PC: KKnD 2, Fallout 2, Tomb Raider III, Team Apache, Myth 2, Amen, Beneath,Toy Story.
Sony PlayStation: Men in Black, Biofreaks.

GAME ATTACK

1998 №5-6

ДЛЯ ИГРАЮЩИХ С КОМПЬЮТЕРОМ



33 ПРИЗА

Схватка

Новости с выставки E3

Quake 2 Reckoning

Extreme Tactics

Commandos

Descent FreeSpace

+ конкурс, тест, кроссворд, коды и пароли

4 602398 000301
www.gameattack.ru

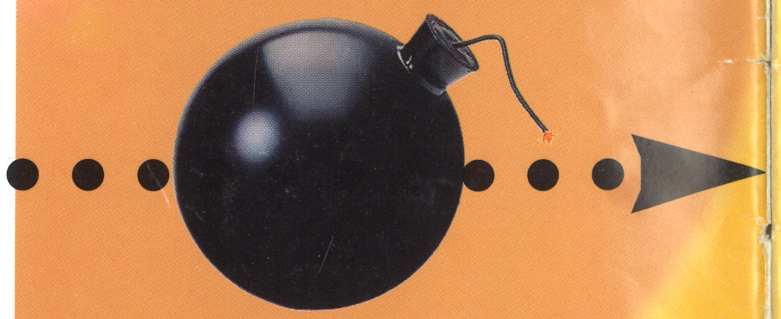
не ВОЗМОЖНО!

На улице +30°. Москва. Зной. Солнце. Тополя (проклятый пух!)

И надо написать редакционную статью (то есть сказать что-то дорогим читателям).

Так вот. Сообщаем: мы угорели от этой жары, но все-таки доделали журнал. Поэтому, отправляясь на отдых, не забудьте захватить с собой «Game attack». В этом номере есть что почитать: итоги «Аниграфа», свежие картинки с выставки «E3», долгожданные «Descent: Free Spase» и «Quake 2 Mission Pack #1», супертест, а также возможность выиграть мотоцикл (только маленький).

Всё. Пойдем купать себя в морях.



Издатель «**Медиа Паблишинг**»

Учредители:
Павел Абинов
Альберт Талипов

Главный редактор:
Альберт Талипов

Шеф-редактор,
литературная редакция:
Ирина Бжахова

Ответственный секретарь:
Наталья Смирнова

Редакторы:
Александр Ланда
Петр Давыдов
Юлия Куприна
Михаил Скелет

Дизайн и верстка:
Елена Горячкина
Виктор Джейранов
Алексей Сорокин

Обложка:
Виктор Джейранов

Информационное
обеспечение:
Дмитрий Григорьев

Отдел распространения:
Тимофей Камразе

Отдел рекламы:
Дмитрий Жоголев

Транспортное обеспечение:
Илья Кужелев

Тел/факс: (095) 261-58-35,
267-86-18

Адрес редакции:
Москва Б-5
107005 а/я №16
Талипову А.Ф.
e-mail: post@gameattack.ru
http://www.gameattack.ru

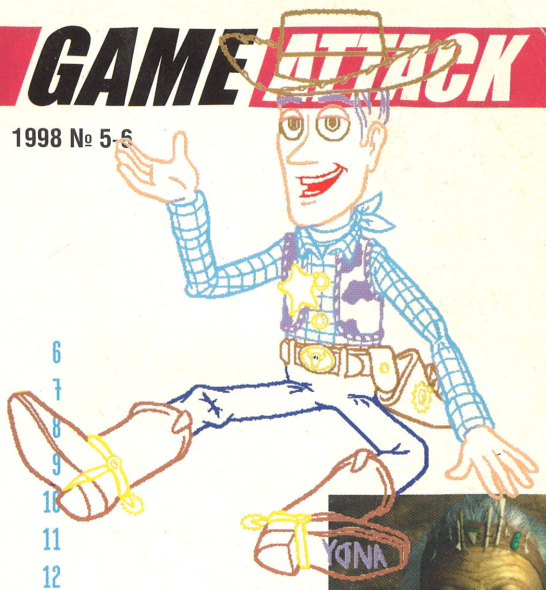
Использование печатных материалов и фирменных логотипов без разрешения редакции не допускается.
Тираж: 10 000 экз.
Отпечатано в России.
ИПО «Лев Толстой»
Заказ №1092
Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати
Рег. № 017253 от 02 марта 1998 г.
Цена свободная
Периодичность:
два раза в месяц

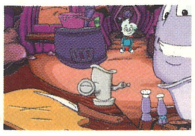
редакция за рекламные объявления ответственности не несет

GAME ATTACK

1998 № 5-6

Содержание





НА ПОДЛЕТЕ preview

Beneath 6
Amen 7
Indiana Jones and the Infernal Machine 8
Tomb Raider III 9
Force Commander 10
Fallout 2 11
The X-Files: Trust No One 12
Myth II: Soulblighter 13



КОНТАКТ review

Схватка 16
Commandos – Behind Enemy Lines 18
Extreme Tactics 20
Descent: FreeSpace – The Great War 22
Quake 2 Mission Pack #1 The Reckoning 24
Team Apache 27
KKND 2: Krossfire 28
Flesh Feast 30





КАРАМЕЛЬКИ детские игры

Pajama Sam: no need to hide, when the dark outside 42
ABC: Featuring the Jungle Juke Box 43
Toy Story 44



ДРУГИЕ УРОВНИ for Sony PS

Biofreaks 34
Man in black 36

ПУПЫРЫШКИ
новости 2
Аниграф 98: слоны улетели. 4
КОНКУРС
Отказали тормоза! 5
ЛОКАТОР тест
Сколько времени ты тратишь впустую? 14

СЕКРЕТНЫЙ ЛЮК
Unreal в массы! 26
Коды и пароли 33
УЧИТЕСЬ ЛАЗАТЬ интернет
Стреляйте в полигоны, а не в людей 40
ХВОСТОВОЙ ОТСЕК
Советы читателей 46

Редакция приглашает к сотрудничеству частных распространителей. Покупайте наш журнал по самой низкой цене – сделайте свой капитал вместе с нами!

Торопись!
Midway Home Entertainment анонсировала Rush 2: Extreme Racing. Игра будет содержать двенадцать новых трасс, включая Манхеттен, Сиэтл, Лас Вегас и Гаваи. Также обещано 8 новых машин образца 1998 года. Игра будет поддерживать все типы современных акселераторов.

Почувствуй себя Годзиллой.
Accolade анонсировала новый 3D action, где игрокам предстоит залезть в гигантского робота и давить маленьких людишек. В игре вам придется сражаться не только против людей, но и военной техники, типа танков и вертолетов. Игра должна выйти весной 1999 года и будет содержать поддержку локальной сети и Интернета.

Персонажи FFVIII
Tetsuya Nomura, создатель персонажей Final Fantasy VIII, рассказал некоторые детали о новых героях. Основным персонажем игры будет Squall Leonhart, 17-ти летний романтик, близкий друг Клоуда. Вторым персонажем станет 27-летний Laguna Loire, бывший солдат. Теперь он журналист, и судьба сводит его с полной противоположностью — Squall. Их отношения ухудшаются в результате любви к одной и той же девушке. Сможете ли вы разорвать любовный треугольник — это зависит только от вас.

«Duke_Nukem_Forever» by 3DRealms
FPS на доработанном Q2-движке. Упор на outdoor и scripted events, чтоб веселее было. Типа DN на крыше движущегося поезда или несущегося в кузове грузовика и сшибающего из автоматов вертолеты и истребители или раскидывающего на ходу с моторной лодки глубинные бомбы и т. п.
Будет общение с NPC! Модели будут иметь анимированные текстуры лица, так что DN будет приоткрывать рот при беге, NPC будут улыбаться и шлепать губами в такт словам, а женские персонажи смогут даже послать воздушный поцелуй.
Из других новшеств: lens flare на солнце, яркое солнце, которое будет слепить глаза, модели из «жидкого металла» (как в Терминаторе), модели типа Хищника (без оружия практически невидимые даже в светлых комнатах).
Фишка с невидимостью, судя по всему, будет в мультиплеере.
Damage будет не только наноситься в зависимости от того, в какую часть
тела монстра попадешь, но даже можно будет «написать пулями свое имя на груди у монстра, если получше прицелиться».
Дата выхода: N/A

Дружба с вампиром
Activision купило права на ролевую игровую серию про вампиров от White Wolf. Nihilistic будет разрабатывать PC аналог этой игры, которая появиться не раньше осени 1999 года.

Миллиарды будущего.
В 2002 году online игры принесут доход в $ 1.4 миллиарда долларов. В результате проведенного исследования на территории Европы и США ученые пришли к выводу, что к 2002 году в сетевые игры будет играть 10 миллионов человек в США и пятьв Европе, тратя на это увлечение около 35 долларов ежемесячно. Более того, по мнению специалистов, рынок online игр возрастет уже в следующем году на 80%.

GAME ATTACK

На этом месте в 10 журналах тиража стоит написанное от руки кодовое слово. Купивший такой экземпляр становиться обладателем приза. Звоните в редакцию.

Populous 3: этот безумный, безумный мир.
EA показала на прошедшей недавно игровой выставке в Атланте Populus3. Игра поразила всех необычайным реализмом происходящего. Особенно порадовало заклинание вулкана, после произнесения которого появлялись потоки лавы и сжигали деревеньку врага. Также была показана возможность увеличения и уменьшения масштаба карты вплоть до полушария. Игра появится в продаже уже зимой этого года.

e-mail: post@gameattack.ru

Resident Evil 3 и 4.
Capcom и Yoshiki Okamoto, создатель всех игр серии Resident Evil, объявили о том, что Resident Evil 3 уже находится в стадии разработки. Точно известно, что игра не появится в продаже в Японии раньше середины 1999 года, а в США до 2000 года. Окамото подтвердил свои планы переноса знаменитой серии на новые платформы, обладающими новыми потрясающими возможностями.Так, Resident Evil 4 будет ориентироваться на новую 64-битную приставку от Sega, под названием Dreamcast, а позднее появится и на PC.



Никто не вернется живым
На выставке E3 была представлена новая игра «Prey» от 3Drealms. Жанр «Kill 'Em All — Убей их всех!», вид от первого и третьего лица. Движок готов на 90–95%, уровни — на 35%. В игре крайне интерактивное окружение. Изничтожается почти все, вплоть до стен. Демонстратор разрушил колонны, поддерживающие потолок и он рухнул на пол! Причем, по заверениям авторов, это не запланированное событие — все предметы в игре интерактивны по определению. Можно будет приближать вещи к глазам, чтобы получше рассмотреть, например, слова в журнальной статье.
Изюминка движка — «портальная» технология. Она позволяет создавать отражения нужных мест и даже взаимодействовать с этими отражениями. То есть, разместить два портала так, что герой будет видеть свою спину и сможет даже выстрелить в нее. Это позволяет создавать зеркала «гораздо круче, чем в «Unreal». Дата выхода: первая/вторая четверть 1999 года



СТРАНА ВЗЛЕТИТ ПОД ОБЛАКА!
Смешной, яростно рычащий самолетик из Plane Crazy устремился к российским просторам. Совершив посадку на фирме Дока Медиа, железный шмель вскоре продолжит путь по всей стране. В настоящее время механики из Доки адаптируют кукурузник для русскоязычных пилотов: малюют на крыльях надпись «Аэромания!», заливают масло, протирают стекла... Вообще кукурузник — самолет забавный и безобидный. Но внутри нашего стоит реактивный двигатель сумасшедшей мощности, поэтому уже сейчас диспетчерские службы внутренних авиалиний бьют тревогу: испуганные пилоты Миг-ов и Су сообщают об испытаниях неопознанного реактивного истребителя, пронзающего небо с немыслимой скоростью и выделывающего невообразимые трюки. Догнать его невозможно, выследить — тоже: самолет использует массу технических новшеств, превращая борьбу с ним в мучительную пытку для наводчиков и перехватчиков.
Нам удалось тайно проникнуть в мастерские Доки и наблюдать за процессом подготовки локализации. Информация от военных подтвердилась: разработчики действительно производят серию испытаний на людях, большинство из которых не обладает летной подготовкой — все в восторге! Особенно нравится удобство управления самолетом, русскоязычные переговоры и указания штурмана и диспетчера.
Если доверять добытым файлам для служебного пользования, серийный выпуск и продажа «Аэромании» начнется в конце июля 1998 года.

Тупой компьютер.
Titus обнародовала идею своего нового продукта из серии Virtual Chess. Название новинки artificial stupidity, что переводится как искусственное идиотство. Шахматный компьютер будет совершать глупые ошибки и ходить нелогично в игре с начинающим игроком. Titus даст возможность самому плохому игроку почувствовать себя чемпионом мира.

Вперед в Бездну.
Sound Source анонсировала весьма интересную игру, основанную на знаменитом фильме Джеймса Камерона «БЕЗДНА» (ABYSS). Она будет называться The Abyss: Incident at Europa. События в игре будут происходить спустя несколько лет после оригинальных событий фильма. Выход игры запланирован на осень 1998 года.

Аниграф 98: слоны улетели.

Ура! Традиционный национальный фестиваль компьютерных игр «Аниграф 98», проходивший в мае в Москве, завершился праздничной раздачей слонов передовым российским издателям и разработчикам игр. Организатором выступил клуб Game Galaxy, генеральным спонсором — издательский дом «Фантазия». Были выставлены лучшие игры и проекты, находящиеся на заключительной стадии изготовления.

Три дня издатели проводили презентации своих творений на большом проекционном экране. А поскольку все это совмещалось с выставкой «Игровой Городок 98», каждый геймер получил возможность, наплевав на старый лозунг «Руками не трогать», отыграть в представленные на конкурс игры и даже лично пообщаться с разработчиками.

Жюри, в состав которого вошли представители ведущих компьютерных изданий, определило победителей в 10 номинациях. Результаты — перед вами.

Номинация	Игра	Жанр	Разработчик	Издатель	Комментарий «GA»
Гран-при	ГЭГ	Квест	ZES`T studio	Auric Vision	Блестящий представитель жанра квест. Остается лишь выразить искреннюю радость за отечественных разработчиков, чьи продукты прочно обосновались на первых позициях в Internet Top 100.
Лучшая приключенческая игра	ГЭГ	Квест	ZES`T studio	Auric Vision	
Приз зрительских симпатий	Схватка	походовая стратегия	Lerik's Longsoft	Дока	Ближайшие аналоги игры — сериал Heroes Of Might&Magic и Warlords. При общей схожести концепций «Схватка» на их фоне выделяется оригинальными сюжетными и игровыми особенностями. Добавьте к этому удачно развитые идеи упомянутых хитов, и вы поймете, почему этой игре гарантирована всенародная любовь.
Лучшая стратегическая игра	Схватка	походовая стратегия	Lerik's Longsoft	Дока	
Наиболее точная передача реальности	Корсары	3D симулятор парусного корабля с элементами real time стратегии	K&K Studio	Акелла	Проект впечатляет. Особенно можно выделить движок игры, благодаря которому морские пейзажи, прибрежные постройки и модели парусников выглядят небывало красиво и реалистично. Кроме того, реализованы практически все модные спецэффекты вроде тумана, lens-flaring и прозрачных поверхностей.
Лучшая работа аниматоров	Корсары	3D симулятор парусного корабля с элементами real time стратегии	K&K Studio	Акелла	
Оригинальность концепции	Вангеры	приключенческий action	K-D Labs	Бука	Своеобразная интерпретация идеи Privateer, реализованная в среде микромашин. Ездим, выполняем задания, копим денежки, покупаем новые запчасти, снова ездим и т.д.
Лучшая сюжетная линия	Вангеры	приключенческий action	K-D Labs	Бука	
Динамичность игры	Дальнобойщики	автосимулятор	Софт лаб	1С, Бука	Лишний раз подтверждена идиома о любви наших соотечественников к быстрой езде.
Перспективная разработка	Корсары	3D симулятор парусного корабля с элементами real time стратегии	K&K Studio	Акелла	
	Su-27 v 2.0	Авиасимулятор	Eagle Dinamix	Азия	На сегодняшний день это самая перспективная по графике игра, но требуется, как минимум, Pentium II.
	Евразия: Апокалипсис	стратегия в реальном времени	ElectroTECH Multimedia	ElectroTECH Multimedia	Первоначально разработчики заявляли, что трудятся над пародийной стратегией. Но в процессе работы над проектом компания отказалась от этой идеи. И в результате, мы получили вполне серьезную совершенно самостоятельную полноценную стратегию.

P. S. Удивлен, что жюри не отметило любопытную игру «Бестиарий» компании ElectroTECH Multimedia. К тому же, организаторам не удалось собрать на конкурс какую-то часть интересных анонсированных проектов, да и разработчиков и издателей на выставке могло быть побольше.

Александр Ланда.

Отказали тормоза!

Heller

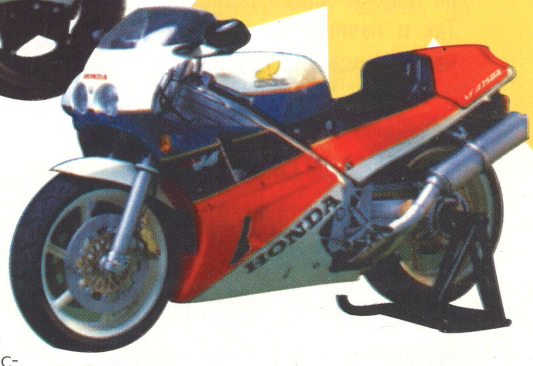
Спонсор конкурса — фирма «Технотрейд»



Хочешь стать чемпионом? Хочешь, прогибаясь под тяжестью золотой медали, поливать из бутылки с шампанским своих бывших соперников? Если внутри тебя живет гонщик, это совсем несложно. А при наличии сверхмощного гоночного мотоцикла HONDA-вообще раз плюнуть. Посмотри на супербайки от фирмы «Технотрейд», и ты услышишь визг тормозов, вопли болельщиков с трибун и свист клетчатого флажка судьи. Пролети же по треку, чиркая коленкой на поворотах, обгони ветер и прийди первым. Где взять мотоцикл? Мы поможем тебе. Ответив на наши вопросы, ты получишь **в награду за третье место — красный FERRARI F40; за второе место — модель HONDA STEED 600 + гоночный MERSEDES C9, за первое — HONDA CHROME RIDER + спортивный BUGATTI EB 110**. А если ты обойдешь всех и пришлешь самый полный и самый правильный ответ на наш конкурс, станешь счастливым обладателем **СУПЕРПРИЗА: желтого HONDA MAGNA в масштабе 1:6**. Это громадный мотоцикл из металла, пластмассы, кожи и резины. О, эта ни с чем не сравнимая радость сборки! Сначала сделаешь стальной скелетик, к нему подклеишь пластик. И, наконец, собственноручно обтянешь все это кожей. А теперь — ПОЕХАЛИ!

1) С какого возраста можно водить мотоцикл?
1) Чем мотоцикл отличается от мопеда?
2) Назовите самый дорогой серийный мотоцикл.
3) Бывают ли мотоциклы с двумя колясками? А с тремя?
4) Кто и когда собрал первый мотоцикл?
5) В каком году была основана фирма Хонда и откуда взялось ее название?
6) От чего спасает шлем?
7) Можно ли во время езды на мотоцикле есть и пить? Если да, то почему?
8) Чем заправляют мотоциклы?
9) Из каких предметов состоит экипировка профессионального мотогонщика и какой материал идет на ее изготоволение?
10) Какие виды мотосоревнований ты знаешь?
11) По какому признаку и на какие классы делятся спортивные мотоциклы?
12) Существуют ли трехколесные мотоциклы?
13) Назовите мотогонки на самую большую дистанцию.
14) Какие байкерские журналы ты знаешь?
15) Какую продукцию выпускает Хонда помимо транспорта?

Сувениры предоставлены российским представительством компании «Хонда Моторс»



PS. Как и в любых соревнованиях, в наших важна не победа, а участие. Российское представительство компании «Хонда Моторс» учредило **приз зрительских симпатий** для тех, кто проявил упорство настоящего спортсмена. Если вы ответите правильно хотя бы на часть вопросов, получите массу сувениров с символикой «Хонды»: наклейки, значки, ручки...Среди призов — самая **натуральная непромокаемая кепка гонщика с среснований «Формула-2».**

Ответы на вопросы можно присылать по адресу: 107005, Москва, Б-5, А/Я №16 для Талипова А.Ф. или сбрасывать на наш e-mail: post@gameattack.ru

http://www.gameattack.ru

Beneath

Выше гор могут быть только горы

Кто: 3D adventure
Откуда: Presto
Система: Pentium 166, 32 Mb RAM, 3D ускоритель
Встречать: весной 1999 года

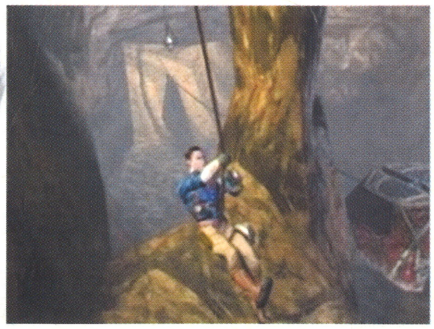
На дворе1906 год. Некто Джэк Уэлс просыпается и узнает о таинственной пропаже своего отца. Джэк был сыном известного археолога, работавшего на раскопках чего-то где-то в Арктике. После вести о внезапном исчезновении всей экспедиции, Джэк, будучи неплохим пилотом, решает самостоятельно отправиться на поиски своего родителя. Так и начинаются приключения Уэлса-младшего.



Новую игру от Presto можно причислить к популярному в нашей стране классу игр в духе Tomb Raider. Не поймите меня превратно. Так уж получилось, что TR был уникальным в своем роде, и поэтому все сравнения проводятся именно с ним, хотя можно упомянуть и Flashback 2, и прочие аналоги. Так вот. Речь в Beneath, как вы поняли, идет о приключениях Джэка Уэлса, разыскивающего своего отца в шахтах Арктики. **Сама игра состоит из 12-ти уровней.** По пути вам будут встречаться враги и головоломки (что из них хуже — решать вам). Можно только сказать, что и того, и другого будет довольно много. Судите сами — **границы игровой вселенной охватывают не только пещеры и шахты, но и целый неисследованный подземный мир!** Естественно, первооткрывателем будете вы.

Чем судить по словам, лучше один раз увидеть: Beneath берет графикой. Да какой! Можно подумать, что ты попал на экскурсию в настоящие пещеры.









Так как игра выдержана в духе Tomb Raider, можно легко предсказать развитые гимнастико-акробатические способности героя. Джэк — знатный специалист в лазании по канатам, кувыркании и боевых искусствах. Он не прочь использовать подручные предметы — веревки, перекладины, шесты...

Вы уже подумали, что в лице Beneath игроки получат лишь вариацию на тему похождений Лары К. Чем судить по словам, лучше один раз увидеть: Beneath берет графикой. Да какой! Чего только стоят одни спецэффекты освещения! А качество исполнения текстур и полигонов? **Можно подумать, что ты попал на экскурсию в настоящие пещеры** — настолько все классно. Разработчики не забыли и о главном: герое и его противниках. Анимация движений персонажей — прыжков, драк, просто ходьбы заслуживает внимания. Ну что сказать? Presto постарались на славу.

Антон Бончуков

e-mail: post@gameattack.ru

Amen

Возлюби врага своего

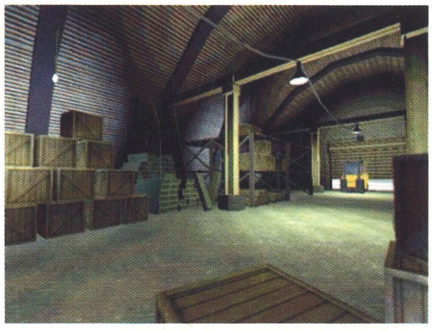
Кто: 3D action/adventure
Откуда: Cavedog
Система: Pentium 166, 32 Mb RAM, 3D ускоритель
Встречать: лето 1999 года

Кровь, насилие, драки, выстрелы — как все надоело! Куда не посмотришь, везде либо убивают, либо калечат. По телевизору, на улице, а в последнее время даже на экране родного компьютера. В предисловии к практически любой action-игре читаешь: убей, взорви, разломай и так далее. Многие устали от концентрации бессмысленного насилия в играх. Пора бы остановиться. Это тяжело. Ладно, давайте постараемся уменьшить. Вот это можно, и даже нужно. А теперь все по-порядку.

Компания Cavedog, ранее занимающаяся созданием серий стратегий типа Total Annihilation, решила попробовать себя на рынке action-игр. И не то чтобы попробовать, а прямо ворваться в него. Этот **смелый план осуществится, когда в свет выйдут три игры: Amen, Elysium и Good&Evil**. Все они относятся к жанру action-adventure. Расскажу подробнее об Amen.

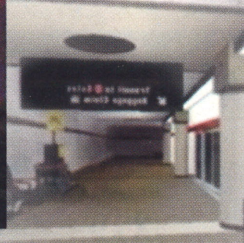
Релиз Amen запланирован на лето 1999 года. Cavedog со свойственной им оригинальностью подошли к созданию своего детища. Они, наверное, так же переживали от засилья кровожадных игр. И пришли к заключению, что если выпустят еще одну такую же игру, то их разработка просто утонет в море подобной продукции. Подумав еще, а затем еще, придумали они довольно хитрую штуку. Вы когда-нибудь пробовали пройти Quake, не убив ни одного монстра? «Так не получится» — скажите вы, и я с вами соглашусь. А вот Amen предоставит вам такую возможность.

Главный плюс игры в том, что **вы можете выбирать, каким путем решить проблему**. Как? А вот так: предположим, у ворот стоят четыре охранника, вам надо просочиться незамеченным. Как это сделать? «Их можно всех завалить» — предложите вы. Но ведь на выстрелы прибегут другие, и сами завалят кого угодно. А можно чем-то отвлечь охранников и пройти незамеченным. Второй вариант и без крови, да и жизнь облегчает. Вот на таких принципах и держится Amen. Cavedog даже объявила о своеобразном конкурсе.





Cavedog объявила конкурс. Его победителем будет игрок, завершивший Amen с минимальным количеством убитых врагов



Его победителем будет игрок, завершивший игру с минимальным количеством убитых врагов. Ходят слухи, что можно, в идеале, свести это число к нулю... Вот мы и разобрались с хитрой задумкой сценаристов, теперь можно перейти к предыстории.

Завязка туманна, хотя и незамысловата. На дворе 2066 год. Живут себе люди, поживают хорошо и весело,



и **вдруг одна треть населения в один день сходит с ума!** Отчего и почему — никто не знает. Ваша задача — выяснить это на протяжении всей игры. Вот, собственно, и все.

Теперь о графике. Мрачное будущее и соответственно мрачный интерьер. Здесь все выполнено на высоте. Атрибуты современного action присутствуют: и детализация местности, и цветное освещение со всеми спецэффектами, и качественно проработанные текстуры. Глядя на скриншоты, прямо диву даешься — на редкость реалистично. Когда путешествуешь, скажем, по коридорам, **все в атмосфере игры работает на эффект присутствия**. Недаром шутят, что **Amen можно сравнить с 50-ю часами фильма ужасов Камерона**.

Ага, вот и до игрового процесса очередь дошла. Играем от первого лица, собираем вещи — инвентория как в Diablo — стреляем и думаем (если получается). Доступен режим многопользовательской игры и игры для одного игрока.

Выводы делать пока рано, но можно смело сказать, что перед нами потенциальный хит. Что ж, время покажет.

Антон Бончуков

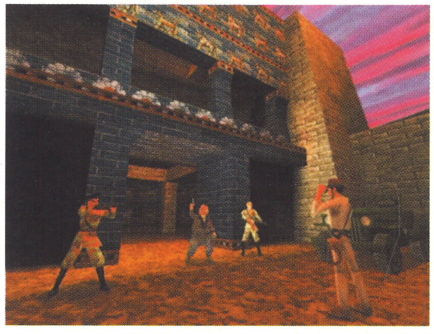
http://www.gameattack.ru

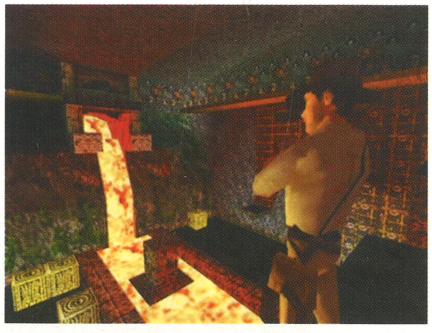
Indiana Jones and the Infernal Machine

Опять во всем виноваты русские

Кто: 3D adventure
Откуда: Lucas Arts
Система: Pentium 133, 16 Mb RAM, windows 95/98, 3D ускоритель
Встречать: во второй половине 1998 года

Далекий 1947 год. Самое начало затяжной Холодной войны. Советы готовы пойти на все, лишь бы захватить первенство в гонке вооружений. Правительство отдает приказ своим секретным агентам **отыскать в руинах мифической Башни Бабеля древний механизм**. По преданиям, это устройство способно открыть легендарные ворота в другие измерения. Советы желают заполучить контроль над армиями параллельных измерений и затем обрушить их мощь на головы ничего не подозревающих буржуев. Только один человек может предотвратить надвигающуюся опасность — легендарный археолог и путешественник Индиана Джонс.

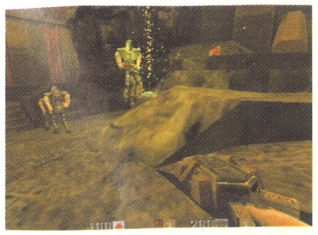


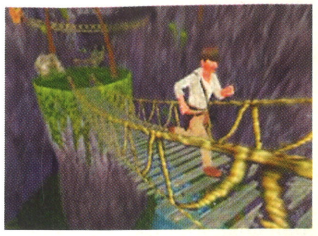


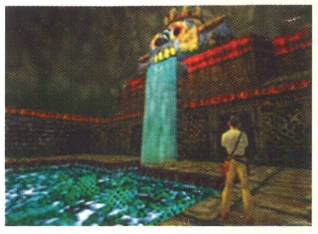


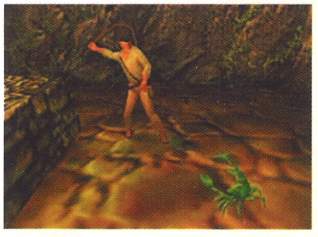
Такова предыстория новой трехмерной адвентуры от Lucas Arts, релиз которой запланирован на вторую половину сего года. **Знаменитый Индиана возвращается на экраны компьютеров!** Игра будет выдержана в духе кино-сериала о похождениях этой почти исторической личности. Суть игрового процесса сводится к перемещениям по опасным лабиринтам, расположенным в самых различных частях света. Дело в том, что **части адской машины разбросаны по всему земному шару.** Без этих частей она не работает и, следовательно, советские агенты спят и видят, как их достать. Но сделать это крайне непросто. Запчасти хранятся и в развалинах Вавилонской башни, и среди горных кряжей Тянь-Шаня, и в степях Казахстана, и в пирамидах ацтеков. Словом, почти везде. Как легко догадаться, **Индиана должен преуспеть в поиске деталек, опередив настырных кэгэбэшников**. Соответственно, вам предстоит облазить и пещеры, и гробницы, и храмы, и еще много-много мест.

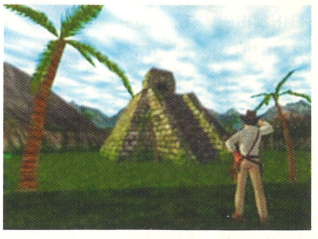
Уровни в игре довольно просторны. Но не думайте, что вам только и придется бегать да искать пресловутые механизмы. Бывалый Индиана будет решать головоломки, которых в бескрайних лабиринтах пещер и храмов хоть отбавляй. Не следует забывать и о советских агентах. Они видят вожделенные детали не только во сне, поэтому схваток и перестрелок не избежать. Путешествуя, мистер Джонс не привередничает и для быстроты передвижения использует все, что под руку попадется: от джипов до шахтовых













e-mail: post@gameattack.ru

Tomb Raider III

Неистребимая девица

Кто: 3D adventure
Откуда: Core Design/EIDOS Interactive
Система: Pentium 133, 16 Mb RAM, 3D ускоритель
Встречать: зима 1998 года

тележек.

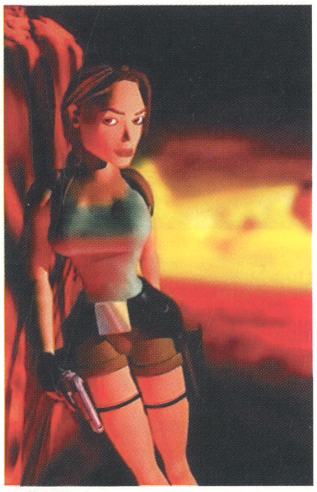
Но это еще не все. Особого внимания заслуживает личность самого главного героя. Собственно, вокруг этого культового персонажа и строится действие. Разработчики постарались привнести свою изюминку в жанр приключений — они сделали основной упор на пластику Индианы. Наш **герой сможет не только прыгать, бегать и ползать, но еще и плавать, качаться на перекладинах, лазать по скалам и щелкать знаменитым кнутом**. Арсенал, с помощью которого Индиана сможет уничтожать врагов, огромен — от дедушкиного пистолета до гранат и базуки. Найденные предметы и артефакты тоже идут в дело. Части машины, о которой мы упомянули, и есть те самые артефакты. В них таится **магическая сила**, которая наверняка пригодится и **поможет вам в дальнейших путешествиях.**

Работа дизайнеров заслуживает самого искреннего одобрения: графика отменная.Пещеры больше не напоминают кучу сваленных друг на друга квадратов и треугольников, а смотрятся так, как и должны выглядеть настоящие пещеры. Этому во многом способствуют качественные симпатичные текстуры и особые методы наложения света. Освещение тоже не подвело: блики от ламп, ореол над лавой, выстрелы — все это придает игре неописуемую реалистичность и красоту. Как результат — наличие **3D акселератора обязательно.**

Антон Бончуков

Она прекрасна и недоступна. Ей посвящают страницы в Интернете и называют одной из самых желанных женщин мира; о ней говорят разное, но никто не знает правды. Все потому, что ее не существует в реальности, она всего лишь миф новой волны, эфемерная компьютерная фантазия, известная всем как Лара Крофт.

Неустрашимая искательница приключений возвращается, чтобы пополнить свою коллекцию антиквариата очередным магическим артефактом. И снова **она выглядит лучше прежнего.** Талия сузилась, то, что выше талии, — наоборот. Изменения на этом не закончились. Гардероб Лары существенно расширится, набор движений не менее существенно пополнится, а арсенал боевых средств увеличится. Отныне Лара получит в свое распоряжение мощный огнемет, парочку базук и что-то наподобие вертолетной пулеметной установки. **В гардеробе бесстрашной амазонки появятся вечерние платья и, вполне возможно, симпатичный купальник.**





Одним из важных нововведений является **возможность выбора эпизодов путешествия в любом удобном для вас порядке**. Диапазон — от опустевших улиц мрачного Лондона, знойной экзотики Индии и жарких пустынь Невады до островов Тихого океана.

В силу того, что рынок Sony Playstation остается весьма стабильным, Eidos решила сохранить старый движок, лишь немного усовершенствовав его. А значит, и особых графических изменений ждать не следует. Разработчики обещают лишь ввести **16-ти битное освещение, варьируемые тени от всех объектов, очень густой туман, весьма мрачный дождь и отменного качества снег.** Зато заявлены десятки новых и очень опытных врагов, способных перенимать вашу тактику и буквально читать ваши мысли. Кроме того, Core Design и Eidos продолжают поднимать планку требований к качеству своих продуктов. «Я считаю, Tomb Raider III станет такой же популярной, как Tomb Raider и Tomb Raider II. Я безумно рад, что одна из самых лучших игр в мире очень скоро увидит свет!», — заявил Майк Макгарви (Mike McGarvey), директор проекта, представляя прессе демо-версию будущего хита.

XtRaCeR

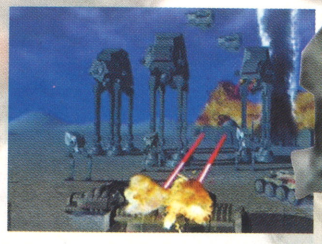
http://www.gameattack.ru

Force Commander

Главный по тарелочкам

Кто: Real-time strategy
Откуда: LucasArts
Встречать: конец 1998

В звездные войны втягивается все больше планет, галактик, космических кораблей, рядовых солдат и выдающихся геймеров. Симуляторы, action, turn-based strategy, квесты... Для полного комплекта осталось выпустить только RPG и RTS. Стоп!



Вы рискуете быть задушенным в порыве бурной радости Встречайте всех знакомых персонажей, без которых мир Звездных Войн немыслим

Читая эту статью, вы соглашаетесь распространять секретные сведения с указанием источника на собственный страх и риск. Вы рискуете быть задушенным в порыве бурной радости фаната звездных войн, которому вы сообщите эту новость! Настоящая RTS о звездных войнах почти готова!

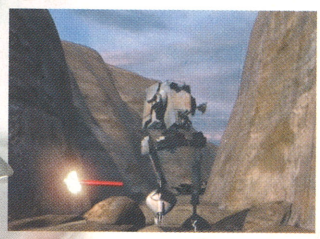


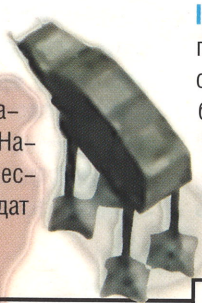
Бомбы дважды в одну воронку не падают, верно? Но в этой игре будет все, что угодно.

Мир Force Commander — **красочная киберпанковая вселенная** звездных войн. Армии империи и повстанцев представлены во всей красе: AT-ATs, Snow Speeders, конечно же, X-Wings и Tie-Fighters, а также многое другое (свыше 100 уникальных строений и подразделений). **Ожидается зубодробительный AI и умопомрачительная графика.**

Игру делают в расчете на 3D-акселлератор, и абсолютно все — футуристическая техника, сложнейшие инженерные сооружения и фантастические пейзажи будущего — будет полностью трехмерным. Пейзаж станет интерактивным! Если на поле действия образовалась глубокая воронка от взрыва, ее следует брать в расчет при стратегическом планировании миссии. Например, разместить в ней солдат или технику, ведь бомбы дважды в одну воронку не падают, верно? Но в этой игре будет все, что угодно. Только представьте себе: боевые машины, объезжающие кратер или стреляющие из него; возвышения и курганы, на которых можно располагать войска, существенно увеличивая зону видимости и дальность прицельной стрельбы. **Несомненным новшеством Force Commander должна стать плавающая камера.** В зависимости от боевой обстановки она будет менять угол обзора поля и высоту над землей, чтобы наилучшим образом показывать ход сражения.







Сюжетная линия игры будет довольно самостоятельной, хотя и непосредственно связанной с сюжетом фильма. События будут разворачиваться на трех планетах (HOTH, TATOOINE и ENDOR), по мере развития которых игрок получит возможность принять участие как в знакомых по фильму битвах, так и в совершенно новых сражениях. Особый шарм игре придает тот факт, что по ходу боевых действий мы встретим практически всех знакомых персонажей, без которых **мир Звездных Войн** немыслим и пуст.

Похоже, Force Commander **восстановит пошатнувшийся после выхода Rebellion престиж Lucas Arts** и не повторит ошибки своего старшего брата в мире глобальных космических стратегий.

Александр Чайкин

e-mail: post@gameattack.ru

Fallout 2

Сын за отца

Кто: RPG
Откуда: Black Island Studios/Interplay
Встречать: 4-ый квартал 1998

Еще в октябре прошлого года компания Interplay стала говорить, что приступила к работе над второй частью знаменитой игры. На прошедшей недавно в Штатах на выставке E3 были показаны первые скриншоты из Fallout 2. И теперь мы можем рассказать об этом продолжении хита более подробно.

Некоторые опасения вызывает уход из Interplay лидера проекта Тима Кейна (Tim Cain), но будем надеяться, новые люди справятся со своей задачей не хуже Bioware (команды разработчиков Fallout), ведь свежие идеи и неожиданные решения всегда приносят радость настоящим ценителям игр.











События второй части разворачиваются спустя 50 лет с момента взрыва Кафедрала, бывшего логова мутантов. Место действия перенесено из Южной Калифорнии в Северную, поэтому герои режут и душат друг друга на **совершенно новой, увеличенной в полтора раза карте**. Разработчики обещают, что **некоторые места будут появляться и исчезать по совершенно не зависящим от игрока причинам**

Главным персонажем станет сын любимого героя, оставшийся когда-то в родном бункере. Его напарники заметно поумнели. В первой части они сражались просто безобразно, так и норовя выхватить нож вместо обоймы для пулемета; а то и просто лезли под ваши пули. Не говоря уже о том, что под конец игры их жизнь заканчивалась после первого же ранения — ведь они носили только те доспехи, что надевали [illegible] начала.

Во второй части [illegible] учатся выполнять приказы с умом, каждый из них приобретет свой характер и набор навыков, причем солдатская смекалка и умения (skills) будут совершенствоваться по ходу игры. Примечательно, что **в бою ваши напарники будут прикрывать друг друга**, стараясь действовать согласованно. Передвигаться по пустыне можно будет не только пешком, но и на автомобиле Chevy'57. Согласитесь, очень удобно, ведь тяжелый арсенал бойца не придется таскать за плечами.





Карма наконец-то приобретет в игре решающее значение. Встав на путь разбоя и грабежа, вам будет очень сложно свернуть с него. **И люди будут относиться к вам в зависимости от вашего «послужного списка»**





Графика в Fallout 2, судя по скриншотам, останется на прежнем высоком уровне. **Полное прохождение игры потребует 40 часов времени для специалиста** по Fallout, и гораздо больше для новичка.

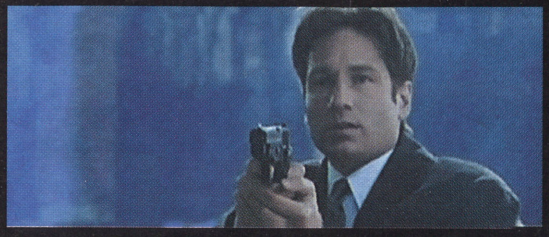
Александр Чайкин

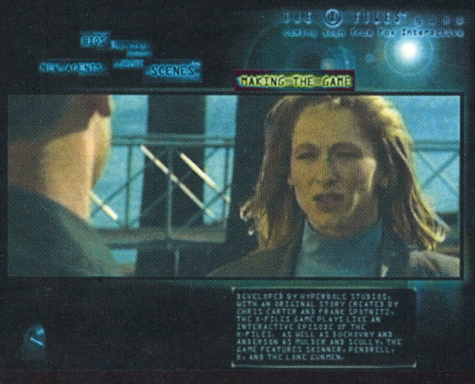
Карма наконец-то приобретет в игре решающее значение. Встав на путь разбоя и грабежа, вам будет очень сложно свернуть с него.

The X-Files: Trust No One

Файломания: доверься инстинкту

Кто: action-adventure
Откуда: Fox Interactive/Hyperbole Studios
Встречать: летом 1998 года







CULT ДЛЯ ФАНАТОВ

Настоящий фанат — существо несчастное. Единственное место, где он бывает счастлив — его собственный сон, в котором он по-приятельски общается с обожаемыми кумирами или сам занимает их место.

Похоже, новая игра от «Фокс», сделанная по культовому сериалу, и станет тем самым сном. «The X-Files: Trust No One», сделанная при помощи новой технологии Virtual Cinema, не уступит фильму по зрелищности и увлекательности. **Специально отснятые стильные видеозаставки**, фрагменты из игры с участием Дэвида Духовны и Джиллиан

По сути это интерактивная часть сериала, которую мы никогда не видели. Действие игры начинается между третьим и четвертым сезонами, когда Малдер еще не узнал о существовании колонии инопланетян

Андерсен, огромная база данных... Разработчикам хотелось поместить играющего внутрь сериала, сохранив атмосферу, динамику и напряженность фильма. По снэкам, предоставленным кампанией, судить пока трудно. Но X-Files: the Game, похоже, избежит участи «MIB» и еще массы игр, сделанных «вдогонку» модным сериалам, и будет интересна всем любителям adventure

По сути это интерактивная часть сериала, которую мы никогда не видели. Действие игры начинается между третьим и четвертым сезонами, когда Малдер еще не узнал о существовании колонии инопланетян. Видеозаставка вводит вас в курс дела: агенты Малдер и Скалли, расследуя очередное дело, таинственным образом пропали. Действие происходит в Сиэттле, вы играете за одного из агентов: Уиллмора (Willmore) или Кук (Coock). Поиск пропавших по поручению замдиректора Скиннера — только начало. Далее сюжет развивается сообразно фильму, каждый игровой эпизод отражает события одной серии.

Присоединившись к знаменитой паре, вы встречаетесь и знакомитесь с Одинокими Охотниками, Курильщиком, Таинственным Информатором.

Что интересно, **исход игры неодинаков и полностью зависит от диалогов. На ход беседы влияет даже интонация**, которую можно выбрать — настолько все реально. Характеры и стиль поведения Скалли и Малдера сохранены, и разговаривать с вами они будут так, как им этого хочется. Поэтому ведите себя правильно, ведь предусмотрено несколько концовок: можно вылететь с работы, расстаться с жизнью. А можно... Кто знает, ведь Малдер холост, и Скалли не замужем.

Интерфейс великолепен. Опции напоминают плавающие в ванночке непроявленные снимки: они



e-mail: post@gameattack.ru

постоянно движутся, перемешиваются между собой. Пока неизвестно, останутся они теми же, но в демке можно «отловить» Making the Game — директорию для фанатов. **Обширный инвентарий** включает все, что носят с собой агенты ФБР: удостоверение, наручники, пистолет, карманный компьютер и сотовый телефон (« — Малдер, если ты на пару минут останешься без своего телефона, у тебя разовьется шизофрения!»), фотоаппарат, электронную карту.

Можно провести некие параллели со Spycraft от Activision. Но эта игра — самоценный объект развлечений, замешанный на грандиозном сериале. Скорее всего, нас ждет хит. Уже сейчас можно подсчитать, сколько миллионов человек по всему земному шару ломанутся в магазины после выхода релиза. А хихикающим в кулачок и откровенно ржущим скажу: саундтрек к игре выйдет отдельно. Стинг, «Саундгарден», «Крэнберриз» и куча знаменитого народа сочли за честь работать над этим диском.

P.S. Ложка дегтя: **игра огромна и выйдет на семи CD**. Понятно, что никто из «наших» с ней не свяжется.

Уже сейчас можно подсчитать, сколько миллионов человек по всему земному шару ломанутся в магазины после выхода релиза.



Саманта Скиннер
www.foxinteractive.com
www.foxhome.com

Myth II: Soulblighter

Поймать и обезвредить

Кто: стратегия
Откуда: Bungie Software
Встречать: в конце 1998 года

Хорошие новости для любителей Myth: the Fallen Lords. Компания Bungie Software объявила, что в канун рождества, одновременно с нашествием на мир Санта Клаусов, появится в продаже Myth 2. CD-ROM, судя по играбельной версии на E3, просто обязан стать настоящим шедевром.

Сюжет Myth 2 разворачивается с того момента, как душегубу Соулблайтеру (Soulblighter) удается избежать справедливого наказания. И теперь он нагло возвращается, чтобы снова приносить людям горе и страдания. Ваша задача — во что бы то ни стало остановить супостата. Чтобы в очередной раз доказать, что добро всегда побеждает зло, **вам придется собрать мощную армию и объединиться с таинственным союзником.**

Разработчик постарался в Myth 2 существенно доработать графический движок игры. **Разрешение сетки**, на которую накладываются текстуры рельефа местности, **увеличилось в четыре раза**. Так что как ни вглядывайся — острых углов не увидишь. Исправлен один из основных недостатков Myth'а — теперь можно поднимать камеру над землей на сколь угодно большое расстояние. Авторы обещают динамическое освещение, благодаря которому, горящие стрелы лучников и спеллы варлоков будут завораживать взгляд необыкновенной красотой.

Не обошлось без сюрприза. **В игре появятся самые настоящие замки**, которые придется осаждать снаружи, а затем с боем прорываться во внутренние залы. Разводные мосты, рвы, флаги на башнях и другие атрибуты средневековых замков — вот что нас ждет в Myth II.

Солдат во второй части станет не только больше (в том числе появятся Stygian Knights — аналоги Warrior'ов и Dwarven Pathfinders, способные становиться невидимыми), но и выглядеть они будут совершенно по-другому. Отныне **солдаты уже не будут почти плоскими**, как это было в Myth (хотя до полной трехмерности еще далеко). Авторы научили вояк бегать (в Myth они ходят, как загипнотизированные), ваши приказы теперь выполнят шустрее и решительней. У всех подразделений будет улучшена способность самостоятельно менять тип формации (в зависимости от хода сражения). Компьютерный AI, неслабый и в первой части, в Myth II обещает подняться на принципиально новый уровень.







Разводные мосты, рвы, флаги на башнях и другие атрибуты средневековых замков - вот что нас ждет в Myth II. Компьютерный AI, неслабый и в первой части, обещает подняться на принципиально новый уровень.



Уже сейчас можно предречь Myth II безумную популярность и всенародную любовь. Что ж, подождем до Рождества. И тогда вы сами убедитесь в том, что мы были правы.

Александр Чайкин.

тест

Сколько времени ты тратишь впустую?

Успеваешь ли ты за компьютерными сражениями делать что-нибудь полезное? Ученые подсчитали, что средний геймер тратит на игры и другие развлечения около 12 лет чистого времени! Принимая 70 лет за среднюю продолжительность жизни, американские психологи вывели усредненные показатели траты времени за всю жизнь человека (в нашем тесте они указаны в скобках). Этот тест основан на точных математических выкладках и социологических исследованиях. Проверь, сколько времени ты тратишь на самые обычные дела ежедневно?

1. СОН (25 лет).

Тебе действительно нужно для восстановления сил спать столько времени, сколько ты обычно себе позволяешь?

A. Да, именно столько!
B. Наверное, нет.
√C. Конечно, нет.

2. РАЗГОВОРЫ (5 лет для женщин, 4 года для мужчин. Плюс 1 год общения по телефону).

Скажи честно, какая часть сказанного и услышанного тобой за обычный день стоит потраченного времени?

A. Пожалуй, большая.
√B. Примерно половина.
C. Да никакая!

3. РАЗВЛЕЧЕНИЯ (12 лет, начиная со школьных забав, плюс компьютерные игры, кино, театр, музыка, чтение журналов и, конечно, телеящик).

Хорошенько все взвесь и скажи, можешь ли ты потратить меньше времени на развлечения, использовать его на более важные дела, и при этом не потерять интереса к жизни?

A. Не уверен.
√B. Могу и стараюсь так и поступать.
C. Это исключено!

4. ЕДА (6 лет) и ПИТЬЕ (2 года).

Ты ежедневно предаешься этим двум занятиям по привычке или как раб рекламы, хотя часто вовсе не голоден и не мучаешься от жажды. Не слишком ли ты к себе снисходителен?

A. Вовсе нет!
B. Да.
√C. Бывает такое, но нечасто.

5. ПРИВЕДЕНИЕ СЕБЯ В ПОРЯДОК (5 лет — в этом списке: душ, утреннее умывание и чистка зубов, ежедневное одевание-раздевание, макияж, расчесывание волос и стрижка).

Можешь ли ты сократить это время, сохраняя привлекательность и приличный внешний вид?

A. Хотелось бы!
√B. Скорее всего, да.
C. Наоборот, я планирую тратить на внешность еще больше времени.

6. ПЕРЕМЕЩЕНИЯ (5 лет — это ежедневные поездки на работу и с работы, походы в магазины, прогулки с собакой, ежегодный отпуск и командировки, подъем и спуск по лестнице и в лифте, переход из одной комнаты в другую).

Часто ли ты замечаешь в себе внутреннее сопротивление и думаешь: «А надо ли мне вообще туда ехать?» или «Боже, как не хочется никуда ехать! И зачем я пообещал?»

A. Такого не бывает!
B. Только если очень устал.
√C. Периодически ловлю себя на этом.

7. ОЖИДАНИЕ (3 года — правда, досадно, что на ожидание и нестыковки приходится тратить так много времени?).

Если тебе приходится ждать, ты…

√A. Томишься от скуки.
B. Спокойно занимаешься чем-нибудь еще.
C. Сгораешь от нетерпения или злишься.

8. БОЛЕЗНИ (3 года — в том числе, детские).

Признайся, часто твоя болезнь бывает результатом твоей небрежности,



www.gameattack.ru

невежества или даже глупости; и такого исхода даже можно было вовсе избежать?

A. Так случается иногда.

B. Никогда.

C. Чаще, чем хочется вспоминать.

9. РАБОТА (14 лет).

Сознайся, большую часть времени, вместо того, чтобы сосредоточиться на главном, ты тратишь свое рабочее время на пустяки и отвлекаешься при первой же возможности?

A. Боюсь, что это так.

B. Может быть, но я никогда об этом не задумывался.

C. Никогда.

10. ОСМОТР СЕБЯ В ЗЕРКАЛЕ (70 дней для обоих полов).

Ты с удовольствием тратишь на это время?

A. Нет.

B. Да.

C. Когда как.

Транжиришь ли ты свои драгоценные дни и годы?

ПОДСЧИТАЙ РЕЗУЛЬТАТЫ:

	A	B	C
1.	8	6	4
2.	4	6	8
3.	5	6	8
4.	7	9	5
5.	8	6	5
6.	9	7	8
7.	8	6	9
8.	5	3	7
9.	9	4	5
10.	6	8	7

От 80 до 100 баллов:

Ты самый ужасный транжира всех времен и народов! Время утекает сквозь твои пальцы, как песок, и ты уже сам признаешь, что это всерьез мешает осуществлению твоих жизненных планов. Обратись к психологу, чтобы научиться контролировать свои порывы и управлять своей жизнью, а не быть щепкой в бурном потоке жизни.

От 60 до 80 баллов:

Поздравляем! Это средний результат, к которому нужно стремиться всем остальным. Не так уж много времени ты теряешь впустую, успеваешь и потехе час уделить и основное время делу отдать. Если можешь научить окружающих такому образу жизни — не пожалей совета, ты можешь действительно помочь своим непутевым друзьям.

Меньше 60 баллов:

Ты тратишь огромное количество времени, даже не замечая этого! В этом — главный подвох и коварство твоих привычек. Попробуй в течение одной недели (или хотя бы два дня) засекать по наручным часам и подробно записывать в блокнот, сколько минут ты тратишь на каждое конкретное дело, а сколько на дурокаваляние и болтовню. В воскресенье проанализируй результаты и ужаснись! Быть может, это тебя озадачит, и ты сможешь (при настойчивости) научишься замечать те бездумные провалы во времени, когда ты теряешь бесчетные часы и дни на разную ерунду, увиливая от важных дел .

Подготовила Юлия КУПРИНА,

Как попасть в зону

MICROSOFT GAMNIG ZONE.
http://www.zone.com
Поддерживает: Netscape Navigator 4.03 и Internet Exploder.

Пожалуй, это самый большой полностью бесплатный игровой сервер в интернете.

Здесь можно поиграть и в игры, созданные непосредственно Microsoft (OutWars, Age of Empires...), и в общепризнанные хиты других компаний, например, в Quake2 и Jedi Knight.

Прежде чем начать игру, зарегистрируйтесь на самой зоне. Для этого надо выбрать соответствующий пункт в главном меню титульной страницы сервера.

Будьте внимательны при введении псевдонима, так как в дальнейшем он будет использоваться и изменить его параметры без новой регистрации не получится. Это еще не все. После заполнения большой анкеты вы получаете уведомление по почте с просьбой подтвердить сообщенную в анкете информацию.

Начать игру просто: необходимо выбрать интересующую вас игру в главном меню и дождаться, пока скачается соответствующий патч. Далее откроется новое окно, и вы сможете выбрать подходящую вам группу игроков: хоть одноклассников, хоть клерков из Японии.

Кстати, Microsoft обещает, что в скором времени круг доступных игр существенно расширится, а скорость доступа к ним увеличится.



Схватка

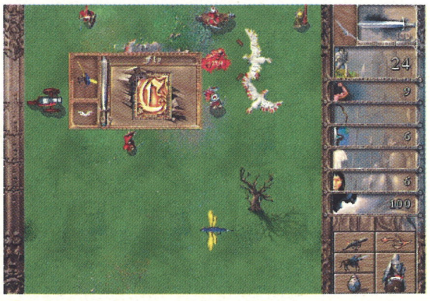
Clash

Кто: походовая стратегия
Откуда: Leryx LongSoft
Система:Pentium 133, 16 Mb RAM, 2-x CD ROM, Windows 95/DOS
Параметры геймера: высокая креативность, филантропия.









Человечество всегда манили чужие богатства. Стоило только открыть новую землю, и она сразу же становилась лакомым кусочком для колонистов. Не раз целые народы, отказывающиеся покориться захватчикам, практически истреблялись. Оставшиеся — целыми семьями сгонялись в рабство. И редко кто из хозяев с уважением относился к людям, которые испокон веку жили на захваченной территории. Чаще миссионеры видели в местных жителях только скот, который нужно обратить в новую веру, полностью подчинив себе.

Увидел, как страх может сплотить людей на борьбу, на схватку до последней капли крови. Что может быть дороже свободы?

«Схватка» — как раз об одной истории колонизации новых земель. Однако, в отличие от других игр, именно в ней я увидел отражение всего того ужаса целого народа, на который вдруг обрушивается «благодать» новоявленных миссионеров. Увидел, как страх может сплотить людей на борьбу, на схватку до последней капли крови. Что может быть дороже свободы?

В «Схватке» можно играть как за одну, так и за другую сторону. Достаточно лишь выбрать соответствующую кампанию, и вы станете либо патриотом, либо колонизатором. Игра во многом напоминает такой шедевр, как Heroes of Might & Magic. Однако «Схватка» несколько проще HMM, но при этом не менее интересна. Режим игры — походовый.

У каждой армии есть свой запас action point'ов, которые они могут расходовать согласно вашим указаниям — либо на передвижение, либо на атаку. Воины у вас будут самые разные: тяжелая/легкая кавалерия/пехота, горцы, дикари, крестьяне и т.д. Каждый из отрядов имеет свои характеристики — это сила выстрела, сила в атаке, сила в обороне, статус, мораль, а также усталость. **Из-за систематических неудач боевой дух армий может падать, и тогда солдаты откажутся исполнять ваши приказы, а то и просто нагло дезертируют с поля боя, заявив, что не желают больше сражаться под предводительством неудачника**.

Кроме верных войск у вас будут еще и бригады строителей, которым можно поручить возводить всевозможные сооружения в любом приглянувшемся вам месте. Это может быть и сторожевая башня, и крепость, даже замок. Конечно,



если хватит денег. Можно строить дороги, чтобы ускорить передвижение от одного замка к другому. А можно создать ловушку — яму с кольями, — в которую угодит вражеский отряд. Никто не мешает устроить засаду и, застав неприятеля врасплох, практически без каких-либо потерь перебить всех до единого.

Постоянный приток новых средств гарантируют замки, жители которых усердно платят вам налоги. Если они посильны, население радуется и умножается. Но **стоит придавить народ тяжелым гнетом — начнут вымирать**. И если не принять соответствующих мер, могут вымереть до последнего. Что лично для вас будет означать верный проигрыш.

На возведение внутри ваших крепостей школ, больниц, мастерских, кузниц и казарм требуются деньги. Но траты окупятся: в школе солдаты наберутся опыта, а в больнице излечатся от полученных в сражениях ран. В кузнице изготавливается всевозможное оружие и доспехи, а в мастерской изобретаются новые виды боевых механизмов, способных серьезно помочь в бесчисленных битвах.



Кстати, о битвах. Как и в HMM, **играющий сам может командовать сражением, отдавая солдатам приказы относительно передвижений и атак**. Однако, можно доверить ведение боевых действий компьютеру (хотя справится он с ними, скорее всего, хуже вас). Особенно приятно, что поле боя весьма велико — заядлому стратегу будет, где развернуться. Приятная новость для тех, кто не любит магию. В «Схватке» ее нет вообще, так что придется прокладывать себе путь к победе исключительно мечом и стрелами. Это придает игре дополнительную сложность. Уже нельзя, находясь в одном конце карты, преспокойно истребить всю армию врага на отдаленной территории. Докажите свое превосходство в честном бою!

Иногда ваш путь будет лежать через священные земли. И если господь благоволит вам, то может наградить армии, зашедшие в его храм. Например, усилить какие-то войска или одарить их священным же оружием, один вид которого вселит страх в сердца врагов. Вы можете заняться вольным кладоискательством: то там, то здесь встречаются заброшенные шахты с награбленными сокровищами.

О графике игры. Конечно, **ни о каком 3D и речи не идет**. Однако язык не поворачивается назвать графическое исполнение посредственным. Мое впечатление — все сделано с душой. И это главное. Тем более, что к мелким недочетам быстро привыкаешь.

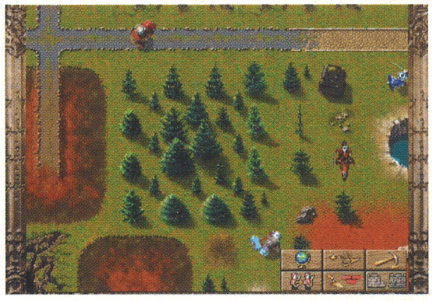
P.S. Особая благодарность — компании «ДОКА» за то, что мы имеем удовольствие играть в эту замечательную игру на русском языке. Ведь, как известно, пока далеко не все игры хорошо переведены на русский язык

Ваня Сусанин









+ простота и незатейливость

РЕЙТИНГ 99%

- отсутствие мультиплейера

Commandos — Behind Enemy Lines

Безумству храбрых поем мы песню...

Кто: real-time стратегия
Откуда: Piro Studios/Eidos Interactive
Система: Pentium 120, 16 Mb RAM, 4x CD-ROM, Windows 95 или Windows NT
Конфигурация геймера: Терпеливость 20, креатив 20, агрессия 15, общая крутизна 60

Эта статья могла бы начаться вот так: «В те времена, когда Первая мировая война уже закончилась, а Холодная еще и не думала начинаться...». Или так: «В тридевятом царстве, в Северо-Африканском государстве...». А, может быть, даже так: «От НеСоветского Информбюро...». Но мы решили не ударяться в крайности, а пойти проторенным путем...

Если вы помните, была когда-то такая культовая игра — Cannon Fodder («Пушечное мясо»). В ней группа маленьких вояк творила чудеса, втроем-четвером-пятером очищая от врагов игровое пространство. И если один из солдатиков погибал, миссия могла закончиться гораздо раньше, чем было задумано разработчиками. Несмотря на сложность и недетскую жестокость, «Пушечным мясом» заигрывались все, кто умел обращаться с мышкой (поскольку быстрота передвижения курсора по экрану определяла — жить или не жить).

Прошло время. Игрушечные солдатики выросли, закалились в боях и превратились в настоящих Коммандос. Мужчинам — мужские игры. Снова за окном в самом разгаре Вторая мировая война, кованые сапоги громыхают по всей Европе. Советский народ громит супостатов в хвост и гриву на Восточном фронте, а союзники, ведя подрывную деятельность в тылу врага, вносят посильную лепту в дело достижения Победы.

Игра имеет подзаголовок «За линией фронта». Она могла бы называться «Шестеро смелых» или даже «Шестеро безумных». Под вашим началом — шестеро коммандос. У каждого — свое имя, характер, привычки. Кто-то жить не может без акваланга, кому-то нравятся фейерверки, а кто-то увлекается спортивной стрельбой по живым мишеням. Но всех объединяет одно — желание выжить. Эта уродская игра построена таким образом, что **если хотя бы один из воинов погибает, приходится начинать все сначала. И так до посинения.**







1. Вражеский катер взорвать невозможно
2. Миссия — уничтожить ракетную базу
3. Радарная установка врага

Чтобы в игре реже встречалась надпись «Restart Mission?», заглянем в личные дела членов диверсионной группы. Вот Томас Хэнкок (Thomas Hancock), известный как «Inferno». Эксперт в области взрывчатки и установки капканов на хищников в серых шинелях. Рене Дюшамп (Rene Duchamp) по прозвищу Шпион («Spooky») — обладает талантом перевоплощения и при случае может выдать себя за немецкого офицера. Из всех орудий убийства предпочитает яды. Умело заметает следы, прячет трупы врагов и отвлекает охрану. Gerry Mchale — «Tiny» — один из самых полезных членов команды. Настоящая машина для убийств. Умеет лазать по стенам, прятаться в снегу, заманивать врагов в ловушки и перетаскивать различные объекты. Сид Перкинс (Sid Perkins) — механик-водитель, доставит вас в любое место. Он искусно обращается с тяжелым оружием — пулеметами и пушками. Джеймс Блэквуд (James Blackwood) по кличке «Fins», специалист-подводник. Умело управляется с аквалангом, надувной лодкой и гарпунным ружьем. И последний — Сэр Фрэнсис Вулридж (Sir Francis Woolridge) — Граф («Duke»). Снайпер, бесшумен и аккуратен. Убивает с первого выстрела. Но будьте разумны: количество патронов ограничено.

В игре аж 24 разнообразных миссии. Включая одну секретную по добыче шнапса на Кольском полуострове. Каждая по традиции начинается с брифинга, где вам объясняют важность поставленной задачи и влияние ваших действий на общий ход войны. Все миссии построены с большой исторической точностью и крайне корректны. В отличие от

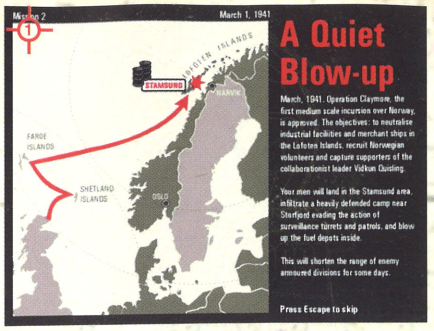
e-mail: post@gameattack.ru

C&C клонов, **и вам, и вашему компьютерному оппоненту дается определенное количество солдат**. Распоряжаться ими нужно в высшей степени аккуратно. Библейский принцип «плодитесь и размножайтесь» здесь не проходит. Так что придется брать «не числом, а умением». И вообще, диверсии — это занятие для скрытных и терпеливых. Попробуйте вычислить маршрут бесцельно шатающегося охранника! Или в одиночку вырезать патруль из пяти человек. Кстати, **в зимних миссиях враги могут вычислить ваше местоположение по следам, оставшимся на снегу** (окуркам, запаху тройного одеколона и волочащемуся за спиной парашюту...).

В этой игре, как нигде, имеет большое значение ландшафт. Трехмерность — не фикция. От всевидящего ока противника (его взгляд просчитывается в реальном времени) можно спрятаться за кочкой, деревом или просто залечь в траве. Оружия немного, **на всю группу — один автомат, гарпунное ружье, снайперская винтовка, нож и по пистолету на брата**. Зато весь арсенал соответствует реальным образцам того времени и вполне мог состоять на вооружении у партизанских групп, действовавших в Европе и Северной Африке во время войны. Туда-то и отправятся игроки, получившие пригласительный билет туристического агентства Eidos Interactive.

С технической точки зрения игра безупречна. По крайней мере, мы не нашли, к чему в ней можно придраться. Графика поддерживается в разрешениях от 640x480 до 1024x768, со всеми остановками. О реальном освещении и тенях даже и говорить как-то неудобно — все это есть и все это очень красиво, а главное — функционально. Художниками и программистами любовно прорисованы и смоделированы более двух сотен трехмерных моделей вражеских строений, транспортных средств и солдат.

А вот **искусственный интеллект противников заслуживает самых серьезных «нареканий»**. Эти гады простреливают и контролируют каждый миллиметр местности. Когда мы в десятый раз завалили четвертую миссию, возникло непроизвольное желание сдаться в плен. Но такой функции в игре не предусмотрено (как и возможности сыграть за противника), так что пришлось в очередной раз повторить подвиг разведчика. Совет идущим по стопам героев: **нажмите на «глаз» — вы увидите, какая часть местности доступна взору каждого вражеского солдата**. Зона абсолютного видения окрашена светло-зеленым, боковое зрение (там, где можно пробежать или проползти незамеченным) — темно-зеленым. **Такого еще не было!**









4. Брифинг перед 2-й миссией
5. Маршрут патрулей можно расчитать
6. Вражеский КПП. Если часового «убрать» ножом, никто не заметит потери бойца
7. Снайпер маленький, а глаз — большой

Общее впечатление от Commandos можно уложить всего в два слова - полный рулез!!! Рекомендуется всем, а особенно - поклонникам Jagged Alliance. С той лишь разницей, что Commandos идет в реальном времени.

А еще в игре — потрясающий звук. Каждый персонаж озвучен с неподражаемым национальным колоритом. По акценту сразу можно понять кто перед вами — австралиец, англичанин или американец. Высший класс! В игре предусмотрен многопользовательский режим (модем, локальная сеть либо Интернет). Для владельцев последнего — радостная новость: компания Eidos Interactive обещает каждый месяц выкладывать на своем сайте **(www.eidosinteractive.com)** новые миссии к игре. В будущем возможно появление там же редактора уровней. Как насчет того, чтобы влезть в шкуру настоящего коммандос? Что, зеленый берет жмет? Ничего не хочу знать. Вперед, обезьяны! Или вы хотите жить вечно?!

A.&A. Ковалефф
www.eidosinteractive.com

+ оригинальная идея, историческая точность, отличная графика, прекрасный звук

РЕЙТИНГ 95%

- не обнаружено

Extreme Tactics

Тактика на грани

Кто: real-time strategy
Откуда: Media Station
Система: Pentium 90, 16 Mb, 1 SVGA, Windows 95
Рекомендуется: Pentium 133, 32Mb, 2 SVGA, Windows 95
Параметры геймера: высокая (17-20) креативность, большой запас терпения

И был ZX Spectrum, и была игра Never Earth...
И собирали они железных роботов, и посылали их в бой
на смерть во имя спасения своего...

Полку RTS прибыло... В мире, где слова «C&C клон» сродни ругательству, разработчик, выпуская очередную стратегию, изо всех сил старается сделать ее непохожей на другие. Иногда это удается. Компания Media Station выводит на орбиту свое детище — real-time стратегию Extreme Tactics.

В далекой-далекой галактике, на планете Калибриа, жили два клана: Bloodfox (Кровавые лисицы) и Hummerhawk (Молотоподобные ястребы). Однажды их лучшие ученые объявили, что калибрианское солнце медленно умирает. Что ж, оба клана в полном составе перебрались от греха подальше под поверхность планеты, в подземные города. Но вот беда: единственный источник энергии — coolar-кристаллы — можно было собирать лишь снаружи. И появились на поверхности Калибрии первые дистанционно управляемые харвестеры. Планы на спасение у двух кланов были разные.Ястребы хотели все ресурсы пустить на строительство флота космических кораблей, чтобы покинуть родную планету и отправиться на поиски нового дома. Лисы решили и сами дома остаться, и других не отпускать.

Тем временем запас кристаллов на поверхности стал заканчиваться. Зайрон, глава клана Кровавых лис, объявил военное положение и захватил контроль над всеми шахтами. Началась война. Но сражаться под землей было как-то не с руки, вот и придумал кто-то гениальный ход — посылать в бой на поверхность управляемых роботов.





Рисунок, выполненный хвостом непокорного мула, был бы шедевром по сравнению с местным ландшафтом



1. Генералы песчаных карьеров
2. Видишь летунов? Стреляй!
3. Покой нам только сниться
4. Выбираем клан и сражаемся
5. Интерфейс игры предельно прост
6. Настройка искуственного интелекта

Выбираем клан, за который будем сражаться. Кровавые лисицы (Bloodfox) тяготеют к гусеничной и колесной технике, Молотоподобные ястребы (Hummerhawk) предпочитают шагающие и летающие юниты. И вот тут-то мы подбираемся к той изюминке, которая отличает Extreme Tactics от большинства остальных RTS. **Всю технику в игре конструируете вы сами!** Принцип прост: выбираете корпус, шасси, защиту, оружие. И все это добро превращается в полноценного робота. Обилие предлагаемых деталей позволяет создать не одну сотню различных боевых единиц. Творить можно прямо во время боя или в спокойной обстановке — в главном меню опция Design Room. **При сборке роботов интерфейс игры предельно прост**: щелкнули мышкой по значку слева — выбрали группу деталей, справа — саму деталь. В специальной камере в центре появляется ваше творение.

Корпуса — от самого большого и тяжелого до мелюзги — помимо степеней защиты отличаются друг от друга еще и количеством устройств, которые можно на них навесить. На маленький scout устанавливается лишь один лазер или радар, тогда как Super Heavy имеет пять свободных слотов, но делается он намного дольше и стоит гораздо дороже.

Выбор шасси не богат: антиграв, воздушная подушка, ноги для Ястребов, а также колесный и гусеничный приводы для Лисиц. **Приятнее всего устанавливать оружие** — лазеры, пушки, огнеметы, пулеметы всех мастей, отличающиеся мощностью, радиусом действия, скорострельностью. Здесь есть с чем поэкспериментировать. **Но баланс защита/вооружение должен быть рассчитан очень точно,** иначе кто-нибудь маленький и пузатый влегкую сможет завалить вашего здоровенного «слона», у которого пять огнеметов и ни одного щита.

Существуют **отличные маскировочные штуки: VL shield, anti-Radar и heat shield**, а в соседнем отделе — специальная защита всех трех типов. Теоретически противник

едва ли имеет в своем распоряжении сразу три защитных детектора, так что можно создать аппарат, полностью невидимый для вражеской техники. Правда, тогда на нем не останется места для серьезного вооружения.

Последний раздел позволяет выбрать специальные юниты: **miner** — местный аналог харвестера; **gate** — врата в любую часть карты; **virus** — позволяет заполучить особо понравившеюся технику противника под свой контроль.

Собрали железо? Переходим к следующей стадии — настройке искусственного интеллекта. Такого количества возможных вариантов мне, признаться, видеть не приходилось. Опять все по разделам: как передвигаться по местности, как атаковать врага, когда отступать. Можно сделать так, что при определенном уровне повреждений юнит сам вызовет ремонтного робота, не отвлекая вас во время боя.

Ну вот, вроде и все. Настройки закончены. Нужно как-нибудь обозвать ваше детище и определить его в соответствующую группу. Теперь можно идти воевать. Это не значит, что пока вы занимались творчеством в Design Room, на карте все застыло на паузе. Ничего подобного — все это время вас добросовестно изничтожали все наличествующие силы противника. Так что, **прежде чем вообразить себя Создателем и удалиться от мирской суеты, следует надежно прикрыть свою базу.**

Тьфу ты, вырвалось: «базу». Ну нет ее в игре как таковой, уж не обессудьте. Все роботы производятся в Мобильном Командном Центре — МСС. По-моему, это большой плюс — не нужно одновременно защищать восемнадцать ферм с поросятами и стартовую площадку для космических кораблей. Если уж и есть какие-нибудь окапывающиеся в земле юниты, так и у них хоть пара пулеметов на голове да вертится. Конечно, МСС — главная ценность. Он не только роботов производит, но еще и собирает основной минерал — coolar-кристаллы. Хотя в игре есть еще один тип ресурса — calibrium, добываемый из металлических кругов, в которые харвестер погружает какую-то загадочную часть своего тела.

Стоимость ваших роботов рассчитывается по двум расходным статьям — coolar и calibrium. Чем сложнее конструкция выпускаемого объекта, тем больше времени будет затрачено на его производство. Кстати, можно за один раз сделать заказ на изготовление любого количества юнитов.







И вот, наконец, бой. Стремительно проносится техника, экран расчерчен разноцветными лучами лазеров, мелькают огненные сполохи — динамика присутствует приличная. **От сражения к сражению каждый юнит увеличивает свой боевой опыт**. А особую пикантность всему происходящему придает то, что, когда на тебя плавно катится десяток вражеских танков, остается только гадать: на каком из них стоит радар и маленькая пушка, а на каком — четыре лазерных установки. Выясняется это, как ни печально, на собственной шкуре. Зато какие возможности для multiplayer-игры! Несколько лично подобранных отрядов на хорошо знакомой местности… Есть возможность собирать до семи игроков по локальной сети, модему или в Интернете. А в одиночной игре вас ждут две кампании по 11 миссий каждая и Skirmish mode — любая отдельная карта.

Теперь о грустном. **Графика в игре отвратительная**. Кто-то откровенно погорячился, назвав карты «сверхреалистичными». Уж лучше было использовать термин «игровой фон» — обтекаемо, и больше соответствует действительности. 30 карт, долженствующих изображать пустыню, льды, вулкан и тропики, различаются лишь цветом. Рисунок, выполненный хвостом непокорного мула, был бы шедевром по сравнению с местным ландшафтом: **горы и впадины изображены размытыми линиями.**

Мелких недочетов в игре вагон и маленькая тележка. Перемудрили с интерфейсом, пытаясь сделать его как можно более простым. Реализм не стали доводить до маразма, и пауза в игре все-таки есть, но вот при попытке записаться или изменить что-либо в настройках главного меню, действие на экране продолжается без вашего участия.

О непроходимой тупости юнитов при движении по местности можно слагать песни

О непроходимой тупости юнитов при движении по местности можно слагать песни. Я лично наблюдал, как мой танк 5 (пять!) минут пытался прорваться через цепь холмов, хотя объезд был не так уж и далеко. И это при том, что в бою роботы ведут себя вполне грамотно и почти не путаются. В общем, в каждой бочке меда не без ложки дегтя. Но зачем же столько-то?

Максим Заяц

+ отличная идея, низкие системные требования

РЕЙТИНГ 70%

- омерзительная графика, множество мелких недочетов

Descent: FreeSpace — The Great War

выбор редакции
очень супер

Свободный космос

Кто: космосимулятор
Откуда: Volition Inc./Interplay Productions
Система: Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 200, 3Dfx
Конфигурация геймера: терпеливый ветеран, прошедший Wing Commander

Вас когда-нибудь охватывало ощущение абсолютного счастья? Кто сказал, что такого не бывает? Еще как бывает. Особенно в те моменты, когда до тебя добирается столь ожидаемая Игра.

Да, Descent: FreeSpace без всяких сомнений, можно назвать Игрой с большой буквы. И вроде бы идея разработчиков была проста. Взять интересность от TIE Fighter и добавить к этому графическую красоту серии Wing Commander. При условии, что суммирующая будет основана на оригинальном и продуманном сюжете, успех такой игре гарантирован. Результат, однако, оказался более эффектным — **мы имеем дело с настоящим хитом**, и я попробую объяснить это.

Что мы ценим в космосимуляторе? Конечно же, интерфейс, миссии и графику. Панель приборов должна быть простой и выводить максимум информации, а миссии не должны вызывать ощущения, что Вселенную вы спасаете в одиночку. Графика просто обязана быть завораживающей. Здесь можно выделить двух бесспорных лидеров по каждой категории. По первым двум — это TIE Fighter: отслеживание целей, занесение их в память и три дисплея для ориентации в бою. Это бесподобно. А **таких разнообразных и увлекательных миссий**, в которых столкиваются целые космические армады, **не было ни в одном симуляторе**. В области графики и привлекательности преимущество Wing Commander: Prohpecy неоспоримо. Крайне неудобный менеджмент целей, аркадная упрощенность, плюс совершенно невыразительные миссии заставляют возвращаться к этой игре только по причине ее графики. **Но теперь все обстоит иначе — теперь у нас есть Descent: FreeSpace.**

Сюжет повествует о затяжной галактической войне между землянами и расой, называющей себя «васуданцы». Конфликт разгорелся из-за того, что последние активно расширяли границы собственных колоний, подмяв под себя несколько планет Земного Альянса. Война проходит с переменным успехом, линия фронта почти не двигается.

На момент вашего прибытия на космическую базу Galatea техническое оснащение и земного, и васуданского флотов оставляет желать лучшего. Как-то раз, патрулируя безвоздушное пространство, вы становитесь свидетелем нападения на васуданцев флота неизвестных истребителей. Позже такие же корабли атакуют и землян. Становится ясно, что **в войну вступила более могущественная третья сторона**. Что это за раса, и что стало причиной агрессии — неизвестно. Земля и Васуда вынуждены заключить перемирие и объединить усилия в противостоянии общему врагу. С этого момента в ваше распоряжение поступают новые типы кораблей, улучшенное оружие и щитовая защита.







1. Мир глазами винтика
2. Активное вторжение
3. Космическое корыто

Шиванцы — так условно назвали таинственных пришельцев — активно вторгаются в пространство Альянса, сметая все на своем пути. Объединенные силы не в состоянии справиться с техническим превосходящим их противником. Поэтому, несмотря на все ваши успехи, общая ситуация неизменно ухудшается, вы всего лишь стараетесь противостоять натиску. **Развитие сюжета совершенно линейно, исход миссии никак не влияет на дальнейшие события.** Проваленное задание необходимо переигрывать — это довольно странный ход со стороны разработчиков, учитывая всеобщую тенденцию к разветвленности сюжета. Так вот, **оригинальность FreeSpace как раз в том, что не вы играете роль Спасителя Вселенной**. Вы — всего лишь винтик в огромном механизме звездного флота, простой пилот, а не супер-герой. Большинство миссий выполняется только совместными усилиями нескольких пилотов, и исход задания не замыкается исключительно на вас. Это, согласитесь, куда более реальная и интересная ситуация, чем в WCP.

Первое, и, пожалуй, важнейшее преимущество FreeSpace вы увидите, как только окажетесь в пилотской кабине. **На дисплей выведено буквально все, о чем требуется знать во время боя.** Во-первых, это радар, полностью аналогичный тому, к которому мы привыкли в WC. Во-вторых — статус и состояние как ведомых, так и критических для выполнения миссии целей. Кто или ко-

e-mail: post@gameattack.ru

го атакует цель, ее характеристики, состояние подсистем и все такое прочее так же присутствует на экране. В-третьих — выводятся выполненные или проваленные задания для текущей миссии. Более чем удобно. Есть возможность регулировать скорость без изменения тяги, то есть без набора или сброса оборотов двигателя. **Управление сводится к манипулированию джойстиком и клавишами A и Z,** про РУД можно забыть. Видимо, разработчики из Volition внимательно слушали требования игроков, да и сами, наверное, любили играть в WC.

Игровой процесс FreeSpace довольно демократичен. Навигационных точек нет, после подпространственного прыжка вы автоматически попадаете в центр событий. В любой момент можно прервать миссию и вернуться на базу. Такая схема удобна и ненавязчива. Структура кампании во FreeSpace более всего напоминает TIE Fighter. Вы начинаете игру совсем «зеленым» пилотом. После курса обучения, вам доверят выполнение боевых операций, требующих определенного мастерства и навыков пилотирования.

Что до полетных заданий, то они самые разнообразные и редко повторяются — здесь FreeSpace может похвастать широчайшим спектром миссий. Есть обычные, но встречаются и довольно оригинальные: обездвиживание и захват транспортников, разведка и сканирование глубоких тылов противника, уничтожение выборочных компонентов линейных кораблей. Брифинги информируют вас о первостепенных и второстепенных целях, и намекают на бонусы. **Выполненный бонус принесет вам нарядную медальку.**

Летная модель и физика симуляции во FreeSpace довольно реалистична. И выдвигает совершенно четкие требования к игроку. **Необходимо постоянно учитывать угол разворота, вектор тяги и фактор инерционности. Столкновения с другими объектами довольно критичны.** Взрывной волной ваш корабль может отбросить и даже перевернуть. Но, с другой стороны, это ли не настоящая полнота ощущений пилота? А как трясет кабину, когда вы врубаете форсаж — ускорение чувствуется в самом буквальном смысле! К этому можно добавить, что, при всем разнообразии заданий и грамотности AI, «непроходимых» миссий практически нет. Игра не требует от вас одновременно поспевать в десять мест, сметая по пути сотни врагов. Это — не аркада, тут главное действовать спокойно и с умом.









4. Торпеды к бою!
5. Красочные взрывы
6. Дым и шлейфы ракет
7. Задание выполнено? Будем жить!

Отдельно о графическом исполнении. Здесь FreeSpace «дышит в спину» Prophecy. Интересные и разнообразные модели космических кораблей, порой неожиданных, конфигураций и расцветок. Прекрасные эффекты — красочные взрывы и разряды молний. Дым и шлейфы ракет. Разноцветные туманности и газовые скопления. Программисты и художники Volition постарались на славу. В области графики обогнать WC очень трудно, но FreeSpace по зрелищности идет почти на равных с королем жанра космосимуляторов.

Всего лишь винтик в огромном механизме звездного флота, простой пилот, а не супер-герой

Теперь о сокровенном. **Во FreeSpace реализован multiplayer**. Причем по полной программе. Да еще и с поддержкой микрофона! Благодаря этому, можно отдавать ведомым прямые команды голосом. А противникам можно сообщать всяки гадости и вообще все, что вы о них думаете. Тихие радости multiplayer'а означают только одно: после прохождения однопользовательской кампании игра все равно будет жить. Уже сейчас сформированы эскадрильи из ветеранов Wing Commander, срочно осваивающих FreeSpace. Все готово к предстоящим on-line сражениям.

Итак, что получается, когда игра собирает в себе все самое лучшее от двух лучших представителей жанра? Правильно, суперигра! Каковой и является Descent: FreeSpace — The Great War. И добавить здесь нечего.

P.S. Открыт набор пилотов в on-line эскадрилью FreeSpace. Заявки на участие и краткую информацию о себе присылайте по адресу squadcom@hotmail.com

Александр Ланда

+ чувство глубочайшего удовлетворения, переходящее в эйфорию

РЕЙТИНГ 96%

- великая война уместилась всего на 2-х CD. Этого мало

review

Quake 2 Mission Pack #1 The Reckoning

Старый друг лучше новых двух

Кто: 3D action
Откуда: Xatrix Entertaiment/id Software
Система: Pentium 90, 16 Mb RAM, полная версия Quake2
Рекомендуется: Pentium 200, 64 Mb RAM, 3Dfx
Конфигурация геймера: страшно злой, нетерпеливый и зеленый

Jedi Knight разжился Mysteries Of Sith. Получилось здорово. Следом за этим Hexen II был полностью реабилитирован великолепным и изумительным Portal Of Praevus. Причем эти аддоны являлись «родными», и каждый из них стал образцом для подражания — уж если и делать mission pack, то уж никак не хуже вышеназванных.

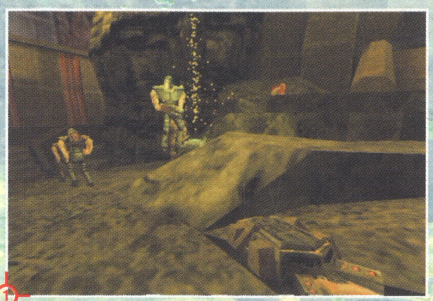
А вот Quake 2 не повезло. В id Software решили делать Quake 3, отдав дополнительные миссии на откуп третьим компаниям. К плодам творчества последних приклеивается фантик id и «официальный» статус, после чего их распространением занимается Activision. Первыми правопреемниками id неожиданно стали Xatrix Entertaiment. Те самые, что смастерили вульгарную сагу о фермерском беспределе. Анонсировав свой mission pack для Q2, компания буквально ошарашила игровое сообщество.

У Reckoning есть свой сюжет. Коротенькое интро рассказывает трогательную историю Joker'a, вашего космодесантника. При вхождении в атмосферу планеты Строггос, капсула бедолаги столкнулась с астероидом. Вы оказываетесь в неизведанной части Строггоса. Вас окружает дикая природа, почти как в Unreal. Правда, потом действие все равно переносится в узкие коридоры и канализационные трубы.

Уровней в игре восемнадцать, разделены они на четыре больших эпизода. **Цель одна — обнаружить звездный флот строггосов и уничтожить его** (Reckoning — разведка боем). Но для ее достижения потребуется решить массу промежуточных задач. Сначала нужен диск с данными, потом его необходимо расшифровать, затем пробраться на перерабатывающую фабрику, оттуда в контейнере проникнуть на борт транспортного корабля, и так далее. Xatrix оказались на высоте, сконструировав уровни очень тщательно, со знанием дела и вкусом. Много внимания уделено радующим глаз мелочам: светильнички, платформы, бордюры — все на месте. Много новых текстур. Отдельного упоминания заслуживают области открытого пространства — горные разломы, пещеры, озера...

Оружие. Здесь все намного хуже. Во-первых, особой нужды в изобретенном оружии нет. Ionripper стреляет эдакими отражающимися от препятствий бумерангами. Скорострельность довольно низкая, по убойной силе аналогичен гипербластеру. Phalanx Particle Cannon выплевывает сразу два сгустка неведомой энергии, мало чем отличаясь от ракетомета. Trap, ловушка, довольно занятная штуковина. Беда в том, что и оружие, и руки десантника, сжимающие это оружие, выполнены на редкость убого. Халтура чистейшей воды! А выстрел из Phalanx выглядит так, будто заряды летят прямиком из вашего пуза, а не из стволов. Очень забавно.

Переходим к монстрам. Это самый большой прокол Xatrix. Вместо того, чтобы сделать новые модели врагов, они раскрасили текстуру старых и вручили им новое оружие. Какой позор! Такой способ иде-







1. Враги старые, текстуры — новые. Правда заметно?
2. Оружие... Вот где можно оторваться!
3. С саблями на танки

РЕКОМЕНДУЮ ВСЕМ ФАНАТАМ!

Попробую написать о mission pack'e, не приводя никаких сравнений с Unreal'ом. Графика. Здесь все без изменений. Впрочем, ничего нового и не обещалось.
Звук прежний, не считая добавленных воплей новых монстров и треска оружия.
Оружие. Мне очень понравились 3 новых вида: Ion Ripper — стреляет энергетическими бумерангами, которые отлетают рикошетом от стен, потолка и пола; Trap — представляет собой засасывающе-перерабатывающую ловушку; и Phalanx Particle Cannon — стреляет новым видом боеприпасов, Mag Slugs. В общем, ставлю оружию 5 баллов. Оно прекрасно слилось с уже привычным набором.
Артефакты. Появилась одна новая фишка. Все, наверное, знают, как действует Haste Rune. Так вот, этот артефакт — то же самое, только называется он Dual Fire. Монстры. Модифицированно много так называемых бета-классов. Некоторые изменения заметны, некоторые — не очень. В частности Guard's теперь еще стреляют из hyper blaster'ов и лазеров. AI, похоже, без изменений. Кстати, заметил глюк — монстры иногда

e-mail: post@gameattack.ru

ально подходит для какой-нибудь Partial Conversion (самопальной переделки Quake 2, изготовленной любителем и распространяемой бесплатно), но получить такое от вполне солидной компании — это уж извините... Кому-то пришла в голову совершенно **идиотская идея в качестве оружия легкой пехоты сделать лазерные лучи**. Этакие красные, что обычно используются в качестве барьеров и ловушек. Теперь ими стреляют, причем не очередями, а непрерывным лучом. Идея эта так полюбилась, что лазерами вооружили и пехоту, и монстра Brain. Результат — сплошное раздражение, ведь от этих лучей уклониться нельзя, а жизнь они отнимают очень быстро. Милые дамы (Iron Maiden) оснащены самонаводящимися ракетами. Enforcer стреляет из пулемета сразу, как только вас замечает. **Танки и Gladiator'ы стали втрое прочнее благодаря энергетическим щитам.** Последние получили еще и пушку Phalanx, из-за чего стали еще более опасными.

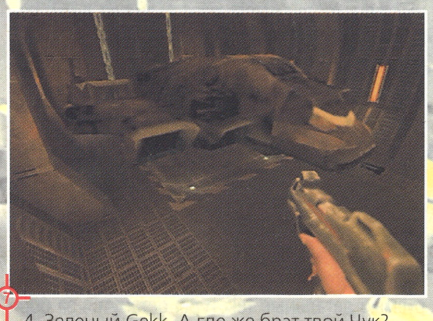
Xatrix решили сделать игру интересней самым элементарным для себя путем. Просто взяли все и усложнили. Если они просто поленились, то зачем драть с нас деньги?

Впрочем, не все так плохо. Например,









как бы зависают и бегут на месте. Всего карт семь, на всех отсутствует лава, и лишь на одной я нашел кислоту. Кстати, кислота — это ловушка. Все знают эту фишку с RL на Q2DM7? Здесь почти то же самое. Карты большие по размеру, для дуэли вряд ли можно найти что-нибудь стоящее. Больше всех понравились XDM5 и XDM7.

Последняя — это точная копия Q2DM1 с добавленным помещением. Один вход в него — где лежит Railgun, а второй — на холме у воды, где лежат 2 пачки ракет и аптечка. Помещение не такое уж и маленькое, там, кстати, положен 100% armor и квад. В общем, я считаю, что deathmatch на этих картах будет не хуже, чем на Q2DM1-Q2DM8.

А если вспомнить, что появилось 3 новых вида оружия, то становится совсем интересно. К слову, по адресу quake2.pcgamer. com: 27917 уже стоит The Reckoning DM Server.

Поводя итог, скажу, что это качественный add-on, к которому прилагается также video add-on (90Mb), состоящее из вступительного, заключительного, а также 4-х промежуточных роликов. Занимает The Reckoning (вместе с video) 190Mb.

Ваш читатель Kreator

есть новый монстр по имени Gekk. Xatrix божились, что это будет самый опасный противник, которого мы когда-либо видели: хитер, силен и коварен. Полная ерунда. Представьте себе гигантскую глупую лягушку, плюющуюся кислотой. Вот это и есть Gekk. Чем он действительно интересен, так это своими вокальными способностями. Когда Gekk'и вас не видят, они занимаются хоровым пением. Один монстр, надувшись и оттопырив верхние конечности, берет бархатным баритоном ноту «до». Другой, вслед за ним, берет «ре». Таким образом, если собирается компания более пяти Gekk'ов, можно услышать отменную гамму.

Загадки. **Теперь требуется перемещаться не на один уровень назад, а на два-три.** Взяли ключ, возвращаемся на предыдущий уровень, там ищем дверь, попадаем на другой, оттуда на третий и так далее. Какая скука! Для достижения определенных мест нередко требуется умело скакать по ящикам и платформам. Прямо-таки как Лара Крофт. Зачем нужно было вносить в action элементы гимнастики — непонятно. Наверное, это и есть «интересность» глазами Xatrix.

Кстати, знаете, кто выступает в роли босса? Макрон. Живой и невредимый. Может быть, это клон? И, конечно, никаких помогающих вам десантников нет и в помине. Точнее, есть, но только в роли трупов.

Подводя итог, скажу, что **играть в Reckoning с удовольствием**, с каким играли в Q2, **не получается**. Либо скучно, либо чересчур утомительно. Если бы Xatrix не внедряли свои нелепые инновации и держались в строгих рамках Q2, аддон удался бы на славу. А так… На память приходит Dissolution Of Eternity: миссии вроде новые, а играть в них совсем не хочется.

P. S. Компания Rogue Entertaiment экстренными темпами готовит Groun Zero. Зная, что Rogue вообще никогда не выдавали ничего путного, можно сказать, что второй addon будет еще хуже.

Александр Ланда

+ много новых уровней... хороших

РЕЙТИНГ 69%

- Quake2 был много лучше

4. Зеленый Gekk. А где же брат твой Чук?
5. Монстры зависают — это глюк
6. Ловушка. А вообще их мало...
7. Пара дней в такой комнатке обеспечат стойкую клаустрафобию.

Unreal в массы!

Как сделать игру более «сговорчивой»

Страсти, вызванные первыми впечатлениями от Unreal, потихоньку спадают. Их место занимают спокойная констатация фактов и холодный разбор деталей.

Ведь игра почти совершенна, особенно техническая ее часть. Но за это великолепие приходится платить в буквальном смысле: горе вам, если вы не побеспокоились еще об upgrad'е вашего компьютера. Конфигурация типа какого-нибудь Pentium 200/64/3Dfx оказалась минимальной для приемлемой, без «тормозов» игры. К счастью, Epic MegaGames не обманывала, заявляя о гибкости своего детища: Unreal содержит массу настроек. Отрегулировав их, можно добиться приличной скорости даже для приведенной выше конфигурации. Итак, попробуем заставить **Unreal быть ближе к народу**. Счастливые, но малочисленные обладатели P II 400 следующие три абзаца могут пропустить.

Прежде всего, имейте ввиду — **игра пожирает массу оперативной памяти**. Заявленные 16 Mb — жалкая насмешка. Нужно, как минимум 64! Иначе не миновать постоянных подгрузок с жесткого диска, что пагубно сказывается на скорости в целом. А если у вас есть указанное количество мегабайтов, не помешает сделать свою жизнь еще легче. **Отправляйтесь в главное меню игры**, там выберете Advanced Options. Полезайте в раздел GameEngineSetting/CacheSizeMegs и смело прописывайте число, равное половине объема оперативки вашего компьютера. А то и больше. Столь хитрым приемом вы победите частое и гнусное обращение к «винту».

Далее. Придется пожертвовать качеством звука. Но чего не сделаешь ради скорости? В том же разделе Advanced Options выберите Audio. Установите флажок LowSoundQuality в положение True. Не такая уж и сильная потеря, особенно если у вас нет супер-продвинутой аудио карты. Кстати, ежели ваша поддерживает стандарт A3D (Killer Sound 3D), отключайте и его: на Use3D Hardware выставьте False. Там же найдите UseFilter и UseReverb. Напротив каждой из этих опций должно быть False.

Теперь определитесь, что важнее — скорость или графические изыски. Расчет ломаных плоскостей оттяпывает львиную долю ресурсов процессора. Посему выберите Display/Curved Surfaces и пропишите False. Серьезной разницы в качестве картинки вы все равно не заметите, а вот скорость прирастет существенно.

Теперь — информация для радикальных игроков, готовых ради быстрой графики пойти на все. Последующие манипуляции приведут к совершенно очевидной потере качества — вы лишите Unreal главной гордости, и масштабируемые детальные текстуры останутся за бортом. Зато у жадной игры вы урвете, как минимум, еще 3–5 кадров. Итак, Advanced Options, раздел Rendering. Выберите тип установленной у вас карты. Мы остановимся на 3Dfx. Жмем Glide support/DetailTextures. Можно поставить False.

Никто не мешает пойти еще дальше и обозначить как False опцию HighDetailActors. Но тогда вы останетесь без массы сюжетных деталей, появляющихся на разных уровнях: исчезнет, например, свешивающийся и красиво разбрасывающий искры электропровод с первого уровня. Поэтому предлагаю компромисс. **Не трогайте эту опцию, когда проходите Unreal впервые**. А будете переигрывать по второму разу — отключайте смело. Ничего нового все равно не увидите. То же самое относится и к красивым зеркальным поверхностям. Отключать их жаль, однако, если вы вдоволь ими налюбовались, ставьте напротив ShinySurfaces язычок False. А вот светящаяся дымка — обратный пример. Областей, хвастающихся таким туманом, мало. Но всякий раз это явление нереальной природы вызывает ощутимое «подтормаживание». Решительно отключайте эту дымку. И видимость будет лучше, и играть станет легче. VolumetricLighting Fals — и все дела.

Наконец, самое важное изменение. **Если выставить FastUglyRefresh как True, можно получить 30% прироста скорости**. В качестве побочного эффекта — малюсенькие дырочки на стыках текстур. Отключение ожидания вертикальной синхронизации штука, конечно, серьезная. Лично я все равно выбрал скорость — Бог с ними, с дырочками. Да, все это, разумеется, касается только тех, кто располагает 3D ускорителем.

Остальным мученикам можно посоветовать ограничиться низким разрешением типа 400x300. И хорошо бы поставить все флажки в разделе Rendering/Software Rendering как False. Минимум спецэффектов — максимум скорости. А что делать?

Александр Ланда

P.S. И все равно, даже с учетом всех перечисленных трюков, выжать из конфигурации P200/64/3Dfx нормальной скорости вывода графики не удается. Под словом «нормальной» я подразумеваю около 30 кадров в секунду и выше. Все, что ниже, общепринято считается «торможением» и легко заметно на глаз.



Новое оружие для Unreal

«Epic MegaGames» по непонятной причине скрыли от нас одно из самых эффективных средств уничтожения в своей игре. В финальную версию Unreal не вошел четырехствольный дробовик. Однако ресурсы этого оружия остались в программном коде. Скачав файл quad.u (www.gameattack.ru) с описанием дробовика, перепишите его в поддиректорию Unreal/system. После этого запустите игру и напишите в консоли «summon quad.quadshotn». Вуаля — четырехстволка к вашим услугам. Сумасшедшая вещь!

e-mail: post@gameattack.ru

Team Apache

Племена Апачей в небе



Кто: вертолетный симулятор
Откуда: Simis/Mindscape
Система: Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 166, 64 Mb RAM, 3D ускоритель
Конфигурация геймера: красный, упорный и серьезно настроенный игрок.

Есть мнение, что разработчикам из Simis было скучно делать симулятор в чистом виде. Действительно, жанр этот — один из самых древних, и придумать в нем что-то новое сложно. Да и что придумаешь, если основная цель — скопировать реальные вещи. Сели разработчики, подумали. А что, если расширить область имитируемых событий, ввести экономику, боевое планирование операций, управление различными войсками? Идея показалась заманчивой. И Simis повернули мозги именно в этом направлении.

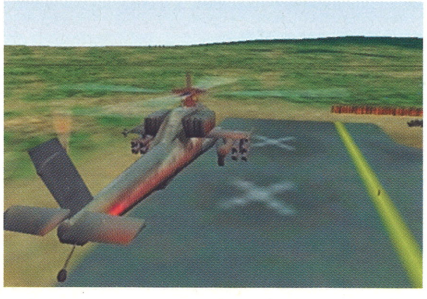
Название игры, Team Apache (Команда Апачей), возникло не случайно. Управлять придется не одним, а шестью вертолетами. Точнее, вы управляете одним, а остальные пять находятся под вашим непосредственным контролем, полетать, пострелять и покомандовать! Вариантов для этого несколько. Предусмотрен режим быстрого старта — тырк! — и вы на взлетном поле с полным боекомплектом; одиночные миссии (Литва или Колумбия) и компания. К сожалению, всего одна, зато с большим количеством красивых мультфильмов. Вроде, все. Ах, да! Перед вылетом очень рекомендую потренироваться — полный курс начинающего пилота к вашим услугам.



Управление вертолетом Apache — дело непростое. Масса различных устройств, приборов и систем вооружений. Как симулятор, Team Apache стоит посредине между супер-реалистичными играми типа Longbow 2 и аркадами в духе Comanche 3. Середина — это хороший компромисс. Но, учтите, **это вам не Plane Crazy**. Летутанить здесь не надо. Начал летутанить — получил ракетой в лоб, то есть во фронтальный обтекатель. Шарах!! — и наслаждаешься видом падающих осколков.



Нужно грамотно планировать боевую операцию, не лезть напролом, в общем, быть тактиком. Для начала есть база, где вам предстоит управлять подразделением, нанимать и увольнять пилотов, следить за поставками комплектующих. Занятный момент: вы можете накормить своих подчиненных мороженым. Они, будут радоваться, как дети. Правда, придется пожертвовать во имя этой радости приобретением очередной пушки.



Все фазы игры, и симулятор, и стратегия, протекают в реальном времени. Оно неудержимо летит вперед даже в режиме базы. Время можно ускорять либо замедлять в соответствии с текущей обстановкой. Зачем это нужно? Очень просто. Планируя очередную операцию, необходимо назначить время ее начала — вылететь придется минута в минуту, причем вылетать будете именно вы.

Миссии. Миссии. Миссии. Их много. Раньше в симуляторах война выигрывалась в одиночку, единственной боевой единицей. Залезаешь в вертолет и прешь против целых танково-самолетно-вертолетным армадам. В Team Apache подобное не проходит. Все построено именно на взаимодействии вашего отряда. Более того, многие миссии можно выполнить только задействовав все шесть вертолетов. Атаковать нужно с нескольких сторон одновременно. Давите огневые точки противника, вносите сумятицу в его ряды. Словом, на войне как на войне!

Графика приятно радует глаз. Модели реалистичны, большое количество мелких деталей. Ландшафт из деревьев и кустарников. Мягкая палитра преимущественно в зеленых тонах. Графический акселератор существенно улучшает картину, текстуры сглаживаются, взрывы приобретают объем, и дымка становятся полупрозрачной. Впрочем, никакой графической революции нет. Все на хорошем современном уровне.

Team Apache стоит посредине между супер-реалистичными играми типа Longbow 2 и аркадами в духе Comanche 3. Середина — это хороший компромисс

Team Apache — игра большая и глубокая. Поклонники жанра будут рады. Наконец-то и в мире вертолетных симуляторов появилась небольшая стратегическая отдушина. Для остальных же игра пройдет, скорее всего, незамеченной. В заключении хочу сказать, Team Apache очень сильно напоминает недавний продукт Microprose — M1A2: Tank Platoon 2, где вы управляете взводом танков.

Nuno

\+ неплохой, комплексный симулятор...

РЕЙТИНГ **75%**

\- ...но почему опять Apache?

KKND 2: Krossfire

Сорок лет спустя



Кто: RTS
Откуда: Beam International/Melbourne House
Система: Pentium 133, 16 Mb RAM, Windows 95, Windows NT 5.0 или Windows 98
Конфигурация геймера: очнувшийся от летаргического сна

С момента выхода первого KKnD прошло чуть больше года, со времен KKnD Xtreme, который самостоятельной игрой и назвать-то нельзя — чуть меньше. В игровой реальности KKnD за эти несколько месяцев минуло сорок лет. Что новенького?

Да ничего. Все почти как в первой части, немногочисленные изменения носят в основном количественный характер, а все прочее, что по существу, — было в других стратегических играх. Ругать не за что, хвалить тем более.

Наконец-то введен нормальный Fog of War — тоже мне новость! Появились первые претензии на трехмерность ландшафта. Карта по-прежнему плоская, но если вы оказались у подножия нарисованного холма и не увидели никого на его вершине, не факт, что там и в самом деле пусто

История банальна. В последней войне победа не досталась ни клану выживших после ядерной зимы технарей Survivors, ни новой расе мутантов Evolved. Стороны покинули поле боя, дабы перегруппировать силы, залечить раны и как следует подготовиться к новой встрече: **Выжившие двигали технический прогресс, а Мутанты мутировали дальше.**

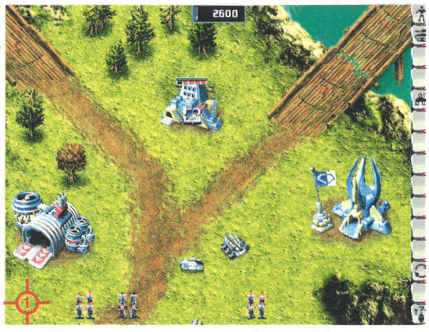
В конце концов, Survivors вновь вышли из бункеров сражаться с Evolved за власть над поверхностью планеты. Однако оказалось, что теперь в их разборки готова вмешаться совершенно новая сила — беспризорные сельскохозяйственные роботы, взбесившиеся от радиации и долгого простоя.

Выбирая одну из трех сторон, вы автоматически попадете под перекрестный огонь двух оставшихся. Это и есть Krossfire.

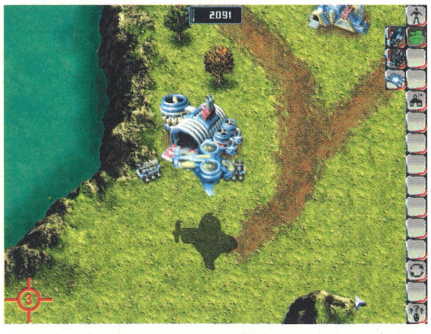
Военные действия между тремя фракциями можно вести в трех кампаниях по 15 миссий каждая. Имеется Multiplayer — по сети и через серверы Internet, вроде Kali и Kahn. Для восьмерых игроков (если столько друзей не наберется, за оставшихся сыграет компьютер) уже готово 20 карт, но при желании можно воспользоваться редактором сценариев и наваять сколько угодно. Кстати, редактированию поддается все, вплоть до параметров отдельных юнитов.

Игровая территория переделана с учетом предпоследних достижений реалтаймовой картографии, именно так — «предпоследних». Наконец-то введен нормальный Fog of War — тоже мне новость! Появились первые претензии на трехмерность ландшафта. Карта по-прежнему плоская, но если вы оказались у подножия нарисованного холма и не увидели никого на его вершине, не факт, что там и в самом деле пусто: line of sight делает свое подлое дело. Да и стрелять сверху вниз удобнее, чем наоборот. **При необходимости можно устраивать засады**, спрятавшись за неровностями рельефа. В остальном интерактивность игровой территории минимальна — разве что вам удастся взорвать лишние мосты, чтобы враг не атаковал вашу базу сразу по нескольким направлениям. Ни воронки, ни прочие следы военной жизнедеятельности на ходе игры не отражаются — все это чистая косметика.

Графика знакома до зубной боли и даже вызывает сомнения: уж не старый ли добрый KKnD мы видим? Приглядевшись, понимаешь, нет, не старый — картинка





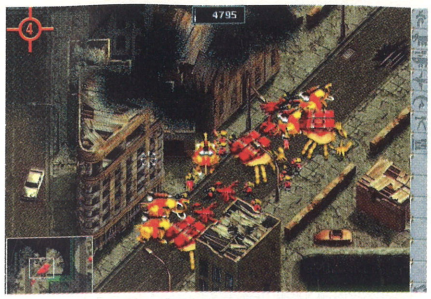


1. Работа с группами продумана неплохо
2. Карту можно конструировать самому
3. Реализованные претензии на трехмерное пространство

e-mail: post@gameattack.ru

все-таки чуть более качественная. Ландшафты немного четче, деталей в юнитах побольше, анимация поразнообразнее... — стильные видеовставки, натуральные вспышки, разрывы снарядов и дым от подбитой техники. Хотя, если честно, все это мы уже видели. И довольно давно.

С игровым процессом дела обстоят аналогичным образом: **Krossfire — тот же KKnD с ма-а-аленькими добавлениями**, позаимствованными из других стратегий.

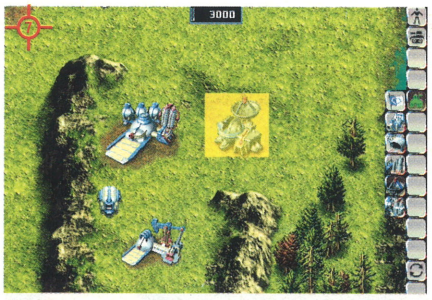




У Survivors и Evolved появились новые юниты (как-никак, сорок лет готовились), а роботы-убийцы раньше сидели на своих кибернетических колхозных угодьях и не высовывались. Стоит отметить летающие и плавающие подразделения, юниты-амфибии, передвижные ремонтные мастерские, транспорты, способные в относительной целости и сохранности переправлять войска чуть ли не через всю карту, а также сборную технику. Ее можно конструировать самому, устанавливая на выбранное шасси двигатель и вооружение.



Но, увы, как и прежде, **сбалансированность и всеобщее равенство наводит скуку**: ни у одной из сторон нет особенных и уникальных подразделений, на которых можно было бы строить игру. Сыграв за одну армию, играть за другую вы не захотите. Искусственный интеллект компьютерных оппонентов откровенно слаб — в его арсенале остались те же старые приемы первого KKnD. Но даже если вы до сих пор к ним не приспособились и не научились проходить миссию с первого раза, начните снова-действия AI останутся без изменений.



Те, кто уже знаком с KKnD или KKnD Xtreme, обнаружат, что большая часть старых сооружений никуда не делась, а новых раз, два и обчелся. Соответственно и схема ведения хозяйства на базе осталась практически без изменений. Главных достижений военного хозяйства три. Прежде всего, вместо добычи нефти можно заняться возведением ветряных или солнечных электростанций. **Но альтернативные источники энергии маломощны, без черного золота обойтись не удастся.** Затем базу можно окружить стеной или защитным барьером — ничего нового, сойдет для тактического разнообразия, а ненужные сооружения при необходимости отправить на переработку.



4. AI врагов совсем слабенький
5. Но на самом деле он добрый и пушистый
6. Выбирая одну из трех сторон вы попадете под перекрестный огонь
7. Схема ведения хозяйства осталась без изменений
8. Строить можно и мосты

Krossfire — тот же KKnD с ма-а-аленькими добавлениями, позаимствованными из других стратегий. Большая часть старых сооружений никуда не делась, а новых — раз, два и обчелся.

Управлять игрой стало удобнее. Команды можно отдавать не только через меню, но и с клавиатуры. Подразделениям можно указать маршрут перемещения — waypoints — или приказать оставаться на месте и защищать определенный участок. Гораздо лучше продумана работа с группами — выделяя целый квадрат карты, больше не надо беспокоиться о том, что в штурмовую команду попадет беззащитный танкер или уже отправившийся выполнять важное задание разведчик.

В результате всех этих добавлений, **игра стала больше похожа на нормальную добротную реалтайм-стратегию примерно годичной давности**. Не поздновато ли?

Как бы там ни было, тех, кто до сих пор с удовольствием режется в первый KKnD, Krossfire несомненно порадует. Всем остальным не советую тратиться: ибо среди реалтаймов есть более интересные и захватывающие игры.

T.C

+ сохранен дух первого KKnD, фанаты порадуются

РЕЙТИНГ 30%

- ничего нового, все тот же бестолковый AI

Flesh Feast

Аппетит приходит во время еды

Кто: 3D-action/приключение
Откуда: Images Interactive/SegaSoft
Система: Pentium 133 (P 200), 16 Mb RAM (32 Mb), 4x CD-ROM, 2 Mb PCI/AGP видеокарта, 3D-акселератор, совместимый с Direct3D, Windows 95
Конфигурация геймера: любитель сырого мяса

Странный народ японцы. Они увлекаются фотографией, коллекционируют женское белье, и при этом без ума от компьютерных игр. Игрушки для маленьких самураев делятся на две прямо противоположные категории. Первая — построй дом, посади дерево, воспитай тамагучу. Вторая — убей противного зомби, пока он не отгрыз тебе голову. И, судя по американскому и европейскому рынкам, последние явно превалируют. Вспомните хотя бы Resident Evil 1&2 и Parasite Eve для PlayStation. Sega, более известная своими автосимуляторами, в последнее время



Flesh Feast — первый опыт компании в жанре «саспенс», где важен не сам ужас, а постоянное его ожидание.

старается не отставать от конкурентов. Кроме портирования собственных игр с приставки и игровых автоматов, она пробует силы в создании продуктов специально для PC. Flesh Feast — первый опыт компании в жанре «саспенс», где важен не сам ужас, а постоянное его ожидание. Жанр этот не нов — пересмотрите старые ленты Альфреда Хичкока.



1. Прорваться к самолету
2. Мерзкий зомби будет убит

Игра Flesh Feast навевает воспоминания о фильме «Ночь живых трупов». Полчища оживших мертвецов, изолированность от внешнего мира — разработчики явно поставили на сюжет. И это захватывает.

...Затерянный в океане райский островок, принадлежащий исследовательской компании NASAT, какое-то время был тихим и мирным. Однажды поползли слухи о местных жителях, вышвырнутых с острова без объяснения. Затем произошел взрыв на главной фабрике острова, и началось полное безумие: люди таинственно умирали и вновь восставали из мертвых, движимые неутолимой жаждой. Жаждой человеческой плоти. (Где-то мы это уже видели...) Чтобы узнать, кто или что стало причиной этого ужаса, нужно много драться. Здесь нет легких ответов на поставленные вопросы, искать выход с острова придется с оружием в руках. Или смириться и стать пищей для трупов.

Разработчиками хорошо было задумано — начинать игру втроем. Под вашим руководством — команда соратников. Но **все они начисто лишены интеллекта** и, безоружные, сами лезут в зубы к зомбифи-

цированным гражданам. Враги на нижних уровнях тоже умом не блещут, что придает игре некоторую пикантность. Представьте: заманиваете побольше зомби на пирс, перебегаете по трапу на борт корабля, и с чувством выполненного долга наблюдаете, как они смачно падают в океан.

Все, что попадается на пути, имеет три измерения. И, естественно, как и полагается сегодня любой уважающей себя игре ужасов, все и вся здесь поклоняется религии вуду. То есть для полноценной игры настойчиво рекомендуется 3D-акселлератор. Хотя даже с его использованием графика остается достаточно грубой, а текстуры — простоватыми. Зато имеются **широчайшие возможности по управлению виртуальной камерой**. Хочешь — подними ее на высоту птичьего полета, а если нравится — опусти за спину героя. Научно доказано и проверено на практике, что **вид сверху**





3. Агенты ФБР не сдаются
4. В доках можно найти много полезных вещей

пугает меньше. Палитра бледновата, звуковое оформление на уровне: зомби воют и рычат, жертвы стонут и кричат — дух ужаса в игре присутствует на полную катушку! **Чего здесь много — так это оружия.** Любое — **от бейсбольной биты до автомата Калашникова**. С какой любовью сделаны все эти орудия убийства! Этот бы пыл да на проработку деталей. Впрочем, есть еще возможность игры через Интернет (www.heat.net).

В целом игра оставляет двойственное впечатление. С одной стороны, все неплохо. Саспенс присутствует, играть интересно, даже имеются простенькие логические задачки разряда «найди там — примени здесь». Но в то же время, чувствуется какая-то общая незавершенность, торопливость, что ли. Короче, рекомендуется любителям жанра.

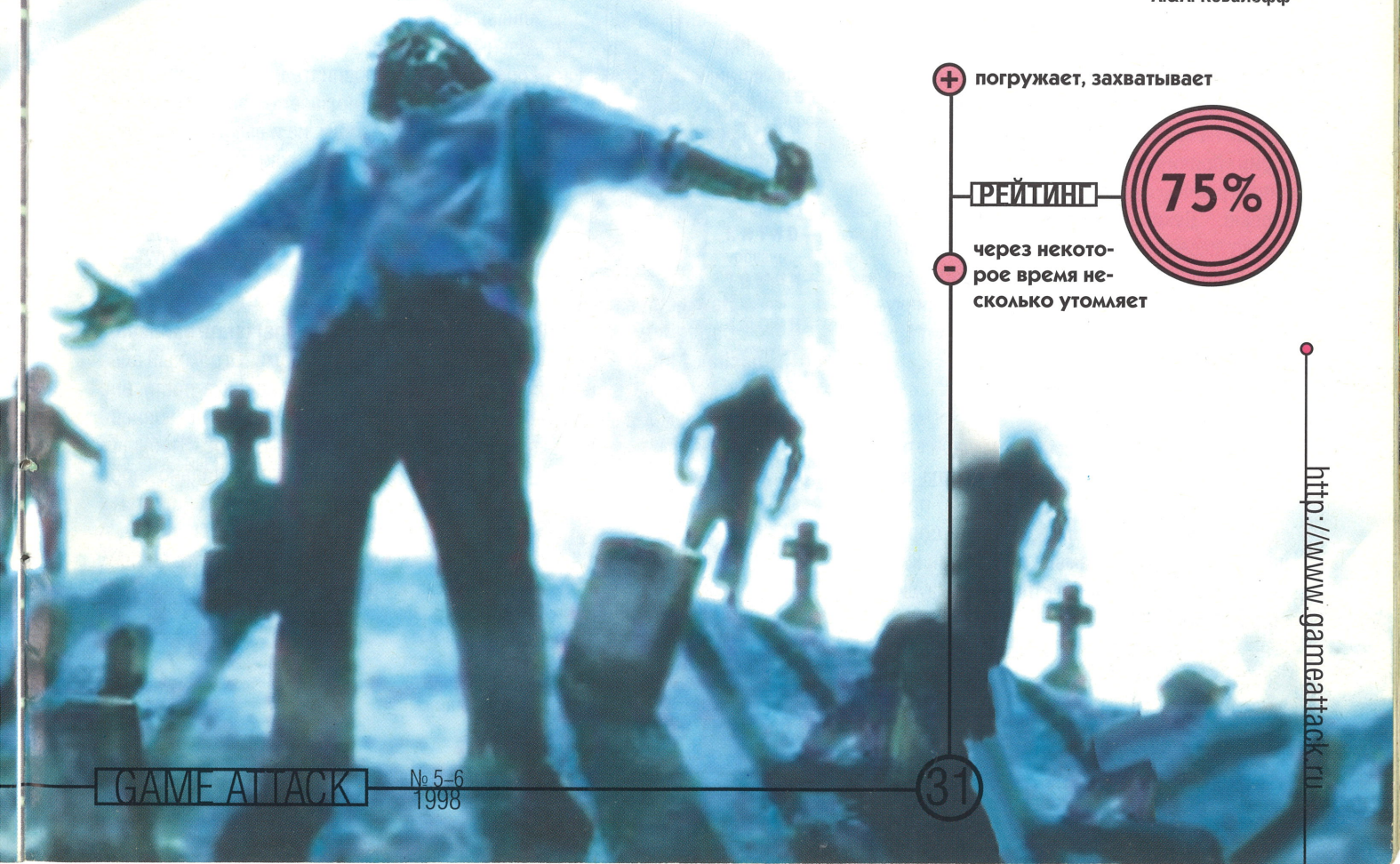
P.S. Для тех, кто отчаялся и не может пройти сам, мы в следующем номере постараемся дать краткий солюшн. Ждите.

А.&А. Ковалефф

+ погружает, захватывает

РЕЙТИНГ 75%

- через некоторое время несколько утомляет





Цитата номера

Андрей Губин: "...Последний раз, когда я дорвался до компьютера, пропал на неделю. Играл в Road Rash - это когда едешь на мотоцикле и бьешь всех алюминиевой дубинкой. Я понял, что это игра для меня. Я победил всех..."





Странная нежность

На **http://people.weekend.ru/varum** вы можете узнать почти все о "самой нежной" певице на нашей эстраде. Перечень директорий приличный: диско- и биография, видеография, галерея фотоснимков, интервью, "Духи А.Варум", "Разное"... Вот только песен нет. Зато в "Гостевой книге" можно написать письмо, и Анжелика его получит! А в конце — выход на страничку Л.Агутина. Вам это ни о чем не говорит?

Легкий запах нафталина

Тоже мне новость: мама Леонида Агутина написала книгу о своем сыне! Когда залезете на сайт босоногого мальчика, присмотритесь, не растет ли из модема борода. А так — те же самые фото-, диско-, биографии. Есть тексты к песням и аудиофрагменты!



Прокалывайте уши

Вообще-то, продеть **"Серьгу"** в ухо можно и по адресу **http://-www.russianet/serga.** Но лучше сходить на **www.bsgraphix.ru**, директория "Наши гости". И уже из интервью с Галаниным попасть на сайт. Чем же он замечателен? Классными студийными фотографиями: Галанин с детством, Галанин со знаменитыми друзьями... Два альбома в RealAudio и масса слухов и сплетен "для своих"". Так описывается музыкальный стиль группы: "Лева, наслушавшись Stone Temple Pilots и намазавшись Pearl Jam, влияет на Галанина, который, насмотревшись Sheril Crow и других прикольных девок, влияет на Любаню, которая, наевшись Red Hot Chilly Peppers, пытается повлиять на Леху, но ему все пофигу. В это время Колян влияет на всех (но знает об этом только он), а Грозный кричит, чтобы закончили это безобразие и выключили перегрузку на усилителях, а лучше бы вообще выкинули электрогитары". Такой вот междусобойчик.

Нажми на кнопку — получишь результат

Сайт команды **"Руки вверх!" (http://uvdbal.tsr.ru/handsup/-nachalo1.htm)** — самый веселый из встреченных нами. Огромный альбом почти домашних фотографий, аудио-записи, колонка постоянно обновляемых экспресс-новостей с расписанием предстоящих концертов, и абсолютно халявный конкурс. Чтобы его выиграть, достаточно внимательно прочесть всю страницу, вписать ответы в готовый шаблон и нажать на кнопку. А затем, в лучших западных традициях, ждать приз по почте.



e-mail: post@gameattack.ru

Worms 2

Убедитесь, что Caps Lock включен. Набирать со звездочками, в конце нажать <Backspace>.
****SUICIDEBOMBER**** — сумасшедшая бомба
****REDBLOOD**** — много крови
SUPERSHOPPER — оружие с секретом в каждом виде
GODMODE — бесконечные жизни
Примечание. В режиме GODMODE все черви неуязвимы: ты и противник. Червь умирает только после сбрасывания его в воду.

Коды уровней:
2 — TIMETHEREWERE
3 — SOMESMALLWORMS
4 — WHOGOTVERYVERY
5 — ANNOYEDAND
6 — DECIDEDTO
7 — GOTOARMSIN
8 — ORDERTOWIPE
9 — OUTTHERE
10 — VICIOUS ENEMY
11 — COUNTERPARTS
12 — THEYDEVELOPED
13 — SOMEREALLY
14 — COOLWEAPONSSUCH
15 — ASBANANABOMBS
16 — ANDMAGICBULLETS
17 — THEYTRAINED
18 — ALLNIGHTAND
19 — EVERYDAYSOTHEY
20 — WOULDBECOME
21 — PROFICIENT
22 — INTHEIRWORMLY
23 — WAYSSOMETIME
24 — THEYWOULDSHOOT
25 — GRANNIESJUST
26 — FORFUNANDLAUGH
27 — ABOUTITINTHE
28 — EVENINGTIME
29 — WEAPOLOGISEON
30 — BEHALFOFALLTHE
31 — TERRITORIESTHAT
32 — WEWENTTOTHE
33 — TROUBLEOFTRANSLATING
34 — WORMS2INTOBUTWE
35 — DIDNTHAVETIMETO
36 — TRANSLATETHESE
37 — PASSWORDSNOTTHAT
38 — THEYNEEDTOBEDONE
39 — WESUPPOSETHAT
40 — YOUAREREALLY
41 — EXPECTINGTO
42 — SEEAWONDERFUL
43 — CHEATMODEWHEN
44 — FINISHTHEMISSIONS
45 — ANDYOUARERIGHT

World Cup '98

Take a Dive — Проверяет каждого игрока.
Hot Potato — хммм
Big Heads — гигантские головы.
Skeleton Players — игроки становятся очень худыми.
Crazy Ball — безумный мяч.
Silly Moves — компьютер тупеет.
Flaming Ball — огненный мяч.
Alien Model — ужасы!

Unreal

Нажмите TAB и введите:
INVISIBLE — Стать невидимым.
KILLPAWNS — Убить всех монстров
SLOMO [number] — Ускорить или замедлить игру (1 — нормальная скорость)

Mercenaries

Нажмите CTRL–ALT–SHIFT, затем набирайте
SUPERFUNKICAL-IFRAGISEXY — режим бога
ISEEFIREAN-DISEERAIN — оружие
LIKETHECOM-STARBABY — выиграть уровень
OOOHHHLLLAAALL-LAAA — отключение перегрева
IHMYBEATIFULBAL-LOON — установка Jump-Jets
CRAZYSEXYCOOL — неограниченные JumpJets двигатели
ONTIMEEVERITIME — компрессия времени
Вот теперь можно повеселиться!

Armored Fist 2 Cheat Codes

Активизировать коды необходимо после начала миссии.
OVERVIEW — Нажмите Ctrl и F12 одновременно, увидите полную карту боевых действий. Выключается режим повторным нажатием этих клавиш.
RELOAD — Нажмите одновременно «Alt», «Shift» и «R», чтобы получить максимальное количество вооружения.
REPAIR — Нажмите одновременно «Alt», «Shift», и «D». Все поломки техники будут устранены.
INDESTRUCTIBLE — Нажмите одновременно «Alt», «Shift» key, «I». Выбранный танк станет неуязвимым. Для каждого танка эту процедуру придется повторить

Turok II: Dinosaur hunter.

DDDNSTBR — неподбедимость
NDNLP — режим «духа»
THMSCLS — все оружие
LNJHNSN — неограниченные боеприпасы
RBCHN — большие головы
GNNTRTMNT — полная карта
JSNCRPNTR — враги–карлики
CRLSFNDNGS — сменить цвета
MTTSTBBNGTNB — пройти первый уровень
DRRNSTBBNGTN — пройти второй уровень
MKJNK — пройти третий уровень
PTNDNCN — пройти четвертый уровень
NNTND — пройти пятый уровень
TRMNN — пройти шестой уровень
JMDNN — пройти седьмой уровень
MRGRTTRR — пройти восьмой уровень
SHNTRRNT — галлерея
THTRTMBB — показать остаток жизней
JFFSPNGDNBRG — бесконченые жизни
DNLDDCK — «квакающий» режим
NGLCKCK — все ключи
JHNTHMS — пройти LONGHUNTER
STPHNBRML — пройти MANTIS
GRGMLCHCK — пройти TREX
BKSTRD — летать
FHGTBC — показать врагов
JHNNCK — «диско» режим

Crusader: No Regret.

Новые коды.

LOOSECANNON16 — Включить коды
CTRL+F10 — Включить бессмертие
F10 — Получить все оружие и все предметы
H — Двигать объекты (Держите shift, перетаскивайте объект мышкой)
F — Показать рамку объекта
CTRL+V — Показать статистику использования ресурсов компьютера, номер версии игры и прочее
F7, ALT+F7, CTRL+F7 — Показать уровень напряжения

Полезные параметры запуска игры
-warp x (where x is a #) — Начать с уровня x
-skill x — Переключить на уровень сложности x

Совет: Чтобы перезарядить оружие, просто бросьте его на землю и подберите вновь.

Mystery Of The Sith:

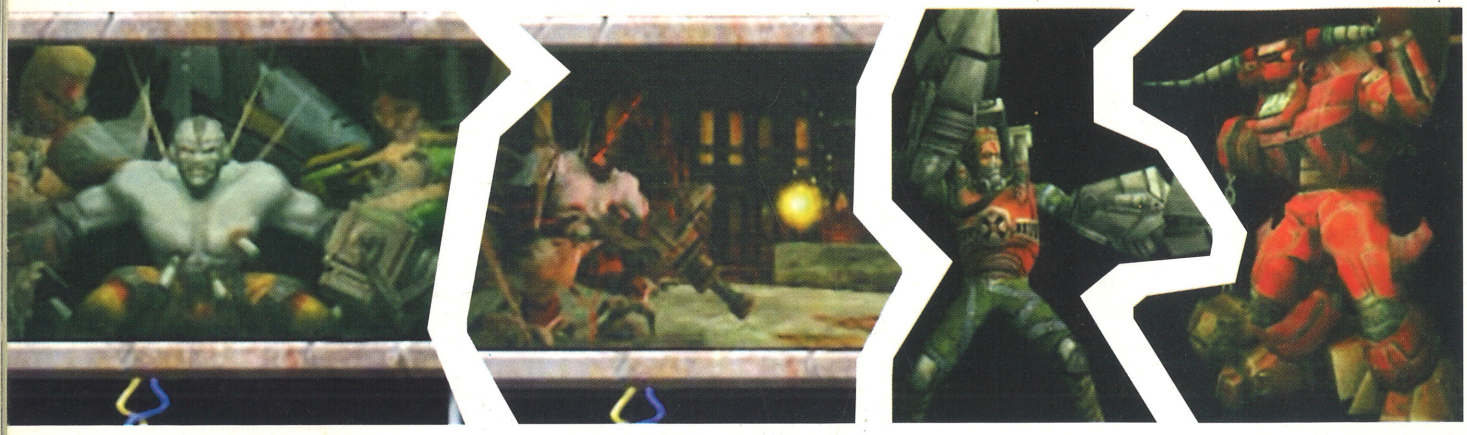
(Нажмите «t» и «Enter» после ввода кода)
Code — Эффект.
iamagod — Супер Jedi.
diediedie — Все оружие.
gimmestuff — Полный Инвентарь.
gameover — Прыжок на следующий уровень.
statuesque* — Заморозка Врагов.
trainme — Увеличивает уровень силы.
freebird — Возможность летать.
boinga* — Бессмертие.
trixie — Вся Мана.
cartograph — Вся карта.
gospeedgo* — Все становиться медленным.
quickzap — Переносит в указанные координаты.
* — между цифрой и кодом должен быть пробел.

http://www.gameattack.ru

Biofreaks

Генетические уроды

Конфигурация геймера:
Очень красный и очень терпеливый



Старая-старая сказка

Было это, как водится, давно и неправда. На маленькой планете Земля правила империя — Соединенные Штаты Америки. Там было всё: хот-доги, Майкл Джексон, Уолл Стрит. Но однажды кто-то что-то с кем-то не поделил, и разразилась Большая Гражданская Техно-Индустриальная Заварушка. Государство распалось, власть захватили могущественные корпорации, грызущие друг друга не на жизнь, а на смерть. Для выяснения отношений власть имущих **в подземных лабораториях с помощью новейших технологий и генной инженерии создавались супербойцы**. В результате ученые «наинженерили» такое, что волосы дыбом встали (у кого они ещё оставались). Вырвавшиеся на свободу биоуродцы ознаменовали рождение Нео-Америки. Вот с ними-то вам и придётся иметь дело.

«Уродливые» параметры

Как вы догадались, перед вами файтинг. Но не просто файтинг — эта игра так же отличается от других драк, как и от симуляторов. Что же в ней есть такого, чего нет, скажем, в Теккене?

Давайте по порядку. Во-первых, стиль боя. **Вы можете буквально всё: летать, стрелять, падать в лаву** (не рекомендую), бомбить соперника в полёте и много ещё чего. Во-вторых, **всё это великолепие выполнено в полностью трёхмерном пространстве!** В-третьих, бои кровавы и реалистичны: если долго стрелять по противнику, из него сначала потечёт кровь; потом оторвутся руки. Всё это сопровождается фантастическим количеством крови. **Лишенный рук противник может только бегать и изредка будет пытаться ударить вас ногой**. А мы ему по морде чайником!

Место действия

Арен в игре немного, ноте, что имеются, удовлетворят вкусы любого игрока. **Арены условно делятся на две категории**: площадки, окружённые рвами с лавой или химическими отходами (по виду некоторых бойцов кажется, что они побывали в этих рвах непосредственно перед тем, как отправиться в бой). И многоярусные конструкции, состоящие из нескольких плоскостей для ведения боя.

Тактика ведения боя зависит от места действия. На площадках первого типа лучше решительно подбегать к врагу и сериями ударов опрокидывать его во всякую гадость. На многоэтажных аренах немного поколотите противника и тут же улетайте к ближайшему насесту, чтобы оттуда забрасывать врага бомбами. А если он решит познакомиться поближе — сбивайте его подсечками.

Конец однокнопочных схваток

Отдельно скажу об AI. В BIOFREAKS он на высоте. Вам не удастся забить компьютерного бойца одним-единственным ударом. Скорее он вас этим же ударом и прихлопнет! **Первых двух-трёх противников победить не сложно, а вот номер пятый (и следующие за ним) заставят вас подёргаться**. В прямом смысле. Так что изобретайте свою тактику, пробуйте комбы, экспериментируйте. Хотя это вовсе не гарантирует победу над компьютером.

Действующие лица

Основных персонажей в игре восемь. Есть, правда, ещё кое-кто, но пусть это будет для вас сюрпризом. Итак, подробно о восьми машинах смерти.

Bullzeye

Похоже, прототипом этого бойца являлся персонаж Дольфа Лунгрена из фильма «Универсальный солдат». Bullzeye — **одноглазый головорез с двумя здоровенными пулемётами, которыми можно, как супердубинами, бить по жалкому телу врага** (представьте себе удар пулемётом по голове в реальной жизни), и конечно, палить из них. Скорее жилистый, чем массивный, Bullzeye выигрывает за счёт выносливости и скорости (хотя он далеко не самый быстрый боец в игре), нежели за счет силы. В общем, боец средний, но достойный внимания.

Purge

Хитрая машинка, оснащенная вертолётным винтом и огнемётами, внутри которой сидит человек и, ухмыляясь, делает своё грязное дело. Purge хорошо стреляет, но в рукопашном бою слабоват — у него очень короткие и крайне неубедительные комбы. **Если хотите насладиться чем-то экзотическим — играйте за Purge**, а если хотите выиграть... Ложитесь поспать — и это пройдёт.

e-mail: post@gameattack.ru

Delta

Хрупкого вида девушка, похожая на фею. Если только бывают феи со стальными крыльями. В каждой руке по мечу, поэтому одну руку может потерять без особых последствий. **Delta — самый быстрый боец в игре** и, кроме того, у неё неплохой удар. Единственная неприятность — освоить управление этим бойцом сложнее, чем остальными. В схватке подвижна, держит дистанцию, стреляет всякой научно-фантастической чепухой, комбы ногами неэффективные, зато мечами размахивает — будь здоров!

Minatek

Большой металлический минотавр. Стреляет всем, чем можно: от плазмы до ракет. Но этого ему мало, поэтому в лапе сжимает внушительный кистень, коим на удивление ловко машет. **Одинаково хорошо дерётся и руками и ногами**. Хороший выбор на каждый день.

Sabotage

чрезвычайно медлителен. Как и Delta предпочитает ноги не использовать, но возмещает это силой и длиной рук. Девиз Ssapo: «Сила есть, остальное — купим». Не самый плохой боец.

Управление простое, почти интуитивное. Минимум сложных комбинаций (я не говорю о спецприёмах). Играбельность почти идеальная, но... BIOFREAKS — игра не для новичков. И не для «старичков»! **BIOFREAKS — игра для профессионалов. С первого раза вы не пройдёте ее даже на уровне сложности EASY**. Режимов в игре не очень много: ARCADE, VERSUS, TEAM BATTLE, SURVIVAL и PRACTICE. Всё стандартно, но в PRACTICE есть несколько нововведений: помимо того, что все ваши движения отображаются внизу экрана, **вы можете задать тип поведения противника**



Zipperhead

Мутант... и этим всё сказано. Огромный бугай с кожей синюшно-зеленоватого оттенка, изо рта аппетитно капает зелёная слизь. Продолжением одной руки служит пугающих размеров ствол, другой — болванка, на которую насажены всевозможные колюще-режущие орудия. На ногах весело болтаются «браслеты» с вращающимися лезвиями. **Удар таким лезвием — один из самых опасных**. При всей своей массе Zipperhead довольно быстро движется, что делает его почти идеальным бойцом.

Psyclown

При известной силе воображения это имя можно перевести как «Психически ненормальный клоун», и это не будет сильным отклонением от истины. Ну кем ещё может быть человек, выходящий с кувалдой (если это вообще не киянка) против пушки? И хотя боец из Psyclown, как из бутылки — молоток, играть им всё-таки можно. Скорость у этого бойца средняя, а удары — слабые. **Если хотите помучаться — выбирайте Psyclown.**

Ssapo

Гигантская рептилия, закованная в металлическую броню. Зубы — побольше чем у крокодила. На правой руке (если это можно назвать рукой) плазменная пушка. **Чрезвычайно мощен и выносли**в, но так же

Охотница на людей. В арсенале: громадное ружьё, дротики, боло, бомбы и ещё кое-что. Причём, **если попасть дротиком в противника, он останется в теле бедолаги до конца раунда**. Sabotage сильна и быстра. У неё хорошо получаются серии ударов ногами и лишь чуть менее хорошо — руками. Один из самых лучших бойцов.

Как всё это выполнено

Графика достойная. Текстуры — там, где это надо — грамотно сглажены. «А разве это может быть ненужным?» — удивитесь вы. И будете в корне не правы. **Все персонажи в игре — как минимум наполовину роботы**. А робот, по определению — существо угловатое. Лично я думаю, что это просто хитрость разработчиков (дабы не утруждать себя лишний раз работой над текстурами).

Кстати, о роботах. Первые десять минут тупого созерцания экрана подталкивают к выводу, что перед тобой ни что иное, как трёхмерный RISE OF THE ROBOTS. Но по прошествии этих десяти минут приходишь к прямо противоположному мнению. BIOFREAKS — это своеобразный анти-ROR.

Музыка не гениальна, но приятна и достойна похвалы. Хорошие звуковые эффекты, как и музыка, создают подходящую атмосферу.

(arcade, stand, flying или guard), можете заранее оттяпать у компьютерного бойца руку или даже обе. Кроме того, и в тренировочном, и в аркадном режимах можно отключать стрельбу, щиты и полёты.

Вердикт

Игра, несомненно, заслуживает внимания, хотя многих отпугнёт её сложность. Большие арены, широчайшие возможности ведения боя позволяют обычную драку типа «на тебе! на тебе! на тебе ещё!» превратить чуть ли не в тактический симулятор. Реализм (может быть, излишний) и скорость, напряжение и отличная графика если и не сделают из этой игры хит, то привлекут ней внимание многих.

Алексей Топалов.

+ отличная графика, оригинальность, реализм, напряжение

РЕЙТИНГ 80%

- высокий уровень сложности

Man in black

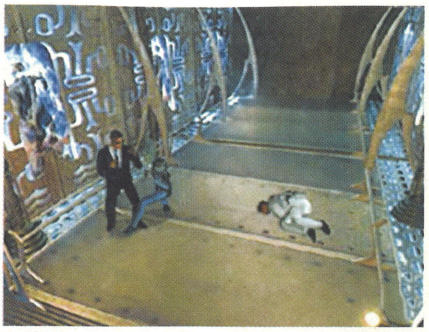
Темные личности

Параметры геймера: игровой фанатизм или ненависть к фильму

Сотрудники этой конторы посвятили свою жизнь уничтожению агрессивных пришельцев из других миров и назвали себя скромно: «люди в чёрном».







- Я доктор Крамер, а это мой партнер — доктор Белый, — сказал агент К., показывая на своего партнера, черного, как ночь, агента J.

Из кинофильма «Люди в черном».

В одном заморском царстве жил-поживал один легавый спасатель человечества, санитар общества и считал своим долгом собственноручно расправляться с каждым правонарушителем. Однажды наш полицейский в одиночку погнался за гнусным негодяем. Когда он загнал, наконец, преступника и приготовился отправить его в мир иной (в данном случае — на 125 этажей вниз самым естественным путём), коп вдруг заметил, **что глазки-то у бандюги не просто воровато бегают, а пылают демоническим огнем**. В мгновенье ока он из преступника превратился в представителя чужой цивилизации в чёрном костюме с иголочки и предложил... нет, не продать душу, а вступить в сверхсекретную организацию полицейских межгалактического масштаба. Сотрудники этой конторы посвятили свою жизнь уничтожению агрессивных пришельцев из других миров и назвали себя скромно: «люди в чёрном».

Кризис жанра

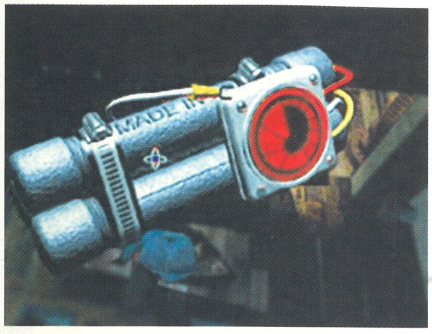
Все мы учили ещё в школе, что подобные фильмы, тем более голливудские, называются «экшнами», а попросту — боевиками. С игрой в этом смысле у фильма мало общего. В игре есть и стрельба, и прыжки (особенно эффектные с крыши на крышу или с крыши на асфальт, а потом сразу на небо) и прочие экшн-аркадные действия, **но основным направлением является скорее adventure:** то вам надо обезвредить бомбу, то найти и скомбинировать несколько инструментов и т. д. Ваш герой обладает вместительным inventory, в котором, наряду со стандартными патронами и аптечками, есть колбы с кровью, сигнальные ракеты и альпеншток. MIB — это, грубо говоря, смесь **TOMB RIDER, RESIDENT EVIL и ALONE IN THE DARK.** Но от AITD и RE игра выгодно отличается обилием действия, а от TR наличием квестов. Помните, как утомляли долгие блуждания по всевозможным особнякам (mansion'ам)? В MIB этот недостаток почти искоренён. Эти блуждания и встречи с монстрами, страдающими болезнью Альцгеймера и врождённой безмозглостью, заменены на мини-квесты, не поддающиеся логическому решению. Собственно, это даже и не квесты, а развитие сюжетной линии. Что я имею в виду? Предположим, вам надо забраться на некую гипотетическую плоскость. Вы с полчаса бьётесь головой о близлежащие стены в поисках решения. Что, съели? А надо было просто залезть по ящику. Не было ящика?! Да что вы говорите?! А вон там, за пределами экрана? Как допрыгнуть? **Просто надо прыгать из картинки**, и всё. Ловкий ход, правда?

Население

В мире MIB живёт множество людей и нелюдей. Начнём с того самого копа, по нелепой случайности угодившего под ваше заботливое руководство. Здоровый негр, владеющий системой смертоносного боя, которая содержит аж три удара. Управление процессом драки весьма неудобно, поэтому **драться не стоит: боевая стойка лишает вас возможности маневрировать**. Лучше

e-mail: post@gameattack.ru

стреляйте из «ствола». Ба-бах! Пара выстрелов — и противник корчится в луже крови. Изначально вам предоставляется только стандартный девятимиллиметровый пистолет, но когда вы доберетесь до штаб-квартиры, вы сможете на халяву расширить свой арсенал, добавив в него de-atomizer или pulsar blaster. Там же можно и поупражняться в стрельбе. Выглядит это так: тёмная комната, вы в центре, отовсюду наступают подозрительные типы. **Главное здесь — не подстрелить мирного человека** (а поди разбери, кто из них мирный!). В той же штаб-квартире вы обзаведётесь двумя напарниками (управлять будете одним, на ваш выбор), получите задание и **стильный чёрный костюмчик.**



Свои и чужие

Как правило, противник порхает вокруг вас, как бабочка, и жалит, как оса. Но происходит это не потому, что AI такой умный, а потому, что интерфейс такой глупый. Врагов много. Как вам понравится залитый кровью санитар, из которого торчит чуть ли не дюжина шприцов? Кстати, один шприц вам придётся снять с ещё неостывшего тела. Вообще, **почаще обыскивайте мёртвых противников**. AI весьма силен при дуэли на различных видах стреляющего барахла — противники откатываются, приседают и увертываются, как могут, от ваших пуль, не давая любимому "Я" прихлопнуть противника парой метких выстрелов и с презрением плюнуть на труп поверженного врага.

Показ на большом и малом экранах

Компьютерная графика в фильме — просто супер, а в игре... ну не то чтобы совсем бездарная, но близка к этому. **3D персонажи очень похожи на ге... фильма** (поэтому будет легко с... лить, кто есть кто), но их пр... странноватая походка все впеч... ние сводят на нет. **Прыжки воо... навевают воспоминания о ... компьютерах ZX SPEC...**



статическое изобра... жение героя пере... лось на определё... расстояние неизм... ным, и это перемеще... считалось прыжком. ... вещение объектов ...в-ляет желать лучшего: в штаб-квартире види-мость превосходная, всё светло и радует глаз, но на первых уровнях темень стоит непроглядная — добрую половину экрана толком не разглядеть. Что действительно классно, так это фон. Были **заранее отсняты картины, а потом оцифрованы и переведены в игру**. Правда, благодаря таким красотам загрузка следующего экрана идет от 30 секунд до минуты! За все надо платить, в данном случае — скоростью за красоту.

Звуковые эффекты сделаны классно и способствуют напряжённой атмосфере даже больше, чем музыка. Завывания полицейских сирен на улицах Нью-Йорка, лай собак и вой волков, гудение ледяного ветра в Арктике, плюс хамские выкрики оппонентов и вежливые реплики вашего персонажа. Например, **как-то я изрешетил пулями одного мерзавца, после чего с удивлением услышал, как мой герой вежливо предлагает мертвецу не двигаться, так как он, мертвец, арестован**. Бывает и в жизни, согласитесь.

Конец фильма

Графика посредственна, звук — приятен и реалистичен. Всё-таки пациент скорее жив, чем мёртв. Неплохая играбельность и интересный сюжет, плюс достойный звук. Ясно одно. Хитом этой игре не быть, однако, она доставит немало приятных часов любителям гремучих смесей из разных жанров. В первую очередь она понравится любителям игр типа RESIDENT EVIL. А также людям, не видевшим фильм «Люди в чёрном» и его ярым фанатам, желающим чего-нибудь свежего на ту же тему.

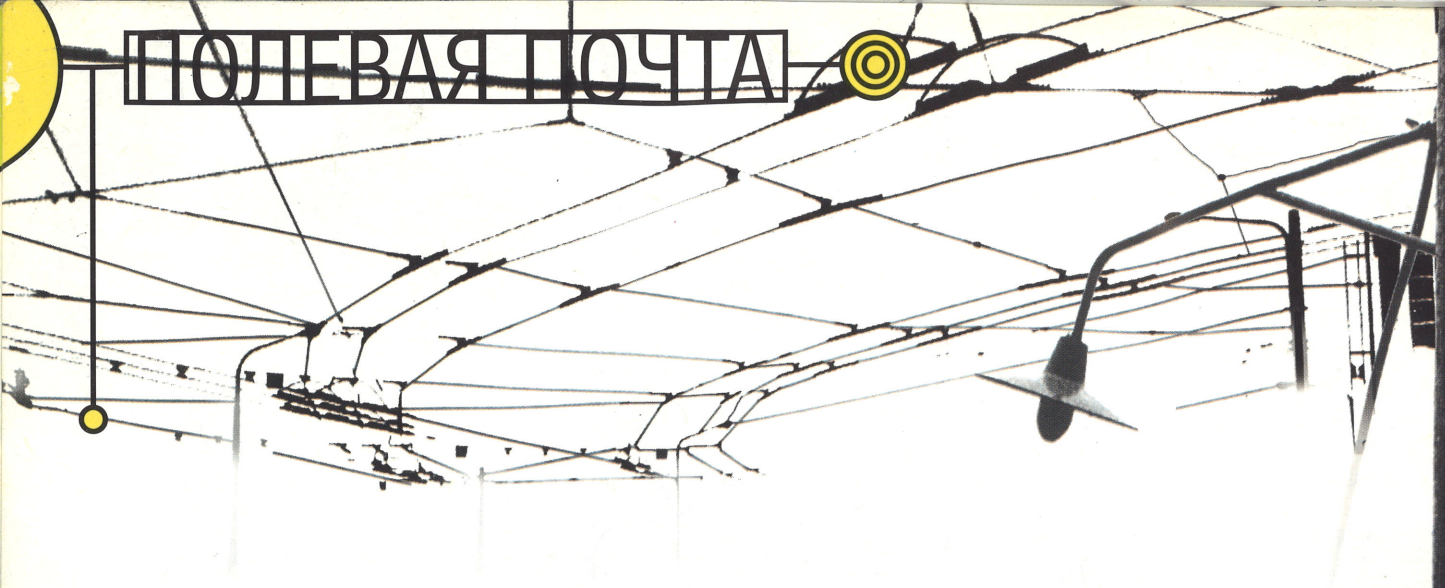
1. Позы героев нелепы, движения — неестественны
2. Текстуры очень напоминают сам фильм
3. То ли драка, то ли разговор. Оторвать программистам пальцы!
4. Обезвредить бомбу — это практически «Mission impossible»
5. В кино это делают из клюквенного сока и крахмала

Алекс Крамер-Топалов,
Майкл Белый-Краснов.

+ звуковые эффекты, увлекательность, хорошо проработанный gameplay

РЕЙТИНГ 65%

- посредственная графика, множество багов, линейность сюжета, отсутствие оригинальности



520 Gb в секунду!

Привет, редакция! Меня зовут Андрей Мартынов, я изобретатель. Недавно я изобрел канал передачи данных с бешеной скоростью и совсекм недорогой. Надеюсь найти через ваш журнал спонсором и построить информационные магистрали по всей России.

Идея проста: надо нагружать грузовики CD-ROM-ами! Оценим количество дисков, которое влезет в кузов. Один диск — примерно в миллиметр толщиной. Возьмем 1.1, чтобы учесть неплотность прилегания и погрешность измерения (я поленился лезть за штангелем, прикинул линейкой). Предположим, что глубина кузова — полметра, а площадь кузова — 10 кв.м. Грузовики бывают разные, но у нас, предположим, будет вот такой. В такой грузовик влезет (500/1.1 диска в высоту и ((10000*10000)/(120*1) = 94 диска в одном слое. Это порядка 3 000 000 дисков. Трех миллионов, если прописью. Это около 1800 терабайт.

При скорости в 100 км/ч и расстоянии в 100 км скорость передачи данных будет около 520 гигабайт в секунду. Дотошные будут спрашивать, мол, откуда эти диски взялись, за какое время они будут записаны и за какое — прочитаны, и сколько это все будет стоить, но мы ответим, протестующе и гневно — «Гражданин! Пятьсот гиг в секунду! Не ломай ништяк!»

GA: Ты прикольно придумал! Спонсоры ломанутся вкладывать деньги в твою идею вдвое быстрее, если разработать еще и особую экономичную модель грузовика. Например, грузовик из старых компьютерных деталей. Двигатель собирать лениво, поэтому предлагаю сделать вибродвижок из кулера. У нас в школе несколько лет назад был настоящий бум вибромашинок. Собирались они просто: к обычной ванной щеточке размером с четверть ладони сверху на резинке прикреплялся моторчик из конструктора и батарейка. Мотор урчал, щетка «ехала» вперед. С грузовиком еще проще: крепим на борт несколько тысяч кулеров и — от винта! Кстати, наверное, все вы видели, какой кулер стоял на военном кукурузнике У2 — он использовался для охлаждения суперпроцессоров, из которых состояла мощнейшая даже по современным меркам электронная пушка. Именно в связи с этим У2 был запрещен к использованию в боевых действиях, так же, как и биохимическое оружие.

Когда твоя затея раскрутится, Интернет и даже LAN сети прекратят свое существование за ненадобностью, а провайдеры переквалифицируются в управдомы. Удачи тебе в нелегком деле!

Нас знают в Королеве.

Хай, Attack! Прочел твой последний номер — классно, достаточно полный журнал, есть свежак. Хотелось бы увидеть побольше информации о прохождении игр, живых интервью и рассказов о будущих играх.

А в общем, хороший журнал, многие рубрики даже круче, чем в знаменитых «Играх» и «EXE». Больше всего радуют статьи Максима Зайца (или Зайца Макса) — классно пишет, прочувствованно; и Андрея Ковалева — с юмором и без заумных слов.

Алексей Роднянский. г.Королев, 18 лет.

GA: Спасибо за внимание к нам. Вынужденная диета постепенно заканчивается, и скоро мы превратимся в огромного веселого и добродушного толстяка Аттака. Но не боишься ли ты оказаться в положении паши из мультика про золотую антилопу? Картина: человек лежит полузакопанный в гигантском ворохе бумаг и вырезок из Game Attack и кричит: «Еще! Еще!». Не страшно? Тогда будет еще!

e-mail: post@gameattack.ru



Пиастры! Пиастры!

Как известно, более других страдают от борьбы с пиратством обыкновенные юзеры–геймеры, не имеющие крупных доходов. Они не могут покупать лицензионные игры, поскольку кушать хочется очень. Для них компакты по 15–40р. являются манной небесной. У меня есть знакомый парень, студент. Его родители работают на заводе, сестра — в какой–то в школе. Сами понимаете, он не очень обеспечен. Когда на заводе выдали зарплату за полгода, он наконец–таки затерроризировав родителей насмерть, добился приобретения компа. Нынешние его доходы — стипендия 90 р. Я полагаю, что в такую финансовую категорию владельцев домашних компьютеров входит большая часть игроманов. Лицензионные коробки снились им разве что во сне. Поиграть хочется во всё. Нелицензионные диски расходятся по стране миллионными тиражами. Даже в захолустном Уваровске найдётся счастливый обладатель компьютера с десятком CD неизвестного происхождения. Распространители Аллодов похваляются 2000 лицензионных копий, купленных за сколько–то месяцев. Цена коробки в нашем магазине составляет 150р. 2000*150=300000р. Пираты продадут в 30 раз больше копий. Т.е., при отпускной цене в 15 р. за диск количество продаж возрастает в 30 раз. Почему же наши издатели, чувствуя конъюнктуру рынка, не способны его завоевать по–настоящему? Если бы создатели Аллодов втихую отпечатали миллиончик дисков по 3 доллара за штуку а потом их реализовали, то прибыль составила бы сумму в 3.000.000 долларов.

В конце концов, мы, наверное, построим нечто пригодное для жизни, уровень жизни поколеблется, да и сравняется с мировым, цены поднимутся, доходы увеличатся, но сколько же можно ждать?

Иван Ковалев.

GA: Будем надеяться, твой прогноз окажется верен. Однако распространение фирменных копий по пиратской цене вероятнее всего разорит несчастного производителя, и первая же игра окажется последней. Ведь пираты не платят художникам, программистам и авторам…

DooM II

Дорогой «Game», хочу поделиться своей радостью! Я достал демку, где один клиент прошел весь Doom II. (естественно, ни разу не восстанавливаясь — в демках этого нельзя). ~60 мин. Nightmare.

Есть на Ultra–Violence — ~37мин. (Волшебники, блин). Он там редко какой уровень проходил больше, чем за минуту.

Потом после некоторой тренировки прошел сам и записал это, но на Ultra–Violence ~2часа. На последних уровнях просто руки тряслись...

Да и глюк случился — неубиваемый сержант…

Crusader.

GA: Doom не умрет никогда. Это наша жизнь, наша молодость. Приятно, что и вы не забываете исторические памятники нашей эпохи.

Даешь ретро!

Дорогой Гам Аттак, с удовольствием прочел последние два номера.

Очень нравится оформление, как пишут авторы статей. Однако хотелось бы попросить вспомнить о легендарных играх 89–92 годов: «принс», «кингс баутнти», «элашикс», «первая цивилизация». Если не трудно, организуйте рубрику РЕТРО.

Вячеслав Ивашевский

GA: Со следующего номера рубрика будет! Время — лучший судья игр, не сравнить ни с какими рецензентами. Мы будем писать о том, что вы помните и любите. Будем рады услышать ваши пожелания, пишите!



http://www.gameattack.ru

Стреляйте в полигоны, а не в людей

или Настоящее применение Интернет

Развитие Интернет-технологий заставило разработчиков буквально наброситься на эту сеть. Теперь любая игра, в которой предусмотрен многопользовательский режим, просто обязана дружить с Интернет, иначе она обречена на провал.

Вы когда-нибудь играли по обычной локальной сети в школе или на работе? Интернет, по сути, — объединение большого числа более мелких сетей. «Всемирную паутину» можно рассматривать, как одну огромную локалку. И раз мы можем играть по сети в своей школе, ничто не может помешать нам играть по Интернет. Так где и во что сразимся? Что надо нажимать? И главное — потребуют ли с нас за это удовольствие денежку?

Для начала нужен доступ к Сети. Не будем вдаваться в дебри терминологии, нам необходимо твердо запомнить всего одну заветную аббревиатуру: TCP/IP. Или Transmission Control Protocol/Internet Protocol. Это стандартный Интернет-протокол, а проще говоря — способ, посредством которого компьютеры общаются между собой. **Интернет-игры пользуются именно этим протоколом**. Иначе говоря, если игра поддерживает его, значит все ОК, ее можно погонять через Интернет.

Самый простой способ сделать это — напрямую связаться с другим компьютером. Звоним провайдеру, запускаем игру и в ней выбираем multiplayer: TCP/IP. Остается только указать адрес оппонента, который уже запустил ту же игру и ожидает, когда вы к нему подсоединитесь. Рациональность такого способа спорна. Играть вдвоем, конечно, весело, но вчетвером или ввосьмером гораздо круче! Вот тут мы приходим к понятию «клиент-сервер».



Эта технология на сегодняшний день наиболее перспективна. Действительно, чтобы нескольким людям одновременно рубиться в одну и ту же игру, требуется последовательная передача информации. От одного компьютера к каждому из сети и наоборот. Если компьютер передает данные сначала одному, потом другому, третьему и так далее, это существенно влияет на скорость. А если ваш компьютер недостаточно мощный, то дело усугубляется. Гораздо проще поступить следующим образом.

Выбираем самый мощный компьютер в качестве главного. Этот главный называется сервером, остальные компьютеры — клиенты. Сервер — центр системы. Он берет на себя все операции по обсчету игры: обрабатывает поступающую информацию и отсылает результаты клиентам. Таким образом, вам не нужно напрямую держать связь с каждым из игроков. **Ваш компьютер общается только с сервером.** В результате скорость игры намного повышается. К тому же, если во время игры кто-то из оппонентов потерял связь с сетью, остальные игроки не пострадают. Игра продолжится **в прежнем режиме.** Все замечательно, можно играть и наслаждаться. Но! Во-первых, большинство игр двухгодичной давности вообще не поддерживают упомянутый выше протокол. Во-вторых, хорошо, когда есть пять-шесть знакомых, готовых постоянно играть с вами в различные игры. Ну, а если их нет? Справиться с этими затруднениями вам поможет Сеть.

Сравнительно недавно начали появляться так называемые Онлайновые Игровые Системы. Основная задача ОИС — обеспечение игр посредством Интернет. Онлайновые Игровые Системы сами позаботятся о технической стороне дела, помогут вам найти партнеров/оппонентов и связаться с ними. Что такое Игровая Система? Во-первых, это веб-сайт, на котором происходит регистрация, сообщается необходимая информация об играх, условиях, на котором можно прочесть свежие новости. Во-вторых, специальная программа-клиент, позволяющая принимать участие в играх. И, наконец, система серверов. Чтобы не перегружать один сервер, Система содержит до нескольких десятков серверов. **Чем круче контора, тем больше серверов.**

Онлайновые Игровые Системы бывают двух типов. Есть системы, ориентированные под совершенно конкретную игру. Это могут быть StarCraft либо Quake. Такие услуги обычно предоставляет рас-

e-mail: post@gameattack.ru

пространитель или разработчик игры. Другой вариант — сервисы, предлагающие целый набор совершенно разных игр. Ассортимент широк, но главное — игра не обязательно должна поддерживать TCP/IP! Теперь это головная боль Игровой Системы, которая берет на себя заботу о том, чтобы в игры, предлагаемые Системой, можно было сразиться через Интернет без малейших проблем. Старенькие **Duke Nukem или Descent пользуются здесь не меньшим вниманием, чем новомодные хиты!** Плюс ко всему, такие системы отличаются удобным интерфейсом, здесь проводят турниры между игроками, публикуют рейтинги.

На данный момент по всему миру насчитывается более десятка самых разных игровых сервисов. Некоторые в чем-то похожи друг на друга, другие совершенно уникальны. Отличия могут касаться удобств и количества поддерживаемых игр. «Game Atack» будет обозревать большую часть доступных систем. Где и как играть — выбирайте сами.

Онлайновые игровые системы бывают платными и бесплатными. И хотя плата обычно составляет несколько десятков долларов в год, проблема кроется в другом. Оплата принимается только по кредитным карточкам. Конечно, можно надуть щеки, завести кредитку и каждый месяц пробивать в онлайновую кассу по 5-10$. Но такой вариант не для всех приемлем. И зачем платить, когда можно поиграть на халяву?



Сегодня мы подробно расскажем о **бесплатной Системе Heat Net.** Добро пожаловать на www.heat.net — веб-сайт этого сервиса. Если вы обладаете некоторыми знаниями английского языка, то получите всю необходимую информацию, ознакомившись с содержанием страницы. Если нет… я вам расскажу. Heat Net предоставляет приличный сервис и большое количество игр. Образовалась она сравнительно недавно и сейчас стремительно завоевывает популярность. Причин этому несколько. Во-первых, интересная система участия. Существует **две категории пользователей.** Первая не требует никакой оплаты и называется perimeter membership — ограниченное членство. Доступны все игры и большинство возможных услуг. Однако нельзя принимать участие в различных конкурсах и участвовать в рейтинговых соревнованиях (case ladders). Для получения полного доступа в систему необходимо внести взнос и получить premium membership, то есть постоянное членство.

Приникнуть в Heat Net просто, если у вас есть Pentium 75 Mhz, 16 Mb оперативной памяти и соединение с Интернет на скорости не ниже 28800 бод. Заходим на страничку www.heat.net и выбираем пункт FREE MEMBERSHIP. Перед нами — четыре страницы инструкций и правил Heat Net. Первые три страницы — сплошное занудство. На четвертой заполняем небольшую анкету, выбираем псевдоним и пароль. Если псевдоним уже кем-то занят — напрягите мозги!

Регистрация позади, вы стали клиентом Heat Net. Не торопитесь: для того, чтобы приступить к играм, вам необходимо скачать программу — клиент. Это ОИС, без нее — никак. На Heat она называется Katalyst. Ее предлагают сразу после регистрации. Установите Katalyst на свой компьютер и смело погружайтесь в мир Heat Network.

Какие услуги предоставляет Система? Во-первых, это домашняя страничка клиента. Очень интересная находка! Разработчики стараются придать каждому пользователю индивидуальность. Можно выбрать свой портрет. Таких ликов более шестидесяти — это и рыцари, и монстры, и роботы. **Приглянувшееся изображение будет отображаться во время вашего общения с другими игроками.** Не забудьте определить свое жизненное кредо, оно так же будет доступно для всеобщего обозрения. Писать что-нибудь банальное вроде: «Hello world!» или «Let's coexist in peace!», наверное, не стоит. Ведь мы пришли сражаться, а не в куклы играть. Более подходящим будет «I was born to kill», хотя выбирайте сами.



Каждый игрок сервиса имеет рейтинговые очки. Количество их будет увеличиваться или уменьшаться в зависимости от ваших побед и поражений в виртуальных боях. И конечно, каждый пользователь получает бесплатный e-mail адрес. Можете составить свое собственное недельное расписание, найти знакомых на Heat Net, следить за последними новостями. В общем, скучно не будет. Заметьте, **все услуги — совершенно бесплатные.** Почти коммунизм. Ну а если вы — «вааще», и являетесь счастливым обладателем кредитки, то можете стать полноправным членом Heat. Уплатив деньги, вы получаете PREMIUM MEMBERSHIP. А вместе с ним — право на участие в рейтинговых конкурсах, соревнованиях за денежные призы или покупку рейтинга за деньги… вот, пожалуй, и все. Насколько это нужно — решать вам.

В следующем номере мы обязательно продолжим тему игр по Интернет. А я, в свою очередь, продолжу постоянные ночные сражения в Battlezone на Heat.

Идущий никуда (Going Nowhere)

Список игр, которые поддерживает или будет поддерживать HEAT NETWORK:

Shadow Warrior, Star Wars: Rebellion, Star Track Star Fleet Academy, Total Annihilation, Vigilance, Virtual Pool 2, Warcraft 2, Warlords 3, World Wide Soccer, 3D Table Sports, Adrenix, Age Of Empires, Alien Race, Armor Command, Army Men, Battlezone, Blood, Command & Conquer: Red Alert, Dark Reign, Death Drome, Descent 2, Diablo, Duke Nukem 3D, Dangeon Kepper, Fleash Feast, Forsaken, Hard Ball 6, Hexen 2, Interstate '76, Jedi Knight, Links SL '98, Master Of Orion 2, Mechwarrior 2, Nam, Nascar Racing 2, Netfighter, Outlaws, Panzer General 2, Postal, Quake, Quake 2, Redneck Rampage, Rocket Jockey, SCUD.

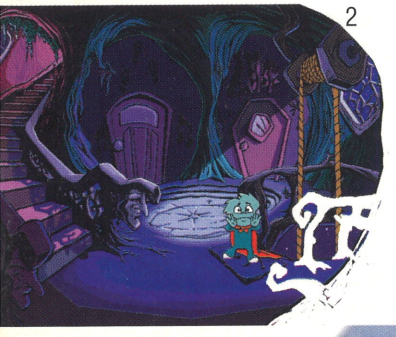
Pajama Sam: no need to hide, when the dark outside

Супер герой Вселенной

Кто: junior adventure
Откуда: Humongous
Система: Pentium 90, 16 Mb RAM, 4-x CD-ROM, Windows 95



1


2


3

Результаты майской Е3 меня удивили. Я и раньше знала, что моя любимая компания Humongous держит первенство в производстве детских игр. Но американцы! Они объявили – на полном серьезе – что **«Пижама Сэм»** – полный отпад (в оригинале: PS is a knockout) и **является предметом первой необходимости в каждой американской семье**. И вовсе не потому, что он потрясающе нарисован, смешно придуман и озвучен почти как оперетта. Просто приключения рисованного мальчика в фиолетовом комбинезоне избавляют будущее нации от фобий и фрустраций, столь естественных при процессе взросления! В общем, **джейн и сэмы, погоняв по царству Даркнесса, перестают бояться темноты.**

На самом деле на выставке было представлено продолжение детского хита Pajama Sam2: thunder and lightning aren't so fighting. Вскоре он дойдет и до нас, а пока поборемся с монстрами, живущими в ночи…

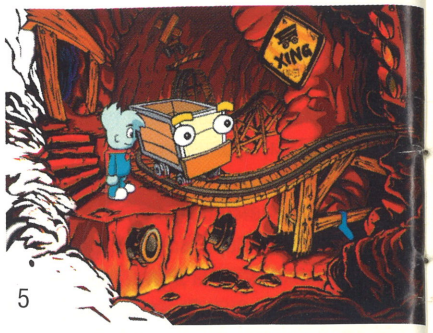
Мама выключила свет, из углов на Сэма надвинулись дрожащие кривые тени. Дверцы шкафа заскрипели… Нет, он не будет бояться! Он сделает так, как и его любимый герой Пижама-мэн: поймает Даркнесса и запрет его в чемоданчике для завтраков! **Вход в страну - тот самый страшный шкаф.**

На границе Сэм попадает в беду: «таможенная инспекция», огромные дубы, отбирают у него маску, фонарь и чемоданчик. А самого подвешивают за ногу вниз головой. Теперь, прежде чем идти на врага, ему надо найти свои вещи.

Подземный мир вечной ночи огромен: шахты и пещеры, тайные полянки, вулканы и водопады… Сэм найдет здесь друзей, решит массу головоломок, поиграет на органе в музыкальной комнате и спасет из холодильника заключенных там морковок. По запутанности паззлов, сюжету и ходу игры «Пижама» смахивает на Фредди Фиш3. Только сделана с рассчетом на мальчиков. Какого возраста? Не знаю. Детские игры вообще ставят меня в тупик: я так и не поняла, где же в пещерах спрятано золото. Вывод: будущее планеты в надежных руках, подрастающее поколение заткнуло нас за пояс.

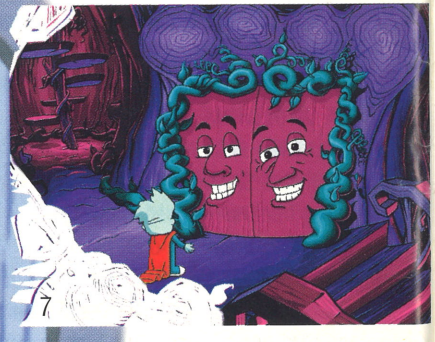
Хищная старушка


2



5


6


7

1. Приключение начинается!
2. В этом доме живет Тьма
3. Лодочка, которая боялась плавать
4. Заберись на пень, загляни в окошко
5. Пещера с вожделенным золотом
6. Ожившая мебель
7. Ответишь на вопросы — попадешь в музыкальную комнату



Графика
Звук
Игручесть

e-mail: post@gameattack.ru

ABC: Featuring the Jungle Juke Box

Как хорошо уметь читать!

Кто: интерактивный букварь
Откуда: Davidson Prodacts
Система: Pentium 90, 16 Mb RAM, Windov 95, 2-x CD-ROM
Конфигурация геймера: маленький любитель «Симпсонов»



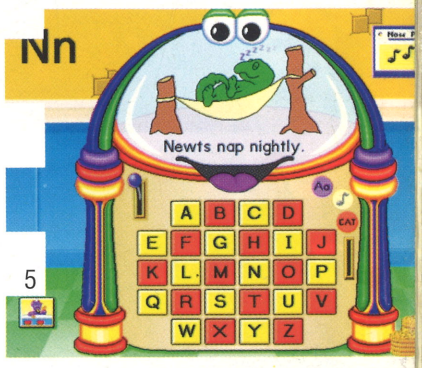
1


2


3



4



5


6

1. Звериное кафе
2. Найди очки — получишь монетку
3. Маленькая книга — большой словарь
4. Надоедливая песня про козла
5. Крокодил и лев все время спорят
6. Кто-то дрыхнет в гамаке

Современные дети читать не любят. Они любят играть в компьютерные игры. Но взрослые тоже не дураки. Они используют детскую привязанность в корыстных целях и создают программы, ввинчивающиеся в детский мозг раскаленным шомполом. Не знаю, как им это удается. Может быть, разработчики нанимают психотехников и специалистов по зомбированию? А может, я просто злюсь оттого, что песенка «Lamb licked lemon» из иллюстрации к букве «Л» два дня не выходила у меня из головы?

Так или иначе, американцы свое дело знают. **Эта штука рассчитана на самых маленьких и в элементарна в управлении.** После инсталляции мы попадаем в джунгли, в маленькую тропическую кафешку. Посетители — слон, крокодил, лев — потягивают коктейли. На кухне гремит посуда, за окном кричит Тарзан. А в самом центре зала стоит **разговаривающий музыкально-буквенный автомат.** Чтобы запустить его, нужны деньги (американцы верны своему принципу). Заработать их просто — нужно сделать доброе дело, помочь ребенку, инвалиду. Или просто пощелкать мышкой по экрану. Золотые монетки — funny many — вываливаются из каждой щелки: из горшка с пальмой, надкусанного пирога, скрипящей табуретки… Ладно, хватит болтать, начнем учиться.

На пузе у автомата — кнопки-буквы, в прозрачном колпаке-черепе появляются картинки. Сбоку **три опции**: «cat» для составления слов; нота для песенок и литера «А» — просто разучивать буквы. **Опции работают в двух режимах, переключатель — голубой рычаг по другую сторону клавиатуры**. Если его опустить, весельчак-автомат голосом клоуна Красти начнет делать все в обратном порядке. То есть сначала вы видите картинку с фразой, отгадываете букву, и только в конце слушаете песенку.

Ох уж эти песенки… **На каждую букву алфавита — по фразе из двух-трех слов**, каждую фразу четыре (!) раза вслед за взрослым повторяет детский хор. **Мелодий мало**, аранжировок — море. Я думаю, звукорежиссер увлекался в молодости Принцем, потому что «King kisses kitten» — чистый «Cream».

Да! Рядом с автоматом на полу валяется книга. Это вход в словарь. Он скушный и построен по абсолютному подобию взрослых.

А самое забавное в таких поделках — мелочи, если она удались. Взвод козявок, беруший приступом клубничный коктейль, паучок-протиратщик стекол… Когда запустите ABC, **закройте глаза и просто послушайте**, как разговаривают, пьют, едят, свистят, чавкают и чмокают посетители-звери. А ведь их озвучивали абсолютно взрослые люди. Так кому из нас пять лет?

Нота Бе-е-ене: Нашим людям рекомендуется в качестве отличного речевого тренинга. Если вы на десятой минуте не удавите младенца-крокодила в розовом слюнявчике, приобретете отличный картавый и гнусавый американский акцент.

Хищная старушка

Графика
Звук
Игручесть

http://www.gameattack.ru

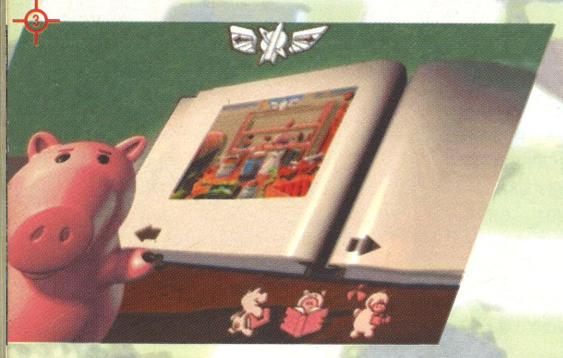
Toy Story

Ребята, давайте жить дружно!

Кто: animated storybook
Откуда: Disney Interactive/ Pixar
Система: 486-50, 8 Mb, 2x CD-ROM, Win 3,x или Windows 95
Конфигурация геймера: юный свиновод







1. Игрушечное сборище
2. Все за мной!
3. Свинья-путеводитель

Для Disney Interactive это стало традицией: после появления хорошего мультфильма компания тут же выпускает диск с новыми приключениями любимых героев, и, что самое приятное, на этот раз каждый может стать их участником. Зачем же ждать? Розовая глянцевая свинья-копилка приглашает нас в волшебный мир Toy Story.

Можно попросить свинку просто почитать книгу, но гораздо интересней самому перелистывать страницы: почти все, что находится на экране, можно оживить простым щелчком мышки. Щелк! — выдвинулся ящик комода, открылся сундук, гоночная машина пронеслась по комнате. Щелк! — все вернулось на свои места. Задания в игре несложные, а если что-нибудь не получается, надо просто перевернуть страницу — **и все решится само собой.**

Сказка сказок

Мы привыкли к тому, что диснеевские мультики всегда здорово нарисованы. А Toy Story, между прочим, не просто мультфильм — это **первый мультик, созданный целиком и полностью на компьютере.** Графика в игре просто безукоризненна! То же можно сказать и о звуке, ставлю пять с плюсом и ненавязчивой музыке, и великолепным голосам актеров, озвучивших персонажей. Единственное неудобство — **игра запускается лишь при разрешении 256 цветов**. Управление простое: две стрелочки — листать страницы, ракета — выбор режима слушать\играть\выход.

Если ты решил играть, тебя ждут пять заданий. Загибай пальцы.

Раз! Это мизинец.

Родители тебя, беднягу, уже достали: «Уберись в комнате!» да «Убери игрушки на место!». И Disney Interactive туда же! Чтобы выполнить первое задание, **придется навести в виртуальной детской комнате порядок**. На первом уровне сложности просто поставь предмет на то место, где просвечивает его силуэт. На втором и на третьем уровне свинка-копилка подскажет тебе, где и что должно лежать. Убрался? Теперь оглядись. Ты в комнате мальчишки Энди.

Знаешь ли ты, что делают игрушки, когда остаются одни? Как только мы закрываем за собой дверь, они оживают. Вытягивает шею плюшевый динозавр, вскакивает со стула ковбой Вуди, задумчиво хмурится мистер Картофельная Голова. У всех игрушек — свой характер, свои заботы и проблемы. Вот сейчас, например, пока Энди нет в комнате, его игрушки собрались на большой совет. **Сегодня у хозяина день рождения и ему обязательно подарят новую игрушку**. Кто это будет, как он себя поведет? Все страшно волнуются. Наконец, слышится топот детских ног, маленький вихрь проносится по комнате и исчезает, оставив на столе яркую коробку. Да, на этот раз Энди получил действительно великолепный подарок!

Астронавт Баз (Buzz Lightyear), сверкающий пластмассой скафандра и яркими кнопками, готов спасать галактику и сражаться с пришельцами. Но вот стать своим в компании игрушек гор-

дый астронавт не очень-то старается. А Энди от него в восторге. Больше всех переживает ковбой Вуди. Совсем недавно он был самой любимой игрушкой хозяина, а теперь появился этот выскочка! Даже комната Энди постепенно преображается: раньше стену украшали плакаты с прерией, на кровати висела ковбойская шляпа, сейчас же везде один космос, звездолеты и скафандры. А когда мама разрешила Энди взять с собой в детский ресторан Pizza Planet только ОДНУ игрушку…

Два! Безымянный палец

… Вуди решил отомстить. У ковбоя появилась идея, как **избавиться от соперника: нужно просто выпихнуть астронавта в окно**. Это твое второе задание. Придется постараться в поте лица и составить довольно сложную конструкцию: робот кидает мяч, овцы на воздушном шарике поднимаются за морковкой, включается вентилятор, обезьяна спрыгивает с самолета на глобус, скачущий на ножках бинокль сдвигает клоуна, который запускает ракету, и… развернувшаяся лампа выталкивает астронавта База во двор. Но в итоге оба они — и ковбой, и астронавт — оказываются одни на автозаправке. Машина с Энди уехала, и им предстоит ее догнать.

Три! Загибай средний палец.

Чтобы покончить с третьим заданием, подойди к Whack an Alien. Это большой игровой автомат в ресторане Pizza Planet. На трех разных уровнях сложности **нужно достать из автомата разноцветные фигурки и разложить их по ячейкам**.

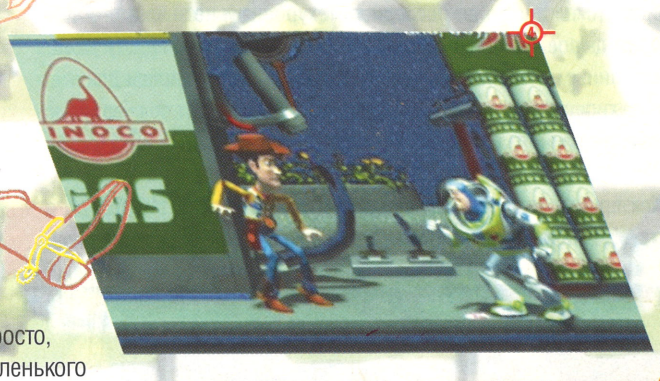
Тем временем Вуди и Баз добрались до ресторана и… вместе попали в руки к Сиду, соседу Энди — худшему кошмару всех игрушек. Любимое занятие этого мальчишки — ломать игрушки, разбирать их и переделывать. Про База Сид знал одно: астронавт должен летать. Решить эту нехитрую задачу он собирался очень простым способом, привязав База к здоровенной ракете фейерверка. Похоже, настало время спасать незадачливого Спасителя Галактики!

Четыре! Палец указательный.

Игрушки под предводительством Вуди отправились на помощь астронавту. Тебе **нужно разработать план побега** — игрушки хотят убежать от жестокого Сида и спасти База. Вначале нужно осторожно спуститься по лестнице, затем повернуть ручку и открыть дверь. Все не так просто, если ты очень маленького роста.



4. Вуди мстит
5. Спасите ребенка!
6. Любимая игрушка





Пять! Очередь большого пальца.

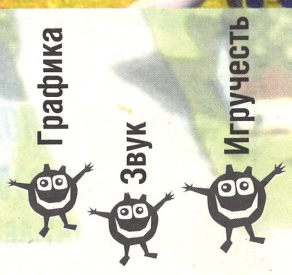
Последнее задание — лабиринт. Помоги Вуди и Базу не попасть в зубы к собаке Сида. Игрушки едут по городу на маленьком автомобильчике, и им **нужно успеть догнать фургон, на котором уезжает Энди**. От уровня к уровню на дорогах появляется все больше светофоров и ограждений. Нужно очень внимательно изучать карту, чтобы не попасть в тупик!

Наконец, ты собрал свою пятерню в кулачок. Подружившиеся Баз и Вуди успели догнать грузовик, на котором уезжал Энди с остальными игрушками. Маленькая компания снова вместе, и снова в их игрушечной жизни нет никаких проблем. Хотя, что это за яркая коробка лежит под рождественской елкой?..

Максим Заяц







Как строить корабли в Imperium Galactica я знаю, но где они потом появляются?Вроде корабль построился, даже написали, что, мол, построен, но где он? Завод по производству кораблей есть только на одной планете, но как я не искал его рядом с ней, ну нету его! И можно ли переоборудовать уже имеющиеся корабли? Если можно, то как?

Саша Гурский, Москва

Ответ сразу на оба вопроса. Пригоняешь имеющийся флот к планете, на которой есть военный космопорт. После этого к флоту можно добавлять корабли, навешивать на корабли разные вещи (и менять их, кстати). Также у планеты с космопортом можно новый флот создать, если надо новые корабли куда-то девать. Только не говори, что ты дошел до последнего техуровня и не знал этого. Как же ты тогда воевал? Ведь корабль с верфи сходит наполовину укомплектованным — половина пушек, половина ракет, шилды дохлые, обычно гипердрайв дохлый — а ведь весь флот ходит со скоростью самого медленного во флоте корабля.

Как пройти уровень «Убежище Бартоли» в Tomb Raider II в месте, где надо открыть дверь в библиотеку (в полузатопленной комнате)? Уже неделю бьюсь, не могу открыть дверь.

Анощенков Вадим, Головинское

Уровень начинается перед маятникообразно покачивающейся коробкой.

После серии прыжков я оказался в комнате с осколками, торчащими из пола.

Если вскарабкаться наверх, то можно найти замочную скважину. Ключ от неё неподалеку.

Дверь в библиотеку в полузатопленной комнате я не открывал, потому что есть вход с другой стороны. А замок скорее всего для отвода глаз, хотя кто знает.

Что такое Team Fortress, для чего оно нужно?

Петр Чайков, Дмитров

Его выпустила ID. Сидит на Кваке, как и все патчи к Кваку.

Полустратегическая, полу 3D action игра.

Смысл: играют 2 команды (обычно синие и красные). Карта состоит из двух противолежащих крепостей. Задача: пробраться к противнику в крепость и утащить оттуда флаг. Утащить-то полдела, его еще нужно принести к себе в крепость и положить в специально отведенное под него место, после этого всей команде прибавляется 10 фрагов. Вот так всю игру флаги и нужно таскать. В игре четкое разделение ролей: Демомен, Доктор, Инженер, Пирос, ХевиГай, Скаут, Шпион, Солдат. Я думаю названия говорят сами за себя, у всех этих героев есть свои достоинства и недостатки. Самым сбалансированным считается Пирос.

Где искать элемент земли (the Element of Earth) в Hexen 2? Остальные три (огонь, вода и ветер) уже найдены.

Надя Куляй, Москва

Играл давно, поэтому не помню, как называются уровни, но постараюсь обьяснить. Если идти за элементом воздуха, то встретится такое место — площадь. На нее 2 входа (по бокам). По периметру площади есть балкон. С одной стороны — лестница на этот балкон, напротив ее ход вниз.

Нужно обойти лестницу и залезть под нее. Там будет второй ход во Дворец Тысячи Воинов. Там и найдешь элемент Земли.

В Аллодах надо найти пять доспехов. Четыре я нашел. Но где же пятый?

Василий Корольков, Санкт-Петербург

Пять элементов доспехов:

1. Нижний левый угол. Между двумя каменными головами.

2. Нижний правый угол. За толпой орков и прочих тварей.

3. Деревня огров в верхнем правом углу. Ближе к реке.

4. Через реку, за драконом. Спрятано (очень сложно найти) за деревом.



5. Остров в центре карты. Охраняется драконом.

На выходе из первого подземелья в Arena задают вопросы. Что отвечать?

Витя Колотнев, Подольск

Цены заклятий:

Stamina	60 Wizard Rend	740
Sanctuary	300 Strength Leech	225
Light	120 Ice Bolt	367
Wanderlight	150 Heal	125
Wizard Lock	300 Resist Fire	300
Orc Strength	125 Resist Cold	300
Wizard's Fire	187 Fireball	325
Shield	250 Earth Wall	400
Shock	225 Levitate	50
Open	300 Witch's Curse	300
Wyvern's Sting	525 Cure Poison	350
Force Bolt	1050 Resist Shock	300
Invisibility	150 God's Fire	3750
Ice Storm	487 Force Wall	600
Lightning	780 Pitfalls	600
Wildfire	607 Silence	450
Far Silence	675 Heal True	445
Passwall	600 Firestorm	490
Spell Shield	400 Free Action	260
Resist Poison	550 Lifesteal	675
Toxic Cloud	700 Troll's Blood	450
Medusas' Gaze	840 Spell Drain	630
Shalidor's Mirror	775 Purify	2590
Chrysamere	4725 Ebony Blade	8125
Spell Breaker	2230 Lord's Mail	2075
Auriel's Shield	3275 Staff of Magnus	2525
Warlock's Ring	2840 Voldendrung	1620
Ring Of Phynaster	1800 Ring Of Khajiit	4490
Ebony Mail	2420 Auriel's Bow	4487
Necromancer's Amulet	1825 Cause Disease	975
Fire Dart	375 Light Heal	70
Spell Drain	180	

Где взять фото на удостоверение гинеколога в GAG, чтобы проникнуть в замок? Может, можно проникнуть в замок по-другому?

Саша Корнеев.

Фото лежит в журнале. Журнал лежит на шкафу, а на шкаф заберешься с помощью эспандера. Надо два раза по нему клацнуть.

Можно ли купить органику для постройки завода в Parkan? Где ее взять?

Надя Малинкина

Купить нельзя. Просто завод нужно строить на планете с органикой, их не так-то уж мало.

Поделитесь хитростями к Hellfire. Никак не могу развернуться в ней по-настоящему. Что мне, например, покупать, а от чего избавляться?

Данила Богуславский.

Самый большой доход приносит продажа опознанных артефактов.

В кучку (1) складываешь неопознанные предметы размером менее 4 клеток (одноручные мечи, кинжалы, кольца и амулеты). В кучку (2) большие красные и синие пузырьки. Это на тот случай, если тебе попадутся храмы (1) опознания и (2) превращения красного и синего в желтое. Остальное ВСЕ после опознания продаешь.

Промежуточные цели (гробница короля, доспехи Аркена, палата костей...) дают кучу артефактов, продав которые и набив деньгами карманы, можно начинать игру сначала с тем же героем. Загружаешься и ходишь к кузнецу раз 50–100, пока не затаришься самым крутым барахлом.

Книги, которые еще не попадались, желательно покупать как можно скорее. И можно не читать их, если у тебя этот вид магии уже есть.

Лучше их продавать, поскольку магию уровнем выше первого можно получить и нахаляву (в соответствующем храме). К тому же у каждой магии есть свой предел, дальше которого ее эффект уже не растет с повышением уровня.

Чтобы выбраться в деревню, не стоит тратить на это ману или свитки портала. Неплохо, если найдешь посох портала. Главное не забыть продать его с последним оставшимся зарядом. В противном случае можно и прогуляться до выхода — это отнимет время, но сэкономит средства.

Когда ты уже достаточно крут, Diablo как бы уходит на второй план. Особенно в мультиплейере, где твой противник становится опаснее Diablo. Поэтому чем дальше, тем важнее получение материального преимущества.

Очень важно помнить о том, что эликсир живучести не продается.

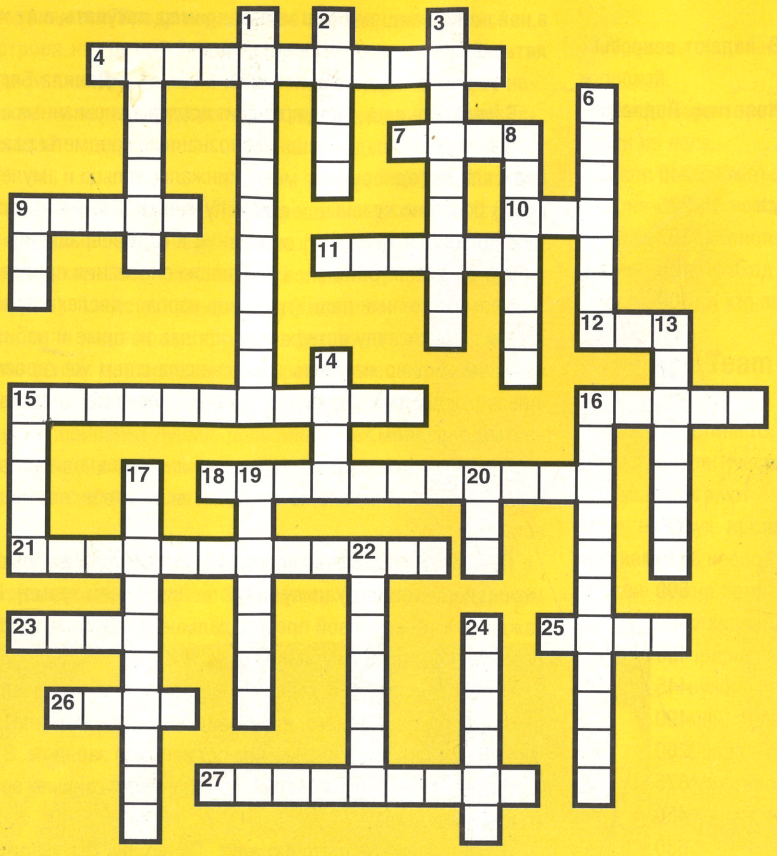
Поэтому получив 5 очередных очков бонуса лучше использовать их по возможности именно на живучесть, независимо от того, каким героем играешь. Имея кучу денег на уровнях выше 12-го, можно повышать силу, магию и ловкость, купив за 5000 соответствующий эликсир у врача или ведьмы.

И еще о барахле. Желательно запастись терпением и дождаться возможности завладеть артефактом, имеющим величайшие приставку и суффикс (ex. Королевский Меч (8–15) Зодиака). Кстати, быстрее всего изнашиваются меч и щит. Для щита самое оптимальное сочетание — Святой Большой Щит (20) Веков с максимальным уровнем защиты и неподверженный износу. Латы также лучше брать Святые, но с суффиксом Осмоса (–6 к повреждениям от врагов), который дает эффект в борьбе с любыми монстрами (в особенности голыми сатанихами) и видами магии. Полный такой доспех может стоить у кузнеца около 130000.

Часть полного иммунитета даст шлем, подаренный Проклятым Рыцарем на 14-м уровне. Среди других приставок для колец и амулетов одна из наиболее ценных — Dragon's, дающая существенную прибавку к жизни.

http://www.gameattack.ru

ХВОСТОВОЙ ОТСЕК



ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

4. Стратегия, вышедшая в 1997 году. 7. Место, где водятся черти. 9. С чего начинается Larry 7. 10. Туда вам кладут разжеванную информацию. 11. Издатель игры Birthrigt: The Gordonÿs Allians. 12. Когда вы летите (на самолете или вертолете) и вас подбивают, вы даете сигнал... 15. PIKE: Операция... 16. В Red Neck Rampage это насекомое делает вам маленькие гадости, которые могут закончиться весьма плачевно. 18. Всем известная гонка-давилка. 21. Кому вы продаете свои фильмы в WET. 23. Его уже не убьешь. 25. Ускоритель. 26. За что держатся руки в практически любом авто-симуляторе. 27. Без этого покупка любой компьютерной игры кажется бессмысленной.

ПО ВЕРТИКАЛИ:

1.Жанр игры. 2. Секретный агент религиозной полиции в GAG. 3. В какой проекции сделано Diablo. 5. Тот,за кого вы выступаете в игре Warhammer: Dark Omen. 6. Раса в StarCraft. 8. Персонаж игры Bad Mojo. 9. Имя того, кто сделал Norton Commander. 13. Всемирно известный производитель мониторов. 14. Имя самого известного червя. 15. Место действия в X-COM 3. 16. В этой игре вы можете повоевать рабочими. 17. Оружие в War Craft. 19. На что похожа баллиста. 20. В Sub Culture вы передвигаетесь по... (место). 22. Вид постройки в TTD. 24. Фамилия ведущего программы "От винта".

ОТВЕТЫ ПО ГОРИЗОНТАЛИ:
4. Имперializм 7. Омут 9. Пожар 10. Рот 11. Сверра 12. Сос 15. Громовержец 16. Комар 18. Карагедаон 21. Дистрибьютор 23. Тупи 25. Бугу 26. Руль 27.Компьютер

ОТВЕТЫ ПО ВЕРТИКАЛИ:
1.Приключение 2. Гарри 3. Изометрия 5. Морган 6. Протосс 8. Тараскан 9. Пит 13. Самсунг 14. Джим 15. Город 16. Конструктор 17. Катапульта 19. Арбалет 20. Дно 22. Тоннель 24. Заидее

Талон объявления

Правила оформления объявлений:

1. Текст объявления не должен превышать 100 символов, включая пробелы.

2. Текст должен быть написан разборчиво и четко.

3. Стоимость публикации:

— для частных лиц бесплатно;

— для организаций — 30$.

Талон объявления следует отправить по адресу:

107005 Москва Б-5 а/я №16 Талипову А.Ф.

Мультимедиа образовательные, обучающие, информационные программы

на CD-ROM дисках



Культура делового общения



Язык жестов в деловом общении



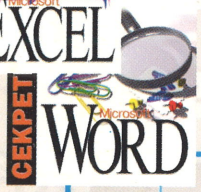
Бухучет



Пятитомный электронный задачник по физике



Секреты Excel



Секреты MS Word97



Русский язык



Первая медицинская помощь



Немецкий язык



Иностранные языки - деловым людям и путешественникам



Стрелковое оружие



Курс неорганической химии

Компьютер-репетитор по геометрии





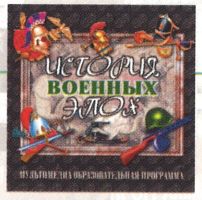


Компьютер-репетитор по началам алгебры

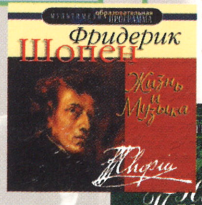
AutoCAD R13. Первые шаги



Netware 4.1



История военных эпох



Фридерик Шопен. Жизнь и музыка



Никколо Паганини. Жизнь и творчество

Изобразительное искусство. Что это такое?





Математика для детей

media publishing

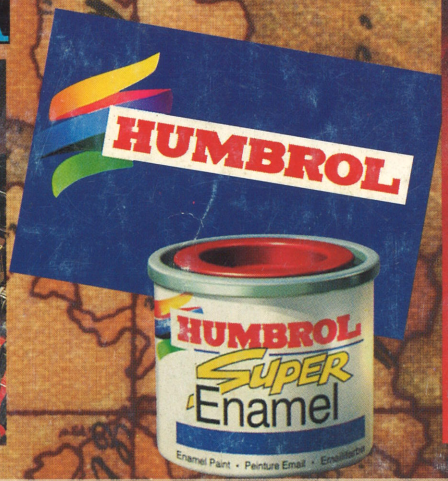
Медиа паблишинг. 107005, Москва, Госпитальный пер., 4/6. Тел.: (095) 263-60-64, 263-65-35, 261-08-85.

Мир Ваших Увлечений

Абсолютно достоверные копии известных кораблей, самолетов, автомобилей и бронетехники











Представительства: Москва (095) 124 3247, Новосибирск (383-2) 26 0423