



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Arise ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2004 года

[http://int.games.1c.ru/desert\\_law](http://int.games.1c.ru/desert_law)

## В РАЗРАБОТКЕ



▶ Ассортимент юнитов варьируется от обычных джипов с пулеметами до самодельных монстров, обвешанных ракетными установками.



▶ Пейзажи довольно симпатичны и напоминают фоллаутовские ландшафты, но уж больно они однообразны...



# ⇒ КОЙОТЫ

### ХОРОШЕЕ НАЧАЛО

Белорусская студия Arise была основана сравнительно недавно – в 2002 году. На данный момент в составе команды всего восемь человек. Игра «Койоты» ознаменует дебют компании на большом рынке. Кстати, велика вероятность, что проект выйдет не только у нас в стране, но и на Западе.

Илья «GM» Вайнер  
[iv@gameland.ru](mailto:iv@gameland.ru)

**С**оскучились по постапокалиптической «романтике», с ностальгическим вздохом вспоминаете Fallout и фильмы о безумном Максе? Вам сюда!

Нам уже приходилось бегать по выжженной солнцем пустыне с оружием в руках и колесить по ней на проржавевших машинах. Скоро мы сможем еще раз взглянуть на Землю после глобальной катастрофы. Белорусская компания Arise разрабатывает стратегию на эту тему, взяв за основу модифицированный движок «Блицкрига».

Предыстория, рассказываемая в «Койотах» (в девичестве «Закон пустыни»), проста и незатейлива – люди Земли жили счастливо и почти все умерли в один день. То ли правители дружно вдарили по красным кнопкам, то ли еще чего приключилось – не суть важно. Земля превратилась в безжизненную пустыню, местами украшенную останками того, что некогда было цивилизацией. Немногие уцелевшие вынуждены бороться за свое существование. А в такой борьбе, как известно, побеждает тот, у кого пушка больше. Поскольку таскать ее на себе по необъятным просторам – дело не легкое, автомобиль стал не роскошью, а средством выживания. Главным богатством в постапокалиптическом обществе оказался, естественно, бензин. За него можно получить что угодно, но еще проще все потерять. Ведь экспроприация чужого имущества в этом мире – любимое дело хозяйничающих в пустыне банд. Наш альтер-эго с простым именем Брэд (Bred) вел мирное существование и ни в чем плохом замечен не был. Но вернувшись однажды в родную деревню, обнаружил ее разграбленной и вырезанной под корень очередной шайкой отморожков. Одержимый жаждой мести, он решает раз и нав-

сегда покончить с беспределом, а заодно поквитаться за свою убитую семью. В этот нелегкий момент он и предстанет перед нашими глазами. Дальнейшее повествование будет вестись в форме комиксов, как нельзя лучше передающих атмосферу игры, а заодно выступающих в роли брифингов между заданиями. Всего нас ждет более 30 миссий, сосредоточенных вокруг драматичного сюжета. Полной свободы мы не получим, но определенный выбор у нас будет. Например, мы сможем пополнять свой автопарк и управлять им. Он насчитывает более 50 видов некогда обычных машин, серьезно модифицированных местными механиками. Пехота будет представлена исключительно в виде враждебных поселенцев, не захотевших присоединиться к нашему «крестовому походу». Основным нововведением для «блицкриговских» проектов (к коим относятся и «Койоты») является наличие экипажей. Наконец-то можно будет спастись из подбитых автомобилей и захватывать трофейную технику. Каких-то революционных свершений от игры ожидать не приходится. Однако авторы поставили перед собой цель создать пусть и маленький, но атмосферный мир, окунуться в который, согласитесь, всегда приятно. ■

### ОТКУДА НОГИ РАСТУТ



#### «БЕЗУМНЫЕ» ИГРЫ

Сюжет об автомобильных войнах в постапокалиптическом мире не оригинален. Одним из самых ярких представителей жанра является фильм «Безумный Макс» (причем скорее вторая и последующая части, нежели первая). К идеологическим последователям кинокартины относится простенькая, но чрезвычайно веселая игра – «Бандиты: Безумный Марк» (2002). В ней можно с видом от первого лица поучаствовать в войнах за бензин и самогон за баранкой стильных тачек.

