

DEMOS

Данный файл пригодится исключительно тем, кто испытывает проблемы с запуском либо нормальным функционированием компакт-диска. Никакой другой пользы от него не будет, так как информация, в нем содержащаяся, гораздо лучше представлена через оболочку компакт-диска.

Ориентируйтесь по подзаголовкам: структура файла в точности соответствует структуре директорий раздела на CD.

Искренне надеемся, что у вас не возникнет ни малейшей необходимости воспользоваться данным "драфтовым" вариантом оболочки компакт-диска :).

--Редакция "Мании"

The Mystery of the Druids

Жанр: Adventure * **Издатель/Разработчик:** House of Tales / CDV * **Системные требования:** ПП-300(ПП-600), 64(128)Mb, 3D ускоритель

The Mystery Of The Druids > В первую очередь TMOTD — это сюжет. Знаете, не каждый день сталкиваешься с тысячелетними друидами, кровавыми жертвами, полицейскими из Скотланд-Ярда и другими атрибутами хорошего мистического квеста. Это красивый движок. Художники **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** старались. Красивая и местами до жути реалистичная графика, а персонажи действительно состоят из заявленных 1000 полигонов. Игровость игры тоже на уровне. Нет такого, что в одном эпизоде все просто, а в другом вообще непроходимость. Везде примерно одинаково: подумал — сделал. Получилось — двигай дальше. Нет — подумай еще. И самое главное — озвучка. Не сомневаюсь, что язык, на котором разговаривают герои, — английский (который британский, а не американский). Послушайте, как говорит дворецкий главного злодея, и вам наверняка захочется в Лондон.

В демо-версии > Небольшое приключеньце, заканчивающееся на самом интересном моменте. Загадки не слишком сложны.

В сумме > Красивый трехмерный квест. Судя по всему, он будет чем-то похож на Gabriel Knight — расследование убийства, плавно переходящее в борьбу с темными силами...

Предварительный вердикт > Я не ошибусь, если скажу, что это будет СУПЕР!

Gilbert Goodmate

Жанр: Приключение * **Издатель/Разработчик:** Prelusion / New Media Generation * **Системные требования:** ПП-300(ПП-600), 64(128)Mb

Gilbert Goodmate > Главный герой Гилберт Гудмейт должен выяснить, кто подставил его дедушку и украл священный Гриб Фангории. GG — это двухмерный квест, находившийся в разработке аж с середины 1996-го года, но не потерявший привлекательности. Мягкая мультипликационная графика, вполне удовлетворительная анимация персонажей, не очень сложные загадки и главное — отличный юмор в духе Monkey Island! Эти диалоги **НАДО** видеть! Вполне, казалось бы, нормальный фэнтези-мир, но... "Пчелы, вы поделитесь со мной медом?". Пчелы вылетают из улья и образуют надпись "NO". Подождав немного, они снова образуют надпись, но уже другую: "SORRY!". "Вы что, умеете разговаривать?" — "ДА, ТОЛЬКО ПРОСТЫМИ СЛОВАМИ..." Боюсь, что этими простыми словами ощущения от игры не показать, но... вы купили журнал с диском?

В демо-версии > Небольшой уровень. Простенькие заданьца и здоровый юмор.

В сумме > Игра, всерьез утверждающая, что двухмерные квесты не умерли. Если NMG правильно ее локализируют — будет на нашей улице праздник.

Предварительный вердикт > Фанатам Monkey Island, а также просто любителям посмеяться рекомендуется.

Leadfoot

Жанр: Внедорожные гонки * **Издатель/Разработчик:** Ratbag Games * **Системные требования:** ПII-300(PIII-600), 64(128)Mb

Leadfoot > Внедорожные гонки в закрытом закольцованном пространстве. Слабо такое представить? А вот ребятам из Ratbag — не слабо. Помните, в свое время было такое разрекламированное шоу — “Тонки на выживание”? Несколько машин далеко не спортивного вида гоняли по местности, напоминающей песчаный карьер, от души политый водой. Все в грязи, всем жутко нравится. Отбитые филейные части водителей — побочный эффект. В Leadfoot нечто подобное. Есть некий крытый стадион, в котором основными компонентами являются машины, песок и грязь. Трясаясь на переднем сиденье, крутим руль, жмем педаль газа и, ругаясь сквозь зубы отборнейшим матом, пытаемся выбиться в лидеры. Жутко интересно, особенно на третьем круге. А с друзьями месить грязь — радости выше крыши. Автомобильной. Движок жуткий — мало того, что физика соблюдена с дотошностью, так еще и тачку заносит!

В демо-версии > Две трассы, две машинки, из которых одна — типа “багги”, а вторая — неповторимого вида спортивная легковушка, а также режим Quick Race.

В сумме > Довольно красивая гонка. И, по ходу дела, первая на тему “Тонки на выживание”.

Предварительный вердикт > За счет идеи и движка — выезжает в твердую “тройку с плюсом”.

Speedboat Attack

Жанр: Гонки на катерах * **Издатель/Разработчик:** Telstar Electronic Studios / Criterion Games * **Системные требования:** P-200(PII-300), 32(64)Mb

Speedboat Attack > Оригинальная в своем нелегком жанре игра. Жанр прост — гонки на катерах. Одно “но” — на клавиатуре присутствуют кнопки Control и Spacebar. Угадайте, за что они отвечают? Правильно, за стрельбу из пулемета и ракет. Speedboat не зря называется Attack. В игре можно не только фигурально подрезать оппонента, проходя у него под носом, но и буквально разрезать его удачно выпущенной ракетой. Из опасного на трассе есть подводные мины, горящие обломки, серьезно сокращающие жизнь, а главное — станковые пулеметы, которые, пока их не уничтожишь, портят гонку так, что плавать навсегда расхочется. Из интересного — большую часть игры (программинг, дизайн) делали наши, можно сказать, русские ребята. Обязательно посмотрите экран при выходе и умилитесь. Движок ладный, хотя физика и страдает. Графика, увы, середнячковая, но на пятой минуте игры вы про нее забудете — геймплей важнее.

В демо-версии > Одна трасса, один катерок, один режим — небольшая запрудка удовольствия.

В сумме > Увлекательные гонки (пока не прошел — от игры не отстал, можете поверить!) на несколько необычном средстве передвижения с несколько необычными правилами. Сразу же вспоминается Slip Stream 5000 — кто играл, тот поймет.

Предварительный вердикт > Speedboat Attack стоит вашего внимания

Rails Across America

Жанр: Экономический симулятор * **Издатель/Разработчик:** Strategy First / Flying Lab Software * **Системные требования:** PII-300(PIII-600), 64(128)Mb

Rails Across America > Разработчики утверждают, что это стратегия в реальном времени с легким налетом “симуляции”. Видел я их симуляции в таком гробу и таких тапочках!.. Просидев над демкой часа три, я усиленно симулировал работу головного мозга. Вспоминал все, что когда-либо изучал по экономике, рисовал в голове графики зависимости, мучительно находил логическую связь между десятком событий одновременно... Игра если не отталкивает сразу, то либо затягивает, либо сводит с ума. Чем-то похоже на Transport Tycoon Deluxe. Но если в TTD все было ясно, как день, то сюда лучше и не соваться — компьютер растопчет и не заметит. RAA помимо системных требований выдвигает требования к игроку: семь пядей во лбу, высшее

экономическое, умение играть если не в MtG, то хотя бы в “Дурака” (там еще и игральные карты есть, мама миа!), железнодорожный техникум — опционально. Смеею заметить, что при всем при этом, будь у игры хоть слабое подобие tutorиала, ее бы еще хоть что-то спасло...

В демо-версии > Отсутствие кампании.

В сумме > Если вы сможете в это играть — слезно умоляю вас, пришлите мне гайд! Такая игра пропадает... Кстати, в ней есть мультиплеер, в том числе и через Gamespy Arcade. Интересно, кто-нибудь играет?..

Предварительный вердикт > Синдром графомании разработчиков: делать только для себя. Игроки пусть живут без tutorиала.

Phoenix Rising

Мини-кинофильм по мотивам **Counter-Strike**. Сделан начинающим гейм-дизайнером (и по совместительству опытным режиссером) *Xavier Penin* из **Ubi Soft**. Действие фильма не основано на реальных событиях, зато там много интересного для российского геймера. Например, все никнеймы террористов — русские. А ник выигравшего террора, который ныкался по ящикам, — *Kamperov*. Согласитесь, этот ролик стоит посмотреть!