то еще место... Здесь вас предаст Яшимо, который, как оказалось, служил воровскому обществу со звучным названием **Murderers** («головорезы»). Кроме того, вы померяетесь силами с самим Иреникусом, который однако улизнет, как только запахнет жареным.

После прохождения подземелий вы можете либо вернуться в Бриннлоу, либо отправиться напрямую в Подземный Мир (**Underdark**). На наш взгляд, лучше еще раз заглянуть в город и помочь капитану Симоу (**Saemon**) заполучить корабль пиратского лорда (да! вновь доверьтесь этому предателю — как ни странно, но оно того стоит). Для этого необходимо украсть горн 8, открывающий врата в море. После ряда разборок вы окажетесь в новом городе — Сахаугин (**Sahaugin**). Повторяем, вы можете и не рваться в него — на сюжет это мало влияет, однако там кишмя кишат квесты, потенциальные поинты опыта, а также ценные предметы. По части сложности — ничего сверхъестественного, но с одной головоломкой могут возникнуть трудности. Требуется «раздать» верные предметы разным культовым персонажам **Forgotten Realms**. Ответы следующие:

Drizzt — скимитар



- Elminster — свирель
- Khelben — посох
- Alustriel — подвеска
- Piergeiron — шлем

ГЛАВА 5

Вот он — подземный город, пристанище темных эльфов... Добро пожаловать домой, Викония!

Вам необходимо поговорить с серебряным драконом — точнее, драконихой — Адалон (**Adalon**), но чтобы пройти к ней, нужно раздобыть самоцвет (**light gem**) — иначе вы будете чужаком в городе и не оберетесь хлопот. Самоцвет находится у местного заправилы по имени Свирфнеблин (**Svirfneblin** — для краткости будем звать его Свирф) 6, однако он согласится помочь вам лишь в случае оказания встречной услуги — разборки с демоном, что находится в местечке 9. Напоследок дроу отдаст вам свиток **Stoneshape**, который необходимо использовать после победы над монстром. Поединок с демоном лучше всего вести при помощи заклинания клирика **Bolt of Glory**, ну а после разборки примените переданный свиток. Вернитесь к Свирфу и заберите обещанный самоцвет.

В городе темных эльфов вы можете раздобыть уникальные доспехи, которые наверняка будут лучше тех, что надеты на ваших персонажах. Однако не торопитесь расставаться со старыми предметами экипировки: брони дроу обладают неприятным свойством — мгновенно исчезают, оказавшись под лучами солнца.

Подробно описывать все задания мы не будем, а остановимся лишь на одном, которое вы получите от Свирфа. Дело в том, что в магической сфере 10 был пленен мальчуган. В самой сфере есть шесть входов-порталов, которые ведут к следующим персонажам:

- 1) Мадам Аганало (**Madman Aganalo**) — простой поединок
- 2) Рэвиллин Страти (**Raevilin Strathi**) — сильный маг, сложный поединок
- 3) Рити (**Riti the Githyanki**) — простой поединок
- 4) Лич — без комментариев
- 5) Мальчуган — просто поговорите с ним
- 6) Безумец — вернет вас из сферы напрямую к Свирфу.

Адалон попросит помочь ей спасти своих малышей, что были украдены темными эльфами. Выбор есть? Выбора нет — придется соглашаться. Адалон превратит всю группу в



дроу и расскажет о легенде, которую необходимо развеять на уши страже, чтобы не вызывать подозрений. После этого собирайтесь в местечко с резким названием **UstNata**.

Именно здесь и находятся малыши, похищенные у мамы-дракона, однако вызвать их будет не так-то просто. Чтобы не потерять основную нить квеста, давайте действовать строго по порядку.

Первым делом найдите воина-дроу по имени Солауфейн (**Solaufain** — для краткости Сол). Он попросит вас подействовать в освобождении дочери Матроны (**Matron Mother**) — Фэри (**Phaere**), украденную тварями **Mind Flayers**. Освободите девушку 15 — карта города] и поговорите с ней 1.

Между визитами вы натолкнетесь на раба, который сообщит, что с вами желает поговорить хозяин — странная ры-



ба, живущая где-то между точками 1 и 2. Рыбина окажется чрезвычайно интересной штучкой — не только разумной, но и обладающей способностью к телепатии. Она



мгновенно раскусит ваш трюк с изменением внешности и потребует плату за молчание (не верьте тому, кто говорит «нем, как рыба»). Плата будет заключаться в выполнении задания — убить дроу по имени Квилу (Qilue) <sup>5</sup> и принести его мозг. Что



же, выполните поручение (возможны варианты, но лучше всего — просто исполнить все в точности).

Отправляйтесь к Фэри и поговорите с ней еще раз. Она назначит новое место встречи <sup>6</sup> и потребует убить Бехолдера, что обитает рядом. Выполнив задание, вы получите новый квест.

Третья встреча с Фэри произойдет в таверне (девушка будет там только в определенные часы). Вам будет поручено вместе с Солом убить Свирфа. Соглашайтесь, бегите к Свирфу и расскажите ему, что происходит. Под давлением обстоятельств он отдаст свой шлем в качестве доказательства «выполненного» задания. С ним и возвращайтесь к Фэри, которая вновь сменит место встречи — на сей раз это будет общество женщин-воительниц (**Female Fighter's society**) <sup>4</sup>.

Новое задание — убить Сола. Отказаться нельзя — вас раскроют, поэтому придется согласиться. Как и в предыдущем слу-



чае, выложите все начистоту и возьмите в качестве «доказательства» накидку Сола.

После этого вы попадете прямо в храм к Матроне <sup>10</sup>. Она скажет, что ей необходима кровь, чтобы начать ритуал. И не простая красная жидкость из тела обычного человека или эльфа (пускай даже и темного) — ей подавай кровушку главного существа любой из трех пещер: **Kuo-Toan**, **Beholders** или **Mind Flayers**. В принципе, для продвижения по сюжетной линии достаточно зачистить любую из пещер, однако мы рекомендуем пройти по всем трем. Хотя бы ради того, чтобы собрать все части меча **Equalizer**...

Час ритуала пробил, однако вначале — небольшие приготовления. Коварная Фэри отдаст вам подложные яйца с зародышами — такой подменой она хочет занять место самой Матроны. Пос-

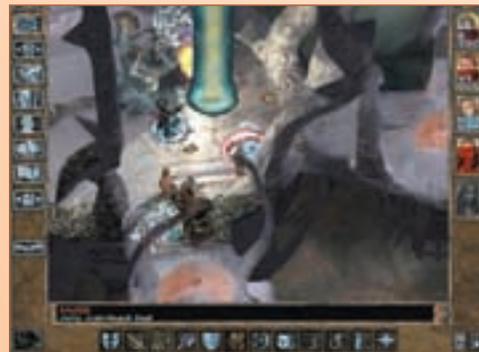


ле этого вы встретите Сола, который отдаст вам еще одну партию подложных яиц. А теперь как все это использовать — обменяйте настоящие яйца на яйца, полученные от Фэри, а Фэри верните те, что отдал вам Сол.

Ритуал, естественно, сорвется. Вызванный демон немедленно выйдет из-под контроля, когда получит подложные ингредиенты. Фэри и Матрона будут убиты (и поделом), а демон тем временем потребует настоящие яйца с маленькими драконами. Не пугайтесь угроз и воплей — игнорируйте ультимативные требования, и демон отправится восвояси.

Теоретически квест со спасением малышей-драконов можно провалить, но тогда вы заполучите просто уйма врагов — от жителей подземного города до самой Адалон.

После возвращения к дракону вашему отряду будет возвращено естественное обличье, а копилка опыта обогатится на десятки тысяч пинтов. После этого — небольшое путешествие, несколько схваток, которые принесут очень полезные предметы...



Как вам нравится, например, **Girdle of Frost Giant** — пояс, permanently увеличивающий силу персонажа до 21 единицы, или **Armor of the Hart +3**, или легендарный **Soul Reaver +4**?

Вперед, к финалу!

## ГЛАВА 6

Шестая глава — самая нелинейная из всех глав игры. В ней вы будете пожинать плоды своих былых выборов и решений, а также узнаете некоторые неожиданные стороны характеров ваших спутников.

Именно в шестой главе вам встречается легендарный Дриз-т со своими верными компаньонами. Драться с этим отрядом не рекомендуется по двум причинам. Во-первых, эти ребята круче — факт. Во-вторых, к схватке ни под каким видом не при-



соединится Джухейра. В принципе, существует и третья причина — когда вы будете драться с финальным боссом по имени **[censored]**, то найдете весь отряд мертвым, за исключением самого дроу. Поверьте, без его поддержки будет очень тяжело.

Заручитесь дополнительной помощью от паладинов из общества **Radiant Heart** — квест от Аномена. Эти ребята несколько упростили финальный бой. Кстати, не забудьте о том, что мудрость Аномена можно значительно улучшить — см. первые части прохождения.

Все, на этом пора ставить точку. Наверняка вы уже догадались, с кем предстоит скрестить клыки в последнем сражении... А если нет, то очень скоро догадаетесь.

Удачи и легкой руки!

СИ TACTIX



ТЕЛ. 258 86 27

ТЕЛ. 928 60 89

ТЕЛ. 928 03 60

П С И О  
Р О С Н  
О В К Л  
Д Р У А  
А Е С И  
Ж М С Н  
А Е Т  
Н В  
Н А  
О  
Г  
О



ТОЛЬКО В СЕТЕВОЙ ГАЛЕРЕЕ "МОДЕРН АРТ" ВЫ НАЙДЕТЕ ВСЕ ДЛЯ ОФОРМЛЕНИЯ ВАШЕГО САЙТА, ЖУРНАЛА, РЕКЛАМНОЙ КАМПАНИИ.

МОДЕРН АРТ — ЭТО УНИКАЛЬНАЯ КОЛЛЕКЦИЯ ЦИФРОВЫХ ИЗОБРАЖЕНИЙ ОТ СОВРЕМЕННЫХ ХУДОЖНИКОВ.

MODERNART.RU

# WIZARDS & WARRIORS

Лев Емельянов

## КВЕСТЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ СМЕНЫ РОЛИ

### Ranger

Дается в **Warriors Guild**. Нужно найти яйцо **Raptor Egg**. Указанные Raptor'ы водятся в немереном количестве на прибрежных полянках в третьей локации (к западу от порта **Brimloch Roan**).

### Assassin

Квест дается главой крысенышей по имени **Scanthrill** на северо-западной дороге, ведущей от города к замку **Shurugeon**, у заброшенного дома. Вы должны убить сумасшедшего гнома (**Rascalion**) в **Stout Mines**. Указанный тип прячется так глубоко, что никто ничего и не узнает. Выполнив это грязное дело и вернувшись, герои получают **Assassin Dagger**, имея который, ваш **Rogue** должен прийти в **Pawn Shop**.

### Valkyrie

Эту роль может выучить только один персонаж женского пола и в самом конце игры, перед финальным боем с Лордом Сетом (или после него). Условие — освободить лича **G'ezzered Ra**, для чего требуется сжечь его сердце в Нечистом Пламени (см. ниже прохождение **Pyramid of Cet**) и прийти в **Priest's Guild**.

### Zenmaster

Еще одна профессия, приобретаемая к самому концу игры. Герой должен прийти в гильдию **Bushi Dojo**, имея при себе 4 Книги Стихий. Местонахождение книг: **Tome of Fire** — Snake Temple, **Tome of Wind** — **Boogre Witch Hovel**, **Tome of Water** — **Collasium**, **Tome of Earth** — **Pyramid of Cet**.

## ISHAD N'HA

### Town Hall

**Квест:** **Lord Barrenhawk** расскажет героям, что в **Dragon Spire** поселилось огнедышащее Бронзовое Чудище (**Beast of Bronze**). Убейте его и получите 2000 монет. На самом деле эту машину надо не уничтожить, а просто отключить (см. ниже прохождение **Dragon Spire**), но сделать это можно, только получив от **Stout King** особую броню **Dragon Armor** (см. ниже прохождение **Stout Mines**).

**Квест:** в **Gael Serran** вернулся легендарный главарь бандитов **Brahmar the Bandit King**. За его убийство вам обещают 2000 золотых. Указанный главарь находится севернее **Dragon Spire**, примерно на полпути в **Port of Brimloch Roan**. Попасть в эту область можно только после получения меча **Mavin** (см. ниже).

### The Magic Shoppe & Wizards Guild

**Квест:** где-то на севере находится волшебный **Idol of Aku**. Нужно найти его, что-

бы **Xander** мог отметить это место на карте. Идол стоит в самом сердце **Boogre Witch Hovel** (см. прохождение ниже).

**Квест:** на севере, в драконьих пещерах, в глубоком подземном озере живет таинственный змей **Crystal Golanth**. Его глаза — как два кристалла, и своим взглядом он может обратить человека в камень. Вы должны принести глаз этого существа (см. ниже прохождение **Dragon Spire**).

### The Armory & Warriors Guild

**Квест:** **Damosh** хочет, чтобы в нынешние трудные времена **Stout**'ы присоединились к его клану. Надо отнести в северные шахты приглашение к вступлению в союз и передать его **Stout Guard**. Отдайте свиток любому стражнику у сокровищницы или у тронного зала короля **Freyedies** в **Stout Mines** (см. прохождение ниже). Тот ответит, что подумает, и задание будет считаться выполненным.

### Pawn Shoppe & The Gild of Shadows

**Квест:** давным-давно на северных холмах жил охотник, у которого был замечательный браслет **Band of Boars**. Затем охотник куда-то сгинул, а браслет позарез нужен Гильдии. Вещица находится в сундуке при выходе из **Boogre Witch Hovel** (см. прохождение ниже).

## BOOGRE WITCH HOVEL

Если поплыть от **Ishad N'ha** на север и высадиться на западном берегу озера, то посреди поля вы увидите небольшой курган с входом, ведущим вниз. Как только вы войдете, то увидите за решетчатой дверью гнусное свиноподобное существо **Pris'kiel'a**, которое дернет за рычаг, вы провалитесь вниз, и ведьма **S'Keser'Da** превратит всех героев в таких же отвратительных **Boogres** (они получают **trait** под названием **Boogreism**). Поздравляю! У персонажей куча хит-пойнтов, но большие проблемы с магией, и внешность... скажем так: оставляет желать много лучшего. Теперь стратегическая задача — превратиться обратно в самих себя.

**Население:** **Boogre Murderers**, **Boogre Witches**, привидения, **Jelly**, змеи.

Итак, вы в клетке. Рядом — охранник (**Boogre Guard**). Заговорите с ним, поболтайте о том, о сем, и когда этот тип спросит, очень ли вы любите деньги, отвечайте: нет. После этого он вас освободит. Поговорите с местным народом. Вы обнаружите, что в списке доступных тем появилось слово **Grunaxe**. По словам **Boogres**, этот **Grunaxe** был убит на Арене (**Pit**). Идем туда, прыгаем вниз и убиваем скорпиона. В его логове берите **Grunaxe's Ring** и отправляйтесь вверх по лестнице. Пройдя через спальню, выходим в коридор и проходим через ряд комнат, защищенных различными приспособлениями: сначала — поднимающиеся и опускающиеся платформы, затем долго плывем

по тоннелю, потом — комната с движущимися шипастыми булавами, коридор с шипами, выскакивающими из пола, снова платформы, крутящиеся колеса, огонь, снова колеса... Я лично прошел все эти комнаты одним и тем же способом: с зажтой клавишей **Esc** (партия все время прыгает) и клавишей **Shift**. Естественно, каждый раз необходимо сохраняться. В конце концов, вы придете в зал, где стоит **Idol of Bongu**. В одном из сундуков на этом пути вам должен попасться **Worm Stick** — деревянная палочка. Найдя ее, можно идти к комнате, помеченной на карте как **Grunaxe**. Чтобы войти, надо вставить **Worm Stick** в отверстие у двери (место отмечено на карте, команда **Use**).

будет обещать сохранить за это жизнь героям. Убивайте гадину — и слушайте иронический голос за кадром, сообщающий вам, что гнусная внешность никому не делась. Возвращайтесь через комнаты-телепортаторы, идите к **Guardian Room** и вставляйте **Evil Eye** в **Ornate Obsidian** (команда **Use**). Пол уйдет вниз, а на вас ползет куча **Jelly**, готовьте самые мощные заклинания. Перебив их, идите вперед, и вашим глазам откроется **Idol of Aku** — тот самый, который героев просил найти глава Гильдии Магов. Как только персонаж коснется идола, к нему вернется его нормальный облик! Теперь олять идем на северо-восток, проходим через телепортирующие комнаты, через



Внутри — привидения и **Grunaxe's Ghost**. Он расскажет вам, как выбраться из этого ада. Нужно убить гигантского скорпиона и взять с трупа кольцо охотника (это вы уже сделали), затем — раздобыть **Evil Eye**, основу могущества ведьмы, заманивающей путников и превращающей их в **Boogres**. Нужный талисман лежит в ее логове (**Hag's Chamber**). Но эти покои отделены от всего остального подземелья — чтобы попасть туда, вам потребуется помощь **Pris'kiel'a** — она глупенькая, и ее легко уговорить. Раздобыв **Evil Eye**, вы должны попасть в **Guardian Room**, к северу отсюда, и там сможете освободиться от проклятья.

В данный момент **Guardian Room** заперта, около ее двери — скважина **Ornate Obsidian**. Идите на северо-восток. Чтобы попасть в покои ведьмы, предстоит пройти через ряд комнат, на выходе из которых тебя телепортирует в другие комнаты, а герои теряют чуть-чуть здоровья. Что тут можно посоветовать? Отмечайте на карте комнаты, в которых вы уже побывали (лучше всего — ставить номерки), и записывайте, через какие двери вы из них выходите. Я лично с седьмого раза попал куда надо и потом проделывал этот путь в любом порядке. Завидев вас, **Pris'kiel'a** говорит что-то вроде: хороший **Boogre**, хочешь увидеть **S'Keser'Da** — сделай подарок. К сожалению, она — единственная, кто знает волшебное слово, отпирающее дверь, и подарок — **Grunaxe's Ring** — отдать придется. Правда, потом его можно отобрать силой или украсть, при этом вы ничем не рискуете. Итак, **Pris'kiel'a** открывает дверь, и вы видите храпящую ведьму. Берите с постамента **Evil Eye**, и та немедленно проснется, начнет требовать, чтобы вы положили талисман на место, и



**Pris'kiel'a: фото на память.**  
Обратите внимание на физиономии героев!

**Hag's Chamber** и приходим в комнату с дырами в стенах и двумя выходами на уровне потолка — на запад и на восток. У меня лично к этому моменту было 4 **Worm Sticks**, и этого вполне хватило. Каждому отверстию в стене соответствует одна выдвигаемая секция лестницы. Иногда может потребоваться вставить палочку, подтянуть, вставить еще одну, а потом — вытащить первую... В общем, минут за 10 разберетесь, все равно описать этот процесс невозможно. Итак, западный коридор приводит вас к тому месту, где вы вошли в **Hovel** и попались в эту ловушку. На кронштейне стоит сундук, а в нем — браслет **Band of Boars**, который нужно принести в **Pawn Shop**. Восточный выход приводит на поляну, со всех сторон окруженную лесом, куда невозможно попасть иным путем. Единственный интересный объект в этой локации — двухголовый циклоп, с трупа которого вы возьмете золотую лампу — **Gold Lamp of Alababa** (эту лампу можно использовать 3 раза — появляется джинн и предлагает услуги: 25 дополнительных **HP**; повышение атрибутов; умение наносить больший урон врагам в ближнем бою; амулет +20 to all **Resistances**; броню или меч). Осмотрев

территорию, возвращаемся в комнату с выдвижными лестницами и выходим в ту дверь, через которую пришли.

## STOUT MINES

**Население:** сумасшедшие гномы, огненные псы, пауки, слизни, летучие мыши.

Получив пропуск в шахту (**Miner's Permit**, команда **Use** на приемный лоток), вахтер пропустит партию внутрь. Идите к лифту, спускайтесь, снова идите к лифту (на другой конец подземелья) — и на второй уровень. Купите у кого-нибудь из **Stout's** кирку (**Pick Axe**) — она понадобится чуть позже. Тронный зал находится в южной части карты. При входе отдаем свиток с приглашением к союзу от кузнеца из **Ishad N'ha** любому стражнику (**Stout Guard**), тот поблагодарит, пообещает подумать, и ваш квест выполнен. С королем **Freyedies** предстоит долгий разговор. Вы узнаете, что гномы уже довольно давно покинули часть своих шахт (**Abandoned Mines**), так как работающие там начали сходиться с ума и пытаются добраться до центра земли. Расспросите **Freyedies** обо всем, что вас интересует, и переходите к главному — ключевое слово **Help**.

**Квест:** король готов отковать для вас самую лучшую в мире броню — **Dragon Armor**. Но для этого нужно слезить в самую глубину **Abandoned Mines** — **Burning Caves** — и принести ему **Dragon Ore**. Только король может выполнить эту работу своим наследственным молотом **Kraokendon**!

В **Abandoned Mines** можно добраться только по рельсам на двух вагонетках (**Trolleys**). Они находятся на том же самом уровне **Stout Mines**, в его северной части, но в данный момент обе отключены. После разговора с вами король pošлет рабочих запустить механизмы, а до этого их трогать бесполезно. В **Abandoned Mines** ведет западная рельсовая дорога. Что касается восточной линии, то вагонетку невозможно запустить — не хватает рычага. Король наметнет вам, что в **Abandoned Mines** можно найти запчасти, и предупредит, что нужно опасаться живых камней (**Living Stones**) — речь идет о **Lava Hounds**. Закончив разговор, идем в северный конец подземелья, садимся на западную вагонетку и дергаем рычаг.

На предпоследнем уровне подземелья, куда вас привезет железная дорога, есть пещера, наполненная могильными камнями, принесенными сюда из какого-то другого места (об этом вас проинформируют при входе). В этой пещере лежит **Trolley Lever Handle** — ручка, которой вы сможете запустить восточную вагонетку. В подземелье в изобилии встречаются скопления руды (**Ore**). Используйте на них кирку (**Pick Axe**) — с высокой долей вероятности вы получите драгоценный камень. На третьем снизу уровне (т.е. ес-

ли считать снизу вверх) есть подъемник (маленькая открытая площадка), которая доставит вас к решетчатому окну, через которое видны рельсы, а рядом — рычаг. Этот рычаг переключает налево стрелку на восточной ветке. Переключаем его, возвращаемся назад, к «станции отправления», вставляем найденную в пещере ручку в механизм, запускающий восточную вагонетку, садимся в нее и едем. Эти подземелья интересны исключительно содержимым своих сундуков и тем, что там вам встретится здоровенный **Cave Crab** — по 4000 очков опыта на брата!

Возвращаемся, переключаем стрелку на восточной дороге направо и приезжаем в Огненную Пещеру (**Burning Cave**), здесь предстоит немного попрыгать через лаву.

Вдоль недействующей железной дороги вы придете к разрушенному мосту над лавой. Прыгайте с конца моста направо вниз — на узкий бордюр у огненного озера (на карте — **1st Jump**). Идем вдоль стены и находим кусок руды, из которого вы можете выковать киркой **Silvery Metal** — это та самая **Dragon Ore**, из которой **Stout King** смастерит **Dragon Armor**. Пройдя еще немного на север, второй раз прыгаем (**2nd Jump**), обходим территорию, проходим над разрушенной железной дорогой и в самой южной части подземелья, пропрыгав по камням, торчащим из лавы, находим еще один кусок руды. Возвращаемся к лавовому озеру, СОХРАНЯЕМСЯ и прыгаем назад, на мост, откуда вдоль рельсов приходим обратно к выходу.

Вернувшись к королю, отдавайте ему оба куска (тратить деньги на их идентификацию не нужно!) и отправляйтесь по своим делам — броня будет готова через несколько дней. Получив броню, можно отправляться в **Dragon Spire**.

## DRAGON SPIRE

Население: огненные псы, слизни, летучие мыши, змеи, движущиеся грибы, **Shambling Slags**, **Dartha Eels**. Как и во



## ЛАВОВЫЙ УРОВЕНЬ

всех других подземельях **W&W**, уровни постоянно переходят один в другой, поэтому порядок, в котором идут карты, и нумерация (1-й, 2-й уровень...) отражают их последовательность при прохождении, а не глубину. Итак, пройдя совсем немного по коридору, вы увидите впереди **Bronze Beast**, которая изрыгает пламя. Более того, к ней невозможно просто так приблизиться! Алгоритм такой: одеваете на какого-нибудь героя **Dragon Armor**, выбираете его, СОХРАНЯЕ-

ТЕСЬ и быстро проскакиваете вперед, до поворота налево. Там на стене находится рычаг (на карте — **Lever**). Дергаете его вниз, и машина отключена! Квест губернатора **Ishad N'ha** выполнен. Начинаем обходить подземелье по правилу правой руки.

Спустившись к реке, прыгайте в нее и плывите по течению до самого конца — там на дне сундук с добром. Затем выбирайтесь на берег и через 1-й уровень возвращайтесь туда, откуда прыгали в воду. Задача — выбраться на противоположный берег, площадка находится примерно на середине тоннеля, и попасть туда весьма непросто — очень сильное течение. Я лично использовал мышь с зажатым **Shift**ом. Оказавшись на противоположном берегу, поднимайтесь опять на 1-й уровень, идите на запад и берите из сундука первый зеленоватый кристалл (**Dragonshard #1**) — всего таких штук будет три, и без них вы не сможете попасть к дракону. Затем идите на восток и осматривайте узкие тупиковые коридоры. Тут вам должен встретиться старый знакомый — **Kol the Heretic**. Как видите, он идет по тому же самому пути, что и герои, и при этом опережает их на шаг. Кол крайне раздосадован, встретив вас, ведь он считает СЕБЯ избранником ангела (очевидно, годы, проведенные в Змеином Храме, все-таки снесли ему крышу). Однако драки не предвидится, еретик уходит. Осмотрев все сундуки, переходите на 2-й уровень.



## Бронзовое чудовище в отключенном виде

Здесь вы должны сходить в северную часть и взять в сундуке рычаг, опускающий мост (на карте — **Bridge Crank**). Затем идите на юг, обходите по карнизу провал в полу и выходите к мосту над пропастью в комнату, где по всем стенам стекают водопады. Перейдя мост, вы через некоторое время упретесь в камни, завалившие проход. Голос за кадром намекает, что их можно каким-то образом убрать. Делать нечего — возвращайтесь на мост и прыгайте вниз. Бояться тут нечего, так как герои упадут в воду. Кстати, на дне стоит сундук с добром. Из водоема, в котором вы сейчас находитесь, есть два выхода — на запад и на восток. Поплыв на запад, вы тут же попадаете в течение, которое приносит героев обратно к 1-му уровню. Нам сейчас нужно на восток. Вылезаете по лестнице и выходим к той же самой комнате с водопадами, но ближе ко дну. Используйте **Bridge Crank** на механизме, и выдвигается мост. Переходим его и через некоторое время оказываемся в большой пещере, где встречаем **Hephaestus'a** (того самого, которому **Erzette** просила передать письмо).

С этим слепым мастером стоит как следует поговорить, тем более, что он благодарен вам за услугу и готов помочь по мере сил. Оказывается, это он

построил многочисленные охранные приспособления, защищающие дракона **Erathsmedor'a** от охотников, создал **Bronze Beast** и дверь, ведущую к дракону (**Great Door**). Чтобы ее открыть, нужно 3 кристалла (это те самые **Dragonshards**). Обычно **Hephaestus** всегда носил их с собой, но вчера появился странный незнакомец, видевший ангела (это **Kol the Heretic**, кто же еще!) и забрал кристаллы. Кроме того, слепой мастер расскажет вам легенду о городе **Collasium**, в котором были собраны все знания мира, но боги утопили его на морском дне.

Когда вы зайдете в домик **Hephaestus'a**, голос за кадром наметнет, что воровать из сундуков слепого, чей лучший друг — 20-тонный дракон, немного неразумно. Другой выход из пещеры приведет к лифту, который поднимет вас на последний уровень (нужно дернуть за свисающую веревку).



## Маленький слепой Hephaestus — большой рукодельник

Коридор на юг ведет к покоям дракона, туда нам пока рано, поэтому пойдём к воде. В озере плавает несколько водяных змей (**Dartha Eels**) и, что самое главное, **Crystal Golanth**, чей глаз вас просил принести **Xander** из гильдии магов **Ishad N'ha**. Я лично забил его с берега заклинанием **Elemental Blast**. Глаз (**Gem**) будет лежать на дне. Нырять в глубокий проем в центре озера и плывите на запад. Вынырнув, вы окажетесь в пещере, в которой за стеной пламени находится **Orade of Earth** — **Urthdala**. Он приветствует вас и передает посылку от ангела **Kerah** — кольцо **Divine Sigil**, оно уберет с нашего пути камни (перекрывающие коридор после моста в комнате с водопадами). Кстати, колечко не исчезнет после употребления. Нырять, возвращаемся обратно к озеру и плывем к северному коридору. Через некоторое время путь преградит огненное озеро, а мост от жара пришел в полную негодность. Придется прыгать, и здесь (в первый раз за всю игру!) действительно понадобится ловкость пальцев. Сохраняйтесь после каждого удачного прыжка! В одном из сундуков в узких щелях за огненным озером — второй **Dragonshard**. Теперь возвращаемся назад, к самому верхнему мосту в комнате с водопадами, переходим этот мост, подходим к куче камней и используем на них полученное от Оракула кольцо. Камни уходят, перед нами — сундук с третьим **Dragonshard**. Кстати, с верхнего моста можно без проблем прыгнуть на нижний (который мы активировали с помощью **Bridge Crank**). Идем опять мимо **Hephaestus'a**, поднимаемся на лифте на последний уровень и идем на юг. Проходим по узкой тропке мимо лавы, пересекаем мост и в комнате на стене видим **Dragonshield Embosse**. Вставляем в него три найденных кристалла (команда **Use**), дверь открывается, и мы попадаем к дракону.



## Добрый король Freyedies

Какая драматическая сцена — бедняга **Kol** требует меч, кричит, что он — избранный ангела, а дракон сжигает его струей пламени... Ну да Бог с ним, у нас сейчас стоит непростая задача — получить меч. Подходите к дракону, говорите ему **Eseramavin** и отдавайте **Shroud of Elera** — священное одеяние, полученное от **D'Soto** в **Shurgeon Castle**. Предстоит долгий разговор, и вам придется еще несколько раз повторить **Sacred Word** — **Eseramavin**. В конце концов, дракон скажет: «Так тому и быть», и вы сможете взять **Mavin Sword**, покоящийся на алтаре. В этой комнате 2 сундука, за вскрытие которых каждый герой получит по 5000 очков опыта. Затем выходите на утес. Если сейчас прыгнуть вниз, то вы окажетесь на пути в **Ishad N'ha** — т.е. там, где уже были. Но если пройти налево вдоль скалы и спуститься там, то вы очутитесь в той части локации, где еще не были — на пути в **Port of Brimloch Room**. Кстати, по дороге туда вам встретится **Brahmar the Bandit King**, которого просил убить **Lord Barrenhawk**.

**THE PORT OF BRIMLOCH ROOM**

**Выходы:** направо — **The Mountain Pass to the Dragon's Spire**; налево — гавань **The**



**А вот и дракон собственной персоной**

**Wharf on the Enchanted Sea.**

**The Town Hall**

**Квест:** **Duke Brinsly** жалуется на банду кентавров, которые заполонили окрестности и терроризируют население. Необходимо убить их вожака **Gineleng**. Этот кентавр пасется на поляне в северо-восточном углу локации, там же, кстати, растет **Oakenmir**.

**The Armory & Warriors Guild**

**Квест:** глава гильдии **Strumbold** просит убить кентавра по имени **Argothius**, который несколько дней назад был в городе и украд его лучший шлем. Кентавр — на поляне совсем недалеко к северу от города.

**Квест:** когда-то **Mystics of Mir** владели классным магическим щитом, но потом его у них отобрал 2-головый великан **Gosh'in**. Великана — убить, щит — притащить (см. ниже прохождение **Skull Castle**).

**Квест:** волшебник-рenegат **Ramakamil** вышел из-под контроля и угрожает Лиге Волшебства. Нужно его того... Маг гуляет там же, где и **Leprechaun**, — на западном побережье моря, омывающего город.

**The Magic Shoppe & Wizards Guild**

**Квест:** местный маг **Sebastio** рассказывает долгую и печальную историю. Оказывается, много-много лет назад округу наводили вампиры, которые крали людей и высасывали у них кровь. Потом вампи-

ры вдруг исчезли — как потом оказалось, старейшины города заключили договор с их предводительницей **Mada Mabbig**. Согласно этому договору, она могла взять себе любого человека по собственному выбору, но после этого должна была покинуть территорию **Gael Serran**. Выбор вампириши пал на благородного рыцаря по имени **Rejyr**. Несколько веков все было тихо, но месяц назад был найден обескровленный человек, вчера — еще один. А потом нашли письмо от **Mada Mabbig**, в котором говорилось, что **Rejyr**, с которым она жила в любви все это время, умер, что пакт — аннулирован, и что вампиры все это время были заперты в подземелье замка на Острове Черепа (**Skull Isle**), а сейчас — выпущены на свободу. Соответственно, нужно убить **Mada Mabbig**, а заодно — и всех вампиров (см. ниже прохождение **Skull Castle**).

**Квест:** чтобы закончить одно исследование, **Sebastio** нуждается в семечке — **the Seed of the Living Tree**. Семечки отбираются у ходячих деревьев, пасущихся вокруг пирамиды Сета.

**The Temple & Priests Guild**

**Квест:** священник **Malakai** рассказывает, что 3 дня назад к нему пришла старуха, уверявшая, что ей 400 лет. Сначала он не поверил, но та поведала о волшебном фонтане Исиды (**Fountain of Isis**). Нужно найти этот **Fountain of Isis**, он расположен на северной кромке карты.

**Квест:** зло становится все сильнее, нужна мощная защита. В усыпальнице Анефазы есть реликвия, сработанная рукой самой Исиды, которую вас просят добыть (см. ниже прохождение **Shrine of Anephas**).

**The Pawn Shoppe & Shadow Guild**

**Квест:** крысоподобный **Miruth** просит отнести пирату по имени **Talrik** его крюк, который тот давным-давно отдал в починку. Указанный пират находится на западном побережье моря, место легко узнать по его кораблю, выброшенному на берег (см. ниже).

**Квест:** найти сокровища **Leprechaun'a** и принести в гильдию доказательство. Ищите их в районе пирамиды Сета.

**The Shipyard**

У местного босса **Bucklu** можно прикупить водолазный шлем, который сильно пригодится чуть позже. Кроме того, у него ПРИДЕТСЯ приобрести корабль за 10000 золотых, иначе просто не выйдешь из рода.

**Квест:** принести 3 панциря гигантского краба (**Shell of the Conch**), за это вы получите 200 золотых и сможете купить еще водолазные шлемы и акваланги для героев. Крабы в изобилии водятся на побережье и в подводном городе (см. ниже прохождение **Collasium**).

Покончив с делами в порту, выходите через западные ворота. Корабль ждет у пристани, но, в принципе, плавать можно и без него. Недостаток: достают акулы. Преимущество: не садятся на мель. В случае, если с судном все же случилась такая пакость, отплывайте от него подальше, создавайте портал (заклинание **Create Portal**), затем возвращайтесь, вставайте за штурвал и телепортитесь

(заклинание **Teleport**). Должно сработать.

На западном побережье вы найдете разбитый корабль и пирата **Talrik'a**. Он поблагодарит за крюк и расскажет о тайном подводном сокровище. Старый разбойник согласен поделиться с вами информацией, если вы докажете, что достойны этого.

**Квест:** принести шкуру длиннозуба (**Longtooth Hide**) со **Skull Island**. Я лично встретил этого зверя уже после того, как закончил проходить **Skull Castle**. Убить его оказалось совсем не сложно. После этого пират даст вам карту сокровища. Оно лежит в сундуках при входе в **Collasium** (см. прохождение ниже).



**Oakenmir — самое старое существо в Gael Serran**

**SKULL CASTLE**

Замок находится на крупном острове, расположенном к западу от гавани. Проход к нему — с южного пляжа. Население: нежить всех форм и мастей. Правила прохождения прежние — поворачиваем все время направо и почаще сохраняемся.

Итак, осматриваем доступные помещения на первом и втором этажах и в подвале. **Vault Lock** пока открыть нельзя. Расположенный чуть севернее, **Winglatch** открывает 5 камер, в которых сидят **Hopeless Shades**. Проход на север тоже закрыт (рычаг, открывающий решетку, находится с той стороны). Выходим к бассейну. Голос за кадром говорит, что вода в нем проклята личем. А в воздухе летают лезвия и ходят платформы. Если у вас есть заклинание **Cure Poison**, то смело прыгайте и пльвите побыстрей — персонажи потеряют совсем немного здоровья. Впрочем, к сундуку, который находится на том конце, вы и так придете, но чуть позже. Выйдя на второй этаж, вы попадете на мост, который провалится, и вы упадете в бассейн.

Пльвите в левый тоннель в западной стене бассейна — течение подхватит вас и принесет в комнату с вампирами (которые здесь почему-то названы **Nosferatas**) и их предводительницей **Adrianna**, которая раздражается длинной речью. Суть в том, что эти дамочки могли бы уничтожить вас в секунду (наивные!), но им не до того. Уже очень давно они заперты здесь, окруженные со всех сторон водой, несчастные и покинутые. Их единственное желание — освободиться.

**Квест:** вы должны принести Адрианне **Scroll of Banishing**, который позволит им покинуть этот замок. В благодарность вампириши обещают подарить героям артефакт и могущество. Если же вы его не принесете, то они высосут вашу кровь (глупышки!). Соглашайтесь на этот сомнительный квест. Нужный свиток лежит в сундуке в комнате, где сидит **Mada Mabbig** (см. ниже). Когда вы его принесете, Ад-

рианна предложит вам могущество — 2 **trait'a**: **Vampirism** и **Vampire Breath**. Можно отказаться — она не обидится. Затем надо выбрать артефакт — предлагается ключ от тайных покоев лича или кольцо. Я лично рекомендую второе. А затем... вампириши начнут процедуру освобождения из темницы, предвкушая, как они попьют сегодня человеческой крови. Это — самый подходящий момент, чтобы их перебить: я просто отошел подальше и обрушил на бедолаг **FireStorm** и **MeteorStorm** — этого хватило на всех.

Выходим из комнаты через южный выход, ныряем. На стене под водой — рычаг. Дергаем его и выныриваем в круглом бассейне в подвале. Вновь идем на мост, прыгаем, и опять в левый тоннель, но в другое ответвление. Выныриваем недалеко от тюрьмы, и тут же нападет двухголовый **Gosh'in**. Этот гад бросает **Poison Bombs** и обладает кучей хит-пойнтов, из его трупа выпадает золотой **Bracelet Pro Poison** и щит, который просил принести кузнец. Чуть дальше — 2 выключателя. Один не работает, а другой открывает решетку рядом с тюрьмой.

Опять идем на мост, прыгаем, пльваем в правый тоннель, в его правое ответвление. Вылезаем у лабиринта. В одном из тупиков — **Labyrinth Key** (см. карту 1 этажа). Он открывает замок (**Lock**) у лифта, который поднимает вас на 2-й этаж в **Sanctum**. Дверь на запад заперта, а восточная приводит к мосту с другой стороны. Дергаем за рычаг, и мост перестает проваливаться, теперь по нему можно просто ходить!

В последний раз прыгаем с моста, пльваем в правый тоннель и налево. Выныриваем на 1 этаже, в зале со стреляющими стенами, между которыми нужно быстро пробежать. На столе — **Key of Bone**. Коридор выводит к бассейну с ядовитой водой.

**Key of Bone** открывает западную дверь в **Sanctum** (ведущую в **Library**) и покои лича **G'Ezzered Ra**. Только не нападайте на него! Враг нашего врага — это друг, и лич здорово поможет в борьбе с Сетом. Поговорите с ним ОБО ВСЕМ. Вы узнаете много интересного и трагического. Например, что именно **Лорд Сет** сделал этого типа личем — сыграл на его жадности и жажде бессмертия. Чтобы совершить ритуал, пришлось убить всех родственников и пожертвовать душой... А наградой стала эта мерзкая гниющая форма. Но **G'Ezzered Ra** отомстит! Правда, в своем благородном стремлении он случайно уничтожил спящего Анефазу... Примерно 100 лет назад **G'Ezzered Ra** пришел в священную усыпальницу в поисках табличек, открывающих вход в пирамиду Сета (по поводу этих табличек см. ниже прохождение **Shrine of Anephas** и **Collasium**). Но спешка сыграла с ним злую шутку — **G'Ezzered Ra** использовал на теле Анефазы заклинание **Fires of Truth** и сжег его! В ужасе лич бежал из усыпальницы и запечатал ее своим посохом (**Staff of Death**). Теперь без этого посоха туда невозможно войти. Кстати, пирамида Сета находится в пустыне на севере, а **Shrine of Anephas** — на западе от замка. **Staff of Death** уже не тот, что был раньше, каждое столетие ослабляет его Нечистое Пламя. Но в подземелье есть **Ancient Relic**, которая может подзарядить посох. Сам лич не может туда пойти, но если вы принесете ему реликвию, он даст вам силу сразиться Сета. После вашего согласия



**Бедный, бедный G'Zezred Ra! Тяжело ему, только музыка и спасает...**

G'Zezred Ra вручит героям **Dungeon Key**, открывающий **Vault Lock** (в подвале). Собираем волшебные музыкальные инструменты в конце зала и идем на нижний уровень.

Спускаемся по лестнице (**Stairs Up**) и идем прямо и налево. Под узким окном — 3 рычага. Поднимаем левый, выходим к перекрестку над водой, сохраняемся и прыгаем. В центре креста хорошо поставить портал. Прыгаем на восток. Направо — вход в воду, перегороженный решеткой, туда пока не надо. Идем прямо, поднимаемся по лестнице и дергаем рычаг на стене. Поднимается крышка, прыгаем в колодец с лечашей водой. Запрыгаем в комнату направо, дергаем рычаг, открывается упомянутая выше решетка. Вылезаем, идем к северо-восточной комнате с рычагами и опускаем все 3.

Возвращаемся в центр перекрестка и идем на север. Направо — рычаг открывает дверь в коридор, где были только что. С севера — комната с лавой. Решетка провалится, как только герои на нее вступят. Я использовал заклинание **LavaWalk**. В северной стене, в нише — сундук, в котором находится искомая **Holy Relic**. Из него неудобно брать вещи, проще оттащить в коридор (команда **Carry**). За дверью вас ждет **Fire Elemental**. Дальше по коридору — сокровищница. Продолжая осматривать подземелье, вы найдете дверь, за которой скрывается **Mada Mabbig**, но попасть туда пока невозможно. Возвращайтесь к личу, отдавайте ему

**Relic**, он радостно крикнет: **YES!!!** — и тут возникнет лорд Сет. **G'Zezred Ra** плюнет ему в рожу, эти два деятеля немного подерутся под потолком, и лич исчезнет, успевав крикнуть: «Возьми мой посох, друг!». Впрочем, в первый момент вам будет не до посоха — придется отбиваться от двух слуг Сета. Затем берите его, идите к комнате **Mada Mabbig**, открывайте посохом дверь (команда **Use**), убивайте ее, берите в сундуке **Scroll of Banishing** и идите к Адрианне (что с ней делать — см. выше).

**SHRINE OF ANEPHAS**

Чтобы сюда попасть, надо высадиться на северной поляне западного побережья, пройти еще немного на север и переплыть внутреннее озеро. У входа сидит сфинкс. Мне лично он задал 3 загадки. Ответы: **Shadow, Kerah, Anephas**. У большинства людей на игровых форумах — то же самое, но некоторым досталось 4 загадки, ответ на 1-ю: **Ice**. Другие просто убили сфинкса и получили кучу экспы. Во входном проеме висит замок, на котором надо использовать посох, полученный от лича в **Skull Castle**.

**Население:** мумии, духи самураев, змеи, скорпионы, обезьяны, охранники. Поворачивая все время направо, вы быстро найдете **Relic of Isis**. Затем приходим в комнату с шипами, выскакиваемыми из пола и потолка (**Danger!**). Бегите в ближайшую дверь справа, дальняя — не понадобится (слева — кнопка, нажав которую, попадаешь к выходу). Впереди — комната с дырой в полу (**Hole**). Если провалились — нажмите несколько каменных кнопок, и вас поднимет обратно. Южнее — 2 зала с проваливающимися полами. Неустойчивые плитки — более тусклые. Если провалились — можно выйти через юго-восточные углы. Внизу гуляют **Temple Guards**. Этих големов не берет никакая магия, кроме **MeteorStorm**, зато опыта с них... Разок прыгнуть, впрочем, все равно придется, так как оттуда коридор ведет к сундуку с **Bridging Baboons**. Берем их, возвращаемся, идем дальше на юго-запад, проходим мимо **Holy Pedestal**,

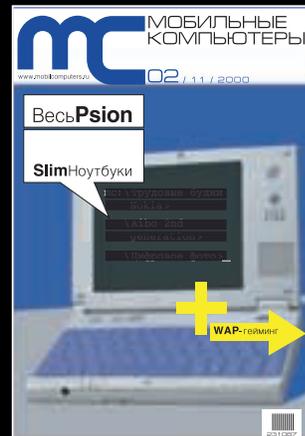


**Kerah при личном знакомстве мягче и женственнее, чем во вступительном ролике**

**Holy Altar** и комнату, где падает колонна (**Pillar Collapses**), дальше — пока тупик. Идем на юг, находим нишу (**Small Alcove**), используем на ней **Bridging Baboons**, прыгаем через пролом в лестнице, в южном сундуке берем **Ash of Anephas**. Чтобы попасть еще дальше на юг, придется немного поиграть с переключателями (**Levers**). Проходим в самую южную комнату и берем в сундуке **Statuette of Kerah**. Из надписи на ней следует, что статую надо поставить на находящийся там же **Serene Altar**. Ставим, и сзади начинает работать лифт. Поднимаемся на нем, переключаем под водой рычаг и оказываемся лицом к лицу с самой **Kerah**, а рядом — **Portal of Isis**.

Поговорите с ангелом и выясните, что воскресить Анефаза можно, поместив его пепел на **Holy Altar** и принеся туда свет с **Portal of Isis**. Берем **Obelisk of Light** (ОБЯЗАТЕЛЬНО возьмите его сразу, так как второй раз сюда вы попасть не сможете!), спускаемся назад и ставим его на **Holy Pedestal**. Теперь надо расставить по квадратикам в полу золотистые обелиски, стоящие здесь повсюду (команда **Carry**), и луч света придет на **Holy Altar**. Выстроив столбики, используйте на алтаре **Ash of Anephas**, он оживет и разразится долгой речью. Лорд Сет восстал, цель Анефаза — уничтожить злодея, но, увы, воитель слишком ослаб за время сна и не справится в одиночку. Так как у героев — **Mavin Sword**, Страж предполагает, что убить Сета предстоит ВАМ, и спрашивает, хотите ли вы сделать это. Отвечайте: да.

**В ПРОДАЖЕ С 20 НОЯБРЯ**



**ЧИТАЙТЕ ВО 2 НОМЕРЕ МОБИЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ**

**Casio Cassiopeia F1VA**  
Первое, что бросается в глаза, это умопомрачительный дизайн одного из самых последних детищ Casio. Дизайнеры совместили классику форм типичного ноутбука, модный «космический» серебристый цвет корпуса (характерный, кстати говоря, для всех КПК от Casio) и красивый оттенок фиолетового для клавиатуры. В результате эта суперновая созвездия Кассиопеи не может не привлекать внимание людей любого возраста.

**Весь Psion**  
Цель данной статьи — не просто дать обзор модельного ряда Psion. Скорее, это — попытка сделать некий «взгляд изнутри», взгляд на возможности, предоставляемые карманными компьютерами от пионера этого направления — английской компании Psion PLC.

**MD плееры.**  
Нам никак не уйти от музыкальной темы, затронутой в предыдущем номере MC. Но в этот раз речь уже пойдет не о MP3 плеерах, а о других устройствах. Тем не менее, никто не станет отрицать их портативность.

**Nokia: новая эпоха в индустрии телекоммуникаций**  
В последнее десятилетие мир стал свидетелем своеобразного феномена: финская фирма локального значения буквально на глазах превратилась в крупнейшего производителя мобильных телефонов. Nokia стала во многом определять развитие передовых информационных технологий во всем мире. О ней, как раз и пойдет речь в этой статье.

А также:  
Новейшие гаджеты,  
Новости и письма читателей.





**НИЖНИЙ УРОВЕНЬ**

Начинается чисто деловой разговор. В данный момент Сет пытается вырваться из своей гробницы в пирамиде. Но перед своим последним боем Анефаз поручил Keraf запечатать ее тремя магическими плитками (Tablets), спрятать их в городе Collasium, а затем — затопить город. Вскоре Сет наберет достаточно мощи, чтоб вырваться из пирамиды, поэтому

действовать надо быстро. Portal of Isis соединяет Srine и пирамиду, нужно активировать оба его конца. Сам Анефаз проделает это здесь, а вы должны раздобыть со дна моря таблички, войти в пирамиду и активировать портал там. После чего Анефаз попытается еще раз уничтожить Сета. И еще важный момент (ключевое слово Black Fire): необходимо обновить

меч Черным Пламенем — в пирамиде Сета есть колодец, в который нужно его поместить. Только после этого оружие сможет сразить Темного Фараона. Закончив разговор, идите в западную часть, где откроется выход, ведущий к пирамиде (Exit to the Pyramid).

На берегу Затерянного моря стоит корабль. Садимся в него и плывем к югу. Collasium находится примерно на одной широте с пляжем, откуда идет дорога к пирамиде Сета. Над подводным городом корабль сам остановится.

**COLLASIUM**

Прежде всего понадобится водолазное снаряжение. Если его не хватает на всех, то оставляйте пока магов в таверне. В начале прохождения реально понадобятся боец, лекарь и вор, ими вы быстро наберете панцири, чтобы сделать маски и акваланги для остальных товарищей (хинт: панцири вываливаются не из всех убитых крабов, но у ВСЕХ крабов можно УКРАСТЬ их скорлупу во время боя!). Погружаемся в том месте, где корабль встал, и ищем 2 группы развалин. Руины с торчащей



**Этому личу просто по жизни не везет! Сам прикован, а сердце бьется, наколотое на шип...**

колонной и сундуками — это выход, а нам нужен полуразрушенный портик рядом. Нырнем под него и оказываемся внутри.

**Население:** крабы, ядовитые угри, змеи, акулы. Недалеко от входа есть место, где под потолком сохранился воздух (Air), здесь можно перевести дух. В комнате севернее — русалка Serellia, которую не следует обижать. Она расскажет об истории города, об Оракуле в библиотеке (Library), покажет путь туда (дыра в полу) и, самое главное, — даст кристалл-ключ (ключевое слово — Collasium).



**СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ**



**Встреча старых друзей. Фото сделано за секунду до того, как Lord Cet наложит на ангела проклятье.**

Отправляемся в библиотеку, берем в сундуке **Tablet #1**, разговариваем с Оракулом. Затем плывем в западный конец, берем 2-й кристалл (**2nd Key**) и направляемся на восток, к круглой вертящейся комнате. Вставляем кристалл в западную скважину, открывается восточный выход. Приплываем в комнату с клетками и опускаем рубильники. Под одной из клеток — ход вниз, по нему попадаем в комнату с воздухом и берем **Tablet #2**. Возвращаемся к вертящейся комнате, вставляем кристалл в восточную скважину, потом ЗАБИРАЕМ первый кристалл из западной скважины и выходим через северную дверь.



**Милая Sarella, если бы не твой ключ...**

Планомерно прочесываем подземелье. Приключений будет два — гигантская **Mother of Crabs** (я ее забил сверху заклинаниями **Pain** и **Shock**; главное — не дать гадине ущипнуть себя!) и русалка **Vemoura**. Она тоже ищет **Tablets** и предлагает объединиться. Но как только вы скажете «**Kerah**» или «**Anephas**», выяснится, что она работает по заданию Сета, и милая девушка превратится в жуткое ядовитое страшилище! Подобрал 3-й кристалл (**3rd Key**), идите в северо-восточную часть. Необходимо ОДНОВРЕМЕННО вставить по кристаллу в скважины у комнат и повернуть в этих комнатах переключатели. После этого посередине между ними откроется проход к сундуку с **Tablet #3**. Забирайте кристаллы, возвращайтесь к вращающейся комнате, вставляйте кристалл в северную скважину и выходите через южный выход (**Exit**). Путь в пирамиду открыт!

Сама пирамида находится в северной части пустыни. Проход к ней преграждают живые деревья (это их семена нужно принести в **Wizards Guild**), всякие мелкие монстры и 3-головая гидра. **HP** у нее — воз и маленькая тележка, обязательно сохраняйтесь перед боем.

**PYRAMID OF CET**

**Население:** мумии, демоны, змеи, адские псы и... Лорд Сет. Для того, чтобы проникнуть вовнутрь, надо использовать найденные в **Collasium** таблички на соответствующих местах на стенах.

Войдя на начальный уровень, обязательно возьмите из сундуков несколько пустых склянок и наполните их святой водой в бассейне (**Holy Water**, команда **Use**). В шестиугольной комнате (западный конец уровня) на противоположном балконе — сундук, к которому можно запрыгнуть с соседнего балкона. Опустошив его, прыгаем вниз и попадаем на средний уровень.

Обходя его по правую руку, не забудьте дернуть рычаг в тупике (**Lever**). Дверь в библиотеку (**Library**) вначале закрыта, судя по всему, она открывается каким-то дальним рычагом. Вода в бассейне, к которому можно попасть из библиотеки (**Vitalizing Waters**), лечит героев.

Затем мы попадаем в зал, где горит **Black Fire**, а к стене прикован старый знакомый — лич **G'ezzered Ra**. Ему опять нужна помощь — **Lord Cet** вырвал у него сердце, и пока оно бьется, лич обречен страдать. Кроме того, **G'ezzered Ra** расскажет, что покой Сета отпираются двумя ключами, хранящимися у двух Демонов-Чемпионов — главных слуг Фараона. Обновите в Черном Пламени **Mavin Sword** и **Staff of Death** — они станут намного мощнее (команда **Use**) — и идите дальше. Двигаясь по правую руку, вы через некоторое время придете в комнату с квадратным отверстием в полу, а внизу — **Portal of Isis**. Запомните это место и продолжайте осмтр.

Спустившись на нижний уровень, вы обнаружите лавовое озеро и дверь с двумя скважинами по бокам — это гробница Сета, но пока она закрыта. В левом лавовом тупике лежит отличный амулет **Ward of Fire**. Отсюда путь лежит в восточную часть подземелья. Пробежав между двигающимися стенами (**Moving Walls**), вы найдете первого Чемпиона по имени **Sathius**. Забрав его ключ, поднимайтесь по пандусу на высоченную квадратную башню.

На этом верхнем ярусе, в самом центре башни находится второй Чемпион — **Almanon**. Убивайте гада и получайте последний ключ. Теперь нужно забрать сердце **G'ezzered Ra**. Оно находится на крыше башни, и подняться туда можно только на лифте. На карте среднего уровня я отметил место на карнизе (**Jump**), откуда надо прыгать на нижний уровень (**Lift**). Это не так сложно, как кажется, — у меня получилось с первого раза. Две платформы доставят вас наверх, снимайте гнилое сердце с шипа, прыгайте вниз и возвращайтесь к личу. Он скажет, что сердце надо сжечь в Нечистом Пламени (команда **Use**). После этого **G'ezzered Ra** исчезнет, и вы можете совершить последние приготовления перед решающим боем — например, сделать одну из героинь валькирией, а если вы уже нашли четвертую книгу элементов ( **Tome of Earth**) — проапгрейдить героев в **Zenmaster's**. Покончив с этими делами, идите к двери с двумя замками, используйте на них ключи (она пока не откроется!), а затем отправляйтесь к **Portal of Isis** и касайтесь его. Появляются **Cet** и **Kerah**.

После небольшой перебранки Фараон накладывает на ангела проклятье и исчезает, а **Kerah** начинает вас ата-



**Happy End. Счастливая пара — Kerah & Anephas.**

ковать. Деритесь до тех пор, пока она не попросит святой воды. Используйте на ангеле **Flask of Holy Water**, **Kerah** освободится от проклятья и отправится за Анефазом. Идем к открывшейся двери (**Cet**) и начинаем сражение с Фараоном. Имейте в виду, его могут ранить только подзаряженные **Mavin Sword** и **Staff of Death**, все остальные герои — на подхвате. Если вы отвергнете предложение Сета о союзе, то после боя появятся **Kerah** и **Anephas** и предложат отдать им **Mavin Sword**.

Не жалейте о нем — взамен вам дадут другой обалденный меч. Смотрите финальную заставку, она... довольно неожиданна :).

**ВНЕРВЫЕ  
СПЕЦВЫПУСК ХАКЕРА  
с CD-ROM!**



Море нужной информации



CD-ROM диск с нужными програми!



Наша Супер-наклейка в подарок!

**Лучшие  
X-материалы за год**

- Зимнее заподлостроение
- Взлом таксофонов:**
- звоним на халяву
- X-гороскоп
- Порочный софт
- на компакт-диске
- X-video
- Море новогодних подарков inside

Всё это в Новогоднем X-специале для тебя и твоих друзей!



Максим Заяц

# REDALERT 2

Советы по прохождению игры на уровне сложности «Normal»

## Миссия 8: Operation Free Gateway

Место: Сент-Луис, Миссури

**Задача 1:** Уничтожить советский Психо-Маяк.**Задача 2:** Уничтожить все советские войска в районе Сент-Луиса.**Задача 3:** Таня должна остаться в живых.

Итак, у нас есть всего двадцать минут прежде чем Психо-Маяк начнет работать в полную силу и превратит всех жителей штата (а заодно и нашу Таню) в послушных исполнителей воли диктатора Романова. Мириться с таким положением вещей решительно невозможно, а потому, приняв командование небольшим отрядом храбрецов во главе с самой Таней, мы от-



правляемся на юго-запад. Максимум неприятностей, встреченных по дороге, — пара патрулей с овчарками и несколько пехотинцев «Тесла» — упоминания решительно не заслуживают. Подобравшись к развалинам, в центре которых установлен Психо-Маяк, с юга, мы выслаем вперед Таню и отдаем ей приказ взорвать бочки, сваленные возле юго-восточного угла ограждения. От взрыва детонируют бочки, находящиеся на территории базы, и в результате на воздух взлетает половина всех силовых установок. Но этого недостаточно для того чтобы отключить стерегущие подходы к Маяку излучатели «Тесла», и поэтому две уцелевших силовых установки Тане приходится взрывать вручную. После этого можно смело устанавливать заряд С4 под Психо-Маяк и получать поздравления лейтенанта Евы — а заодно и подкрепление. Первое задание миссии выполнено.

Полученное нами подкрепление в художественном беспорядке разбросано чуть ли ни по всей карте, и нужно как можно быстрее сгруппировать его на месте высадки основного десанта, рядом с огромной аркой. Неподалеку от нее лежит неприметный ящик, подобрав который, мы получаем некоторое коли-



чество свободно конвертируемых дензнаков и начинаем строительство базы. Значительная часть карты уже открыта, и можно с уверенностью говорить о том, что основные укрепления противника находятся к северу от нас, справа от разрушенного Психо-Маяка. Вместе с подкреплением приходит радостное известие о том, что нашему техническому гению удалось изобрести новое победоносное оружие — танк «Призма». Несколько образчиков этой уникальной военной техники мы получаем с очередным подкреплением после успешной установки строительной площадки, однако, прежде чем приступить к их массовому производству, нам придется построить военную лабораторию. Ударный отряд, которому предстоит стереть с лица земли силы противника в Сент-Луисе, выглядит следующими об-

разом: шесть танков «Гризли» — они будут сражаться с тяжелой техникой противника — и десять танков «Призма», лазерные лучи которых с одинаковой эффективностью сделают достоянием истории и вражеские постройки, и вражеских пехотинцев. Особое внимание следует обратить на советских «разрушителей» (Desolator) — в ходе устроенного специально для нас показательного выступления тройка этих пехотинцев превращает в радиоактивный полигон весьма солидный участок местности, и появляться там в ближайшее время строго не рекомендуется. Миссия завершится после того как все войска противника в этом регионе будут уничтожены.

## Миссия 9: Operation Sun Temple

Место: Тулум, Мексика

**Задача 1:** Захватить или уничтожить все советские установки, в которых использована союзническая технология «Призма».**Задача 2:** Уничтожить базу противника, защищающую экспериментальные образцы.

Для успешного выполнения этой операции нам потребуются дополнительные силы. Полученный в самом начале миссии отряд «морских котиков» мы отправляем на запад, врываемся в небольшую деревушку и освобождаем из плена наших пехотинцев и два танка «Гризли». После этого на связь выходит лейтенант Ева, которая сообщает о том, что местным «борцам за освобождение» удалось определить местоположение вражеского исследовательского центра (он появляется



на карте). В деревушке приземляется транспортный вертолет «Ночной Ястреб» с пятью инженерами на борту. Впрочем, для захвата вражеской базы нам вполне хватит троих инженеров плюс два «морских котика» в качестве главной атакующей силы. Погрузив их в вертолет, мы начинаем облетать карту, прижимаясь к восточному краю, и высаживаемся к югу от вражеской базы.

Операцию начинают «котик». Шесть точных выстрелов извещают нас от беспокойства по поводу охраны на берегу, после чего морские спецназовцы проникают на территорию вражеской базы и взрывают топливные баки, сваленные у стены справа. В результате в стене образуется солидная брешь, а к месту взрыва сбегается целая толпа вражеских солдат, которых «котик» незамедлительно выводит в расход. Через брешь в стене мы заводим на территорию базы инженеров и приказываем одному из них захватить стоящий неподалеку силовой генератор. К захваченному объекту сразу же устремляются вражеские инженеры, но «котик» начеку и не позволяют им даже приблизиться. После этого второй инженер должен захватить стоящую слева «пирамиду майя». Начинается потеха. Пирамида эта является почти полным аналогом излучателя «Призма»... разве что более мощным и скорострельным. Попав под наш контроль, она добросовестно уничтожает все вражеские постройки и технику в округе. Разумеется, подобные разрушения не могут остаться незамеченными, и к пирамиде немедленно устремляются целые отряды вражеских солдат. Их ждет та же печальная участь...

Посылаем одного из «котиков» к западной стене базы и взрываем сложенные рядом с ней топливные баки, стараясь не попасть при этом в поле действия излучателя «Тесла». После взрыва, уничтожившего большую часть вражеских силовых установок, мы устанавливаем заряд С4 на светской

строительной площадке и принимаемся методично уничтожать оставшиеся на территории базы постройки. Все это время враги пытаются атаковать не только нашу пирамиду, но и оставшихся в деревушке бойцов. Для того чтобы прекратить подобное безобразие нужно как можно быстрее взорвать советский военный завод и казарму. После захвата первой пирамиды к нам прибыло подкрепление — еще один «котик» и инженер, так что в итоге инженеров у нас должно быть двое, а значит, мы вполне можем повторить операцию по захвату пирамиды и силовой установки — на этот раз в западной части базы. После того как вторая пирамида переходит под наш контроль мы получаем в качестве подкрепления еще одного «котика». Остаются мелочи — нужно уничтожить двух пехотинцев «Тесла», заряжающих излучатели возле северного входа базы, и отдать двум «котикам» приказ взорвать два автоматических орудия возле входа восточного (действуя синхронно, они должны успеть сделать это и остаться в живых). Миссия считается завершенной после того как будет уничтожена последняя постройка экспериментальной базы противника.

## Миссия 10: Operation Mirage

Место: Блэк Форест, Германия

**Задача 1:** Обеспечить безопасность лаборатории профессора Эйнштейна.**Задача 2:** Уничтожить все советские войска в этом регионе.

Жаль генерала. Нет, серьезно — хороший был мужик. Будем за него мстить. Безжалостно. Тем более что и случай для этого подворачивается вполне подходящий — под угрозой находится лаборатория профессора Эйнштейна, и нам приказано защитить ее любой ценой. Для этого придется очень и очень поторопиться. Прежде всего, нам необходимо вывести мобильную строительную площадку за пределы основной базы и развернуть ее неподалеку от месторождения. Рядом с ней необходимо построить завод по переработке руды. Обеспечив себе более-менее стабильный приток финансов, мы начинаем в спешном порядке готовить два десятка пехотинцев и как минимум пять танков. Также неплохо было бы подвести поближе к нашей базе три новых танка «Мираж», о которых профессор говорил в самом начале миссии. Пехотинцев необходимо расставить возле обоих входов на базу, рядом с ними нужно поставить танки. Кажется, все. Мы получаем сообщение о том, что германские войска потерпели поражение, и вся армия советской боевой техники движется к нашей базе. Ничего, как-нибудь отобьемся. Танки, пехотинцы, дзоты, излучатели «Призма» — все это поможет нам отбить первые, самые сильные атаки. Единственное замечание: нужно очень внимательно относиться к появлению неподалеку от базы ракетных установок V3 и безжалостно



уничтожать их. Лучше всего для этого подходят наши реактивные солдаты... Впрочем, для этого можно выделить еще и специальный танк.

Атаки постепенно стихают, и у нас появляется возможность вплотную заняться строительством базы. Для того чтобы обеспечить себе больший приток финансов необходимо построить второй хроносборщик и очиститель руды. Следующая постройка — военная лаборатория союзников. С ее появлением на базе у нас появляется возможность установить связь со спутником (для этого необходимо построить специальный центр **Spy Satellite Uplink**), который открывает для нас всю карту. Вскоре после этого лейтенант Ева сообщает нам о

приближении танков «Апокалипсис». Готовясь ко встрече с ними, не стоит забывать и об основной цели нашей миссии — о защите лаборатории профессора Эйнштейна. Враги будут периодически предпринимать попытки прорваться к ней небольшими ударными группами. По счастью, профессор каждый раз заблаговременно предупреждает нас об этом, не обращая внимания на недовольство Евы по поводу использования гражданскими лицами военной частоты. :)

После того как атака танков «Апокалипсис» будет отбита мы начинаем копить силы для наступления. Нам понадобится много, очень много танков «Призма» под прикрытием пяти-семи «Гризли». Где взять деньги на изготовление этой маленькой армии? Что ж, самое время воспользоваться услугами наших шпионов. Приняв облик одного из вражеских солдат, они без особого труда проникают на вражеские заводы по переработке руды, добывая для нас вполне приличные суммы денег. Также необходимо заслать одного из шпионов на вражеский военный завод — похитив оттуда несколько перспективных технологий, он обеспечит нам производство техники более высокого начального ранга. Единственное, о чем приходится беспокоиться нашим шпионам, — проклятые собаки русских, которых невозможно обмануть даже самой лучшей маскировкой. Четвероногие друзья коммунистов на довольно большом расстоянии ощущают присутствие чужака и, не раздумывая, вцепляются ему в глотку.

Собрав достаточное количество боевой техники, мы начинаем атаковать вражеские базы. Танки «Призма» позволяют нам без особого труда уничтожать с безопасного расстояния автоматические пушки и излучатели, пехотинцев, а также люботые постройки — с одного-двух залпов. Однако они практически беспомощны против тяжелой техники — с ней дело придется иметь нашим «Миражам» и «Гризли». Миссия считается завершенной после того как будут уничтожены все советские войска в этом регионе.

### Миссия 11: Operation Fallout

Место: Florida Keys

**Задача 1:** Построить Хроносферу.

**Задача 2:** Нейтрализовать советскую ядерную угрозу на Кубе.

На первом этапе этой миссии все решает скорость. Понаблюдав за тем, как гигантский кальмар расправляется с кораблем и отогнав его с помощью боевых дельфинов, мы начинаем готовиться к обороне. Прежде всего, нужно сгруппировать всех наших пехотинцев и отдать им приказ окопаться у моста к северо-востоку от нашей базы. Создав двух «морских котиков», мы отправляем одного из них по мосту на юго-запад, к заводу по переработке руды. Второй котик должен остаться на берегу к югу от базы. Два десятка наших пехотинцев должны держать оборону в двух отелях неподалеку от восточного месторождения. Еще пять пехотинцев необходимо отправить вслед за «котиком» к дальнему заводу по переработке руды — там они будут держать оборону в башне маяка. Второй завод по переработке руды расположен к северу от нашей базы — его придется продать, потому что сил для его защиты у нас явно не хватит. Мы начинаем массовое производство танков, часть из которых нужно будет направить на помощь пехотинцам, окопавшимся у северо-восточного моста.

Такова программа-минимум на ближайшие десять минут. Теперь давайте попробуем разобраться, кто и как за это время бу-



дет на нас нападать. Проблема номер один — возле дальнего завода по переработке руды с амфибий высаживается вражеский десант — пехотинцы и танки. С первыми предстоит разбираться «морскому котик» — для стрелка такого класса не составит особого труда одержать победу над несколькими новобранцами. Танками займется излучатель «Призма» — при минимальном везении ему удастся вывести из строя обе машины прежде чем они взорвут наш завод. Вторая проблема — советские дредноты. Удобно устроившись неподалеку от берега, они начинают обстреливать нашу основную базу, производя на ней грандиозные разрушения. Избавиться от этой напасти нам поможет второй «котик», оставшийся дежурить на берегу. С помощью своих зарядов взрывчатки он может в считанные секун-

ды пустить вражеские корабли на дно и благополучно вернуться на берег. Третья проблема — непрерывно наступающие по северо-восточному мосту враги. Наши пехотинцы успешно отражают их атаки, и вскоре они уже становятся вполне привычным злом, на которое не стоит обращать внимания.

Еще две необходимые постройки — устройство для связи со спутником, которое поможет нам открыть карту, и Хроносфера. После ее появления на нашей базе мы получаем сообщение от Романова, и начинается двадцатиминутный обратный отсчет до запуска ядерных ракет. За это время нам нужно успеть с помощью Хроносферы переправить два отряда танков «Призма» к югу от вражеской базы. Вместе им удастся без особого труда уничтожить все три установки для пуска ядерных ракет: первую — прямо через ограждение, вторую и третью — уже с территории базы, после того как советские танки «Апокалипсис» гостеприимно проломают перед нами стену. После этого наши танки будут моментально уничтожены, но основная цель миссии уже достигнута — ядерная угроза на Кубе предотвращена. До чего же зол господин Романов — просто душа радуется...

### Миссия 12: Operation Chrono Storm

Место: Москва

**Задача 1:** Расчистить место для телепортации подкрепления.

**Задача 2:** Уничтожить элитные войска Романова, охраняющие Кремль.

Последний бой — он трудный самый... Любая ошибка в этой миссии может стать последней, поэтому мы должны изо всех сил постараться не совершать ошибок. Как раз перед приземлением «морских котиков» начинается двадцатиминутный обратный отсчет перед запуском советских ядерных ракет. Похоже, нам придется поторопиться. Перестреляв охраняющих территорию нашей будущей базы советских пехотинцев и взорвав находящуюся в центре силовую установку, мы получаем первое подкрепление — два отряда ракетниц и мобильную строительную площадку, которую очень удобно развернуть как раз на месте уничтоженного советского генератора, в окружении металлической сетки. Тем временем «котики» должны взорвать топливный бак, стоящий возле сетки, за которой содержатся военнопленные. В итоге наши ряды пополняются шестью пехотинцами и двумя инженерами. Последних можно сразу же использовать, приказав им захватить две нефтяные вышки. Обеспечив себе, таким образом, дополнительный приток финансов (а они нам ох как понадобятся!), мы строим казарму и, создав еще двоих инженеров, отдаем им приказ захватить две оставшиеся вышки.

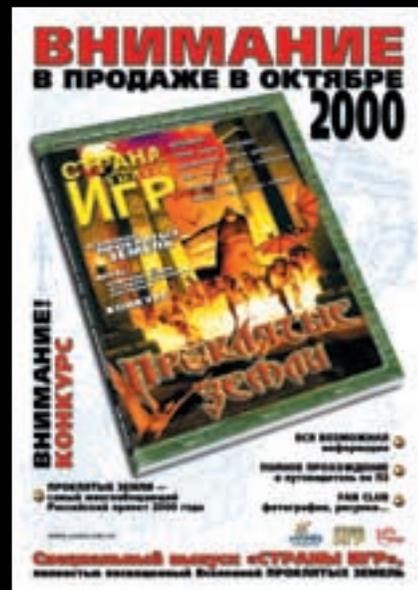
Продолжаем строительство базы, время от времени получая отряды подкрепления от командования. Возле юго-восточных и юго-западных ворот базы находятся четыре бункера. Необходимо послать достаточное количество солдат занять их и держать оборону. Этот шаг является действительно жизненно необходимым. Вторая жизненная необходимость — установка четырех зенитных орудий в южной части нашей базы. Вскоре нам следует ждать гостя — тяжелый воздушный крейсер «Киров», посланный с заданием разбомбить нашу строительную площадку. Четыре зенитки и десяток ракетниц вполне способны сбить этого медлительного монстра прежде чем он начнет сбрасывать бомбы... но следом за первым «Кировым» последуют еще и другие. Атаки с земли начнутся, скорее всего, с северо-западных ворот, в которые радостно устремятся вражеские танки. К сожа-



лению, бункеров с этой стороны у нас нет, но вместо этого можно отправить пару десятков пехотинцев держать оборону в близлежащих зданиях — должно получиться ничуть не хуже.

Самые серьезные атаки последуют с южных ворот. В помощь пехотинцам можно построить здесь несколько излучателей и автоматических орудий, но главное — постоянно ремонтировать поврежденные бункеры с помощью инженеров. Двадцать минут — не столь уж большой срок. Едва ли нам удастся за это время совершить удачную вылазку и уничтожить пусковую установку ядерных ракет... Скорее всего, построит Хроносферу и переберется с ее помощью отряд танков «Призма» мы также не успеем. А потому не будем торопиться. Скорее всего, целью

## В ПРОДАЖЕ С 26 ОКТЯБРЯ



## ЧИТАЙТЕ В СПЕЦВЫПУСКЕ «СТРАНЫ ИГР» ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ

История разработки игры  
Биография  
разработчиков Nival  
Interactive  
Интервью издателей  
игры 1С  
Полное прохождение  
игры  
Полное описание героев,  
поселений и монстров  
Все о магической  
системе, оружии  
и доспехах  
Прохождение всех  
квестов  
Тактические советы по  
многопользовательской  
игре  
Обзор сайтов, фэн-  
страниц и форумов  
«Проклятых Земель».

первого ядерного удара будет наш военный завод. Давайте устроим небольшую хитрость — построим не один, а два завода в достаточном удалении от строительной площадки. Вообще, все здания нашей базы следует постараться расставить на максимально возможном расстоянии друг от друга для того чтобы ядерный взрыв уничтожил минимальное количество построек.

Восстановив разрушенное, мы смело завершаем строительство базы — больше залпов не будет. Они просто не успеют. :) Нам необходимо построить устройство для связи со спутником, Хроносферу и как можно больше танков «Мираж» и «Призма». Перед этим можно заслать одного из шпионов на военный завод противника для того чтобы повысить ранг производимой нами техники. До следующего ракетно-ядерного удара мы успеем переправить к штаб-квартире советского командования как минимум два отряда. Первыми стоит отправить «Миражи». Перебросив их за здание Кремля, мы уничтожаем пару автоматических орудий и можем быть уверены в том, что раньше времени враги нас не обнаружат. Второй отряд — танки «Призма» — мы отправляем следующим рейсом. Их задача — уничтожить охраняющие Кремль излучатели «Тесла». После этого нам остается лишь добить оставшиеся «элитные» черные танки «Апокалипсис», и можно праздновать победу. В Кремль врывается Таня со своими десантниками, и позже в газетах мы наблюдаем некоторые интимные подробности из жизни Романа. :) Мир спасен от «красной угрозы», и занесенные над ним серп и молот навсегда отошли в историю. Да здравствует свобода!



## ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА РУССКИХ

### Миссия 1: Operation Red Dawn

**Место:** Вашингтон

**Задача:** Уничтожить Пентагон.

В самом начале миссии мы приступаем к строительству базы, ограничившись при этом заводом по переработке руды и казармами. Создав одного инженера, оставляем его до поры до времени и, собрав всех имеющихся в наличии пехотинцев, отправляемся на северо-восток. Первое столкновение с противником: нам необходимо позаботиться о вражеских солдатах, окопавшихся на дороге. Вскоре после этого дорога резко сворачивает, и мы продолжаем идти по ней уже на северо-запад.



Следующий пункт назначения — небольшая база союзников, для ее уничтожения нам дают дополнительное подкрепление.

Дальнейший путь преграждает разрушенный мост. Тут как раз пригодится наш инженер: восстановив переправу, мы перебираемся на другую сторону реки и занимаем оборону в зданиях по обе стороны дороги. Сразу за ними находятся два дзота и несколько окопавшихся солдат, огонь по которым лучше вести из укрытия. Мы получаем очередное подкрепление и, прихватив два ящика-бонуса, повышающих силу атаки юнитов (они лежат за домами), приступаем к атаке очередной базы противника. На этот раз нам предстоит ограничиться уничтожением вражеских солдат. Зачистив территорию, мы отдаем приказ инженеру захватить аэропорт. При-

бывает очередное подкрепление, и мы используем новых инженеров для того чтобы захватить оставшиеся здания базы союзников.

Пребравшись через мост в северо-восточном направлении, мы сносим дзоты и солдат, охраняющих Пентагон. Нам в помощь прибывает новое — на этот раз очень и очень большое — подкрепление, с которым не составит труда подавить последний очаг сопротивления и уничтожить главный штаб американского командования. Миссия завершена.

### Миссия 2: Operation Hostile Shore

**Место:** Побережье Флориды

**Задача 1:** Осуществить высадку на побережье Флориды и построить базу.

**Задача 2:** Уничтожить все вражеские войска в этом регионе.

Высадившись на побережье Флориды, мы при активной огневой поддержке дредноута генерала Владимира уничтожаем передовую линию вражеской обороны и приступаем к строительству собственной базы. Возводить ее лучше на некотором удалении от берега, чтобы внезапно появившиеся вражеские корабли не смогли уничтожить нашу строительную площадку. Построив казарму, стоит создать двух инженеров и приказать им захватить два союзнических завода по переработке руды, которые находятся к северу от нашего места



высадки. За каждый захваченный завод мы получаем ящик-бонус с деньгами.

Построив военный завод и судовой верфь, мы приступаем к массовому производству танков и подводных лодок и, получив дополнительное подкрепление, начинаем атаковать противника сразу по двум направлениям: пока субмарины занимаются уничтожением вражеского флота, наземная техника продвигается на юго-запад и сравнивает с землей небольшую базу союзников. После того как будет уничтожен последний американский солдат в этом регионе миссию можно считать успешно завершенной.

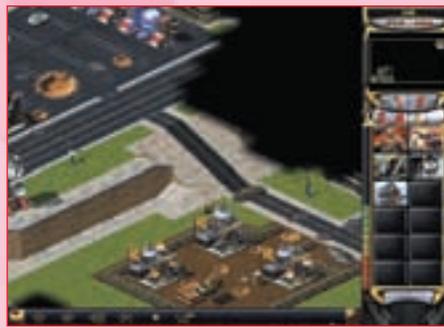
### Миссия 3: Operation Big Apple

**Место:** Нью-Йорк

**Задача 1:** Захватить американскую военную лабораторию.

**Задача 2:** Построить Психо-Маяк и защитить его от атак противника.

Сразу после начала миссии мы приступаем к строительству базы. К юго-востоку от нас находятся три нефтяные вышки — нужно послать нескольких инженеров для того чтобы захватить и отремонтировать их. Обеспечив себе, таким образом, дополнительный приток финансов, мы строим военный завод и начинаем производство танков. В качестве подкрепления Юрий присылает нам четверых шпионов — способность воздействовать на разум людей позволяет им мгновенно получать контроль над любым юнитом противника. Помимо этого с помощью концентрированного ментального удара шпионики способны мгновенно уничтожить всех нахо-



дящихся поблизости пехотинцев. Все эти способности делают их идеальными охранниками для наших новоприобретенных нефтяных вышек: любой вражеский солдат, приблизившийся к ним, немедленно попадает под наш контроль и начинает сражаться против своих.

Американская военная лаборатория появляется в северо-восточном углу миникарты. Прямо к ней через всю карту ведет сверхдлинная эстакада, въезд на которую находится неподалеку от наших нефтяных вышек. Построив несколько автоматических орудий для защиты нашей собственной базы и собрав достаточное количество танков, мы начинаем двигаться по направлению к военной лаборатории, отстреливая по дороге вражеские дзоты и танки. Справа от эстакады находится военный завод — уничтожив его, мы продолжаем движение. Подступив к лаборатории защищая небольшую базу союзников: несколько дзотов, немного солдат и боевой техники. В первую очередь нам нужно уничтожить строительную площадку противника с тем чтобы он не мог восстановить разрушенные здания. Подавив последний очаг сопротивления, мы создаем на базе инженера и отправляем его под охраной нескольких танков на захват лаборатории. Справа и слева от нее находятся два небоскреба — уничтожив их, мы получаем два ящика-бонуса, левый восстанавливает энергию всех юнитов, правый — повышает ранг одного из них.

После захвата военной лаборатории союзников на ее месте появляется наш Психо-Маяк и начинается обратный пятиминутный отсчет времени до его включения. К нам прибывает подкрепление, но его будет явно недостаточно для того чтобы отбить все атаки союзников. Необходимо сразу же построить неподалеку еще одну казарму и, сделав это здание основным, создать десятка полтора ракетчиков. Враги бросят на нас все свои силы — бесконечные волны обычных и реактивных пехотинцев, танков «Гризли» и ракетниц будут пытаться уничтожить Психо-Маяк. Нам необходимо продержаться всего лишь пять минут, по истечении которых он заработает в полную силу, и все американские войска в этом регионе попадут под наш контроль. После этого миссия будет считаться успешно завершенной.

### Миссия 4: Operation Home Front

**Место:** Владивосток

**Задача 1:** Построить базу. Защитить отечество.

**Задача 2:** Уничтожить все войска противника в этом регионе.

Корейцы оказались настолько глупы, что заняли сторону союзников в этой войне. Нам предстоит мягко указать им на эту ошибку, и нашим главным козырем в этой миссии будет скорость. Приступив к строительству базы, не следует забывать о десятиминутном обратном отсчете времени — по истечении этого срока корейцы начнут вторжение, и нужно успеть достойно подготовиться к нему. Прежде всего, нам нужно установить



несколько зенитных орудий неподалеку от силовых генераторов для того чтобы удерживать авиацию противника на почтительном расстоянии. После этого можно начинать массовое производство танков и дронов, которые помогут нам справиться с первой волной атакующих, а также субмарин — они помогут нам уничтожить невеликий флот противника. Еще необходимо построить радар и отправить одного из пехотинцев на разведку в северо-восточный угол карты.

По истечении десятиминутного срока враги начинают высадку десанта, состоящего из пехотинцев и танков. Уничтожив первую волну атакующих и прослушав почувствованное заявление корейского генерала (у него еще хватает наглости разговаривать подобным тоном!), мы отправляем небольшую ударную группу тяжелой техники в северо-восточный угол карты, где корейцы как раз начали строительство базы. Уничтожив строительную площадку и остатки сухопутной армии противника, мы посылаем несколько субмарин на уничтожение корейского флота. После того как последний вражеский солдат в этом регионе будет уничтожен миссию можно считать успешно завершенной.



### Миссия 5: Operation City of Lights

Место: Париж, Франция

**Задача 1:** «Зарядить» Эйфелеву башню с помощью трех солдат «Тесла».

**Задача 2:** Защитить Эйфелеву башню от атак союзников.

**Задача 3:** Уничтожить все войска союзников в этом регионе.

В этой миссии нам впервые предстоит встретиться с «Безумным Иваном». Настоящие маньяки-подрывники, они способны уничтожить практически любой объект, будь то здание, тяжелая техника или даже один из вражеских солдат. При этом установленный на заряде взрывчатка таймер позволяет «Ивану» заблаговременно убраться от места взрыва на безопасное расстояние. Эти способности еще не раз пригодятся нам в будущем, пока же у нас есть отличная возможность попрактиковаться в применении нового рода войск.

В самом начале этой миссии мы отдаем нашим пехотинцам приказ держать оборону в здании к северу от места старта. Оттуда очень удобно вести огонь по окопавшимся на дороге солдатам противника... или просто взрывать бочки, лежащие неподалеку от них. Расправившись с первым отрядом, мы отправляемся на запад и занимаем один из домов неподалеку от нефтяной вышки. Нам необходимо уничтожить нескольких пехотинцев, ракетницу и танк, охраняющие ее. После этого можно отдать одному из инженеров приказ захватить нефтяную вышку. Обеспечив себе, таким образом, небольшой приток финансов, от вышки мы отправляемся на север и находим на дороге одну зенитку. После этого нам нужно взорвать топливные баки, уложенные по периметру футбольного поля, на котором теперь держат оборону несколько пехотинцев и танк. Покончив с ними, мы спускаемся на набережную и встречаем там амфибию. На этот раз в качестве подкрепления нам прислали нескольких солдат подразделения «Тесла». Двигаемся на северо-восток и, уничтожив еще нескольких солдат и два дзота, подходим к Эйфелевой башне. Дальше все просто — достаточно подвести к главной парижской достопримечательности троих солдат «Тесла», и башня моментально превращается в гигантский излучатель, в считанные секунды уничтожающий все вражеские войска в округе. Союзники попытаются поднять подкрепление из дальних районов города, но его ждет столь же незавидная участь. Миссия завершена. Как жаль, что такую башню нельзя строить каждый раз на наших базах...

### Миссия 6: Operation Sub-Divide

Место: Перл Харбор, Гавайи

**Задача 1:** Построить базу на Гавайских островах.

**Задача 2:** Уничтожить флот союзников.

На момент начала этой миссии у нас имеются две амфибии, три субмарины и два крейсера... а также всего пятнадцать минут до прибытия корейского флота. Быстро начинаем строительство базы и отправляем наши корабли на разведку. Проплывая вдоль берега сначала на запад, затем на север, мы вскоре наткнемся на небольшой островок с ничейным железобетонным бункером. Отличное место для засады! Погрузив всех имеющихся у нас пехо-



тинцев в одну из амфибий, мы перевозим их на этот островок и занимаем бункер, получив в награду ящик-бонус с деньгами и отличную защиту от вражеских амфибий. Несмотря на то, что до прибытия флота осталась еще масса времени, враги упорно не желают оставлять нас в покое, и их транспортные корабли упорно стараются добраться до нашего берега. Часть из них встречают дружным автоматным огнем засевавшие в бункере пехотинцы, часть удается потопить нашим кораблям — но несколько амфибий все-таки могут пристать к берегу и высадить неподалеку от нашей базы вражеский десант. На этот случай у нас должны быть готовы несколько пехотинцев подразделения «Тесла» и пара собак.

Как только появляется возможность построить судверфф, мы отдаем все ресурсы на производство максимально возможного числа субмарин и отправляем их к тому самому острову с бункером, фактически перегородив пролив между ним и следующим островом. Когда до прибытия вражеского флота остается всего несколько минут, мы получаем дополнительное подкрепление — три дредноута и два «Морских Скорпиона». Крейсера мы присоединяем к двум уже имеющимся у нас в засаде, а дредноуты пока отводим в сторону. Когда наконец-то прибывает корейский флот, их корабли бесполокно сбиваются в кучу перед внезапно поднявшимся из морских глубин субмаринами и представляют собой великоленную мишень для торпед. Подводные лодки ведут непрерывный огонь, им вторят солдаты из бункера, зенитные орудия крейсеров занимают отстрелом вражеской авиации — словом, все при деле. Корабли прибывают постепенно, и у нас должно хватить времени уничтожить почти весь корейский флот...

После этого мы собираем оставшиеся субмарины и крейсера и отправляем их на запад на поиски вражеской базы. Подступы к ней охраняют излучатели «Призма», и тут-то нам и пригодятся полученные в качестве подкрепления дредноуты, которые без особого труда смогут вывести из строя большую часть защитных сооружений противника, оставаясь при этом на безопасном расстоянии. Ворвавшись в небольшую бухту, мы уничтожаем две вражеские судверффы и несколько кораблей и поздравляем себя с очередной победой.

### Миссия 7: Operation Chrono Defense

Место: Уральские горы, Россия

**Задача:** Любой ценой защитить военную лабораторию.

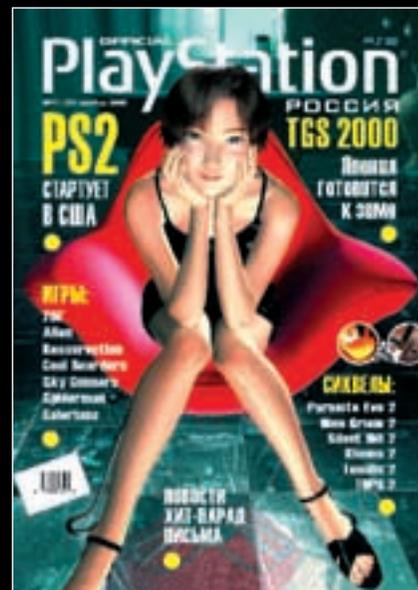
Этапы войны меняются стремительно, и вот нам уже приходится не нападать, а обороняться, любой ценой защищая военную лабораторию. По счастью, враги идут на нас не бесконечным потоком — Хроносфера союзников способна перебросить за один раз ограниченное количество юнитов, после чего ей требуется несколько минут для перезарядки. Этим мы и воспользуемся. Прежде всего, нам необходимо сделать как минимум два сборщика руды — деньги в этой миссии еще более ценный ресурс, чем время. По периметру нашу базу должно окружать максимальное количество автоматических пушек и зенитных орудий, а это подразумевает просто гигантские энергозатраты, для обеспечения которых потребуется множество силовых установок. В ключевых точках можно также установить несколько излучателей «Тесла» и оставить несколько солдат из одноименного подразделения для их перезарядки. Помимо этого придется создать десятка полтора-два собак — в этой миссии союзники не стесняются использовать шпо-



нов для того чтобы обесточить нашу базу перед очередной атакой или же отключить радар, и только четвероногие друзья человека способны вовремя распознать чужака, скрывающегося под личиной одного из наших солдат. Разместив собак по периметру базы, мы приступаем к массовому производству танков, которые необходимо будет расставить на трех ключевых направлениях. Через некоторое время мы получаем сообщение от лейтенанта Зои: с помощью капиталистической пропаганды союзники пытаются переманить на свою сторону честных советских жителей. Придется выделить один танк для того чтобы уничтожить небольшой грузовичок с репродуктором, кружащий между домами к западу от нашей базы. В награду за это мы получим очередную бонус и открытую карту.

А что это за строения к востоку от нашей базы? Ба, да это ведь нефтяные вышки! Улучив момент, мы отправляем туда четырех

## В ПРОДАЖЕ С 3 НОЯБРЯ



## ЧИТАЙТЕ В 11 НОМЕРЕ OFFICIAL PLAYSTATION РОССИЯ

PS2 стартует в США.

Эксклюзивный репортаж о запуске PlayStation 2 в Соединенных Штатах Америки. В нем мы расскажем о всех двадцати шести играх, которые поступят в продажу вместе с приставкой, разведем некоторые слухи, окружавшие это знаменательное событие, а также поделимся с вами последними новостями «с места событий».

TGS 2000: Япония готовится к зиме. На прошедшей этой осенью Токийской выставке игр PlayStation 2 сияла всеми цветами радуги. А это значит, что этой зимой тамошним ее владельцам явно будет во что поиграть.

После завершения выставки журнал Official PlayStation Россия решил подвести ее итоги и рассказать нашим читателям о всех тех проектах, на которые действительно стоит обратить внимание.

А также:  
 Прохождение Spider-Man от Activision.  
 Вторая часть солюшена Parasite Eve 2.  
 Письма.  
 Суперпостеры Z.O.E., Rayman 2.

инженеров и несколько танков. После того как инженеры захватят вышки у нас появится дополнительный источник дохода. Теперь главное — удержать его в руках, потому что враги непременно заинтересуются отдельно стоящими постройками. Неплохо было бы подогнать сюда еще и несколько зениток на случай появления вражеской реактивной пехоты... Можно послать несколько танков к небольшому союзническому лагерю, который находится в юго-восточном углу карты. В награду за его уничтожение мы получим два ящика-бонуса. После этого нам остается лишь отбивать усиливающиеся атаки противника и ждать окончания этой миссии. Последние отряды будут состоять из танков «Призма», единственный залп которых способен уничтожить военную лабораторию и свести на нет все наши усилия. Не стоит подпускать их близко — лучше послать небольшой отряд танков «Апокалипсис» навстречу и уничтожить врагов на подступах к базе. После того как последний отряд противника будет уничтожен миссия завершится нашей победой.

### Миссия 8: Operation Desecration

Место: Вашингтон

Задача: Захватить Белый Дом.

Захват Белого Дома — дело непростое, но вполне достойное. Вскоре после того как мы начинаем строительство базы над ней пролетает самолет союзников и выбрасывает целый отряд парашютистов-камикадзе. Почему камикадзе? Ну, проследив за нами на базе есть четыре пехотинца-«разрушителя», один из которых запросто может превратить довольно обширную местность в радиоактивную пустыню (разумеется, перед этим стоит отвести подальше свои войска). Вражеским солдатам не повезло... Создав два десятка пехотинцев, мы занимаем два бункера — к северу и к востоку от нашей базы. После этого можно приступить к массовому производству тяжелой техники, которую следует благоразумно держать под прикрытием бункеров. Все дело в том, что Владимир воеет против нас нашей же техникой — танками «Апокалипсис», ракетами V3, а главное — дронами. Эти проворные твари способны перепортировать уйму техники, и слаженный автомат-



ный огонь из бункера — как раз то, что необходимо для того чтобы не подпускать их близко.

В распоряжении противника имеются две основные базы — на востоке и на северо-востоке от нас. В борьбе с ними не стоит забывать об обороне собственной базы — ее всегда должны охранять несколько танков «Апокалипсис». Существенно облегчить нам жизнь призваны многочисленные бонусы, которые российское правительство охотно выплачивает за уничтожение американских архитектурных памятников. Пожалуй, мы начнем с Lincoln Memorial — он находится ближе всего к нам, на северо-востоке. Из разрушенного монумента выпадают два ящика — левый повышает ранг одного юнита, правый — добавляет нам еще немного денег. Далее памятники следуют бесконечной чередой — Washington Monument (деньги), Smithsonian Natural History Museum (повышение ранга и деньги), Smithsonian Castle (повышение скорости и деньги)... По дороге нужно обязательно уничтожить Психо-Маяк, зомбирующий восприимчивых американцев и настраивающий их против нас. Для того чтобы доб-



раться до Jefferson Memorial нам придется послать одного из инженеров на юго-восток и отдать ему приказ восстановить разрушенный мост неподалеку от футбольного поля. Перебравшись на другую сторону и уничтожив здание, мы получаем еще немного денег, а за уничтожение припаркованных неподалеку грузовиков нам дают целую кучу бонусов — повышение ранга, повышение скорости, усиление брони и силы атаки, открытую карту, наконец...

После этого можно готовиться к последней атаке. Белый Дом находится на противоположном конце карты. Подступы к нему охраняют излучатели «Тесла» и несколько пехотинцев — все что осталось от верных генералу Владимиру войск. Подавив последний очаг сопротивления, мы можем послать одного из инженеров захватить здание... но гораздо приятнее разрушить его парой точных залпов. Конец карьеры Владимира, конец миссии.

### Миссия 9:

### Operation The Fox and the Hound

Место: Сан-Антонио, Техас

Задача: Установить контроль над разумом президента Соединенных Штатов Америки.

Несмотря на небольшие размеры, форт Аламо очень хорошо защищен, и атаковать его «в лоб» не представляется возможным. Но там, где терпит неудачу сила оружия, на помощь приходит сила разума. Всю операцию по захвату президента Соединенных Штатов Америки проведут два шпионика, приземлившись в неприметном месте в центре карты. Для начала им нужно пройти немного на север и подчинить себе сознание двух пехотинцев, охраняющих подступы к небольшой базе противника. Избавившись от них (для этого достаточно всего лишь подвести их поближе к форту, все остальное за нас сделают излучатели), нужно подчинить себе сознание двух инженеров и захватить с их помощью казарму и военную лабораторию. Первый этап нашего задания завершен.

Теперь шпионика отправляются в обход всей карты к небольшой вражеской базе, которая находится к юго-востоку от нас (на миникарте она обозначена светло-голубым цветом). Подойдя поближе к ограждению, мы подчиняем себе сознание снайпера и поочередно выводим в расход всех находящихся на территории солдат. После этого нам нужно захватить стоящий неподалеку танк «Гризли» и с его помощью уничтожить два дзота, охраняющих въезд на базу. Теперь можно без помех вывести снайпера на свободу и вволю потренироваться в стрельбе по живым мишеням, избавляясь от солдат, разгуливающих возле форта.

Как неудачно получается — одна из ракетниц патрулирует северные ворота форта и доезжает при этом чуть ли не до нашей казармы. С этим нужно бороться. Создав десяток пехотинцев, мы окапываемся прямо на пути у ракетницы и во время очередного захода благополучно взрываем ее. После этого можно поставить снайпера прямо напротив северных ворот форта Аламо и без помех избавиться от большинства солдат, его охраняющих. Впрочем, подходить слишком близ-



ко не стоит — одного разряда излучателей вполне достаточно для того чтобы мы лишились столь ценного солдата. Создав двух шпионов, мы приказываем им принять облик... ну, хотя бы обычных пехотинцев — и посылаем их на территорию форта, благо собак к тому времени там уже не должно было остаться. Загружаемся в ближайшую силовую установку и устраиваем небольшую энергетическую диверсию. В результате наш снайпер получает великолепную возможность подойти чуть ли не вплотную к обесточенному охранному периметру и безнаказанно перестрелять все окружение президента (телохранителей и «морских котиков»). Ответное нам на выполнение этой операции время истекает довольно быстро, и необходимо загадать отвести снайпера на безопасное расстояние. Впрочем, нам его услуги уже больше не понадобятся. Второй шпион устраивает очередную диверсию, и



к северным воротам форта подходит один из наших шпиоников. Осталось лишь отдать ему приказ, и президент Соединенных Штатов Америки станет убежденным коммунистом и послушной марионеткой в руках Кремля, а мы будем считать успешно завершённой еще одну миссию.

### Миссия 10:

### Operation Weathered Alliance

Место: Вирджинские острова

Задача 1: Для того чтобы определить местонахождение Генератора Погоды нам необходимо захватить американскую военную лабораторию.

Задача 2: Уничтожить Генератор Погоды.

Очередное изобретение безумного гения союзников — профессора Эйнштейна — называется Генератор Погоды. Это устройство позволяет создавать невиданной силы шторма и обрушивать их на базу противника. Нам необходимо уничтожить этот Генератор, пока он еще не успел натворить бед... но, похоже, основная проблема будет заключаться в том, чтобы найти его. Мы начинаем строительство базы и готовимся отбивать первые атаки противника — к нам незамедлительно пожалуют амфибии, заполненные пехотинцами и танками. Вокруг базы нужно установить как можно больше зенитных орудий — пожалуй, самыми частыми гостями в этой миссии у нас будет вражеская реактивная пехота и самолеты. Для того чтобы освободить больше места под пос-



тройки можно отдать одному из танков приказ уничтожить растущие поблизости деревья (<Ctrl+атака>).

Построив судовой верфь к северу от места старта, мы начинаем массовое производство подводных лодок. Как только их общее количество достигнет хотя бы десятка, добавляем к ним пару «Морских Скорпионов» и смело отправляемся крушить вражеский флот. Потопив по дороге несколько авианосцев и пяток дельфинов, мы взрываем две судовой верфи и с чувством глубокого удовлетворения осознаем тот факт, что противник полностью лишился военно-морских сил. А это означает, что мы можем вполне безнаказанно пользоваться своим преимуществом на воде. Построив два дредноута, подгоняем их поближе к вражескому берегу и начинаем методично обстреливать все, до чего можем дотянуться. Ошалевшие от подобной наглости союзники пытаются потопить гигантские корабли с помощью «морских котиков», но на этот случай у нас наготове должны быть подводные лодки. Также на берег можно доставить парочку дронов, которые будут безжалостно расправляться со всеми приближающимися к воде пехотинцами. Основная цель наших дредноутов — многочисленные излучатели «Призма», защищающие подступы к военной лаборатории. Для того чтобы открыть максимально возможный участок карты на вражеский берег можно доставить десяток пехотинцев и отправить их в центр базы противника.

У нас на базе необходимо построить пусковую установку ядерных ракет. После того как дредноуты уничтожат все доступные им цели настает время задуматься о высадке десанта. Нескольких танков «Апокалипсис» и одного инженера должно быть вполне достаточно. Доставив их на вражеский

берег, мы планомерно уничтожаем все оставшиеся излучатели и приказываем инженеру захватить военную лабораторию. После этого в северо-западном углу карты появляется Генератор Погоды и начинается обратный отсчет времени, оставшегося до шорма. Нам достаточно уронить всего лишь одну ракету с ядерной боеголовкой для того чтобы очередное изобретение профессора Эйнштейна стало всего лишь частью истории. Миссия завершена.

### Миссия 11: Operation Red Revolution

Место: Москва

Задача: Уничтожить штаб-квартиру Юрия — Кремль.

Одна из самых сложных миссий этой игры и один из самых серьезных противников — мастер-псионик Юрий, бывший советник Романова, ради власти предавший Партию и своего вождя. Не так-то просто атаковать Кремль — во всяком случае, ко встрече с нами враг хорошо подготовился. Но выбора у нас нет... Параллельно со строительством базы собираем все имеющиеся у нас на начало миссии войска и отправляем их на северо-восток. Там, на небольшом возвышении, находится крошечная база противника — пара генераторов «Тесла», пара зенитных орудий и один излучатель. Уничтожив все, кроме генераторов, мы расставляем войска на краю холма и готовимся отражать непрекращающиеся атаки противника. Врагов будет очень много, и ко встрече с ними необходимо подготовиться достойным образом. А именно: спешно созданному на базе инженеру



отдается приказ захватить ближайший силовой генератор, после чего у нас появляется возможность построить на холме несколько автоматических пушек. Оба «Кирова» должны зависнуть неподалеку от склона и засыпать незваных гостей бомбами. Наконец, нелишним будет подогнать поближе поступивших с очередным подкреплением дронов, которые будут особенно эффективны в борьбе с псиониками. Ох уж эти псионики! Только они способны в мгновение ока сломать налаженную линию обороны, внезапно захватив один из танков... Как бы то ни было, к холму нам постоянно придется направлять дополнительные войска. Можно отправить пару десятков пехотинцев оборонять несколько гражданских построек внизу — они отвлекут огонь на себя и окажут нам неплохую огневую поддержку. Инженеры должны захватить две нефтяные вышки — первая находится к северу от нашей основной базы, вторая — справа от холма. Обеспечив себе, таким образом, дополнительный приток финансов, мы приступаем к сооружению оборонной системы базы. Нам необходимо установить с десяток зенитных орудий по обе стороны от основных строений и создать пару десятков ракетчиков. Все эти меры предосторожности оправдывают себя после того как у нас появляется пусковая установка ядерных ракет. Лейтенант Зофия немедленно сообщает о том, что Юрий выслал армаду боевых кораблей. К нашей базе медленно приближаются два «Кирова», но такое количество зениток и ракетчиков должны без труда справиться с ними. Ну а для того чтобы поднять на воздух Кремль нам придется сбросить на него две ракеты с ядерными боеголовками. Предатель наказан, миссия завершена.

### Миссия 12: Operation Polar Storm

Место: Мыс Надежды, Аляска

Задача: Уничтожить Хроносферу.

Последняя надежда союзников — Хроносфера — надежно укрыта среди снегов Аляски. Все подступы к ней хорошо охраняются, а само место держится в строжайшем секрете. Благодаря записям Юрия у нас появилась возможность уничтожить эту установку. От победы нас отделяет всего один шаг, и нужно сделать его, чего бы это ни стоило... Начало миссии обещает быть немного нервным. Прежде всего, нам необходимо создать два-три десятка пехотинцев — они потребуются для того чтобы отра-

зить первую атаку противника. Враги не замедлят появиться — едва мы успеваем построить завод по переработке руды и военный завод, как Хроносфера телепортирует к нам на базу несколько ракетниц. Уничтожив их, мы создаем несколько дронов и готовимся отражать вторую атаку — на этот раз на острове появятся вражеские танки. За ними последуют «морские котик», в виде исключения прибывшие на амфибии — нам необходимо заранее отвести в сторону своих пехотинцев и предоставить позаботиться о незваных гостях дронам.

После того как будет отбита третья атака, у нас появится небольшая — очень небольшая — передышка для того чтобы построить на базе пять зенитных орудий (поближе к берегу) и судовой верфь. Вскоре у берега появляется авианосец, который бесцеремонно отправляет свои истребители бомбить нашу базу. Нужно как можно быстрее известить наглеца, построив несколько субмарин. Хотя почему несколько? Подводных лодок нам понадобится довольно много — как минимум десяток, а еще парочка «Морских Скорпионов» для того чтобы отбивать атаки с воздуха и два дредноута. Подводные лодки под чутким присмотром «Скорпионов» очищают акваторию от вражеских судов и взрывают две вражеских судовой верфи. После этого на сцену выходят дредноуты, которые безнаказанно обстреливают береговые сооружения, расчищая зону для высадки десанта. Для начала нам будет достаточно пяти танков «Апокалипсис» и нескольких инженеров, конечно. Удобнее всего высадить их неподалеку от вражеской казармы, захватить ее, а затем и небольшую базу, которая находится слева. После этого нужно сделать захваченные военный завод и казарму основными и начать массовое производство танков и инженеров. Первые под прикрытием «Железного Занавеса» будут обследовать окружающую местность и охранять базу, вторые — захватывать все новые и новые сооружения (в основном, силовые установки). Построив завод по переработке руды и обеспечив себе тем самым дополнительный приток финансов, мы собираем ударный отряд из пяти-семи танков «Апокалипсис» и отправляемся в обход карты на северо-восток. Не следует забывать об обороне нашей новой базы — там тоже нужно оставить несколько танков.

По дороге нам попадет масса вражеских построек, а также танки «Призма» и толпы пехотинцев, которых союзники с достойным лучшим применением упорством будут посылать на перехват. В северо-восточном углу карты мы находим аэродром и сразу три корабля «Киров» — но использовать их, скорее всего не удастся, уж очень хороша система ПВО на подступах к Хроносфере. Уж лучше по старинке защитить небольшой отряд



танков «Железным Занавесом» и постепенно продвигаться все дальше и дальше в глубь вражеских укреплений. Наконец, в кольце дзотов, излучателей и установок «Патриот» мы видим



ее — Хроносферу. К тому времени большинство силовых установок союзников уже должно быть уничтожено, и потому излучатели будут отключены. Как бы то ни было, сперва стоит пройтись по периметру, уничтожая дзоты и отключенные башни «Призма», и лишь затем, не торопясь, нанести последний удар... За Родину! За Партию! Ура. Ур-ра!!!

## В ПРОДАЖЕ С 16 НОЯБРЯ



## ЧИТАЙТЕ В 11 НОМЕРЕ ХАКЕРА

МЫ СДЕЛАЛИ ЭТО!

С 11 номера X ты будешь в курсе всех самых свежих багов в системах безопасности! Рельный BUG-TRACK в каждом номере X!

А также:

X-Lab протестила SCSI-винты. Ты слышал о SCSI, но не знаешь в чем его преимущества и недостатки? Не парься, мы тебе все популярно объясним.

Наши софтверные палачи, как всегда расчленили по функциям кучу прог. В этом номере ты узнаешь о том как разогнать проц, не парясь со всякими джамперами; прочтешь User Manual по лучшей проге для grab-ления аудио CD-юков на винт, а заодно и о том, чем слушать MP3 и как повысить качество звучания, скорость; наконец-то поймешь как без головной боли читать всякие новостные конференции; защитишь свой винт от посягательств всяких левых людей, а также научишься закрывать секретную информацию на три тысячи замков. Мы все-таки выцепили Дельфина и прямо так его и спросили «Как ты отосишься к хакерам?». Впрочем, одним ответом он не отделался.

Продолжая проект X-Стиль, мы конкретно подготовим тебя к твоему первому прыжку с парашюта. Ты узнаешь как одеться, куда ехать, как прыгать, как не подставиться и т.д. Рубрика ВЗЛОМ объяснит, выгодно ли быть кречером; как ломаются провайдеры; как заработать бабло не отрывая задницы от стула; как правильно зарегистрировать свой собственный домен; как находить баги в NT-системе; а также прочтешь наше интервью с LOD [Legion of doom] — известной хакерской командой, стоявшей, едва ли ни у истоков современной сцены хакинга.

# ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Максим Заяц



В жизни никогда не бывает все хорошо. Казалось бы, что еще нужно для счастья: жена-красавица скачет с абордажной саблей вокруг мачты, книжка любимая лежит под носом и наручники на запястьях уже почти совсем перестали жать, вокруг полная палуба этих милых и душевных ребят, пиратов — словом, полная благодать. Но проблемы и неприятности с завидным упорством находят малейшую брешь в монолитном щите нашего благополучия и, словно пчелы, жалят в самый неподходящий момент. Похоже, медовый месяц пора заканчивать. Прежде всего нам необходимо как-то поделить толпу пиратов на «наших» и «не наших» и удалить последних с нашего корабля. Вот только как это сделать? Так, для начала повернемся налево и посмотрим на заряженную пушку, стоящую возле борта. Похоже, она готова к стрельбе. Осталось только поджечь фитиль... в наручниках. Ну, давай, Гайбраш, поворачивайся направо и попытайся уронить так кстати оказавшуюся поблизости жаровню. Хорошо что палуба у нас покрыта специальным несгораемым лаком! Так, теперь подхватим один уголек... Я знаю, что горячо — ну а кому сейчас легко? Поворачиваемся к заряженной пушке, бросаем уголек и... Уау!!! Вот это, я понимаю, победа! Вот только... Элейн, ты не могла бы снять эти чертовы наручники?

## Акт 1: Чем заняться мертвецу на Melee Island

Дом, милый дом. Вот только почему-то никто не торопится встречать любимую правительницу, вернувшуюся вместе с любимым мужем из трехмесячного медового месяца. Ни толпы, ни флагов — более того, вскоре обнаруживается еще и какой-то тип с катапультой, добросовестно и методично превращающий в руины фамильный особняк Элейн. Элементарная логика подсказывает, что этого типа нужно очень вежливо спросить: КАКОГО ЧЕРТА ОН СЕБЕ ПОЗВОЛЯЕТ?! С готовностью прервав свою работу, тот начинает объяснять, что, поскольку правительница острова погибла, особняк ей больше не нужен, и согласно контракту его необходимо снести. Позвольте-позвольте, то есть как — погибла? Ну, говорят, ее сгубило неудачное замужество. Изложив все это, нахальный тип невозмутимо возвращается к прерванной работе, а у нас появляются два новых задания: остановить этого придурка пока особняк еще цел и навестить семейных

адвокатов Элейн на **Lucre Island**, чтобы они помогли официально вернуть жену Гайбраша в мир живых.

Лучший советчик скрывается на дне стакана. Будем топить горе в вине — мы отправляемся в **SCUMM Bar**, сомнительной репутации заведение неподалеку от набережной. И похоже, мы попали сюда как раз в разгар подготовки к чемпионату по игре в дартс. Поговорив с одним из игроков, мы узнаем много нового о себе, о них и о дартсе... Можно поиграть с вами? Понятно. А почему на стене вокруг мишени так много дырок? Да ну! Попади-ка в «яблочко»! А в восьмерку? В правый глаз черепа, висящего над дверью? А... в спасательный круг на двери кухни! В этот столб? В парня, сидящего перед экраном монитора? В ту здоровенную рыбку? В двойку?... ну что бы им еще такого загадать? Прихватив миску с собой, мы повнимательнее приглядываемся к яркосинему воздушному шару с надписью «**Happy Birthday!**», парящему в воздухе над вдребодан пьяным пиратом. Ха! Это должно быть забавно... Эй, спорим, что вы не сможете попасть вон в тот воздушный шарик?! Ох, попали, и я очень надеюсь, что этот дед остался жив. Как бы то ни было, лежащие на столе крендельки ему сегодня уже не понадобятся. Прихватив миску с собой, мы подходим к абсолютно трезвому пирату, сидящему за столиком слева от кухонной двери. Его зовут **I.Cheese**, и совсем недавно он выиграл этот бар у прежнего владельца. А не желает ли мистер Чиз присоединиться к компании могущественных пиратов и отправиться на **Lucre Island** за адвокатом Элейн Гайбраш? Оказывается, желает. Не боится — боится, что за время его отсутствия бар еще раз сменит владельца, и его приборет к рукам

тот самый жадный австралиец. Единственный способ убедить старого пирата стать нашим штурманом — победить его в местной разновидности армрестлинга. Правила этой игры очень просты: из предложенного списка язвительных замечаний мы стараемся выбирать только новые, еще неизвестные Ай.Чизу фразы. Впервые услышав абсолютно незнакомую колкость, пират отвечает нам неопределенно (что-нибудь вроде: «Да? Как я боюсь!»), и его рука еще на несколько сантиметров приближается к поверхности стола. В случае, если мы услышали какое-то вполне определенное замечание, для ответа нужно выбрать наиболее подходящую язвительную фразу, например: «Сегодня я победил двадцать человек! — Ага, и глядя на твою брюхо, я могу предположить, что они были съедены». Три правильных ответа — и Гайбраш получает себе в команду нового штурмана, три ошибки — и у нас появляется возможность сделать еще одну попытку. Вот только не стоит надеяться, что Ай.Чиз забывает фразы, услышанные ранее. Придется нам изобретать что-то новенькое...

Мы отправляемся в порт. Впрочем, по дороге можно задержаться на пару минут и поболтать с двумя подозрительно знакомыми пиратами, стоящими на улице неподалеку от бара. Карла? Отис? Сколько лет, сколько зим! Как давно мы не виделись... что с вами стало, ребята? Да, похоже, этот австралиец успел насолить всем обитателям островов. Ну хорошо, а как насчет того, чтобы присоединиться к нашей команде — как в старые добрые времена, а? Ну а заниматься мы будем... скажем так: необременительной и хорошо оплачиваемой работой на правительство. Ну вот, наша команда растет с каждым





# ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ



часом. Теперь нам нужно попасть в порт — для этого с городской площади мы идем налево, а затем по карте отправляемся в юго-восточную часть острова. На земле справа от автомата по продаже грога валяется сдутая камера от колеса. Подобрал ее, мы знакомимся с Хозяйкой Порты и пытаемся выпросить у нее корабль. Бесплезно. Ни одна лодка не может покинуть гавань без ее разрешения, а его нам давать она как раз и не собирается... по крайней мере до тех пор, пока Гайбраш не предоставит какие-либо доказательства того, что он — ВАЖНАЯ ПЕРСОНА.

Делать нечего: по карте мы возвращаемся к особняку. Разобраться с катапультированием оказывается, в общем-то, не сложно: автомобильная камера натягивается на специальный «наводочный» кактус справа от дома, превратив его в некое подобие гигантской рогатки, затем рабочий выманивается в сторону посредством соленых кренделков из бара, и мы немного экспериментируем с рычагами управления. Желая вновь навести орудие на цель, мерзкий тип стреляет по кактусу и... вернувшийся обратно камень попадает точно в цель, сбросив катапульти вниз с обрыва. Ах, если бы все проблемы решались так просто! Увы, опасность теперь угрожает политической карьере Элейн. На сцене появляется новый политик **Melee Island** и по совместительству главный кандидат на должность нового правителя острова — Чарльз Л.Чарльз. После небольшой словесной пикировки нам остается только хвататься за голову. Куда катится этот мир?!

Заходим в особняк — благо теперь уже можно сделать это, не опасаясь быть задавленным внезапно рухнувшей стеной. Карла говорила что-то про контракт... нам нужно найти его. Бумага, лежащая на столе в холле, не подходит — не тот бланк. Так, а что если покопаться в комодике справа от лестницы? Есть! Теперь осталось только уговорить Элейн подписать его. Дорогая, но без этой бумаги я просто не смогу нанять себе команду. Да, вот еще что — нам нужно каким-то образом получить корабль и разрешение на выход из порта. Ты не могла бы помочь? Отлично. Прежде всего мы отправляемся к Карле и Отису и с гордостью вручаем им подписанный правительственный контракт. После этого можно отправляться в порт. Показав Хозяйке губернаторскую печать, мы получаем в свое полное распоряжение... РОЗОВЫЙ корабль с сердечками по борту. Да, Гайбраш, сегодня явно не самый удачный день в твоей жизни. Но, похоже, выбора у нас нет — команда присоединяется к нам в порту, и мы отправляемся на **Lucre Island**. Вперед, навстречу приключениям!

### Lucre Island

Первое заведение, которое нам необходимо посетить по прибытии на **Lucre Island**, — адвокатская контора. По птичьей вытягивая хилые шеи, три служителя Фемиды будут долго и со вкусом обсуждать различные аспекты нашего дела, но так вот сразу, разумеется, ничего не решат — зато отдадут нам одно весьма любопытное письмо. Получив его, мы отправляемся в расположенный по соседству банк, где знакомимся с тем самым излещенным нервным австралийцем — мистером Мэндриллом — и очаровательной, но, право слово, весьма недалеккой Бриттани. После того как Мэндрилл, в гневе сломав свою трость, уйдет из банка, а Бриттани перестанет на все лады склонять так понравившееся ей имя неведомого сказочного зверя — **К-Е-Н-Г-У-Р-У** — мы обращаемся к девушке с просьбой дать нам возможность покопаться в личном сейфе мистера Марлея, предъявив сперва письмо, а затем и всемогущую губернаторскую печать. Наконец, нас проводят в хранилище и ставят на стол перед Гайбрашем здоровенный сундук. М-да,

один мусор. Похоже, старик Марлей любил хорошо пошутить. Но что это??? Оставаясь в хранилище, мы видим, как в помещение банка заходит... Гайбраш Трипвуд собственной персоной. Ничего не подозревающий клерк пропускает его в хранилище, и вот отвратительный двойник уже наводит на нас пистолет и убегает с сундуком под мышкой, не забыв захлопнуть за собой дверь. Хорошо еще, что он догадался ненадолго снять маску, иначе мы вполне могли бы заработать раздвоение личности. Какая отвратительная у него рожа — кажется, что у этого грабителя совсем нет носа...

Нам нужно как-то выбраться из хранилища. Но что это??? Похоже, двойник никуда не ушел, и, судя по доносящимся из-за двери звукам, он сейчас как раз грабит банк, демонстративно называясь при этом нашим именем. Скорее, скорее на свободу. Подхватив со стола меч, мы пытаемся просунуть его в щель между косяком и дверью. Так, а если еще немного нажать? Понятно, меч сломался. Вставляем в щель обломок и затем поднимаем с пола чай-то носовой платок и три губки разных размеров. Так, а что если заглянуть в открытый сейф? Хм, грабитель не заметил эту музыкальную шкатулку и бутылку первоклассного грога. Забрав все это, мы проливаем в дверную щель самую маленькую губку и поливаем ее грогом из бутылки. Кажется, дверь понемногу поддается. Повторяем ту же процедуру со средней губкой, а затем и с большой. В результате дверь слетает с петель и мы оказываемся на свободе... впрочем, ненадолго.

Позор. Честного пирата обвиняют в ограблении банка. Мера пресечения — требование не покидать остров до окончания следствия по делу, подкрепленное специальным магическим браслетом, одетым на ногу. Нам нужно как-то доказать свою невиновность — и сделать это как можно скорее. Подняв с пола баночку куриного жира, мы покидаем полицейский участок и направляемся к небольшому уличному лотку, где под вывеской «**Scents and Sensibilities**» стоят флакончики с разнообразным парфюмом. Прихватив бутылочку с одеколоном, мы подходим к наваленной за углом слева куче пустых флаконов, выбираем один для себя. Следующий визит — в магазин тростей «**House of Sticks**». Переждав появление похожего на грозную тучу мистера Мэндрилла, мы подбираем с пола несколько деревянных стружек и отправляемся в магазин наживки «**Bait Shop**». Ну и вонь!!! И как этот тип еще может здесь работать. Поговорив с владельцем магазина — да-да, тяжелые дни для пиратства, проклятые туристы и прочие неприятности, — мы спрашиваем его о безносом грабителе. Похоже, сегодня нам довелось пообщаться с Безносым Питом — его здесь все знают. Как его найти? Никто не может найти Безногого Пита... Так, понятно. Понаблюдав за муравьиным цирком, мы прихватываем с собой один из бесплатных образцов сдохшей значительно раньше остальных девяти видов рыбы. Да-да, Гайбраш, тебе придется взять ЭТО руками. Мне плевать, как ты потом будешь пахнуть, — просто возьми и сделай это.

На улице мы прикармливаем почти бесхозного утенка и бежим во Дворец Протезов («**Palace of Prostheses**»). Из разговора с владельцем этого магазина, слепым Дейвом, мы узнаем о его феноменальной способности различать запахи. Вот только сегодня у него тоже не самый удачный день — сбежала любимая обезьяна, которая единственная разбиралась в картотеке клиентов, да еще и насморк проклятый одолел. Из-за него Дейв почти ничего не чувствует — во всяком случае, ему кажется, что найденный нами платок ничем не пахнет. Но мы-то чувствуем этот отвратительный запах! А что если попытаться подобрать для Дейва нечто похожее? Бежим к городскому фонтану и наби-

раем в пустой пузырек из-под парфюмерии немного воды. Так, теперь забираемся в **Inventory** и добавляем в пузырек деревянные стружки (клавиша **E**). Возвращаемся в магазин наживки и зачерпываем немного вонючей жижи из чана с просроченной рыбой. Х-м, а пахнет уже почти похоже. Но нам придется ненадолго покинуть город для того чтобы отправиться к особняку (он находится в западной части карты). Подобрал лежащий перед фонтаном цветок и добавив его к нашей гремячей смеси, мы возвращаемся обратно в город, по дороге заглянув в **Mystes O`Tyme** и зачерпнув из реки немного мутной водицы. Теперь запах нашего «парфюма» в точности соответствует запаху платка... только он намного, намного сильнее.

Мы возвращаемся во Дворец Протезов к Дейву, и теперь он без особого труда узнает запах одного из своих клиентов. Это должен быть Безносый Пит, но, конечно же, здесь он выступает под другим именем. Каким? В каждой игре это имя будет разным, неизменным останется лишь то, что состоит оно из трех слов: имя, второе имя и фамилия. В итоге мы можем без особого труда из первых букв составить инициалы нашего не в меру таинственного друга, а затем и набрать их на пульте картошки — ведь обезьяны-то уже нет. Правда, пульт этот явно рассчитывался не на человека: никаких букв, одни картинки. Впрочем, не так уж сложно определить, каким буквам они соответствуют:

Кролик = A, B, C, D  
 Дерево = E, F, G, H  
 Тыква = I, J, K, L, M  
 Обезьяна = N, O, P, Q, R, S, T  
 Банан = U, V, W, X, Y, Z

Иными словами, для того чтобы найти личное дело человека по имени, к примеру, **Norbert F. Jammalamma** (инициалы **NFJ**), нам необходимо повернуть барабаны пульта так, чтобы сверху оказались следующие картинки: обезьяна, дерево, тыква. Нажимаем на красную кнопку и — уаля! — у нас в руках личная карточка Безногого Пита с подробной инструкцией, как добраться до его дома. Задержимся во Дворце Протезов еще ненадолго для того чтобы спросить Дейва про искусственную руку. Допустим, мы захотели сделать такой вот оригинальный подарок друзьям. Что-что? Ага, руки свалены в корзину,



которая стоит ближе всего к двери. Вот только бесплатно нам здесь ничего не дадут, не стоит даже и надеяться. Придется пойти на хитрость. Поставив перед носом слепого Дейва включенную музыкальную шкатулку, мы делаем несколько быстрых шагов по направлению к корзине, смотрим на нее (опция «Посмотреть») и выхватываем из нее деревянную руку-протез. Как раз в этот момент музыка смолкает. Нет-нет, Дейв, все в порядке, тебе просто показало. И, прихватив с собой музыкальную шкатулку, мы выбегаем на улицу...

Продолжение следует...

# НЕ ЗНАЯ СТРАХА

3 CD

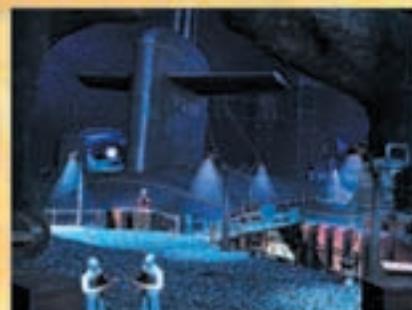
Приключенческая игра с элементами экшна от лица секретного агента британских спецслужб Джона Корда.

Жестокие пытки...предательство...долгое беспмятство...

Лишь со временем воспоминания постепенно возвращаются к нему. Задача игрока – разгадать цепь загадок и определить, наконец, кто и почему его предал. Джон Корд пользуется целым арсеналом новейших технических приспособлений: электромагнитными минами, оборудованием для нелегального копирования CD, не говоря уже о его особых наручных часах, снабжающих его всей жизненно важной для выполнения миссии информацией.



- Потрясающая трёхмерная графика создаёт эффект полного погружения.
- До шести детально прорисованных и анимированных персонажа на каждом экране.
- Динамическое освещение персонажей в режиме реального времени.
- Самое разнообразное оружие и приборы.
- Достойная лучшего голливудского блокбастера атмосфера.
- Все экраны "живут" – падает снег, предметы отбрасывают совершенно реалистичные тени, плывёт туман, полет птицы...



Ubi Soft

**Системные требования:**  
WINDOWS 95/98; Pentium 233 MMX;  
Оперативной памяти 32 Мб; 4x CD-ROM;  
Видеокарта: 8Мб, поддерживающая разрешение 640 на 480 при 32-битном цвете;  
Звуковая карта, поддерживающая DirectX;  
400Мб на жестком диске.

Игры компании "Бука" почтой  
тел. (095)190 9768 или e-mail: [navigat@buka.ru](mailto:navigat@buka.ru)

По вопросам оптовых закупок  
обращаться по тел. (095)111 6156, 111 5440  
e-mail: [market@buka.com](mailto:market@buka.com)

**Бука**<sup>®</sup>  
BUKA ENTERTAINMENT  
[www.buka.ru](http://www.buka.ru)

# ОДИССЕЯ КАПИТАНА ШАРПА

Окончание. Начало смотри в номере 21 (78) за октябрь 2000 года.

## СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ «КОРСАРЫ»

### Испания

Для того чтобы начать испанскую линейку нам необходимо накопить пять тысяч золотых и приплыть на Шарк Айленд, где у испанского агента можно приобрести фальшивое испанское корсарское свидетельство. После этого нужно приплыть на главную испанскую колонию Гранда Авилля и получить настоящее свидетельство от алькальда Рикардо Феррера де Меркадала. Де Меркадал сразу дает нам поручение доставить срочное послание второму испанскому алькальду, Гуилабертусу да Мунтралу, на остров Айла Баллена. Остров появляется на карте.

Доставив письмо и получив оплату — 1000 золотых, — мы заходим в таверну Айлы Баллена. Хозяин, Арно Манлю, рассказывает нам о страшном пирате, терроризирующем испанских торговцев. Вернувшись к алькальду, мы изъявляем желание поучаствовать в охоте за пиратом, которого, как оказывается, зовут Франсуа Жовиньон. Алькальд советует нам поспрашивать о пирате на Шарк Айленд и сообщает о том, что за голову Жовиньона сеньор де Меркадал назначил солидную награду. Остров появляется на карте. Вернувшись туда, мы знакомимся с Олафом Ульссоном и спрашиваем его о Франсуа Жовиньоне. Он рассказывает о том, что Франсуа появился в архипелаге недавно, но отказался вступать в Береговое Братство, и потому был изгнан со Скалшорз. Говорят, его корабль видели около необитаемого островка Алиандо (остров этот появляется на карте).

Отправившись к Алиандо, мы встречаем там пиратскую шняву. Потопив ее, можно возвращаться к Де Меркадалу с радостной вестью о том, что злобный пират больше не будет грабить бедных торговцев. Однако дон Рикардо проясняет ситуацию. Оказывается, мы потопили какого-то пирата, случайно оказавшегося около Алиандо, а Жовиньон со своим союзником сейчас атакует испанскую колонию Эль Каймано, откуда прибыл корабль с просьбой о помощи. Алькальд отправляет на Эль Каймано нас, поскольку других кораблей у него сейчас под рукой нет.

Приплыв на Эль Каймано, мы заходим в таверну и заводим знакомство с ее хозяином. Он рассказывает нам о том, что Жовиньон захватил остров, получил выкуп за то, что не стал грабить город, и уплыл. В таверне нас дожидается какой-то незнакомец. За тысячу золотых он предлагает нам информацию, которая позволит поймать Жовиньона. Заплатив ему, мы узнаем о том, что на самом деле Ульссон договорился с Жовиньоном и предоставил ему убежище на Шарк Айленд. Взамен Жовиньон делится с Ульссоном добычей.

Мы возвращаемся на Шарк Айленд и обвиняем Ульссона в сговоре с Жовиньоном. Пират вспылит, но все обойдется без драки. Выясняется, что незнакомец, которому мы уплатили тысячу, и был Франсуа Жовиньон собственной персоной. Ульссон утверждает, что Жовиньон действительно основал базу где-то на Алиандо, и в подтверждение своих слов предлагает нам отправиться туда в сопровождении его собственного брига.

На этот раз Франсуа Жовиньон и его сообщник действительно находятся около Алиандо. Потопив их корабли, мы можем возвращаться к дону Рикардо Ферреру де Меркадалу за обещанной наградой. Вручив ее, дон Рикардо отправляет нас на Скалшорз на встречу с Хосе Мария Лопесом, испанским информатором, у которого имеется важное донесение. Хосе Мария Лопеса мы можем найти на улицах Грей Сэйлз. Он сообщает нам о том, что англичане намереваются атаковать испанскую колонию Айла Баллена. Времени осталось очень мало, и мы должны немедленно известить алькальда Айлы Баллена о готовящемся нападении. Гуилабертус де Мунтрал приказывает нам защищать остров. Отразить атаку англичан нам поможет форт Айлы Баллена. После боя мы получаем от де Мунтрала награду за наши подвиги. Также алькальд сообщит, что он получил письмо, в котором говорится, что дон Рикардо Де Меркадал желает видеть капитана Николаса Шарпа.

Несколько необязательных миссий, которые мы можем выполнить при прохождении игры:

*церковь, стоявшую на Шарк Айленде, когда тот еще принадлежал французам, но для этого им нужна старая карта колонии. Скорее всего, карту можно найти у кого-то из французских губернаторов. Мы отправляемся к Николасу Монтферрату. Он скажет, что подобная карта у него есть, но просто так отдать ее он не может. Губернатор готов обменять ее на какую-нибудь диковину, до которых он большой любитель. Мы плывем на Тель-Керрат и у Гальена Брасю покупаем за 300 золотых старинный кинжал. Вернувшись к Монтферрату, мы меняем кинжал на карту и возем ее к Томасу Баркхеду. В награду за выполнение этого задания мы получаем тысячу золотых, 500 очков опыта и +5 к репутации.*

*\* На улицах Айла Баллены мы встречаем женщину — Катулину. Она попросит нас разузнать, что случилось с ее возлюбленным, Карлосом Эсперанца — он был солдатом в одной из испанских карательных экспедиций против пиратов. Отправившись к губернатору, мы спрашиваем его о судьбе экспедиции, не уточняя тот факт, что нас интересует судьба одного солдата. Губернатор говорит,*



*\* В таверне Гранда Авиллы мы встречаем падре Игнасио, испанского священника, который собирается плыть на Скалшорз для того чтобы приобщить пиратов к святой Церкви. Доставив его туда, мы получаем опыт и повышение репутации.*

*\* После того как мы доставили падре Игнасио на Шарк Айленд хозяин таверны Томми Баркхед расскажет нам, что усилия падре не пропали даром, и пираты обратились к Святой Церкви. Они решили восстановить старую*

*что экспедиция пропала без вести у острова Иначетла. Что точно произошло — он не знает. Трактирщик Арно Манлю рассказывает нам о том, что экспедиция была потоплена около острова Иначетла пиратами. В том сражении множество испанских солдат попало в плен и было продано пиратами на невольничьем рынке в Скалшорз. Мы отправляемся к Иначетле. Там стоит пиратский корабль El Lobo — раньше он входил в состав пропавшей эскадры. Потопив его, мы возвращаемся к губернатору и рассказываем ему о судьбе экспедиции. Наша награда*

составляет тысячу золотых. После этого мы отправляемся на Грей Сэйлз и разговариваем с работником Раймундо. Он рассказывает нам о том, что испанские солдаты, участвовавшие в экспедиции, были взяты в плен, но когда корабль Раймундо проходил неподалеку от французской колонии Омори, Карлос выпрыгнул за борт и, таким образом, сбежал. На Омори мы действительно встречаем Карлоса. Поговорив с ним, нужно вернуться к Каталине и сообщить ей о том, что Карлос жив и скоро к ней вернется.

\* На улице Айла Баллена мы встречаем англичанина по имени Бартоломью Ольстер. Он спрашивает нас о девушке по имени Карла. Естественно, никакой Карлы мы не знаем — она шлюха в местной таверне. Заглянув в таверну и поговорив с ней, мы упоминаем о том, что ее разыскивает Бартоломью Ольстер. Девушка явно встревожится и даже откажется от выполнения своей работы. Загляните к алькальду де Мунтралу, мы узнаем о том, что его секретарь Бартоломью Ольстер был найден мертвым при очень странных обстоятельствах. Узнав, что Бартоломью был связан с Карлой, алькальд поручает нам расследовать это дело. На улицах города нам нужно отыскать человека по имени Хайме Цингерманн. Он единственный, кто не пользовался услугами Карлы. Хайме рассказывает нам о том, что Карла занималась ведьмовством. Узнав об этом, мы от-



правляемся к Арно Манллю и, пригрозив выдать его за пособника ведьмы, узнаем у него, куда исчезла Карла (заодно можно раскрутить его на пару тысяч, но при этом у нас понизится репутация). Трактирщик говорит, что Карла ушла с капитаном по имени Мигель Кенда на одну из маленьких испанских колоний. Больше он ничего не знает. В таверне Эль Каймано мы находим Виктора Мартоса, ботмана с корабля Мигеля Кенды. Он рассказывает нам о том, что женщина на борту довела капитана до гибели, а потом сбежала с корабля около Гранда Авилии. Пригласив на Гранда Авилию, в таверне мы наконец-то снова встречаем Карлу. Можно обвинить ее в колдовстве и приверженности дьяволу, а затем найти напротив резиденции алькальда инквизитора и сдать ему ведьму. Бедную девочку сожгут, а мы сможем вернуться к алькальду Мунтралу и получить награду. Впрочем, есть и второй вариант: выслушав рассказ Карлы, можно отпустить ее на все четыре стороны и получить за это 5000 опыта.

\* Хозяин таверны на Гранда Авилии — Сальвадоре Энгано — просит нас помочь ему избавиться от контрабандистов, везущих дешевый ром его конкуренту. За это он предлагает тысячу золотых. Все очень просто — выходим в море и, отыскав барк «Визел», толим или захватываем его. После этого можно вернуться к Энгано и получить свои деньги.

\* После того как мы потопили Франсуа Жовиньона на улицах Гранда Авилии нам попадет торговец по имени Теодоро Аламеда. За две тысячи золотых он попросит сопроводить его галлеон до Коста Синистры. Если мы согласимся на это задание, то после его выполнения нам нужно будет найти на улицах Коста Синистры Теодоро Аламеда и получить свои деньги.

\* Если репутация Николаса Шарпа — Good Matey, то Вальдарио Гарсиа, хозяин магазина на Коста Синистре,



попросит нас доставить 50 центнеров черного дерева Симону Бененкаса, хозяину магазина на Айла Баллена. За это он предлагает 2000 золотых. Погрузив дерево на корабль, мы доставляем его Симону Бененкаса на Айла Баллена и возвращаемся за деньгами к Вальдарио Гарсиа.

Мы возвращаемся на Гранда Авилию, где Дон Рикардо предлагает нам награду в 5000 золотых за захват английской колонии Дед Айленд. Вернувшись после выполнения этого рискованного задания, мы получаем от дона Рикардо приказ потопить два новейших английских линейника, только что пришедших с портов Глазго. По пути корабли попали в шторм и теперь стоят на якоре около маленького английского острова Иткаль, исправляя повреждения. Если эти корабли пополнят английскую эскадру, испанскому флоту будет попротивнее противостоять англичанам. Линейники должны быть потоплены или захвачены сейчас, пока они ремонтируются.

Выполнив это задание, мы возвращаемся к де Меркадалу. Он сообщает о том, что нам присвоен титул испанского гранда и адмирала испанского флота. После этого дон Рикардо вводит нас в курс политических событий. Франция и Англия заключили союз против Испании. Стало известно, что французы собирают флот для того чтобы

атаковать какую-то испанскую колонию, но какую именно — остается секретом. Де Меркадал отпускает нас, сказав, что сейчас у него нет никаких заданий, но если нам удастся разузнать, какую именно колонию собираются атаковать французы, мы должны немедленно сообщить ему об этом.

Покинув резиденцию губернатора Де Меркадала, мы ходим в таверну. Хозяин, Сальвадоре Энгано, рассказывает нам о том, что корвет его брата, капитана испанского флота Роберто Энгано, недавно взял на бордаж французский почтовый бриг, на борту которого были какие-то документы чрезвычайной важности. В сражении корвет был сильно поврежден, и теперь он ремонтируется на пирсе колонии Эль Каймано. Отправившись туда, мы находим в таверне Эль Каймано Роберто Энгано и разговариваем с ним. Он передает нам захваченные документы, с которыми мы возвращаемся на Гранда Авилию к дону Рикардо. Среди этих документов находится план нападения на Айлу Баллена. Дон Рикардо сетует на то, что у испанцев не хватит сил защитить остров от союзной атаки, и мы предлагаем ему смелое решение — опередить противника и самим атаковать французские корабли около острова Тель-Керрат, где у французов назначена точка рандеву. Дон Рикардо усомнится в реальности этой авантюры, но все же дает свое согласие и даже предоставляет в наше распоряжение свой собственный боевой корабль.

Мы плывем к Тель-Керрату и вступаем в сражение с превосходящими силами противника. Бой обещает быть нелегким, но рано или поздно победа будет за нами. Потопив последний корабль союзного флота, мы получаем задание захватить французскую колонию Айл д'Оранж, затем — английский Хайрок и французский Бельфлор. Вернувшись с победой после захвата Бельфлора, мы узнаем о том, что пираты в последнее время осмелели и буквально жить не дают торговым и почтовым судам. Нам будет поручено отправиться на Шарк Айленд и передать Олафу Ульссону ультиматум дна Рикардо. Поскольку Ульссон пользуется авторитетом среди Берегового Братства и имеет репутацию пронзительного человека, дон Рикардо надеется, что пират поймет ситуацию и не станет противиться неизбежному.

Около Шарк Айленда на нас нападают пираты, которым явно не по душе идея оставить родной остров и убраться прочь из архипелага. Расправившись с ними, мы передаем Ульссону ультиматум. Старый пират прекрасно понимает, что выбора у него нет и соглашается с требованиями дна Рикардо. Мы возвращаемся назад с победой и получаем последнее задание — захватить английскую колонию Тендэйлз. Испанцы стремятся завладеть всем архипелагом, и потому колониям других стран на нем не место. Захватив Тендэйлз, мы возвращаемся к дону Рикардо Ферреру да Меркадалу и узнаем о том, что нас назначили вице-королем архипелага.

## Пираты

Для того чтобы начать проходить игру за пиратов нам необходимо вступить в Береговое Братство. До определенного поворотного момента прохождение игры за пиратов можно совмещать с прохождением игры за кого-то еще (Англия, Испания, Франция). Отправившись на Скалшорз, мы знакомимся с Олафом Ульссоном, и он предлагает нам пополнить ряды Братства. Соглашаемся.

После этого на Дед Айленд мы встречаем Юджина Хакстера, старого ювелира, который опознает медальон, который лежит в сундуке Николаса Шарпа. Он говорит, что этот медальон он изготовил много лет назад для Малькольма Шарпа, знаменитого пирата, разграбившего испанский Изумрудный Груз.

Узнав об этом, мы отправляемся к Ульссону и спрашиваем его об отце. Олаф рассказывает нам о том, что когда-то он плавал под началом нашего отца и что Малькольм Шарп пропал после того как Олаф был оставлен на берегу с приступом лихорадки. Также он добавляет, что мы можем узнать о судьбе Шарпа у двоих членов его команды, которые остались в живых. Один из них — Одноногий Берквист, он уже давно не покидает Грей Сэйлз. Второй — Маврико Каментага, который давно оставил пиратское ремесло и

теперь владеет таверной на испанском острове Коста Синистра.

Сперва мы плывем на Грей Сэйлз для того чтобы поговорить с Одноногим Берквистом. Он рассказывает о том, что Шарп разграбил испанский Изумрудный Груз и после этого зарыл где-то сокровища, а потом исчез. Никаких подробностей о гибели Шарпа он не знает или же делает вид, что не знает.

Маврикио Каментата отказывается что-либо рассказывать, пока мы не выполним его поручение — нужно отвезти письмо Лоренцо Маркесу Авидо, торговцу на Гранда Авилия. Доставив письмо (для этого нам придется временно переменить на сторону испанцев), мы получаем у торговца груз вина для Маврикио Каментаты. После этого он расскажет нам о последнем плавании Малькольма Шарпа и предлагает половину карты острова, на котором Шарп зарыл свои сокровища. Маврикио просит за нее 1000 золотых, но можно уговорить его отдать карту даром.

Вернувшись к Ульссону, мы рассказываем ему обо всем, что нам удалось узнать. Олаф советует нам попробовать поговорить об отце с Десмондом Рэймондом Белтропом — главарем пиратского поселения Грей Сэйлз. Из этой беседы ничего хорошего не получается. Белтроп смеется над нами, а мы не можем достойно ответить ему, не окончив свою жизнь на рее.

Вернувшись к Ульссону, мы рассказываем ему о нашем разговоре с Белтропом. Олаф высказывает пару размышлений по поводу слов главаря пиратов, а затем предлагает нам проверить одно дельце. Мы должны потопить каравеллу «Сан Мигель», принадлежащую купцу по имени Хулио Недередас, которого «заказал» его партнер. Каравелла находится близ острова Гранда Авилия. О выполнении этого задания нужно доложить «Ловкачу» Маркусу, который будет ждать нас на острове Тель Керрат. Он же заплатит нам за исполнение заказа.

Мы спрашиваем Ульссона о том, что нам делать с картой, полученной от Каментаты. Он говорит, что, несомненно, Белтроп знал нашего отца и слышал о сокровищах Малькольма Шарпа. Его можно поймать на тот кусок карты, который у нас имеется, но нельзя делать это прямо, в лоб. Если отправиться к нему и заявить о том, что у нас есть карта, Белтроп просто прирежет нас и заберет ее. По мнению Ульссона, Белтропа необходимо как-то обмануть. Но как именно — над этим нам еще предстоит поломать голову.

Потопив Недередаса и получив за это деньги у «Ловкача» Маркуса, в разговоре с ним мы узнаем, что Маркус профессионально подделывает ценные бумаги и документы. Предложив ему изготовить фальшивый, слегка измененный дубликат карты, полученной от Маврикио Каментаты, мы платим за это 2000 золотых и отправляемся с фальшивой картой к Белтропу. Выменяв на нее расказ о нашем отце (который вот не очень-то правдив), мы можем либо притвориться, что готовы быть другом Белтропу, либо в открытую заявить, что он заплатит за свои злодеяния.

Несколько необязательных заданий, которые мы можем выполнить при прохождении игры:

*\* В таверне Шарк Айленда мы встречаем пирата по имени Джеймс Кэллоу. Он рассказывает нам про индейского идола, отнятого им у старого индейского жреца. По его словам этот идол приносит несчастье. Пират хочет избавиться от чертовой побрякушки, но как — не знает. Несколько раз он пытался выбросить идола, то тот таинственным образом возвращался обратно. По словам старого индейца, у которого Джеймс отобрал идола, эту статуэтку можно только подарить. Пират просит нас помочь ему избавиться от проклятого идола и подарить эту безделушку Дезмонду Рэю Белтропу, с которым он давно не в ладах. Согласившись помочь ему, мы отправляемся к Белтропу и вручаем ему подарок. Если ранг Николаса 7 или выше, то Белтроп примет его, если же нет — откажется, и нам придется возвращаться к Джеймсу Кэллоу несолоно хлебавши. Можно также попытаться всучить идола Николасу де Монтферрату, губернатору Айль дОранжа. Этот вариант беспроигрышный — губернатор с*

*радостью примет от нас подарок. Выполнив поручение, мы возвращаемся к Джеймсу. Если репутация Николаса Good Matey, Джеймс присоединится к нам в качестве союзника, если же репутация ниже — даст две тысячи золотых, извинится и покинет нас.*

*\* В таверне Шарк Айленда мы встречаем пирата по имени Хьюго Ламбермилл. Если в кармане у нас лежит испанский корсарский патент, стоит поговорить с ним, и тогда у нас появится шанс захватить мановар. Хьюго жалуется нам, что устал от пиратской жизни, и попросит раздобыть для него испанский корсарский патент. Мы направляемся напрямик к Гуилабертусу де Мунтралу, и если репутация у Николаса Good Matey, то нам удастся уговорить губернатора выдать патент старому пирату, если же она ниже, можно предложить де Мунтралу обмануть старого пирата — выдать ему патент для того чтобы заманить на Айлу Баллена, а потом повесить. После этого мы возвращаемся к Ламбермиллу и отдаем ему письмо. В случае, если мы привезли настоящий корсарский патент, он расскажет нам о том, что у острова Чактча стоит поврежденный французский мановар, который очень легко захватить. Через некоторое время мы можем заглянуть к Гуилабертусу де Мунтралу и осведомиться о том, как служит старый пират. Оказывается, из него вышел отличный солдат. Если же мы подстроили ловушку Хьюго, то после передачи патента необходимо вернуться к Гуилабертусу де Мунтралу за наградой — 2500 золотых.*



*\* После того как Юджин Хакстер расскажет нам о Малькольме Шарпе в таверне Эль Каймана мы встретим контрабандиста по имени Октавио Ламбрини. Узнав, что Николас — сын Малькольма Шарпа, контрабандист предложит нам одно дельце. На Айле Баллена есть капитан таможни по имени Аркадио ля Дамба. Он принципиально не берет взятку, и из-за этого контрабандистам путь на Айлу Баллена закрыт. Октавио хочет, чтобы мы помогли ему избавиться от этого офицера, и готов заплатить за это 3000 золотых. Согласившись на эти условия, мы плывем на Айлу Баллена и разговариваем в таверне с Аркадио ля Дамба. Теперь у нас есть два варианта: выполнить задание Ламбрини или же договориться с капитаном и подстроить Ламбрини ловушку (за это мы получим 2000 золотых). Решив убить капитана, мы исследуем воды около Айла Баллены и, встретив бриг ля Дамбы, пускаем его на дно и возвращаемся к Октавио Ламбрини за оплатой. Если же есть желание договориться с капитаном, после разговора с ним нам необходимо повидать Октавио Ламбрини и сообщить ему об успешном выполнении задания и о том, что он теперь может беспрепятственно бывать на Айле Баллена. Около острова Аркадио ля Дамба перехватит контрабандиста и предаст справедливому суду. Нашего участия в этом не требуется, поэтому мы можем сразу отправиться на Айлу Баллена и там, в таверне, получить от капитана свою награду. Однако, если мы сдадим капитану Октавио Ламбрини, около Эль Каймана нас будут поджидать его сыновья.*

После этого в таверне Грей Сэйлз мы встретим Анну Форж, которая расскажет нам историю своей несчастной жизни. Она из благородного английского рода. Ее отец был другом Белтропа, который, оказывается, когда-то носил баронский титул. Белтроп ввязался в заговор против Его Величества и попытался склонить к участию в нем ее отца. Тот отказался и попытался убедить барона бросить дурную затею. Но теперь уже отказался Белтроп. Тогда отец, разрываясь между верностью Его Величеству и дружбой, вынужден был передать будущего главаря пиратов в руки правосудия. Белтропа сослали.

Пятью годами позже он вернулся в Англию во главе пиратского флота, разграбил и сжег поместье отца Анны, не пощадив, кроме нее, никого. Анну Белтроп забрал на свой корабль и с тех пор держал при себе, лишь год назад позволив покинуть его резиденцию. Брат Анны, капитан английского флота, пытался разыскать ее, и во время своих поисков столкнулся в таверне Дед Айленда с одним из прихвостней пиратского главаря. Они поговорили, а затем приятель Белтропа подкараулил ее брата в темной подворотне, убил его и в доказательство своей преданности привез Белтропу окровавленную голову.

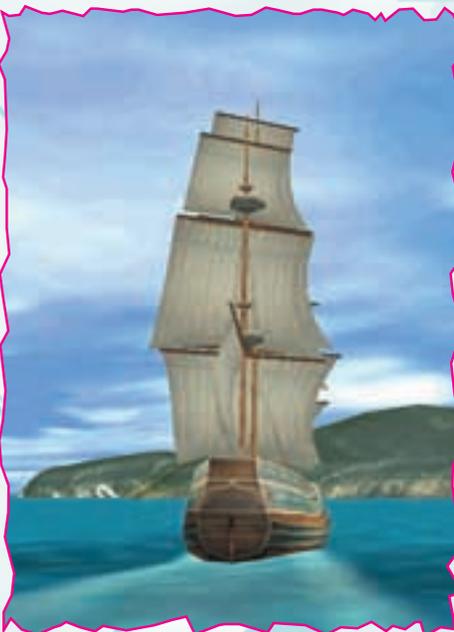
В разговоре выясняется, что у Белтропа имеется своя половина карты сокровищ капитана Шарпа. Мы соглашаемся покарать убийцу брата Анны в обмен на обещание выкрасть для нас эту половину. Убийца брата Анны — пират по имени Хуан «Кокодрилло Сангре» — рыщет в

поисках добычи около французской колонии Айль дОранж. Отправившись туда, мы топим его корабль «Аспираре» и, не ввязываясь в бой с французами, возвращаемся к Анне. Узнав, что гибель ее брат отомщена, она передает нам кусок карты. На вопрос, что она собирается делать дальше, Анна отвечает, что она решила воткнуть нож Белтропу в брюхо. Мы можем пообещать ей сделать это вместо нее и потом вернуться за ней — в противном случае она попытается убить Белтропа и погибнет сама.

Разыскав Одноногого Берквиста, мы узнаем о том, что некоторым капитанам не нравится, как Белтроп управляет пиратами на Грей Сэйлз. Берквист рассказывает Николасу истинную историю гибели его отца, предательски убитого Белтропом.

Получив карту, мы отправляемся на остров Телльтак, напоминающий по форме бычьей голове. Вход в пещеру, где Малькольм Шарп спрятал Изумрудный Груз, находится как раз между «рогами». Вместе с сокровищами мы находим дневник Малькольма Шарпа, в котором рассказывается о мечте нашего отца создать в архипелаге новое государство, свободное и независимое.

Тем временем обманутый и взбешенный Белтроп рыщет вокруг острова на своем мановаре «Горгона». Если мы не потопим его около Телльтака, он будет преследовать нас, когда мы появимся в водах Грей Сэйлз. Потопив



Белтропа и вернувшись к Ульссону, мы узнаем о том, что после гибели Белтропа защищать Скалшорз стало гораздо сложнее, и, как назло, Англии, Франции и Испании как раз вздумалось прибрать Скалшорз к рукам. Похоже, остров придется оставить. Но идеи отца так вдохновили Николаса, что он уговаривает Ульссона начать в архипелаге создание новой свободной республики. Олаф в конце концов соглашается и говорит, что сначала необходимо избавиться от угрозы со стороны колониальных держав и, в первую очередь, защитить Скалшорз от Франции, которая уже начала собирать флот для захвата пиратских островов. Ульссон предлагает нам новый корабль.

На острове Айль дОранж в таверне мы встречаем французского офицера, который уже изрядно надрался, но не перестает пить. От него мы узнаем о том, что французский суперинтендант Эймери дОрильяк отправился инспектировать состояние форта на острове Омори. Именно дОрильяк ответственен за карательную экспедицию на Скалшорз, и нам придется отправиться на Омори для того чтобы поговорить с ним. Подкупив суперинтенданта, мы добиваемся от него согласия саботировать поставку боеприпасов. Угроза со стороны французов временно устранена, о чем мы, вернувшись на Скалшорз, радостно сообщаем Ульссону. Однако теперь флот для атаки на пиратскую колонию готовят англичане.

Мы отправляемся на Хайрок и разговариваем с хозяином таверны. Он рассказывает нам о том, что на остров недавно

привезли новую партию каторжников. В той же таверне мы можем поговорить с Джереми МакМеллоном. Воодушевившись идеей построения новой республики в архипелаге, он обещает найти способ остановить готовящуюся экспедицию.

Вернувшись к Ульссону, мы рассказываем ему о том, что нашли нового союзника среди англичан. У Олафа тоже имеются новости: на Грей Сэйлз появился новый главарь — пират Фелипе по прозвищу Мясник. Ульссон советует нам поговорить с ним. Познакомившись с Мясником, мы рассказываем ему об идее создания в архипелаге нового свободного государства. Идея эта приходится новому главарю по душе, но он предупреждает нас о том, что три испанских линейных корабля идут на Скалшорз для того чтобы захватить пиратские поселения. Необходимо встретить их на подходе к Грей Сэйлз. Мясник предлагает нам свою помощь в сражении с испанцами. После сражения он будет готов помогать нам всегда.

Потопив все три линейника (один из них нужно постараться захватить), мы отправляемся навестить МакМеллона. Он говорит, что все готово для того, чтобы поднять бунт на Хайроке, и единственное, в чем он нуждается — это деньги на покупку оружия для повстанцев. Ему нужно три тысячи золотых. Отдав деньги, мы узнаем о том, что у Мертвого острова стоят три новых английских корабля. Мы должны избавиться от них, иначе своими орудиями они подавят бунт и высадят на Хайрок десант для восстановления контроля над колонией.

Поднимаем паруса и плывем к Мертвому острову. Одержав победу над английским флотом, мы возвращаемся к Ульссону, который хвалит нас за сражение с испанцами и говорит о том, что ему надоела пиратская жизнь и он собирается покинуть архипелаг и направиться в Европу. Там он купит небольшую таверну на берегу и проведет остаток жизни в тепле и покое. Вместо себя он назначает главой пиратов Скалшорз Николаса Шарпа.

Попрощавшись с Ульссоном и пообещав навестить при случае его таверну, мы заглядываем к хозяину таверны на Шарк Айленде. Фрэнсис Дуларс передает нам письмо от Джереми МакМеллона, в котором тот сообщает, что непредвиденные обстоятельства мешают поднять бунт на Хайроке. Испанцы собирают флот около Айлы Баллена для того чтобы атаковать Хайрок. Нам предлагается потопить испанский флот, а заодно и захватить Айлу Баллена.

После захвата Айлы Баллена мы возвращаемся на Грей Сэйлз. Там Берквист передает нам второе письмо от МакМеллона. Вернувшись на Хайрок и поговорив с МакМеллоном, мы отправляемся захватывать Гранда Авиллио, а затем и Айль дОранж. После захвата острова мы уговариваем его губернатора присоединиться к новой республике и празднуем победу.



Ассоциация по Борьбе с Компьютерным Пиратством — полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.



Полномочия включают:

- право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
- право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
- полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ



[www.elspa.ru](http://www.elspa.ru)

## КОДЫ PC

### No One Lives Forever

Во время игры нажмите **F1**, теперь набейте один из нижеприведенных кодов для активации соответствующей функции:

- God mode — **mpimyourfather**
- Все опции бронжилета — **mpyoulookikey-ouneedamonkey**
- Upgrad всего оружия — **mpgoattech**
- Все оружие с полным боекомплектом — **mpkingofthemonstars or mpmimimi**
- Бесконечный боекомплект — **mpwegot-deathstar**
- Завершить данную миссию — **mpmaphole**
- Восстановить бронжилет — **mpwonderbra**
- восстановить здоровье — **mpdrdentz**
- «Вызвать» снегоход — **mprosebud or mpracerboy**
- Вид от третьего лица — **mpsscamm**
- Переключение камеры — **mppos**
- Вывести версию игры — **mpbuild**
- Выход из игры — **mpmiked**

### Delta Force: Land Warrior

Нажмите во время игры **«\*»** теперь набейте один из нижеприведенных кодов для активации соответствующей функции:

- Полный боекомплект — **drury**
- Бесконечный боекомплект — **kariya**
- Mega HP — **roy**
- Неуязвимость — **corbet**
- Артиллерийский удар — **domi**

### NHL 2001

#### Суперигроки

Введите имена программистов из титров к игре, когда создаете новых игроков, чтобы поднять их характеристики до максимума. Крики болельщиков

После победы в потасовке, очередном голе или назначении штрафного команде соперников, просто нажмите **Q**.

#### Коды

Введите один из следующих кодов в соответствующее время для активации соответствующей функции:

- Кровь на игроках (Титры) — **Broken tomato**
- Что-то происходит со всеми игроками (Титры) — **Starsrus**
- Вратарь ловит летящие шайбы при установленном ручном управлении (Титры) — **Magnet**
- Хозяева площадки получают одно очко (Во время игры) — **HOMEGOAL**
- «Гости» получают одно очко (Во время игры) — **AWAYGOAL**

## КОДЫ PS

### Tomb Raider: Chronicles

Все оружие, бесконечный боекомплект, аптечки.

Войдите в «inventory screen», установите курсор на «Small Medikit», нажмите **L1 + L2 + R1 + R2 + ▲** и возвращайтесь в игру.

### Все предметы

Войдите в «Inventory screen», установите курсор на «Large Medikit», нажмите **L1 + L2 + R1 + R2 + ▼** и возвращайтесь в игру.

### Посмотреть все ролики

На экране главного меню нажать **Select + R2**.

### The World Is Not Enough

#### Air Raid scenario

Успешно завершите уровень Masquerade на уровне сложности «Agent» менее чем за 3:15, чтобы открыть многопользовательскую карту **Air Raid**.

#### Capture The Briefcase scenario

Успешно завершите уровень Turncoat на уровне сложности «Secret Agent» менее чем за 3:20, чтобы открыть многопользовательскую карту **Capture The Briefcase**.

#### Castle scenario

Успешно завершите уровень Subway на уровне сложности «Agent» менее чем за 2:15, чтобы открыть многопользовательскую карту **Castle**.

#### Forest scenario

Successfully complete the Night Watch на уровне сложности «00 Agent» менее чем за 2:20, чтобы открыть многопользовательскую карту **Forest**.

#### Golden Gun scenario

Успешно завершите игру на уровне сложности «00 Agent», чтобы открыть многопользовательскую карту **Golden Gun**. Здесь вы должны собрать три части «golden gun» и убить всех противников с его помощью.

#### Sky Rail scenario

Успешно завершите уровень Cold Reception на уровне сложности «Secret Agent» менее чем за 3:15, чтобы открыть многопользовательскую карту **Sky Rail**.

#### Team King Of The Hill scenario

Успешно завершите уровень King's Ransom на уровне сложности «Agent» менее чем за 2:20, чтобы открыть многопользовательскую карту **Team King Of The Hill**.

#### Civilian skins

Успешно завершите уровень City Of Walkways 1 на уровне сложности «Agent» менее чем за 3:35, чтобы открыть «скин» **Civilian**.

#### Classic skins

Успешно завершите игру на уровне сложности «Secret Agent», чтобы открыть **Tuxedo Bond, Baron Samedi, Oddjob, и Jaws**.

#### Contemporary skins

Успешно завершите игру на уровне сложности «Agent», чтобы открыть **Alec Trevisan (006), Wai Lin, Max Zorin, May Day, и Christmas Jones**.

#### Covert skins

Успешно завершите уровень City Of Walkways 1 на уровне сложности «Secret Agent» менее чем за 3:45, чтобы открыть «скин» **Covert**.

### Exotic skins

Успешно завершите уровень Cold Reception на уровне сложности «00 Agent» менее чем за 3:25, чтобы открыть «скин» **Exotic**.

### Security skins

Успешно завершите уровень King's Ransom на уровне сложности «Secret Agent» менее чем за 3:45, чтобы открыть «скин»

### Scientist skins

Успешно завершите уровень Masquerade на уровне сложности «00 Agent» менее чем за 4:20 to unlock the Scientist skins.

### Soldier skins

Успешно завершите уровень Midnight Departure на уровне сложности «Agent» менее чем за 3:05, чтобы открыть «скин»

### Suit skins

Успешно завершите уровень Courlor на уровне сложности «Secret Agent» менее чем за 2:00, чтобы открыть «скин» **Suit**.

### Gadget War mode

Успешно завершите уровень Fallen Angel на уровне сложности «Secret Agent» менее чем за 2:45, чтобы открыть режим **Gadget War**.

### Wildfire mode

Успешно завершите уровень City Of Walkways 2 на уровне сложности «Agent» менее чем за 3:40, чтобы открыть режим **Wildfire**.

### Tony Hawk's Pro Skater 2 (продолжение)

#### Спектроскопии всех скейтбордистов

#### Kareem Campbell Ghetto Bird

▼, ▲, ○.

#### Nosegrind to Pivot

▼, ▲, ○.

#### Casper

◀, ▼, ○.

#### McSqueeb (80's Tony Hawk)

#### Pogo Air

▶, ▼, ○.

#### Layback Grind

▶, ▼, ▲.

#### Officer Dick

#### Assume the Position

◀, ▼, ○.

#### Lazy A. Grind

▼, ▲, ○.

#### Salute!

◀, ▶, ○.

#### Private Carrera

#### 55 Ho Slide

◀, ▶, ○.

#### Double Splits

▶, ◀, ○.

#### Ho-Ho Handplant

▶, ▼, ▲.

#### Rodney Mullen

#### Nollieflip Underflip

▼, ◀, ○.

#### Casper to 360 Flip

▼, ▶, ○.

#### Heelflip Darkslide

▶, ◀, ▲.

#### Rune Giffberg

#### One Foot Bluntslide

◀, ▶, ▲.

#### Kickflip One Foot Tailslide

◀, ▼, ○.

#### Christ Air

◀, ▶, ○.

#### Spider-Man

#### Spidey Grind

◀, ▶, ▲.

#### Spidey Flip

◀, ▼, ○.

#### Spidey Varial

▶, ▼, ○.

#### Does Whatever a Spider Can

◀, ▶, ○.

#### Steve Caballero

#### Hang Ten

▶, ▶, ▲.

#### Triple Kickflip

▶, ◀, ○.

#### FS 540

▶, ◀, ○.

#### Tony Hawk

#### Overturn

▼, ◀, ▲.

#### Sacktap

▶, ▼, ○.

#### The 900

Высоко подпрыгните и нажмите ▶, ▼, ○.

#### Dave Mirra Freestyle BMX

#### Играть за Slim Jim

На экране выбора гонщика в режиме pro quest нажмите ▼(2), ◀, ▶(2).

#### Играть за Amish Boy

Пройдите игру за **Dave Mirra, Ryan Nyquist, Joey Garcia, Troy McMurray, Mike Laird, Chad Kagy, Tim Mirra, Kenan Harkin, Shaun Butler и Leigh Ramsdell**.

#### Все велосипеды

На экране выбора байков в режиме pro quest нажмите ▲, ◀, ▲, ▼, ▲, ▶, ◀, ○.

#### Все стили и уровни

На экране выбора стиля в режиме pro quest нажмите ◀, ▲, ▶, ▼, ◀, ▼, ▶, ▲, ◀, ○.



# ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ

Что не убивает меня,  
то делает меня сильнее.

Ф. Ницше

УЖЕ В ПРОДАЖЕ



экономичное,  
подарочное и  
коллекционное  
издания



[www.evil-islands.com](http://www.evil-islands.com)

[www.nival.com](http://www.nival.com)

ЭКОНОМИЧНОЕ ИЗДАНИЕ содержит диски с игрой.

ПОДАРОЧНОЕ ИЗДАНИЕ кроме двух дисков с игрой содержит подробное руководство пользователя, календарь «Проклятые Земли» и красочную футболку.

КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ выпущено ограниченной тиражей и содержит диски с играми «Проклятые Земли», «Аллоды: Почет твоим» и «Аллоды II: Повелитель душ», подробные руководства пользователя, футболку с эмблемой, календарь «Проклятые Земли», спецвыпуск журнала «Страна Игр» и плакат формата А3 с автографами разработчиков.

Проклятые Земли™ — © 2000 Nival Interactive, © АОЗТ "1С" — Все права защищены. "Проклятые Земли" — товарный знак компании Nival Interactive.



123056, Москва, а/я 64  
ул. Селезневская, 21  
Тел.: (095) 737-92-57  
Факс: (095) 281-44-07  
[admin1c@1c.ru](mailto:admin1c@1c.ru), [www.1c.ru](http://www.1c.ru)

Существующая истина о том, что краткость является сестрой таланта, явно незнакома большинству наших читателей. А, между тем, эта истина обладает весьма глубоким смыслом. Не так уж и сложно из одного предложения соорудить целый роман. А вот смысл многогранного письма уместить в нескольких строчках чертовски сложно. Впрочем большинство приходящих в редакцию писем при желании можно было бы трансформировать в одно слово. Что-нибудь вроде: "Зашибись!". В порядке исключения в этот раз пространство в рубрике было отдано последователям Толстого (впрочем, лучшим его последователям), но в будущем... Господа, будем краткими.



По моему мнению, FF IX никак не дотягивает даже до средней RPG. Если square хотела нас удивить, то ей это действительно удалось. Я в шоке от этого "Полный Бред IX". Совсем не этого я ждал после FF VIII.

Мне кажется, что все споры между <...> (Догадайтесь, о чем здесь написано? Вырезано цензурой! - прим. ред.). Не могли бы вы ответить на пару вопросов?

1. Можно ли проигрывать на DC Video-CD, и что для этого необходимо?
2. Существуют ли сейчас в продаже DC on-line игры? Или это только пустые обещания.
3. Будет ли на DC Tiberian Sun.

BISON.

Спасибо за комплименты. Что касается "Тактики", то она и так сокращена. По моему скромному мнению, достаточно. Ну... про Final Fantasy IX ничего говорить не буду. Отчасти, впрочем, согласен. К вопросам:

1. Теоретически можно, но это не легально. Если интересует технология, то ничего секретного в ней нет. С помощью специальной программы и CD-recorder записывается золотой диск с видео в формате MPEG1. Записанный диск сможет проигрываться и на Dreamcast.
2. Существуют. Но, как я уже говорил, в России чрезвычайно сложно (правильнее было бы сказать - невозможно) подсоединиться к игровому серверу.
3. Нет.

Gameland Увага! Приветанна вам УСИМ з Незалежної України. Ладно, я перейду на русский, вам будет понятней.

Много времени прошло и воды утекло с тех пор, как я общался с вами последний раз. Куча всяких штучек изменилась в журнале и во всеми любимой обратной связи. Отцепились от вас товарищи, которые постоянно предлагали менять формат журнала, ну и ладно. Сегодня не про них. У меня к тебе, "Страна", просьба уже столько накопилось, что не могу ни пить ничего (кроме водки Украинської), ни есть (кроме мяса и сала). Итак, готовы? Пожалуйста:

1. Выходит МАССА! Игрушек, остающихся за бортом обзора ваших страниц (Самое интересное, что среди них есть



Здравствуй, "Страна Игр"!

Написал Вам недавно письмо, и мне понравилось... Спешу повторить... На этот раз пунктов больше, но они попроще:

1. Как писал Жалгас в 17(74): "радует, что [это] Ваш единственный технический недостаток...". В свою очередь меня очень радует, что у Вас есть настолько непритязательные читатели, готовые прощать Вам пропущенные буквы в подзаголовках, пропущенные абзацы, пропущенные страницы..., не считающие недостатком зачастую корявый язык и выше указанные опечатки. Но не все такие!
2. Новая система оценок - ужас!!! 10 - вы не ставите (Максим Заяц "Корсарам" - исключение (подтверждающее правило)), меньше 7 - играть нельзя, 7 - для фанатов жанра (и от не фанатов жанра (не помню кто "Визардам и Варриорам")), остается 8 и 9: ммм... небольшой выбор! Старая система была тоже не фонтан, но теперь еще: хуже.



Дорогой Ягула, однажды ответил на одно из твоих писем, хочу вновь, скажем так, объяснить ситуацию. Если не возражаешь, перейдем сразу к пунктам:

1. Непритязательность, снисходительность и понимание - это разные вещи. Было бы глупо скрывать то, что время от времени мы совершаем ошибки. Не исключено, что при более пристальном изучении настоящего номера они обнаружатся и сейчас. Однако ошибки для нас - все-таки не правило. А это по-моему главное. Кстати, если ты приведешь хотя бы два примера "корявого" языка в статьях наших авторов, буду очень тебе благодарен.
2. Ну, допустим, не все так плохо, как тебе представляется. Десятки мы ставим действительно редко. Что ж, если ты часто встречаешь идеальные игры, то нам остается только тебе позавидовать. А кроме того, разве сложно предположить, что откровенно плохие игры, которые ты все равно никогда не увидишь, не попадают на страницы журнала?
3. Имеются в виду чарты продаж? Измерение ведется по количеству проданных экземпляров. А точные цифры ты теперь всегда сможешь обнаружить в специальной подрубрике изменившихся новостей.
4. О "пиратских" серверах игр для Dreamcast нам ничего не известно. А разницы между пиратским и официальным диском в смысле сетевой игры нет. Впрочем, необходимо отметить, что в любом случае подсоединиться к какому-нибудь игровому серверу будет крайне непросто. Вот когда Sega сделает сетевую поддержку для России... Что-то, кстати, подсказывает мне, что в этом случае Ягула сможет легко позволить себе купить официальную версию игры.
5. Можно. Вопрос только один: а зачем? Неужели на PC выходят игры, которые на 100% используют указанные ресурсы?
6. Вполне возможно. Должен также сказать, что таковые совсем недавно публиковались. Теперь мы уделяем место в журнале другим вещам. Когда-нибудь вновь вернемся к RPG.
7. Ну, в общем, вполне достойное и обоснованное мнение.



Ну ж, спасибо за письмо, будем ждать следующее...

ривет, Страна Игр.

Пишет вам из Питера заядлый игрок на всех возможных платформах. Мне очень нравится ваш журнал, стиль и форма игровых статей и юмор их авторов. Но! Рубрика "Тактика" и ее огромный объем просто убивает. То же самое можно написать в три раза короче. Так как хочется читать про новые игры, а не про то, что, возможно, я никогда не возьму в свои руки.



тоже хорошие). Таких как: F.A. Premier League Football 2000, Star Trek Voyager: Elite Force, Rage Rally, Heroes Chronicles, Formula 1 Manager от EA Sports. Обзора тех же Дальнобойщиков 2 я у вас в журнале тоже не видел. И это далеко не полный список. И я не знаю, брать или не брать их. Отсюда предложение. Точно так же, как вы делали обзор всех игр на Dreamcast, сделать краткий, очень краткий обзор (пару фраз) всех игр, вышедших за последние 2 недели. Теперь, когда любому геймеру будут расхваливать какую-то игрушку, он помнит, что о ней писали в "Стране", и хоть вкратце знает, что это за штука перед ним. Идея в том, чтобы не было незнакомых игр.

2. Обязательно публикуйте (где хотите), что выйдет в ближайшее время. Я до сих пор точно не знаю, когда выйдет Colin McRae Rally 2(на PC), Казаки, Mercedes Benz Truck Racing, NFS: Motor City, No One Lives Forever, Commandos 2, Escape From Monkey Island, Civ: СТР2. И мне стыдно перед товарищами геймерами, которые журналов не читают. А они мне, гады, говорят: Что же это ты литературу читаешь, а простых вещей не знаешь? Такие игры, как Red Alert 2, 4x4 Evolution, FIFA2001, Blair Witch(1,2), Metal Gear Solid, Проклятые Земли, я покупал на ощупь. Ездил на рынок чуть ли не 2 раза в неделю. Вдруг бы появился какой-то суперхит. Если сможете, то лишите меня этой мороки маленькой таблицей игр, выходящих в ближайший месяц.

3. В "железе" обязательно по порядку поменять цвета графиков. И графики сами больше сделать. Там 2 цвета и 4 оттенка. И фиг разберешь, где какая видеокарта. Надо полчаса вглядываться.

4. Пора бы вам, как в прошлом году, сделать полномасштабный тест видеокарт. Благо уже доступна куча вариантов GeForce (SDR, DDR, GTS, 2MX, PRO, ULTRA), Voodoo (4,5,6), Radeon (про него вообще мало знаю). Ведь именно на основе вашего прошлогоднего теста я купил Matrox G400. А теперь я его собираюсь менять, да думаю на что.

5. Ваша новая система оценок... Хм-хм. Вообще-то она не новая, а старая, только по ней выставляют оценку 4 автора. А я лично думаю, что эта система - переходной вариант. В 1997 г. была одна система, версия 1.0. В 1998-м придумали другую, кардинально отличающуюся. Версия 2.0. А это что-то вроде версии 2.5. Т.е. скоро должна быть новая кардинально другая.

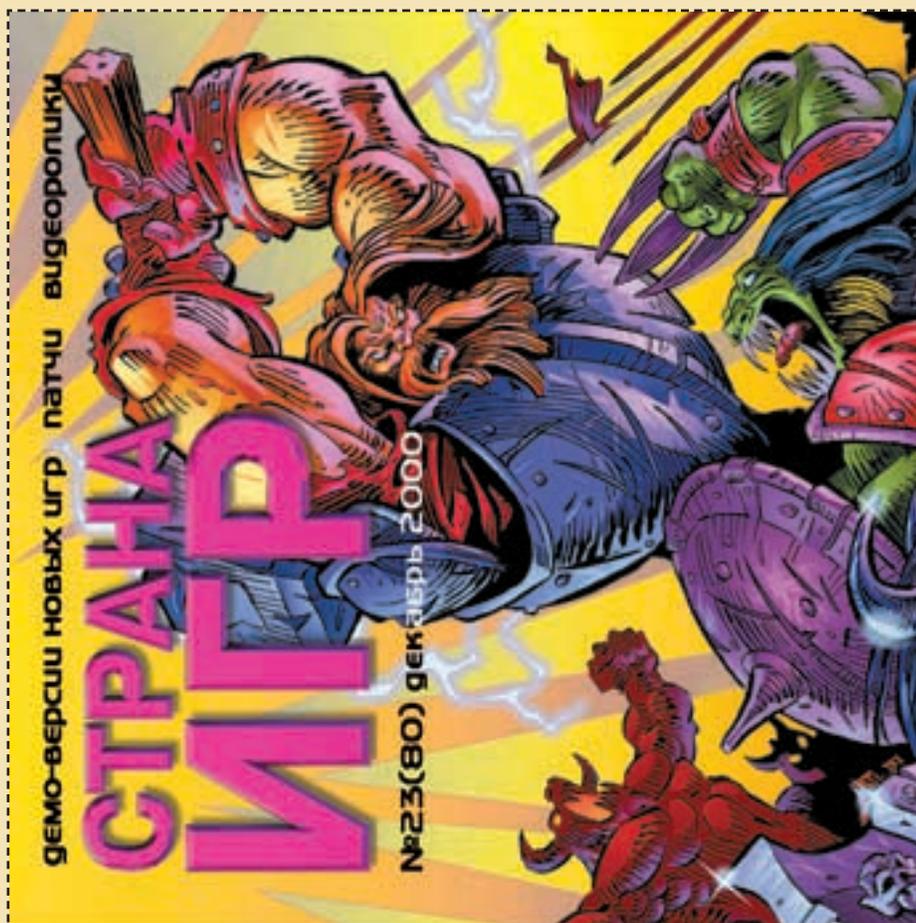
6. Еще такая маленькая просьба. Может это вас не касается, но все же почему все время меняется упаковка, в которой лежит диск? Она то большая, то маленькая, то липнет к диску, то нет. Ведь были же вполне нормальные упаковки, почему бы одну из них не оставить?

7. Диск. Да, нормальный диск. Только вот с софтом я чего-то не догоняю (может, медленно бегаю?). Зачем на диск класть проги для и-нета? У кого он есть (и-нет), те их сами прекрасно выкачают, а у кого нет, то они ему на фиг не нужны. Лучше кладите что-то вроде WinAmp'a, Sonic, SoftFSB и тому подобных утилок. Ведь они почти всем нужны.

8. Лично Вячеславу Назарову. В номере 21(78) пропала страница HUMOR. Что случилось? Творческий кризис? Постарайся к следующему номеру чего-то придумать. Если не получится, то сообщай мне, вместе придумаем!

9. Кстати, я полностью солидарен с человеком (номер 21(78)), который писал, что вы отвечаете не на все вопросы ваших читателей (не намеренно, конечно). Так что и это тоже учесть.

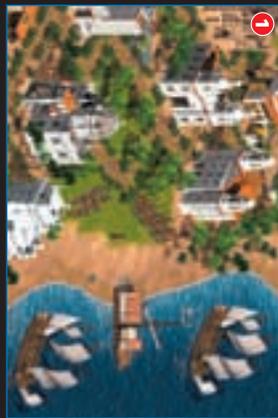
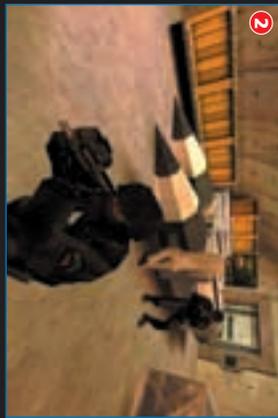
Ну, с пожеланиями вроде все. Но я еще не закругляюсь, так что потерпите меня еще немного. Прочитал письмо otlik'a. Очень смешно. Не, otlik, ты не обижайся. Просто TDR2000 такой отстой, лажа, фуффло, sixxxxxxx и т.д. Господа, защищающие это "чудо". Вы открытые годичной давности Страну Игр и почитайте, чего нам там работчки обещали. Почитайте и поймите, наконец, КАК жестоко нас всех кинул TORUS GAMES. Чего нам там обещали? Да-да, правильно. Вчитайтесь в эти слова: "Революция и Переворот в области Action гонок". Ладно, черт с ней с революцией. Но из кармы даже игры хорошей не получилось. Я хотя бы надеялся получить атмосферу первой Кармы. Самой лучшей, между прочим. Блин, меня и здесь кинули. TDR2000 напоминает такую себе игрушку для детей. Если будет карма 4, то на ней можно смело писать: Для детей. Возраст 3-8 лет. Карма больше не страшная, а детская. А миссии между заездами и сюжет. Вот здесь идиотизм достиг апогея. Интерес-



- |   |  |  |
|---|--|--|
| <p><b>Демо-версии:</b><br/> <b>Казаки;</b><br/> <b>Counter-Strike 7.1;</b><br/> <b>No Escape;</b><br/> <b>The Outforce;</b><br/> <b>Swedish Touring</b><br/> <b>Car Championship 2;</b><br/> <b>Microsoft Casino;</b><br/> <b>Fur Fighters;</b><br/> <b>Sno-Cross Extreme;</b><br/> <b>Pro Rally 2001;</b><br/> <b>Zeus;</b><br/> <b>Sheep...</b></p> | <p><b>Американские рекламные ролики</b><br/> <b>Final Fantasy IX;</b><br/> <b>MechCommander 2;</b><br/> <b>Twisted Metal: Black;</b><br/> <b>Banjo-Toonie;</b><br/> <b>Tomb Raider: Chronicles</b></p> | <p><b>Патчи:</b><br/> <b>Command &amp; Conquer: Red Alert 2 v1.002;</b><br/> <b>Delta Force: Land Warrior Update;</b><br/> <b>Blade of Darkness Demo Patch;</b><br/> <b>Rune v1.01 patch;</b><br/> <b>Warlords Battlecry Patch</b></p> |
| <p><b>Видео:</b><br/> <b>Sonic Adventure 2;</b><br/> <b>American McGee's Alice;</b><br/> <b>Oddworld Munch's Odyssey;</b></p>   |  |  |

но название Torus Games, это у них там не название дурдома для людей, поехавших на почве гонок? Ну ладно, может графика вытянет игру? Не-а, не вытянет. Может, всякие Rally Championship 2000 и NFS5 меня разбаловали, но после них графика кармы ОТСТОЙ!!! После TDR2000 запустил вторую карму. Стало легче, хотя и там нас кинули. А потом за-

пустил первую Карму. Единственную и неповторимую. Вот во что играть надо. Otlik, попробуй, поиграй. Первая Карма Forever. В третьей даже геймплей детский, пустой. Такой же дурацкий, как и сам TDR2000. Идиотских оппонентов крушить надоело со второго заезда. Я их уже две части подряд крушил. Все, хватил. Беру в руки телефон, звоню другу. У



лажа, как и первая часть. Я вот недавно Blair Witch прошел и остался доволен. Неплохая игрушка, которой вы оценочку, по-моему, занизили. Хотя бредовых элементов хватает. Особенно концовка. Кто прошел, тот знает, о чем я. Но самое интересное, за ЧТО мне игра понравилась. Да, графика средняя, геймплей порой идиотский, но за атмосферу можно простить все. Даже управление для мазохистов. Просто в Blair Witch есть та атмосфера, которой не хватает большинству теперешних гэмезов. Удивительная штука. На одной атмосфере прошел всю игру, не особенно примечая недостатки. Ладно, пора закругляться. Хотя уже поздний вечер, но надо срочно вывести собаку, а то это плохо кончится в первую очередь для меня. А вот еще чуть не забыл (чертов склероз). Последний вопрос. Правда, игр он не касается. Это ближе к железу. Я тут прикупил PIII 700. И разогнал его до 900Мгц. Мамка у меня АБИТ ВЕ-6II(хорошая, кстати, мамка, рекомендую всем). Комп у меня работает нормально и днем и ночью, но мне тут сказали, что сгорит (или просто сломается) мой процессор через полгода, что есть там какие-то шутки, которые ломаются через это время. Так ли это? Если так, то разгонять его на такие частоты не буду. Перечитываю все, что я настроил. Ого, круто я вас загрузил, но ничего, я же, это самое, как лучше хотел. На этом все. Бывайте Здоровы ! З вами був Вовочка. P.S. Тут игрушку в продажу выбросили про поручика Ржевского, квест вроде в стиле Штырлица. Стоит покупать?

*Здравствуй, Вовочка. Я, пожалуй, сразу перейду к ответам, поскольку гигантоманию успел прокомментировать во вступлении:*

1. Как я уже говорил, "Страна Игр" никогда не ставила перед собой справочно-энциклопедических целей. Мы готовы допустить, что за бортом остаются многие достойные игрушки. Однако дело в том, что нам, помимо всего прочего, приходится еще и выбирать... Надеюсь, проблема понятна. Когда-нибудь, кстати, и ее решим.
2. Пожелание выполнено! Кстати, уже в этом номере в обновленных новостях вы сможете найти таблицу игр, которые выйдут в ближайшее время. Разумеется, ответственность за соблюдение сроков несут издатели, анонсировавшие эти сроки.
3. Попробуем что-нибудь сделать. Твое недовольство было донесено до слуха арт-директора "Страны Игр".
4. Вообще-то мне ничего о готовящемся обзоре видеокарт не известно. Логика тут, в принципе, проста. Как появится что-либо достойное сравнения, а главное - приобретения, сразу же появится и обзор.
5. Тут уж я не знаю, какие могут быть комментарии... Ну, мы на самом деле считаем, что у нас все-таки новая, я бы даже сказал, принципиально новая система оценок, как раз по той причине, что их выставляют четыре человека.
6. Ну, не думаю, что кого-то может интересовать техническая сторона вопроса, а в целом на него можно ответить: так получилось...
7. Программы для работы в Интернете кладутся на диск в расчете на тех, кто Интернетом никогда не пользовался. Кстати, они пользуются определенным успехом у некоторой части населения...
8. Страницка Nitoug была устранена из журнала до более определенных номеров. В настоящий момент мы работаем над улучшением этой рубрики.
9. Надеюсь, что в данном случае я тебя не разочаровал.

Мнение Вовочки об играх лично меня заинтересовало. Нет, кроме шуток, мне больше всего нравится узнавать, что думают об играх наши читатели. Что касается твоего вопроса о железках, то вынужден тебя огорчить: действительно, работа разогнанных процессоров отличается нестабильностью. Правда, когда именно "сгорит" твой процессор, я сказать тебе не могу. Ну а игрушка про поручика Ржевского ничего, смешная очень. Если квесты нравятся, то и купить стоит.

**ДЕМО-ВЕРСИИ:**

**Казаки**

К тому моменту, когда вы будете дергать в руках этот номер, "Казаки" уже появятся на полках магазинов. Если вы до сих пор раздумываете, то посмотрите эту демо-версию, и все сразу прояснится. **1**

**Counter-Strike 7.1**

Новую версию знаменитого мода Half-Life вы сможете найти на этом диске. Вряд ли найдется человек, который не знает, что это такое. Ну, а если все-таки найдется, то на диске все подробно описано. **2**

**No Escape**

На самом деле, No Escape - это тепловизионное шоу, в котором придется принять участие самому игроку. Но кроме всего прочего No Escape - это еще и забойный action... **3**

**The Outforce**

С известными оговорками The Outforce можно назвать последователем традиций Homeworld. Игра, на самом деле, значительно более традиционна, чем может показаться на первый взгляд. **4**

**Swedish Touring Car Championship 2**

Демо-версия раллийной гонки, которая при желании может стать вполне реалистичным симулятором. В качестве достоинств стоит отметить великолепную игровую графику. **5**

**Microsoft Casino**

Любителям азартных игр посвящается. Качественный сборник традиционных игр в казино. Возможно, вы будете удивлены, но двумерная графика оставляет вполне достойное впечатление. **6**

**ПАТЧИ:**

- Command & Conquer: Red Alert 2 v1.002
- Delta Force: Land Warrior Update
- Blade of Darkness Demo Patch
- Rune v1.01 patch
- Warlords: Battlecry Patch

**ВИДЕО:**

- Sonic Adventure 2
- American McGee's Alice
- Oddworld Munch's Odyssey
- Американские рекламные ролики
- Final Fantasy IX
- MeshCommander 2
- Twisted Metal: Black
- Banjo-Toole
- Tomb Raider: Chronicles

него тоже есть TDR2000, он тоже, как и я, провел за ним пару вырванных даром из жизни часов, и мысли у нас примерно одинаковые. Вот через полчаса явился мой дружок ко мне с третьей кармой, и мы оказались на балконе. Идет отсчет 3, 2, 1, 0... Полетели наши кармы с 8-го этажа. Блин, диск дружба залетел дальше. От тряся твои матер

очень страшное украинское ругательство, на русский язык не переводится. Оно также используется во всех фильмах с украинским переводом, проиграл я. Ну ладно, если выйдет карма 4, я отыграюсь. Ибо хуже кармы оказался только еще более отстойный Midtown Madness2. Кстати, ты за что, "Страна", ему такую высокую оценку поставила? Такая же

# Компьютеры марки ISM на базе процессора Intel® Pentium® III 850 Mhz



Компьютеры в  
кредит

Гарантия 2  
года

Бесплатная  
доставка по  
Москве

Большой выбор  
компьютерных  
комплектующих

## Живи в современном мире

Компьютер марки ISM на базе процессора Intel Pentium III 850МГц способен выполнить любое ваше желание. Громадная мощность этого компьютера позволит вам без проблем играть в любые игры, смотреть DVD и путешествовать в Интернет. Компьютер марки ISM надолго станет центром развлечений в вашем доме.



Ст. м. "Профсоюзная" - т. 785-57-01  
Ст. м. "Университет" - т. 787-77-81, 787-77-82, 787-77-83  
Ст. м. "Проспект Мира" - т. 280-51-44, 280-51-66  
Ст. м. "Тимирязевская" - т. 210-83-40, 979-02-40

# Корсары

проклятье дальних морей



Приходилось ли тебе слышать, как скрипят доски под каблуками твоих сапог? Как воет ветер в снастях? Как чайки зовут в плавание? Видел ли ты, как трепещет под свежим ветром Веселый Роджер?



Корсары. Проклятье дальних морей © 2000 Акелла; © 2000 АОЗТ "1С". Все права защищены.

## ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ В НОЯБРЕ 2000

**Москва**  
ВЦ «Горбушка», 2 этаж  
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»  
ул. М. Гирюзова, влад. 17  
ул. Марксистская, 9, «Дом деловой книги»  
Ленинский проспект, 62/1, «Кинолюбитель»  
Ореховый бульвар, д.15, «Галерея Водолей»  
ул. Тверская, д.8, стр.1  
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54  
ул. Исаковского, 33/1  
Олимпийский проспект, 16  
Марксистская, 3, маг. «Планета»  
ул. Старокачаловская, 16,  
ТД «Перекресток в Северном Бутово»,  
ул. 8-го Марта, 10  
ул. Авиамоторная, 57  
Осенний б-р, 7, корп. 2  
Б. Строчинский пер., 28/11  
ул. Генерала Глаголева, 26  
ул. Смоленная, 24"а"  
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1  
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ, корп. Высших энергий  
ул. Башкиловская, 21  
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1  
Новая Басманная, 31, стр. 1  
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1  
ул. Тверская, 25/9  
ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41  
Ленинский проспект, 89  
Рязанский пер., 2  
ул. Тверская застава, 3  
ул. Ружавская, 27  
ул. Руставели, 1  
Савеловский ВКЦ, В23  
ул. Полянка, 28, Дом Книги «Молодая Гвардия»

Университи, 2-й этаж  
Зубовский б-р, 17, стр.1  
Савеловский ВКЦ, В13  
ул. Земляной Вал, 2/50  
м. Марьино, Торговый комплекс, пав.19  
ул. Пятницкая, 59/19, стр.5  
ул. Новослободская, 16  
Воронцово поле, 3, стр. 2-4  
Ломоносовский пр-т, 23  
Зубовский б-р, 17, стр.1  
Савеловский ВКЦ, В27  
ул. Земляной вал, 2/50  
пр-т 60-летия Октября, 20  
**Абакан**  
ул. Шетинкина, 59  
**Алматы**  
ул. Маркова, 44, оф. 315  
**Альметьевск**  
ул. Ленина, 25  
**Архангельск**  
ул. Тимме, 7  
**Астрахань**  
ул. Савушкина, 43, оф. 221  
**Барнаул**  
ул. Деловая, 7  
**Березники**  
Центральный Универсальный Магазин  
**Бишкек**  
ул. Киевская, 96Б, салон «Италиш»  
**Братск**  
ул. Депутатская, 17  
**Брянск**  
ул. III Интернационала, 2, 59  
**Владивосток**  
ул. Фонтанная, 6, к. 3  
Океанский пр-т, 140, маг. "Академкнига"

**Владимир**  
ул. Дворянская, 11  
ул. Дворянская, 10  
**Волгоград**  
ул. 39-я Гвардейская  
**Воронеж**  
ул. Ворошилова, 34-50  
**Домодедово**  
ул. Рабочая, 59А,  
**Иваново**  
пр. Ленина, 5  
**Ижевск**  
ул. Советская, 8А  
ул. М. Горького, 79  
**Йошкар-Ола**  
ул. Зарубина, 35  
**Киров**  
ул. Московская, 12  
**Краснодар**  
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»  
ул. Красная, 43, «Дом книги»  
**Красноярск**  
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»  
**Лангас**  
ул. Ленина, 23, маг. «Пеликан»  
**Липецк**  
ул. Космонавтов, 28, «Алладин»  
**Лысьва**  
ул. Смышляева, 4  
**Магнитогорск**  
ул. Ленина, ЦУМ  
**Мурманск**  
ул. Воровского, 15А  
**Нефтеюганск**  
«Росси» мкр. 2, д. 23  
**Невинномысск**

ул. Гагарина, 55  
**Нижегород**  
ул. Менделеева, 17П  
**Н.Новгород**  
ул. Гордеевская, 97  
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон «Все для бугалтера»  
ул. Карла Маркса, 32  
ул. Карла Маркса, 32, компьютерный салон «Ладидатор»  
ул. Б. Покровская, 66  
**Новгород**  
Григорьевское шоссе, 14А, маг. "НПС"  
**Новосибирск**  
Красный пр-т, 157/1  
**Норильск**  
пр-т Ленина, 22, маг. "Ольга"  
**Ноябрьск**  
ул. Киевская, 8  
**Одесса**  
ул. Жуковского, 34  
**Оренбург**  
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»  
**Орехово-Зуево**  
ул. Ленина, 44А  
**Орск**  
ул. Станиславского, 53  
**Пермь**  
ул. Куйбышева, 38, маг. "Игрушки"  
ул. Луначарского, 58  
ул. Большевикская, 75, оф. 200  
ул. Большевикская, 75, оф. 509  
ул. Большевикская, 101, маг. "Дега-Ком"  
ул. Борнинина, 15  
**Ревтов**  
ул. Южная, 10

**Рига**  
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 "ANDI"  
ул. Кр. Барона, 25  
ул. Красного Валдемара, 73  
**Ростов-на-Дону**  
ул. Большая Садовая, 70, салон «Лавка Гэндальфа»  
**Самара**  
ул. Мичуринская, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.  
**С-Петербург**  
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;  
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;  
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»  
Невский пр-т, 28, «СПБ Дом Книги»  
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж  
Измайловский пр., 2, маг. «Микробит»;  
Каменостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКОД»;  
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;  
пр. Скачек, 77, «Компьютерный Мир»;  
ул. Рубинштейна, 29, Компьютерный супермаркет «АСКОД»;  
Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»;  
пр. Славы, 5, маг. «MagiCom»;  
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MagiCom»;  
ул. Народная, 16, маг. «MagiCom»;  
пр. Большевиков, 3, маг. «MagiCom»  
**Сочи**  
ул. Советская, 40  
**Сургут**  
ул. Майская, 6/2, Техномеркет «МТ»  
**Талинн**  
ул. Пунане, 16, Компьютерный салон «IВЕКС»  
Axtru, 12

**Тамбов**  
ул. Советская, 148/45  
**Тольятти**  
ул. Ленинградская, 53А  
**Тюмень**  
ул. Геологоразведчиков, 2-58  
**Улан-Уле**  
ул. Хаклова, 12А  
**Усть-Каменогорск**  
ул. Ушанова, 27, подъезд 2  
**Хабаровск**  
ул. Стрельникова, 10А  
**Ханты-Мансийск**  
ул. Калинина, 53  
**Чебоксары**  
ул. Кузнецкая, 14  
**Челябинск**  
ул. Энтузиастов, 12  
Свердловский пр-т, 31, компьютерный салон «BEST»  
ул. Пушкина, компьютерный салон «Weneger»  
**Чита**  
ул. Амурская, 91  
**Шатура**  
ул. Школьная, 15  
**Электросталь**  
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»  
**Юбилейный**  
ул. Тихомирова, 1  
**Южно-Сахалинск**  
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»  
**Якутск**  
ул. Аммосова, 18, 3 этаж  
**Ярославль**  
ул. Свободы, 52, Салон «Аудио-видео»

### а также в фирменных магазинах Москвы:

**Патрия:** «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рохотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11

**М-Видео:** ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

**Электрический Мир:** ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новоосинская ул., 36

**Юниверс Компани:** пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»

**Формоза:** ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1

# EUROPEAN WARS



Русс БИТ-М

СТРАНА  
ИГР  
[www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)



**Танки грязи  
НЕ БОЯТСЯ!  
Попытка №5**

**СТРАНА  
ИГР**