

МОИ

КОМПЬЮТЕР

ИГРОВОЙ

№ 2(2)

Ежемесячник «Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

10.04.2000

Might and Magic VIII

Day of the Destroyer

Dragonflight

SOLDIER OF FORTUNE

INVICTUS

IN THE SHADOW OF OLYMPUS

ПРИЗ НОМЕРА 100 грн.
стр. 33, 34

Единственное определение скорости

МЕДИА-ПАРТНЕР
HARD & SOFT UA



www.amd.ru

ПК BRAVO на базе процессора AMD Athlon в розничной сети магазинов

accountant; ~ерия 1. book-keeping; 2. (помещение) accountant's department.

бу́хта bay.
бушева́ть storm, rage (тж. перен.).

бу́шь ~ить
та ~

...
Быстрота
быстрый
быстро
быстрее
более быстро
быстрейший
...

...
Athlon
Athlon
Athlon
Athlon
Athlon
Athlon
...

быва́ло. ~ часто хо-
дил туда́ he would often go
there, he used to go there
often; ♦ как ни в чём не ~
as if nothing had happened,
the

был he véry néarly forgót;
он чуть ~ не ушёл he was
just about to leave.

был|бе the past; býgones
pl.; ~бй former, past, bý-
gone.

быль fact; true stóry.
бы́стро нареч. fast, quick-
ly, rapidly.

бы́строта speed;
ness, rapidity.

бы́стрый
swift

prompt (не
быт то

~ new life.

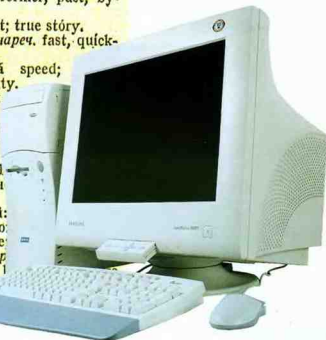
бы́тие 1
обществе́нн

ing.
бытов|бй:

conditions o
быть be

ча́ться, пр
был здесь

будет.
what



© PUBLISHTA UKRAINE

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЦЕНЫ!

BRAVO Worker AMD ATHLON K7 550/64/6,4/CD/SB/VSVA 16Mb.....4805

BRAVO Worker AMD ATHLON K7 600/64/10,2/CD/SB/VSVA 32Mb.....5498

Офис:
Украина, Киев,
пер. Новопечерский, 5
тел.: +380(44)252-9222
E-mail: public@k-trade.com.ua
http://www.k-trade.com.ua

Розничная сеть:
"Детский Мир", 1 эт. (Метро "Дарниця")
"Радар", ул. Тельмана, 1, тел.: +380(44)252-9222
(метро "Дворец Украина")

"ComputerLand", ул. Дмитриевская, 2
(пл. Победы), тел.: +380(44)219-1415, 219-1416

"Радиорынок" Павильон 1-А

ул. Ушинского, 4, тел.: +380(44)243-2141

ЦУМ ул. Б. Хмельницкого, 2, 1 этаж, тел.: +380(44)558-5068

Техническая поддержка AMD: +380(44)462-5268

BRAVO
КОМПЬЮТЕРЫ

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ПО ТЕЛ.: 252-92-22



Наступил апрель, и наша газета, едва успев родиться, тут же решила изменить свое лицо. Точнее, не изменить, а вернуть старое, известное многим из вас еще по тем достопамятным временам, когда она была приложением к «Моему Компьютеру». По просьбам многих наших читателей, мы решили вернуться в Игроград. Теперь и ежемесячно наш экскурсионный автобус будет отправляться по самым интересным местам Города Компьютерных Игр. Несмотря на прошедшее недавно повышение цен на общественный транспорт, цена билета на наш автобус остается неизменной — всего две гривны. Желающие могут оформить себе проездной на любой срок — в этом случае автобус будет ежемесячно подаваться ему прямо к подъезду. Так что, спешите на почту. Со своей стороны, наше экскурсионное бюро может пообещать, что все пассажиры всегда, независимо от зимней стужи, весенней распутицы, летней жары и прочих стихийных и плановых катаклизмов, сумеют посетить как шумный и таинственный **игроустрой**, так и отправиться к местам **новоселий**, которыми так славен наш город. Не будут забыты и экскурсии в **музей** старинной архитектуры, и в **гостиницу**, где останавливаются наши друзья. Заблудившиеся в том или ином здании смогут воспользоваться **планом эва-**

куации. Находящиеся в экскурсионном автобусе родители смогут оставить имеющихся у них чад в **детском саду** или отвести их на **пикинг**. Естественно, перед экскурсией всем желающим будет предложен самый свежий выпуск «**Игроградского Вестника**». Да что и говорить — наш город так велик, что описать его в одной маленькой статье практически невозможно. Любезный читатель! Может быть, именно в Вашем лице мы найдем ценителя и знатока тех живописных уголков его, которые лежат пока в стороне от наших маршрутов, либо и вовсе не знакомы нашим штатным экскурсоводам. Если это так, если Вы чувствуете в себе призвание экскурсовода и готовность поделиться со всеми своими открытиями, то не стесняйтесь и обращайтесь к нам — может быть, своим талантом и вдохновенным красноречием Вы затмите всех своих предшественников на этом поприще. И конечно же, как прежде, так и всегда мы ждем Ваших экскурсионных впечатлений — желательных в эпистолярном виде. Пишите, что вам понравилось или не очень, задавайте вопросы — мы всегда с радостью читаем любые отзывы, не обязательно только хвалебные.

Заместитель мэра Игрограда и по совместительству зам. главного редактора «МКИ» Ефим Беркович АКА Ранд.

Ежемесячник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ» №2 (2), 10.04.2000.

Тираж: 10 000.

Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.

Подписный индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307.

Учредитель и издатель: ООО «К-Инфо».

г. Киев-80, а/я 25. info@mycmp.com.ua

Редакция может не разделять мнение авторов публикации. Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции.

© «Мой компьютер», 1998-2000.

Телефон редакции: 455-6888, 455-6794.

Издатель: Михаил Литвинюк.

Главный редактор: Татьяна Кохановская.

Зам. главного редактора: Ефим Беркович.

Обозреватель: Светлана Дробыш, Василий Попов.

Коммерческий директор: Игорь Кириченко.

Художественный редактор: Андрей Шмартак.

Литературные редакторы: Оксана Пашко,

Данил Перцов.

Верстка: Марина Чуклякина.

Художник: Федор Сергеев.

Реклама: Наталья Богданова, Игорь Гушин.

Зав. производственным отделом: Вадим Финосов.

Сбыт: Лариса Остаповская, Дмитрий Можжоев.

Фотоальбом: ООО «ЛУПРИНЪ», тел. (044) 444-7178

Печать: Типография «ВМВ», г. Одесса, тел. (0482) 54-50-48.

www.vmv-press.odessa.ua

Печать обложки: «Футури» — Принт, Киев, тел. (044) 261-1667.

Список статей

1. Дина ХАРИТОНОВА, Dragonflight, стр. 6-7. ☐
2. Эдвард ЗУБАСТЫЙ, Час Дракона, стр. 8. ☐
3. Николай КРЕНТОВСКИЙ, Earth 2150, стр. 9. ☐
4. Ефим БЕРКОВИЧ, Might and Magic VIII, стр. 10-12. ☐
5. Дина ХАРИТОНОВА, Dragonfire, стр. 13. ☐
6. Василий ПОПОВ, Invictus, стр. 14-15. ☐
7. Слава МАЙДАНЕК, Tiberian Sun, стр. 16-17. ☐
8. Богдана КОЗАЧЕНКО, Lotus Spring, стр. 18-19. ☐
9. Том [DOC] КЕРТИС, Soldier of Fortune, стр. 20-21. ☐
10. Богдана КОЗАЧЕНКО, Игровой Интернет, стр. 22-23. ☐
11. Василий ПОПОВ, Огнем и Мечом, стр. 24-25. ☐
12. Том [DOC] КЕРТИС, Сам себе Демидур, стр. 26-27. ☐
13. Владимир ЛЫСЕНКОВ, Хоббитские новости, стр. 28-29. ☐
14. Максим ПИНАСКО, Y2K, стр. 29. ☐
15. Наталья ГРАДОВАЯ, Hercules II, стр. 30-31. ☐
16. Дмитрий ВЛАДИМИРОВ, Сплошные релаксуны, стр. 32-33. ☐

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О. _____

Почтовый адрес _____

(телефон) _____

Главный приз конкурса «Лучшая статья» за апрель 2000 г.

Acer



Планшетный сканер

Prisa 320U

Характеристики:

- ✓ сканирование в один проход
- ✓ оптическое разрешение **300x600 dpi**
- ✓ максимальное разрешение **9600x9600 dpi**
- ✓ область сканирования **216x297 мм**
- ✓ интерфейс **USB**



Призы предоставлены
компанией «Навигатор»
и торговой маркой
«Impression»

Тел.: (044)241-9494

КОНКУРС !!!

Условия конкурса на обороте

В свежем выпуске «Игроградских вестей», изданном под чутким руководством главного редактора Гига Байта (GB), вы найдете сообщения галактического масштаба, прочитаете о событиях на родной планете, познакомитесь со светской, культурной, спортивной и криминальной хроникой. Надеемся, каждый найдет что-то для себя интересное.

Искренне ваш, GB.

ПУЛЬС ГАЛАКТИЧЕСКИХ СОБЫТИЙ

«Шторм» приближается...

По сведениям аналитического отдела «Бухар», в августе 2000-го года по локальному времени вырвется вооруженный конфликт между Галактической Федерацией и ее колонией Веллиан. Оказывается, на территории Веллиана был обнаружен заброшенный форпост инопланетной цивилизации, многолетние исследования которого привели к серии важнейших открытий в области биоинженерии и нуль-транспортировки. Нуль-Т-технологии получили широкое распространение в Федерации, но неожиданно в 2151 г. Веллиан перехватил контроль за всеми Нуль-Т комплексами Федерации и перешел к захвату Галактики.

Аналитический отдел предсказывает два вероятных исхода конфликта. В каждом — до 30 миссий, отличающихся условиями ведения боя. Чтобы победить в кампании, командованию достаточно пройти 8-15 миссий, каждая из которых может завершить-

ся по-разному, что предопределяет развитие событий во всей Галактике.

Командования Федерации и Веллиана начнут вербовать наемников. Предварительные требования к кандидатам следующие: реакция, соответствующая стандарту PII-300 или выше, IQ не ниже 64 MB, отсутствие аллергии на зрительный допинг 3Dfx, наличие лицензионных соглашений.



Боевая техника, предоставляемая наемникам, такая: несколько десятков видов для обеих воюющих сторон, не считая зданий,

турелей и прочих статичных объектов и уникальных юнитов для конкретных миссий. Среди юнитов будут воздушные, наземные и подводные. Все они принципиально отличаются друг от друга по вооружению, степени защищенности, скорости и другим ходовым характеристикам.

В распоряжении наемника разнообразное оружие, которое он может подобрать исключительно для своего летательного аппарата перед каждой миссией или даже во время нее. Правильно сбалансированное вооружение поможет в прохождении миссии, а в некоторых — окажется жизненно важным. Вся боевая техника имеет многоуровневую систему уничтожения для каждого вида, учитывающую, каким оружием и в какую часть произведено попадание, а также скорость столкновения. В результате: изменение летной модели, действия оружия или полное разрушение боевой единицы. И боевые, двигательные характеристики, и повреждения отражаются на панели управления летательного аппарата.

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

1. В конкурсе участвуют все статьи, указанные в «СОДЕРЖАНИИ НОМЕРА».
2. По баллам, полученным статьей, выводится среднее арифметическое.
3. Не позднее, чем во втором номере следующего месяца, публикуется общий рейтинг статей.
4. Автор лучшей статьи получает приз (каждый месяц разный, но достаточно ценный).
5. Лучшая статья месяца автоматически попадает в финал конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ГОДА», и его победитель становится обладателем суперприза — КОМПЬЮТЕРА!

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, проставивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с проставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы присылали письма к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они будут участвовать в розыгрыше призов среди читателей, то есть ваши шансы увеличиваются в 4 раза!
4. Вместе с подведением итогов конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МЕСЯЦА» разыгрываются 1 первый, 2 вторых и 3 третьих приза среди читателей.

**ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: Киев-080, 04080,
а/я 25, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР»,
конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».**

Главный приз конкурса «Активно vezучий читатель» за апрель 2000 г.

ВИДЕОКАРТА



EXPERT 2000



Характеристики:

- ✓ графический процессор **ATI RAGE 128**
- ✓ **16 M6** видеопамяти
- ✓ интерфейс **AGP 2X**
- ✓ интегрированное аппаратное **DVD** для полноэкранного декодирования **MPEG-2**
- ✓ **TV** выход

Impression
COMPUTERS

Призы предоставлены
компанией «Навигатор»
и торговой маркой
«Impression».

Тел.: (044)241-9494

В зависимости от успехов наемника происходит его продвижение по служебной лестнице: он может стать командиром одного или нескольких боевых звеньев, а также планировать операции. Кроме того, в течение игры появляется новая, еще не знакомая вам техника противника, что усиливает интерес к сражению и увеличивает неожиданность миссий.

Столкновение миров

По сообщению знаменитой польской команды *Metropolis Software House* и не менее известного немецкого продюсера *TopWare Interactive* («Земля 2140», «Война и Мир», «Горький-17» и «Горький-18») появится новый интерактивный проект, основанный на событиях Вселенной *Kroth*, состоящий из множества планет, населенных уникальными и преимущественно разумными расами. Из-за мельчайшей пыли, густо заполняющей пространство между соседними звездами, каждая цивилизация считала, что она единственная во Вселенной. Действие же «Войны», представляющей собой ролевую игру от первого лица, начинается в тот самый момент, когда из-за природного катаклизма две соседние планеты, населенные расами *Quidarians* и *ee Ceer*, внезапно пересекаются во времени и пространстве...

Пришло сообщение, что проект будет издан в России компанией **1C**. Русское название проекта — «Война Миров», приблизительная дата выхода — весна 2001.

В ожидании пятого Вавилона

События, разворачивающиеся на космической станции **Babylon-5**, нашли отклик в умах астрономов из *Sierra Studios*. И теперь они заняты воплощением в жизнь боевого космического симулятора с одноименным названием. Авторы игры тесно сотрудничают с создателями фильма — режиссером Майклом Стражински, композитором Кристофером Франком и студией спецэффектов *Nelzer Digital*. Обещают интеграцию в симулятор стратегических элементов, а также возможность участия в массовых космических баталиях (до 100 кораблей!).

ЭКОНОМИЧЕСКИЙ ДАЙДЖЕСТ

Их нравы

Выполняя ответственное задание Пентагона, на днях **Novalogic** сформировала дочернее отделение — **Novalogic Systems**. Цели и задачи подразделения следующие: создать на основе игры *Delta Force 2* программу-тренажер для калифорнийского армейского центра **Training and Doctrine Command Analysis**. Разработчики обязались усовершенствовать свои оригинальные решения. Персонажи будут учиться ориентироваться в ситуации само-

стоятельно, не подчиняясь слепому приказу, и хотя тренировки планируется проводить группами, каждый будет отвечать за свои действия, не поддаваясь влиянию товарищей по оружию.

Sega не сдается

Чтобы удержать свои позиции на рынке игровых консолей, пошатнувшиеся с выходом *Playstation 2*, **Sega** проводит в жизнь поистине наполеоновский план — готовит сетевые Dreamcast-версии таких хитов, как *Quill* и *Half-life*. На подходе также *NFL* и *NBA*, полновесно поддерживаемые мультиплеер. Кроме того, *Red Storm* дало согласие на разработку Dreamcast-версии *Rainbow 6* — за нее взялись *Pipe Dream Interactive* и *Majesco*. Если *Sega* положительно оценит этот проект, *Red Storm* готов дать добро на разработку продолжения *Rainbow 6* *Rogue Spear*. Президент *Sega* Peter Moore подытожил: «...если кто-то считает, что мы скоро уйдем в небытие, он будет разочарован».

СПОРТИВНОЕ ОБОЗРЕНИЕ

Сказки от Cryo

Мегакорпорация **Cryo** «породила» дочернюю компанию **Cryo Legends**, которая будет возводить кварталы в стиле *adventure*. В ближайшей декаде планируется сдать «под ключ» район **The Time Machine**. Он будет заселен персонажами **Герберта Дж. Уэллса**. В этом же году на очереди такие новостройки: *Odyssey*, *Casanova*, *Tales of Chivalry*.

Formula 1-2000

24 сентября сего года США, со свойственным американцам размахом, готовятся принять у себя участников и поклонников **Formula 1**. Специально для этого события подготовлены трассы в *Indianapolis Motor Speedway*. Для тех, кто предпочитает более гуманные виртуальные соревнования, **Electronic Arts** анонсировала **Formula 1-2000** для *PlayStation* и *PC*. Трассы, машины и Гонщики будут полностью соответствовать реальности, причем нам обещают высокий уровень AI машин-оппонентов, наличие радиосвязи, а в качестве консультантов — профессиональных гонщиков и организаторов соревнований, а реалистичная физика симулирует все нюансы гонки.

КУЛЬТУРА

То, что осталось за кадром

В мае в Бюро Игрового Туризма (БИТ) поступит девятитомная интерактивная CD-энциклопедия-путеводитель по Империи **Джорджа Лукаса Star Wars: Behind The Magic**. Вся информация рассортирована по так называемым модулям: например, модуль «Места» перенесет вас в любые, даже самых отдаленных уголки вселенной — от Имперской Звезды Смерти до Обители Силы, которую тщательно

скрывали все Джедаи.

Вызывают восхищение исследователи, создавшие модуль «Персонажи». Они немало потрудились, восстанавливая биографии таких замечательных личностей, как Оби Ван-Кеноби, Анакин Скайуокер, Хан Соло, принцесса Лея, учитель Джедаев Йода, Чубака и многих других. Едва ли не самым обширным является том «Механизмы» — вот где полет авторской фантазии безудержен! Вы можете исследовать все — от A-Wing до *Colomar Cruiser*. Техника описана чрезвычайно подробно, с массой картинок и детальной информацией. В подмодуле «Полное описание» вы сможете изучить историю создания, особенности, а также устройство корабля, а поможет вам в этом его подробная трехмерная модель.

Каждый щелчок мышью сопровождается аудиофоновым из фильма, демонстрирующим высочайшее мастерство Джона Уильямса, композитора *Star Wars*.

СВЕТСКАЯ ХРОНИКА

Новая кровь...

Компания **id Software** сообщила, что в связи со скорой свадьбой своего лидера — программиста *John'a Carmack'a* и бывшего директора по менеджменту и деловому сотрудничеству *Ann'y Kang* (покинув *id Software*, сейчас она занята созданием собственной компании), нанимает на работу **Marty Stratton**, который ранее продуктивно работал в издательской компании *Activision*. Главный управляющий делами *id Software* **Todd Hollenhead** отметил, что «...большой опыт в создании продуктов *id* поможет Marty стать настоящей звездой в игровой промышленности».

КРИМИНАЛЬНАЯ ХРОНИКА

Возвращение Мориарти

Если вы согласитесь помочь в расследовании, которое не в состоянии раскрыть до завершения кокаинист *Шерлок Холмс* и отягощенный семейным бременем доктор *Ватсон*, вас ожидает встреча с великими злодеями викторианской Англии — **Джеком Потрошителем** и профессором **Мориарти**. Вы примете участие в расследовании многих загадочных случаев и таинственных происшествий, побьете в *Баскerville-Холле*, следуйте сеть таинственных туннелей под Темзой, а также раскроете страшные тайны древних цивилизаций Южной Америки.

Пока верстался номер...

Недавно-недавно вышел следующий add-on к **Heroes of Might&Magic III: Shadow of Death**. «Быка», до этого лавинообразно *Might&Magic VIII*, уже берется за перевод этого проекта.

Также на прилавках появился **Majesty** от **Microprose**, о том, что он скоро выйдет, мы писали в одном из прошлых выпусков.

Местную достопримечательность — потухший вулкан — обустривают для новых поселенцев — Драконов Перна и их всадников. Чтобы гости чувствовали себя как дома, стиль выдержан в лучших традициях самых знаменитых Вейров.

Воздайте почести драконам
В поступках, мыслях и словах.
Их мужество легко заслоном
На смертных Перна рубежах —
Там, где решает взмах крыла,
Жизнь миру иль сгореть дотла.
Почет воздайте людям Вейра
В поступках, мыслях и словах.
Кто сможет жизни их измерить
Там, где решает древний рок,
Спасется мир или умрет.
«Пернская баллада»

Архив Цеха Арфистов.

Информация, полученная из старинных хроник. Перн, планета, находящаяся возле желтой звезды класса G в созвездии Ракбет. В систему входит пять планет, плюс приблудившаяся несколько тысячелетий назад шестая, с неправильной орбитой.

Перн является третьей планетой — с воздухом, водой и силой гравитации, приемлемой для человеческого существования. Земляне открыли и быстро колонизовали ее. Но потом что-то случилось (то ли крушение очередной Федерации, то ли еще какая-нибудь глупость), и колонисты навсегда утратили связь с Землей, вскоре окончательно забыв про нее, Перн же стали считать родной планетой. Никто из них не обратил внимания на пришельцев, двигающихся вокруг звезды по вытянутой и неустойчивой эллиптической орбите.

Шло время, поколение сменялось за поколением. О существовании странной красной звездочки было забыто. Но траектория космического странника пролегла так, что раз в двести лет он вплотную приближался к Перну, находясь в непосредственной близости с ним на протяжении примерно пятидесяти лет. Развившаяся на Алой Звезде жизнь пыталась пробиться сквозь космическую пустыню и перебраться на более уютный и гостеприимный Перн: «...в виде серебря-

ных Нитей пришли они с небес, уничтожая все живое на своем пути.» Потери, понесенные пернитами, сначала были катастрофическими. Сами Нити являлись микробиологическими спорами, способными преодолевать космическое пространство и уничтожать любую органику.

В поисках защиты от вторжения смертоносных Нитей родился великий план. Первая стадия — приручение и усовершенствование одного из биологических видов планеты — огненных ящеров (файров). Мужчины и женщины, обладающие врожденным даром

Маккеффри (лауреатом литературных премий — *Nebula* и *Hugo*, а также еще семи различных призов клуба научной фантастики). Благодаря этой чудесной ледяной получили возможность узнать мир Перна. Смею надеяться, что интерактивная версия этого литературного произведения будет принята геймерами не менее восторженно, чем была принята любителями фантастики сама книга — поклонниками Перна даже был создан в Интернете сайт. Вероятно, под впечатлением такой всенародной любви и была начата разработка этой игрушки — так сказать, по просьбам трудящихся.

О будущей игре пока что известно очень мало. Скорее всего, это будет RPG с элементами action'a и adventure.

По слухам, Dragonflight обещает быть очень красивым и масштабным.

По утверждениям Grolier Interactive, под игру разработан некий совершенно новый 3D-движок. О подробностях компания скромно умалчивает. Игра будет содержать в себе эпическую историю глав эдак в пять. Когда-то, много Оборотов (веков) назад, колонисты заселили эту планету, постепенно зовыб почти все земные технологии. Если сравнивать с нашей историей, нынешняя цивилизация планеты представляет собой средневековый мир, правда, со своими особенностями. На Перне нет ни одного города. Вместо них по всей планете разбросаны владения лордов — холды — и прилегающие к ним земли вассалов. Холды — это места обитания большей части населения. Первоначально, для защиты от Нитей, все помещения холдов вырубались в скалах. При каждом холде находился какой-нибудь ремесленный цех: скотоводов, кожевников, кузнецов, лекарей, арфистов и другие (разработчики обещают тщательную проработку деталей быта, наряду с ландшафтами). Пожалуй, самым загадочным и интересным цехом должен быть Цех



Дина ХАРИТОНОВА

к телепатии и способные к глубокому сопереживанию, обучались содержать и использовать этих удивительных животных. Крылатые, длиннохвостые и огнедышащие —



настоящие драконы, как будто вышедшие из земной сказки о рыцарях и колдовстве, они обладали полезными свойствами: возможностью мгновенно перемещаться из одной точки в другую и выдыхать пламя (забавно, одновременно залотив камень, содержащий фосфин). Поднимаясь в небо, драконы перехватывали Нити.

Проходил год за годом, век за веком, а страшная Алая Звезда все так же сопровождала Перн, напоминая о близкой опасности. Но положение перестало быть столь безнадежным, с тех пор как на защиту мира встали драконы и их всадники.

Только-только на прилавках появилась ожидаемая любителями RPG восьмая часть *Might & Magic*, и тут на тебе — еще забота: Grolier Interactive занялся новым проектом — **Dragonflight** (Полет дракона), который разрабатывается по циклу романов, известных под общим названием «Всадники Перна» и написанных Энн





Арфистов. Они — музыканты и хранители истории, преподаватели, исследователи и даже шпионы. Арфисты — самые образованные люди на планете, воплощение вековой мудрости. Высшая же каста — Всадники. Это защитники Перна. Они не являются родовым кланом — скорее, это орден, членов которого выбирают из представителей холодов и мастерских. Во время выпадения Нитей, они верхом на драконах поднимаются в воздух и сжигают их прирученной стихией. Племя Дракона (так их зовут на Перне) живет в Вейрах — пещерах, вырубленных в затухших кратерах вулканов. Каждый Вейр защищает от Нитей несколько холодов.

Немного о Запечатлении и классификации драконов. Из архива Цеха Арфистов. Обряд Запечатления — это взаимопроникновение сознаний новорожденного дракона и избранного им человека (будущего всадника).

На праздник Запечатления, по обычаю, получают приглашения предводители вейров, лорды всех холодов, главы цехов и, естественно, родители будущих всадников. Ведь это большая честь — быть выбранным в Поиске претендентов. Нет на Перне ни одного человека, который не мечтал бы получить в друзья большого и прекрасного драконо-защитника. Но вряд ли кто-то из них понимает, насколько серьезна эта связь. Ведь их жизни и разум сливаются навсегда...

Выбор дракона на Запечатлении решает и судьбу человека. Золотые самки — королевы выбирают себе в партнеры только женщин. Королевы и их всадники очень уважаемы людьми и драконами. Только они решают, кто будет править Вейром. Бронзовые, коричневые, зеленые и синие предпочитают выбирать мужчин. Бронзовые всадники обычно становятся лидерами, так как только они в брачном полете могут донести быстро и сильно золотую. Всадник, чьему бронзовому удалось это сделать, становится предводителем Вейра.

В этом плане разработчик скорее всего не отойдет от книги, и классы драконов, вероятно, останутся теми же. Как и положается в хорошей ролевой игре, вы сможете путешествовать, общаться, выполнять задания и, соответственно, повышать свой уровень крутизны. Как обещается, будет доведена до совершенства система интеллекта вашего дракона (dragon-interpret??). Беседа с умным существом позволит вам избавиться от всяческих печалей и страхов, истощающих дух героя.

Разрешите представить. Всадник Форт Вейра Д'кор (его дракон Слант. Это и есть главный герой (во всяком случае, для будущей демки). Д'кор — умный и интересный человек. В один прекрасный день он может стать Предводителем Вейра. Слант, бронзовый дракон, будет его тидом и наставником во время игры. В их лапах и руках —

судьба Перна. Они будут спасать мир (кстати, не только от Нитей) и разгадывать некоторые трудные загадки. Как помогать, так и мешать ему в этом благородном деле будут родные перинты. Всего же в игре предполагается участие более двухсот персонажей.

Взять, например, лорда Гралта, хозяина Форта холода. Он, вероятно, станет являть-

бое дело было выполнено на высшем уровне. Но у него ужасно неуравновешенный характер: встретив вас учтиво и вежливо, через пять минут может одарить грубостью и высокомерием.

Интересным персонажем должна быть Сэлин из Цеха Арфистов. Это очень мудрая и хорошо осведомленная женщина, с множеством связей по всему Перну, которые она использует для добытия сведений. Для играющего она станет одним из главных источников информации.

Сценарий игры практически не будет пересекаться с сюжетом книги и героями, описанными там. По сценарию, Перн переживает конец седьмого прохождения Алой Звезды. Этот период не описан в хрониках Перна и поэтому позволяет пережить совершенно новые приключения — таким образом, игра является не «экранизацией», а продолжением эпопеи.

Надо заметить, что мир фантастики в скором времени окажется неисчерпаемым дном для творцов компьютерных игр. Примером является *The Wheel of Time*, сделанная по одноименному произведению Роберта Джордана. Вероятно, Grolier Interactive решила взять пример с *Legend Entertainment*, разработчика *WoT*.

Хочется верить, что *Dragonflight* не обманет наших надежд и все-таки выйдет осенью 2000 года, как было обещано.



ся одним из самых могущественных лордов на Перне. Его холод — один из самых древнейших. Гралт ценит старые традиции и уважает Племя Дракона, но излишне подозрителен ко всякому пришельцу — даже всаднику, если он пришел на его земли без какой-либо причины. Его помощник Ламрат — очень старательный работник, всегда радующийся о том, чтобы ло-

InterLink

internet service provider

- Корпоративный доступ в Internet по выделенным линиям
- Идеальные решения IP-телефонии
- E-Commerce (виртуальные офисы и магазины)
- Web-design (создание и поддержка сайтов)
- Системная интеграция



ул. Политехническая 4
тел. : 380+44 241-9524
факс : 380+44 241-9525
e-mail : admin@interlink.net.ua
http://www.interlink.net.ua

Кабачок — место уютное. Тут можно встретить кого угодно и оставить сообщение (и оно обязательно найдет адресата), можно устроить диспут с бродячими философами и просто оторваться под легкую музыку местного джаз-бэнда. А можно иногда услышать умпосмрачительную историю.

Темный эль настраивает на благодушный лад, и наполняя вам очередную кружку, румяный толстенный бармен непременно обратит ваше внимание на какой-нибудь интересный разговор. Сейчас всецело завладел вниманием слушателей шустрый остроухий гремлин — **Эррор Зубастый**, завсегдатой этого заведения.

ЧАС ДРАКОНА

С утра мне позвонил шеф и озадачил вопросом:

— Зубастик, ты когда-нибудь с негуманоидами общался?

— Вопрос чисто риторический. Даже если и не общался, от работы мне не увилишь.

«И это в половине девятого утра, когда в моей голове еще бурлят последствия вчерашней гулянки с Дризотом. К тому же, кто же не знает, что изначально меня наняли на одну из главных ролей в ролевике «Легенды голландцев, так что перестановки я со всеми расами, доступными воображению. Правда, проект закрыли из-за недостатка финансирования, вот и мне, чтобы не выпсть из жизни, пришлось искать работу».

— В общем, ноги в руки — и марш в усадьбу Дракулы.

— Ну уж нет, думаю, вот так, за здорово живешь, лезть бедняге гремлину в зубы vampir — таких условий в контракте не было.

Но шеф пояснил:

— Тебя аккредитовали на Первое открытое заседание разумной негуманоидной расы. Материал чтоб к вечеру был!

И трубку положил, я даже не успел спросить, что это за раса.

Начал я догадываться, когда поправлял здоровье кувшинчиком пива на свежем воздухе около кабака. Из ниоткуда возникает обалденный золотой дракон, а на спине — симпатичная такая девчонка — и просят дорогу к Замку Дракулы показать. Поскольку мне по пути было, я к ним присое-

динился. В полете разговаривали: девушку зовут Лесса, а ее дракону (это то же она оказалась) — Рамота. Вообще-то, они жители Перна, но так как грядет конференция, решили нанести дружеский визит в наши места. Быть может, как-нибудь и приедут погостить подольше всей толпой. Прибыли ко двору, меня посадили и полетели дальше — знакомиться с местной тусовкой.

Осмотрелся я — а драконов тут! Всех цветов светофора, крылатые, бескрылые, какие-то вообще чудные — маленькие, как мотыльки, яркие, как кокетливыми плазками и длинными ресничками. Я было совсем потерялся, как тут заметил Риани (такую длинноногого эффектную барышню сложно пропустить). Она в качестве «хвоста» своего крылатого спутника прилетела. Когда чувствует себя не в своей тарелке, сразу начинает сплетничать.

Я поинтересовался, что же случилось с хозяином замка? Оказывается, после последнего визита Джонатана Харкера у Дракулы развился чудовищный комплекс неполноценности. Если в качестве «сына Дракона» с ним никто не считается, то он приложит все усилия для того, чтобы стать настоящим представителем этой расы. Поэтому он всечески приветствовал проведение конференции у себя в замке.

Сквозь невесомые крылья Призрачных драконов я увидел

еще одного гуманоида. Правда, вел он себя как-то странно: пристально смотрел на нас с Риани и поминутно облизывал свою черно-белую маску (лицом это сложно назвать) длинноногим языком. Более информированная Риани пояснила, что это — Старейшина, виртуальное воплощение Дракона из группы KISS. Пока что виртуальное, так как официальный релиз KISS PsychoCircus еще не вышел. И пусть меня не пугает его кровожадность — надо же ему как-то самовыражаться.

Тем временем мы набрали на фушет-

ный столик для гостей и остались там до открытия конференции. Да-да, я все-таки нафушетился. Смутно помню только, что заседание проходило в громадном зале, в полумраке которого невозможно было разглядеть сводчатый потолок. Всех пригласили за круглый стол, искусно выполненный в виде логотипа Mortal Combat. Потом распорядители битый час выпрашивали любопытного м-ра Ти Рекса, который решил, что здесь собираются обычных рептилий. Ему тактично объяснили, что не огорчайтесь здесь делать нечего, и м-р Ти Рекс, обидевшись, отбыл на свой Trespasser.

Смутно припоминаю, что конференцию вел Красный Дракон TSR (огромный и страшноватый). Риани мне на ухо шепнула, что он — единственный наследник сокровищ и лагров драконов AD&D. А еще помню конфуз — когда присутствующих начали представлять друг другу, не смогли договориться какого-то Лазурного дракона. Значительная часть собравшихся в это время как-то нехорошо смотрела на некоего негра с сияющими глазами.

Меньше всего в памяти осталось от обсуждения насущных вопросов. Вроде бы, отслеживали тенденцию прироста драконьего населения в год Дракона, обсуждали возможности мирного сосуществования с остальными расами (в эти моменты очень шумела какая-то воинственная дракониха по имени Мутаре. Она, очевидно, перетерпела метаморфозы, так как амбиции у нее были чисто человеческие) и представили новых поселенцев. Если по городу пройдетесь, увидите их во всей красе.

Вот толпы материала-то и на колонку не наскреб! Влетит мне от шефа по первому числу. И башка завтра снова похмельная будет...

Эррор печально заглянул одним глазом в свой опустевший танкард и подточили к себе соседский — горло промочить.



**Украинский Центр
ИНТЕРНЕТ**
Почасовой - от 0,15 у.е.
Качественный Unlimited - 20 у.е.
Акция до 15 апреля!

тел. 220-81-70
227-20-44

http://www.uct.kiev.ua
e-mail: office@uct.kiev.ua

EARTH 2150

Николай «Shlorm» КРЕНТОВСКИЙ

Жанр: 3D-стратегия
Разработчик: TopWare Interactive <http://www.topware.com>
Издатель: Strategic Simulations Inc. <http://www.ssionline.com>

Системные требования: Pentium 200 МГц или выше, 32 МБ оперативной памяти, 130 МБ на винчестере, 4-х скоростной CD-ROM или более быстрый, DirectX 6.0 или выше, 3D-акселератор с 4 МБ видеопамяти и поддержкой Direct 3D, OpenGL или Glide, 56К модем для игры через Интернет

Приблизительная дата выхода полной версии: весна 2000 года

WEB-страничка игры: <http://www.earth2150.com>

Несколько лет назад, во времена бума стратегий, вышла игра под названием Earth 2050, то есть Земля 2050. Новички многие из «бывалых» игроков уже забыли эту игру или просто не заметили в потоке похожих одна на другую поделок, а новички и вовсе вряд ли слышали о ней. Поэтому лучше всего рассказать об **Earth 2150**, как о новой игре, а не о продолжении старой.

В 2002 году была основана космическая научно-исследовательская корпорация **LUNAR CORPORATION**, задачей которой было открыть космос для людей. В 2034 компания закончила строительство первого орбитального города — **ORBITAL CITY 1**. В 2037 на Луне была основана первая постоянная база. В 2084, когда на Земле разразилась Великая Война, всех жителей **ORBITAL CITY 1** эвакуировали в город на Луне, названный **LUNA 1**. После этого **LUNAR CORPORATION** разорвала все отношения с Землей, и был основан еще один город — **LUNA 2**.

После нескольких лет войны Земля превратилась в руину. Начался долгий процесс восстановления. В Америке 12 из бывших штатов США были реорганизованы в новое государство — **United Civilized States (UCS)**. А в Восточной Европе и Азии представители клана Khan начали строительство своей новой династии. Этот сильный клан имел доступ к ядерному запасу бывшего Советского Союза, который дал им большое преимущество в отношениях со своими соседями. Вскоре после этого была провозглашена новая страна, названная **Eurasian Dynasty (ED)**. Как водится, они начали новую войну, в ходе которой повредили орбиту Земли. В течение нескольких ближайших лет расстояние между Землей и Солнцем должно уменьшиться где-то на 17%, что вызовет гибель всего живого на планете. Теперь единственным спасением будет массовая миграция с Земли. Вскоре стало ясно, что поможет только переселение на Марс. Но это пре-

бавало очень много ресурсов. Вместо того, чтобы объединить свои силы для спасения человечества, ED и UCS начали новую войну за последние ресурсы на планете. **LUNAR CORPORATION** тоже испытывала нехватку ресурсов и решила развернуть их добычу на Земле. Конечно, сделав это, она ввязалась в войну...

Вот мы кратко и ознакомились со вселенной этой игры. Особо любопытные могут поискать первую часть игры или хотя бы старые игровые журналы. А мы поговорим о том, что нас ждет.

Разработчики сделали отличнейший трехмерный движок. Скорость передвижения юнитов зависит от того, двигается он под гору или спускается с нее. Вы можете прокапывать траншеи для защиты базы от внезапного нападения или, например, создавать целые подземные системы туннелей. А взрывы изменяют рельеф местности «насовсем». Смена дня и ночи будет выражена не только во



внешнем виде — длине и направлении тени в зависимости от расположения солнца и адаптации солнечных батарей к интенсивности солнечных лучей. Кроме этого, она будет влиять на вашу стратегию. Вы сможете начать, предвзятительно включив формы военной техники, устроить внезапную атаку на базу врага. Постоянно изменяющиеся погодные эффекты также влияют на вашу стратегию. Казалось бы, что вы уже все спланировали, но вдруг внезапно подувший сильный ветер вынуждает ваши самолеты совершить аварийную посадку. А метеоритные дожди могут нанести серьезные повреждения и вашим, и вражеским юнитам и строениям.

В полной версии игры нам обещают 75 миссий для одиночной игры (новое, по 25 за каждую сторону). Причем, они будут неллинейными, то есть вы сами сможете решить, чем заниматься в следующей миссии. Еще в игре, как вы уже, наверное, догадаетесь, будет три абсолютно непохожие одна на другую противоборствующие стороны.

Юниты **LUNAR CORPORATION** в основном представлены гражданским транспортом с маломощными антигравитационными генераторами, которые позволяют передвигаться над землей на высоте 1 — 2 метра. Конечно, есть техника и с более мощными генераторами, которая может передвигаться на любой высоте. Эта сторона не была готова к началу войны, и поэтому все оружие разработывалось «на скорую руку», но ученые постарались на славу, и винтовки с ракетами были заменены более совершенными образцами вроде ультразвуковых и электрошоковых пушек. А «изюминкой» вооружения корпорации является система контроля метеоритных дождей, которая позволяет бомбардировать базы врагов из космоса!

Далее по списку у нас идет **Eurasian Dynasty**. Ее ученым так и не удалось разработать эффективный антигравитационный генератор. Техника этой стороны передвигается с помощью систем, разработанных еще в конце двадцатого века, то есть ее мобильность очень зависит от ландшафта. Зато изготовление шасси очень дешево. Летящие юниты в основном представлены вертолетоподобными образцами. Наиболее используемыми в армии ED видами вооружения являются крупнокалиберные пушки и ракетные пусковые установки. Например, именная пушка, которая отключает любую технику, не повреждая ее. Вдобавок ED является единственной расой, обладающей запасами ядерного оружия, которое можно применить в опасной ситуации.

Третья сторона — **United Civilized States**. Ее наземные юниты представлены двуногими шагающими роботами, имеющими преимущество при передвижении по труднопроходимому грунту. Ученые UCS, по сравнению с коллегами из ED, достигли значительно большего успеха в разработке антигравитационных двигателей. Поэтому воздушный транспорт, истребители и бомбардировщики оснащены этими двигателями. Разработано плазменное оружие, система спутникового наведения для стрельбы плазменными лучами по труднодоступным мишеням. Ого! Место уже закончилось, а я еще всего не успел рассказать об этом грядущем хите! А ведь еще будет мультиплеер на восемь человек по локальной сети или через Интернет. И редактор миссий нам тоже дадут. Одновременно можно открыть три окна и в каждом из них управлять своими юнитами в абсолютно разных местах, хоть в разных концах карты! Кроме того, вы сами можете конструировать технику на основе изобретенных видов шасси и оружия. Вы захотите, а я буду ждать эту игру с большим нетерпением. Тем более, что осталось совсем чуть-чуть...

Наш автобус подъезжает к новому зданию, построенному, пожалуй, одной из самых известных строительных компаний города. Дизайнеры оформили его в стиле, уже ставшем классическим, а строители использовали давно известную строительную технику. Так что дружно покидаем автобус и, стараясь не замараться раздавленными жуками, кишками повсюду, быстренько следуем ко входу.

Might and Magic VIII

Day of the Destroyer

Ефим БЕРКОВИЧ

Давным-давно В Далекой Галактике
Бушевали Звездные Войны...

Часть первая: Наследие Star Wars

Я не ошибся. Они действительно бушевали. Над одной из своих колоний земляне и вовсе потеряли контроль. Впрочем,



она с самого начала не отличалась благонадежностью. Все планеты, как планеты, это какая-то плоская, как блин; везде царствует «Декларация о правах человека» и теория относительности, здесь — право меча и магического искусство. Не мудрено: жители колонии растратили и позабывали все, что дало возможность их предкам освоить межзвездные перелеты, зато в совершенстве овладели тем, что для них представлялось более важными. А что может быть важнее в этом странном и загадочном мире, мире **Might and Magic**, который уже восьмой раз придется спасать партии героев под Вашим управлением.

Из записок неизвестного авантюриста:

«Сидел я как-то дома, пиво из бочанки потягивал. Вечером думал на танцы пойти. Говорят там с такими темными эльфийками можно позаниматься, что закачаешься. И тут началось: грохот, земля затряслась, в небе клубы дыма, потом много проливистели и ударились оземь какие-то огненные глыбы. Ну, я сразу сообразил, что не к

добро это. Снял со стены лук, доставшийся мне от прадеда, накинул плащик — и вперед, за приключениями!»

Часть вторая: Не пристало б таким знаменитостям...

Каждый раз, когда мне в руки попадает новая игра от NWC, я жду шедевра — наверно, не стоит объяснять, почему. Однако последнее время они стали меня не то, чтобы разочаровывать, но, скажем так, немного подламывать. Вроде бы все как раньше, но 48 часов подряд уже перед монитором не высижу, как это было во вторых героях. Я, конечно, понимаю — тяжело в наше время изобрести что-то принципиально новое, но сколько можно спасать от гибели один и тот же мир? И почему этим все время вынуждены заниматься абсолютно неподготовленные персонажи? Герои предыдущих частей, оу, вы где? А Вы, господин геймер, неужели одного (и того же) раза Вам достаточно? Почему мне не представить себе следующую ситуацию: переносите Вы свою партию из седьмой части в восьмую, игра проникается уважением к Вашей крутости и генерит монстров Вам под стать. И умения никогда не денутся, и буквы из книжек не посыплются. Да я и сам не знаю, что хочу, но точно знаю, чего не хочу — скуки. А к моему великому сожалению, где-то после прохождения 2/3 игры она настанет, причем неминуемо. Ну, вынесу я еще одно подзелье с монстрами, ну нацеплю на себя еще одну артефактную или реликтовую шмотку, ну и что? Все это мы видели уже неоднократно.



Из записок неизвестного авантюриста:

«Уж не знаю, как так вышло, но из дому я вышел совершенно не там, где он находится до сих пор. Вою свою сознательную жизнь я жил в небольшой деревушке среди таких, как и я темных эльфов, а из дому вышел — вокруг бродят то ли вшеры, то ли люди. Хоть из луков, в принципе, стреляют

неплохо, конечно не так, как мы, — сразу видно не было у них в роду великих мастеров этого дела. Самое интересное, что в их приюте для усталых авантюристов я сразу обнаружил двух персонажей, выразивших желание присоединиться ко мне. Персонажей действительно удивительных: одним из них был некромант, другим — вампир, точнее, вампиресса. Ну, друзья никогда не мешают. Так что взял я их с собой».

Часть третья: Куда идем мы с Пятачком...

Вот именно — куда? Одни мои знакомые постоянно ругают ньювордовцев за сюжет, другие хвалят. Как и в других ро-



левых играх последних лет, весь сюжет MM-8 построен по схеме — несколько основных квестов и множество побочных, выполнение которых обязательно, но крайне желательно. Но если кое-кто из числа вестодавателей хотя бы точно знает, чего они хотят и где это взять, то большая часть если и способна сформулировать свои желания, то уж точно не знает, где находится цель их поисков. Мало того, время от времени находили квестовые предметы, которые вообще неизвестно к чему применить. Вот, к примеру, объясните, зачем и кому могут понадобиться шесть (III) сосудов для хранения душ некромантов, решивших стать личами? Ведь максимальное количество персонажей в партии всего го лтятеро? Лично я нашел всего двух некромантов, желающих ко мне присоединиться, — так что даже если вы, будучи ярым по-

читателем некромантии, выбрали первого героя из их же породы, остальным трем сосудам все равно суждено являться без дела. Когда-то великий Оккам сказал: «Не умножайте сущностей без надобности». Как видно, его логика бесконечно далека от логики создателей игры.

Из записок неизвестного авантюриста:

«Ну, погуляли мы по этому островку на славу. Там на их стражей постоянно нападали какие-то пираты. Сначала мы их заманивали в деревню, потом собирали все, что выпало с трупов. Когда немного разбогатели и купили все луки, начали попросту расстреливать их издалека. Впрочем, чуть только мы убили последнего из группы, они снова, как из-под земли, выныривали и кидались на нас в безуспешных атаках. С помощью камня, находившегося в одном из захваченных ими сундуков, мы сумели восстановить телепорт на соседний остров. Перед этим к нам присоединился



какой-то клирик. Боец из него, конечно, так себе, но в занохарстве силен. С его приходом исчезла надобность бегать каждый раз в храм подлечиваться».

Часть четвертая: Мы не падем, мы не седем...

Надеюсь, вы уже поняли, что, в отличие от двух предыдущих частей сериала, в восьмом несколько поменялась система комплектации Вашей команды. Теперь неизменным героем является лишь тот, которого вы выбрали перед началом игры, всех остальных найдете по ходу ваших странствий. Ежели вы, к примеру, решите заменить волмира на тролля, то изгнанный из вашей партии персонаж отправится прямоком в приют авантюристов и будет там терпеливо дожидаться, не соблаговолите ли вы привлечь его опять. В приюте он ведет себя прилично, имущество свое не пропивает, так что весь его инвентарь и снаряжение вы можете получить обратно. Это удобно, когда у вас есть какой-нибудь предмет, не поддающийся опознанию: можете нанять кого-нибудь и отдать ему — пусть подержит у себя до лучших времен. Судя по моим на-

блюдениям, этот самый приют один на всех, как в «Героях». Так что в некоторых случаях при помощи этого бага можно переправлять в другую локацию громоздкие предметы типа саркофага, не утруждая своих основных героев. И наконец, о совсем уж грустном. То ли в связи с описанной системой найма напарников, то ли еще с чем, но такое понятие, как NPC, которых вы таскали за собой в качестве то учителей, то ремонтников, то лекарей в предшествовавших частях игры, здесь полностью исчезло. Так что если раньше бесполом бегавшие по пороку крестьяне имели хоть какую-нибудь пользу, то теперь они только раздражают, путаясь под ногами и мешая пройти. На мой взгляд, это изменение все-таки к худшему. Бывало, раз тридцать зайдешь с сэйва, прежде чем в лице подображенного тобой проходимца получишь то, что нужно. То ли в мире Might and Magic наступил коммунизм, то ли его жители вообще разучились что-либо делать. Тогда, конечно, можно задать создателям игры законный вопрос — зачем и кому вообще нужны магические лавки, кузницы с оружием и прочие такого рода строения — неужели их хозяева столько лет терпеливо ждали прихода моей группы? Тогда мне их искренне жаль, нелегкий у них бизнес...

Из записок неизвестного авантюриста: «Немного побегов, я выяснил, что покинуть острова можно только через затерянный храм. Про это мне рассказал один из жителей близлежащей деревни. Мол, они все время так делают, проходят через него и садятся на корабль. Серьезных монстров в нем не было, но ловушек хватало. Чего только стоила комната с раздвигающимся полом! Покуда мы сообразили, что надо нажать подряд все восемь кнопок с изображением змеи по углам этой комнаты, успели раз драть погнубить. Благо, неведомые боги, создатели нашего мира, сразу воскресали нас у центрального фон-



тана в деревне людей-ящеры. Даже вещи все оставались при нас, вот только деньги куда-то исчезали. Как это так получилось, для меня осталось загадкой, равно как то, каким образом местные жители могли спокойно ходить через храм, без рис-

ка для своей жизни. Что, всякий раз ее отключали? Во всяком случае, стоило пройтись ее нам, чтобы она уже больше не работала до конца нашего приключения. Неужели попомогала?»

Часть пятая: Алигет уходит в горы

Все-таки надо признать, что идея обновляемой партии имеет свои преимущества. Во-первых, можно подбирать героев совершенно предстоящему заданию. К примеру, если в какой-нибудь пещере Вам надо аккуратно пролететь над ловушками, вам пригодится вампирское искусство левитации, а в борьбе со всякой нежитью незаменимую роль играет клирик. С другой стороны, постоянно менять состав группы, Вы рискуете остаться обладателем слабосильной команды, в которой все персонажи, кроме



главного, будут недоразвиты. Ведь гостиница, понятное дело, — не лучшее место для приобретения опыта. Так что думайте сами, что лучше — иметь полтора десятка средних героев или пятерых крутых, отборной породы. Опыт показывает, что второй вариант предпочтительнее, но где-то после прохождения первой половины игры он слишком уж упрощает процесс.

Ну, тулы противостоящие вам враги, тулы... Единственное что приходит им в голову, это бежать на вас в лобовую и гнубить под ливнем стрел или зоклинаний. Конечно, те из вас, кто уже начал играть в MM-B, могут напомнить о существовании стреляющих или кастующих юнитов, но опыт показывает, что делают они это как-то весьма неудачно. Конечно, ежели случится тула, куда тебе соваться пока рановато, умрешь без вопросов, но благодаря сэйва/луду это тоже не проблема. Не справился сейчас, подкачался, вернулся, вынес — вот и вся схема боя. К примеру, кто сможет мне объяснить такой баг: в одной из зон я решил вынести так называемых охотников на драконов. Благо, у меня в группе значился такой симпатичный себе дракончик, умеющий летать вместе со всей группой, в результате чего бой превратился попросту в увеселительный тир. Я парил в небесах и обстреливал их из луков, единственное, что они могли сделать, это собраться кучкой у меня под брехом. Приходилось отлетать в сторону и продолжать это «благородное» занятие

далее. Объясните мне, недалекому, как они вообще ухитрились охотиться на драконов? Ловили их, когда те садились на землю? Или сбивали камнями? Ну, неужели было так сложно вооружить этих несчастных рыцарей луками? И так, как минимум, в половине зон. В подземельях, где особенно полетается, практически всегда срывается тактика, известная еще по седьмой части сериала: в пошаговом режиме отступов и стреловых, стреловых и отступавших. Подошли слишком близко — переходим в режим реалтайма, убегаем, опять переходим в пошаговый и все по новой. Ежели учесть при этом, что в реалтаймовом режиме в вас попадают раз из двадцати, мне искренне становится жаль то ли мобов, то ли создателей их искусственного интеллекта. Вспомнить, к примеру, монстров из Unreal — вот где действительно было видно, что над ними работали — они и прыгали, и пользовались особенностями местности. А в MM-8... Блин, как вспомню вид несчастного рыцаря, пытающегося чуть ли не проарпачить стену, пытаюсь убежать от меня, так прямо жуть берет. Ну, неужели так сложно было запрограммировать их так, чтобы они двигались не только по прямой? Про операции по выманиванию монстров в жаркие объятия городского гарнизона я лучше промолчу.

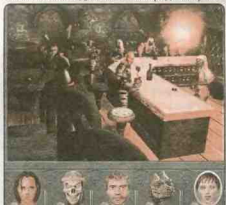
Из записок неизвестного авантюриста:
«С островов мы думали до моего родного города. Я не представляю, как мне было приятно увидеть вместо уродливых ящеро-родные лица. Что ни говори, а даже за те недели, что я отсутствовал, так по ним соскучился. Я, конечно, не националист, но, на мой взгляд, нет ничего красивее заостренных вверх ушек на какой-нибудь эльфийке. В общем, идем мы по городу, и что бы вы думали — на месте центральной площади вырос какой-то отвратительный красный кристалл. Я, естественно, давлюсь распространять свидетелей, на ничего конкретного они мне не сказали. Так, мол, приходил тут один маг. Он, мол, и устроил все это безобразие. Мол, в тот самый день, как меня занесли на острова, кристалл и вырос. По сведениям, полученным от торговцев из разных мест континента, тогда-то и началась всякие безобразия в других его местах. Это еще что, вот возле тропицельной деревни, говорят, целое огненное озеро появилось. Правда, рассказы торговцев их самих не устраивали, и потому они настоятельно советовали мне отправиться туда и самому все увидеть. Думал я послать их куда подальше, но когда то же самое мне посоветовал сделать и чтиный всем нациям радом оркул, пошел я искать тропей вместе с их хваленным озером. Если б только кто-нибудь объяснил мне, как эти самые тропицы выглядят. Ладно, думаю, увижу кого-нибудь с непохожей на других внешностью, справлюсь о его национальности — мол, тропицы ты или как?»

Часть шестая: В потолке открылись люки — не пугайтесь, это глюки

Думаю, вы уже поняли, что я опять буду ругаться — на всех тех блох, которых доблестные создатели игры так и не удосужились выловить из своей релизной версии. Впрочем, они это делают неоднократно. В шестой части любой из персонажей мог получить любое умение, даже если его как бы не было в наличии — достаточно было пощелкать по пустым местам мышкой в соот-



ветствующей гильдии. Ну, поленились программисты убрать из кода: кнопки стерли, а что над ними — забыли. В седьмой — процесс, получивший у моих друзей название «дойка драконов», позволял уже с самого начала обмундировать группу в самые элитные шмотки. Даже во всеми любимых героях (НММ-3) то и дело находится баги. Естественно, и сейчас, к моему сожалению, ничего не изменилось. Ну ладно, господа программисты, не считайте вы нужным хранить в файле данные о содержании трупов — вам и так забот хватает. Но почему, к примеру, хотя бы содержимое ящиков не сделать постоянным? Допустим, это тонкий тактический ход, непонятный рядовому гей-



меру вроде меня. Но скажите, как можно было забыть про квест на продвижение вампира? То есть, сам квест, конечно, не забыли, он есть, вот только забыли написать, что это квест на продвижение — договорился, мол, сам. Вот так иногда играешь, играешь, вылавливаешь подобный баг — и руки опускаются. Как минимум, сгугли на компьютер посмотреть не хочется. А иногда складывается впечатление, что существует только два способа выпустить игру: или как Blizzard, без глюков, но с опозданием этак годика на полтора, или как NWC — вове-

мя, но с кучей ошибок. А что они сделали со спецэффектами? Ну, кто мне объяснит, почему, когда я включаю свой 3D-ускоритель, изображение меняется в худшую сторону. Хотя и детектируется мажор карточка правильно, и драйверы самые новые стоят.

Из записок неизвестного авантюриста:

«Чем дольше длились мои путешествия, тем меньше я понимал логику происходящего. Еще недавно только в самых древних книгах мы могли прочитать о таком явлении, как война. А теперь толпы и слышны: то рыцари с драконами долину не поделили, то священники храма солнца с некромантами свору затеяли. Стоит где появиться нашей компании, все тут же пытаются натравить нас на своих противников. Хорошо что, внутри команды никто не ссорится. Если надо, клирик без лишних вопросов лечит некроманта — эх, таких бы дружных ребят, как мы, да побольше, никому бы и в голову не пришло так безобразничать».

Часть седьмая и последняя

Уж что-то слишком ругательная статья у меня получилась. Я так и слышу голоса возмущенных читателей: «А нам нравится...». Я не буду с ними спорить, потому как сам с радостью присоединился бы к их восторгам, но... сколько можно мучить движок, написанный еще для шестой части? Сколько можно допускать такие досадные ляпы и ошибки? Я, конечно, понимаю — 3DO нужны деньги, они всем нужны, но ведь и шедевры всем нужны, а уж кто-то, а вы их делать умеете, когда захотите. Или теперь нуно говорить, как нечто сверхъестественное: уму... Эх, NWC, NWC стареете, стареете. Вам бы генератор уровней, как в Дьябле, да интеллект монстров оттуда же, да и вам самим фантазии и внимательности чуть-чуть побольше, а так даже не знаю, что и говорить. На знание хита MM-8 явно недостаточное, хоть в рейтинги наверняка и попадет. Будем ждать девятую часть, надеясь на долгожданный апофеоз, к тому же и движок обещали сменить.

Из записок неизвестного авантюриста (эпилог):

«В общем, мир мы спасли. Кого надо побил, кого надо расколдовали. Живу теперь опять в своей деревне, женился вот, детишек завел. Друзья мои рядом поселились — мало ли что может случиться, к тому же живут тихо, соседи не обижаются. Иногда так и тянет на подвиги — хочется собрать опять свою постаревшую команду и отправиться за тридевять земель. Но сердце подкашивает: если кому и суждено их когда-нибудь совершить, так это моему старшему кому. Такой резвый сорванец. И уже почти взрослый — 200 лет недавно стукнуло. Я знаю, что я скажу ему, когда буду умирать (если, конечно, он не бежит из дома до этого). Это будут три слова: Prison, Inside, Egg — вот только к чему они относятся, я, сказать честно, мало о том знаю».

Ой вы, гой еси, добры молодцы и просто герои! А не рассказать ли вам очередную сказочку? Может быть, о недошедшем, но все-таки родном. О том, как силы Тьмы вновь ополчились на многострадальное Добро. В это раз оккупация произошла в некой пластилиновой местности (простите, прорисованной) под названием Ereb Altor. Жили-были, добра наживали люди, эльфы, гномы и другие разные твари. И явился среди них злобный темный колдун Viskotnik [Викотник] со товарищи и захватил Altor. Недалго страдали несчастные жители (всего лишь несколько веков), а объединились и победили Викотника. А душу его, чтоб неповодно было, заточили на острове, в некоем тайном и недо-ступном месте. Но эта присказка, сказка будет впереди.

Разработчик: Target Games
Издатель: Computerhouse AB
Жанр: action/adventure

Системные требования: Pentium II-233, 64 MB
Наша история начинается с юбилея — 6

лет победы над врагом. И вот, спустя годы после славной победы, темные силы вновь поднимают голову, вознамерившись освободить Викотника из тяжкого плена. Без его могущественной магии ну никак не завоевать им королевство (типо, подписка нужна).

Ась? Слыхали уж байку такую? Вы думаете, у меня на старости лет все игры, сказки, были-небыли в голове перепутались? Не-е-е... Это просто Target Games на пару с Computerhouse AB выпустили в свет новую игрушку о старом. Не птица, не зверь, не квест и не RPG, а нечто среднее. Итог, *Dragonfire (The Soul of Well)*, приключенное с легким налетом ролевика. Diablo-подобно, но не тянет по динамизму на такие же лаверы, к сожалению.

Итак, на чем мы остановились? На тем-

дартная ролевая раскладка воин-мошеник-маг-жрец игнорируется. По секрету могу сказать, что выбор персонажа никакой существенной роли не играет. На третьем уровне уже возможно урвать все характеристи-

Дина ХАРИТОНОВА

DRAGONFIRE

The Well of Souls

ки — за деньги. Снадобя, повышающие первичные параметры, всегда можно купить в лавке, если бы за что. В принципе, денег хватает, но особенно приятен момент, когда находишь укромные места с баночкой-другой вкусных напитков. Так что выбор героя зависит только от личных пристрастий. Вперед! Пора спасать мир!

Ваш бессмертный подвиг затянется на семь больших уровней, в каждом из которых вы будете решать различные загадки и мистические головоломки, связанных с разными предметами, персонажами и всеядными (простите — всевозможными) противниками: зомбями, орками, ведьмами-шкерами и тому подобными тварями. Подсказки к решению обычно записаны в свитках, которые встречаются по дороге, но, к сожалению, их нельзя взять с собой. А запоминать все это — чокнуться можно. Кроме того, разработчики поленились навать карты уровней. А блуждая по какому-нибудь подземелью, подмечая, что уже десятый раз выходишь в один и тот же зал, или по портальному городу с множеством улиц, хочется воскликнуть:

вслед за персонажем Фарады в фильме «Чародеи»: «Кто так строит! А хмаватый герой начинает издеваться и подбадривать, че, де, мы стоим, пора на подвиг. Хочется прикинуться глухим или забыть о том, что когда-то учил английский. При таком раскладе берется желание власть в состоянии берсерка и не помнить, что ты том в буйстве твоишь с любимой машиной. Надо отдать должное дизайнерам, графика все-таки очень приятная. Возможно, именно то, что все события распределены по минимальным уровням в пределах одного экрана, и позволило авторам так качественно прорисовать локации.

Сражения, как уже говорилось, напоминают Diablo и не требуют глубокого стратегического мышления, а только яростного кланяния мышцей. Персонаж изображает в это время дворовую профессионала, а враги падают и исчезают, как фигурки в тетрисе. Так что нет возможности даже полюбоваться на деяния героя своих и повосхищаться собственной красо-



ных силах, конечно! Вы уже догадались, что бороться со злом придется именно вам. В вашем распоряжении четыре героя: рыжеволосая Лоррина Хатал — последняя представительница племени Шадоминов, уничтоженного Равенной, королевой Беренди; Бахай Крирак (зеленая утка Даффи Дак) — капитан пиратского клана «Черная Орда», уничтоженного флотом Равены; Трей Детарин (выглядит мужественно) — бывший старшино рыцарского ордена Змеи; Игорь Шем (больше похожий на орка, чем на человека) — авантюрист и мошеник, попался с казенными деньгами и императорской дочкой в постели.

Всех их объединяет ненависть к Равене, которая, собственно, и мечтает захватить Altor. Не самая лучшая компания (как для героев, спасающих мир), да что делать, выбирать не приходится. Вернее, приходится, но кого-то одного из четырех. У каждого из персонажей свой набор параметров. Но стан-



жадностью. При себе можно носить одновременно три вида оружия. У кого нет желания драться, но есть желание просто подумать, могут поразмять свой IQ на головоломках. А чтобы не отвлекаться на монстров, активно желающих общаться, можно понизить параметры их агрессивности. И тогда с одного удара можно отвалится от называющего собеседника.

Очень жаль, что в игре не были предусмотрены телепорты для быстрых переходов с локации на локацию (как, например, в *Night&Magic*). Что-то упустили ребята из Target Game. Исполняя очередное Задание, ходить приходится очень долго, далеко и медленно. Это самое неприятное. Потому что герой не умеет бегать или просто быстро ходить, он топчется, как черепаха. Медленно и печально, достойно своего славного звания спасителя мира. Так что игрушка, по большому счету, и запомнится как медленное стеленное приключение.

Герои древнегреческих легенд всегда нуждались в чутком руководстве. До сих пор его осуществляли олимпийские боги, но времена меняются. Возьмете ли вы на себя ответственность за жизнь и здоровье Геракла или Персея?

Василий ПОПОВ

INVICTUS

IN THE SHADOW OF OLYMPUS

«Остановись, путник! Куда бы ты ни спешил, как бы ни было важно твоё дело, остановись и оглянись вокруг. Что ты видишь? Зеленые холмы, покрытые оливами, рощами, снежные пики гор вдалеке, ровные ряды виноградников и бескрайнее синее



море, простилающееся до самых границ Ойкумены. Посмотри, как прекрасна наша земля! Вон там, за грядой, высится в своем царственном блеске великие Афины — столица Атики, город мудрых философов и непревзойденных скульпторов. А вон там, на юге, мирно дремлет могучая Спарта — уже много лет ее воинственные сыны не обгаивали свои мечи кровью врагов. А дальше — дальше лежат города Царей Моря: Кнос, Пилос и Микены, пристанища отважных мореходов, достигавших на своих кораблях бурных вод седого Океана. Все богатство и красота мира принадлежат сейчас людям.

Но так было не всегда. Присьяд рядом со мной на этот камень. Я расскажу тебе о временах, когда великие боги приходили в этот мир и играли людьми, как шуты играют бездушными куклами в портовом балагане. Им ничего не стоило превратить в руины великие города и стереть с лица Земли целые народы. Они населяли земли Эллады ужасными чудовищами и смеялись, глядя на те страдания и муки, которые их создания причиняли людям. Днем и ночью во всех городах и селениях поднимался к небесам дым от костров, на которых сжигались жертвы во славу богов-олимпийцев.

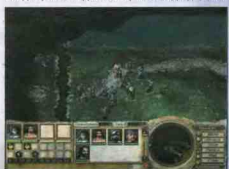
Однако тщетны были надежды умиротворить повелителей мира, и сожжения людей продолжились впустую. Страдания людей зобовляли жестокие сердца бессмертных, плач погибших сладкой музыкой утешал их слух.

Особо свирепствовал в те времена могучий брат Зевса — кабальбатель земли Посейдон. Дорого обходились «забавы» божественного владыки морей рыбакам и мореходам, добывающим пропитание в море. Каждый год множество людей находили свой последний приют среди морских водорослей и донного ила. Их тела, начисто обглоданные рыбами и морскими гадами, до сих пор лежат там, среди обломков корабельных мачт, изломанных весел и запечатанных амфор с вином и оливковым маслом. Крабы и морские змеи свили себе гнезда в пустых глазницах их черепов, а души непогребенных умерших до сих пор не могут найти себе покоя в мрачном подземном царстве Аида, громко стелая и проклиная судьбу, сплотившую им столь страшную участь.

Но не все безропотно соглашались на ту ужасную и унижительную роль, которую отвели им боги. Лучшие из людей — герои — не раз бросали вызов жестоким олимпийцам. Ты наверняка слышал их имена: это хитроумный царь Итаки Одиссей, ослепивший любимого сына Посейдона — циклопа Полифема; это Персей, вырвавший жертву из зубастой пасти морского чудовища; это и Геракл, величайший из героев, не раз спасавший людей от «милости» богов. Все они (и не только они) вызывали злобу и ненависть в холодной, как морские глубины, душе Посейдона, но всем им покровительствовала мудрая дочь Зевса Афина Паллада.

Долгое время продолжалась вражда Афины и Посейдона, и неизвестно, какие еще беды принесла бы она людям, если бы од-

нажды не решили олимпийцы раз и навсегда прекратить это затнувшееся противостояние. По решению бессмертных богов Афине было разрешено выбрать нескольких смертных для сложной и опасной миссии: они должны были преодолеть все препятствия, которые возведет на их пути Посейдон, чтобы доказать, что люди достой-



ны лучшей участи, чем та, на которую обрекли их боги. Если избранники Афины справятся с заданием, Посейдон будет вынужден прекратить свои жестокие игры с людьми, если же нет — Афине придется оставить Элладу на растерзание богам морей.

В «соревновании» решили принять участие величайшие из греческих героев — могучий Геракл, основатель семивратных Фив Кадм, небесный охотник Орион, царица амазонок Ипполита, сын Дедала — Икар, быстротная охотница Атланта, величайший герой Троянской войны — Ахиллес, сокрушитель ужасных Горгон — Персей, дочь царя Микен Агамемнона, мстительница Электра и афинянка Арахна, некогда дерзко бросившая вызов самой Палладе...з.

Такую, на мой взгляд, несколько неожиданную интерпретацию известного греческого мифа о борьбе Посейдона и Афины за власть над Аттикой предложили нам разработчики компьютерных игр из компании QuickSilver Productions. Результатом их исторически изысканий, при поддержке

монстра игровой индустрии — Interplay — была несколько необычная, но очень интересная игра — Invictus.



In the Shadow of Olympus. Ее жанровую принадлежность однозначно определить довольно сложно. Пожалуй, правильнее было бы назвать ее «тактикой в реальном времени с элементами RPG». При ближайшем рассмотрении и проведении параллелей с более ранними продуктами, вам наверняка всплывут *Myth* и *Warhammer: Dark Omen*.

Итак, нам предстоит выбрать двух из десяти легендарных героев, чтобы с их помощью спасти человечество от грязных посягательств Бога Морей. Каждый из претендентов обладает уникальными способностями, которые нужно будет развивать в процессе игры, одновременно набирая очки опыта. Геркл способен вызвать землетрясения и увеличить силу удара у подчиненных ему воинов. Кадм из-за нехватки драконных зубов (из которых, как многие из вас, наверное, помнят, он в свое время вырос из целое войско) в славном порядке переквалифицировался в некроманта и приобрел способность поднимать павших воинов в виде скелетов и вести их в бой под своим знаменем. Электра поражает врагов током высокого напряжения (видимо, разработчики сильно впечатлили имя этой героини ☺).

Икор исполняет роль воздушного разведчика, наблюдая с высоты птичьего полета за передвижениями войск противника. Орион засыпает врагов ливнем стрел. Атланта — самый быстрый юнит в игре; она, будучи девушкой энергичной, повышает скорость передвижения всего отряда. Нанье Ипполиту, вы получите возможность в первой же миссии привлечь на свою сторону отряд амазонок, которые совмещают в себе достоинства рукопашного бойца и лучника. Ахиллес передает подчиненным часть своей силы, обретенной им во время купания в Стиксе — «реке мертвых», и тем самым увеличивает количество хит-поинтов всего отряда. Арахна умело применяет сомнительный «дар», полученный от Афины, и в самый разгар сражения из миловидной девушки превращается в паука-монстра. Персей, являясь одаитом популярной в Древней Греции «школы Горгоны», после чего активной миддлти способно превращать врагов в камень. Короче говоря, каждый из новоявленных спасителей человечества — это яркая индивидуальность, и во многом происхождение игры будет зависеть от того, кого из них вы выберете для этой нелегкой миссии.

И вот выбор сделан, завешание написано, мосты сожжены. Но расползавшиеся за столетия бездарица герои ни в какую не соглашались отправляться в путь в одиночку. Предвидя такую проблему, разработчики предоставили нам возможность снарядить им в помощь небольшой отряд наемников, которые, будучи

людьми корыстными, за свои услуги потребуют некоторую сумму денег. На начальном этапе к вам могут присоединиться мечники, копьеносцы, конники, лучники и кентауры. С прохождением каждой последующей миссии количество потенциальных помощ-



ников возрастает. Причем, помимо людей, вы сможете нанимать таких персонажей древнегреческого bestiaria, как горгоны (к сожалению, с ампутированными крыльями), гарпии (у этих все на месте), циклопы и т. п. Само собой разумеется, каждый из последующих отрядов будет потенциально сильнее предыдущих, но следует учесть, что редкие воины, выжившие в неравных боях «за свободу, равенство и братство», довольно быстро набирают опыт. Мечник, прошедший с вами три-четыре миссии, может на равных конкурировать с амазонской или гарпией.

По мере победоносного (а какого же еще) шествия вашей маленькой армии, возможно, к вам захотят присоединиться еще два героя, которые не подавали заявок на участие в соревновании, а количество подчиненных вполне может перевалить за два десятка. Вот тут-то и придет время в полной мере проявить свои полководческие таланты. В конце каждой миссии вам предстоит встретиться с отрядом

приспешников Посейдона, во много раз превосходящим ваши собственные силы. Тогда вам не обойтись без уроков старшины *Бернарда*: как в донном конкретном случае предпочтительнее построить пехоту, где разместить кавалерию, на какой фланг бросить Героев, с какой копией удобнее вести огонь лучников, как эффективно использовать уникальные возможности друженственных монстров и т. д. Горгоны во главе с Персеем усиленно медитируют, попутно превращая врагов в камень; гарпии, возглавляемые Икаром, атакует с воздуха; фаланга циклопов и

минотавров с упорством, достойным защитников Фермопильского прохода, сдерживает яростные атаки диких гуннов и бесовство крепких скелетов (не в пример тем, которых предоставит в ваше распо-

ражение некромант-недоучка Кадм, хотя часто бывает, что именно от них и будет зависеть исход битвы).

Да, конечно, это не *Warhammer* в чистом виде, и фанаты этой действительно уникальной игры наверняка назовут *Invictus* «неделаным клоном, а то и как-нибудь похуже». И все-таки воздержитесь от преждевременных выводов. *Invictus: In the Shadow of Olympus* — одна из самых интересных тактических игр, выходивших в последнее время. Путь, пригодный для команды, возглавляемой Гераклом и Ахиллесом, может оказаться туговым для Персея и Атланты, тактика армий, состоящих из людей, — для орд монстров. А ведь варианты великое множество!

Не будут разочарованы и поклонники RPG. В процессе прохождения вам придется пообщаться с огромным количеством NPS, среди которых встретятся Кастор и Полидевк, Медея, Тесей, Афина и многие другие персонажи древнегреческой мифологии. По пути вы найдете множество артефактов: от золотых яблок Гесперид, порывающих здоровье вашего отряда, до магического оружия, повышающего силу и уникальные способности Героев.

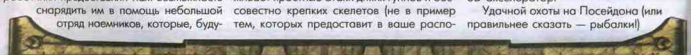
Действие игры разворачивается в прекрасном прорисованном трехмерном мире. В зависимости от своего желания вы сможете приближать и удалять карту, разворачивать

ее на 180 градусов. Замечательно смотрятся спецэффекты, вроде динамического освещения и тумана. Вода, как и положено, прозрачная, а когда ваш отряд переходит вброд ручей, вокруг него неизменно поднимается туман брызг. Леса и горы просто кишат дикими животными, так что остерегайтесь нападения волков и медведей. Они далеко не беспомощны и могут сильно попортить здоровье даже хорошо вооруженным воинам (не иначе как и тут Посейдон постарался). Входя в город, вы можете сокрушить все, что встретится у вас на пути. Зоброшенные, полуразрушенные храмы просто-таки зоворожают своей таинственностью и загадочностью.

Стараясь идти в ногу со временем, разработчики предусмотрели режим многопользовательской игры по модему, по локальной сети и через Интернет. Мультиплеер поддерживает до четырех игроков, причем вам предоставляется возможность ввести в сетевую баталию команду, предварительно «раскачанную» в одиночной игре, попутно захватив с собой все попавшиеся под руку артефакты, продюрок и индивидуальную аптечку.

Довольно вместительную «ложку дегтя» вносят в игру системные требования: Pentium 266, 64MB RAM, весьма желательный 3D-акселератор.

Удачной охоты на Посейдона (или правильное сказать — рыбалки!)



Специально для неистовых забияк созданы резервации с многослойной силовой, звуковой и психологической защитой. Они живут в своем отдельном мире, благосклонно встречая добровольцев. Сокол против Скорпиона, GDI против Brotherhood of NOD. Кто сильнее?

Развитие событий. Версия GDI (Global Defence Initiative)

После штурма пирамиды Кэйна (Kane) ноды оказались практически полностью разгромлены. Кэйна — живой бог нодов, экс-гражданин Советского Союза, человек, выполнявший грязную работу еще для самого Сталина, проживший более 100 лет и почти за это время не постаревший, погиб — наверное, уже навсегда.

Снимите шляпы — он был достойным противником, хоть и неробочивым в средствах. CABAL — кибернетический супермозг нодов — демонтирован. Угроза исчезновения человечества как вида миновала. Кажется, нужно жить и радоваться, спасать экологическую планету, ан нет. Неприятности начинаются с гibelи в ионном шторме славного шаттла KODIAK. Того самого, на котором мы сделали ноды. Весь экипаж гибнет и тягость спасения мира обрушивается на наши неспелые плечи. Бедняга МакНил! Хороший был парень... Хотя мог бы уже понять, насколько ненадежны эти шаттлы.

Настораживает отсутствие компетентного командирского состава в штабе. Куда они дели Соломона с его зверской рожей?

Накаляется экологическая ситуация. Самое неприятное, что на шаттле перевозили *Tacitus*. Вокруг копошатся недобитые отряды нодов и очень опасные формы тибериумной жизни. От миссии к миссии мутации прогрессируют. Мутанты убивают лю-



дей, а расово нетерпимые люди — мутанты. Начинается гражданская война, за которой явственно проглядывают длинные и волосатые уши нодов. Для открытых боев у них нет ни средств, ни живой силы, но пакостить нам чужими руками они все еще в состоянии...

Много миссий за GDI стали похожи на нодовские. В них от игрока требуется больше тактических талантов, нежели страте-

гических. То есть дается под команду, во-первых, отряд из нескольких юнитов, во-вторых, определенная задача. Базу строить нельзя, подкрепления, если и есть, очень скудные. Пример: усмирить плаварей мутантов и людей, разжигающих гражданскую



Слава МАЙДАНЕК

войну, никого при этом не убив. В отряде три силовые установки, способные нейтрализовать пехоту и 8–10 солдат, стреляющих, похоже, резиновыми пулями, а потому вреда почти не причиняющих. Все. А вокруг носится до зубов вооруженные мутанты. Те, кто играл в основной TS, знают, на какие чудеса способны некоторые из их бойцов. Так что любителей сражаться за GDI из Наполеонов разжаловали в Мюратов. Да и вообще, ощущение, будто в штабе GDI сменили все командование, а лично мной управляет, вместо погибшего Соломона, какой-то паранойк. То ли он меня за обычного наемника считает, то ли боится утечки информации, но к ней-то мне доступ и ограничились. Все сводится к корректному брифингу: там-то и там-то такая-то проблема, сделать нужно то-то и то-то, пошел. Ну и иногда для поддержания боевого духа покажут соответствующее «кино».

Только верная подруга EVA все так же говорит неизменно юным голосом: «С возвращением, командир»...

Развитие событий. Версия Brotherhood of NOD

Начнем с того, что во всей серии Command & Conquer по сюжету всегда выигрывает GDI. Последняя игра этой серии — не исключение. Впрочем, если считать, что в TS победил Кэйна, то никакого продолжения Westwood не издал бы. Там просто некому было бы сражаться. Значит, коман-

дирам нодов придется смириться с поражением, смертью лидера и продолжать борьбу, ставшую почти безнадежной. Словно сопротивление нескольких «соратников», Антон Славик узурпирует власть в Братстве и пытается выкостылить демонтированные части CABAL'a. Затем он начинает шквал по мелочам GDI, заставляет тибериумные формы жизни нападать на их базы, но тут супермозг сходит с ума (или наоборот, берется за ум?) и ликвидирует всех лидеров Братства, кроме Антона, всегда отличавшегося отменной реакцией. Почему он идет на это? Созданный по образу и подобию Кэйна, CABAL не мыслит себя без мирового господства или хотя бы без абсолютной власти над нодами. Лишившись поддержки своего супермозга, чудом спасенному отряду Славика приходится напасть на авиабазу GDI для похищения образцов EVA — аналога CABAL'а. Машина войны закручена с новой силой.

Миссии нодов всегда отличались необычностью и партизанским подходом к войне. Максимальная эффективность при минимальных затратах — вот их девиз. Деток отлично обученных специалистов, действующих скрытно, нападающих внезапно и наверняка, способный за считанные секунды добиться победы. Конечно, если вы не подвели их и тщательно продумали операцию.

Техническая поддержка

Как и всякий уважающий себя add-on, Firestorm содержит новые типы юнитов и зданий, которые могут производиться сражающиеся стороны. GDI располагает: **Juggernaut** — артиллерийской установкой. Внешне напоминает шагающий танк *Titan*, но во время движения стрелять не может. Для ведения огня необходимо кли-



нуть на нем два раза, тогда *Juggernaut* укрепляется на поверхности (функция *Deploy*) и начинает обстреливать находящиеся рядом врагов.

Ближайший родственник Juggernauta — **Artillery** надов, но Juggernaut имеет три ствола и может обстреливать участки непосредственно вокруг себя. Это — досто-

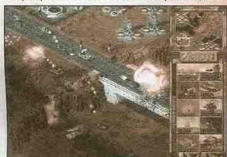


инства. Недостатки — более низкая, чем у Artillery, убойная сила и невероятно низкая точность попадания. Итог — Juggernaut хорош как для защиты при массированных атаках, так как создает отличный заградительный огонь, так и для безопасного для себя уничтожения (с расстояния) защитных укреплений врага. Безоружен для атак с воздуха.

Ghost stalker — помните мутанта-спецазовца с базуккой? Вот это он и есть. Теперь его можно производить, правда, только в единственном экземпляре, как и Mammoth MK II. Отличный диверсант, с 3-4 выстрелов уничтожает почти всех юнитов, не считая особо бронированных. В Firestorm для сохранения баланса его убойная сила была умшенно понижена — в TS ту же технику он подрывал 1-2 ракетками. К счастью, умение поднимать в воздух здания у него никто не отнял. Если такой парень смог прорваться к вам на базу — считайте, что получили хороший удар поддых и сразу травите его авиацией, пока он не взорвал половину строений. От воздушных атак он абсолютно беззащитен. Может лечить свои раны, стоя на полянках с тибериумом. Уничи.

Mobile war factory — передвижной завод военной техники. Без комментариев.

Limpe drone — робот-шпион, расположенный и замаскированный на часто посещаемом врагами участке, присоединяется к проехавшему над ним юниту врага и превращает его в вашего разведчика.



Теперь этот юнит будет открывать для вас карту, хотя управлять им вы не сможете.

Drop pod upgrade — установленный на апгрейд центр дает возможность выбрасывать в любом месте карты отряды десантников-ветеранов. Хороши для разведки и диверсионных рейдов по тылам.

Hunter seeker upgrade — вызывает неуправляемое взрывное устройство, которое просачивается сквозь любые укрепления врага с целью что-то взорвать на его базе. Немного бестолковая, но все равно полезная вещь. Гарантированно наносит урон врагу, но сказать заранее, что взорвется, нельзя — это может быть как укрепленный танк, так и стройплощадка.

У надов нововведений меньше. **Cyborg reaper** — огромный киборг, быстро перемещающийся на четырех паучьих конечностях. Способен обездвигивать пехоту, накрывая солдат клеевой сетью. Стреляет четырьмя мощными ракетами.

Mutant Hi Jacker — еще один старый знакомый. Тот самый мутант, который в состоянии пробраться внутрь любого вражеского танка. Ввиду огромной его стоимости, выгодно применять его только на



юнитах типа Mammoth — больших и дорогостоящих. Также ноды могут строить limpe drone и hunter seeker.

P.S. В целом — неплохо. При условии, что вам понравилась основная игра. Появилась отличная возможность поиграть в эмулятор сетевой игры с компьютером, эдакий ботматч в RTS. Тут существует генератор карт, способный быстро и качественно создать новую сетевую карту либо по заданным вами параметрам, либо случайным образом. Изменились и поведение юнитов в бою. Например, не нужно уводить пехоту из-под танковых гусениц, теперь солдаты делают это сами, причем очень успешно. Моя любимая нодовская установка **Artillery**, такая смертоносная в основной версии, сейчас попадает исключительно на неподвижные мишени. Очень обидно.

Хорошо хоть оставили еще глюк со времен Dune2 с перерабатывающим заводом. Если кто-то не знает, открою страшную тайну: чтобы получить в самом начале игры несколько харвестеров, не обязательно возводить для этого завод. До-

статочно построить еще один перерабатывающий комбинат и перед тем, как разместить его, продать старый. Потратили



2000 (стоимость комбината), получили: 1000 деньгами назад, 2 пехотинца (по 120 каждый), новый харвестер (1400 на заводе) и скорость добычи тибериума поднялась. Считайте.

P.P.S. Westwood уже давным-давно стяжал себе дурную славу строителем бесконечных add-on'ов. Геймеры обращают на них внимание, только чтобы воздать должное любимым героям в новом сценарии. **Red Alert** — по сути продолжение C&S,

воспринимается как полноценная игра не потому, что она на двух дисках. Классный сюжет, позволяющий увидеть «как все начиналось»: Кэйн на побегушках у Сталина и зимние просторы СССР сделал Red Alert началом эпопеи C&S (такой же ход был у Лукаса с первой частью «Звездных войн»).

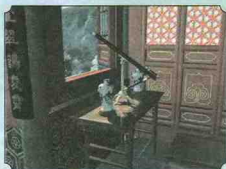
Но сейчас компания сама себе ставит палки в колеса. Кэйн погиб. Если его вновь оживить, извините, но это уже будет комедия, а другого такого злодея Westwood сотворить в одночасье не может. Конечно, учитывая, что со студии увольняются в основном разработчики игр, а менеджмент остается, следует ожидать еще, как минимум, 2-3 add-on'а, там мы и повоем с неутомимым Славиком, агрессивной протоплазмой, в конце концов, быть может, тибериум окажется разумным. На чем это будет лучше C&S-клонов, которые практически сейчас забыты, а у нас многие даже никогда про них и не слышали? Хорошо, если такие продолжения, как Firestorm, окажутся не просто



набором новых карт. Но, судя по всему, Tiberian Sun все-таки станет завершением трилогии C&S.

Для любителей восточной экзотики в Игроград был импортирован сад китайских императоров. После посещения этого места некоторые жители сочли нужным обратиться к психиатру.

Приемная известного психиатра, изучающего и лечащего болезни геймеров. В ожидании консультации в креслах томятся две женщины. Одна одета в скромное ко-



ричное платье, лишена косметики, не отличается запоминающейся внешностью; отмечена утомлением той бесконечной стороной жизни, имя которой — кухня. Зовут ее Клава Задумко. Специальность — домохозяйка с десятилетним стажем. Вторая посетительница закована в красную кожу, выкрашена в радикально черный цвет, издали производит впечатление обоняния сигаретным перегаром, смешанным с запахом невозможного дорогих духов. Выстукивая какой-то энергичный мотив на рукоятке кресла, она производит впечатление человека, измученного свободой выбора и нравов. Имя — Зберислава Заподольная, специальность — секретарь по связям с общественностью местного филиала партии «Феминистки Мира». Появились в приемной врача столь несхожие между собой женщины, как ни странно, по одной причине. Обе получили моральные травмы при прохождении квеста **Legend of Lotus Spring**. Врачу предстоит нелегкое дело...

Наша первая героиня: «Понимаете, все дело в том, что это вообще не игра. Это аутотренинг для тех психопатов, которые верят в глупости вроде любви и романтики. Ключевое слово сюжета — Верность. Хотя, если разобраться, при чем тут она? Ну посмотрите сами: китайский император, можно сказать, неоднократно женатый человек (жен у этих императоров обычно было немало), бросив жену, нашел себе любовницу — Весну Лотоса ее звали. Конечно, императрица *Ci Xi* возмутилась и постаралась от osoby избавиться. Тут, знаете ли, все средства хороши, а она для соперницы выбрала далеко не самое страшное. Подумаешь, домашний арест в самом прекрасном из всех существующих в ту эпоху в Китае садах!

Ну а император, вернувшись из очередной командировки, не пожелал мириться с

подобным положением дел и тут же бросился искать свою Весну. Вот тебе и игра: броди с плачущим повелителем по бесконечному саду, предаваясь воспоминаниям о том, как он хорошо проводил время со своей очередной пассией, и ищи ее в разных павильонах с интерактивными шкафчиками. Тоже мне, *adventure/приключение* называется. Ну где это видано, чтобы в игре от первого лица не нужно было драться? Даже бегать здесь не положено. В сумке для самых «сообразительных» нарисованы вещи, которые ты должна найти. Помоему, разработчики принимают играющих за полных идиотов. А в целом — ну не могу я больше из-за этого «Лотоса» смотреть на мир прежними глазами. Все эти

Богдана КОЗАЧЕНКО

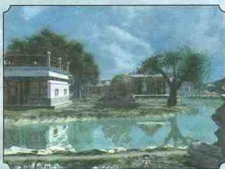


истории одним и тем же заканчиваются — сплошным непроглядным бытом, в котором сериалы занимают положение луча света в кухонном царстве. Не верю я в эти слезоточивые истории и слышать о них больше ничего не хочу! Посоветуйте, как быть дальше!».

Клава получила рецепт: немедленно превратить кухню в компьютерный клуб *Life is*



Shoot, профилактический трехнедельный сеанс игры в сетевой *Unreal*, трудоустройство в штат сотрудников известного сайта www.doloy.men.com/.



Затем настало время выслушать жалобы второй посетительницы.

«Вы не представляете, доктор, насколько это красивая игра. Она выдергивает из суесть, заставляет забыть об огорчениях и неприятностях. Буквально каждый ракурс *background'a* достоин места на рабочем столе, это настоящие произведения искусства. А какое сюжет! События разворачиваются в древнем Китае. Сама атмосфера той тонкой культуры, которая не имела ничего общего с ужасным современным общественным устройством, порождает сразу же и бесспорно. Знаете, это настоящая поэма тонких, нежных отношений между возлюбленными. Заходя в каждую комнату, император вспоминает на первый взгляд самые незначительные события, связанные с Весной Лотосом, — так он называл любимую девушку. Поймите меня правильно: стоит только серьезно вдуматься в

структуру этой игры, рано или поздно придется до довольно неутешительным выводом. Понимаете, здесь женщина выступает в той роли, которую отела ей сама природа: красивого, спокойного, нежного создания, нуждающегося в непространной заботе и защите». Здесь дело обстоит намного сложнее, и врач направил посетительницу регистрироваться на сайте знакомств.

А вот размышления самого доктора были таковы: «В середине февраля в свет вышел 2-дисковый квест от разработчика (он же — маркетинговая компания) *Women Wise* и издателя *DreamCatcher Interactive*. Называется игра **Legend of Lotus Spring**. Системные требования по нынешним временам невелики: Pentium 100, 16 Mb оперативной памяти, операционная система Windows 95 (лучше Pentium 166/32 Mb). На жестком диске игра занимает 410 метров. Ее целевая аудитория — женщины от трех до де-

вяноста пяти. Образование, оперативность работы мозга, интеллектуальный уровень игрока значения не имеют.

Заявленное разработчиками определение жанра как adventure не соответствует действительности. NPS, встречающиеся на пути к цели, — это животные и птицы, которых можно рассмотреть или погладить. Конечно, говорить они не умеют и никаких агрессивных намерений к печальному императору не испытывают. Так вот, прогулка в полном одиночестве, сопровождаемая разгадыванием различных загадок, обычно определяется как квест. Предлагаемые квесты достаточно просты, можно даже сказать, примитивны.

Современный пользователь донельзя избалован различными играми 3D и после самой захудалой из них псевдотрёхмерной Legend of Lotus будет довольно трудным испытанием. Каждый закоулочек императорского сада прекрасно прорисован, о чем



мы поговорим позже, поэтому когда не удастся свернуть в зоинтересовший уголок, расстраиваться до невозможности.

Одно из главных преимуществ Legend of Lotus Spring — великолепная графика. Она способна приятно поразить воображение самых толстокожих и разбалабурных геймеров. Китайский сад Yuan Ming Yuan, или Сад Совершенного Сияния, в котором вам придется бродить, когда-то существовал на самом деле. Там жили государи одной из китайских династий. Император Xian Feng, который вас сопровождает в поисках, — реальное историческое лицо. Весну Лотоса по-настоящему звали He Han Qu, и была она родом из народа Han.

Разыскивая нужные предметы или подсказки, наткнувшись на досадные недоразумения, вызванные заданным пошловым переизданием между локациями. Например, если вы собираетесь свернуть в конце деревянной галереи, вам не удастся проскочить мимо окна: выплунуть на улицу как ни крути придется. Но предопределенность в таких случаях вознаграждается маленькой анимационной вставкой: вы видите птицу, которая, тихо чирикнув, оставляет качающуюся в безветренном воздухе ветку. Большинство разработчиков квестов избегают таких недочетов элементарно: они создают квесты от третьего лица. Лично у меня, один из самых близких

предков Legend — «Призрак старого парка» — все-таки не оставлял такого ощущения скванности и несвободы.

А вот великолепная анимация вполне может войти в учебник «Как анимировать игры». Тут все выполнено на высшем уровне: мультипликеры во много раз усиливают таинственность, которая, по большому счету, и есть основное достоинство игры.

Ориентироваться в запутанном саду вам поможет курсор, выполненный в виде китайской куклы. Встреча какой-нибудь интерактивный предмет, она поднимает руку, а затем, в зависимости от контекста, вызывает к жизни воспоминание (анимация) или, превращаясь в маленького ребенка, совершает необходимые действия: открывает шаттукпу, бьет в колокол, поливает цветы, гладит птицу и т. д. Она же объясняет, куда ходить нельзя — в этом случае просто отказывается поворачиваться. Любопытно, что именно кукла выполняет ВСЕ необходимые действия — от определения направления или активности предмета и заканчивая, собственно, совершением нужных манипуляций. Следовательно, игроку решительно ничего не нужно делать — так что применить избытки интеллектуальной энергии вам не удастся.

Работая над звуком, разработчики постарались сделать все для того, чтобы воссоздать атмосферу древнего Китая. То же самое можно сказать и об обстановке: каждый предмет, будь то ларец с благозвучными украшениями, шкаф, картина, музыкальный инструмент, настольная игра или обувь — нарисованы не только красиво, но и с соблюдением строжайшей исторической достоверности. Клавиша «I/ш» открывает блокнот, где подробно рассматривается назначение многих вещей из окружающей обстановки, а также указаны их китайские и английские названия. Прием большинство предметов, снабженных описанием, не имеют никакого отношения к выполнению квестов. Инвентарь называется «проболом»,



и необходимые для успешного прохождения игры предметы тут нарисованы, так что останется их только найти и подобрать. Вообще местами игра напоминает хо-

рошо сработанную энциклопедию. Быть может, это первый электронный продукт промежуточного типа, гибрид игры и учебника? Интеллектуальная нагрузка игры крайне невелика, что сразу понятно, что создавали ее для очень эмоциональных, чувствительных и даже сентиментальных людей.

Выбор маркетинговой компанией подобного сюжета на фоне поглотившей многие виртуальные миры сюжетной окоселесцы на тему борьбы за выживание/с мировым злом любовная интрига выглядел бы оригинальным, если бы не два «но». Во-первых, спасение принцессы для геймеров всего мира — дело, можно сказать, привычное, при том, что в живописных уголках Персии приключений не в пример больше. Во-вторых, сентиментальность отдаст бульварным романом. Возможно, тут сказывается влияние старинного китайского романа, в котором печалится и грустят все, без исключения? Общее впечатление всепоглощающей странности происходящего не покинет вас до самого конца игры. Я не стану говорить, встретится



влюбленные или нет. В сущности, не важно, найдет ли император свою возлюбленную, хотя цель игры именно в этом. Важно то, что это и не игра вовсе: а скорее медитация в электронном виде, придуманная для того, чтобы успокоить болную нервную систему. Видимо, для того, чтобы воспринимать это произведение как должное, следует хоть немного знать и любить китайскую культуру во всех ее проявлениях. А пока:

«Когда красавица здесь жила — цветами был полон зал.

Теперь красавицы больше нет — это Ли Бо сказал.

На ложе, расшитые шелком цветным, одежды ее лежат.

Три года лежат без хозяйки они, но жив ее аромат.

Неповторимый жив аромат, и будет он жить всегда.

Хотя хозяйки уже больше нет. Напрасно идут года.

И теперь я думаю только о ней. А желтые листья летят,

И колпи жесткой белой росы покрыли осенний сад».

Пусто в карманах? Влезли в долги? Вас выручит Raven Software! Заключайте выгодные контракты, вербуйте в «благородные наемники! Правда, сначала не мешает ознакомиться с советами ветерана...

Том (DOC) КЕРТИС

SOLDIER OF FORTUNE

А ты записался в солдаты удачи???

Жанр: 3D Шутер

Название: *Soldier of Fortune*

Разработчик: Raven Software

Системные требования: Pentium 200 и выше, 64 MB RAM, 3dх

Наступление

— Ла-ла-ла-ла, — расплылся спецназовец.

— Я, штангенциркуль, — с умным видом кивнул я.

Вообще-то, шеф давал мне вводную на английский язык, но увы, кроме русского, я свободно владею только русским нецензурным. Да и какое это может иметь значение для меня — Корректора, трижды спасителя мира, героя марсианских и прочих войн, для человека, прошедшего все круги Ада, а некоторые даже неоднократно... Мне не требуется знания языка, чтобы понять:



пришла пора снова браться за оружие, опять кого-то спасать, кого-то убивать, кого и от кого — какая, в сущности, разница?

Передернув затвор верного шотгана, я ворвался внутрь здания, судя по всему, Нью-Йоркского метрополитена. Держитесь гады, вот летит он, ужас на крыльях ночи, ваш последний кошмар!

Как я и подозревал, ничего необычного я не встретил — какие-то панки-роке-ры, мужики с пистолетами и ружьями. Почему-то, вместо того чтобы при виде меня обратиться в бегство, они начали стрелять. Ну что ж, кто к нам с мечом, тот от нас по морде. Подобно смерчу несся я по коридорам и, как сказано в одной хорошей книге, — было видно, где я проходил. Коридор, спуск, так, а это что? Туалет... Как мило, вышел пиво уже звало, и я, недолго думая, зашел внутрь... Конечно, там меня уже ждут, еще по Докю Нюку я запомнил, что туалет — великолепное место для засады. Что ж, как говорил господин Путин, мочить вас будем прямо в туалетах. Расстреляв своих противников, я, повину-

ясь порыву загадочной русской души, заодно расстрелял и унитазы. Ничего интересного не произошло, но инстинкт разрушения временно удовлетворен, можно направиться в другой туалет, женский... Ну, извращенцы, готовьтесь...

Они приготовились... Как обычно, я начал стрелять еще, не успев ворваться в туалет, но верное ружье решило само пошутить надо мной — сухой щелчок объявил, что патронов больше нет... А в пистолете? Также пусто! Ну ничего, у нас еще нож есть! Держитесь, гады, полишу-порисую!!!

Преимущество в вооружении, естественно, ничуть не помогло противнику — смерть, она всегда смерть, хоть с ножом, хоть с пулеметом. Так-так, что тут еще надо откорректировать? Нацарапав на груди одного из трупов свои инициалы, я подхватил ружье и вышел наружу. Там меня, тоже ждал, ерунда — я вооружен и очень опасен!

И дальше, дальше вели меня извилистые коридоры, все глубже в землю, все дальше от солнечного света — но какая разница, им, моченым, даже могилу рыть не придется: сойдет одна на всех — братская...

Вдруг, что такое? Мир крутанулся и погас, осталась только надпись, гласящая то ли о том, что я перестрелял слишком много своих, то ли что я ухитрился убить собственного шефа и стоит начать миссию заново... Что за номер? Я что, еще должен смотреть, в кого стрелять, а в кого нет? Почему сразу не предупредили? Вводная, что вводная, какой нормальный человек ее поймет? Националисты проклятые. Ладно, начнем заново... Итак...

Отступление

А теперь серьезно. Фирма **Raven Software** выпустила игру, которую никто



не ждал, причем не ждал в прямом смысле — вспомните, как мы предвкушали, как ждали Unreal Tournament, Quake3, Delta Force 2. Искли демо-версии, делились впе-

чатлениями, с замиранием сердца следили за выпуском новых модов под свою любимую игру... Но никто не вглядывался в горизонт, пытаясь разглядеть обступающие черты Солдата Удачи: подумаешь, еще одна игрушка от мало кому известной фирмы — что может быть в ней интересного? Но вот она появилась — и что же она нам сулит? Системные требования у игры не слишком новаторские, и это не удивительно, поскольку сделана она на движке Quake2. Любят люди движок от Кваки! Вроде бы, сколько лет прошло — а появляются все новые игры... С вас вполне хватит



32 Мб памяти, естественно, лучше 64, подойдет практически любой, даже старенький 3D-Акселератор, желательно не хуже Voodoo2, процессор — от 200 и выше, саундкарта — практически любая... Как видите, в системных требованиях никаких особых новаторств. А как сама игра?

С самого первого шага лично у меня появилось ощущение дежавю — конечно! Графика очень похожа на смесь King of the Hill и Half-Life (если вы помните, обе эти игры делались на кваковских движках, одна на движке Q1, другая — Q2). Особенно оружие, оно как будто прямиком сошло к нам из Opposition Force. Если не знать, что это самостоятельная игра, поначалу ее вполне можно принять за какой-нибудь новый мод. Но... Все-таки это другая игра, с новыми возможностями и со своей спецификой — она очень кровавая, здесь можно не просто убивать людей, а отстреливать им определенные части тела. Когда я понял, что на начальных уровнях серьезных противников нет — если, конечно, не играть на максимальной сложности, я, как мастер извращения, решил пройти эти уровни, отстреливая врагам, для начала, левую ногу. Весьма захватывающее занятие. А еще можно проходить, пользуясь только ножом — причем, если у Солдата

Фортуны несколько ножей, их можно метать И это круто. Кожу в голову — и противник валится на пол, умирая в страшных муках. Главное, не забудьте — убивать нужно не всех, кого ни попадет, а только бандитов.

В последнее время многие разработчики игр все больше внимания уделяют мультиплееру, сингл-де отходит, теперь мало кому интересно играть в одиночку, а если и интересно, пусть боты погоняют — действительно, зачем тратить кучу денег на разработку сингла, имея перед глазами опыт таких мультиплеерных гигантов, как ID Software, Sierra и т.д. Но фирма Rowena не забывает о том, что еще не у всех людей есть качественный доступ в Интернет или привычка к компьютерным клубам, и что до сих пор попадаются индивидуумы, которым нравится играть в одиночку — сражаясь с монстрами, пробираясь по коридорам, выполняя какие-то безумные задания. С моей точки зрения, S.O.F. — игра, в первую очередь рассчитанная на ударный сингл. Посмотрим, оправдаются ли их расчеты.

Что в игре еще интересного? Оружие, в принципе, достаточно стандартное — пистолеты, автоматы, ружья, мины... Есть и свои находки — ослепляющие гранаты — швырнул, а потом можешь подбегать и резать, те же метательные ножи... У некоторых видов оружия есть функция альтернативной стрельбы, например у снайперской винтовки — приближение (просто до боли похоже на OF), а ракетница может стрелять сразу пятью ракетами. Мало что способен пережить подобный выстрел.

В первой миссии есть возможность ползаться на крыше метрополитена, а во второй, гоняясь за злобными бандитами, стащившими с русской базы то ли уран,



то ли атомную бомбу, вы бегаете по крыше здания. Тут главное — не упасть.

В принципе, игра состоит из разных миссий, выполняемых по очереди, перед каждой вам даются инструкции — читайте их внимательно. Миссии отличаются по сложности, красоте и оригинальности, я не стану вам о них рассказывать, боясь оскорбить ваш первооткрывательский пыл.

Создатели игры решили оригинальничать — теперь, нажимая кнопку «вперед», вы не бежите, а идете шагом, как в старых играх, а если хотите побегать, нажмите дополнительную клавишу. Кто считает, что освобождать заложников бегом

нельзя? Наивные... Немного умения — и герой начал бегать... Но об этом ниже.

Немного о мультиплеере

Уже давно всем известно, что качество игры/шум во многом определяет мультиплеер, поэтому неудивительно, что я сразу бросился проверять его. Честно говоря, я



был несколько разочарован — после сингла я ожидал большего. Что сказать — оружие совершенно не сбалансировано — против ракеты нет приема, вообще все оружие в S.O.F. отличается большой убойной силой, особенно при выстреле в голову, но ракет... Слов нет. Игра превращается в соревнование — кто первым успеет схватить ракетницу, а там уж поминай, как звали. Скорость стрельбы у нее... пожалуй, только с BFG в третьей Кваке сравнима, на перезарядку времени почти не нужно.

Карты тоже оставляют желать лучшего — все время ловишь себя на мысли, что в этих коридорах ты уже бегал, ну, может, не совсем в этих, но очень похожих — и если в сингле это сглаживается за счет приключности сюжета, то в мультиплеере изрядно мешают. Если честно, я посмотрел не все карты мультиплеера, но то, что я увидел, не особенно вдохновляет. Ну, нет у S.O.F. сбалансированности оружия, присущего хитам типа HL и Quake, где против любого ствола найдется другой не худший. Конечно, снайперская винтовка на больших дистанциях — достойный противник ракеты, но в узких коридорах первых уровней крыть его просто нечем. В общем, мультиплеер меня расстроил. Хотя наверняка найдутся люди, которым он понравится... Пробуйте.

Пару слов о конфигах

Естественно, меня не мог не заинтересовать вопрос: можно ли сделать для S.O.F. свой конфиг, что подлаешь, у каждого свои обычаи, тем более с хз какой они что-то намудрили. Так что, немного поиграв, я полз в пак игры — какова же была моя радость, когда я обнаружил в ней столь милые сердцу и знакомые по Quake 2 команды *bind* и *set*, а там, где есть они, есть и *alias*. Особо останавливаться на конфигах я не стану — если вы читали мою статью о создании конфигов для Q3 (МК № 6,7), разберетесь вам труда не составит, подкашивайте лишь — чтобы резать и удобней бежалось, пропишите *trun* и *Forward* на одну клавишу, например на «w». Еще скажу, что мучиться, прописывая себе *рокет-джамп*, не

стоит, толку в нем нет никакого — жизней почти не оставляет, а прыжок сам по себе не очень высок... Честно говоря, сильно ковыряться в конфигах, пытаюсь довести дело до конца, я не стал — так, пару-тройку команд, облегчающих управление. В сингле конфликты не так уж и нудны, а мультиплеер, как я уже отмечал, мне не особенно понравился...

Вывод

А вообще игрушка прикольная — хорошая музыка, неплохая графика, есть несколько достаточно оригинальных находок, динамика, интересные миссии, езда на поезде и стрельба из снайперки по вертолетчикам, возможность отстреливать противникам всевозможные части тела и бить унитаза — что еще надо русскому человеку! Оружие как для сингла неплохое, вообще веселый сингл у игрушки, стало тебя начальство — включая S.O.F., и пошел извращаться. Кстати, думаю, в некоторых странах эту игру запретят. Гуманизм...

Что еще можно сказать?

Откровенно говоря, меня иногда удивляет, что люди ухитряются сделать на старых движках — вспомним тот же HL на движке Q1 — настолько он разительно отличается от Квоки. Согласитесь, даже не сравнить — а сколько работы за этим стояло! А представьте себе, какую игру они могли бы создать на движке Q2 — впрочем, это для нас звучит просто «движок», а на Западе за этим словом кроются очень большие деньги. Тут уж либо сам создатель, что по плечу только крупным компаниям, либо покупай на что хватит денег, а потом модифицируй... Признаться, я не большой любитель HL, но готов снять шапку перед фирмой Sierra за ее работу, вспомните, у кого считался самый новаторский движок — у Unreal, а во что сейчас играют больше, во всяком случае в киевских клубах, — в HL и его моды, в частности, Control Strayke. Я думаю, это показатель таланта фирмы... К сожалению, SF вряд ли станет подобным



хитом, но поиграть в нее рекомендую, хотя бы чтоб просто оттянуться, забыв о соперничестве, о дуэлях и тимплеях, о чепелинатах — и просто получить удовольствие...

Пожалуй, на этом я закончу — больше писать как бы и не о чем, да и все равно лучше один раз увидеть, чем сто раз прочитать. Поэтому мне остается лишь предложить вам самим поиграться в S.O.F. и сделать свои выводы — игрушка этого стоит. Честное слово.

Есть компьютер, есть модем... Вопрос — куда пойти? В этом случае поможет объективный обзор всевозможных игровых Интернет-сайтов.

ИГРОВОЙ РУНЕТ

Богдана КОЗАЧЕНКО

Сегодняшний обзор начнется с <http://www.km.ru/game> — игрового портала «Кирилла и Мефодия», издателя-разработчика множества мультимедийных продуктов, который в рекомендациях, полагаю, не нуждается. Ну-с, посмотрим... Довольно быстро становится понятно, что игры не являются основным увлечением авторов сайта.

Едва ли не ежедневно обновляемые новости сделаны со всей возможной дотошностью, однако чего-то им недостает — зазора, что ли. Зато каждая новость — а они поступают в равной мере как об игровом железе, так и о самих играх, преимущественно о широко известных — проиллюстрирована скриншотом. Одно-единствен-



ное движение мыши — и вы окажетесь на «полной ленте новостей», диапазон которых очень велик. Но если нужны анонсы, то лучше здесь не задерживаться.

Здесь достаточно велик выбор разделов, соответствующих всевозможным геймерским потребностям. Проходилки, читы, кодов, скриншотов не так уж много, но сказать, что мало, тоже нельзя. Раздел «Игры» портала «Кирилла и Мефодия» вполне мог бы избрать девизом «всего понемногу». Кроме того, здесь есть что читать, если вы следите за всевозможными игровыми чемпионатами: раздел интервью, взятый у счастливых победителей и серьезных организаторов чемпионатов.

Мне очень понравилась идея создания рейтинга геймовых сайтов: не просто какие-то там ссылки. Еще один рейтинг «K&M» — *Top 40*.

Здесь позаботились о тех, кто еще не знает, где именно в Патунге прячутся сайты и клубы единомышленников по «культовым» играм: вашему вниманию — большой список фановых сайтов. Вот неполный список вир-

туальных клубов, ссылки на которых собраны у «Кирилла и Мефодия»: *HALFLIFE*, *Diablo II*, *THE Aztec: True History of Empire* (первая Российская RTS), *Freespace 2* и *Fallout 2*.

«K&M» проводит конкурс на привлечение сотрудников в свой геймерский филиал. Условия этого конкурса многим могут показаться очень соблазнительными: предоставляется адрес, «неограниченное пространство», e-mail под доменом KM.RU, дизайн, а также помощь в программировании и создании удобного администрирования. От вас требуется только одно: попытаться соответствовать уже существующим тематическим разделам: кланы, карточные игры, OnLine, 3D-life, эмуляторы, приставки и симуляторы. В общем, кем бы вы ни были — зоядлым кортежником, опытным квейкером или любителем он-лайн-овых безделушек, помните: для создания собственного сайта достаточно уметь подавать информацию красиво и интересно.

<http://www.3dfiles.ru/>, или KGB.

«Новости правят миром, а KGB — новостями», гласит надпись у входа на этот сайт. Что ж, вполне справедливо: *Krasnodar Game Battlezone* вполне может считаться одним из образцовых новостных сайтов. Дизайн выполнен в суровом стиле military, и это логично при такой аббревиатуре; главное достоинство такого оформления в том, что ничего не отвлекает внимание посетителя от текста. Этот сайт достаточно велик и известен, и мне хотелось бы рассмотреть его подробнее.

Начну с худшего. Разделы «Музей уродов», или *коллекция компромата* и «Утолок спекулянта. Здесь все покупается и все продается» производят просто отвратительное впечатление. Кому и зачем все это нужно? «Музей уродов» — это собрание сплетен и агрессивных нападок на московских и питерских печатающихся геймеров. С одной стороны, всевозможная бумажная и виртуальная пресса первой и второй столицы всегда хвалит выпущенные в России игры, независимо от того, стоит игра высокой оценки или нет. Авторы краснодарского сайта, видимо, пытались протереть эти «розовые очки». Закончилась эта попытка, по-моему, плачевно: заглянув сюда, вы увидите вместо попытки объективно оценить происходящее коллекцию завистливых пасквилей, выполненных на уровне желтой прессы — с большим количеством восхитительных знаков и неуклюжих от злобы оборотов.

В «Утолке спекулянта» действительно все

продается: помимо компьютерного «железа» какая-то там жипплощадь в Краснодарском крае и даже нефтепродукты. Странновато это смотрится на игровом сайте. Значит, и впрямь выдерживать определенный стиль не так уж легко...

Обзоры здесь написаны в ставшем уже традиционным геймерском стиле, от которого я не в восторге: абсолютно не русские грамматические конструкции, немного английских терминов, русифицированных без перевода, немного орфографических и грамматических ошибок (честное слово, будь их на десяток меньше, можно было бы сказать «опечатки»), крылатые выражения и пошлости, трактованные на особый геймерский лад — добродушно и иногда грубовато; охулые, как мужские слезы, похавалы, похожие на похлопывание по плечу, и так далее. Впрочем, за боевые геймерские заслуги в героическом деле освобождения различных вселенных авторы этого сайта вполне заслуженно получили не одну награду, и с точки зрения игрового профессионализма им можно доверять.



Немногочисленный список обзоров спрятан в разделе «Камера пыток: здесь описываются игры [от страха]». Как хотите, но, по-моему, авторами руководило остроумие весьма сомнительного толка. В разделе «Допрос с пристрастием — эксклюзивные интервью признанных авторитетов» прячутся интервью с величинами геймерского мира, в частности, с сотрудниками широко известного сайта *Absolute Games*.

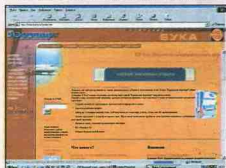
Три следующих раздела свидетельствуют о том, что авторы KGB стремились сделать свой сайт многофункциональным. Похвально, конечно, но кое-где ребята явно перестарались. Глову «*Личному на заметку*» — коды, взломщики, пароли, а также служба по их розыску» комментировать, полагаю, не нужно. Коллекция всего этого довольно велика. В «*Х-файлах*» (вещественные доказательства) находятся демки, пачки, скринсейверы,

дравера и утилиты. Уголок для подрастающего пирата и взломщика прячет файлы разнородности crack в разделе «Без права переписки». Здесь игры различаются с дисками».

Вообще большинство литературных опусов KGB начинают со временем приедаться благодаря подчеркнуто «солдатскому» стилю изложения. Впрочем, ничто не ново под луной: прочитав произведения «старшего опера Гоблина» (сайт которого мы обязательно рассмотрим позже), начинаешь понимать, где, собственно, скрыты корни этого жанра геймовой журналистики, который потоки наверняка нарекут каки-нибудь хлестким термином. Общее впечатление двоякое: зачем отличному новостному сайту целых два раздела полной ерунды?

www.buka.ru/rindex.htm

Заглянув сюда, вы сразу узнаете капиташкоподобное создание, символизирующее компанию «Букс» — известного российского разработчика игр. Оформление



этого сайта более всего запоминается очень странным цветом: он напоминает оттенок ностальгического флага, но без его режущей агрессивности; неудовольствие сочетание октябрьского знамени и вишневого варенья. Новости, собранные на этом сайте, касаются исключительно деятельности самой компании — торгового Разработчика компьютерных игр. Вследствие чего новостей ничтожно мало, и обновляются они крайне редко.

«В продаже» всего 15 игр, среди которых только три made in не в России, и среди них Heroes of Might and Magic III. К каждой игре в этом разделе прилагается описание коробки, системных требований, краткое содержание и приличное количество скриншотов.

В разделе «Поддержка» находятся адреса, ссылки и почта. Координаты службы технической поддержки или веб-мастера «Букс», адреса/телефоны их офиса — это «Адреса». Эта глава может вам понадобиться в том случае, если лицензионный продукт «Букс» внезапно взломан, и вам не терпится поругаться с производителями. Проходилок всего две — по «Вангери» и «Громиде», а патчей — восемь, причем более чем доходчиво описано, как ими, патчами, пользоваться.

«Форум» сделан просто и удобно. Именно тут стоит искать остальные прохождения, коды и читы, которые не указаны в разделе «поддержка». Темы форумов находятся слева; заглянув сюда, вы убедитесь, что в случае неприятностей с указанными здесь играми вам поможет огромное количество народу.

Отдел «В разработке» можно смело назвать «Превью». В ближайшее время ожидается квест «Новые приключения бременских музыкантов». К мультфильму всех времен и народов собираются сделать вторую серию, которая выйдет одновременно с одноименным квестом. Интересно, кто сообразил снабдить дополнение и продолжение к мультфильму, созданному и отчасти озвученному В. Ливановым, девизом которого во все времена было «Вторичности навсегда». Ладно, поживем-увидим, на что этот квест будет похож.

Продолжая тему личности и творчества В. Ливанова — по моему мнению, одного из САМЫХ лучших российских актеров, вынуждена поделить второй не совсем веселой новостью. В превью к анимационному (ну а какому же еще?) квесту «Возвращение Морриарти» написано: в роли Ш. Холмса — Василий Ливанов. На доктора Ватсона я даже смотреть не стала. Из Холмса сотворили какое-то Джеймсбондоподобное существо с мужественными чертами настоящего супергероя. От интеллектуального, утонченного обаяния «русского Холмса» не осталось решительно ничего. Можно попробовать не расстраиваться до выхода игры: может, просто скриншот подкачал, и на самом деле все окажется не так плохо...

Кроме того, ожидается экономический симулятор «Корпорация аэропорт», а также Lex 2 — образовательная юридическая программа по Российскому Законодательству; а вот выход тактической стратегии с элементами РПГ Jagged Alliance 2: Unfinished Business откладывается примерно на месяц.

Интересуются «букс», как и следовало ожидать, преимущественно продуктами собственного изготовления. На игры остальных разработчиков — издателей у них, видимо, просто не хватает времени. Вообще, какой-то слишком уж эгоцентричный получился сайт. Отдельной галереи скриншотов вроде бы нет — их можно найти только в статье о конкретной игре, а вот всяческих сообщений для рекламодателей, дилеров и прочего неvirtуального народа больше чем надо. Для них же покажется любимым раздел «Борьба с пиратством»: в нем находятся документы, отчеты и пр. Ассоциации разработчиков, издателей и распространителей программного обеспечения «Русский щит». Благодаря изобилию подобной информации сайт больше похож на магазин, чем на геймовый клуб. Впрочем, с другой стороны здесь находится достаточное количество полезной информации именно о тех играх, которыми занималась компания «Букс».

<http://www.gameline.ru/index.shtml>

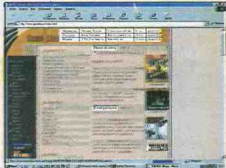
Оформлению можно поставить оценку «скромно»: оттенки бежевого, песочного, несколько баннеров в створке.

«Новости» на этом сайте делятся на три папки: «сегодня», «вчера», «архив». Сделаны они, бесспорно, с душой, но изобилием не блещут.

В разделе «Обзоры» вам предлагает «по-

следний обзор» и «архив». В архиве обзоров — 16 игр, среди них Штырлиц, Горький-17, Unreal, Half-life, демка Daikatani и, Fi-FA 2000 и пр. То есть, судя по всему, авторы обзоров руководствовались в своем выборе игр в равной степени как модой, так и личными предпочтениями. Статьи написаны очень... по-разному. Авторы здесь подписывают свои произведения, поэтому специалисты-недоросли отслеживаются быстро. Если, скажем, один из авторов (Paul) разговаривает так же, как пишет, то ему нужна консультация логопеда. Эти статьи точно войдут в лучшую десятку рекордов по неграмотности изложения. Вообще авторы здешних обзоров четко делятся на две категории: недючки и профессионалы легкого и среднего веса.

Раздел «Клубы» содержит базу информации, предоставленную Федерацией компьютерного спорта (есть и такая!). Список названий и адресов компьютерных клубов



Санкт-Петербурга вряд ли пригодится большинству из вас, но при желании вы можете внести на эту страничку информацию об известных вам, скажем, киевских или черкасских клубах. В «Турнирах» можно полюбопытствовать, по каким играм проходили клубные баталии в России. Эта часть сайта примечательна еще двумя пунктами: в первых, только отсюда можно попасть в «Релизы», где перечисляются игры, сопровождаемые кратким содержанием, системными требованиями и ссылкой на сайт издателя/разработчика. Во-вторых, тут же находится вход на страницу «Геймеры», которая представляет собой не что-нибудь там, а базу данных квестеров. Скоро поклонники Кваки соорудят свою политическую партию — все к тому идет.

Раздел «Файлы», кажется, и является тем самым разделом, ради которого на этот сайт стоит заходить. Здесь есть очень приличное количество демо-версий и утилит; патчи тоже есть, но их чуть меньше двадцати.

Планы у авторов этого сайта большие, и, в принципе, вполне выполнимые. Когда эти планы осуществятся, получится, по моему, радовой, шлобанный полифункциональный сайт с железом, кодами, скриншотами, ссылками и базой геймерских данных. В таких сайтах обычно никогда не знаешь заранее, что и где найдешь в нужном объеме и качестве. Делать ставку на что-то одно — не те же новости, демки или анонсы — ни, по всей видимости, не хотят.

Ну что ж, на сегодня все. До встречи!

Вашему вниманию предлагается уникальный репортаж из игрового Ада. Герои, павшие на поле боя, заклиняют не повторять их старых ошибок и не совершать своих новых.

«Трудно быть богом». Эти слова, некогда прозвучавшие в одной из многочисленных параллельных вселенных, вихрем пронесли сквозь пространство и время, достигнув некой точки на пересечении виртуального и заграничного миров, в которой души павших воинов ожидали своего очередного перевоплощения. Именно здесь, на трехмерных холмах, окутанных спиральным туманом, встретились три Вечных Воителя — крестоносец Горадио, воин Джихада Ахмед Махмед ибн Мухаммед и конный самурай Камунада Надаёши. На всю глубину Z-буфера расстелился унылый пейзаж: чахлый лесок, деревья которого приподняты вверх обделенными полигонами, плавно переходил в черное зловонное болото, где тяжело переваливаясь от вращательно-плоского тела гитары, повидимому, заброшенной сюда из Heroes II. Чуть дальше с визгом копошились то ли Doom'овские, то ли Dungeon Keeper'овские импы, отсюда не уходящая своим присутствием и без того безрадостную местность. Герои вели тихую неспешную беседу, совершенно не замечая спрятанного в треснувшем драконьем черепе микрофона — вещи, имеющей сомнительное отношение к виртуальному чистилищу.

Запись беседы Вечных Героев, сделанная оперативниками Департамента Защиты виртуальной реальности. Материал предоставлен компанией «Софтпром» (info@softprom.kiev.ua), которой редакция выражает свою признательность.

Горадио: Если ты хочешь выжить во вселенной Tzar: The Burden of The Crown, забудь о современных тактических приемах. Я руководил войсками во многих мирах: Age of Empires, TA Kingdoms, C&C... да всех не упомянуть. Но здесь весь мой опыт оказался бесполезен, пришлось обратиться к истокам. А именно — к Warcraft II. Да-да, когда ведешь свой отряд в атаку, действуй так, как будто под твоим началом не рыцари, мечники и колпачники, а какие-нибудь орки и тролли. Бесполезно пытаться построить их в боевой порядок, заставить двигаться походной колонной или отступить по первому приказу. При встрече с противником все равно получится свалка, в которой, как известно, побеждает число, а не умением.

Камунада Надаёши: Нужно различать тактику и стратегию. Мудрый стратег выигрывает сражение задолго до его начала. В первую очередь разведка местности между своей базой и базой противника. Если есть вероятность столкнуться с врагом в лесу — выставяй вперед пехоту и лучников, если в степи или пустыне — конницу и колесницы.

Ахмед Махмед ибн Мухаммед: Есть два пути достижения победы: Путь Воина и Путь Магии. Если ты выбрал первый путь — атакуй, изводи противника набегами легкой кавалерии. Для этого мно-

тебе не присоединяй уникальные воины — крестоносцы, шаолиньские монахи и воины Джихада) и таверна (в таверне можно нанять Героев). Как только все будет готово, собирай под свои знамена как можно больше воинов — лучших из тех, кого сможешь найти — и под предводительством Героев бросай их в бой во славу Аллаха. Если ты чувствуешь, что враг еще силен, захвати с собой несколько муздинов, но помни: неверные в первую очередь постараются убить именно их. А потому следи за ними. Когда победа близка, можешь поручить управление войсками военному советнику, а сам именем Пророка и при помощи верных слуг его имамов склоняй на свою сторону поселенцев, неся свет Ислама в их непрозревшие души. Таким образом ты получишь новую провинцию и сможешь с удвоенными силами обрушиться на следующего врага.

Камунада Надаёши: Если ты изберишь Путь Магии — приготовься к обороне. Ресурсы на постройку Башни Магов и полное обучение волшебников магическому искусству требуются очень много. Излишне напоминать: враги не будут ждать того момента, пока ты накопишь силы и обрушишься на их лагерь всей мощью своего колдовства. Поэтому, вслед за «Феодализмом» и «Обучением», изучай «Архитектуру» и быстро обноси свой лагерь каменной стеной. Если твое селение стоит на берегу моря, не поленись прикрыть побережье хотя бы деревянным частотолом, чтобы помешать высадке вражеского десанта. Агенты Пути Магии в равной степени понадобятся все виды ресурсов, но основное внимание следует уделить бесперебойным поставкам камней и золота. Не забудь построить оружейную мастерскую, которая должна немедленно произвести как можно больше баллист и требучетов. Будьте готовы к тому, что в первое время вашим пехотинцам придется противостоять тяжелой коннице и осадным орудиям противника, так что наличие собственной «артиллерии» будет далеко не излишним. Старайтесь любой ценой не дать врагу прорваться за стены, иначе поражение неизбежно. Для удачной реализации нашего плана понадобится не менее пяти-

ОГНЁМ И МЕЧОМ

Василий ПОПОВ

го не нужно — довольно конюшни и «Искусство верховой езды», побольше золота и пищи. Пищу добывать всеми возможными способами — огородничеством, скотоводством, рыбной ловлей. Ее понадобится много — чтобы прокормить все новых и новых джигитов, приходящих на смену тех,



кто уже отправился к Аллаху во время набегов. Если ты исповедуешь Путь Воина, тебе не стоит тратить деньги на возведение крепостных стен и изучение «Архитектуры». Воюй так, чтобы враг был всецело поглощен обороной, а значит, не успевал бы думать о нападении на твой лагерь. Потери будут велики, но они того стоят. Строительство и добычу ресурсов ты смело можешь доверить экономическому советнику. Он довольно неплохо справляется со своими обязанностями. Единственный момент, в котором нужно его контролировать — это своевременное произведение апгрейдов. Твоя цель — это Гильдия Воинов, церковь (без помощи священников к



ти-восми магов, которых следует в первую очередь обучить умению вызывать на помощь сверхъестественные силы. Это займет некоторое время, но если вам удастся набрать отряд из 10-15 джиннов или драконов — считайте, что победа у вас в кармане. Послушные вам чудовища без труда расправятся с любой человеческой армией и обратят в прах базу противника. Поверьте, возможность наблюдать такой триумф с лихвой компенсирует вам все тяготы и невзгоды осажденного положения. Вызов монстров стоит до смешного мало, а мана у магов после недорогого апгрейда восстанавливается очень быстро. Если ты сражаешься на стороне европейцев, то вместо джиннов и драконов к тебе придут гигантские големы. Это довольно медлительные, но очень мощные существа. Они пройдут сквозь вражескую армию, как горячий нож сквозь масло. Стрелы лучников и копья рыцарей будут бессильны, опасайтесь только осадных орудий — для их уничтожения дайте в помощь големам отряд легкой конницы.

Ахмед Мамед ибн Мухаммед: Не стоит также недооценивать роль нейтра-



лов. Взяв под свой контроль Врата Небывтия, вы сможете, не растрачивая драгоценные ресурсы, создать мощную армию, которая поможет и отбиться от нападения, и сильно потрепать вражеское поселение. Гномы и орки обладают достаточно большим количеством хит-поинтов, призраки очень подвижны, а скелеты побеждают численностью. Опытный полководец никогда не пренебрегает случаем послать в бой наемников, тем самым сохранив своих солдат для решающего сражения.

Горадио (вздыхая): Да, все это верно, но по-настоящему комфортно почувствовать себя в землях Хирона ты сможешь только после того, как пройдешь полный путь от воина-одиночки до командира огромной армии. Тогда ты наконец-то увидишь своими глазами того самого Темного Мессии, о котором все так много рассказывают. Здесь не обойдешься простым выбором между Пути Воина и Магии, сражаться придется и в густом лесу и в бес-

плодной пустыне, причем противники, скорее всего, будут иметь более развитую базу, да и воевать на своей территории про-



ще. Твое же положение осложняется еще и тем, что количество Героев у тебя ограничено, и не один из них ни в коем случае не должен погибнуть. Тут многие совершают одну и ту же серьезную ошибку: бросают армию в бой, оставляют Героев в глубоком тылу, тем самым ослабляя своих воинов (солдаты, сражающиеся в одном отряде с Героем, дерутся намного лучше и быстрее наращивают характеристики) и лишая отряд лучших бойцов. Подобная тактика была оправдана в другом мире, живущем под символом Черной Луны (Black Moon Chronicles), где я сражался в теле Избранника Висмерхилла. Там большинство Героев обладало мощной магией и, следовательно, имело возможность принимать участие в сражении, находясь в относительной безопасности. Здесь ситуация абсолютно иная. Герой-маг всего один, да и тот, между нами говоря, талантами особо не блещет. Остальные — рыцари, палладин и копейщик — просто здоровые (в смысле очень сильные) ребята. Бережь их, конечно, надо, но выводить из битвы — ни в коем случае. Особенно это заметно в начальных миссиях, когда сражение происходит между относительно небольшими отрядами. Вражеские офицеры в состоянии перебить большую часть вашего отряда, и только Герой способен помочь им в этом. Особо пристальное внимание противника вызывает именно маг. То ли fireball'и сильно раздражают, то ли еще что — не знаю, но факт остается фактом. Тем не менее, даже эту неприятную деталь можно обернуть в свою пользу. Нужно всего



лишь окружить мага отрядом тяжелых копейщиков, а затем, прикрыв группу отрядом лучников, отправить на окраину поля битвы. Fireball'ы мага быстро привлекут к провокационной группе внимание не-

большого отряда противников (ведь основные вражеские силы все-таки будут заняты сражением с вашим войском). Лучники из «группы прикрития» уничтожат большую часть нападающих, а остальные добьют копейщиков и сам мага. Вслед за первой группой обязательно придет вторая и так далее. Это безотказный способ расколоть армию противника на части и таким образом уничтожить, но он требует огромной концентрации и внимания. Не забывайте, что «группы прикрития» постоянно будут рваться в гущу основного сражения, не особо заботясь о безопасности своего подопечного. Кроме того, в мага может угодить «шальная» стрела — никто не застрахован от случайностей. И тем не менее, подобная тактика помогла мне выиграть не одно сражение. Использование продукции оружейных мастеров — катапульт, боллиств, требубетов вне городских стен представляется довольно сомнительным. Так как враг наступает не стройными рядами, как в Age of Empires, а разрозненной толпой — ваша артиллерия, в лучшем случае, сметет нескольких рыцарей и бесспорно погибнет под ударами легкой кав-



лерии в самом начале сражения. Не оправдывают себя и шпионы — им очень редко удастся пробраться незамеченными во вражеский лагерь. Чем ближе вы будете приближаться к замку Темного Мессии, тем чаще вам придется иметь дело с его колдунами и их подручными. Здесь следует вспомнить о Пути Магии. Но прежде, чем стративать своих драконов с вражескими големами, не забудьте потрепать врагов налетами кавалерии и обстрелять их войска из катапульт. Скорее всего, все участники такого набега погибнут, но это необходимая жертва. Сложность последних миссий на 80% состоит в том, что золота катастрофически не хватает (а когда его было много?). Если вам удастся правильно распределить ресурсы — победа будет ваша.

Горадио, поднялся с камня и окинул взглядом окрестные пустоши.

— Долго нам еще тут торчать, — с досадой пробормотал он и сильно пунул волюющей под ногами драконов череп...

На виртуальных просторах нашего города находится бастион реальности. И здесь тоже играют в игры, не считаясь при этом ни с битами, ни с байтами, вокселями и пикселями. А о 3D-ускорителе в присутствии местных жителей лучше вообще не упоминать.

Том (DOC) КЕРТИС

Сам себе ДЕМИУР

В игры играют все без исключения персонажи.
Книга Правил. Предисловие

Поиграем в джуманджи?

Эта статья посвящена теме ролевых игр — но не обычных, в которые мы играем на компьютере, а настольных.

— Разве это интересно? — спросите вы. Ладно уж, в ушедшем двадцатом, компью-

Как выглядит игра? Поле, разделенное на три страны, расчерченное на клетки, в каждой клетке рисунок, сопровождающийся какой-нибудь надписью-заданием; карточки героев — выбирай на вкус — злые, добрые и хаотичные персонажи: гномы, друиды, некроманты, кого тут только нет. У каждого персонажа свои свойства — например, гном может перекидывать кубик, если результат его не устраивает, у некроманта два начальных заклинания и т.д. Кроме того, у каждого героя по четыре жизни, зное количество кусков золота, силы и магии. В дальнейшем, как и в любой ролевке, вам потребуется прокачать своего героя, наращивая его силу, магию, количество заклинаний. Кроме всего этого, в игре присутствуют карточки событий, которые вы тянете, попав на определенное поле, карточки заклинаний и предметы. События самые разные — на вас могут напасть, к вам могут присоединиться спутники, вы можете найти предмет или золота, можете все потерять, заболеть, да мало ли... Заклинания — тоже вещь весьма полезная — они могут спасти вам жизнь и помочь победить.

Игру начинаете во внутренней стране, самой маленькой. Основная цель — пройти через три страны и прорваться в замок Бестию, где эту самую Бестию надо уничтожить. По ходу игры можете воевать с другими персонажами, убивать их, отбирать предметы и вещи.

Игра достаточно интересна и очень красочна (надо отдать должное ее разработчикам) — но увы, не слишком сбалансиро-

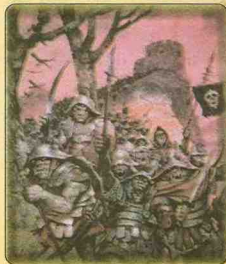
вана. Некоторые из персонажей откровенно слабы, другие же, наоборот, слишком сильны — тот же гном, к примеру. Кроме того — мы, любители ролевых игр, привыкли не слишком спешить с переходом в следующую страну — если герой недостаточно прокачан, его просто убьют. В старом варианте «Мэгии» так и было, здесь же чуть ли не в са-



теров нет, босоногое детство, крестик-нолики, морской бой — а кому они нужны сейчас, во время всеобщей компьютеризации... Что ж, попробую доказать, что все еще нужны — более того, что они не только не устареют, но и кое в чем превосходят своих компьютерных собратьев. Итак...

Еще в 30-х годах в Америке завоевала популярность игра под названием «Монаполия», много позже наряду со своими разнообразными кланами появившаяся и у нас. Конечно, к тому, что мы сейчас понимаем под RPG, она не имела никакого отношения, но с нее началось... Постепенно правила настольных игр усложнялись, менялись, создатели экспериментировали с различными жанрами — и вот на столе передо мной лежит игрушка, прекрасная вписывающаяся в сложившуюся традицию ролевых игр.

В русском переводе она называется «Меч и магия», будучи одним из клонов старой, так и не дошедшей до нас игры «Магия».



мом начале, овладев магией переноса, вы можете отправиться в следующую страну и чувствовать себя там не так уж плохо. Следуя старой стратегической привычке и толком не вникнув в правила, поначалу мы не очень-то торопились с выполнением главного задания, стараясь максимально прокачать героя — в результате, на штурм Замка Бестию я решился лишь через три часа, и то потому как пора было уходить... И что же — в Замок я ворвался практически без боя, охранявшие путь гномы были значительно слабее моего гнома, так что и кубик бросать не приходилось — и так было ясно, кто кого. Да и Бестия оказалась какой-то хиленькой... Кроме того, мы обнаружили в этой игре глюк — оказывалось, глюки бывают не только у компьютерных игр ©. Когда вы попадете в Храм Божии Небес, вам предложат бросить два кубика, после чего, в зависимости от результата бросков, вы что-



то получите или потеряете. Минимальное значение, естественно, два — как ни старайся, но выбросить меньше двойки, броса два кубика, у вас вряд ли получится. Значения же шестерки в таблице просто нет — как хочешь, так и понимай.

Один дома... и без компьютера...

Вы сидите дома, компьютера под рукой нет, друзья далеко, играть не с кем. Или едете в поезд. Или... да мало ли что. Ну, не будете ведь вы играть в «Меч и Магию» в одиночку? И не надо. Для таких случаев существует еще одна разновидность настольных RPG — *книга-игра*. Как это так — книга, да еще и игра — спросите вы. Очень просто, сейчас расскажу. Что приятно, для игры вам не понадобится ничего, кроме самой книги, ручки, бумаги, кубика, ну и, конечно, умения читать.

Выходило несколько подобных книг «Тайна капитана Шелдона», «Верная шляпа короля» и др. Суть во всех примерно одинакова — вы берете героя, при помощи бросков кубика прокачиваете его умения — силу, выносливость, пункты жизни и т.д., получаете какую-то сумму денег, вам объясняют обстановку, дают задание — и вперед. Эта игра относится к типу ситуационных: вы читаете описание какой-то ситуации, например: «Вы стоите у распути. Одна дорога идет направо через лес, другая идет прямо к городу. Если вы идете направо — откройте пункт 324, если прямо — пункт 142». Вы принимаете решение, открываете книгу на соответствующей странице и читаете. Вас ждет масса приключений, засады, ловушки, бои с врагами, поиски артефактов и прочее, прочее, прочее...

Не думайте, что вам удастся пройти игру с первого раза, поэтому рекомендую делать записи и рисовать карту, чтобы дважды не наступить на одну и ту же швабру. В книгах неплохо разработана система боев, сюжет сложен и лишен схематизма: не думайте, что нищая старуха, с которой вы поделитесь последней крохоткой буханкой хлеба, непременно что-то должна вам подарить. Может, просто спасибо скажет, а может, и бандитов на вас наведет — в благодарности, так сказать.

Минуса, с моей точки зрения, у этих книг только два — во-первых, они рассчитаны на один сеанс: однажды пройдя игру, возвращаться к ней снова вам будет неинтересно, а во-вторых, подобные игры нынче в дефиците... Зато и плюсы соответствующие — графика зависит только

от вашей фантазии, удовлетворительные системные требования — если что-то и будет тормозить, то только сама играющая, но тут уж медицина бессильна @.

В этих пещерах водятся драконы...

Тут речь пойдет о популярной во многих странах мира игре, игре, по которой писались книги, создавались компьютерные игры, но которая, увы, так и не дошла (пока) до нас с вами — о знаменитых **Dungeons and Dragons** — «Пещерах и Драконах». Эта игра была создана очень давно и, несомненно, может считаться одной из прародительниц самого жанра RPG. Она живет и развивается до сих пор — выходят новые таблицы боев, новые карты, новые юниты — в Америке существуют специализированные магазины, в которых вы можете купить то, что вам нужно.

Внешне игра выглядит просто — карта, расчерченная шестигрульниками, набор юнитов, кубик, а точнее, кубики — для моделирования боя здесь применяются не обычные шестигранные, а специальные, с разным количеством граней — восемь, двенадцать и даже чуть ли не стогранные кубики. Игроки в игру группой, как правило, каждый из играющих по очереди становится ведущим, задает условия — погоду и т.д., следит за соблюдением правил. У каждого игрока есть свои герои, со своими характеристиками, естественно, повышаемыми в процессе игры. Что интересно — вы играете не на какой-то там пустышной карте, на которой ни дво-

ра, ни коло: перед вами предельно разработанный мир, со своими законами и правилами — мир пещер и драконов. Для игры обязательно иметь Книгу Правил и таблицы подсчетов. В общем, развлечение не из дешевых, а поскольку книги, увы, не переведены на русский язык, то и не самое доступное для наших читателей. Но я надеюсь, что со временем D&D дойдет и до нашей страны — добрался же *Magic the Gathering*, пусть и на английском языке. К сожалению, объем статьи не позволяет более подробно остановиться на этом достойнейшем явлении. Если же вы хотите подробнее узнать об этом, почитайте трехтомник Кевина Андерсона «Игроземье» — эта книга написана как раз по мотивам игры.

Этот мир наш...

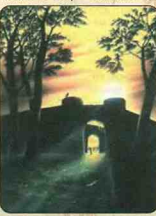
Бывает, хочется поиграть, и есть с кем, и фантазия в порядке, а вот под рукой нет ничего. Ничего, кроме списка ватмана, карандашей и ручки. Мало? Более чем достаточно. Причем, можно не просто поиграть, а создать целый мир — уникальный и веселый. В этой части я поделюсь с ва-

ми собственным опытом создания ролевой игры на карте. Все начиналось просто — было желание устроить что-то этакое, «Меч и магия» приелась, а D&D достать было нелегко — и мы с друзьями решили сами попробовать себя в роли Денингугов. На листе ватмана нарисовали карту Полуострова, придумали его историю и завязку сюжета: из тысячелетнего зоточения вырвался Багзунд темный, каждый из участников игры стал правителем своего государства, историю, народ, магию и защиту которого он придумывал сам. Единственные ограничения в игре — фантазия игроков и запрет на универсальные виды оружия. И еще: магию и оружие надо было обосновывать. Если ваше заклинание спо-

собно пробить защиту Хаоса — обоснуйте, как оно это делает (естественно, игрокам полезно знать физику и читать фантастику). Итак, Багзунд вырвался на свободу, цель его проста и ясна — покорить Полуостров, а вот цели остальных игроков... Плеиис интриги, готовились заговоры, создавались и расплаивались союзы и коалиции, по ходу игры совершенствовалось оружие и магия игроков. Игра продолжалась большие года, страсти не утихали даже тогда, когда рядом не было карты — в конце концов, что мне мешало после завершения очередного тура позвонить к тебе домой и о чем-нибудь договориться? Нам удалось не просто создать игрушку, а смоделировать целый мир, со своими приколами и юмором — поверьте, шуткам в игре тоже уделялось место. Конечно, по сбалансированности и разработанности нам было далеко до D&D, но разве это главное? Главное, чтобы не было скучно — скучно нам и не было. Несомненно же плюс подобных игр, с моей точки зрения, — что кроме фантазии и желания, для них ничего не нужно.

Заключение

Знаете, некоторые ученые считают, что наша вселенная бесконечна, а значит, что в ней может существовать абсолютно все. И может быть, когда вы создадите ролевую игру, где-то бесконечно далеко от нас рождается новый мир. Ваш мир. И каким вы его создадите — таким он и будет. И может быть, после смерти мы попадем не в рай и не в ад, а в мир, выдуманный нами, — для кого-то он окажется раем, для кого-то адом — тот же, кто никогда ничего не сотворил, просто умирает или попадает в пустоту...



Наша экскурсия близится к концу, вы наверняка подустали и хотите где-нибудь остановиться, чтобы в непринужденной обстановке обменяться свежими впечатлениями. И вот, наш гид объявляет радостную весть: нас ждет пикник, где мы можем подкрепиться и пообщаться с интересными людьми. Автобус останавливается у костра, вокруг которого сидят персонажи необычного вида. Компания хохочет, распевает песни и приглашает нас присоединиться к их импровизированному празднеству.

Хоббитские новости, или Что будет весной?

Владимир ЛЫСЕНКОВ, aka Armageddon

Второго апреля сего года на виноградском полигоне клуба «Золотая Химера» состоялась очередная игра, вдохновленная загадочным и увлекательным миром фэнтези. В состязаниях принимали участие не только шесть основных рас — эльфы, люди, горные гномы, древние гномы, гоблины и орки, но и такие индивидуальности, как ползульф, кобалт и гролл (смесь гоблина и тролля — когда он улыбается, становится страшнее, чем когда сердится).

Краткое о ходе событий. У **гоблинов** проходило торжество в честь их главного божества Халай и его жены Тикай, поэтому они заперлись в своих землях для проведения праздничного фестиваля, на который было приглашено великое множество местных жителей. Воспользовавшись этим, **древесные гномы** перешли Великое Болото, напали на мирное селение эльфов и «творили там бесчинства страшные, глаз ужащающие». К счастью, **эльфийское население** было предупреждено, и передовой отряд короля Астальдо занял оборонительную позицию в северном лесу. На предложение сдаться предводитель древесных гномов со странным именем Гастон отреагировал невнятным словами и жестами, после чего повел свою дружину в тяжелых доспехах на меньших число эльфов. Последние были одеты в легкие кожаные одежды и брентины, поэтому, выпустив по несколько стрел

Легкие отряды эльфов не приняли открытого боя и окопались в своей цитадели **Tor Lara**. Начался штурм. Летали стрелы, блестили клинки, мелькали копы и алебарды. Все тонуло во всепоглощающем крике и шуме... Надо сказать, что в **Tor Lara** гостил в это время вышеупомянутый ползульф и, видя бесчинства, творимые орками, решил на нехитрый план: вышел на стену и вызвал на бой предводителя орков. Тот согласился и клинки скрестились. Долго бились они и нанесли друг другу раны страшные. И вот, когда орк в очередной раз размахнулся мечом, ползульф развернулся и рубанул тварь в бок, затем еще раз и со второй позиции дexterо снес ему голову. Орки, видя, что творится нечто неладное, кинулись на победителя, но из ворот вышли эльфы и началась бойня кровавая. Эльфы бы все полегли, если б не подоспел король **горных гномов** — **Трайн**. Он

Следует сказать, что клуб «Золотая Химера» (на больших феодальных играх выступающая под французскими знаменами (**Маенская горагорла**)!) славна тем, что регулярно проводит игрища в стиле фэнтези, известные зрительными сценариями и сбалансированной расстановкой. Что же касается ближайших событий, сообщаем, во-первых, **9 апреля** ожидается штурм крепости на **Лесном полигоне**, а во **второй половине апреля** намечается бой за французскую корону. Весьма интересна нас ждет игра (предположительно Испания, Франция, Австрия, Дарт против Наварры, Англии, «Потеряшек» и Тамплиеров). И наконец, **в мае** всеми ожидаемая **символка** Конечно же, на симвоковом полигоне, конечно же, на четыре дня с игровой новечкой, манящей и более усовершенствованной расстановкой. Ходят слухи, что господин Серафим откажется, наконец,

от злосчастной и ненавидимой всеми «дырочной» расстановки ☹. И крестьян вроде бы не будет. Что же разыгрывается, спросите вы? Предположительно **Столетняя Война**. После состоится **турнир** на Золотых Воротах, а продлится он целых три дня. Приглашаю и очень советую.

А в **Харькове** в это же время мы все с замирением сердца ждем четырехдневный розыгрыш по событиям феодальной Европы, основная черта которого — весьма оригинальные правила, признающие



явился с подмогой и избил людскую дружину, затем, пробившись к эльфам, обратился к врагам в бегство. Легкие орки бежали в лес, где умерли от ран, нанесенных стрелами, тяжелые же гномы были пленены и изгнаны за Болото. Предводитель же их Гастон за бесчинство был казнен. Затем пришел хоббитин **Реегис** и всех благословил словами: «Халай и помошь». Вот так и закончилась эта игра.

голову игровой зоной, так что без хорошего «варяга», **Tor Helm'a** (по-нашему, «ведерника») или хотя бы колышного капюшона с подшепником туда соваться не стоит. Продолжение **«Шотландики»** ожидается на **Лысой горе**: будут доигрывать прошлогоднюю охазию ☺.

Что же касается всеми любимой и ожидаемой **РХИ-2000**, то ее ждите акkurat в **конце июня**. Как всегда, со-

стоит она **под Киевом**, а действие будет разворачиваться в середине второй эпохи. Впрочем, бывалые игроки и так называемые «первородные» могут в **начале августа** отрядиться на всеоюзное собрание **на Урале**. Ожидается 4000 участников. В добрый путь, ищущие! Также РХИ-2000 устраивают **крымчане и харьковчане**. Последние даже планируют в мае «**Сильмариллион-2000**» (период пятой битвы, смерть Финголфина и т. д. и т. п.), а также... **Мир ведьмака!** (Цинтра в огне, Аэдир захвачен, Нильфагаард борется

с ривийскими партизанами, война бушует от Яруги до земель нордлингов...). В общем, дело стоящее. Кстати, очень интересно закончилась прошлая игра по ведьмочку: скопатыли бушевали по всему полигону, Вильгефорда убили еще тогда, когда он был «хороший», Цирта стала королевой Цинтры, а Нильфагаард был отнесен к Альбе. Вот такие пироги.

Кстати, в самом толкиенистском движении ожидают великие перемены. Впервые, многие команды подумывают о переходе на легальную основу и хотят

зарегистрироваться, во-вторых, из-за постоянно увеличивающегося количества участников движения, соответственно и команды, идут поиски новых полигонов и переговоры с властями. В-третьих, под вопросом общая легализация и признание движения. Так что проблем хватает, но, несмотря на оные, советуем почитать коллечку, отстрелять меч, подкрасить щит и, в который раз перечитав книги профессора и просмотрев «Храброе Сердце», смело вступайте в **Сезон-2000**.

Have Fun!



Максим (MaDMaX) ПАНАСЮК

Хозяин: Interplay

CPU: IP 166

ОЗУ: 16 Мб

HDD: 50 Мб

CD: 8-х

Система: Win95/98, DirectX

Каждый развлекается по-своему. Одни воображают себя Наполеоном Бонапартом, другие тратят миллиарды долларов на так называемую «Проблему 2000», или «Y2K». Третьи на эту тему создают игрушку. И нет, чтобы стратегию или шутер, так именно квест, квест про «железо». Мало того, что сидишь за «компом», так еще и играть будешь в игру про компьютеры ☺. Которые, как можно догадаться из названия, в новогоднюю ночь



«сошли с ума». И заперлись в старинной усадьбе-музее, заблокировав все двери и активизировав охранную сигнализацию.

В доме есть центр управления, где расположен гигантский компьютер — святой святыня искусственного интеллекта. Именно он отвечает за всю автоматизацию, в частности за охрану поместья. Итак, как раз перед Новым го-

дом главный герой **Бастер** выиграл в лотерею огромную сумму денег.

Покупая дорогое шампанское, он радовался, что так «подфартило». Как следствие, на утро жуткая головная боль, звон в ушах, тошнота и «Y2K». Итак, проблема

2000, плюс совершенно разбитый Бастер — именно так начинается игра. И удастся ли герою настроить систему непослушных роботов, полностью зависит от тебя. Ты решаешь за него, а он выполняет все приказания.

Поместье, возведенное в 1876 году, где и разворачивается действие, удивительно. Все стены отделаны экзотическими панелями из древесины 250-летних деревьев, срубленных специально для постройки особняка. Но модернизировано помещение по последнему слову техники: компьютеры есть даже в спальне; сканер, встроенный в дверь шкафа, опознает хозяина одежды. Интересно, туалет тоже на микросхемах ☺?

Вид подопечного Слава разочаровывает. Стул, чашка, еще переживает ноги, но зато с легкостью, за пару часов набьет Windows 98 на C++ ☺. Лицо героя безжизненно, двигается и жестикулирует он коряво. Но зато у него в запасе разнообразные дежурные фразы, например: «Ну зачем мне это надо», «Не хочу на это смотреть», «Бесполезно», «Рослабься» и т. д. «Приколов» и мультипликационных персонажей немного, а они могли бы раскрасить игрушку.

Тут начинается самое интересное. Игра идет от третьего лица, точнее сказать, почти от третьего лица. Расположившись в античном зале, где принимают гостей, я приступаю к описанию игры. Эта комната особо тщательно охраняется — камеры, автоматические двери и лазерная охранная система. Тут находится произведение искусства древних цивилизаций — древнеримское оружие, шершавые глиняные письменные таблички, величественные китайские драконы. Ты находишься в зафиксированном, строго определенном месте комнаты. С помощью правой кнопки

мышы можно осматривать помещение, при этом возникает полный 3D-обзор, как в Half-Life, Quake и т. д. К сожалению, ты двигаться не сможешь, а вот стоящий неподалеку Бастер готов выполнить любое твоё поручение.

Если навести указатель на предмет, появится надпись о том, на что же ты наткнулся: «лестница», «случай управления» или что-то другое. Левая кнопка мышы вызывает **меню** (Применить/Отмена). Если выбран первый вариант, герой скажет, интересно ему это задание или нет, возможно, даже прокомментирует свой выбор. Если же еще в меню появилась «Использовать», тебе повезло. Теперь ты сможешь перепробовать весь арсенал собранных до этого момента вещей. Жмешь на пробел — на мониторе твой микро-комп, который подобрал вначале. Именно тут хранится подробная информация о доме, вместе с найденными вещами (как предметы напрямую



попадают в мини-компьютер — я до сих пор не пойму). Внимательно изучи все, что ты собрал ранее, нужное — используй. Если угадаешь — произойдет чудо: откроется сейф, отключится сигнализация или еще чего.

Как управлять персонажем? Просто. Если указать, куда можно пройти, появится циферблат часов. Кликни левой кнопкой мышы — герой покорно пойдет в нужном направлении ☺. Но далеко не в любое место ты сможешь его направить, и остановится он в разрешенном месте подвала, комнаты или коридора.

И так всю игру: бродишь, подбирая коды, устанавливая охранные системы, собираешь предметы, думаешь, как и где их можно использовать. Игра мне показалась мудреной и сложной, чтобы пройти ее до конца, придется потратить много сил. Но истинные фанаты квестов неплохо проведут время!

Наша следующая остановка — невысокое, но просторное здание, оглашаемое изнутри и снаружи детскими голосами. Здесь подрастает будущее игровое племя. Мудрые воспитатели терпеливо посвящают их в секреты древнего искусства RPG. Их проводником в этот увлекательный мир сегодня стал грозный, но добродушный древний Ррек Геркулес.

Наталья
ГРАДОВАЯ

HERCULES II

«Мама, давай поиграем! — произносит моя Анастасия по выходным, едва-едва проснувшись. — Я буду Белый Клык, а ты — Черепашки-Ниндзя». «Давай поиграем в игру! — с воодушевлением предлагает она в будние дни по дороге в детский сад. — Я буду Геркулес, а ты... (следует короткая пауза) Бармалей». И мы играем. В трамвае и метро, в очередях и поликлинике, в бассейне и дома... Мы считаем очки, перепрыгивая через лужи или через трещины на асфальте. «Я прошла этот уровень!» — торжествует ребенок, правильно назвав десять слов с буквой «К»... И, Боже мой, как же бываю я счастлива, усадив это вечно играющее существо за компьютер! Как признательна людям, создающим детские игрушки. Ведь благодаря им меня отпускают на свободу! Пусть ненадолго, пусть на часок, но можно спокойно посидеть, почитать или хотя бы просто помолчать!

Так что, как вы понимаете, долго объяснять своему чаду принцип ролевой игры мне не пришлось. И, я уверена, вам тоже не придется. По сути дела, дети постоянно живут в мире ролевых игр собственного изготовления. Окружающим отводится скромная роль второстепенных героев или же злодеев. Тем более странно, что детскую RPG я встретила впервые. Компания **Уолта Диснея**, неумоимый поставщик разнообразнейших развлечений для растущего поколения, и в этот раз оказалась



в авангарде. Игрушка **Hades Challenge** почти полностью соответствует канонам RPG и, что также очень приятно, рассчитана на игроков дошкольного и младшего школьного возраста, от 4 до 7 лет.

Вообще-то, Disney's уже неоднократно обращалась к теме подвига древнегреческих героев. В начале 1998 года, почти одновременно с известным мультфильмом, вышла в свет детская аркадная игра «Геркулес». Замечательная, надо сказать, вещьца — все на высшем уровне: отличная графика, звуковое оформление, 12 сюжетных уровней, множественных на три уровня сложности, с массой приятных сюрпризов и внезапных неприятностей — не игрушка, а загляденье. Геркулес тренируется, сражается с Минотавром, со Стражем Водо-

пада — довольно злобным и агрессивным кентавром, защищает горожан от нападения стаи железных птиц. Он отлично бегает и прыгает, его удар правой сногасшибателен. По ходу игры он собирает целый арсенал оружия и горы золотых монет. За два прошедших года эта аркада ничуть не устареет, кто еще с ней не знаком — рекомендую.

К концу 1998-го года компания выдала на-гора еще одного «Геркулеса», на этот раз так называемую «кожишную книгу» — *Hercules: animated StoryBook*. Но, честно говоря, особого впечатления программа на нас с дочкой не произвела. Помню, что моей Настасье, тогда еще начинающему геймеру, больше всего понравилось играть в шашки с Аидом и рассматривать созвездия такими, какими они виделись древним грекам. Что ж, бывают неудачи и у признанных мастеров.

Но вернемся к новой игре. Системные требования программы: процессор 486 и выше, монитор с цветовым разрешением 256 цветов, желательна Windows 95 или 98, звуковая карта, 2-х скоростной CD-ROM. По сравнению с другими диснеевскими продуктами, ее графика довольно скромная. Далеко не все нарисованные персонажи отличаются на щелчок мыши, что меня, честно говоря, почти шокировало: за последние пару лет я успела привыкнуть к полностью интерактивному экранам в детских игрушках, и подобной «экономии усилий» от мирового лидера не ожидала. Звуковые эф-



фекты также минимальны, игра идет без музыкального сопровождения.

Как и во «взрослых» RPG, первым делом выбираем персонажа. Здесь их всего два: герой и героиня, которым, конечно же, надо дать имя. Затем **сатир Фил**, тренер героев, знакомый по мультфильму «Геркулес», представляет нам миссию номер раз.



У рачительного хозяина и хвостатника не пропадет. А Disney's — как раз такой вот хозяин. Раз уж мультфильм о Геркулесе получился замечательный, грех не выжать из греческой мифе все, до последней капли. «Геркулес» все еще популярен? Популярен. Тогда выпускаем мультипликационный сериал. Да еще одну игрушку — неплохо бы. Как? Подвиги закончились? Все-го двенадцать? Ну, так придумаем что-нибудь. Древняя Греция на недостаток героев никогда не жаловалась.

И с абсолютным безразличием к первоисточникам пишется сценарий. Точнее, четыре сценария, ведь именно столько миссий в игре. **Первая** посвящена проклятию критян — повзрослевшему **Минотавру**, который с возрастом приобрел неприятную привычку удрать из своего загона и куралесит на улицах столицы, что, естественно, крайне не нравится царю **Мидасу**. Поэтому, не долго думая, царь приказывает известному ученому и изобретателю **Дедалу** построить такой лабиринт, из которого чудовищу никогда не выбраться. Наша задача — доставить на остров Крит материалы для строительства лабиринта и, по возможности, освободить Дедала.

Нам предстоит путешествовать на легендарном «Аргос» по морю, которое Сре-

диземным назвать сложно. Но заблудиться не бойтесь: на корабле есть карта. Начнем мы свое путешествие с острова Фила, тут же будет стартовать каждая новая миссия, и здесь же мы будем хранить свои трофеи. Возможно, названия Крит, Серифос и Троя вам знакомы по мифам Древней Греции и поэмам Гомера, а без острова Вулканов и Медузы в игре не обойтись.

Итак, посетив все острова и собрав все, мало-мальски пригодное для строительства, возвращаемся на Крит. Небольшой презент царю Мидасу в виде статул Минотавра открывает вам путь в мастерскую Дедала. Правда, тут же выясняется, что ему удалось сбежать, поэтому руководить строительством лабиринта (ведь как-то нужно спасать критян) придется вам.

Миссия вторая. Тут ваша задача — помочь Елене Прекрасной сбежать из надевшей за десять лет войны Трои к законному супругу. Надо думать, весьма соскучившемуся.



ся. Да и вообще, десять лет в осажденном городе — это вам не шутки. Но не волнуйтесь, задачка не такая уж и сложная. Вот только Менелай, горько вздыхающий о своей женушке, столь долго томившейся в неволе, выглядит, мягко говоря, двусмысленно. Да уж, не детская это тема...

Миссия три. Вы думаете, легко победить Медузу Горгону? Еще как нелегко! Тем более, если высадиться на ее острове без меча, без зеркала и без волшебных сандалий Гермеса. А как вы думаете, кто, по мнению разработчиков, совершил подобную глупость? Персей, конечно же. Да, что бы он без нас делал? Придется выручать. Жалко ведь беднягу. Хотя где-то в глубинах памяти и шевелится робкое воспоминание о том, что, вроде бы, не такой уж он и глупец...



Ну а **четвертая миссия** — это, друзья мои, достойное завершение столь непредсказуемого сюжета, коим порождали нас и наших деток разработчики. Учебное по-

собие по современному терроризму. Мы так достали Аида своими успехами на героическом поприще, что он похитил Фи-



ла. Ну и, естественно, грозит утопить его в Стиксе, если мы не явимся на честный бой. Правда, он просчитался. Мы явимся и настремляем вволю. До тошноты. Главное, в Фила не попасть...

Что-то злая я сегодня. Спит мое чувство юмора крепким сном, а может, зря? Да какое дело современным деткам до реальных мифов? Это, во-первых. А во-вторых, может, так и было задумано? Тому, кто знает, смешно. Над тем, кто не знает, можно посмеяться. Да и родители пусть проявят здравую и упорство, доказывая доверчивой малышке, что на самом-то деле все было совсем не так. Неплохо ведь на самом деле игрушка. Сожетец, конечно, малость подкачал, но все остальное вроде неплохо. Миссию проходишь, на вопросы отвечаешь — получаешь награду: *Силу невидимости, Силу мудрости и Мошь силы*. От количества правильных ответов на вопросы зависит количественный показатель Сил. Кстати, пройти четвертую мис-



сию до конца и выручить Фила можно лишь с максимальными показателями.

В ходе каждой миссии нужно посетить все острова и решить несколько головоломок. Некоторые настолько простые, что с ними самостоятельно справится четырех-пятилетний ребенок. Заканчивает каждую миссию задачка чуть сложнее. В первой, например, нужно достроить лабиринт, причем качественно, чтобы Минаотавр с одного удара стену не проломил. Во второй маленький игрок научится командовать солдатами: «Налево!» и «Направо!» Задача: усадить синего солдата на синий стул, красного — на красный, зеленого — на зеленый. В конце третьей миссии придется-таки вступить в бой с Медузой Горгоной. Если кратко, в этих, подводящих итог миссиях, игрушка, по четыре уровня сложности, но, право же, неужели

ли для такого ценного начинания, как детская ролевая игра, нельзя было придумать чего-нибудь поинтереснее и поспокойнее?

С другой стороны, ведь и не скажешь, что игрушка скучная. И юмор присутствует. Вот, например, **«Правила Харона-перевозчика о пересечении реки Стикс»** — окровенный жесть. Судите сами:

«...1. Необходимо быть мертвым.

2. Необходимо иметь при себе золотую монету.

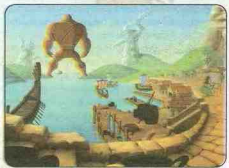
3. Непрочные части тела должны быть должным образом упакованы для перевозки и выгрузки».

Тоже ведь, надо было додуматься:



«...должным образом упакованы!» А по-настоящему какие экзотические: тут тебе и замороженный, и обварившийся, и собачкой покусанный, и колонной пришибленный. Вроде бы охваты забыли, что игрушка-то детская. Вообще, поражает, честно говоря, это странное сочетание сюжетного стеба и крайне легких, ориентированных чуть ли не на дошколят, задач.

Играющий ребенок — лучший судья. Скажем, к аркаде Hercules моя дочка (ей пять с половиной лет) регулярно возвращается даже спустя полтора года после первого с ней знакомства, а в эту игру всего-то пару месяцев поиграла и вспоминает о ней приблизительно раз в две недели. Может быть, чего-то мы с ней недопоняли. Может быть, так и было задумано: родителям — зарядка для мозгов своя, детям — своя. Но если я сама приклеты оценила, то мой ребенок от игрушки в целом не в восторге.



СПЛОШНЫЕ РЕСТАВРЫ

Дмитрий ВЛАДИМИРОВ

РЕСПАУН ТРЕТИЙ

Жизнь вернулась рывком, только что была боль и пустота, и вот, словно выныривая из тяжелого кошмара, я вскопил и распахнул глаза, и последним воплем перегруженного сознания мысль-надежда: «А может, я все-таки в больнице, и сейчас ласковые арчи вскалывают мне в задницу пару кубов какого-нибудь антигликоаната?»

Нет, не больница... Жаль. Ну да ладно, в этот раз не дам себя так легко убить — хватить, только увижу крестьянина или лума — сразу башку отрублю — кста-и, а есть чем рубить-то?

Нет, на этот раз меча не было, зато был лук, зато неплохо, что у нас еще — никаких доспехов, зато стильный прикид — а это еще что? И где??? Не успею поверить в себя, я тщательно исследовал свое тело на ощупь — так и есть, мой сомне мрачные поздравления подтвердились... Да, я теперь не рыцарь и даже не лунтик... Я — лучник!!!

Подняв голову к небесам, я исторг волею, шедший, казалось, из самой глубины моей измученной души — ладно, гады, убивайте, давите грузовиками, травьте голодными головами, но зачем же так жестоко? Сергеем по этим самым, где они теперь... — э-эх, смерти, горе-граница, мало тебе одной кисти! Сиди на надежда, как бы не пришлось для выполнения миссии кого-нибудь родить, какого-нибудь Зисфрида-Фрицмана — это ведь мои сил — лучше застрелиться из собственного лука... Но кто я теперь — © Дубровская? И бытово — я Дубровская. Очень смешно.

Через некоторое время мне удалось овладеть собой, и я занялся исследованием имеющихся в наличии вещей — лук, стрелы, немного денег, обрывок карты, еще один обрывок — из руины... Ни тебе вояков, ни тебе драконов. Желко... Ладно, печальтесь некогда. Все равно, хуже уже не будет (оптимист, живущий где-то в пучинах моего подознания осклабил и, мерзко хихикая, прошептал: «будет, будет!»)

Я шел по деревне, пытаюсь приноровиться к перемещившемуся центру тяжести, висевший за спиной лук время от времени пребольно лупил меня по заднице — и как его несут? В центре деревни, рядом с фонтаном я наткнулся на какого-то мужика.

— Как дела? — любезно поинтересовался я.

— ЛПНЕАВЛТИТЦ* — ответил он мне. Все ясно, и здесь говорят по-английски, а

я его так и не изучил. Впрочем, что нового может произойти в этом мире: как обычно, кто-то на кого-то напал, обидел — а мне расклеивать. Тоска. Болтаешься тут, как в проруби, одинокое и никчемное, всем ты чужой, все от тебя чего-то хотят, кого-то зам-то лупишь — и ни тебе родной души, ни личной жизни. Так и подыхаешь, как собака.

Опыт подсказал мне, что убивать каждого встречного не стоит, хотя, клянусь, если на дороге попадется хоть один крестьянин с вилами или птом — плевать на репутацию, истрочу в капуту. Мелкую.

Идя по тропе, я наткнулся на вход в какое-то подземелье, рядом с ним валялся раненый воин. Я остановился, задумавшись о том, на какую конфигурацию милосердия я в состоянии способиться. К счастью, воин избивал меня от лишнего размышления: перебормотав что-то невнятное, он испустил дух. Ну и черт с ним. Полезем под землю, джесировав из меня не вышел — буду степанологом.

Спустившись по ступеням, я оказался в огромном темном подвале. Недалеко от входа стояли какие-то сундуки — ну-ну, глянем, что в них. То-есть, первый тух, ну а во второй — во втором кто-то блистает в голую, что там — бутылочка, на вид очень миленькая, а в ней нечто блестящее подозрительно синего цвета. Я сплюснул палец и понаблюдал. Нет, не спирт. Значит, пить не станем, а то будет, как с братцем Иванушкой — багой потом ра подземелью и доказывай, что не козел.

Сзади послышалось какое-то скрипение и, взяв на изготовку, лук, я обернулся. Ну конечно, спокойно ползая по сусалам мне не дадут — переваливаясь подобно утке, на меня надвигался скелет, нет, два скелета! Ну что ж — сами напрашивались! Лук заработал со скоростью автоматического ружья, и скелеты посыпались костями и монетами. Хорошие скелеты, мажориты. Их убивовещь, а они еще и платят за это.

Продолжая обследовать подвал — сундуки, скелеты, барахло всякое. Скелетов — мочить, барахло забираем с собой — хорошо жить на свете! Вот только идти все тяжелее и тяжелее — порубите тащить с собой десяток бутылочек, три щита, несколько шлемов, топур и всякую прочую ветошь, да еще и из лука при этом стреляй! Зодда не для слабонервных. Все это начинает раздражать, нагоняя какую-то безысходную грусть. Озавошившись размышлениями о

том, что из моих находок можно выбросить, я пропустил появление очередного противника — это был не скелет, а какая-то ушастая мерзость, подравшись сзади, она огрела меня чем-то тяжелым по башке. Ай! Больно же! Так ведь и убить можно, творя поршнью, сейчас ты от меня дождешься — отскакивай в сторону, натягивай лук, целься! — что за глюки, щурить глаз — над тварью появляется вывеска, что там написано, го-блин — блин! — блин, получи по каске, впрямь нелюдь какая-то — ну, шалишь, брат, очередной ход за мной, лети, моя стрела, ему прямо в... Да-а. Когда такой урод умирает в муках, глядеть любо-дорого — будет знать, как сзади подкрадываться и по голове стучать.

Играя за игрой, обошел я подвал полностью и оказался перед новыми ступеньками, ведущими еще ниже. Схема ясна — чем дальше в лес, тем толще партизаны, а где-то в самом-самом низу сидит самая мерзкая тумба-юмба с кортой в зубок. Не хочу амбу-юмбу, сначала прихорашивать ноги, дай-ка назад, в деревню — продать наворованное барахло, отгрести оружие, доспехи каки-прикупить, чтоб на тышке не надоевали, лекарства поискать, есть и мерзавчик, правда, но зачем они — один Билл Гейтс знает...

Кукаяю я нашел сразу, и моего запаса антигликоаната вполне хватило, чтобы совершить акт купли-продажи, а заодно и ремонт вещей. Потом я обнаружил мужика, который вызвался меня подлечить, напав бутылочкой с красной жидкостью — ага, ясно их пить можно.

И опять в подвал. На второй этаж. Противника там оказалось посерьезнее — но куда им до меня, с моим-то опытом уничтожения нечисти! Отдыхайте! А лучше прячьтесь — я великий лучник Робин Бед, не знающий промахов!

С первого захода очистить весь этаж мне не удалось и, нагрузившись опять всяким хламом, я поперся в деревню. Ремонт, озонка, лечение — и вперед, за орденами! Очень напоминает мое чепельное прошлое. Куда делось прежнее уныние! И почему бы мне не заглянуть в таверну и не откушать местных алкогольных изделий, или что я вам, на побегушки устроился, мальолычье? Захмелел до нужной кондиции, я разговаривал с хозяином — он поверил мне душещипательную историю, из которой я не понял ничего, кроме того, что надо найти и грох-

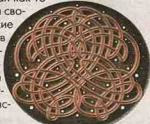
нута какого-то Бучера. А за это мне что-то дадут... Ну ладно. Найду — грохну. Надеюсь, бирку к нему я успею прочитать.

Вскрыв один из сундуков, обнаруживаю какую-то бумажку — так и есть, еще один обрывок карты. Отлично! А это что за комната? Открываем и заходим. Что это? Куки мяса, освежающие туши, куки кровавых обрывков рук, ног. И запах!!! Куда это я попал? На бойню?

Поспешно зажав рот рукой, я отступил за порог — и тут же что-то жирное произошло на меня со страшным ревом, размахивая огромным топором для рубки мяса. Первый удар бросил меня на пол, кровь залила глаза. Я выстрелил на звук, похоже, попал, но насладиться победой не успел — новый удар отбросил меня на несколько метров. С трудом поднявшись, я

начал пятиться, посылая стрелу за стрелой в противника — тот и не думал пасть, подвигаясь на меня подобно сенокосилке. Закинув за спину лук, я развернулся и побежал... Шаги за спиной приближались. Меня мучило, кровь заливала глаза, ноги заплетались — и я понял. Не уйти. Значит, надо драться. Разворачиваясь к противнику, пытаюсь нащупать бутылочки с красной жидкостью. Вы пробовали стрелять из лука, уклоняться от ударов, да еще попить пивко? Нет? Попробуйте — гарантирую массу интересных впечатлений. Первый же поток попал не в то горло, я закашлялся, рука дрогнула, и стрела ушла в сторону — и снова страшный удар отбросил меня к стене. И еще один... Из последних сил отпрыгиваю в сторону, пускаю стрелу, новый прыжок, выпить из

бутылки, отпрыгнуть, выстрелить — мясник уже щетинится стрелами, как еж, но падать и не думает — опять пропускаю удар, в глазах двоится — два Бучера, блин, в кого же стрелять! Секунда на размышление — о, это мой последний выстрел, он все решит: левый-правый, правый-левый? Выстрелил... И конечно, промазал. Страшный удар разрубил лук вместе с рукой... Я еще чувствовал как топор, круша на своем пути хрупкие кости, входит в мою плоть, доходит до сердца... Никогда больше не буду ходить в мясной магазин!



ВИКТОРИНА

До конца мая в каждом номере «Моего Игрового компьютера» будут печататься вопросы. На каждый из них дано несколько вариантов ответа. Причем, правильный — только ОДИН! За каждый правильный ответ, присланный в редакцию, начисляется определенное количество баллов. Кроме то-

го, определенное количество баллов будет начислено тому, кто правильно назовет игру, описанную на стр. 32. Победит, естественно, тот, кто наберет наибольшее число баллов, хотя он станет не единственным призёром конкурса. Награждение будет производиться и по результатам каждого тура. Среди призов — разнообразнейшее игровое «железо», лицензионные диски, игровая литература, бесплатное время для игры или

работы в лучших компьютерных клубах Киева и, конечно же, бесплатная подписка на Вашу любимую газету «Мой Компьютер».

Итак, смотрите на с. 34! Внимательно ответьте на вопросы и не забудьте заполнить мини-анкету!

Ответы высылайте не позднее 1 мая 2000 года по адресу: 04080, Киев-080, а/я 25, газета «Мой компьютер», «Викторина».

Ответы на викторину

Снег растаял и обнажилась истина: мы публикуем ответы на викторину, напечатанную в нашем мартовском номере.

Ответ первый. Итак, при отсутствии Интернета, в MUD'ы можно ИГРАТЬ только по локальной сети, если вы имеете специальные версии. Я не случайно выделил слово «играть», так как при тестировании проверка идет на одной машине.

Ответ второй. Основное различие между *The Need for Speed 2* и *2 SE* следующее — последний поддерживал 3D-ускорители.

Ответ третий. Наибольшее количество денег можно было получить после налета инопланетян на вашу базу. Из-за бага в игре после нашествия осталось очень много трофеев. Потом баг убрали — именно поэтому в вопросе была упомянута версия 1.00.

Ответ четвертый. В изначальном варианте Warlord'a была всего одна карта. Остальные — плод трудов народных умельцев.

Ответ пятый. Вы сможете найти, если внимательно прочитаете этот номер. Для тех, кто еще не догадался, см. стр. 10.

Ответ шестой. Этого персонажа зовут Аватор. Именно он — главный герой Ultim'ы и Ваш главный враг в DK1.

Ответ седьмой. Игра называлась Betrayal at Krondor.

Ответ восьмой. Лишняя игра в списке — Age of Empires. Только она сделана в реальном времени.

Ответ девятый. На вертолете Compose никогда не устанавливались MRASM'ы. Честно говоря, я даже не знаю, что это такое, но слово красивое.

Ответ десятый. Прародителем жанра RTS считалась и считается игра Dune-2.

Что же касается игры, описанной в «Респане втором», см. ответ на вопрос четыре, то есть... Warlord's.

Пора пораскинуть мозгами, или Шара ПЛЗ!!!

Ну кто из нас не любит шару? Кто не мечтает получить что-то, пусть даже мелочь, но просто так? И вот, свершилось! Наш журнал предлагает вам небывалую возможность стать обладателем ста — СТА гривень и пожизненной 50-процентной скидки в одном из новых компьютерных клубов Киева!

Вы спросите, что за клуб и куда бежать за призом? Отвечаем — он откроется в мае, в центре города, а бежать никуда и не надо. Все гораздо проще — придумайте для новичка название и направьте его нам. Кто выдумает лучшее, получит вожделенного розового слона. Количество названий неограничено, но спешите — если несколько человек пришлют одинаковые названия, приз получит первый.

ВНИМАНИЕ! Ваши предложения с названием клуба надо вписать в соответствующую строчку на стр. 34 — просто придумайте, напишите и отправьте!

Ждем от вас вестей!

ВИКТОРИНА

УСЛОВИЯ ВИКТОРИНЫ СМОТРИ НА СТР. 33

1. Какие графические API поддерживаются стандартными драйверами Riva TNT2? (7 баллов)
- Glide, Direct 3D, OpenGL ☐
Direct 3D, OpenGL ☐
Metal, Glide, Direct 3D ☐
только OpenGL ☐
только Glide. ☐
2. Какой фракции нет в игре PlaneScape: Torment? (5)
- Dustmen ☐
Godsmen ☐
Batmen ☐
Anarchist ☐
Madmen. ☐
3. Какая игра лишняя в этом списке? (3)
- Delta Force 2 ☐
Hidden and Dangerous ☐
Rainbow Six ☐
Spec Ops ☐
Swat 3. ☐
4. Первая ролевая игра, которая уже не работает без 3D-акселератора? (6)
- Might and Magic VII ☐
Might and Magic VI ☐
Ultima 9: Ascension ☐
Diablo II ☐
Fallout 3. ☐
5. Какой команды нет в конфиге Q3? (4)
- Bind ☐
Set ☐
Alias ☐
Seta. ☐
6. Какой из нижеперечисленных юнитов StarCraft имеет наибольший HP? (4)
- Queen ☐
Ultralisk ☐
Broodling ☐
Carrier ☐
Siege Tank. ☐
7. Какое оружие отсутствует в игре Soldier of Fortune? (5)
- гранатомет ☐
автомат ☐
листолет ☐
арбалет ☐
мины. ☐
8. Какого артефакта не было в King's Bounty? (8)
- меча ☐
щита ☐
кольца ☐
ожерелья ☐
короны. ☐
9. За какого персонажа нельзя играть в Might and Magic VIII? (8)
- тролля ☐
дракона ☐
друида ☐
рыцаря ☐
клирика. ☐
10. Какая игра лишняя в этом списке? (10)
- The 5th Element ☐
Star Wars ☐
Star Trek ☐
Mortal Combat ☐
The X-Files. ☐
11. Игра, описанная на стр. 33 [5]

Ваш вариант названия для нового игрового клуба

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О (полностью), псевдоним:

Почтовый адрес (телефон):

e-mail:

Принимали ли Вы участие в предыдущем туре?



IDC — МОДЕМЫ, КОТОРЫЕ СЛУЖАТ ВЕЗДЕ!

ОБНОВЛЕННЫЕ IDC 2814 BXL/VR И IDC 5614 BXL/VR

10 аппаратных отличий!

1. Наличие встроенного микрофона.
2. Применен «настоящий» динамик вместо пьезо-электрической пищалки.
3. Ручка регулировки громкости динамика
4. «Голосовое» реле и источник тока позволяют записывать с подключенного к модему телефонного аппарата.
5. Бесшумный набор номера.
6. Датчик снятия трубки местного телефона.
7. Ночной режим. В этом режиме отключается телефон, включенный в гнездо «Phone», и он не будет оповещать о входящих звонках.
8. Детектор занятости телефонной линии.
9. Детектор снятия трубки на параллельном телефоне.
10. Возможность работы на «квантовых» АТС.



10 отличий на уровне микропрограммы!

1. Надежное определение сигналов телефонной станции («Гудок», «Свободно», «Занято»), настраиваемые порог чувствительности фильтра, числа коротких сигналов до выдачи BUSY, длинных до выдачи NO ANSWER.
2. Регулировка выходной мощности передатчика в диапазоне от -33 до 0.
3. Регулировка параметров импульсного набора.
4. Встроенный АОН.
5. Возможность работы на выделенной линии.
6. Режим имитации выделенной линии на коммутируемой.
7. Сторожевой таймер для предотвращения зависаний.
8. Набор нестандартных цифр.
9. Регулируемая «агрессивность» модема при выборе скорости.
10. Регулируемое время реакции на ухудшение линии (fallback time-out).

И самое главное - качество связи. IDC 2814 BXL/VR (33,6) и IDC 5614 BXL/VR (56k) работают на линиях с большим затуханием сигнала, где другие даже не пытаются соединиться. Второе, что отличает работу этих модемов - отсутствие одной из основных проблем подобных устройств с чипсетом Rockwell - зависания при перетренировке.

КИЕВ [044]:		РЕГИОНЫ:	
Аксиом	238-6567	АМИ	(062)334-2222
Альфа-МР	456-5185	Медиа	(0332)248-409
А-Реал	245-6145	Н-Бис	(0482)28-7070
Граната	478-3919	Тид	(0482)248-911
Диавест	455-6655	Оптим-Центр	(0652)27-3511
Европлюс	276-7496	Спецсвязавтоматика	(0572)12-1717
Инкосафт	223-7125	Экотрийд	(0612)132-670
Каре	463-7788	Эмир	(0652)27-3513
Мастер8	241-8400	Южный Крест	(0692)54-2025
Компьютер-Центр	228-3266		
АВС-Компьютер	573-8317		
МДМ-Сервис	464-7777		
Символ ИКТ	212-4143		
Релком	268-4185		

МЕЖДУНАРОДНАЯ СПЕЦИАЛИЗИРОВАННАЯ ВЫСТАВКА

КОМПЬЮТЕР @ ОФИС @ СВЯЗЬ

ЗАПОРОЖЬЕ

л/а "МАНЕЖ", (ул. Тюленина, 13)

20@0

12-15
СЕНТЯБРЯ

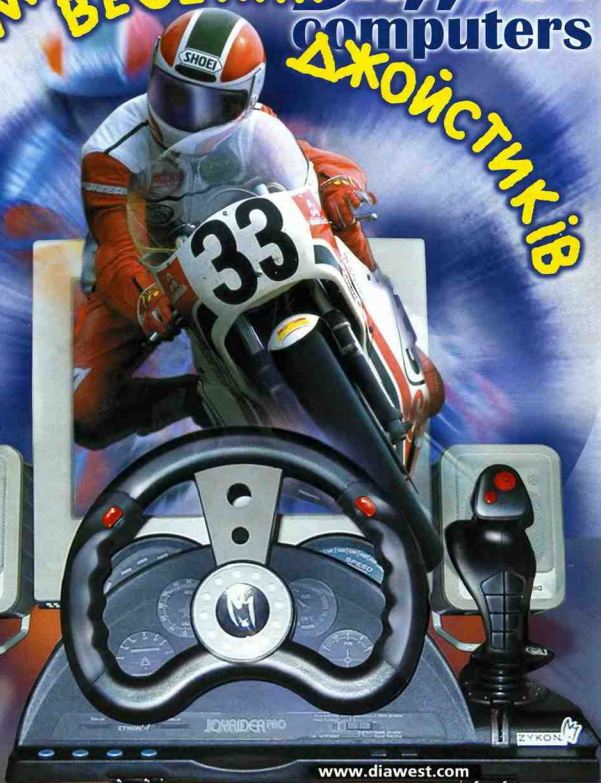


ОРГАНИЗАТОРЫ: ЗАПОРОЖСКИЙ ГОРИСПОЛКОМ, ПРЕДПРИЯТИЕ "МЭДВИН"

MEARIN

Оболонский пр-т, 26, офис 309, г. Киев-205, 04205, тел./ф.: (044) 413-59-00, 411-57-01,
ул. Патриотическая, 62, к. 42, г. Запорожье, 330035, тел./ф.: (0612) 13-28-39,
E-mail: medvin@carrier.kiev.ua; medvin@reis.zp.ua.

розмаїття веселих іа est джойстиків



www.diawest.com

Все, що потрібно кожному комп'ютеру...
А також плєєри, музичні центри, телевізори.
Завжди найкращі ціни.

СВІТ ЕЛЕКТРОНІКИ

Мережа фірмових магазинів

АДРЕСИ МАГАЗИНІВ У КИЄВІ:

вул. О. Теліги, 8, тел.: 455-66-55
пр. Червоних козаків, 13, тел.: 464-84-65
Харківське шосе, 55, тел.: 562-65-32