GAME ATTACK

№1

ДЛЯ ИГРАЮЩИХ С КОМПЬЮТЕРОМ



Legacy of Time

Dark Omen





на подлете

Apache Havoc

Wheel of Time

Dune 2000

Tiberian Sun

Jagged Alliance-2

Spec Ops

Starsiege

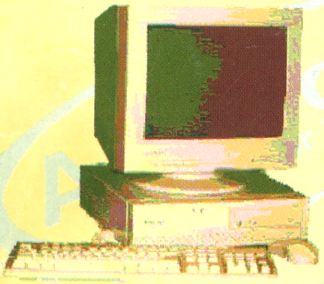
4 602398 000301 >

AmiCom Computer Systems

Компьютерный Дом "AmiCom"

☎ 972-1996 ☎ 972-3496 ☎ 792-3141 ☎

Порядковый пер.,21 http://www.amicom.ru E-mail:manager@amicom.ru



У нас есть любые компьютеры!

От небольших домашних ПК до мощных серверов и графических станций

Ami Universal

PII-233MHz/Asus PIIL97/32M SDRAM/
2.1G EIDE UDMA/1.44/SVGA

1284 у.е.

Ami Home Special

P-200 MMX/Intel Cumberland LPX PCI/
32M EDO DRAM/2.1G IDE UDMA/
24x CDROM Creative/1.44/SVGA/
FaxModem US Robotics 14400int.

966 у.е.

Ami Station

P-166 Intel/Intel Monaco/ 16M DRAM EDO/
1G IDE Seagate/1.44

496 у.е.

Ami Elite

P-166 MMX/Intel Cumberland LPX/
16M EDO/2.1 UDMA/1.44/SVGA

645 у.е.

Все наши компьютеры обеспечивают превосходную работу графических редакторов, мультимедийных приложений и игр любого направления!!!

Полный спектр INTERNET-услуг:

Доступ ко всем ресурсам Internet
Создание и сопровождение WWW-серверов
Организация корпоративных сетей
Размещение рекламы в Сети

Видеостудия

Профессиональная видеосъемка
Видеомонтаж (линейный и нелинейный)
Компьютерная графика и мультипликация
Хромакейный павильон
Виртуальная студия
Профессиональное озвучание
Запись компакт-дисков
CD-мастеринг

Графические акселераторы

Diamond Monster 3DFx
Helios 3DFx Voodoo
Matrox 3D
Apollo3D
Skywell magic 3D
MGA MillenniumII

Обеспечивается удивительная скорость игр, создается плавное освещение и закраска поверхностей, делаются более четкими удаленные объекты, исключается ореол вокруг предметов, улучшается качество мелких изображений, создается реалистичный эффект дыма и тумана

Широкий выбор комплектующих!

СОДЕРЖАНИЕ

пупырышки новости 2

на подлете preview

Apache Havoc 4

Wheel of Time 5

Dune 2000 6

Tiberian Sun 8

Jagged Alliance-2 9

Spec Ops 10

Starsiege 11

комикс ПОКУШЕНИЕ НА ЗЕМЛЮ 14

контакт review

Dark Omen 18

Dark Omen: Люди и Существа 22

Legacy of Time 24

ДРУГИЕ УРОВНИ for SONY PS

Shadow Master 26

игры взрослых Частота на пределе 30

учитесь лазать ...в интернете 30

карамельки

Freddy Fish 3 32

Издатель **"Медиа Паблишинг"**

Учредители: **Павел Абинов**
Альберт Талипов

Главный редактор: **Альберт Талипов**

Литературная редакция/шеф-редактор:
Ирина Бжахова

Ответственный секретарь:
Наталья Смирнова

Новости: **Юрий Матвеев**

Дизайн и оформление:
Алексей Сорокин
Марианна Петрова

Верстка: **Марианна Петрова**
Татьяна Шимичева

Отдел распространения и рекламы:
Тимофей Камразе

тел/факс: (095)261-58-35, 267-86-18

Адрес редакции: 107005 Москва
ул.Фридриха Энгельса д.3/5 стр.2

e-mail:gameattack@elnet.msk.ru

Использование печатных материалов
и фирменных логотипов
без разрешения редакции не допускается.

Тираж: 10 000 экз.

Отпечатано:
ИПО "Лев Толстой" г.Тула

Издание зарегистрировано
в Комитете РФ по печати
Рег. № 017253 от 02 марта 1998 г.

пупырышки

новости

Дождались! Выходит в свет Starcraft. Нетерпеливым любителям стратегий реального времени обломится аж миллион дисков - таков первоначальный тираж. Он станет самым крупным стартовым тиражом компании за всю историю существования Blizzard Entertainment. По словам Аллена Эдхема, ее президента и основателя, по уровню исполнения игра превзойдет самые смелые ожидания. Часть тиража упакована в три разных по оформлению коробки, на них изображены представители рас, действующие в игре. В дальнейшем планируется перейти к единому оформлению.

В ближайшее время появится новый Doom3 v1.12 от команды Doom Legacy. Теперь здесь можно прыгать, стрелять именно туда, куда наведено оружие. Предыдущие версии включали в себя поддержку SVGA (VESA 2.0), настройку клавиатуры, подобную Quake, изменение разрешения в самой игре, возможность смотреть вверх-вниз, свободное управление взглядом с помощью мыши, прозрачные поверхности и взрывы, мультиплэйер до восьми игроков. В следующие версии Doom3 разработчики планируют добавить клиент-серверную архитектуру сетевой версии.

The X-Files: Unrestricted Access

Истина - где-то там... Но теперь вы будете ближе к ней, нежели герои культового сериала: вышла в свет интерактивная энциклопедия на двух CD. Помогая Малдеру и Скалли, вы сможете просматривать секретные файлы, будете иметь доступ к компьютерной базе данных ФБР, работать с кодами и паролями, взаимодействовать с другими героями фильма. Летом сразу на трех платформах: Sony PlayStation, Windows® 95 CD-ROM и Power Macintosh CD-ROM - выйдет потрясающая игрушка "X-Files: trust no one". Разработчики программы из компании Fox Interactive активно сотрудничают с Крисом Картером, создателем сериала. В игре будет применена революционно новая технология Virtual Cinema, погружающая вас в мир телевизионного хита, что называется, с головой.

*Вышла очередная версия Winamp v1.8. Эта программа воспроизводит музыку в формате MP3 (сжатые в 10-15 раз звуковые данные в формате 44 000 Гц, стерео, 16 бит). Файл в формате MP3 по качеству практически неотличим от CD-Audio оригинала. К проигрывателю можно добавлять дополнительные программы, которые позволяют сопровождать музыку различными визуальными эффектами.

Компания Raven разрабатывает Heretic 2, базирующийся на графическом движке Quake 2. Создатели планируют ввести в игру вид от третьего лица. Первые картинки уже выложены на www.hexenworld.com.

Каждые пять тысяч лет Вселенной нужен новый Герой

Gaumont Multimedia и Kalisto Entertainment готовят к этой весне выход игры по знаменитому фильму Бессона "Пятый Элемент". Называется она "The Fifth Element - The Game" и разрабатывается под две платформы - PC и Playstation. Игра относится к жанру action с элементами adventure. Разработчики обещают, что в ней будет все: увлекательный сценарий, умопомрачительные аудиовизуальные эффекты, объемная 3D графика, богатый выбор оружия, множество самых различных монстров и Абсолютное Зло. Вы вновь окунетесь в ошеломляющую атмосферу фильма. Журнал "PlayStation Power" (Великобритания) считает, что игра великолепна.
http://www.kalisto.com/the_fifth_element/

Брайан Хук (id Software) опубликовал очередные результаты тестирования лучших 3D ускорителей, но теперь на Quake2 OpenGL. Тестирование проходило на P2/300Mhz, 96MB RAM, PCI/AGP, Win95 OSR2.1. Что интересно: RIVA 128 на AGP (с новыми OpenGL драйверами) существенно обогнала 3Dfx Voodoo.

Вышел Falcon 4.0 от MicroProse. Команда разработчиков попыталась создать симулятор, максимально приближенный к реальности и не обманывающий на этот раз ожиданий любителей воздушных боев. Известно, что прототипом Falcon 4.0 послужил F-16. Хотя он не так моден и экзотичен, как F-117 (известный как Stealth Fighter), зато надежен. Falcon 4.0 уже назван одним из лучших симуляторов 1998 года.

Psygnosis готовит первую игру на DVD технологии, называется она Lander.. Обещают полную поддержку 3D, возможность перемещения камеры, MPEG2 FMV и даже Dolby 5.1 digital sound.

Компания 3Dfx Interactive разработала и анонсировала внедрение трехмерного Интернет-клиента, который работает на картах с чипами Voodoo и Voodoo 2. Скачав его с их сайта и установив на своем компьютере, вы сможете прогуливаться по виртуальному городу.

По четвертой части фильма-эпопеи "Alien" готовится к выпуску игра Alien Resurrection. Как и в киноверсии, в игре будет множество стрельбы, крови и слизи. По словам мастеров из Fox Interactive, в компьютерном боевике используются самые современные технологии, а визуальный ряд повергнет вас в шок. Вам придется повторить путь отряда Рипли по гибнущему кораблю и вступить в смертельную схватку с Чужими. Выход игры на PC обещается уже в этом году.

Underworld Software проводит конкурс для всех владельцев Blood Bath. Напомним: в игре вы - шериф небольшого городка и, как порядочный блюститель общественного спокойствия, должны расправиться с бандой "кровожадных металлистов". Чтобы принять участие в розыгрыше, нужно купить игру или скачать по адресу http://www.uwgames.com/index.htm. Человек купивший игру, имеет в 2.5 раза больше шансов победить. Приз небольшой - 500$, но игрокам будет приятно.

Готовится к выпуску Dungeon Keeper Gold, римейк одной из самых популярных стратегий. В него войдут сама игра, патч для Direct3D, уже выходившие дополнительные миссии Deeper Dungeons, редактор уровней, набор тем и ролик от Dungeon Keeper 2. После выхода игры патч будет выложен на сайте Bullfrog.

Кинокомпания Paramount приобрела права на съемку кинофильма по игре Tomb Raider. Над фильмом будет работать съемочная группа, известная по таким фильмам как "Ночь буги" и "Горизонт случая". Продюсерами нового проекта станут Лоуренс Гордон ("Собственность дьявола" и "Поле мечты") и Ллойд Левин (исполнительный продюсер "Хищник-2", "Крепкий орешек-2", и "Полицейский во времени"). По непроверенным сведениям, на главную роль претендуют актриса Остин Пауэрс и модель Лиза Харлей. О том, когда начнутся съемки фильма, пока ничего не сообщается.

Turok 2 (3D Action, Iguana/Sculptured/Acclaim) выйдет в конце этого года. Первая часть игры привлекла всех своей удивительной, почти революционной графикой. И все благодаря спецэффектам, доступным только для лучших 3D ускорителей (3Dfx, PoverVR). Но предназначена она, скорее, для игровых консолей: сохраняться можно лишь в определенных местах, игровые уровни пугают своими гигантскими размерами, настройки опций весьма неудачны и отсутствует поддержка сетевой игры. Во второй части разработчики обещают игрокам много радости: недостатки исправят, добавят 16-битный цвет и динамическое освещение, накинут сеть и все такое прочее.

Psygnosys сообщает, что выпуск Sentinel Returns намечен на май-июнь. Эта игра - продолжение всемирно известной Sentinel (Часовой), которая была создана в 1987 году Джефом Краммондом. Оригинальный мир игры и ее необычный антураж не позволяют отнести ее ни к одному игровому жанру. Sentinel - это нетрадиционная головоломка с аркадными элементами. Игра полностью продолжает традиции Sentinel, в ней практически ничего не изменилось. Сейчас, в эру 3D ни одна игра не остается двухмерной, вот и Sentinel перенесся в этот захватывающий мир, что совершенно логично. Разработчики обещают, что программа будет приспосабливаться к железу вашего компьютера. Таким образом, каждый сможет видеть графику такого качества, на которое только способен ваш компьютер.

preview

Apache Havoc

Апач-Разрушитель

Кто:flight simulator
Откуда: Razorback
Встречать: октябрь 1998

Любителям воздушных боев скоро представится возможность сопоставить огневые и летные преимущества



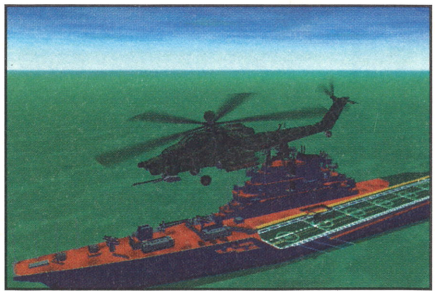
двух ультрасовременных вертолетов: американского AH-64D Apache Longbow и русского Mi-28N Havoc-B. Грозные виртуальные машины производства фирмы Razorback будут вести "низкий" **бой в четырех боевых зонах** на неровной овражистой местности. Каждая зона иссечена дорогами, реками, линиями электропередачи; покрыта густыми зарослями деревьев и кустарников. Это позволяет не только испепелять все вокруг, но и вести хитрую тактическую игру, пряча тяжелый вертолет в зелени кустов или на дне оврагов.



Игра захватывает своим динамизмом. Старательно прорисован вид из кабины, панель управления, правдоподобны взрывы, выстрелы, шум двигателей; и особенности освещения при разных погодных условиях, и даже самочувствие пилота. Чтобы не слишком усложнять жизнь людям, не привыкшим к такому правдоподобию, утонченность ощущений пилота будет регулироваться непосредственно перед игрой.

В симуляторе предусмотрена поддержка игры по сети (multi-player). Спустя некоторое время после выхода Апача-разрушителя компания обещает выпустить полностью совместимый с Apache Havoc симулятор Co-manche Hokum, оснащенный еще более сложными вертолетами - американским RAH-66 Comanche и русским Ka-52. Apache Havoc будет поддерживать Direct3D и будет совместим с большинством 3D-ускорителей.







Миха Скелет

Wheel of Time
Колесо времени

Кто: 3D action/strategy/RPG
Откуда: Legend Entertainment
Встречать: не раньше 1999

Вы любите fantasy? Если нет, то обязательно полюбите, когда попробуете игру Wheel of Time. Над созданием сего шедевра компьютерной кулинарии трудится коллектив Legend Entertainment. Запишите рецепт.

Надо взять великолепный сюжет, основанный на серии новелл Роберта Джордана, что имеют на Западе бешеный успех. Собрать команду талантливых художников и дизайнеров, дав им одно-единственное задание: воплотить красивейшую из фантазий в биты и байты. Аккуратно смешать результат с высокотехнологичным графическим ядром Unreal - уже который год его разработку заканчивает Epic Megagames.

Образовавшуюся пену, в виде скринов и скетчей, раздать всем заинтересованным и просто любопытным людям. Обильно приправить рассказами о самой игре, регулярными отчетами разработчиков и постоянным общением с будущими игроками. Варить в собственном соку до полной готовности. По завершении наслаждаться вкусом победы, запахом славы и благодарностью игрового сообщества, выраженной в денежном эквиваленте. Не правда ли, аппетитно? А теперь немного подробней о каждом из компонентов.

История началась, как это часто бывает, в давние времена. Кто-то, добрый и сильный, заключил некоего Dark One в тюрьму, чтоб сгноил он там остаток своей вечности. Народ в стране зажил счастливо и беззаботно; по прошествии времени имя героя и ключи от темницы были благополучно утеряны. Но ум человеческий пытлив и упорен. Сразу четырьмя людьми был найден способ





либо открыть темницу, либо закрыть ее навсегда (ну или по крайней мере, до следующей серии). К счастью, был найден только способ, но не средства, выпустить Dark One на свет божий. И теперь этим четырем лидерам не совсем дружественных группировок предстоит бороться за ключи от темницы, где Dark One сидит.

Игрок может выбрать любого из четырех персонажей, но будьте осторожны. Каждый из них преследует свои собственные цели - своим выбором вы измените и смысл игры. Среди персонажей есть:

Женщина-колдунья - глава целого клана белых магов, заклятых врагов Dark One:

Лидер религиозной секты "Белых Одежд" - враг всего Черного;

Бывший приспешник Dark One, ищущий способ освободить его;

И, наконец, Странник, случайно попавший под действие заклятий древних магов, уже боровшихся с этим Злом.

Если вы решили, что это какой-то квест, то глубоко ошиблись. Wheel of Time - это 3D action, немножко стратегии, чуть-чуть RPG и все от первого лица. Я уже упоминал о том, что игра построена на базе графического ядра Unreal - невероятно прогрессивного, а главное, очень гибкого. Благодаря



ему в игре будут все самые современные технологии - 24 bit цвет, поддержка MMX и 3D-акселераторов, динамическое и цветное освещение, сложнейшая архитектура уровней, движущиеся и вращающиеся объекты, плавная анимация персонажей и многое другое. Unreal - это сказка длиной больше двух лет, на протяжении которых нас упорно кормили рассказами о непередаваемом великолепии этого достижения игрового ремесла. Хотя сам он все еще не готов, но регулярно появляются сносно работающие версии. Их-то и использует Legend в качестве базы WoT.

Над звуковым оформлением игры работают два профессиональных музыканта - Роберт Бэрри и Лиф Сорби (Robert Berry и Lief Sorbye). В путешествиях нас будет сопровождать нежная кельтская музыка, идеально подходящая миру, рожденному гением Роберта Джордана. Прослушав кусочки будущих мелодий, представленные на сайте компании Legend, могу с уверенностью заявить - эта музыка создает именно ту атмосферу, которая нужна игре.

Еще одна фигулька - несмотря на кажущуюся принадлежность к лагерю single, игра ориентируется именно на multiplayer. Поддержка локальных сетей и Интернет - эти радости помогут нам не скучать, глядя на очередную глупость компьютерного псевдоинтеллекта, а с энтузиазмом рубить в капусту живого противника. Подробности игрового процесса тщательно скрываются разработчиками и выудить у них что-нибудь конкретное просто невозможно.

Вот такой явно незаурядный проект находится в разработке. К сожалению, вкусить сей божественный плод игрового искусства, заботливо выращенный на плантациях Legend Entertainment, нам не суждено раньше 1999 года.

Роман Косенко

Dune 2000: Long Live the Fighters

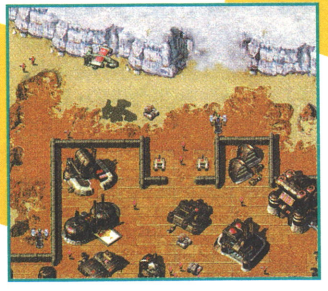
Дюна 2000: долгая жизнь воинов

Кто: strategy
Откуда: Westwood Studios
Система: Windows 95, Pentium 90 (рекомендуется–133), 16 Mb памяти, 2Mb видеопамяти, 4x CD-ROM.
Встречать: этой весной

Планета Арракис, также известная как Дюна... Слуги императора называют ее Арракис. Свободные же зовут ее Дюна.

Дюна - планета-пустыня, родина спайса: соли и яда жизни.
Из спайса получают меланж - особый наркотик. Он дает человеку возможность видеть самое желанное и самое ненавистное - будущее. Спайс открыл дорогу к звездам, спайс продлил человеческую жизнь на сотни лет; спайс стал универсальной денежной единицей, имея, в отличие от золота, собственную ценность. Спайс превратился в синоним власти, жизнь стала практически невозможна без него.





Являясь продуктом жизнедеятельности Гигантских Червей, живущих только на Дюне, спайс сделал планету вечным объектом борьбы и центром хитросплетения политических интриг. Таков фантастический мир Фрэнка Херберта - автора серии книг о Дюне. По ее мотивам и была создана первая часть игры.

Не берусь судить о стилистической принадлежности Dune-1 - слишком многое изменилось с тех пор. Но Dune-2 - это классическая стратегия в реальном времени, Классика с большой буквы. А вот Dune 2000... что нас ждет? Обратите внимание, что это не Dune-3, не продолжение серии, а обновленная версия старой игры, коллекционная модель, так сказать.

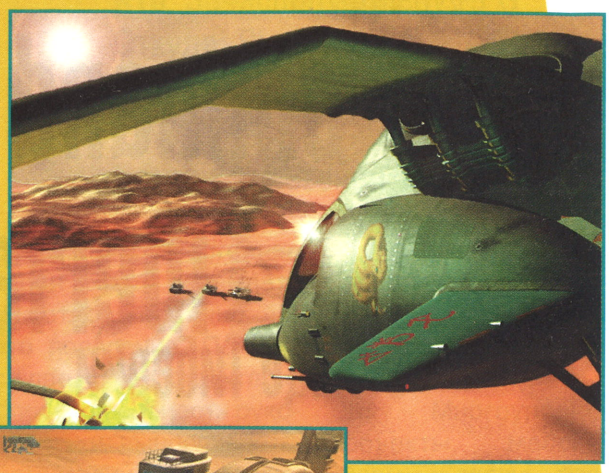


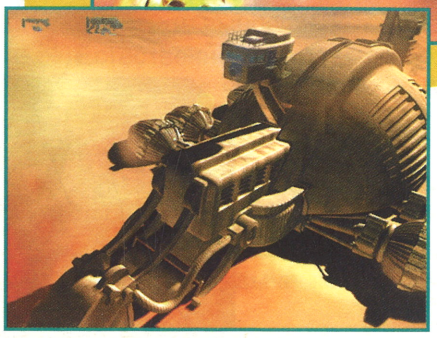
Каких-либо сногсшибательных нововведений вы здесь просто не найдете.
По сюжету на Дюну высаживаются силы трех Великих Домов - благородных Атрейдисов, коварных Ордосов и жестоких Харконенов. (К слову, лидера последних зовут Владимир. Цвет, доминирующий на их знаменах, - красный.

Вы еще сомневаетесь в их национальной принадлежности?). Вы выбираете один из домов и получаете в свое распоряжение некоторое количество юнитов, советника-ментата и огромную пустыню для поля деятельности.

Цель кампании - занять лидирующую позицию по добыче спайса. По моему мнению, самый лучший способ избавиться от конкурентов - уничтожить их и захватить всю планету. Авторы, кстати, полностью со мной согласны, поэтому именно этим мы и будем заниматься на протяжении многочисленных миссий. Их количество полностью зависит от вашего полководческого таланта. Проиграв одну из битв, вы потеряете приличный клочок пустыни и будете вынуждены в будущем опять его отвоевывать.

Список доступных юнитов практически не изменился, единственный новый - это инженер. Как и в оригинале, по ходу некоторых миссий к одной из воюющих сторон могут временно присоединится наемники, контрабандисты или свободные





А теперь поговорим о сладком. В Westwood отлично понимают, что половина успеха современной игры зависит от наличия в ней сетевого режима. И они легко и непринужденно его добавляют. Впервые за всю историю Дюны вы сможете сразиться на ее песчаных просторах со своими друзьями и недругами. Как через Интернет, так и по локальной сети. Новый игровой интерфейс также имеет место. Все возможности C&C по организации





и управлению группами юнитов, продаже и ремонту построек, созданию "закладок" на карте - теперь это есть и в Dune.

Вся графика в игре прорисована заново. Солдаты и строения, воздушная и наземная техника - все сверкает красотой 16 bit'ного цвета (правда, для улучшения производительности авторами оставлена возможность переключиться в 8 bit, но истинный ценитель этого никогда не сделает). В самой игре будет множество спецэффектов (дым, полупрозрачные взрывы, инверсионные следы от ракет), динамическое освещение и многое другое. Для брифингов между миссиями отсняты качественные видеоролики с участием профессиональных актеров, записаны новые музыкальные треки.

Игра накачана современными технологиями под самую завязку, что характерно для последних творений Westwood: опыт создания стратегий у них немалый. Единственная оплошность разработчиков - излишняя поспешность. Если бы они дождались завершения engine следующей серии C&C - Tiberian Sun, то результат был бы еще лучше. Но, так или иначе, успех игре обеспечен хотя бы потому, что это **Dune**.

Роман Косенко

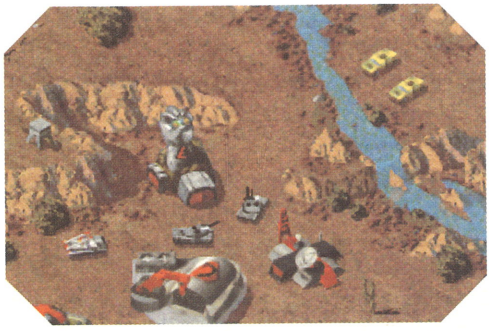
Command & Conquer: Tiberian Sun

Солнце Тиберии

Кто: strategy
Откуда: Westwood Studios
Встречать: этой осенью

И когда только Westwood все успевает? Одновременно с преображением Dune-2 в Dune-2000 кипит работа над очередным продолжением серии Command & Conquer: Tiberian Sun. События происходят в еще более далеком будущем, когда вечно не хватавшего tiberium'а неожиданно становится так много, что GDI начинают спешную эвакуацию в Антарктику. NOD'ы теряют своего лидера Kane'а и становятся абсолютно неуправляемой, но от этого не менее грозной силой. Кроме того, появляется еще и третья сторона - Forgotten (Забытые): кучка людей, давно отколовшихся от NOD и частично мутировавших под действием tiberium'а.

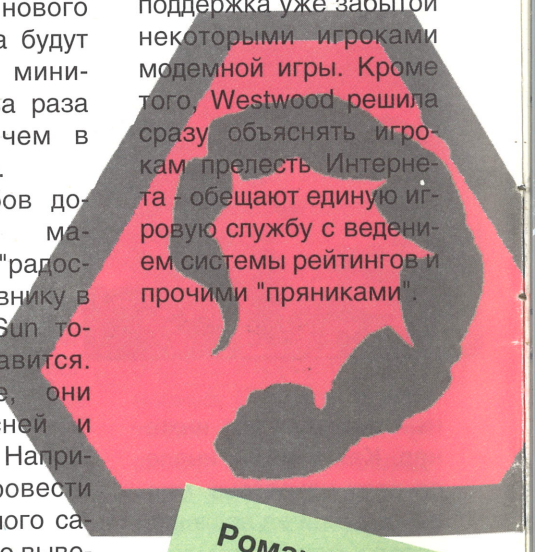
В игре, конечно же, **будет толстая пачка новых уровней**, **бесчисленные стада новых юнитов** и огромная куча новых строений (впрочем, юниты и строения будут в достаточной мере разбавлены и старыми). **Плюс прекрасный саундтрек**, плюс **динамические объекты** (анимированные деревья и т. д.), плюс **множество визуальных эффектов** типа дыма, тумана, дождя и снега (зря, что ли, заявлена поддержка 3d-акселераторов). И все **это благодаря новому графическому ядру**, основанному на воксельной технологии формирования ландшафта и полностью трехмерных объектах. Одним из ярко выраженных проявлений трехмерности станет **возможность удалять и приближать поле боя** - это должно очень помочь при игре на уровнях нового размера (а будут они как минимум в два раза больше, чем в Red Alert).





Способов доставлять маленькие "радости" противнику в Tiberian Sun тоже прибавится. А главное, они станут интересней и разнообразней. Например, можно провести акцию электронного саботажа - частично вывести из строя вражеские радары и пушки; или устроить на передовой выездное отделение ада, запустив туда взвод 'Devil Tongue' - танков с огнеметами вместо пушек. К сожалению, изменяемое оружие и мутирующие юниты еще находятся под вопросом.

Среди вариантов игры будут и стандартные миссии, и поединки с управляемыми компьютером противниками (до шести сразу), и сетевые баталии (до восьми человек), и даже поддержка уже забытой некоторыми игроками модемной игры. Кроме того, Westwood решила сразу объяснять игрокам прелесть Интернета - обещают единую игровую службу с ведением системы рейтингов и прочими "пряниками".



Роман Косенко

Jagged Alliance-2
Союз зубастых

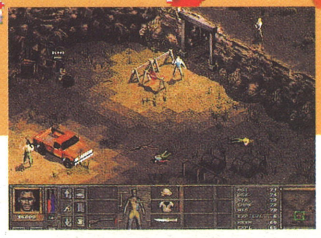
Кто: 3d-action\strategy\RPG
Откуда: Sir-tech
Система: Windows 95, Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM.
Встречать: весной 1998 года

Подтяните ремень своего AK-47 и крепче сожмите гранату в руке: впереди самая захватывающая тактическая игра. Ваша храбрость и ум подвергнутся нелегким испытаниям. Deadly Games стала в свое время лишь дополнением к Jagged Alliance.









Она использовала ту же графику, те же возможности... JA2 - настоящее продолжение первой части.

Итак, в небольшой стране Арулко происходит переворот, и правитель свергается с трона. Ваша задача - собрать армию наемников для водворения его на законное место. Сделать это не просто: на пути отряда встает заслоном армия Арулко, и куча неприятных сюрпризов не раз пощекочет вам нервы.

В новой игре появится **свыше пятидесяти новых бойцов**, каждый из которых будет наделен своим собственным уникальным голосом, телом, поведением. Ваши наемники теперь умеют не только приседать и плавать - они научились ползать, прыгать через препятствия и перелезать через стены и скалы.

Добавится **масса нового оружия**. Стратегия вернется к исходной, присутствовавшей в первой части игры, и теперь, в отличие от Deadly Games, **вы снова будете перемещаться из сектора в сектор**. Их в Арулко около двухсот - это вам не шестьдесят из первой части. По такой огромной площади, конечно же, тяжеловато топать пешедралом...

JA2 еще больше приблизился к RPG по сравнению с первой частью. Теперь состояние героя будет оказывать заметное влияние на его поведение. Появятся две новые характеристики: способность руководить и выносливость. Естественно, по ходу игры каждая черта характера может развиваться. Наличие квестов обогащает игровой процесс.

Во второй части игры наряду с привычным пошаговым режимом есть и риал-тайм. Здесь вы сможете управлять только одним бойцом, остальные будут отданы в распоряжение AI. Однако для них можно задавать общую линию поведения: собирать боеприпасы, помогать другим, отступать.

Графика в Jagged Alliance 2 претерпела значительные изменения. Теперь поддерживается высокое разрешение и 65 тысяч цветов. Новый графический "движок" позволяет использовать динамическое освещение - появятся миссии в глубоких шахтах и ночные вылазки. Многоуровневые объекты, массивные холмы и скалы - все это 3 D-модели, и по большей части - не просто декорации. По ходу игры учитываются все реалии: за редким кустарником, в отличие от каменной стены, от автоматной очереди не спрячешься.

И, конечно, будет мультиплеер - поддержка игры через сеть, модем или Интернет.

Создай свою команду профессионалов, где каждый боец - личность. Разработай тактику, двигайся из города в город, сметая армии врага как жухлую солому... Делай это с одной лишь целью - победить!

Александр Демидов

Rangers Lead the Way Spec Ops

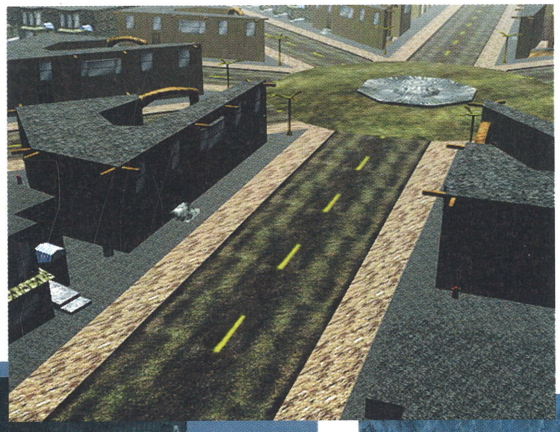
Спецоперация рейнджеров

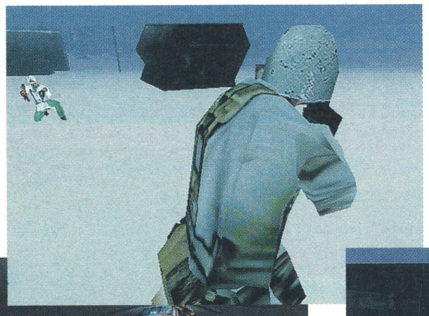
Кто: action
Откуда: BMG Interactive
Система: Pentium 200, 16Mb RAM (лучше 32), 8-мискоростной CD-ROM, 3Dfx Voodoo, Voodoo Rush или Voodoo 2, Windows 95.
Встречать: 13 апреля 1998

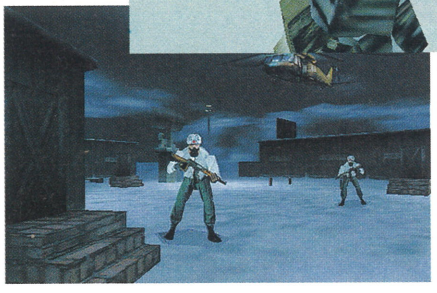
Главным достоинством "Спецоперации Рейнджеров" станут максимально приближенные к жизни ситуации с участием элитных американских военных подразделений. Вы сможете обозревать события либо со стороны, либо находясь в невидимом для всех теле одного из рейнджеров. Ваша задача - управлять командой десантников. Выполнение боевых задач - освобождение заложников, захват террориста, облавы, уличные бои - будет проходить на открытом воздухе, для чего авторы игры создали несколько совершенно не похожих друг на друга уровней. Каждый из них имеет огромное игровое поле и три категории сложности.



Во время игры вы будете погружаться в огромные реалистичные трехмерные миры. Необычайно продвинутый AI не позволит Вам скучать. Чтобы воссоздать правдоподобно действия рейнджеров, компания BMG получила подробные консультации у американского спецназа - в Военном Управлении Войск Специального Назначения США. Группа разработчиков наблюдала за учениями настоящих рейнджеров, снимая на видео и оцифровывая изображения реального оружия, обмундирования, техники, транспорта и, конечно, живых спецназовцев - все жесты и даже лица людей взяты из учебных операций. Поэтому каждый герой будет двигаться и действовать по-своему, каждый предмет в игре будет по-своему реагировать на пули, гранаты и пинки разбушевавшихся десантников. После подобных вкусностей можно и не говорить о первоклассных спецэффектах и мощном стереозвуке.









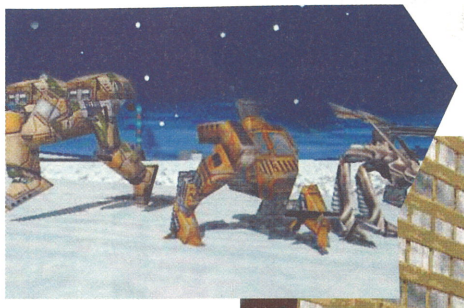


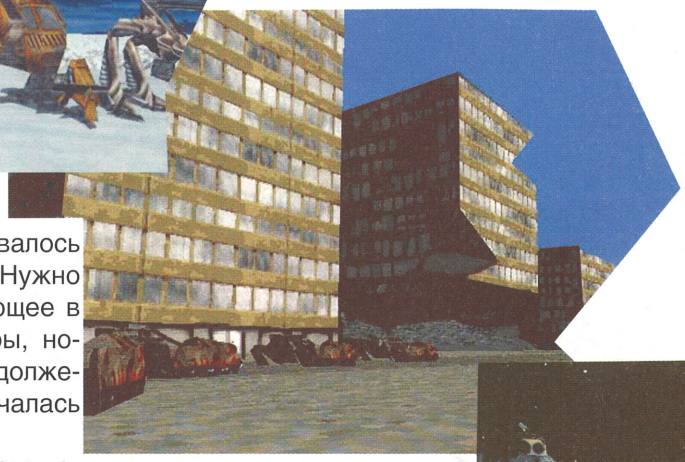


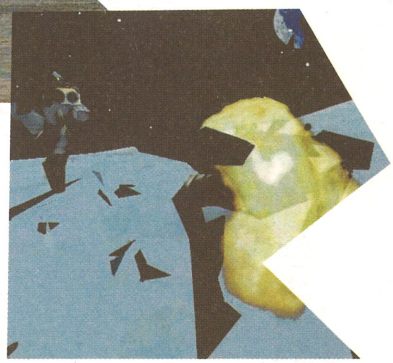
Миха Скелет

Starsiege
Звездная блокада

Кто: 3D-simulator
Откуда: Dynamix
Система: Pentium-166
или Pentium-133 с 3D-ускорителем;
4-хскоростной CD-ROM, 16Mb RAM,
аудио- и видеокарта, совместимые с DirectX;
Windows 95, Windows NT4 (SP3),
Windows 98, Windows NT5.
Встречать: в начале 1999







Новая игра от Dynamix - ошеломляющий 3D-симулятор боевого робота. По большому счету это лишь первая часть из огромной серии Starsiege. Первоначально игру планировали назвать Earthsiege 3. Но название было слишком "узким", ограничивалось одной лишь Землей. Нужно было что-то, вмещающее в себя все новые миры, новые расы, любое продолжение серии... Так началась игра Starsiege.

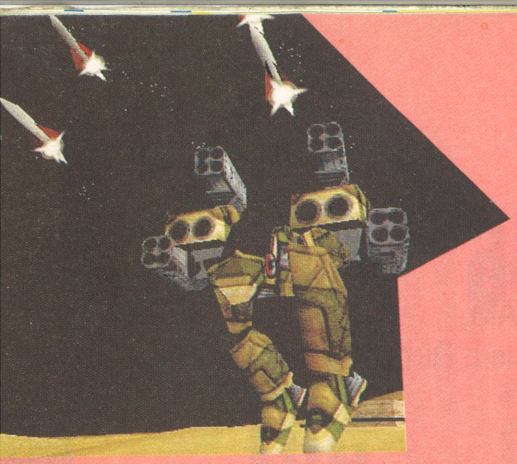
Действие разворачивается в Солнечной системе. Из двух противоборствующих сторон - войска людей и машины смерти Cybrid - Вы выбираете любую. В мультиплейере можно выбрать одну из трех рас: Cybrid'ы, Мятежники, Имперские Terran'ы . Всю предысторию компания Dynamix обещала опубликовать в Интернете http://www.starsiegeplayers.com/es3/universe.html#fiction незадолго до выхода игры .





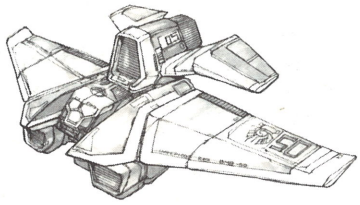


Для выполнения миссий Вы сажаете своих пилотов в самые мощные и разрушительные боевые машины, когда-либо известные во Вселенной. Каждую из них можно оборудовать по



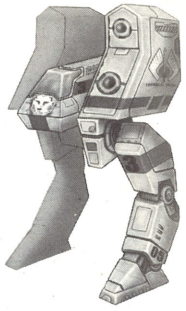
своему вкусу. Среди 3D-миров - равнины, укрепленные базы, разрушенные города. В игре предполагается использовать более 45-ти детализированных карт в различных планетных средах для одиночной игры. Позже компания выпустит редактор миссий как для одиночной, так и для мультиплейер-игры. Все можно будет полностью планировать перед началом битвы - от расстановки войск до команд каждому воину непосредственно перед боем.

В Starsiege более 30 видов машин: мотоциклы, танки, суда на воздушных подушках... Все характеристики, включая цвет бамперов и подфарников, индивидуально настраиваются. Можно задавать собственные текстуры для каждого типа войск, регулировать по своему вкусу ведение огня и управление любым уст-

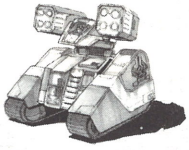


OVERLORD

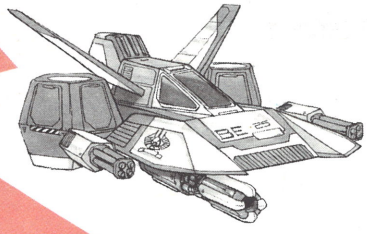
APOCALYPSE



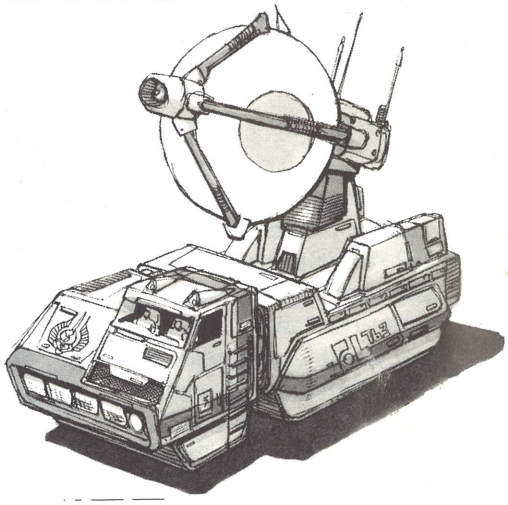
PHALANX



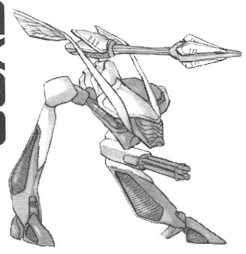
BANSHEE



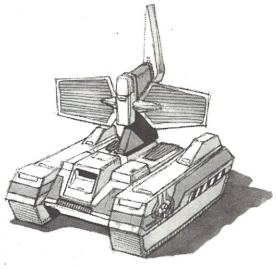
STARFIELD

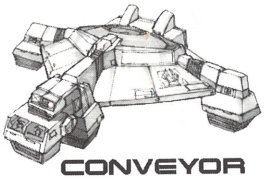


GOAD

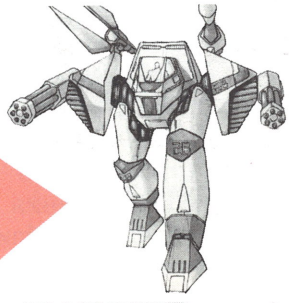


SURVEYOR

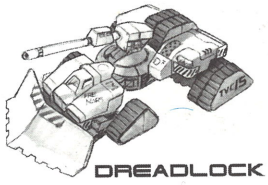




CONVEYOR

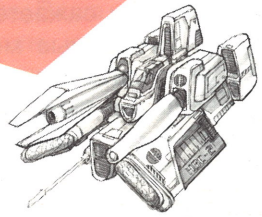


BADGER

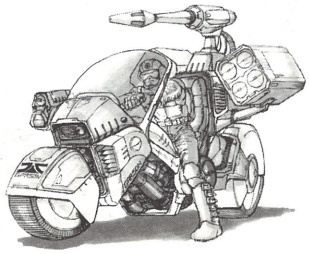


DREADLOCK

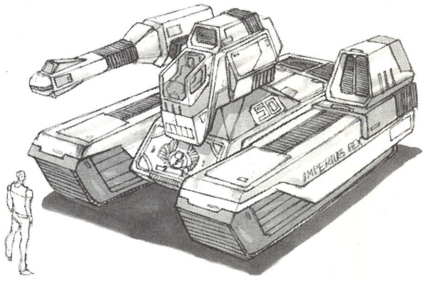
DISRUPTER

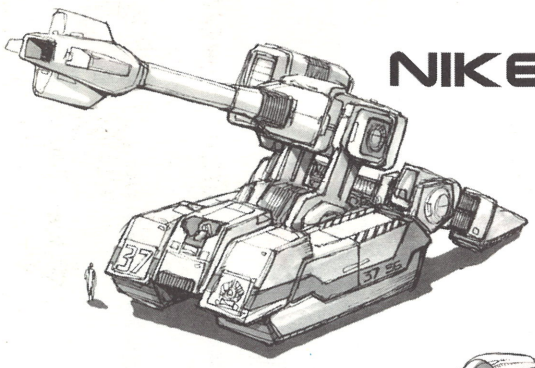


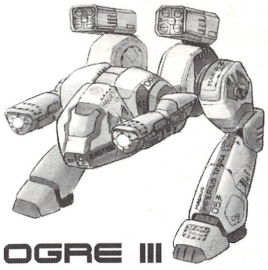
PREDATOR

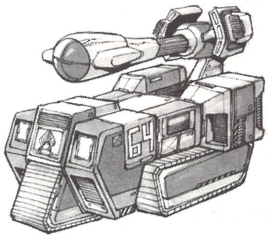


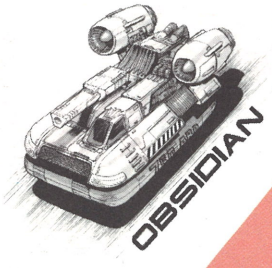
POUNCER

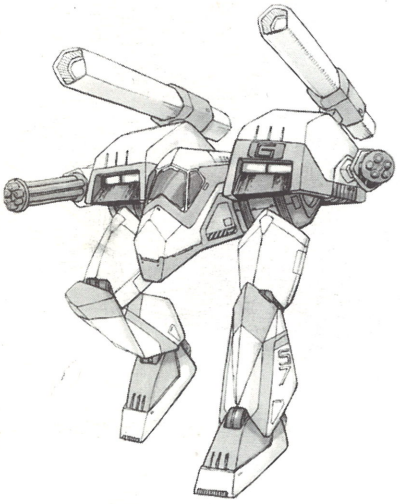


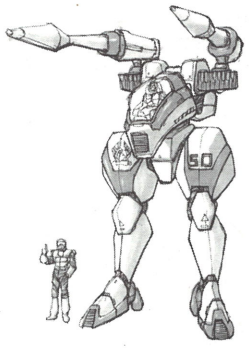


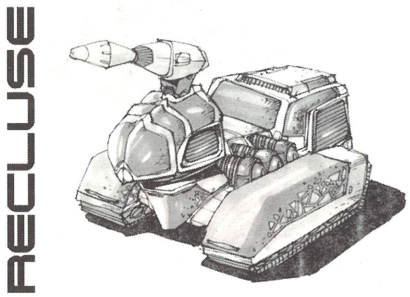


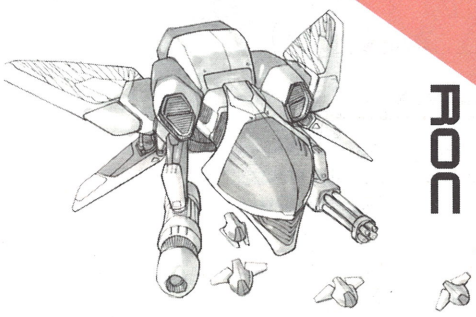


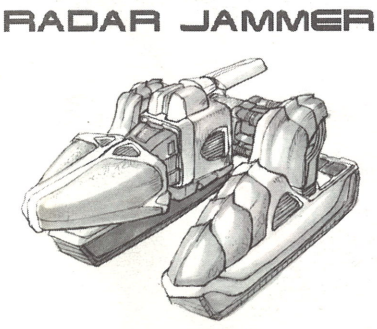


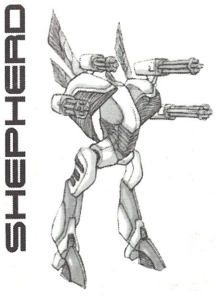


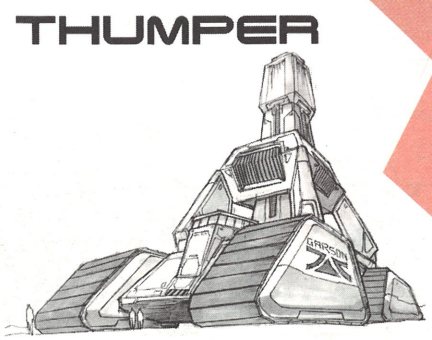












ройством, начиная с банальной клавиатуры, джойстика и мыши.

Dynamix игроков побалует. Компания организует несколько круглосуточных серверов в Интернете. На данный момент поддерживается игра до 8-16 человек одновременно, позже любые ограничения будут обусловлены лишь скоростью передачи. Мультиплейер-режим будет использовать технологию клиент-сервер.

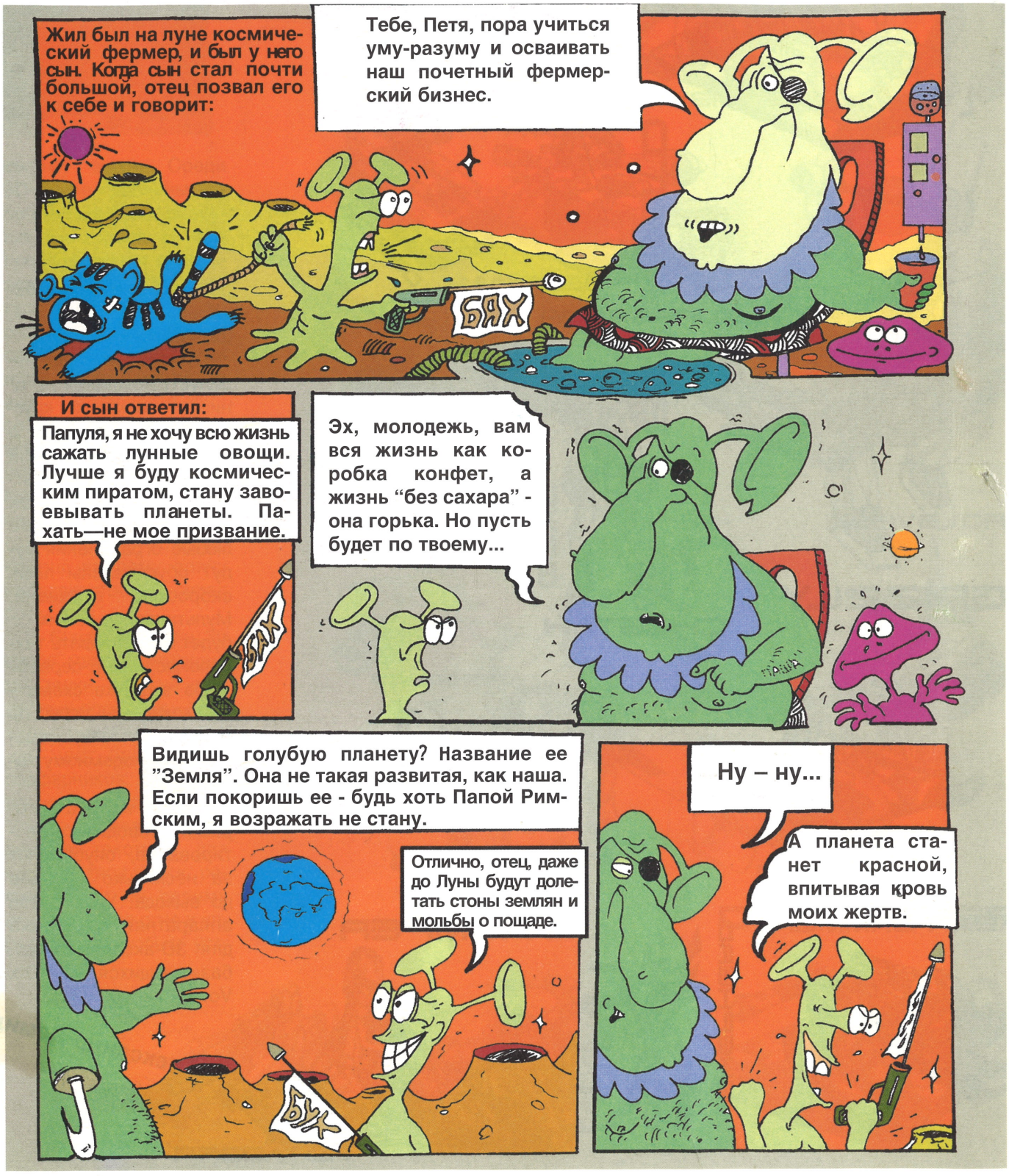
По этой же схеме - возможность игры по локальной сети, модему, нуль-модемному кабелю.

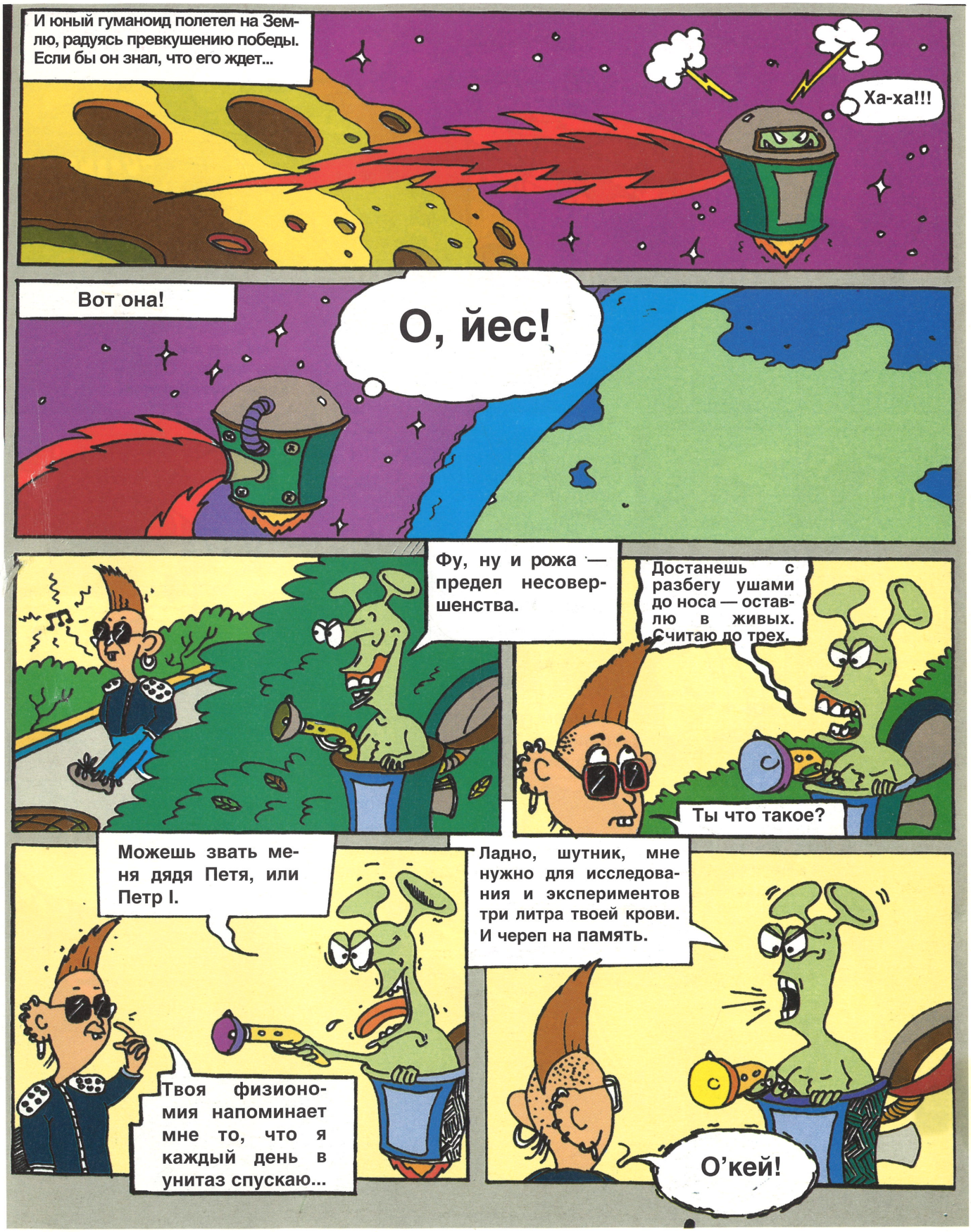
Список карт, с которыми проводилось тестирование, опубликуют за несколько месяцев до выхода. Уже готова аппаратная поддержка для 3D-акселераторов, базирующихся на 3Dfx Voodoo.

Александр Демидов

ПОКУШЕНИЕ НА ЗЕМЛЮ

НАРОДНАЯ ЛУННАЯ СКАЗКА




И юный гуманоид полетел на Землю, радуясь превкушению победы. Если бы он знал, что его ждет...
Ха-ха!!!
Вот она!
О, йес!
Фу, ну и рожа — предел несовершенства.
Достанешь с разбегу ушами до носа — оставлю в живых. Считаю до трех.
Ты что такое?
Можешь звать меня дядя Петя, или Петр I.
Твоя физиономия напоминает мне то, что я каждый день в унитаз спускаю...
Ладно, шутник, мне нужно для исследования и экспериментов три литра твоей крови. И череп на память.
О'кей!


На тебя птичка какнула, давай стряхну.
Эй!
А-А-А
На – а !
У меня в жилах ликер течет. С панками шутки плохи.
Пожалел я его, надо было сразу вышибить мозги! Он будет первым, кого я казню.
О !
О!
Меняем грубое обращение на тонкую дипломатию
Если верить страшным историям, то это та самая Красная площадь, где хранится бессмертный Ленин – гроза народов. Здесь я произнесу свою мирную речь.



Продолжение следует

Василий Ткачев

Warhammer: Dark Omen
Темное предзнаменование

Кто:wargame
Откуда: Electronic Arts
Система: Pentium 120, 16 Mb RAM, 2 Mb Video, Mouse, , Windows 9
Рекомендуется 3D акселератор

- Вот и все, Морган, они идут - Повелитель Страха и вся его проклятая армия восставших из могил.
- Да, я вижу их приближение...
- Это безумие, Бернхардт! Какого черта мы делаем здесь? Это ведь не из-за золота - тогда для чего? Неужели для славы?
- Всю мою жизнь я прожил, играя со смертью. И теперь сама Смерть сделала мне вызов. Так да здравствует жизнь! В атаку!





Так начинается финальная битва игры, которую с нетерпеньем ждали сотни тысяч игроманов по всему миру. Прошло немало времени, и Warhammer-2, наконец, увидел свет. Новое творение фирмы Electronic Arts носит название Dark Omen - Темное предзнаменование.

В Warhammer'е вы оказываетесь в мире добра и зла, где простые люди уживаются с прогнившей нежитью, коренастыми воинственными гномами и ловкими мудрыми эльфами. Зеленые гоблины, огромные тролли, вампиры, орки, пестрая масса разнообразных созданий...

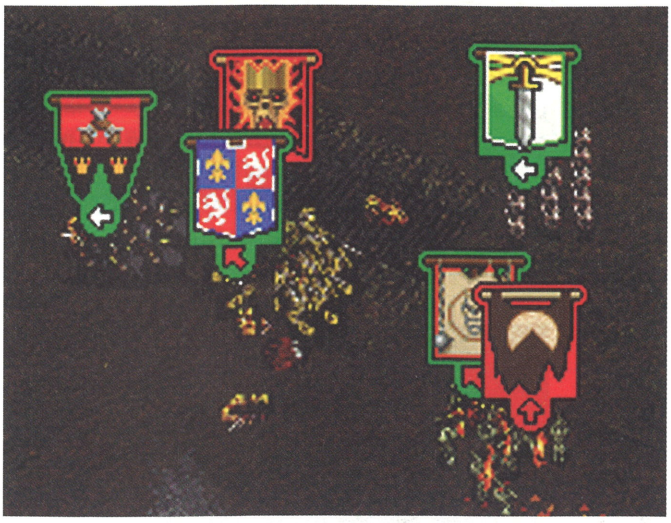
Наемник

В игре вы выступаете в роли Моргана Бернхардта, командира небольшого подразделения конных наемников (Grudgebringers). На жизнь Морган зарабатывает, нанимаясь в служение к разнообразным князьям и купцам: как человек военный, он защищает мирные поселения от набега гоблинов, разбивает в пух и прах шайки бандитов, грабящих торговые обозы. Морган практичен и привык из всего в жизни извлекать личную выгоду: "За кровь - красную или зеленую - я беру золото".

Первая миссия - защита торгового поста от банды распоясавшихся гоблинов. После этого отряд Бернхардта получает послание от самого императора. Прослышавший о подвигах героя, император вызывает Моргана в столицу. Во дворце Бернхардт понимает, зачем он понадобился правителю страны...

Повелитель Страха (Dread King) обрел свою форму в этом

измерении. Из разных точек империи начали поступать сообщения о нападениях армии нежити на поселения мирных граждан. Нужен человек, имеющий хорошую мобильную армию, который мог бы защитить границы от нашествия живых трупов и выяснить заодно, откуда и почему появляются эти странные мертвые создания.



Отдадим должное авторам: сюжетная линия очень интересна. Проходя миссии, вы живете вместе с героями, вместе терпите поражения, вместе радуетесь победам.

Сюжет Warhammer-2 более линеен, нежели сюжет Warhammer-1. Ответвлениями сценария являются небольшие побочные миссии, они практически не оказывают влияния на ход игры. Но линейность трудно назвать серьезным недостатком благодаря прекрасно продуманной и выстроенной главной сюжетной линии.

В отличие от "Warhammer: Shadow of the Horned Rat", изображения лиц во вставках-роликах не статичны. Разработчики создали очень правдоподобные и колоритные трехмерные модели.

Армия

После миссии вы получаете деньги от своих нанимателей. Кроме того, деньги могут быть захвачены на поле боя. Порой сундуки с золотом находятся там еще до начала сражения, а иногда вываливаются из поверженных врагов. Процесс приобретения артефактов аналогичен, их в игре предусмотрено большое количество.

Помимо уровня, боевого опыта и количества войск в подразделениях, у отрядов появились специальные слоты двух типов: для артефактов и доспехов. В Warhammer 2 вы можете свободно распределять полезные артефакты между воинами и докупать новые более крепкие доспехи, цена которых растет с повышением качества.





Свежих воинов достать стало легче. В первой части игры потеря половины отряда являлась катастрофой. Солдат можно было прикупить лишь в крупных поселениях и количество доступных воинов сильно ограничивалось, что придавало игре правдоподобность. В Dark Omen все с точностью до наоборот. Жаль, но исчезла возможность нанимать новые отряды: теперь их можно получить лишь в результате выполнения миссий.

Это сладкое слово война

Сражение - сердце, основная идея и самая интересная часть игры. В тактическом плане Warhammer уникальна. Пожалуй, больше ни в одной игре вы не найдете такого планирования битвы, столь четко продуманных вариантов взаимодействия войск. Каждый отряд сугубо индивидуален. Быстрая и тяжело вооруженная кавалерия способна обойти врага и ударить с тыла, догнать и уничтожить злого мага, обладающего способностью телепортироваться. Находящиеся на возвышенности арбалетчики нанесут немалый урон пешим отрядам медленно передвигающихся зомби.

Искусственный интеллект... Ну что тут скажешь? К примеру, движущийся вперед вражеский отряд обязательно попытается обойти огненный заслон, выставленный вашим магом. Но, с другой стороны, группа лучников против-

ника будет спокойно стоять и гибнуть под огнем ваших пушек, пока не потеряет более половины своего состава, вместо того, чтобы продвинуться вперед или отойти за прикрытие. Налицо система триггеров: пока один из ваших отрядов не пересечет определенную линию, стоящие в засаде вражеские полки не шелохнутся с места.

Искусство побеждать

Прохождение Warhammer-2 - непростое занятие. Даже самые закоренелые тактики почувствуют себя неуютно на полях сражений. Новичков хочу предупредить: прохождение миссий в лоб в Warhammer не удастся. Если основой вашей тактики будет направление всех армий в гущу схватки, то дальше пятой миссии вы просто не пройдете. Забудьте о лобовых атаках, никогда не посылайте свои армии глупо вперед, учитесь думать.

Запомните следующие простые правила. Первое: тщательно планируйте расположение войск перед началом битвы. Учитывайте дислокацию вражеских отрядов и прикидывайте, какие из ваших отрядов будут сражаться с конкретными группами противника. Внимательно расставляйте пушки: вы не сможете переставить их во время боя. Следите, чтобы они имели максимальный обзор, и на пути полета ядер не было препятствий. Второе: огонь ведите осторожно. Арбалеты бьют по пологой траектории, никогда не стреляйте арбалетчиками из-за спин других своих отрядов, иначе вы будете убивать союзников. Лучники и мортиры бьют по навесной, поэтому вы можете вести огонь этими отрядами из своих тылов. Сначала лучше всего обстрелять издалека цель пушками и одновременно пустить на нее пехоту или конницу. Третье: маг является особой воинской единицей. Слабый в рукопашном бою, он очень силен на расстоянии. Следите за вражескими магами, всегда старайтесь уничтожить их в первую очередь. Активно используйте своего мага, телепортируйтесь, уничтожайте, отбегайте и взаимодействуйте им с другими



вашими подразделениями.

Несколько полезных советов общего характера. В начале битвы никогда не нападайте первым, постарайтесь как можно дольше обстреливать нападающих пушками и лучниками. Делайте вылазки, выманивайте врагов на себя и отбегайте назад под защиту артиллерии и магов. В Warhammer важным фактором является форма расположения отряда во время начала поединка: берегите тыл и фланги своих войск, крушите то же самое на вражьем фронте.

Волшебные картинки

Графика Warhammer-2 заслуживает всяческих похвал. Полностью трехмерная местность, прозрачные реки, ниспадающие с каменистых порогов водопады. Вывески таверн раскачиваются на ветру и густой темный дым клубами валит из кирпичных труб. Вечереет - и в домах зажигаются огни… Прекрасные текстуры и мягкая, гармоничная палитра.



Ландшафты разнообразны. Бернхардт сражается на ледяных северных просторах, терпит зной сухих песков и мокнет во влажных зеленых лесах средней полосы. Все карты тщательно продуманы и сделаны с любовью. Объекты детально прорисованы и прекрасно смоделированы. Изображения юнитов гармонично сочетаются с остальными трехмерными объектами и поверхностью.

Интерфейс стал проще и удобней. Основной вид поля битвы занимает весь экран, а иконки управления войсками как бы наложены сверху.

За удовольствия придется дорого платить. Графическое великолепие недоступно владельцам Pentium 120 с 16 мегами памяти. Если вы не желаете, чтобы конница перемещалась по полю битвы со скоростью черепахи, отключайте все графические опции и сражайтесь на убогом наборе пикселей. Либо обзаводитесь 3D-акселератором и получайте максимальное удовольствие от игрового процесса.

Игра хороша всем и, вероятно, будет претендовать на звание лучшего варгейма 1998 года.

Nuno

Графика.... 89%

Звук..... 80%

Игручесть. 90%

85%

Компания СиДиКом

МИР
VIDEO CD

...И брали они VIDEO CD
И несли в дом,
И смотрели, И все они
были счастливы...

("GAME ATTACK" №1, 1998)

Тел. 195 - 2181
195 - 2162
195 - 0101
E-mail:cdcom@dol.ru

http://www.cdcom.ru

Наемные арбалетчики (Mercenary Crossbowmen)
Как и остальные воины империи, эти люди прекрасно владеют своим боевым искусством. Они вооружены арбалетом - мощным оружием, которое имеет дальний радиус поражения, но требует прямой, не заслоненной преградами линии до цели. В рукопашном бою эти стрелки не представляют серьезной угрозы для противника. Стрелять может лишь первый ряд группы.

Эльфийские лучники (Elf Archers)
Вооружены большими боевыми луками, бьющими на длинные дистанции. Обладают высокой скоростью передвижения, на которую не влияет тип почвы. Эльфийские лучники, как и другие эльфы, хороши в ближнем бою. Носят легкие доспехи, опасаются гоблинов. Стреляют лишь два первых ряда группы.

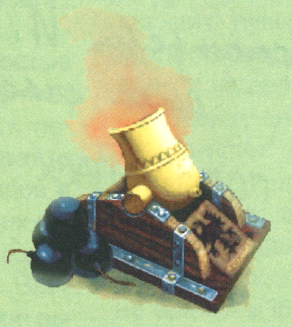


Эльфийские воины (Wood Elf Blade Guards)
Эти высокие, очень проворные воины живут в лесах Лорена. Эльфы быстры и разные виды почв не снижают скорости их движения. Они опасаются гоблинов, так что не следует использовать эльфов против этих зеленокожих существ. Эльфы ценят свободу движений и носят только легкие доспехи.



Имперские воины с двуручными мечами (Imperial Greatswords)
Как и остальные имперские силы, эти бойцы прекрасно обучены. Своим огромным мечом они могут наносить серьезный урон неприятелю. Размеры оружия не позволяют им носить большое количество доспехов.

Dark Omen. Люди и Существа



Имперская мортира (Imperial Mortar)
Это грозное оружие выстреливает заряд высоко в воздух. Там он взрывается и обрушиваются на головы врагов. Мортира бьет на чрезвычайно большое расстояние. Так как снаряды летят по навесной траектории, различные естественные и искусственные препятствия этой пушке не страшны. С удалением цели точность поражения существенно понижается. Доспехи не защищают воинов от попаданий мортиры.



Наемные Меченосцы (Mercenary Swordsmen)
Из этих воинов составлены обычные регулярные соединения. Как следует из названия, основным их оружием является меч, которым эти бесстрашные воины прекрасно владеют.



Имперские алебардщики (Imperial Halberdies)
Алебардщики натренированны и прекрасно обучены. Их оружие способно наносить смертельные раны врагу. Но воин держит алебарду сразу двумя руками, поэтому количество доспехов, которыми он может экипироваться, ограничено.



Ледяной маг (Ice Mage)
Магия льда является обычным видом магии в северных регионах Кишлева. Контролируя определенные виды энергии, Ледяной маг способен творить могущественные заклинания и призывать на помощь стихию холода. Как и другие маги, эти волшебники очень опасны на расстоянии, но практически беззащитны в ближнем бою и не могут носить доспехи.



Наемные Всадники (Mercenary Horsemen)
Прекрасно тренированные, они - серьезная угроза полчищам врагов. На поле боя всадники выезжают на специально обученных боевых лошадях. Главный герой игры, командир Бернхард, - предводитель одного из отрядов этих отважных воинов. Потеря в бою всех Наемных Всадников равносильна окончательному проигрышу.



Флагеланцы (Flagellants)
Странные люди, лишившиеся рассудка и теперь путешествующие по просторам Империи, они проповедуют свою религию и предвещают конец света. Сумасшествие придает им в бою сверхчеловеческую силу - флагеланцы дерутся с особой яростью. Они носят рваную мантию и не признают доспехов.

Огры (Ogres)
Примерно в два раза выше среднего человеческого роста и куда более мощно сложенные, эти существа - очень опасные противники. Неподражаемо жестоки и свирепы. Благодаря своим огромным размерам и ужасающей внешности, огры способны наводить страх на отряды нападающих.



Гномы (Dwarf Warriors)
Решительные и уверенные, очень сильные, но немного медлительные, гномы отступают лишь в исключительных ситуациях. Они исторически ненавидят гоблинов и троллей и опасны в бою.



Имперские лучники (Imperial Bowmen)
Имперские лучники вооружены луками стандартных размеров, которые имеют среднюю дальность стрельбы. Прекрасно владея луком, они практически беззащитны в рукопашном бою. Только первые два ряда группы лучников могут вести огонь по противнику.



Рыцари Королевства (Knights of the Realm)
Эти храбрые и гордые воины принадлежат одному из наиболее многочисленных Бретонианских кавалерийских орденов. Тяжело вооруженные и прекрасно обученные, они врываются на своих боевых лошадях на поле битвы, буквально сминая врагов.



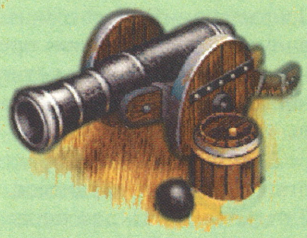
Всадники, вооруженные пистолетами (Pistoliers)
Отряды "мушкетеров" совсем недавно появились в Империи, и с того момента активно пытаются завоевать достойное место и уважение в рядах остальной кавалерии. Посредственно обученные, эти всадники вооружены пороховыми пистолетам, имеющими достаточную убойную силу, что бы пробивать доспехи. Стрельба из пистолетов требует прямой, не заслоненной линии до цели.



Живой лес (Treeman)
Исключительно огромные существа, обладающие поистине гигантской силой. В бою дерутся с особой жестокостью. Единственной серьезная угроза для них - огонь. Это ходячее дерево ненавидит орков и гоблинов, и никогда не отступает при сражении с ними. Своими размерами и внешним видом милые полешки наводят панику на атакующих. Различные типы почвы не влияют на скорость их перемещения.



Светлый маг (Bright Wizard)
Долгие годы в Колледже Светлой Магии не прошли для него зря. Могущественный волшебник - почти что Мерлин - обрел возможность контролировать магическую энергию и связывать заклинаниями огненную стихию. Маг незаменим на поле боя, он запросто уничтожит в одиночку целые отряды противника. Но он не может носить доспехи и очень слаб в рукопашной схватке. Поэтому старайтесь избегать прямого контакта волшебника с врагом.



Имперская пушка (Imperial Cannon)
Название устройства говорит само за себя. Пушка мечет тяжелые ядра, которые легко уничтожают целые отряды противника и небольшие постройки. Доспехи не защищают от попаданий из этого сверх мощного оружия. Данное оружие имеет колоссальную дальность поражения, сравниться с которой могут лишь Orc Rock Lobbers. Но чем дальше мишень, тем меньше вероятность прямого попадания. Траектория полета снаряда очень полога и стрельба из пушки требует прямой, не заслоненной до мишени линии.

Journeyman Project 3: Legacy of Time

Наследство времени: Агент 5 восстанавливает справедливость

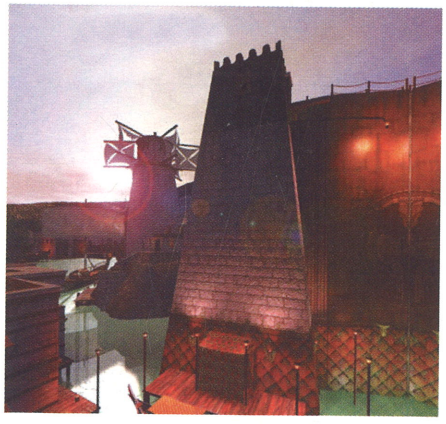
Кто: adventure
Откуда: Red Orb Entertainment/Presto Studios
Система: Windows 95, Pentium 90, 16 Mb RAM, 4X CD-ROM, 70 Mb места на диске.

Legacy of Time - третья игра из серии adventure под общим названием Journeyman Project. Ничего неожиданного в появлении продолжения нет - пока герои и сюжет приключенческих игр нравятся публике, сериалы будут жить.

Для того, чтобы получить удовольствие от четырех дисков Legacy of Time, проходить две первые игры не обязательно. Но надо знать, что было в предыдущих сериях.

В 2315 году доктор Эллиот Синклер изобрел машину времени. Сразу же после этого по приказу Мирового правительства была создана TSA - секретная организация Temporal Security Agency (Агентство по Защите Времени), призванная следить, чтобы никто не вмешивался в течение временных потоков и не пытался повлиять на ход исторических событий. Ибо даже незначительные изменения могут привести к катастрофически непредсказуемым и ужасным последствиям.

Опасность вмешательства в прошлое оказалась реальностью - такова уж природа человека: его так и тянет все перекроить и переделать. Сначала сам создатель машины времени пытался вмешаться в ход переговоров Землян и Кирролиан, а через несколько лет Мишель Визард, она же Агент-3 из TSA, предприняла попытку



продать секрет путешествий во времени, а после провала скрылась где-то в прошлом...

И в первом, и во втором случае справиться с преступниками во времени помог Гэйдж Блэквуд (Gage Blackwood), Агент-5 - лучший агент TSA и герой двух первых серий Journeyman Project. По сюжету третей части вы снова оказываетесь на его месте.

После того, как Агент-3 не вернулась из прошлого, Мировое правительство запретило все путешествия во времени (даже для служащих TSA). Гэйдж был против: он знал свою коллегу и предполагал, что Агент-3 запросто может вызвать нарушение хода исторических событий. Разумеется, так и вышло.

Итак, в распоряжении Гэйджа оказывается экспериментальная модель скафандра для перемещения во времени. С его помощью он отправляется на поиски сбежавшей Мишель Визард.

Прибыв в момент и место, где начались искажения истории, Гэйдж становится свидетелем гибели Атлантиды и получает от Агента-3 сообщение о том, что человечество в опасности.

Чтобы вернуть историю в нормальное русло, вам потребуется посетить три эпохи и исследовать три потерянные цивилизации - Атлантиду, Эльдорадо и Шангри-ла.

Графический мир Legacy of Time состоит из трехмерных сцен и полноэкранного видео (и то, и другое в разрешении 640x480 и палитре hi-color) на которые мы смотрим от первого лица, то есть глазами Гэйджа Блэквуда. Игра очень красива - цветовая гамма не раздражает глаз, а графика детализована: статичные сцены практически безупречны и лишь немного размываются на панорамах.

В Legacy of Time вы всегда можете повернуться хоть на 360 градусов и посмотреть в любую сторону, опустить взгляд под ноги и даже задрать голову, чтобы взглянуть прямо в зенит. Подобную "свободу взгляда" вы могли встретить в двух последних иг-

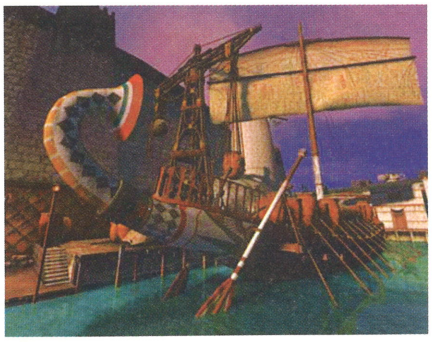
рах серии Zork или, например, в Shivers 2.

Отдельные сцены соединены между собой анимированными переходами (подобное решение использовала Cryo в Versailles 1685 и Atlantis). Любопытно, что при переходе от экрана к экрану камера не просто скользит над поверхностью земли на одной и той же высоте, а вполне достоверно воспроизводит реальные перемещения. В результате создается ощущение, что Гэйдж и в самом деле перелезает через стену, огибает кусты или перепрыгивает с кочки на кочку.



Действующие лица, пока действуют, также представлены роликами полноэкранного видео (кстати, превосходно отрежессированого и снятого). К сожалению, отыграв свою партию, персонажи возвращаются в мир, где и замирают. Это действительно обидно. Для удобства и экономии времени все видеофрагменты можно просматривать на удвоенной скорости или прерывать.

Звуковое оформление игры - 16-битное стерео - просто безупречно. Шумы, доносящиеся со всех сторон,



сопровождают действие от начала до конца, поддерживая атмосферу каждой из эпох. Мелодий в игре немного, зато они приятны и всегда к месту.

Управление удобно и интуитивно, хотя и не лишено незначительных недостатков. Так, для того, чтобы повернуться в игровом мире, необходимо нажать левую кнопку мыши и, удерживая ее, вести курсором по экрану. Однако эта же самая кнопка служит для перемещения - там, где это возможно. Разумеется, форма курсора в такие моменты меняется, но все равно остается шанс случайно сделать шаг вперед вместо того, чтобы просто посмотреть по сторонам:



не смертельно, но возвращаться придется.

К сожалению, в игре отсутствует карта и, соответственно, нет возможности мгновенного перемещения. Заблудиться в далеких эпохах трудно, но ходить одними и теми же путями по одним и тем же местам надоедает довольно быстро, да и времени на это уходит слишком много.

Имеется очень любопытная возможность копировать и запоминать облики других персонажей. После этого Гэйдж (недаром же его скафандр называется "Хамелеон") может маскироваться под тех, с кем он уже встречался, причем игра учитывает, с кем и в каком облике он говорил и взаимодействовал.

У Гэйджа будет напарник. Это Артур - искусственный интеллект, поселившийся в компьютере скафандра. Артур имеет свое собственное мнение по любому поводу и не стесняется его высказывать.



Если вы хотите играть честно и разгадывать загадки без посторонней помощи, то не злоупотребляйте артуровыми советами. И будьте внимательны, кликая мышкой по иконке: при первом нажатии вы получите самую общую подсказку, при втором - более подробную, а при третьем Артур разжует все в таких деталях, что и играть будет неинтересно.

Есть у Артура и еще одна роль - комического спутника героя, этакого Санчо Пансы при благородном рыцаре. От этого общее настроение Legacy of Time становится более игровым и не таким мрачным.

Разработчики много говорили о нелинейности сюжета Journeyman Project 3. Увы, на поверку оказалось, что вся нелинейность сводится к произвольному перемещению из эпохи в эпоху и более-менее свободной последовательности решения довольно стандартных головоломок: найти некий предмет в одном тысячелетии, перенести его в другой и пристроить там надлежащим образом. Тем не менее сюжет красив и оставляет впечатление целостности.

Подведем итоги. Ничего особо революционного в Journeyman Project 3: Legacy of Time нет, *это просто интересная, добротно сделанная, удобная в управлении и красивая adventure.*

Т.С.

Графика:.... 78%

Звук:..... 90%

Игручесть:.. 70%

Знание Английского: необходимо 65%

Shadow Master
Повелитель теней

Трудно быть богом...



Long time ago, in a galaxy far, far away...

Нет, к счастью, это не "Звёздные войны". Или к сожалению - я еще не понял. Но сюжет похож до зубовного скрежета: далёкое будущее, наши с вами потомки давно освоились в космосе, насильственным образом подружились с инопланетными расами и теперь живут с ними всеми в мире и согласии. Тем, кто дружить не захотел, популярно объяснили: дружба - святое. После такого объяснения все, кто успел, дали дёру от общительных землян; а кто не успел - превратились в вымирающий вид. И разразилась вселенская война .

Некоторые миры космическая бойня не затронула, планета SILVAN - из их числа. Жил-был на этой планете один законопослушный гражданин. Тихо-мирно наслаждался жизнью, попивал пиво, устраивал ралли на боевых вездеходах... А вокруг пропадали торговые и военные корабли силванцев. Экспедиция, посланная на поиски исчезнувших флотов, погибла. Связь со второй экспедицией пропала, едва корабли вышли за пределы атмосферы.

На третью экспедицию идиотов не хватило. Вдруг, откуда ни возьмись, появляется сумасшедший и провозглашает себя Повелителем Теней (спрашивается, ну не дурацкое ли имечко?). И грезит он... правильно, об абсолютной власти. Поэтому наш гражданин, примерный патриот, побежал записываться в добровольцы. Его похлопали по плечу, сказали: "Молодец, сынок", выдали красивую униформу и посадили в какое-то чудо техники. Вот, собственно, и весь сюжет, оригинальный и самобытный.

Поехали!

Хотя герой и разъезжает на некой машине, иначе как 3D-shooterом SM назвать язык не поворачивается. Судите сами - где вы видели симулятор, в котором управление сводится к судорожному нажиманию всего лишь четырёх кнопок джойстика? Плюс второстепенные функции кнопок SHIFT: поднять, опустить прицел, двигаться боком (кстати, совершенно непонятно как машина, твёрдо стоящая на колёсах, умудряется совершать приставные шаги"). Если вы нажимаете стрелку "вперёд", то ожидаете от своего героя одного-двух, ну, максимум, трёх шагов, верно? Здесь же, стоит лишь коснуться кнопки, мобиль неудержимо поедет вперёд и остановится, когда упрётся в стену. Таким образом, управление сочетает в себе добрые традиции симуляторов и незатейливую простоту FPS.

Графика хороша, очень хороша: **такого на Playstation еще не было**! Полностью трёхмерный мир вокруг вас, объёмные монстры, плавные движения, почти ни-

каких пикселей, всё реалистично до безобразия. Но и здесь не обошлось без ложки дегтя: мне не понравилось, как сделана стрельба. Какие-то крайне неубедительные лучи и расплывчатые шарики я по недомыслию считал ракетами, пока не нашёл настоящих ракет.

А процесс уничтожения врагов? Вместо того, чтобы, эффектно агонизируя, повалиться на землю, монстры просто взрываются и окатывают вашу машину дурно пахнущими ошмётками. Но всё же графика стоит того, чтобы на неё взглянуть.

Игровой экран совмещён с радарным, и схематичные изображения врагов проецируются прямо на лобовое стекло, что очень удобно. Там же находится и прицел. Если вы подойдёте к врагу (или стене) вплотную, прицел расширится так, что займёт всё радарное окно. И наоборот: если враг удалён, прицел превращается в точку.



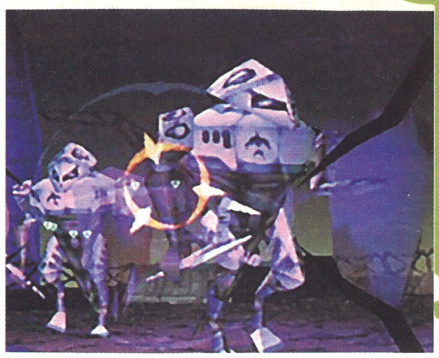
Под радарным окном располагаются датчики энергии и оружия, а справа от него - ещё один радар. Во время перестрелки он показывает ближайшего противника в трёхмерной проекции. Бесполезно, но красиво.

Shadow master must die!

Приготовьтесь, величайшие игроки в 3D-shooter'ы со времён WOLFENSTEIN'a! Эта игра многим обломает острые клыки... Миссия номер один называется тренировочной. Перед началом я прослушал курс молодого бойца - краткая лекция от отца-командира. Мне показалось, что голос его звучит подозрительно ехидно, но я списал это на неполадки связи. Весело потирая руки, я предвкушал, как разнесу в пух и прах наивных прислужников глупого Повелителя Теней... Первый раз меня откровенно превзошли одни из наиболее безобидных монстров (это я потом понял, что они безобидные, тогда-то они казались мне воплощением садизма). Потому что сначала мешает управление, а когда привыкнешь - тут тебя и убивают.

Когда кажется - что всё, освоился и проклятым пришельцам придёт заслуженный конец - игра подкидывает новую гадость. Командир невинным голоском предлагает спасти спутник, потерпевший крушение у самой вражеской базы. Причём добавляет, что эту миссию надо пройти за строго отведённое время и, посмеиваясь в бороду, прерывает связь...

Если вы спасли сей хитрый механизм, нагло выдаваемый за спутник - он похож на парусник с колёсами - вам предложат на нем прокатиться. Я сразу же насторожился и оказался прав: я лишился возможности двигаться, а треклятый "спутник"



тащил мое парализованное тело прямо на горячо любимых инопланетян. Те широко раскрывали навстречу объятья и пасти...

С самого начала игра кажется просто убогой во всех отношениях. Но под конец второго уровня скука куда-то пропадает - скучать попросту некогда. Напряжение игрового процесса нарастает, переключатели постепенно исчезают, монстры, наоборот, крайне непостепенно умнеют. В общем, жить становится лучше, жить становится веселей. Вывод прост - надо всего лишь немного потерпеть.

Нехорошие и неумные.

В чём здесь разнообразие - так это в противниках. Животный мир и технические прибамбасы радуют глаз. Одних пауков я насчитал шесть видов. Про всяких роботов, мутантов, змеев и прочих божьих (и не очень) тварей я и не говорю. Враги в большинстве своём непроходимо тупы, особенно на первых уровнях. Поначалу



я пытался отыскать клавишу, нажав которую, можно подойти и хорошенько потрясти врага за плечи, потом ударить себя в грудь (в данном случае - лобовое стекло) и громко крикнуть: "Я здесь, придурок!". Представьте себе паука, который подползает к вам и долго недоуменно смотрит в глаза, как бы спрашивая: "Что это я здесь делаю?". И, развернувшись, медленно уползает.

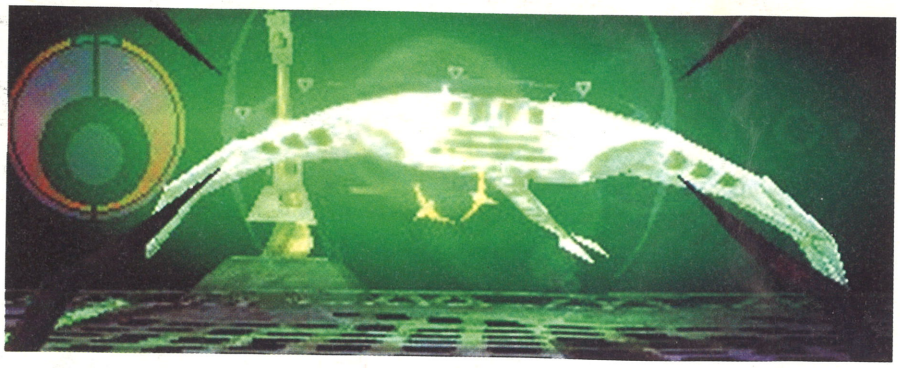
Для каждого типа врагов характерны свои приёмы ведения боя и, соответственно, для каждого нужно подобрать особую тактику.

Враги бывают: ползающие и летающие (пауки, вертолёты, гигантские стрекозы); стационарные (мины, лазерные установки, гигантские змеи); собственно передвигающиеся (роботы, мутанты, инопланетяне и т.д.). Наиболее опасны последние - эти монстры быстро ходят и метко стреляют. Неподвижные враги тоже самозабвенно палят, но они не могут вас догнать. Ползучие и летучие твари хоть и двигаются, но стреляют довольно редко, да и туповаты они.

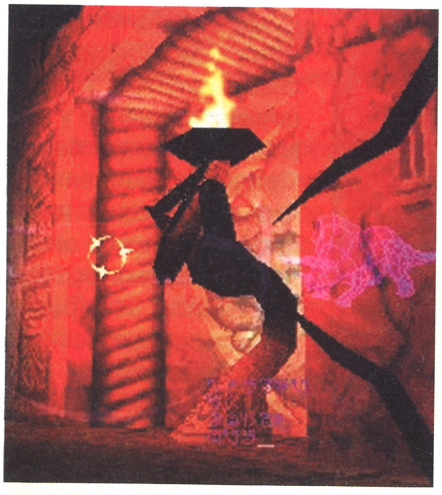
Особое внимание - красным летающим тарелкам, большим хвостатым мутантам, стреляющим сразу из двух пушек (появляются в третьей миссии), и маленьким металлическим паукам. Тарелки быстро двигаются и стреляют мощными белыми ракетами - две-три штуки, и ваша боевая машина превратится в гроб.

Металлические пауки по одному не появляются. Здесь ключ к победе - умелое маневрирование и мощный лазер.

Как и положено в играх такого рода, герой вооружён до зубов. Стартуете вы с лёгким лазером и загадочной установкой, стреляющей... файерболами. Более подходящего названия я подобрать не могу. Из "табельного" оружия вы можете стрелять сколько душе



угодно - боезапас бесконечен. Лазер и "файербольницу" (да простит меня редактор за такое издевательство над словами) можно развивать. В итоге получается довольно внушительная огневая мощь. Помимо этого есть масса полезных механизмов, обладающих достаточной убойной силой, чтобы отправить на тот свет не только пресловутого Хозяина Теней со всей его армией, но и половину обитателей вселенной вместе с их мирами. Можно насобирать кучу всевозможных ракет, планетарных бомб малого радиуса действия, обрести сверхмощный лазер и много ещё чего. Но всё оружие необходимо постоянно подзаряжать. Кстати, ракеты и лазеры являются



наиболее необходимыми типами вооружения, поэтому не стоит расходовать их на слабых врагов.

Все это выглядит как объёмные геометрические фигуры разных цветов, разбросанные по всему игровому полю. Они столь оригинально смотрятся, что в них легко запутаться. Помимо вооружения можно обнаружить и дополнительную энергию - этот предмет вы не спутаете ни с чем, стоит лишь один раз его подобрать. Да и поверженные враги, перед тем, как разлететься в клочья, выбрасывают кристаллы, что поддерживают ваш жизненный уровень.

В целом игра оставляет ощущение некоторой незаконченности, иногда она смахивает на демоверсию. Но всё это сглаживается напряженностью игры, отличной графикой и приятным звуком. Если вы поклонник FPS, то SHADOW MASTER вам понравится. Для простого игрока эта игра - ещё одна из длинного ряда 3D-shooter'ов, с чуть более хорошей графикой и чуть менее высоким уровнем играбельности.

Алексей Топалов

Графика..... 90%

Звук..... 75%

Игручесть..... 70%

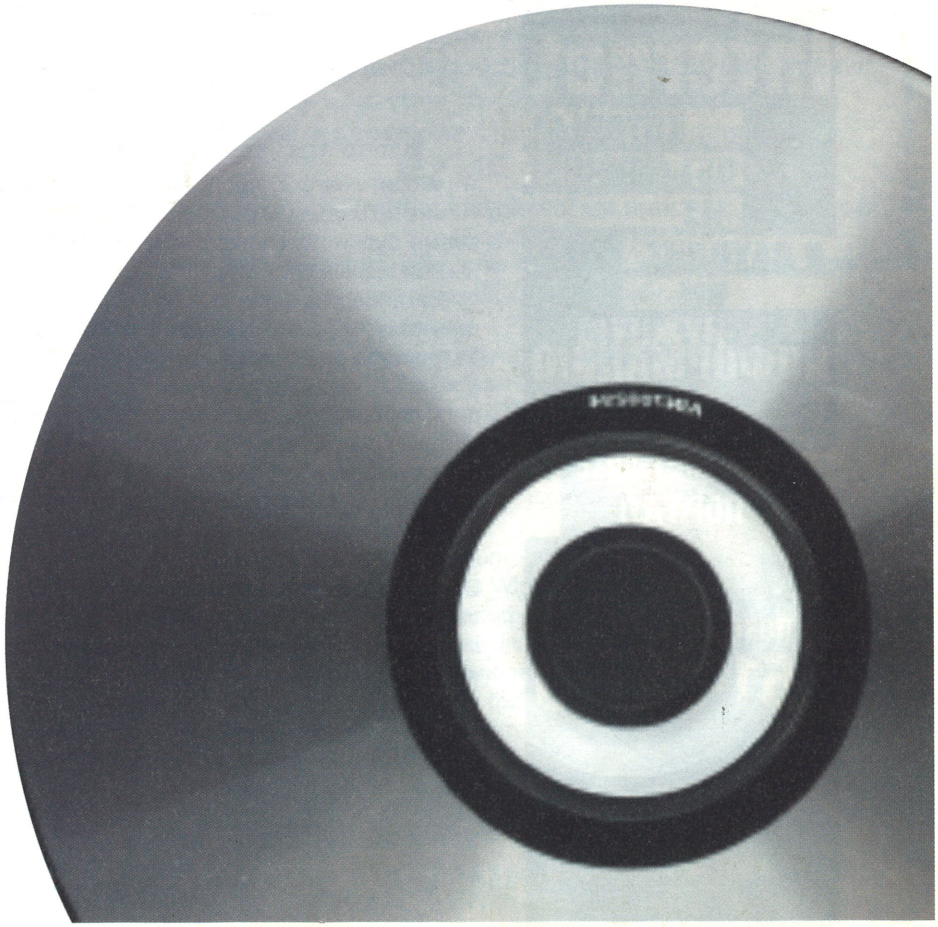
75%

LOGRUS

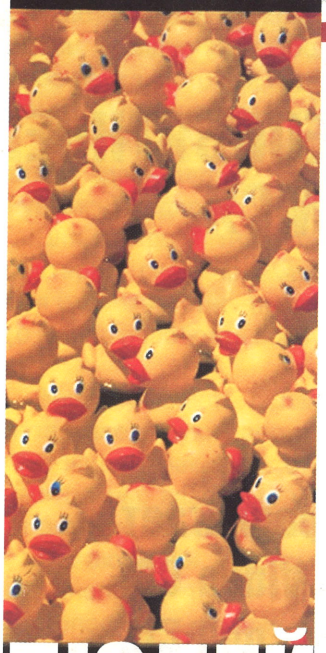
НЕльзя объять необъятное...
ДАмы и не пытаемся.

Фирма "Логрус" предлагает российские CD-ROM, Video CD, DVD, коробочки для CD.

Наши цены приятно удивят Вас...



тел. (095) 366-01-08
366-75-33
e-mail: logrus@centro.ru
http:\\logrus.centro.ru

есть
ОЧЕНЬ МНОГО

ЛЮДЕЙ
есть
Internet
КОТОРЫЙ ОБЪЕДИНЯЕТ ИХ
И НАХОДИТ ИМ НУЖНУЮ ИНФОРМАЦИЮ
Интернет-сеть ПОРТАЛ
позвоните нам
261-58-35
www.portal.ru
www.teleport-tp.ru

игры взрослых

Частота на пределе

Сегодня тактовая частота процессора в домашнем компьютере частенько достигает 200 Мгц и более. У их счастливых обладателей и игры идут быстрее, и виртуальный мир реалистичнее. В массовом сознании сложился стереотип, утверждающий, что эта самая частота процессора и определяет быстродействие компьютера.

А между тем по этому параметру мы подошли к пределу возможностей электроники. Уже объявлено, что на рубеже веков, в 2000-2001 годах, начнется серийное производство процессоров с тактовой частотой в 1000 Мгц и числом транзисторов порядка десятка миллионов. Это процессоры Merced фирмы Intel, Alpha фирмы DEC и Power PC фирмы IBM. Уже сейчас активно идет разработка программного обеспечения под эти чудеса будущего. Поэтому в 21-ом веке тактовая частота электронных процессоров вряд ли существенно изменится.

В самом деле, частоте 1000 Мгц отвечает период в 10-9 сек, а время распространения со скоростью света фронта сигнала по процессору длиной в 3 см ненамного меньше, всего 10-10 сек. Это значит, что при дальнейшем повышении тактовой частоты уже нельзя будет различать передние и задние фронты сигнала и синхронизировать выполнение различных операций процессора. С другой стороны, если все операции выполняются последовательно, теоретический предел быстродействия составляет 10 миллиардов операций в секунду. И хотя представители фирмы IBM намекают, что им удалось проникнуть в суть проблемы и резерв еще есть, из простой арифметики видно, что дальнейшее повышение быстродействия процессора лежит уже в другом направлении - это повышение разрядности, распараллеливание операций, внедрение гибридных технологий и т.п.

Тихий профессор

учитесь лазать ...В Интернете

...Кто-то подсчитал, что на работу с документом в сети уходит всего 30 процентов времени подключения, а остальные 70 "съедает" процесс его отыскания. Скрасить суровые будни пользователя "Всемирной паутины" призваны поисковые системы.

Заглянем на сервер самой популярной на сегодняшний день машины поиска - Altavsta: http://www.altavista.digital.com. Устройство ее несложно, и любой мало-мальски знакомый с компьютером человек без труда разберется, куда вводить слово поиска. Однако просмотреть тысячи ссылок, которые она "выдает" в ответ на Ваш запрос, порой физически невозможно. Как же отделить "зерна от плевел"? Для этого нужно правильно составлять задание поиска. И начинать с выбора языка. Не все поисковые системы предоставляют такую возможность, но если с английским у Вас проблемы, лучше обратиться к работающим с "русскоязычным" материалом. В Altavista в окне "any language" можно выбрать милый вашему сердцу язык или оставить установку "по умолчанию". В этом случае найденный документ может быть и на китайском языке.

Другой способ ограничения круга поиска - задание слов или словосочетаний, наличие (отсутствие) которых обязательно:

Новая "обучающая программа" найти страницу (статью в конференции), со словом **"новая"** и словосочетанием **"обучающая программа"**;

+ описание+игра - журнал - найти страницу (статью) со словами **"описание", "игра"**, но без слова **"журнал"**;

игр* - найти страницу (статью) со словом, начинающимся с **"игр"** - (игра, игровой, и т. п.);

Возможно, что, прибегнув к этим приемам, вы останетесь недовольны результатами. Тогда **задайте тип искомого объекта**:

Tittle: мои -увлечения - поиск страницы с фразой "мои увлечения";

Image: photo. photoshop - найти картинку, помеченную как " photo . photoshop";

Anchor: новые игры - найти страницу с гиперссылкой, содержащую надпись " новые игры ";

Applet: - звездные войны - найти страницу с программной начинкой помеченной как "звездные войны";

Host: com.com -найти страницу с последовательностью символов "com.com" в адресе;

Text: утилиты - найти страницу со словом "утилиты" в видимом тексте (не в картинках, не в гиперссылках, помеченных иными словами и т. п.);

url: game.page.html - найти страницу, в адресе которой есть "game. page. html";

link: game.uk - найти страницу, с гиперссылкой, имеющей последовательность "game.uk";

Для поиска слов в обычном написании - игра, Игра, ИГРА - необходимо задать поиск строчными буквами, а для "необычно" написанных слов - игРА - необходимо задавать слово поиска именно в таком "необычном" виде;

Существуют еще и так называемые "логические" операторы запроса. Их использование возможно при включении режима "расширенного запроса". Щелкните мышью на кнопке "Advanced" (расширенный) в графическом заголовке страницы, и к Вашим услугам еще один инструмент поисковой машины:

AND - оператор логической операции "И" гарантирует наличие в найденных документах обоих аргументов поиска;

OR - оператор логической операции "ИЛИ", гарантирующий присутствие хотя бы одного аргумента в найденных документах;

NEAR - оператор логической операции "ОКОЛО". Оператор обеспечивает расстояние между аргументами в тексте не более, чем в десять символов;

NOT - оператор, позволяющий выполнять логическую операцию отрицания "НЕТ". Гарантирует отсутствие аргумента в найденных документах ;

Все эти способы поиска можно скомбинировать и добиться нахождения нужного материала;

Кроме Altavista большой популярностью пользуются поисковые системы "YAHOO", "Infoseek", "Hot Bot", "Webcrawler", "Rambler", "АПОРТ", "Lycor", "Русская машина поиска", "Поиск в русском Интернете". Вот их адреса:

http://www.yahoo.com
http://www.infoseek.com
http://www.hotbot.com
http://www.Webcrawler.com
http://www.rambler.ru
http://www.russia.agama.com/aport/
http://www.lycor.com
http://www.search.interrussia.com/
http://www.search.ru

Эти системы работают с русским языком, а название последних двух говорит само за себя - они работают только по российским WWW-серверам.

Особняком стоит "FILLEZ" (http://www.fillez.com), позволяющая осуществлять поиск файлов в сети "нетрадиционным" методом. Работа с этой машиной аналогична работе с машиной поиска текстов.

А теперь несколько слов об информационных системах "Всемирной паутины".

Информационные системы - это различные службы новостей, справочные службы, электронные библиотеки, базы данных, службы распространения свободного программного обеспечения и т. п.

http://www.nns.ru -служба новостей;

http://www.internic.net/tools/wp.html - поиск информации о человеке - любая "открытая" информация о любом "обитателе" сети;

http://www.happypuppy.com - справочная служба по компьютерным играм. Здесь Вы найдете ссылки на сервер любой крупной игровой компании мира!

http://www.arch.kiae.su -" Халява, сэр!" - сотни программ, которые можно скачать совершенно бесплатно!

http://www.netppl.fi/consummate/cwsa.html -если обзор или оценка сетевого программного продукта под Windows - Вам сюда!

http://www.shareware.com -служба поиска программного обеспечения, свободно распространяемого, среди пользователей Интернет;

http://www.windows95.com -обзор программных продуктов для работы в сети под Windows 95;

http://www.compuserve.com -доступ в CompuServe

http://www.eb.com - для любознательных: электронная версия Британской энциклопедии;

http://www.loc.gov - Ау, библиофилы! К Вашим услугам электронная версия библиотеки Соединенных Штатов!

Есть шанс засветиться!

Пришлите нам адрес своей собственной Web–странички, чтобы принять участие в нашем конкурсе

"Home page".

Итоги мы подведем в июле сразу по нескольким категориям: дизайн, содержание, юмор, "посещаемость". Победителей ждут просто ОБАЛДЕННЫЕ призы! По ходу конкурса мы будем печатать самые интересные странички на страницах

GAME ATTACK.

Наш E–mail: gameattack@elnet.msk.ru с пометкой www–конкурс.

ВАШ ВАСЯ

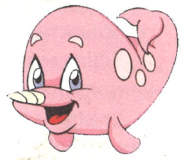
Freddy Fish 3
The Case of The Stolen Conch Shell
Рыбка Фредди 3: дело о пропавшей раковине

Кто: junior adventure
Откуда: Humonguos Entertainment
Система: Windows 95, Windows 3.1, Macintosh, CD-ROM, мышка







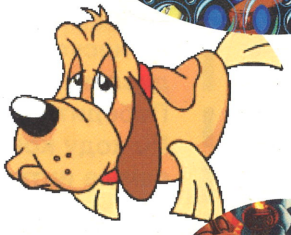


Компания Humonguos под писк и визг заграничной мелюзги выпустила потрясающее продолжение интерактивного мультика про приключения Рыбки Фрэдди и ее друга Лютера. Кряхтя от удовольствия, забыв про возраст, я играла до упаду. Ведь мир Freddy Fish 3 - это красочные морские пучины с кратерами погасших вулканов и затонувшими самолетами, пещеры и водопады, городская площадь с балаганными шатрами, древний город майя....





Итак - каникулы, лето. Лютер и Фрэдди, сидя в ведерке с водой, летят на Гавайи, в гости к дяде Лютера. Там должен состояться веселый фестиваль, и каждый год дядя Блэнни открывает его, трубя в большую раковину.



Но вот беда - раковина и три золотые трубочки пропали, а без них фестиваль не состоится! Подводные жители загрустили, обвинили в пропаже дядю Блэнни и упрятали его за решетку. Теперь Лютер и Фрэдди должны спасти всех: вернуть дяде доброе имя и свободу, а жителям - их любимый праздник.



Управлять героями можно лишь после появления на экране стрелочек: прозрачная - не активна; белая - можно что-то подобрать или оживить, заставить героев говорить и двигаться; толстая, как указатель - путь, куда плыть. Вообще шарьте по всему экрану и щелкайте мышкой без устали: вы умрете со смеху от появившейся рыбьей мелочи. Она топотливо выбегает из-за камней, читает газеты в качелях, пучится в подзорную трубу, показывает язык, ест пончики и водоросли...



Для начала ищем три золотые трубочки. Оказаться они могут где угодно. Вам придется исследовать весь подводный мир, подобрать все, что можно, и сообразить, для чего это нужно. Найденное - перчатку, пробку от бутылки - Фрэдди засовывает в брюшко, а потом предметы появляются в пузырьках на панели управления. В "Рыбке Фрэдди" - все, как в настоящем мире, только лучше. Кто-то поможет вам просто так, кто-то сделает это из благодарности за вашу помощь, а кто-то - лишь в обмен на найденный предмет. Как будто играешь в "пятнашки" (есть такая головоломка): достать оранжевого морского ежа - Сэму-пеликану в обмен на словарь - словарь - коню, тогда даст "пружинные руки" - руки вставить в устрицу и - оп, ля! - трубка в пузыре! Ошибиться в "Рыбке" невозможно - герои не берут чужого и постоянно дают советы.

Звук - просто супер! Бульканье пузырьков вслед за движением рыбок, шлепки по воде, автомобильные гудки, аплодисменты, шум и голоса в подводном баре - все настолько правдоподобно... Если вам надоест следить за тем, как натурально и плавно движутся герои, используйте клавишу Esc.

Во "Фрэдди" масса встроенных игрушек и развлечений. В баре у Роузи - цирковые номера; телевизор в камере у дяди Блэнни - сумасшедшая раскраска, и картинку можно напечатать. Ныряйте в рот к клоуну, мимо машины предсказаний, - попадете в настоящий синтезатор. Там есть регистры голосов, можно включать ритм-секцию, задавать темп, делать запись. А головастики из музыкальной шкатулки, в памперсах и с леденцами на палочках?!

Я в восторге. Теперь страничка компании Humonguos - мое любимое место в Интернете. Почитали бы вы, что пишут Рыбке Фредди трехлетние американцы...

http://www.humonguos.com

Веселая старушка

90%

Игручесть 85%
Графика 90%
Звук 95%

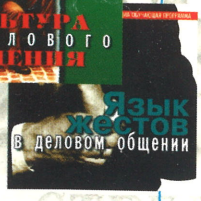
Мультимедиа

образовательные, обучающие, информационные программы

на CD-ROM дисках



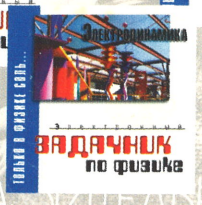
Культура делового общения



Язык жестов в деловом общении











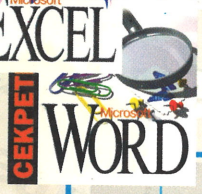
Пятитомный электронный задачник по физике



Бухучет



Секртеы Excel



Секртеы MS Word97



Русский язык



Немецкий язык



Первая медицинская помощь





Стрелковое оружие

Иностранные языки - деловым людям и путешественникам



Курс неорганической химии

Компьютер-репетитор по геометрии

AutoCAD R13. Первые шаги









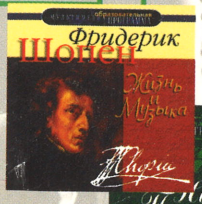
Компьютер-репетитор по началам алгебры



История военных эпох



Netware 4.1



Фридерик Шопен. Жизнь и музыка



Никколо Паганини. Жизнь и творчество



Изобразительное искусство. Что это такое?



Математика для детей

media publishing

Медиа паблишинг. 107005, Москва, Госпитальный пер., 4/6. Тел.: (095) 263-60-64, 263-65-35, 261-08-85.



НАЧАЛО ПРОДАЖ В АПРЕЛЕ

!!!



ИДДК

Мудищев на PC

NO COMMENTS...

Наши партнеры:

Москва:

1С	(095)253-89-76, 253-89-48
КомпьюЛинк	(095)131-43-29
Амбер	(095)273-85-87
Новый диск	(095)932-61-78
Союзмультимедиа	(095)263-10-39
Азия	(095)925-16-74

Санкт-Петербург:
Лайт Про (812)311-83-12

Екатеринбург:
Тим ЛТД (3432)42-29-56

Минск:
Видеопечать (017)265-33-34

Ростов-на-Дону:
Гэндальф (8632) 640-177

Челябинск:
Компакт-Сервис (3512) 37-14-52

Тел. (095) 946-0802, (095) 945-6886; факс (095) 945-6976
E-mail: cyberpun@dialup.ptt.ru WWW.HOMECOMPUTER.RU
Оптовая продажа: 1-й Хорошевский пр. 16-1, цокольный этаж 3-го подъезда
Розничная продажа: м-н «Радиотехника» ул. Новокузнецкая, д.17/19, стр. 1.