

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 9(9)

Ежемесячник «Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

6.11.2000

Baldur's Gate II Shadows of Amn

Wizards
Warriors

CLOSE COMBAT

ВЛАДІК
ВІТЧІН

LOAD
OPTIONS
START



Intel, логотип Intel Inside Pentium - зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation

исследуй мир



ImpressionTM

COMPUTERS

компьютеры на базе Intel® Pentium® III процессор 800MHz от 799у.е.



...а также любые модификации от 399 у.е.

Совершайте покупки в нашем электронном магазине: <http://www.impression.com.ua>
НАВИГАТОР, 241-94-94 г.Киев, ул. Ванды Василевской, 13, корп. 1, E-mail: info@impression.com.ua



ТОЛСТЫЕ И БЫСТРЫЕ ВЫДЕЛЕНКИ



тел. 464 7178
464 7185

С. КО



В н и м а н и е ! Главный приз КОМПЬЮТЕР!

Редакция газеты «Мой компьютер» объявляет о начале подведения итогов акции среди подписчиков за 2000 г.

Условия акции «Подписка 2000»

1. В акции участвуют подписчики «Моего компьютера» или «Моего компьютера игрового», подписавшиеся на 1 месяц и более, начиная с января по декабрь 2000 г.
2. Необходимо прислать в редакцию копию платежного документа, подтверждающего оплату подписки и контактную информацию до 1 декабря 2000 г.
3. Каждому участнику акции присваиваются «фишки», которые участвуют в розыгрыше. Количество «фишек» соответствует количеству месяцев подписки. Чем больше «фишек», тем больше Ваши шансы!

Для подтверждения участия в акции Вы можете позвонить в редакцию по тел. (044)455 68 88, 455 67 94.

Спешите подписаться! Подписка на 2000 год заканчивается 10 ноября 2000 г.!

Желаем удачи всем участникам !!!

от генерального спонсора:

jim
computers

ул. Трехсвятительская 46, офис 312;
т. 229-5400, 229-8598
www.jim.com.ua



Генеральный спонсор конкурса
«Активно безучный читатель» за ноябрь 2000 года

UNIM
Computer
Systems

г. Киев,
ул. Михайловская, 21-б
тел./факс 228-5461

Главный приз



Условия конкурса на обороте

Принтер Canon BJC-3000

Вторые призы:

2 модема Diamond Supra 56e USB

Третьи призы:

3 комплекта колонок Teac Power Max 300

Список статей

1. Александр ГЛЮК.
Hitman, стр. 8-9.
2. Ефим БЕРКОВИЧ.
Master of Orion III, стр. 10-11.
3. Ефим БЕРКОВИЧ.
Baldur's Gate II, стр. 12-14.
4. Виктор ЕМЕЦ.
Traffic Giant, стр. 15-17.
5. Дмитрий АМПИЛЮГОВ.
Close Combat, стр. 18-20.
6. Том [DOC] КЕРТИС.
Wizards&Warriors, стр. 21-23.
7. Николай КРЕНТОВСКИЙ.
Колдовской мир Wizardry, стр. 24-25.
8. Андрей ТИМОШЕНКО.
Deep Fighter, стр. 26-27.
9. Том [DOC] КЕРТИС.
Star Trek Voyager, стр. 28-30.
10. Дмитрий АМПИЛЮГОВ.
МОДные Моды, стр. 31.
11. Владимир ШЕЙКО.
Blair Witch, стр. 32-33.
12. Василий ПОПОВ.
Время для драконов, стр. 34-35.
13. Наталья ГРАДОВАЯ.
Аркады от Ubi Soft, стр. 36-37.
14. Том [DOC] КЕРТИС.
Школа юного геймера, стр. 38-39.
15. Тимур ВИНОГРАДСКИЙ.
Пикатели Большого Киева, стр. 40-41.
16. Василий ПОПОВ.
Биллиард в натуре, стр. 42-44.

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

1 ☐
2 ☐
3 ☐
4 ☐
5 ☐
6 ☐
7 ☐
8 ☐
9 ☐
10 ☐
11 ☐
12 ☐
13 ☐
14 ☐
15 ☐
16 ☐



Здравствуйте, наши уважаемые читатели. Вы держите в руках обновленный номер «Моего Компьютера Игрового». Вслед за своим старшим братом — просто «Моем Компьютером» — он потоптал и принарядился. В прошлом мы не раз получали письма с порицаниями на нашу полиграфию. Мол, что это за «брак» такой: две страницы нормально выглядят, а две следующие нигде не годятся. Это было связано с особенностями нашей печати. Полосы чередовались через две: красивые печатались в четыре краски, а те, что шли следом, только в две. Но жизнь, как говорится, не стоит на месте, в Киеве наконец появились машины нового поколения, и как нам ни грустно было расставаться с нашими друзьями из Одессы, белой и правдой помогавшими нам в нашем нелегком деле, но прогресс есть прогресс. Зато теперь у нас появилась возможность печатать все страницы (или, как говорят полиграфисты, полосы) в четыре цвета. Сейчас, когда пишутся эти строки, мы еще не знаем, как все вышеописанное будет выглядеть на бумаге, и поэтому очень волнуемся. Хотя мы уверены, что всем нашим читателям и почитателям такие перемены придется по душе: ведь мало того, что мы станем красочней, — мы станем толще! А потому мы решили исполнить просьбу, неоднократно повторявшуюся и в наших письмах, и в личном общении с вами. С этого номера мы будем печатать подробные

советы по прохождению самых хитовых игр. Но для этого нам надо знать, в каких играх и в каких конкретно ситуациях у вас возникают проблемы. Не стесняйтесь и присылайте свои вопросы. На все мы, конечно, ответить не сможем, но постараемся удовлетворить хотя бы большинство из них. Пока что мы, несмотря на утомление, героически противимся соблазну повысить отпускную цену.



Заметим, что за все время существования «Мика» цена на него не менялась. Мы постараемся и дальше поддерживать эту традицию, но... как говорится, человек предполагает, а Бог располагает. Поэтому, если вы хотите застраховаться от внезапного

повышения цены, то вам надо попросту подписаться на наш ежемесячник. Те из вас, кто поспешит на почту прямо сейчас, смогут получить наш ежемесячник в течение всего года по ныне действующей цене — даже если мы и будем вынуждены поднять цены в розничной продаже.

От этой несомненно хорошей новости перейдем к следующей. Я, наверное, всех удивлю, если скажу, что пока с редакцией связались только трое из дводцати наших победителей в игровой викторине. Недавно нас посетил ее абсолютный победитель Алексей Гирин. Ему была вручена лицензионная версия *Diablo II*. Редакция ждет, что и остальные победители проявят такую же активность, как и во время проведения самой викторины, и свяжутся с нами.

И еще одна новость, к сожалению, грустная. У нас «попелет» винчестер, на котором хранилась вся почта. Поэтому если вы нам писали и вдруг не получили ответа, то, пожалуйста, не обижайтесь, а повторите свое письмо еще раз. Даже если в последнее время вы ничего нам не писали, но составили в переписке по электронной почте ранее, то напишите. К сожалению, вместе с почтой погибла и адресная книга. На этой печальной ноте я закончу новости нашей мэрии — по совместительству, редакции «Мика».

Принарядившаяся редакция

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: 03057 г. Киев-57, а/я 892/1, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».



NAVIGATOR™

Генеральный спонсор
конкурса «Лучшая
статья» за ноябрь
2000 года

Impression
COMPUTERS

Главный приз



Сетевой Фильтр
APC SurgeArrest

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О.

Почтовый адрес

(телефон)

Отправляясь в путешествие по Игрограду, не забудьте ознакомиться со свежим номером «Игроградского вестника». Ведь наш город постоянно растет и расширяется, и в нем появляются все новые и новые интересные места, о которых вы, возможно, никогда даже и не слышали. Итак, все новости виртуального мира вы найдете в нашей газете.

Вселенная викингов

Сегодня большинство жителей нашего города проводят почти все свое свободное время в квартале *Action*, точнее, в той его части, где расположены здания,



построенные в стиле *TPS* (third person shooter). И немудрено. Ведь совсем недавно была сдана в эксплуатацию уникальная постройка, над которой в течение очень долгого времени трудилась компания **Human Head Studios**. До-да, теперь все желающие, а их, смею вас заве-



рить, очень много, могут попробовать себя в роли настоящего викинга. Добро пожаловать в мрачный и таинственный мир скандинавских богов и геро-

ев! В мире, где под толстым покровом вечных льдов спят существа, появившиеся на свет задолго до сотворения мира. Вас ожидает встреча с могущественной северной магией, о которой никогда не слышали жители изнеженного юга, наивно считающие себя знатоками колдовского искусства. Здесь вы увидите **НАСТОЯЩИХ** троллей и гоблинов, столь непохожих на тех дохляк, которых вы сотнями изничтожали в других виртуальных вселенных. И нет ничего необычного в том, что нашлись люди, которые захотели продолжить и развить вселенную **Rune**. Правда, работа над ней ведется в несколько неожиданном направлении. А именно, компания **Atlas Games**, специализирующаяся на создании настольных ролевых игр (самые известные разработки — *Ars Magica* и *Feng Shui*), недавно начала работу над проектом под рабочим названием **Rune RPG**. Как нетрудно догадаться, это будет настольная RPG. В этом мире вам предложат взглянуть на события оригинальной **Rune** с совершенно другой стороны. Вместо единственного и незаменимого *Ragnar* — возможность создания партии героев; вместо бешеного жюш — размеренные «пошаговые» бои. Правила, разработанные на основе популярной системы **MRPSS**, и неповторимая атмосфера мрачного Севера наверняка не оставят равнодушными поклонников настольных ролевых.

Второе пришествие Sacrifice

Несколько месяцев назад по Игрограду прокатился слух об окончании работ над одним из самых интересных и многообещающих зданий в квартале стратегий — **Sacrifice**. Несмотря на то, что проекты компании **Shiny Entertainment** никогда не затрагивали этот квартал, более очевидным же было их тяготение к жанру *action* (**MDK**), открытие таинственного особняка, в котором всем желающим предлагалось бы перевоплотиться в жреца одного из кровавых варварских культов, жда-



ли с нетерпением. Но, как это часто случается, разработчики чего-то так не успели, и сдача здания «под ключ» была перенесена на неопределенный срок. Но все в этом мире рано или поздно заканчивается. И вот, сегодня сотрудники **Shiny** заявили, что работы закончены, и после осмотра здания приемной комиссией оно будет готово принять первых жителей. Скорее всего, это случится уже в начале следующего месяца.

Новости мира Wizardry

Одним из самых старых комплексов квартала **RPG** нашего города является прекрасный ансамбль зданий, объединенных названием **Wizardry**. Старожилы Игрограда потратили не один год, путешествуя по этому неповторимому миру. И хотя на сегодняшний день районы **RPG** могут похвастаться множеством порталов, готовых перебросить вас в обширные ролевые вселенные, **Wizardry** до сих пор остается для многих из нас символом по-настоящему хорошей и захватывающей RPG. Тем более, что разработчики из **Heuristic Park Incorporated** не собираются останавливаться на достигнутом. Сегодня у нас появилось немного информации о том, как будет выглядеть **Wizardry 8**.

Итак, во-первых: в восьмом здании комплекса **Wizardry** вы встретите более трех сотен различных монстров. Причем помимо привычных уже орков и гоблинов, вам придется столкнуться с *Willow Elders*, *Tomb Raiders* (интересно, они родственники или однофамильцы @?) и *Swallowers*. Система боя будет весьма схожа с той, которую мы можем сегодня наблюдать в *Wizards & Warriors*, однако монстры не смогут производить какие-либо активные действия, пока вы не закончите свои приготовления (выбор нужного заклинания итд). Таким образом, сражения будут явно тяготеют к «пошаговому» режиму. К сожалению, несмотря на то, что здание уже практически готово к приему всевозможных инспекций и предварительных комиссий, строители еще не нашли подрядчика, который смог бы представлять их проект на рынке. Однако не стоит падать духом.

Чем ближе окончание работ, тем больший интерес вызывает **Wizardry** у «гигантов игростроения». Так что у нас есть реальная надежда продолжить исследования любимого мира. А чтобы получить представление, о чем, собственно, идет речь, обратите особое внимание на статью, расположенную на страницах 24-25.

Новый спецназ от NovaLogic

На прошлой нашей экскурсии все желающие могли побывать на экспериментальном полигоне, где проходили тренировки



спецназовцев из нового подразделения **Land Warrior**. При подготовке своих бойцов командование **NovaLogic** применило новую систему тренировок, кардинально отличную от той, которую мы могли наблюдать в *Delta Force 1* и *2*. И вот отряд практически готов к выполнению любой задачи. В то время, когда вы читаете эту заметку, на бронжилеты спецназовцев наносится последний слой позолоченного кевлара, 8-го же ноября все желающие смогут принять участие в боевых действиях в составе суперподразделения **Delta Force: Land Warrior**.

Возвращение на Остров Обезьян

Не так часто, как хотелось бы, появляются новые постройки в нашем квартале *квестов*. И именно поэтому окончание работ над очередным зданием, построенным в этом стиле, — настоящий праздник для всех жителей нашего города. Сегодня все



поклонники приключений и логических головоломок в спешном порядке закупают все необходимое для грядущего торжества, виновником которого на этот раз станет известная и уважаемая корпорация **Lucas Arts**. Согласно последним заявлениям администрации этой компании, 6-го ноября сего года здание **Escape from Monkey Island** откроет свои двери для всех желающих. Что тут можно добавить? Ждем с нетерпением!

Лезвие Тьмы

Долго, очень долго и мучительно тянулся работа над этим проектом. Более четырех лет назад компания **Rebel Act** поклялась поразить жителей Игрограда очень стильной постройкой, которая перенесет всех желающих в мирный средневековый мир, где придется защищать свою жизнь с мечом в руках. Разработчики зостолбили место в квартале *action (TPS)* и принялись за дело. Рабочее название проекта несколько раз менялось, но в конце концов строители решили остановиться на **Blade of Darkness**. Как это часто бывает с долгостроями, за то время, пока **Rebel Act** самозабвенно трудилась над «суперноваторами», которые должны были обеспечить строению бессмертную славу, другие компании перехватили инициативу в свои руки. Любители помахать мечом нашли свое счастье в *Drakan's*, а теперь вот еще и *Rune* открыла свои двери всем же-



лающим. Но тем не менее *Blade of Darkness* не собирается сдавать позиции. Сегодня все, кто ждет, надеется и верит! или же просто интересуется, могут попробовать прогуляться по нескольким этажам этого здания. Однако попасть в демонстрационные залы — дело далеко не простое. Для того чтобы получить разрешение на вход, вам придется оторвать от Сети и водрузить на машину 102 Мб чистого веса. Если вам это под силу, если вы любите мрачный средневековый атмосферу, отправляйтесь на www.3dfiles.com. Если лень далеко ходить, можно обратиться на www.dailytelefrag.com или www.3dfiles.ru. Там вам помогут.

Лучше раньше, чем позже

Не успели виртуальные стратеги обжить новое здание комплекса **Command&Conquer** — **C&C: Red Alert 2**, как строители из компании **Westwood** уже предлагают им принять участие в косметическом ремонте. На складах **Westwood** (www.westwood.com) уже лежат материалы, которые помогут вам в сетевых баталиях. Размер патча — 400 Кб. Не проходите мимо.

Второй этаж Venom'a

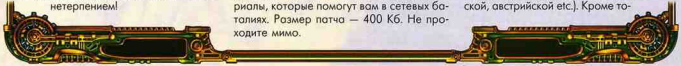
Многие из вас наверняка уже побывали на первом этаже здания **Venom**, которое возводит в нашем квартале 3D-action украинские строители из компании **GSC Game World**. И вот в ближайшем будущем разработчики собираются открыть для всех желающих второй этаж, где вы сможете попытаться в одиночку поохотиться на зловещих монстров постапокалиптического мира. Кроме того, к вашим услугам будут предоставлены 2 карты для кооперативного прохождения и одна — для CTF. К сожалению, нам пока что неизвестно, когда именно будет открыт доступ в неизведанные пока области этого здания. Следите за новостями.

Приход Бонапарта

Неожиданный подарок преподавателя поклонникам *wargame* молодая российская компания **Mist Land**, которая при поддержке всемирно известной «Буки» возвела в квартале RTS грандиозное здание «История войн: Наполеон». Если вы сукками пропадали в таких уже ставших легендарными местах, как *Warhammer: Shadow of the Hound Rat*, *Warhammer: Dark Omen* и *Close Combat* (статью о *Close Combat 5* читайте на стр. 18-20), и, помимо всего прочего, цените достоверный исторический сюжет — вам определенно сюда. И пусть вас не пугает тот факт, что имя разработчика до сих пор не попало под ваш глаз. «Наполеон» воплотит в себе все то, за что мы любим *wargame*. Здесь вас ожидает прекрасная трехмерная графика, простой и удобный интерфейс,



множество отрядов (пехота, конница, артиллерия), каждый из которых обладает своими достоинствами и недостатками. А главное — у вас появится уникальная возможность принять участие в реальных сражениях, которые происходили в промежутке между 1803 и 1812 годами. Компания в «Наполеон» весьма непохожа на то, что мы видели до сих пор. Вам не обязательно выигрывать КАЖДОЕ сражение, чтобы продолжить войну. Вы можете отступить, если того требует необходимость, — для того чтобы в следующем бою отомстить врагу за поражение. Добавьте ко всему этому большой объем исторической информации, которая позволяет использовать диск с игрой в качестве энциклопедии, посвященной как наполеоновским войнам вообще, так и отличительным особенностям различных армий того периода (русской, французской, прусской, австрийской etc.). Кроме то-



го, если верить разработчикам, уникальная технология, использованная при создании «Наполеона», позволит вам наслаждаться трехмерностью и красивыми спецэффектами на машине со следующей конфигурацией: Pentium 166 MMX, 64 МБ RAM, 3D-ускоритель, 8-скоростной CD-ROM, DirectX7. Да и вообще, какой же настоящий полководец не мечтает сразиться с самим Наполеоном!

MechWarrior 4: С кем драться будем?

Всем поклонникам симуляторов боевых роботов, имеющим доступ к Игроградскому телефону, срочно следует обратиться по адресу www.dailyradar.com и ознакомиться с фрагментами интервью, взятого журналистами Daily Radar у сотрудников компании Microsoft, которые возводят для нас четвертый корпус комплекса MechWarrior. Здесь вы найдете полное описание пяти боевых аппаратов, с которыми вам придется столкнуться на полях сражений. Для тех, кто по той или иной причине не



может достучаться до вышеназванного адреса, однако не хочет оставаться в неведении, мы приводим краткие характеристики ваших будущих соперников. SKUD Launcher (Turret Armor/IS: 10, Body Armor/IS: 10, Max Speed: 15 Kph, Weapons: SKUD) — пушковая установка, предназначенная для уничтожения вашей базы с большого расстояния. Nightshade Fighter (Turret Armor/IS: N/A, Body Armor/IS: 1, Max Speed: 35 Kph, Weapons: 2 Medium Lasers) — легкий истребитель. Его огневой мощи недостаточно для того, чтобы нанести серьезные повреждения вашему Mech'у, однако попасть в него сможет только опытный снайпер. Peregrine Attack Chopper (Turret Armor/IS: N/A, Body Armor/IS: 1, Max Speed: 35 Kph, Weapons: SRM2) — еще один летательный аппарат. Обычно атакует группами по 3-5 машин. LRM Carrier (Turret Armor/IS: 1, Body Armor/IS: 1, Max Speed: 15 Kph, Weapons: LRM 20) — ракетные установки заградительного огня. Под их огонь лучше не попадать. Vedette (Turret Armor/IS: 4, Body Armor/IS: 4, Max Speed: 23 Kph,

Weapons: AC/5, MG) — мощная броня и неслабая огневая мощь этого наземного транспорта заставят вас увидеть в нем весьма серьезного противника. Эти (как и многие другие) противники будут портить вам жизнь на фоне снежных и песчаных пустынь, в горах и гигантских мегаполисах.

Кроме того, здесь же вы найдете интервью с продюсером проекта MechWarrior, который расскажет вам о сюжетной линии (в частности, о взаимоотношениях и проблемах различных кланов пилотов «мехов»), а также об особенностях геймплея и о музыке, которая будет сопровождать ваши подвиги.

Ремонт в здании Dark Reign

Компания Pandemic Studios, идя на встречу полководцам, затеявшим междоусобные войны во вселенной Dark Reign 2, решила немного облегчить им жизнь и завезла на склад материалы для улучшения полигонов, предназначенных для сетевых баталлий. Новые материалы, зарегистрированные под названием patch v.1.03, можно достать на www.pandemicstudios.com/dr2/downloads_patch.htm.

Проводы Urza

В ночь со вторника на среду (с 31 октября на 1 ноября) в клубе Sargona живские поклонники игры Magic: The Gather-

ing своеобразно отпраздновали Хеллоуин, устроив прощание с ушедшим Urza-blok'ом.

Всю ночь напролет множество людей участвовали в праздничном турнире, в котором в последний раз (в турнире T-2) попились на стол карты из Urza-блока. В ходе соревнований были разыграны ценные призы и выпито умопомрачительное количество пива, выставленного администрацией клуба. Сотрудники редакции «Моего компьютера игрового», большие поклонники Urz'ы, Хеллоуина и пива, конечно же, не могли пропустить такое знаменательное событие.

Unreal-лотерея

Компании Epic и Infogrames затеяли небольшую «раздачу слонов» на сайте Unreal Tournament. Питеро счастливыхчиков имеют реальную возможность обзавестись небольшими, но приятными подарками от разработчиков и издателей Unreal.

Для того чтобы участвовать в лотерее, вам нужно всего лишь отправиться по адресу www.unrealtournament.com/contests/giveaway и зарегистрироваться. В числе призов упоминаются фирменные «карповские» футболки, копии Unreal Tournament: Game of the Year Edition и Unreal Gold.

Дерзайте! Желаем всем удачи!

16 ноября в Харькове
в 15.00 день любимой
газеты

на нашем стенде на выставке
Компьютер, Офис, Связь
в Харьковском
доме науки и техники

МОЙ
КОМПЬЮТЕР



Недавно закончилось журналистское расследование, предпринятое группой молодых корреспондентов «Игроградского вестника», в ходе которого были раскрыты сенсационные факты: оказывается, Департамент защиты виртуальной реальности пользуется услугами профессиональных киллеров. Журналистам удалось заснять на пленку операцию по ликвидации одного из палавор «Триады». Но только у нас вы сможете ознакомиться с сенсационными разоблачениями.

Александр ГЛЮК

HITMAN

Первое упоминание об игрушке под неброским названием **Hitman: Code-name 47** попало мне на глаза вскоре после окончания выставки E3. Мелькнуло оно в новостном разделе одного из западных сайтов, где вкратце сообщалось о том, что дотская корпорация **IO Interactive** трудится над очередной игрой в жанре *action/adventure*, который, как вы знаете, в последнее время приобрел небывалую популярность в странах Запаода. Ну что ж, подумал я, дотчане ведь не птицы, им тоже деньги нужны. Подумал и забыл об этой разработке вплоть до недавнего времени, когда слово **Hitman** снова появилось на просторах Сети в связи со скандалом, разразившимся вокруг онлайн-ового магазина *Electronic Boutique*. А история вышла такая. Администрация вышеозначенного магазина распала на почте сообщения о том, что проект **Hitman** закрыт, и все, что сделал предварительный заказ на покупку этой игрушки, могут расслабиться и начинать играть в *The Sims* ®. Тем более что желающих получить игру было очень немного — всего 45 человек, а для *Electronic Boutique* это вообще не цифра. Заказчики однако не вняли мудрому совету тружеников онлайн-овой торговли, а предприняли атаку на офис компании *Eidos*, которая собиралась выступить поблишеров дотского проекта. Результатом этой беспрецедентной в истории геймерства акции стало заявление *Eidos* о том, что все слухи о прекращении работ над **Hitman**®м есть лишь проделки германских психифобов, игра же появится в продаже уже в ноябре-декабре этого года. Более того, по Сети уже гуляет демка, которую каждый желающий может скачать и лично убедиться, что **Hitman** жив и неплохо себя чувствует. «Что же это за игрушка такая scandalная?» — подумал я и, вооружившись англо-русскими словарями и электронными переводчиками, начал вести целенаправленный поиск информации. Результат превзошел все мои ожидания. Оказывается, вместо ОЧЕРЕДНОЙ *adventure* нам предлагают ПЕРВЫЙ в истории компьютерных игр симулятор киллера — который по сути своей является чем-то вроде внебрачного сына *Thief* и *Delta*

Force... а может, *Rainbow Six*... или *SpecOps*. С этими внебрачными трудно сказать наверняка. Да по большому счету это и не важно. Важно то, что 7 октября 2000 года демка будет торжественно выкачана из Сети и установлена на винчестер.

Отныне я — киллер, получивший заказ на ликвидацию одного из боссов китайской Триады, представляющего клан Синего Лотуса



са (*Blue Lotus*). Вместе с ним в лучший мир должны отправиться все его телохранители. Ну что ж, дело нехитрое, — подумал я и нажал ОК. Графика, надо признать, выглядит весьма приятно. Хотя количество полигонов не приведет в восторг любителей их подсчитывать (за это игру, может, даже и поругают), однако этот недостаток с ливхой ком-

нехорошо на меня косятся? Слегка шевелю «мышкой», рассматривая свое виртуальное воплощение. Созерцать себя, любимого, мы можем только сзади, однако лично мне этого хватило. Да, такого субъекта лично я бы обошел десятой дорогой. Бритый наголо грома, неудачно косящий под аристократа. А еще говорят, что у киллера должно быть неприметная внешность! Ну да что подделаешь, если парень таким родился. После продолжительной прогулки по улице обнаруживаю в укромном закулке... снайперскую винтовку. Хороший город Гонконг! Хотя можно и предположить, что наш лысый друг спрятал ее здесь заранее. Как выяснилось позже, табачное оружие в карман спрягать не удастся (наконечник-то!). Ну что ж, приступаем к ликвидации. Использование снайперской винтовки в **Hitman**®е ничем не отличается от применения того же оружия в «симуляторах спецназа» и других играх, где эта самая винтовка имеет место быть. Босса, надо сказать, охраняют весьма тщательно. Весь квартал оцеплен толпами бандитов, вооруженных уз, шотганами и пистолетами. Причем если в голову придет бредовая мысль пройти мимо них с каким-нибудь перочинным ножиком в руках, то это мысль будет последней. Но это я сейчас такто умный, а тогда, спроводив на тот свет двух маячивших на другом конце улицы бандитов, я медленным степенным шагом направился к цели своей миссии. Вышедший из-за угла прохожий зосыл в изумлении, тупо присел и на полусогнутых бросился бежать. Еще бы! Улицу залита кровью, вытекающей из простреленных голов членов Триады, всюду агонизирующие трупы, и посреди всего этого я, в черном пиджаке и белой рубашке. Эффектно, черт возьми! Клинуху на трупе провоняющей «мышью», переодетое в одежду убитого и отоскаиваю тело в укромное место. Вот оно, наследие папы-*Thief*! Однако не надо забывать, что врагов у нас побольше, чем у Гарри, да и зарплата в своей Триаде они получают не напрасно. Гродь путь обуржуасился откуда-то сзади. Кровь бьет фонтаном. Раны на лысом черепе — это что-то! Да, в смывании подробностей смерти дотчане превзошли даже *KingPin*. Однако я еще жив! Стрейфис, пытаюсь уйти с линии огня, отвечая короткими очередями из уз убитого



пенсироваться качественными текстурами. Используемому разработчиками «движку», конечно, далеко до «ваковского», однако он вполне справляется со своими обязанностями. Фигуры шляющихся по улице китайцев прорисованы довольно тщательно. При желании можно рассмотреть даже складки на одежде... Вот только почему они все так



тор киллера — который по сути своей является чем-то вроде внебрачного сына *Thief* и *Delta*



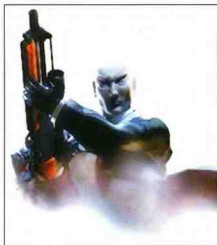
охранника. Однако мой бритый друг движется слишком медленно и через секунду умирает. Game over. Нет, я не согласен. Меня, крутого киллера... и troll! Да и вообще, откуда они загляли за моей спиной? Такие вопросы нельзя оставить без ответа. Войдя в меню, внимательно читаю все, что высвечивается на экране. Помимо личных данных будущей жертвы и карты места событий, нахожу окно, в котором можно прикупить кое-какую амуницию. *Нож, пистолеты* (в том числе *Беретта с глушителем* — рекомендую), *удавка, бронезилет, патроны, бомба*, два



вида *винтовок* (не берите — охрана увидит вас с оружием в руках и застрелит раньше, чем вы успеете повернуться). Подобрал более-менее приемлемый арсенал (благо в демке деньги копились не надо), снова выхожу на улицу Гонконга. Но теперь мы пойдем другим путем. Углубляюсь в дворы. Пейзаж навевает ностальгические воспоминания. Мусорники, забытые отходы, лужи какой-то жижи... местная Борщовка, но иначе. Чувствую себя в родной стихии. А это что? Парень в темных очках и фуражке пристроился под стеной или, извините, писает. Ах ты мелкий палостник! Подкрадываюсь сзади и натренированным движением набрасываю на шею удавку. Готово. Переодеваюсь и сбрасываю труп в канализацию. Вроде пока все чисто. В инвентаре лежит бомба, именуемая *car bomb*. Применяю все свои дедуктивные способности, прихожу к выводу, что место этой бомбы — в машине жертвы. С каменной рожой выхожу на улицу. Охранники бросают в мою сторону подозрительные взгляды, однако не останавливают. Задержав дыхание, подхожу к машине и кликаю на дверце водителя. Бомба заложена. Не меняя выражения лица, удаляюсь в дворы. Теперь дело за малым — нажать кнопку взрывателя. Что я и делаю, как только в верхнем углу экрана появляется информация о том, что «объект» сел в машину. Здорово! Осталось только добраться до винтовки и перестрелять оставшихся в живых телохранителей. Компьютер услужливо выбрасывает сообщение — охрана идет водителя (оказываясь, удрученный мною персонаж был водилой босса). Ну, ищите, орлы, ищите. В канализацию загнать не забудьте! Первая пуля сбивает с головы фуражку. Черт! Ведь я же в его одежде! Порни, это не я... Я все сантиметром на десять и так... ехал погрозил на сорок. Это не я-а-а...

Вожак Синего Лотоса больше не будет

портить гангконские пейзажи своим присутствием. Его жирное тело не менее десятка раз поднималось на небеса в колониальном порежженных взрывом железок, некогда составлявших роскошный черный лимузин. От телохранителей остались только кровавые отпечатки: я убил их четырьмя различными способами. Стукачи-прохожие кормят мух на свалке. Игрушка действительно затряхивает. Она издается в вашей подсознание и не дает думать ни о чем другом, кроме очередного плана операции. После пятидесяти респавнов миссия в Гонконге (единственная миссия демо-версии) кажется до ужаса простой, но почему-то хочется проходить ее снова и снова. Я знаю почему. Нелинейность сюжета была поставлена разработчиками «во главу угла», и они не прогадали. Вариантов развития событий действительно очень много. Вы можете сыграть роль «классического» (в представлении убийств) киллера и убивать только тех, кого вам заказали. Или сыграть персонажа фильма Джона Ву «The Killers» и залить улицы рекламой крови. Но что интересно — каждый раз, когда вы входите в игру, вас охватывает непреодолимое желание выполнить задание как-нибудь по-новому. С максимальной изощренностью, извращенностью, а может, и с изощством. Управление необычайно удобно. Неплюбимый большинством геймеров вид «от третьего лица» абсолютно не раздражает. По своему желанию вы можете «закрепить» камеру над головой вашего героя или разрешить ей действовать по собственному усмотрению. Также весьма помогает возможность незаметно выплынуть из-за угла. Физическая модель оружия тоже не подкачала. Дальноточной является только снайперская винтовка: с ее помощью вы можете снять любого противника в поле зрения.



А вот пистолет, уз, дробовик более эффективны в ближнем бою. Удавка и нож — это отдельный разговор. Как утверждал Леон в одноименном фильме Люка Бессона, убийство холодным оружием — это высший класс. И со временем вы можете его достичь. Обязательно читайте сообщения, время от времени появляющиеся в верхнем углу экрана. Если кто-нибудь из прохожих увидит вас воз-

ле теплого трупа, он тут же побежит и доложит обо всем врагам. После этого те примутся искать: гражданского, водителя, члена клана Синего Лотоса или Красного Дракона (это еще одна группировка триады, представленная в демке; убивать их необязательно, но «частенько приходится») — в зависимости от того, чью одежду вы в данный момент носите. Переодевайтесь и идите дальше. Хладнокровие и уверенность в своих силах обязательно приведут вас к успеху. Кстати, за убийство мирных граждан заказчик вычитет с вас довольно приличную сумму в



виде штрафа. Хотя лично я не всегда мог удержаться от соблазна всосать пару пуп в этих внешне безобидных сексотар.

Противники у вас будут очень серьезные. В перестрелке с тремя-четырьмя бандитами у вас практически не будет шансов. Они довольно грамотно движутся, используя в качестве прикрытия фонарные столбы, деревья, мусорные баки. На открытой местности весьма эффективно применяют кувырки и перекаты. Кроме того, их очень много. Ваш шанс — это удар в спину, выстрел из-за угла. Но я думаю, вы это уже поняли.

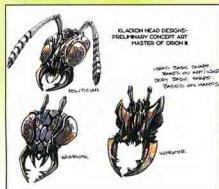
В полной версии игры нам обещают 27 миссий, которые придется выполнять в различных регионах земного шара. Помимо Гонконга, придется побывать в южноамериканских джунглях (не иначе какой-то колумбийский наркобарон провинился), в старинном европейском замке-отеле и других интересных местах. За удачное выполнение заказов вам, как и положено, будут выплачиваться гонорары в «твердой валюте», которые вы можете потратить на оружие и прочие необходимые в хозяйстве вещи.

Я не знаю, как пойдут дела у Hilman'a на Западе, но у нас это игрушка обязательно будет иметь успех. Датским разработчикам удалось сделать что-то абсолютно новое и ни на что не похожее. В начале статьи я упоминал, что в Hilman'e прослеживаются параллели с Thief'ом и симуляторами спецназа, однако ни в чем случае не является не только клоном, но даже гибридом этих жанров. У него своя атмосфера, свои «приемы» и особенности, которые в итоге составляют совершенно уникальный геймплей. Буду с нетерпением ждать релиза и надеяться, что миссии, не вошедшие в демку, окажутся такими же интересными, как и гангконские приключения.



сти, если в качестве противника вы выберете именно ее, вам придется весьма потрудиться для полного разгрома этих киборгов будущего.

Известных ксенофагов *Silicoids* заменит новая форма жизни на кремневой основе —



Geodic. По всей видимости, как и их предки, они смогут без всяких скафандров и защитных куполов выживать на любых планетах и беспрепятственно там развиваться, перед ними не будет стоять проблема защиты окружающей среды. Но вот каковы минусы этой расы, пока неизвестно.

Еще одна раса, абсолютно новая и доселе неизвестная, — **Harvester.** На данный момент о ней известно лишь то, что ее представители полностью изолированы от других цивилизаций.

Ну, а восьмью мы выступят собственно **анти-терранцы**, и они будут, так сказать, врагами всеобщими и окончательными.

Но готовые расы — это далеко не все возможности, предоставляемые игроку. Если приведенные выше характеристики будущих подопечных по каким-либо причинам вас не устроили, всегда можно заняться своего рода геним конструированием. Но чтобы смоделированные вами персонажи не вышли бы слишком мощными, при конструировании разработчики применили знакомую по второй части систему баллов. То есть каждое положительное свойство, добавленное к вашей цивилизации, будет стоить то или иное количество пунктов. По всей видимости, можно будет присваивать и отрицательные качества — для регулирования баллов.

По ходу, естественно, возникает закономерный вопрос: так на что иное, кроме характеристик планет-прародителей, можно будет потратить эти самые прославленные пункты? Во-первых, пусть на ускорение или замедление научных исследований. И если понятно, для чего делать первое, то зачем необходимо замедлять научные исследования, у игрока, незнакомого со второй частью игры, вызывает закономерное недоумение. Но представьте расу, медленно занимающуюся исследованиями, но при этом весьма быстро возводящую постройку, к тому же обладающую хо-

рошами шпионами или, к примеру, не шпионами, а бонусами к дипломатии. Тогда такая раса сможет либо украсть, либо выпросить нужную технологию у другой цивилизации. А за счет бонусов в производстве гораздо быстрее друзей/врагов разовьет науку. Это же справедливо и в отношении других свойств вашей расы. Вполне возможно, что ваша подопечная невосприимчива к радиации и химическому загрязнению, но ведь за такие положительные бонусы явно придется заплатить.

Теперь рассмотрим собственно сам процесс игры. Судя по всему, общий вид **главного интерфейса** не особо и поменяется, то есть мы вновь увидим карту галактики, где вокруг каждой звезды будут вращаться (или не вращаться) некоторые планеты, которые, когда они достигнут определенного научного и технического уровня, можно будет колонизировать.

Естественно, придет время, и ваши корабли столкнутся с другими путешествовавшими в космосе расами. В зависимости от вашего везения, уровня цивилизованности и прочих факторов инопланетные либо объя-

вят вам войну, либо согласятся на нейтралитет, либо, если очень постараться, начнут с вами сотрудничать. В отличие от предшествующих частей игры, при любознательном соглашении с инопланетной цивилизацией вы сможете обмениваться с ними материальными и научными ресурсами, к примеру, покупать неизвестные вам технологии за деньги. В любом случае, не останетесь без работы и разведка (до сих пор не могу понять, как шпионы ухитряются работать среди инопланетян ☺).

Также у вас появится возможность для защиты собственных планет нанимать чужие корабли. Полностью изменится система космических и наземных сражений. Во-первых, они станут **реалтаймовыми** ☺. Создатели игры объясняют это нововведение очень просто — мол, попробуйте в пошаговом режиме передвижения состоящий из нескольких тысяч кораблей флот. Конечно, тут они прови, но... Боюсь, что такое решение полностью унич-

тожит сам дух игры, впрочем, ничего подобного не произошло с X-COM III. Реалтаймовыми, и при этом управляемыми, станут и битвы на планетах, при этом время от времени вы сможете наносить по врагам ядерные, химические и биологические удары. Как



и раньше, конечно, в ваших силах с помощью аналого стеллар-конвертора до основания уничтожить враждебную планету, но в таком случае отношение к вам союзников изменится не в лучшую сторону. Геноцид — он и в космосе геноцид.

Я уже отмечал чуть выше, что создатели игры решили ускорить сам игровой процесс. Сделано это, судя по всему, ради того, чтобы было удобнее играть в **мультиплеерном режиме**. Но обычно, как вы сами знаете, собственно ходы занимают немало времени. Конечно, можно попытаться ограничить время, отведенное на каждый ход, а можно... Можно сделать гораздо хитрее. Согласитесь, не по рангу императору напоминать каждой планете, что и когда ей строить, а также контролировать весь процесс. Тогда пусть этим занимаются планетарные лидеры. Также не должен он вникать в проблемы, возникающие при наборе экипажа на каждый отдельно взятый корабль. Итог, перед каждым ходом у вас имеется определенный запас **Imperial focus points** (или IFP), и на каждое действие тратится определенное их количество.

И как только запас иссякает, ход переходит противнику. Причем, судя по всему, запас IFP трансформируется в зависимости от того, кем вы играете, а также каков уровень вашего технического развития. В общем, у нас появился шанс, что наконец-то появится пошаговая стратегия, в которую можно будет играть понастоящему большой командой.

И напоследок информация, которая наверняка заинтересует всех любителей такого рода игр. Когда же новинка появится? Ответ неутешительный: предварительная дата выхода — первый квартал 2002 года. Но, как говорится, нет хуже без добра, планируется, что системные требования, даже по нынешним стандартам, будут весьма невысокими: 200 МГц, 32 МБ ОЗУ.

В общем, ждем-с-с!



Свершилось! Свершилось то, чего все мы так долго ждали! Второй корпус одного из самых загадочных зданий нашего города открыл свои двери для всех желающих. Здесь вы встретите своих старых знакомых, найдете новых друзей, узнаете о страшных тайнах вселенной Amn и окупитесь в мир, живущий по законам AD&D. Добро пожаловать в Baldur's Gate III!

Baldur's Gate II

Ефим БЕРКОВИЧ

Думаю, нет такого поклонника RPG, который бы не знал о существовании такого шедевра от Bioware, как **Baldur's Gate**. В свое время, в начале 1999 года, эта игра превзошла все ожидания и даже стала образцом для последующих игр в этом жанре. По популярности с ней могли соперничать разве что произведения *NWC* и *Blizzard*. Об этом свидетельствует хотя бы тот факт, что на движке игры вышло не только ее прямое продолжение — **BG: TOSC**, но и *Icewind Dale*, а также *Planescape Torment*. Естественно, столь высокая популярность и всеобщее восхищение обязывали разработчиков выпустить продолжение хита — и вот в этом году на прилавках и на раскладках появился наконец-то **Baldur's Gate II Shadows of Amn**.

Для того чтобы ввести вас в курс дела, немного о сюжете. Действие сериала (а как еще это все теперь называть?) происходит в одной из вселенных, создан-

ных Amn происходит в *Forgotten Realms*. Там, на *Sword Coast*, воевали друг с другом два больших города-государства — собственно *Baldur* и *Amn*. После того, как в первой части вам удалось разобраться с Саревком и вернуть металлу былую крепость, прошло несколько месяцев... вот тут-то и самое время обратиться ко второй части. За протекшие дни, недели, месяцы выяснилось, что вы не только уничтожили своего родного брата (то есть Саревка), но и являетесь одним из наследников самого *Lord of Murder*, бога Смерти *Bhaal* (интересно, а он что, сюда прямо из *D&D* явился?). Но не единственным, потому что, по некоторым слухам, ваша названная сестра **Имоен** — тоже дочь Баала и, следовательно, теперь уже не названная, а родная ваша сестра.

Далее события развиваются для вас не лучшим образом: вас вместе с ней как представителей враждебного города сажают в *Amn* в темницу. Но, естественно, враги даже и представить не могли, с кем им придется иметь дело. Ведь нашей неразлучной парочке не только довольно легко удалось улизнуть из своего заточения, но и приватить с собой еще пару уликнов. Как ни парадоксально звучит, но, может, опротивело было так быстро покинуть стены кузницы?

В *Amn*, где наши герои очутились после того, как достигли магического портала через подземный ход, уже давно идет «холодная война» между гильдией воров и орденом магов. Как только вы попадаете в город, на вас обрушиваются несчастья: маги задерживают Имоен по обвинению в незаконном применении кол-

довство. Дальше наш рассказ о сюжете терлет всякий смысл: те, кто решат все-



таки поиграть, сами все узнают и почувствуют на своей коже ©. Только одно замечание, исключительно, чтобы разбудить в вас интерес к игровому процессу. Слушайте внимательно: героям придется спуститься в царство мертвых, они побывают даже в Аду. Далее: весь их «трудовой» путь займет как минимум 70-80 часов, а если вы привыкли проходить игру вдумчиво, выполняя всевозможные квесты, то процесс затянется на 400 часов чистого игрового времени. В общем,

судя по всему, создатели решили, что поклонники их творения должны принадлежать им всецело, то есть все имеющееся у них время они должны посвятить игровому процессу.

Как вы думаете, с чего начинается любая RPG? Правильно — с создания персонажа. И тут сразу обращаю ваше внимание на одну интересную особенность. Дело в том, что вашего героя можно импортировать из первой части. Почти всегда такой персонаж будет лучше, чем генерированный заново.

Но... например, лично у меня сейчас не осталось — да, только мне известно, как я проклинал себя за подобную не-



ной по мотивам AD&D, системе настольных (и не только) ролевых игр. О том, что это такое, вы уже могли составить представление, познакомившись со статьями в этом номере (стр. 34-35). Оказывается, действие *Baldur's Gate II Shadows of Amn*



брежность. Но ничего не подделаешь, много Аватора пришлось создавать заново. Так как герои первой части были ограничены 89000 очками опыта, считается, что моделируемый заново персонаж изначально имеет такое же количество по умолчанию. То есть в зависимости от своего опыта он автоматически получает 8-9-ый уровень, хотя справедливости ради отметим, и сейчас до бесконечности развиваться он не сможет. Теперь по максимуму вы сможете набрать — 2950000 очков опыта, что хватит для барда 24 уровня или друида 13.

Проиллюстрирую все сказанное примером. Допустим, мы выбрали героя класса «бард», к концу путешествия он сможет стать бардом 23 уровня. Кстати говоря, все, о чем мы только что говорили, наводит на одну-



цена: вам позволено «выкидывать кубики» произвольное число раз. То есть теоретически можно создать такого монстра, у которого все параметры будут 18. Но, конечно, вероятность такого совпадения практически равна нулю. Но... если хотя бы первичные характеристики для вашего класса персонажа будут равны этой волшебной цифре или приблизятся к ней, смело можете утверждать, что вы своей цели добились. Специально останавливаться на этом моменте игры я не буду, ведь у каждого свои приемы и методы генерации, посему доверьтесь себе.

Но вот ваш герой создан. Что же предпринять дальше? Чтобы успешно продвигаться дальше, от вас потребуется либо неплохое знание английского, либо маленький двуязычный словарь в кармане. Третьего не дано, ведь играть, не понимая, о чем говорят нам NPC, практически невозможно. Нет, конечно, существует и такой вариант — сейвиться перед каждым важным разговором, и если его результат вас не устроит, перезапустить заново, но иногда ведь и не скажешь сразу, что именно требуется получить.

Ну вот вам удалось благополучно преодолеть все трудности, ради чего все эти мучения? Ну, во-первых, нас ждут потрясающие по красоте пейзажи, знакомые нам еще по первой части. Графика и озвучка с тех пор не претерпели особых изменений, и все также на должном уровне. Естественно, вы встретитесь и с монстрами, кстати, помимо знакомых нам по первой части, прибавились еще и джины, духи первоэлементов, вампиры... Причем к каждому существу придется искать свой подход. Приятно, что интеллект этих самых монстров улучшился, то есть теперь вы будете сражаться с более сильным противником — например, если ему не удастся справиться с вами сразу, он поведет и приведет с собой подкрепление. Также не рассчитывайте, что сможете убежать в соседние локации: если противник видит, что дела плохи, то... он преследует вас до конца...

Еще одно новшество — особые квесты для каждого из классов героев,

так называемые **StrongHold'ы**. В награду за выполнение соответствующего задания вы получите, в зависимости от



вашего класса, определенную награду. К примеру, у воина появится замок, у друида — лес, где произрастают всевозможные травы и мухоморы, а у мага — целая магическая гильдия. Квесты не только добавят вам экспириенса, но и принесут определенный ежемесячный доход, правда, и защищать их от супостатов

придется не раз. Если же выполнять задание для чужого класса, то ничего, кроме опыта и морального удовлетворения, не получите, но, кстати, и опыт — вещь весьма нужная. Как я отмечал выше, для полного его развития понадобится чуть больше 2 млн., и несмотря на то, что теперь его дают практически за все правильно выполненные действия, набрать нужную сумму будет не так уж и просто. Поэтому мой вам совет: не пренебрегайте даже побочными заданиями и не забывайте читать все магические свитки, которые попадутся вам по пути, ведь за правильно перенесенный в магическую книгу свиток вам сразу накинут немалого опыта. Причем имейте в виду, что опыт в игре делится на всех классов



группы, поэтому не всегда выгодно иметь полностью укомплектованный отряд, иногда лучше попутешествовать численно поменьше, но зато приобрести побольше опыта. Немного изменил-



единственную мысль — не надо стирать сейвы BG II после того, как вы полностью его прошли. Если через годика этот полтора нас осчастливит третьей частью, вас голыми руками не возьмешь, вы вступите в игру великолепно накачанным персонажем.

Но по поводу третьей части, это еще, как говорится, бабushка надвое сказала, а пока займемся более насущными делами, а именно поговорим о том, как нам лучше сгенерить героя. Итак, что же делать, если вы новичок, если вам все вновь? Во-первых, надо знать элементарные истины, например, не делать из злыбда воина или что-нибудь в этом роде. Еще вам очень помогут традиционные AD&D'шные методы.

Но, по сравнению с «кнастольным» аналогом, ваша участь в компьютерном мире будет немного облег-



ся и интерфейс игры. Сначала, как и раньше, находятся места под всех шестерых ваших героев. Самым верхним идет Аватар — его смерть означает конец игры. Внизу всякие иконки с оружием, умениями и заклинаниями. Слева располагаются вещишки, путевые журналы и магические книги. Но, к примеру, с появлением умения по использованию двух видов оружия одновременно изменился и слот под щит — теперь он выглядит как щит, перечеркнутый мечом. Соответственно, туда теперь можно поместить и второй меч. Вот только точность попадания таким дополнительным оружием будет невысокой. Чтобы драгоценные камни и свитки не занимали в инвентаре драгоценного места, для их переноски можно приспособить специальные мешочки и книги. Также изменился путевой журнал, в общем, скажем так, порядка в имуществе героя стало гораздо больше.

Есть и еще кое-что новенькое: при нажатии на клавишу «Н» все панели управления исчезают. Вот, правда, руководить героями в таком случае крайне неудобно, но зато гораздо проще перемещаться с места на место.

От редакции. Мир Baldur's Gate на-



столько обширен и многообразен, что вместить все нюансы сюжета, характеристики персонажей, особенности их создания в одну статью невозможно. Впрочем, такие заявления вы можете встретить даже на страницах нашей газеты очень часто, а что делать — ученого всегда охватывает паника, и возникает чувство неудовольствия, когда он принимается за описание изучаемого предмета. Именно поэтому, исключительно из-за объемности и трудности взвешивания на наши плечи ноши, пришлось отказаться от идеи поместить в этот ма-



териал советы по прохождению, описания тактик. Хотя мы не отказываемся от темы — этот материал появится в де-



кабрьском номере «Моего игрового компьютера». Но, честно говоря, мы были бы очень благодарны вам, если бы вы приняли участие в его подготовке. Присылайте свои письма с рассказом о ваших тактиках, поделитесь своими находками в прохождении игры, о том, как вам удалось преодолеть ту или иную проблему, как разрешить ту или иную проблему. Мы будем вам очень признательны и обещаем за самое интересное письмо ценный приз. Какой? Известности! На страницах следующего номера мы обязательно назовем имена победителей. Заранее благодарны, ваша мучающаяся в прохождении Baldur's Gate редакция.

Нашим геймерам посвящается

Все, кто хотел бы продолжить с нами знакомство, все, кто предпочитает получать нашу газету прямо в почтовый ящик, даже не выходя для этого из дома, и при том с завидной регулярностью каждый месяц, вполне могут осуществить свое заветное желание — ведь открыта подписка на «Мой компьютер игровой» на 2001 год. Подписаться можно в любом отделении «Укрпочты», подписной индекс **22307**.

Стоимость подписки:

- ☞ на один месяц — **2.33 грн.**;
- ☞ на год — **27.96 грн.**

Самые занятые, обремененные заботами, или просто ленивые ☺ могут обратиться в службу курьерской доставки — тут вам обязательно помогут: «Саммит» (044) 254-5050, «Бизнес-Пресса» (044) 220-1608, 220-4616, «KSS» (044) 464-0220, «Блиц-Информ» (044) 513-4163, 518-6682, «ФакторМедиа» (044) 224-3472, «Периодика» (044) 228-0024.

Не пренебрегайте и еще одной возможностью подписаться — через пункты «Киевских Ведомостей».

В вихре бурной столичной жизни не забыли мы и о наших киевских читателях: обратитесь в подписное агентство своего города — и мы с удовольствием начнем с ними работать.

А те, кто является почитателем наших изданий, но, к сожалению, кому финансовое положение не позволяет подписаться, — ищите нас в киосках «Союзпечать», «Факты», «Вечерние Вести», «Киевские Ведомости», на газетных раскладках, на станциях метро, остановках скоростных трамваев.

Приобрести наши газеты можно в киосках и у частных распространителей в других городах — Одессе, Львове, Харькове, Запорожье, Луганске, Донецке, Днепрпетровске и многих других по всей Украине.

До встреч в новом году!

О нашем студенте замолвим слово

Все студенты, вечные и вновь посвященные, а также просто все интересующиеся нашим новым изданием «Студенческий городок» теперь смогут приобрести его не только на раскладках в институтах, но и в киосках «Союзпечать», «Факты», «Вечерние Вести».

Ждем-с!

В связи с открытием новых автобусных маршрутов мэрия Игрограда требует добровольцы, способные наладить движение на улицах нашего города. Тот, кто лучше всех справится с поставленной задачей, может претендовать на должность министра транспорта виртуальной реальности.

Вспомните, сколько раз вам приходилось опаздывать на работу или учебу из-за сбоев в работе транспорта. А нравится ли вам постоянно выходить не на той остановке из-за того, что автобус или троллейбус переполнены и вас просто не выпустят... И каждый раз все повторяется снова и снова. Так у вас и шло бы все шиворот-навыворот, если бы не компьютер.

Жанр: экономический RTS

Системные требования: P133; 16 МБ ОЗУ; 2 МБ видео; Windows 95/98

Может, вы помните появившуюся в начале девяностых иг-

рушку — **Transport Tycoon**. Наверное, до сих пор многие зрелые геймеры держат у себя на винте этот шедевр мировой геймдустрии. А новинка, кажется, даже не претендовала на звание самой-самой. В ней вам предлагалось основать свою транспортную компанию, наладить перевозки разного вида грузов и, в конечном счете, стать миллионером (а кто же этого не хочет?).

Интерес геймеров к этой сфере человеческой деятельности — транспорту — удовлетворял примитивный **Railroad Tycoon**, а позже его вторая, более продвинутая версия. Но эти две игры получились, мягко говоря, не очень... Они если и были известны, то лишь в узком кругу псевдоежегодных игроков. И если в **Transport Tycoon** вы могли управлять разными видами транспорта, то в **Railroad** — увы, только поездами. Развитие событий начиналось с далекого прошлого, когда все ездили очень медленно и только на паровозах... Они, как же мы радовались, когда через три часа непрерывных передвижений наконец-то появился новый вид этих самых паровозов, способный разогнаться аж до 14 миль/ч и потреблять на 12,5 % меньше дров, чем предыдущая машина.

«Но ведь на дворе уже конец века, пора бы придумать что-то новое...» Так и сетовал в течение нескольких лет, пока не наткнулся на стоящий в уголке компакт с гордой надписью **Traffic Giant**, то бишь «Транспортный гигант». Первый раз прошел мимо... потом присмотрелся, подумал, что-то во мне шевельнулось, и купил... Оказалось, в очередной раз чрезмерное любопытство и страсть ко всему неординарному меня не подвели. Я одним из первых попробовал этот новый фрукт заморских гейм-мейкеров и должен сказать, игра стоила свеч. И вот, наигравшись вдоволь, я ре-

шил поведать вам свои впечатления, больше уж игра мне понравилась...

Как вы уже, наверное, догадались, **Traffic Giant** развивает начатую **Tycoon**-ом те-

матика, кажется задачей непосильной. Но, оказывается, и это вполне реально...

Как только игра загрузится, вас забро-

сывает в некий провинциальный городишко — кругом одни авто и пешеходы мирно передвигаются по улицам... безобразия! Надо, чтобы были автобусы, трамваи, электрички. Именно такое задание стоит перед человеком, решившим



Виктор ЕМЕЦ (aka Vandal)
Vandal@ukrpost.net

му экономических стратегий. В нем также охвачена лишь небольшая часть транспортных перевозок, но в данном случае это не в ущерб игре, ведь вам предлагают управлять громадной империей городского об-



щественного транспорта и организовать развитую инфраструктуру дорожного движения... Согласитесь, это куда интереснее,



чем, например, перевозить муку в хлебопекарню на старом дрыхлах паровозе.

Я сгорал от любопытства: как все задуманное можно реализовать на практике. Ведь продавать все, при том что население города составляет больше миллиона чело-

век, кажется задачей непосильной. Но, оказывается, и это вполне реально... Как только игра загрузится, вас забро- сывает в некий провинциальный городишко — кругом одни авто и пешеходы мирно передвигаются по улицам... безобразия! Надо, чтобы были автобусы, трамваи, электрички. Именно такое задание стоит перед человеком, решившим стать транспортным гигантом. А еще желательно чуть-чуть подумать (как я в свое время ☹). Вот задумайте себе вопрос: почему на улице ездят троллейбусы. Да нет же, не для того их придумали, чтобы нас с вами, красивых, на работу возить. Тут все намного сложнее... Оказывается, на этом делают большие деньги, вот... А вы разве не знали? Ну хорошо, почему ездят троллейбусы, мы поговорили. Осталось выяснить, отчего их больше на центральных улицах города. Тут я, гениальный транспортник, вам отвечу — потому что там народу больше, а значит, можно подзаработать. А народ-то и со своими желаниями справиться не может: то ему на работу надо, то его в кино отвезти. А ты, бедный, расслабляйся тут... Вот этим нам и придется заниматься в **Traffic Giant**е. Распыляться? Да нет же, людей перевозить...

Нам предлагают или пройти **кампанию** (очень рекомендую — интересно), или сыграть в так называемую «бесконечную игру» [тут вы сами выбираете уровень и задание]. Также можно посперить с другом: кто больше выьет денег из бедных пассажиров, — и поиграть в **Traffic Giant** по модему, по Интернету или же по локальной сетке...

Задания разных уровней кампании очень отличаются друг от друга: от банального — добыть миллион — до экстраординарного — возглавить почти обанкротившуюся компанию, погрязшую в долгах, и довести ее цену до 30 млн. [не знаю чего, там не указан измеритель, но будем считать наши родные ГрРыНы]. Не пугайтесь, такие задания вы получите только после того, как доложите неким дядям (тем, что уровни делали),

что вы такой-pretаккой супер-пупер кул-хацкер и можете выдержать достойное испытание.

Сейчас несколько слов о том, какими видами транспорта будем управлять. Или вы думаете, директору транспортной компании не надо знать, что там ездит на улицах? Напрасно, и тут нам обязательно поведает о том, сколько стоит новый автобус; сколько он вмещает пассажиров; насколько он дорог в эксплуатации; скорость, конечно же. Ну, и не забывайте о том, об удобствах, ведь от этого зависят ваши доходы — пассажиры могут предпочесть более удобные автобусы конкурентов.

Но что это мы все про автобусы да про автобусы. В вашем распоряжении окажутся также и трамваи, электрички, подвесные монорельсы, даже... магнитные поезда (наверное, такие вскоре будут). Вот посмотрю я тогда на металлострои, обещанных всякими железными висюльками, когда их примонит к колее!

Мне кажется, что успех той или иной RTS (и экономической в том числе), кроме хорошей идеи и продуманного сюжета, во многом зависит от интерфейса, другими словами, от правильного расположения разных иконок и кнопочек. Чтобы ленивому геймеру не пришлось возить мышкой по всей области экрана [это очень весело, когда у тебя не самый крутой зверь и разрешение 1600x1200], разработчики Traffic Giant'a очень мудро разместили все эти кнопочки. Как видно на картинках, в нижней части экрана представлено все то, с помощью че-



го мы сможем управлять компанией. Слева тут располагаются (по порядку сверху вниз) следующие кнопки.

«**Информация**» — тут можно получить сведения о разных объектах, настроить их отображение на карте, просмотреть цель миссии, а также узнать о финансовом положении конкурентов.

«**Транспортные средства**» — расскажут нам о существующем парке машин, о техническом состоянии и доходах от авто. Также тут нужно указать, какие модели допускаются к техническому обслуживанию, по умолчанию стоит — 75%. Это означает, что при износе автобуса до

75% (то есть появления жвачек под сиденьями, отсутствии элементов внутренней отделки и неполадках с тормозами) водитель автобуса начинает прикидывать, как бы скопачить с вас побольше денег на ремонт этой старой консервной банки.

«**Маршруты**» А что ж вы думали, автобусы в городе ездят просто так? Нет, правда, они двигаются в заданном направлении. Так вот, эта кнопочка позволяет установить новый маршрут и пустить по нему

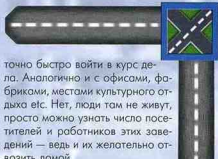


некое транспортное средство, далее просматривать доходную часть каждого маршрута и, следовательно, либо лишить бедных пассажиров единственной возможности добраться на работу, либо увеличить объемы перевозок.

«**Станции**». Эта кнопочка отвечает за установку станций и постройку дополнительных путей (таких как рельсы для трамвая и электричек, подвесные монорельсы и т. д.) Также тут имеется незаметная кнопочка с пиктограммой бульдозера @... Вот когда вы станете очень богатым и решите провести несколько маршрутов электричек через центр города, а на вашем пути — стадион... М-да, проблема, но с другой стороны, нет стадиона — нет проблемы @. А если кто-то станет возражать — смелее снимите его дом тоже (ведь где-то надо станцию для электричек ставить@). Но в этом деле главное — не переусердствовать, ведь можно снести весь город, тогда исчезнут пассажиры, вносящие материальный вклад в развитие вашей компании, а это уже действительно проблема...

«**Компания**». Вот тут-то и можно наблюдать за ростом вашей прибыли (или убытков), устанавливать цены на билеты, определять, сколько платить персоналу, а также выбрать оптимальный метод повышения популярности (провести рекламную кампанию, сделать бесплатный проезд ученикам, что поднимает имидж).

Все, с кнопочками разобрались, тогда, наверное, можно приступать к игре. Очень мне понравилась в Transport Giant'e такая фишка — возможность получить информацию о каждом жителе города. Ткнув по любому дому в режиме справки, можно узнать, сколько там живет народу, кто чем занимается, куда ездит, что ест на обед... [ну, с обедом я перебрал]. В данном режиме введенный дом становится зеленым, а сооружения [они могут быть разбросаны по всей карте], посещаемые жителями, — красными... Так что изучив карту, можно доста-



точно быстро войти в курс дела. Аналогично и с офисами, фабриками, местами культурного отдыха etc. Нет, люди там не живут, просто можно узнать число посетителей и работников этих заведений — ведь и их желательно отвозить домой.

Пожимое разведывательные операции проводятся и с машинами. Кликаем по ним и видим, откуда едет, куда, почему... А водитель нам и рассказывает, мал, с работы домой... Мы же продолжим допрос:

— А почему это вы, гражданин Петров, не пользуетесь общественным транспортом, а? Может, вы забыли, что повышение бюджета компании целиком ляжет на ваши худосочные плечи?!

— Да вот, понимаете, билеты дорогие, да и дороги слишком забыты — ехать долго, неудобно...

— Ах вот оно что, билеты... неудобно... А может, вам дом снести?!

— Ой, скажите, пожалуйста, где здесь ближайшая остановка трамвая?!

— Три километра по этой улице, потом свернете налево, пройдете еще пять, потом еще шесть...

— Да что же вы, это ж далеко...

— А может, вам дом снести?!

— Ну... я уже пошел...



Как вы понимаете, начинать игру надо с таких вот социологических исследований (это, конечно, не RPG, и так вот разговаривать не удастся). Помните, что правильный выбор направления перевозок будет сделан лишь в том случае, когда у вас на руках имеются все сведения о состоянии того или иного здания, количестве пассажиров в районе охвата и направлении их передвижения. Только тогда вы сможете добиться успеха...

В своих расчетах следует учитывать специфику поведения пассажиров. Каждый хочет добраться до места назначения: а) как можно быстрее (это зависит не от скорости машины, а от удачного планирования маршрута); б) как можно удобней; в) как можно дешевле. Но в городе несколько миллионов жителей, и все они разные. Одного, например, устраивают цены на билеты [они, конечно же, максималь-



ные), и он больше обращает внимание на качество обслуживания, наличие станции с обогревом, удобными сиденьями и т. п. Другому подовой дешевле и проще, и бесплатный проезд детей к школам. А третий вообще пофигист — лишь бы быстрее добираться на работу.

Итак, прежде всего определиться, с какой целью вы проходите уровень. Если, например, вам сказано, что через четыре года 50 % школьников должны ездить в школу именно на ваших автобусах, то, естественно, надо добиваться лишь этой це-



ли (заодно и подзаработаете развозкой людей на работу, но только в том случае, если вы успеете со всем этим справиться). Вы представляете, что такое 50 %? Тыкаем мышкой в режиме информации по школе и наблюдаем, как вся карта города становится красной от выделенных домиков. Какой-то «интеллектуал» может предложить пустить кольцевой маршрут через весь город, но в этом случае до школы доберутся ученики, которые садятся лишь в самом начале маршрута, другие же потом просто не поместятся. Вы скажете, можно добавить больше автобусов на маршрут — попробуйте... В этом случае дорога, по которой проходит маршрут, превратится в сущую пробку — дети полдня добираться до школы, их родители нервничают, и больше никто не дает им деньги на проезд в своем транспорте.

Когда же задание уровня — разгрузить дороги, посмотрите, на каких из них больше машин, поинтересуйтесь, куда они направляются, выислите окончательный вердикт относительно маршрута и вида транспорта, который вы по нему пустите, а дальше сребрайте деньги лопатой ☺.

В больших городах, возле офис-центров, желательно ставить трамваи или, если позволяют средства, монорельсы, так как там скапливается много людей, а использование автобусов на таких участках приведет к появлению пробок. Следует учитывать и то, что для трамвая не надо освобождать дополнительное пространство — его рейки прокладываются прямо по дороге, поэтому в центре населенного пункта он незаменим.

Иногда нужно соединить город с пригородами, для этих целей лучше подойдет электричка... А в самом пригороде можно пустить несколько «маршруток» до вокзала.

Вот тут-то и начинается настоящая игра... Сначала, конечно, никто и не знает о том, что существует такая вот компания, как MegaSuperTransportCorporation, возглавляемая неким Васей Пупкиным... Но! По улицам начали ездить автобусы... Тут тетьа Ася, проехавшись раз вашим маршрутом, рассказывает своей подруге Антонине Петровне:

— Знаешь, а у нас какой-то автобус появился!

— До неужели? Расскажу-ка я Зинаида Ивановне...

На следующий день на станциях полно народу...

Это, конечно, оригинальный способ рекламы, но существуют и более «продвинутые» методы. В Traffic Giant® можно воспользоваться пятью методами повышения имиджа компании: рекламная компания, реклама на TV, на радио, бесплатный проезд школьников и шаровой проезд к местам досуга. За все эти прелести вы будете расплачиваться из своего кармана. Но для того, чтобы о вас все узнали, все-таки следует о себе время от времени напоминать...

Все, больше ничего хорошего о Traffic Giant® сказать не могу. Пришла пора плакаться в жилетку — мы ждали, а нам не дали. Могу сформулировать одним словом — легко... То ли заморские буржуи делали игрушку для «продвинутого» народа, то ли у них там везде лишь «продвинутые» живут. Помню вот Transport Tycoon: ставили сложный уровень — как же, пойдешь... А тут после того, как наладил нормальное движение, жители тупо идут к моим остановкам, а у конкурентов так и не хватает мозгов чуть-чуть улучшить свой имидж. Потом просто становится неинтересно... Нету биржи...



Было бы интереснее, если б можно было выпускать свои акции, покупать акции конкурентов и таким образом поглощать их компании...

Помните, как в Tycoon® перед началом игры строили для своей компании небольшой офис — сначала сарайчик, а по мере расширения — небоскреб... с красными флажками — красота. Также регулярно выпускаются газеты, где описывается деятельность вашего предприятия, прогнозы на будущее (мелочи, а приятно). А что тут? А ни-

чего. Закладывается сомнение — может, это совсем не ваша компания? Кажется, что работаешь на кого-то другого.

К недостаткам также можно отнести звуковое сопровождение. Хотя, какой тут может быть звук? Шумят люди, кто-то сигнализирует, кто-то заводит машину, в концертный зал приехала новая рок-группа (а потому слышны ярые аккорды)... Все это хорошо звучит. Но когда сливаются все эти звуки, получается сплошная какофония, от чего болит голова.

Графика. Казалось бы, что нужно в стратегии, а тем более в экономической? Ну вспомните тот же Simcity... Красивые картинки домиков, машинок, ландшафтов (последними славился Railroad Tycoon 2). Раньше никто особо и не обращал внимания на приспособленность всех этих прелестей. Но



сейчас дело другое... Transport Tycoon (отдадим должное Microprose) основал славную традицию создавать настоящие шедевры, но то время это была одна из самых красивых игрушек (в своем жанре, естественно). Traffic Giant, наследуя Tycoon, в графическом плане уступает своему старшему брату.

Тут невозможно двигать карту, то есть смотреть на город с разных сторон. Нет ландшафта — все действия происходит на плоской поверхности, но и это все не так заметно, ведь спрытовые дома, машинки, пешеходы — все выполнено весьма достойно (порой даже просто любопытно все это рассматривать). Видимо, разработчики пожертвовали красотой в угоду производительности, хотя, может...

Мда, много написал я о Traffic Giant®, а все потому, что, несмотря на то, игра получилась очень хорошей. И поправьте, она многим людям. Меня, правда, не покидает надежда, что выйдет следующая ее версия (хотя бы add-on), где будут добавлены некоторые новые возможности. Но до того счастливого момента, скажу честно, этого нам хватит с головой.

И... чуть не забыл. В Traffic Giant® не мешало бы сыграть директором наших транспортных предприятий. Может, хотя тогда троллейбусы, автобусы, «маршрутки» будут ходить как положено.



Если вы думаете, что вторая мировая война закончилась, то вы немного ошибаетесь. У нас в виртуальной реальности она в самом разгаре. Добро пожаловать в 1943 год. Десант союзников только что высадился в Северной Нормандии. Фашисты готовятся к отчаянному сопротивлению. Только от вас зависит, чем закончится эта бойня: итак, вас ждет *Close Combat 5*.

CLOSE COMBAT

Дмитрий (vp.Killer) АМПИЛГОВ killer@zhadum.alfacom.net

Честно говоря, всегда поражался игром серии *Close Combat*. Их масштабы, реализму, игровости. Неискушенному геймеру они могут показаться заурядными представителями RTS — а зря. Ведь перед нами по-настоящему классная стратегия.

Может быть, не такая большая, как остальные, но не менее качественная. Вообще, когда заглядываешь в исторические справочники и сравниваешь их с происходящим на полях битвы — дух захватывает. Крепко захватывает, да вот только одной реалистичностью сыт не будешь — не те нынче времена.

No playability aka gameplay под стать реалистичности. Хотя *Invasion Normandy* — уже аж пятая часть СС-драмы, но разрабочники не халтурят и марку держат. С появлением каждой новинки перед вами открываются непознанный, новый мир, по своему чуть ли не произведение искусства. Кстати, почти все игры этого сериала (разве что кроме четвертой части) получили кое-какие награды, коими разработчики не преминули похвастаться на своем сайте.

Итак, июнь 1943 года. Шесть часов утра. Десант союзников высаживается на пляжах Северной Нормандии на 150-й миле южнее Ла-Манша. Гитлер, сконцентрировав свои основные силы в Па де Кале, жестоко ошибся. Немецкое командование предполагало, что союзники выступят по кратчайшему пути — через Ла-Манш, но вместо этого получили американский десант в тыл. А вам предстоит прошагать через всю Нормандию: от места высадки до самого Чирбурга.

Первым делом я настоятельно посоветовал бы пройти «Курс молодого бойца» — **Boot camp**: он спасет немало жизней ваших солдат. Здесь посвящают в тонкости управления юнитами, обучают умению изучать местность и различные виды экранов. Также вам расскажут о тактике ведения боя пехотой и бронетанковыми войсками. В вашем распоряжении оказываются редактор уровней. С его помощью вы сможете как угодно переи-

сать ход истории: почему бы, например, Германию не поменять местами с союзниками? Как бы складывалась тогда защита полуострова?

Собственно, в игре существует три режима: *битва, операция* (несколько битв)



и *кампания* — совокупность ряда операций. Главная кампания *Close Combat* — *Grand campaign, Utah Beach 6th of June* — по сути своей и есть вторжение в Нормандию. Когда вам удастся пройти ее, смело заявляйте — Рубикон пройден. В вашем распоряжении *уровень реализма* (всегда видеть противника, никогда не действовать без прямого указания, всегда иметь полную информацию о враге и не-



изменно выполнять приказы), *условия окончания тактической битвы* (очень низкий уровень морали, окончание установленного временного промежутка, взятие всех победных локаций и двухминутная пауза перед концом игры в случае захвата всех победных локаций) и *уровень сложности*. Как только вы определитесь с режимом, увидите соотношение сил союзников и нацистов, а также выберете ту сторону, за которую вы собираетесь играть.

Close Combat V располагается на

пересечении двух жанров — *RTS* и *wargame*. Здесь прекрасно уживаются point'n'click система стратегий реального времени, а также потрясающая реалистичность *wargame*'ов. Игра состоит из двух фаз: *пошаговое движение* всех войск на большой стратегической карте Северной Нормандии (эх, чувствуется влияние SSI ©) и собственно *тактические бои в реальном времени*.

Первая фаза практически ничем не отличается от обыкновенного *пошагового wargame*, за исключением того, что у всех групп войск есть лишь по одному ходу для передвижения на соседнюю территорию. Итак, вы попадете на разделение на районы стратегическую карту Нормандии. Здесь демонстрируют ваши и ближайшие вражеские формирования. Кликнув на район, можно ознакомиться с краткими сведениями о местности, возможных неприятностях, а также с тем, какие задачи желательно выполнять на этом участке. Чтобы получить информацию об отряде (количество, выучку, наличие патронов и горючего), клицните на любую группу войн. То есть прежде, чем столкнуться лицом к лицу с врагом, сможете для себя решить, стоит ли ввязываться в схватку или лучше подождать подкрепления.

Кстати, пару слов о подкреплении. Если у вас имеются минометный, артиллерийский или воздушный удары, то для их активации во время битвы перенесите иконку соответствующей поддержки на те войска, которые по вашему плану будут их использовать. При этом внимательно следите за погодой — если туман или ненастье, вероятность промаха увеличивается. Особенно плохо, когда удар, предназначившийся врагу, бьется на головы ваших солдат. Неиспользованная поддержка будет доступна в следующих битвах, так что советую не тронкирить ее попусту.

Для спасения Нормандии вам отведено 25 дней. Каждый из них включает три «тура», вечером вам выдается подробнейшая сводка о том, как обстоят дела на фронте.

Далее отображается статус всех

войск, то есть станут они сражаться сейчас, перебазировались на новое место или что-то им мешает добиться этого.

Вторая фаза — **тактический бой** — начинается с того, что вы комплектуете отряд для предстоящего сражения. Всего в вашем распоряжении пятьдесят позиций, которые мы можем заполнить войсками из **force pool**, находящегося слева на экране. В принципе, перед каждым боем отряд формируется автоматически, что очень полезно для начинающего стратега, но в определенных ситуациях некоторые юниты могут просто не понадобиться (например, пушки абсолютно бесполезны в лесистой местности, так как им необходим хороший обзор, а полностью передвигаться они не в состоянии). Увидеть предстоящее поле битвы можно в меню **view map** (я настоятельно рекомендую консультироваться с картой перед каждым

зачарует. Всего лишь капелюшку любви к подобным играм, и вот вы уже в гуще событий.



Вообще каждый юнит в *Close Combat* имеет свое особое предназначение. Командиры мало того, что стреляют дай Боже каждому, так еще и уровень морали здорово поднимают: солдат в жизни не мечтал паниковать, когда с ним рядом сражается комбат. А вот ежели порешит шальная пуля командира — тут уж паники не избежать. **Пулеметные** расчеты, как я уже говорил, полезны для того, чтобы удерживать важные позиции, снайпер отстреливает командиров противника, тем самым вносит смятение в его ряды. **Разведчики** — они и в Северной Нормандии разведчики: мобильные отряды, идеально подходящие для взятия незащищенных или слабоукрепленных локаций врагов. **Гранатометчики** следует приберечь для борьбы с бронетанковыми войсками противника. Обычная пехота хороша почти во всем, но обычно в ее распоряжении не самое скорострельное вооружение. Отдельно следует сказать о **минометных** расчетах. Они идеальны для установок дымовых завес, подавления пулеметных расчетов противника, отрядов, засевших в домах, а также уничтожения бронетанковых сил. А на плотно залегающую пехоту миномет страх наведет и подавно. Меньшую роль стали играть танки. Ведь события разворачиваются в условиях пересеченной местности французской глубинки, где очень велика вероятность вражеских

Move <Z> — «идти», при таком передвижении пехота меньше устает.

Move fast <X> — «бежать». Вы двигаетесь намного быстрее, но возрастает вероятность, что вас заметит и атакует враг.

Sneak <C> — «ползти». Самый безопасный, но и самый медленный способ передвижения. Кстати, перемещаясь любым способом, можно задавать чекпоинты. Если при установке цели удерживать Shift, она станет не конечным пунктом назначения, а промежуточным, после достижения которого юнит проследует к следующему. Эта функция полезна для окружения противника и перемещения по извилистым дорогам.

Fire <V> — «открыть огонь». Ну, это без комментариев. Зеленая полоска под цели означает, что никаких препятствий на пути нет; темно-зеленая предупреждает



сражением, ведь именно исходя из ее специфики должна избираться стратегия на игру). Исключаящийся из состава юнит возвращается в **force pool** и может быть задействован в следующий раз. При нажатии на юнит выводится информация о его составе, уровне подготовки (чем персонаж опычнее, тем он меньше паникует, эффективнее действует), оружии и амуниции бойцов. Так что не разбрасывайтесь солдатами, ведь подкрепление в **force pool** получают лишь единожды за игру. Да и самому будет приятно впоследствии разглядывать в меню **soldier** характеристики бойцов и лицезреть награды, полученные ими в кровопролитных боях. Солдаты и военная техника характеризуются следующими параметрами:

Health — здоровье;

Morale — психологическое состояние;

Leadership — умение лидировать, очень важно для командиров;

Intelligence — ум, способности к разведке;

Strength — сила, выносливость;

Experience — опыт.

Также здесь мы увидим комментарии о подвигах и неудачах солдат, сведения о количестве убитых или противников.

Итак, мы дошли, наконец, до самого главного — Игры! А она не ра-



зосад. Так что желательна поддержка пехоты, чтобы вывить противотанковые силы противника.

Очень удачна система передвижения войск и их управления. В зависимости от условий вы можете разное.

ет о препятствиях, хоть и мешающих стрельбе, но не запрещающих ее. Если же часть полосы заглохла красным, значит, огонь невозможен из-за наличия непреодолимой преграды. При наведении на цель вокруг нее появляется кружок, по которому можно выяснить шансы на попадание. Зеленый — превосходная возможность, желтый — хорошая, красный — посредственная. Черный — поразит цель невозможно, причем юнит откажется выполнять приказ. Все вышесказанное не относится к миномету — мины ложатся на цель независимо от препятствий на пути, разве что минометчики не страдают из-за лишней меткостью. Очень полезно устранивать точку обстрела в многочисленных зданиях — высоко сию, далеко гляжу, следовательно, тем дальше и точнее можно стрелять.

Smoke — «необходимая вещь для прикрытия войск». Дымовые шашки ухаживают обзор, тем самым давая возможность более-менее безопасно передвигаться вашим юнитам.

Defend <n> — «отмена ранее данного приказа», обычное состояние юнита, не отягощенного какими-либо целями. При таком обращении солдат начнет искать себе укрытие и откроет огонь по первому попавшемуся врагу, находящемуся в пределах досягаемости.

► **Ambush <m>** — «маскировка, засада». Отряд открывает стрельбу по противнику, находящемуся в непосредственной близости от него.

При активизации команд **defend** и **ambush** вокруг солдат соответственно появляется синяя и зеленая дуга. Нажмите на нее, изменится направление действия команды, то есть вы встретитесь с врагами лицом к лицу, а не спиной. Также с ее помощью и последующим разворотом при дислокации группы перед началом боя можно поменять направление обзора группы.

Естественно, цель игры — полное уничтожение сил противника и захват всех victory location's, но так как нападение — вещь трудная, советуем не лезть поперек ботки в пекло, а подождать, пока противник не раскроется. Старайтесь захватить как можно больше victory location's, а главное — сохранить их, так как враг моментально попытается вернуть их. Даже если бой и закончится перемирием, когда с следующим раз возобновятся боевые действия, у вас появится больше места для размещения своей армии. Кстати, можно считать, что вы полностью победили, даже если под контролем врага останутся одна или две такие локации. Заходя в тыл противнику, помните — редко когда компьютер оставит его без резерва, и, вполне возможно, отряд ваших разведчиков наткнется на засаду.

Особое внимание во всех играх серии **Close Combat** уделяется условиям местности. Очень важно постоянно находиться под прикрытием, так как жизнь у солдат всего одна. Советуем включить в опциях «**Отображение прикрытия**» (**show cover**) (кстати, характеристику местности вы узнаете, кликнув на куске карты правой кнопкой мыши, там же познакомитесь с видом поверхности, уровнем возвышенности и степенью укрытия), «**Отображение количества патронов**» (**show ammo**), «**Опыт**» (**show experience**), «**Тактического состояния**» (**show morale**), «**Подавленности**» (**show suppression**), «**Усталости**» (**show fatigue**), «**Командования**» (**show command**) и «**Здоровья**» (**show health**). Все достаточно реалистично: раненый боец будет просить о помощи, деморализованный — сдастся, уставший ляжет отдохнуть, а подавленный вождь метнется в землю и перестанет мало того что стрелять — смотреть откажется.

Close Combat позволяет контролировать практически все, в игре присутствуют разные экраны.

Team monitor <F5> — включает все находящиеся в вашем под-



чинении войско. На нем виден статус отрядов, а также отданные им приказы. Тут, как только вы щелкнете на команду, она автоматически выберется, при этом удобно отдавать хоткеем указания. Двойной клик центрирует экран на выбранном отряде. Кстати, как и в любой RTS, в **Close Combat** можно создавать группы отрядов,



выделив их комбинацией **ctrl+<цифра>**, задав этой цифрой номер отряда. Нажмите на соответствующую цифру — группа выбирается автоматически. Также тут вы получите сводки от командиров отрядов.

Insert map <F6> — мини-карта. На ней также иногда видны юниты, засевшие



в зданиях и невидимые с обычной карты. **Soldier monitor <F7>** — показывает психологическое и физическое состояние солдат, оружие и количество патро-

нов к нему. Кстати, проходя мимо уничтоженного вражеского отряда, ваши безоружные солдаты подберут трофеи.

Очень полезен основной экран, показывающий, какой юнит в данный момент выбран, его звание, а также эффективность против пехоты и бронетанковых частей по всему пространству. Зеленый цвет графика — хорошие шансы, чтобы попасть в цель; желтый — средние; а красный, соответственно, — посредственные, а то и нулевые. Эффективность отряда варьируется в зависимости от его психологического состояния: если у бойцов депрессия, это заметно скажется на их боевых качествах. Тут вы также найдете указатель общего морального состояния нацистов и союзников. Зеленый — прекрасное, желтый — следует задуматься о спасении войск. Если же загорелся красный, то дезертирства воинов всего один шаг: тогда жмите на кнопку **truce** и выбросите белый флаг.

Графика в игре очень красиво. Думаю, достаточно сказать, что сфотографировались участки настоящих боевых действий, а затем по ним создавались уровни. Все прорисовано предельно четко и красиво: домики, церкви, реки, дороги, залитые водой низины (а ведь именно таким образом нацисты пытались остановить американский десант), уничтоженные тракторы, разбомбленные порты и пляжи с массивными немецкими укреплениями. Удивительный 16-битный цвет, разрешение экрана от 800x600 и больше! Красотища немаловажная! И при этом минимальные требования (не для запуска, а для полноценной игры): Pentium 200, 32 МБ ОЗУ. Вот так-то!

Кстати, карта — абсолютно интерактивная. Здания разрушаются, кусты безжалостно вытравываются, воронки превращаются в прекрасное укрытие, танки в гору взбираются намного медленнее, чем спускаются оттуда. Когда же вы вновь сойдется с противником на некоторой порте, вид ее со временем прошлой битвы не изменится.

По качеству звук вполне может конкурировать с графикой. Каждое оружие озвучивается особым образом, американцы удивительно жалобно зовут на помощь, а нацисты ругаются на превосходном немецком! Все как по-настоящему: тихий звон миномета, попадание в пушку — и наущники заполняют дикие крики раненых артиллеристов.

И правильно говорят разраб-
ботчики:

*It's not just real-time;
it's as real as it gets.*

Воины и маги... Они всегда вместе... По крайней мере в этом мире... В мире *Wizards & Warriors*. Об этом здании, которое совсем недавно появилось в квартале RPG нашего города, сказано уже немало. Одни восторгаются им, другие полагают грязью. Если вы хотите знать правду, послушайте рассказ человека, который совсем недавно вернулся из мрачных лабиринтов, созданных умельцами из *Heuristic Park Incorporated*.

Сказка

В тридевятом царстве, кельтском государстве жил-был Мальчиш-Плохиш, звали его Сетом (не помню, как по-башки, и был он к тому же богом... Злым, естественно. А может, и не злым — может, он просто шутки любил. Но люди его шуток не понимали, а один священник был настолько лишен чувства юмора, что выволок из слова проклятого и освященного металла меч-кладенец, при помощи которого погрузил себя и Сета в летаргический сон... Наверное, он надеялся, что лет через сто его собственное чувство юмора окажется современнее, и он довольнo насмеется над шуточками злобного бога... Но мир не без добрых людей, и вот однажды нашлся очередной любитель веселых приколов, решивший, что стукнуть спящего магического мечом — весьма неплохая шутка... Может, и нечаянно — как бы там ни было, Сет проснулся в еще более веселом расположении духа и, вволю насмеявшись над священником, утащил меч, дабы другим было непозовно покушаться на звание самого веселого злодея. Ваша задача, естественно, — попытаться найти этот меч и доказать, что хорошо смеется тот, кто смеется последний.

Такой вот сюжетик. Ну что ж, друзья, возвращаемся — и в путь!

Заявка

Начинается игра в гостинице, где вы можете набрать себе 15 (!) персонажей — провад, путешествовать больше чем с шестью вами не удастся, но это не беда — остальные в это время будут пить за ваше здоровье и предаваться разврату...

Как всегда, перед вами нелегкий выбор — кого же стоит брать в группу? Посмотрим, что нам предлагают, — ага, ничего особо оригинального, имеются *Warrior, Wizard, Priest и Rogue* — все просто, как в сказке. А что у нас тут с расами? *Human, Elf, Dwarf, Gnome, Pixie* — ну, это стандартно; нет, постоянно, а это еще что за мутанты? Да, в игре присутствуют еще и пять звероподобных персонажей: *Omphaaz* (то бишь слоны), *Whiskax* (с этим ясно — это как если бы нас с вами назвали «пикасами»), *Gourk* (ну ты и вымахал, Пятачок!), *Rattling* (кто жлезает за крысу сыграть?) и *Lizzard* (ищери). Да, интересная компания получается — такое не во всякой белой горячке примерещится...

Том/DOC/КЕРТИС

Wizards & Warriors

Жанр: RPG

Разработчик: Heuristic Park

Испроductor:

Издатель: Activision Studios

Системные требования:

P2 — 300 МГц; RAM 64 Мб; Video 8 Мб.

Присказка...

Когда-то, в начале светлых 90-х, когда деревья были выше, девушки симпатичнее, а о всяких *Baldur's Gate* никто даже и не помышлял, публика играла в *Wizardry* — ну, не считая, конечно, тех, кто резался в *DOOM*. Эх, какое это было время, какая это была игра — даже не игра, а целая серия игр! Нам нравится *Might and Magic*? Поверьте, она — лишь бледная копия мира *Wizardry*, во всяком случае, последних его трех частей, дизайнером и вдохновителем которых был *D.W. Bradley*... Вся игровая общественность с нетерпением ожидала выхода очередной, восьмой части сериала, но тут пришло известие, что господин Брэдли решил покинуть компанию *Sir-Tech* из-за несогласия с отношением руководства к его любимому детищу — те считали, что сериал и так достаточно популярен, поэтому совершенствоваться в нем стоит лишь графике и слегка — игровому процессу, а остальное, мол, пусть будет как будет... Надо заметить, это мне напомнило политику создателей *M&M* — восьмая часть сериала меня откровенно разочаровала своим упрощенным геймплеем.

В общем, ушел господин Брэдли из компании, громко хлопнув дверью и пообщавшись всем врагам назло создателю шедевра — настоящую RPG (в его, естественно, понимании). Ну, ребята из *Sir-Tech* особо говорить по этому поводу не стали, объявили о разработке восьмой части своего шедевра и выпустили еще один весьма интересный сериальчик — *Jagged Alliance*... после чего преспокойно на разорились...

А Дэвид Брэдли тем временем начал воплощать в жизнь свою мечту, для чего создал фирму *Heuristic Park*. Вот тут-то и начались трудности: сначала свою игру он делал для компании *Virgin*, и называлась она *Deep Six*, но увы и ах, компания обанкротилась. По этому случаю игрушку быстро переименовали в *Swords and Sorcery* и перешли под покровительство *Westwood Studios*... Но и там что-то не заладилось — в результате, после долгих скитаний по мухам, проект Брэдли, сменив в очередной раз название, был продан *Activision*...

Такая вот история у игры, о которой я хочу вам поведать. Что еще следует доба-



вить — игрушка эта относится к почтенному разряду долгожителей, и создавалась она около пяти лет... С одной стороны, мы знаем примеры долгожителей весьма удачных — например, *Diablo 2*, по другую же сторону находится *Daikatana* — кстати, вы не заметили ничего общего в судьбах великого апологета шутеров Джона Ромера и великого RPG-шника Дэвида Брэдли? Давайте же проверим, насколько верно наше поверхностное впечатление.

И еще, надо заметить, что все, что играл в *Wizardry* и помнит его неповторимый мир и атмосферу, с нетерпением ждали выхода нового творения метра — и вот дождались... Вопрос только, чего...



Шутки шутками, но к выбору расы персонажа советуем отнестись внимательно, поскольку от правильного решения зависит очень многое. Принадлежность к тому или иному клану определяет способности героя, а значит, и его возможности — не обманывайтесь внешним видом, не стоит пытаться сделать слона вином: несмотря на устрашающий вид, он весьма милотелен, но зато обладает великолепными магичес-

она вам понравится, конечно...

Кроме классов персонажей, в игре будут присутствовать еще около 35 *скиллов*, которые можно будет повышать. Скиллы, как обычно, делятся на общие и специальные, то есть присущие отдельным классам — *воры* вскрывают замки и обезвреживают ловушки, *монахи* возносят молитвы, маги косят заклинания — в общем, как обычно. Естественно, с каждым новым уровнем персонажа умения его возрастают, причем автоматически — прочел маг новую магическую книгу, значит, уровень его предыдущих заклинаний и количество отпущенной на них маны возросло, причем на каждую из школ магии тратится соответствующий род маны.

Кроме обычных навыков, которые можно будет прокачать в игре, будет еще ряд специальных навыков, присущих только определенным расам персонажей — например, *крысы* получают бонусы за нахождение кладов, *элфы* легче овладевают новыми знаниями и так далее. Еще один повод для размышлений при выборе персонажей.

Игровой мир

Игровой мир просто колоссален — огромнейшие открытые пространства, где можно бродить месяцами. Причем ходить пешком вовсе не обязательно — можно пла-

сто — пещеры, замки, выполнять новые задания... Хотите — пройдите игру быстро, но тогда теряться весь интерес от процесса прокачки персонажа, и многие умения останутся для вас недоступными, хотите — выполняйте все полученные задания, и тогда 200 часов игры вам обеспечено. Либо, о?

Вмещается пообщаться с более чем сотней NPS, побывать в трех городах и померяться силами более чем с 80 типами



кими способностями! Да уж...

Вроде ничего особо примечательного, да и классов персонажей маловато. Но не спешите с выводами — не все так просто, как кажется. Накопив достаточно денег и опыта, а также выполнив необходимые квесты, вы можете освоить еще порядка 11 классов — например, *ваш* маг может стать по совместительству и *бардом*, поднаторев же в этом ремесле, будет убивать противников одними своими песнями (неужто станет исполнять им репертуар Юрия Кима или Жанны Бичевской?); кроме того, он может податься в *варлоки* и даже в *самураи*. *Волну* доступно 5 классов — *рейнджер*, *паладин*, *варвар* и даже *ниндзя*... Кстати, он тоже может стать *самураем* — бусидо, однако. *Клирику* предначертано три пути — либо в *монахи*, либо в *варлоки*, либо в *паладины*. В общем, выбирать есть из чего. Что в этой системе меня особенно порадовало, так это то, что если ты выбираешь себе новую специальность, навыки предыдущей вовсе не теряются. То есть если ты был магом десятого уровня, владел кучей разных полезных заклинаний, а потом вдруг почувствовал себя Киркоровым и поддался на эстраду, то твои знания и умения никуда не денутся: не удалось умиротворить врагов песней — нате вам *файербол*...

Подобный подход несомненно оригинален и весьма разнообразит прохождение игры. Более того, пройдя игру один раз, у вас может возникнуть желание пройти ее еще разок, прокачивая другие профессии... Это если



вать и даже... ездить на лошади. Интересно только, как на ней умещаются шестеро героев, двое из которых ни мало ни много слоны — большая, видать, лошадь...

Сюжет весьма нелинеен. Да, есть обязательные квесты, но их не слишком много,



а кроме того, существуют сотни побочных заданий, важность которых вы определяете для себя сами. Игру можно пройти неоднократно, всякий раз сталкиваясь с новыми персонажами, попадая в новые ме-



монстров (каждый тип имеет несколько разновидностей).

Кстати, о монстрах — точнее, о боях с ними. В игре используется система «Адаптивного разбиения времени» — этот гибрид пошагового и реального боя. Честно говоря, к нему нужно привыкнуть, хоть в общем-то неплохо: хотите — бейтесь в реальное время, хотите — используйте APB, кому что по душе.

Пара ложек дегтя...

Ну вот, читатель, водрузивший расписанными мною прелестями игры, спешит на развал, покупает диск, устанавливает, запускает... и сразу начинает удивляться. Город, в котором он очутился, представляет собой абсолютно плоскую картинку, передвигаться по которой можно только вправо, методом скроллера нажима на кнопки вправо-влево... Ладно, может, новое веяние какое... Заходим в гостиницу, набираем персонажей, выходим... И, естественно наткнемся на NPS — местного провидца, который нам выкладывает всю историю страны... Кстати, не пытайтесь жать на *Esc* — эта кнопка тут не работает: хошь не хошь, но все диалоги вам придется выслушивать от начала до конца, даже со скукой и нетерпением... Ну да ладно. Затормозимся оружием и доспехами — и вперед, на поиски приключений!

За воротами нас встречает привычный трехмерный мир! Наконец-то! — восклицаете вы, бегите вперед, к синему далекому лесу... и врзрзрзз головой в дерево — дороги нет... Как так? Повтора-



ем попытку — отходим, смотрим на далекие горы и начинаем к ним идти... С тем же успехом. О-о-о... Значит, нас обманывают, нам подсовывают просто размазанный задник, а деревьев-то самих и не видно, во всяком случае пока к ним не приблизиться вплотную — так вот почему у игры такие маленькие системные требования! Так вот почему она может идти в софтверном режиме! Да... Двигаться придется, ориентироваться по карте... только вот ориентироваться по ней то еще задачка — я хоть и инструктор по школьному туризму, но в этом лесу, где не видно деревьев, мне и карта не помогла — заблудился... Хоть через пару часов и пообвыкаю, но первое впечатление было крайне пессимистическим...

«Так, — думал я, мрачно углубляясь в лес, — если есть и монстры похожих подсухнут...» Обошлось — монстры весьма неплохи, правда, анимация не очень, но прописаны славно и отличаются редкой злобностью — способны преследовать вас, гоня по всей карте из конца в конец... У, кроважиданские мои, сейчас мы вам *Save/Load* устроим!... Что? Как так нет Load? Помогите! Убивают!

Убили... Захожу в город — Load есть, выхожу — нет!... Да, с такими фокусами на игру, похоже, придется потратить не 200, а все 400 часов! Представьте себе — збрели вы Бог знает куда, и тут убивают одно-

ся — лично у меня после подобного эклерамента, как я и ожидал, пропало все найткое непосильным трудом — три мена ма-



гических, три плеща мифриловых...

Что еще меня убило — ну кто, скажите, кто придумал дать каждому герою свой отдельный кошелек — что за жалость! Да, конечно, есть кнопка *Pool Money*, но ей так часто забываешь пользоваться... доста-е просто... Правда, мы с агентом Рандом нашли таки у этих кошелекх положительную сторону... на об этом ниже.

И последняя ложка дегтя. Товарищи! Помните! Если вы во время боя запелзете в свой инвентарь, дабы подобрать заклятие пазфактивной, монстры не будут спокойно сидеть рядом и ждать, пока вы закончите свои поиски, — в этой игре нет паузы! Честно говоря, особым минусом я это не считаю, просто слегка непривычно, зато прибавляет натурализма.

Бочка меда

А теперь о хорошем — худшее еще впереди! © С моей точки зрения, *W&W* представляет из себя некую смесь из *Wizardry*, *M&M* и еще нескольких ролевек, смесь, явно не дотягивающую до звания шедевра. Думаю, что многие ожидавшие от *Брэдли* чего-то воистину потрясающего будут разочарованы. Меня игра тоже сначала разочаровала — хоть и не так, как *Ромеро* со своей *ДайкаТаней*, в которую я вообще играть не мог от омерзения, но разочаровала... Сначала... В первый час... Полтора... Подождите, сейчас добыю этого зеленого и подойду... Сейчас, только выход из подземелья найду... До, глупая игра — а кстати, ты выполнил квест? Да нет, чего в нее играть, надоедает, вот уже часов 100 надоедает, все надоесть не может...

И ведь действительно, несмотря на кучу орехов, несмотря на не лучшую графику, есть в этой игре что-то, что заставляет в нее играть. Не берусь сказать, что именно — может, нелинейность сюжета, сложность некоторых квестов, интересные бои, а может, то, что все-таки она так па-

хожа на *Wizardry* — ведь и у той было немало орехов, но брало она геймплеем, духом настоящего RPG, что присутствует и в творении господина Брэдли... Еще надо с удовлетворением отметить смену дня и ночи. Причем ночью действительно почти ничего не видно, даже с факелом. Конечно, это мешает играть, зато прибавляет реализма.

В общем, если вы любите RPG от первого лица и хорошо знаете английский — поиграйте. Да, это не шедевр, просто еще одна игра, в которую стоит поиграть, ожидая появления... как вы думаете, чего? То-го самого продолжения сериала *Wizardry*, которое, похоже, все-таки появится в свет. Его создатели обещают как минимум не уронить слову предыдущих частей — тогда и сравним... Уже только ради этого стоит поиграть!

Заключение

А в заключение статьи я хотел бы подарить вам найденный нами с Рандом рецеп-т добывания денег — суть его проста. Заходя со своими персонажами в гостиницу и создаете там еще пять персонажей, потом при помощи кнопки *Remove Character* отправляете их отдохнуть, а вместо них берете пятерых вновь созданных. Каждый из них в своем кошельке приносит по 200 злотых — вы отбираете у них деньги и отдае-те их оставленному вами персонажу. По-



го из ваших героев — что делать? Можно переться в город и оживить его там, но это далеко! Разве что позволить монстрам до-жрать остальных персонажей — и вот тогда только Load! Да... Намудрили... Хоть, может, в этом что-то и есть. Кстати, в гостинице есть интересная кнопка *Revert Game* — допустим, заблудились вы где-то, поняли, что вам не выбраться из лабиринта, — выходите из игры, заходите в гостиницу и жмете на эту кнопку. Все довольны, вся группа возвратилась из похода. Правда, я бы на вашем месте не спешил этой кнопкой пользо-ваться.



том отправляете наемников погулять... На недалеко — как только они уйдут, возвращайте их обратно, и снова у вас будет по 200 злотых. Главное — случайно не ремувить оставшегося героя. Иначе деньги, лежащие у него в кошельке, тоже исчезнут. Повторяйте эту операцию, пока не надое-ст, потом берите основных персонажей — и вперед, за орденами! В смысле, за покупками...

Я, конечно, не читер, но пройми мию встроенного в игру бога просто не могу!

Ну все, на этом заканчиваю, мне осталось вы-полнить два послед-них квеста...



КОМТЕХСЕРВИС
Тел: 216-55-67, 274-59-28
www.ktc.com.ua

- компьютеры
- комплектующие
- сервис

(см. прайс-строки)



Вас заинтересовал рассказ нашего предыдущего экскурсовода? Тогда милости просим в наш музей-заповедник, музей под открытым небом, где вам поведают историю вопроса, где вам расскажут многое, что связано с этой удивительной и увлекательной Вселенной — Wizardry. Думаю, нам удастся вас заинтересовать, ведь за этими играми вполне можно провести часок-другой, забыв обо всем на свете, — проверено на опыте.

Колдовеской мир WISADRY

Николай КРЕНТОВСКИЙ

Легендарный Брэдди, тот, о котором вам рассказывал зазывала нашего музея и с именем которого во многом связана история **Wizardry**, принимал участие в создании только некоторых частей этой игры: пятой (*Heart of Maelstorm*), 1988 года; шестой (*Bane of the Cosmic Forge*), 1990, и седьмой (*Crusaders of the Dark Savant*), 1991 года. Первая (*Proving Grounds of the Mad Overlord*), 1981 года; вторая (*Knight of Diamonds*), 1982; третья (*Legacy of Lylgamy*), 1984, и четвертая (*Return of Werand*), 1988, серии создавались еще без его участия, а восьмая (находится в разработке с 1997 года) уже без него.

Но это все была присказка, а сказка



начнется сейчас. Действие первой части разворачивается в небольшом королевстве Лллингамин (*Lylgamin*). В древности это был процветающий центр торговли, которым управлял монарх, но такое положение вещей длилось недолго. Аристократы и жрецы становились все более влиятельными, и власть королевской семьи постепенно все превращалась в символическую. Реальное управление сосредоточилось в руках Верховного Совета Старейшин, возглавляемого Оверлордом. В ранг Оверлордов возводили только тех, у кого был огромный воинский опыт и знание законов мира.

Собственно «история» **Wizardry** начинается во времена правления Требора (*Trebor*), который обладал огромным влиянием и которому удалось повести жизнь в Лллингамине с ног на голову. Именно поэтому рассказы о

древнем амулете, хранящемся в забытом храме где-то за пределами королевства, так заинтересовали Требора. Собрал он своих лучших людей и послал их за артефактом. Но он был не единственным, кто стремился овладеть древним сокровищем. Всего через несколько часов после того, как команда Требора опустошила храм, злой волшебник Вернда (*Werdna*), старинный враг Старейшин, появился в этом Богом забытом месте. И обнаружив, что амулета там нет, пришел в ярость.

Благодаря своим тайным знаниям ему удалось обнаружить новое местоположение артефакта, и в тот же вечер он отправился в Замок Оверлорда. Невидимый, он прокрался мимо охраны и оказался в комнате, где расположился правитель вместе с группой Старейшин. Мощным заклинанием волшебник погрузил присутствующих в состояние парализующего страха и выкрал амулет.

Вероломный мудрец знал, что как только чары развеются, подозрение в краже падет именно на него, поэтому он предпочел не возвращаться в свою башню, он решил использовать амулет и с его помощью незаметно создать новое убежище прямо под городом Лллингамин. Гениальный план!

Процесс гоним: сотворил он с помощью амулета под городом лабиринт, в котором поселились жуткие и верные волшебнику монстры. Как только Оверлорд пришел в себя, он не только обнаружил пропажу амулета, но лабиринт в непосредственной близости от города. Под впечатлением от всего происшедшего наш знакомый утратил ясность рассудка. Он все бросил на поиски артефакта, но ни войны, ни магии не могли



одолеть противника, пока не нашлась партия могущественных героев, за которых и придется отдуваться игроку. Как вам сюжет? А ведь это еще только завязка первой из семи частей! Далее еще интереснее.



Во второй части игры вам придется помогать компании героев искать подаренный богом могущественный артефакт — **Staff of Gnilda**. Этот амулет защищает город Лллингамин от вторжения зла извне, но был бесценен против зла, родившегося в стенах самого города. Поэтому некоему Давальпусу (*Davalpus*) удалось с помощью черной магии организовать в замке восстание и перебить почти всю королевскую семью. Выжили только принц и его родная сестра, они укрылись в подземном Храме и с помощью артефакта таки одержали победу в битве с отступником, но из-за заклинания, произнесенного Давальпусом, благородные герои куда-то исчезли, а Храм превратился в руины. Владика разгневался на людей за то, что они не смогли уберечь его дар, и отказался защищать город до тех пор, пока артефакт не будет найден...

В третьей части героям нужно было узнать причину природных катаклизмов и вернуть мир к нормальному состоянию. А в четвертой — играть предстояло за... ожившего через пять лет Вернду! Думаю, о сюжете мы сказали более чем достаточно и наверняка вас заинтересовали. Далее наш экскурсовод хотел бы подробнее ознакомить вас с «механикой» игры...

Следует отметить, что размеры игрового мира **Wizardry** очень велики.



Для сравнения: вселенная *Fallout'a* или *Xeen's* (из сериала *Might and Magic*) по размеру и насыщенности игровыми событиями запросто «поместится» на четвертушке карты, скажем, *Wizardry VII*. Столь огромные пространства создают ощущение целостности мира и полной свободы действий. Каковы же отличительные особенности игр этой серии?

Во-первых, тут вы не найдете разделения на отдельные территории — путешествие по карте осуществляется исключительно пешком. Что это дает? Уникальные возможности для моделирования неожиданных ситуаций и расположения квестовых предметов и мест, а также уже упоминавшееся ощущение целостности мира.

Во-вторых, любой предмет используется по назначению независимо от того, является он квестовым или нет. Если это меч — им можно рубить врагов, а не таскать мертвым грузом в инвентаре.

В-третьих, никто не помешает вам уничтожить любого встреченного вами NPC (не игрового персонажа) — совершенно при этом неважно, выполнил он свою задачу или нет. Здесь мы подходим к еще одной важной особенности игры: никто не гарантирует, что ваши действия обратимы. Иными словами, можно так накуролесить, что пройти игру будет просто невозможно.

В-четвертых, говорить с NPC можно на любую тему, а не только на две-три (или на одну-единственную, как это принято в современных компьютерных ролевых играх). Хотите обругать первого встречного? Да запросто, но учтите — ответ будет адекватным. Достигается это чудо техники с помощью анализатора текстовых команд.

И наконец, бой — пофазовый. В начале каждой фазы вы раздаете команды своим персонажам, а уж потом они действу-

ющих серий одолеть весь ее мир окажется делом сложным...

Теперь поговорим немного о ролевой системе. Рискую нарваться на обвинения в предвзятости (ничего — от недовольных все-



гда смогу отмахнуться своим двуручным мечом +5 ☺), все-таки заявлю: система *Wizardry* в современном ее виде — одна из наиболее комплексных и свободных. Создавалось она исключительно для компьютера и под явным влиянием *Dungeons and Dragons*. Хотя по сравнению с последней видны существенные отличия. Например, параметр *stamina* — жизненной энергии, возможности действовать, если хотите. Боец ведь не может размахивать тяжелым топором сутки напролет или тащить тяжелый груз без отдыха, верно? Если не верите, попробуйте сами. Причем чем тяжелее оружие, сложнее удар или заклинание, тем быстрее иссякнут силы у персонажа, тем раньше нужно отдыхать. Еще одна особенность — наличие различной магической силы для каждой школы магии. Но наиболее существенным отличием, пожалуй, следует считать большое количество вторичных скиллов (еще называемых *tag*-скиллами), рост которых зависит и от частоты их применения, и от распределения некоторого количества очков, которые вы получаете после получения героем следующего уровня. Кстати, этот процесс не вызовет никаких проблем: убиваете монстров, выполняете квесты — берете экспу. Насобирали достаточно, вот вам и следующий уровень.

Изменение системы (хотя и незначительное) произошло в шестой игре серии — *Bone of Cosmic Forge*. Тут появилось мировоззрение — *alignment*, выведены в числовой форме скиллы, добавлены новые умения и переработана магическая система. Плюс существенно расширен список возможных рас и профессий персонажей.

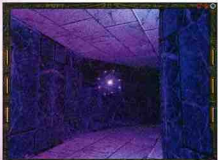
Сейчас же речь об умениях. В *Wizardry* они разбиты на три категории: *оружейные* (*weaponry*), *физические* (*physical*) и *академические* (*academy*). Первая содержит все военные умения, вторая — физические кондиции и ряд социальных навыков, а третья — магические знания и также социальные скиллы. Увеличиваются умения в зависимости от частоты применения, но дополнительные очки, которые герой получает при повышении уровня, можно распределить по собственному усмотрению. Вообще, успех почти любого совершенного персонажем действия зависит от одного, двух

или более скиллов, а вот социальные отношения представлены довольно слабо (пять умений на все про все).

Магические знания подразделяются на четыре школы: *собственная магия* (*thaumaturgy*), *священнические знания* (*theology*), *алхимические заклинания* (*alchemy*) и *психика* (*theosophy*). Плюс к тому существует приятное умение наносить смертельный удар (*kirigytul*), формально не относящееся к магии, но работающее аналогично.

Всего в игре насчитывается около сорока навыков. Заклинания различаются не только по принадлежности к школе, но и к шести направлениям: *огонь* (*fire*), *вода* (*water*), *воздух* (*air*), *земля* (*earth*), *разум* (*mind*) и *божественная магия* (*divinity*). В зависимости от того, к какой категории относится, регулируются затраты маны. Поясним на примере. Если персонаж применяет заклинание из сферы земли *Кислотные Брызги* (*Acid Splash*), то тратится только зеленая, земляная мана, а остальные ее виды остаются нетронутыми. Когда же вся мана этого вида исчерпана, сотворить заклинание из сферы земли не удастся, несмотря на любое количество магических сил в других сферах.

Еще несколько моментов. Итак, как каждая раса, так и каждая профессия имеют



сопротивляемость к определенным сферам магии, поэтому выбор сочетания «раса/профессия» очень важен. Кроме того, не безразлично, как экипирован персонаж, то есть стоит хорошенько подумать, как распределить амуницию между портативкой. К примеру, тот же эльф без Эльфийского Лука (а он один на всю игру), скорее всего, ближе к середине и концу игры уже не жищел. Кстати, по поводу артефактов: их в игре огромное множество, и с ними можно делать многое: комбинировать, ломать...

На самом деле рассказывать про *Wizardry* можно очень долго. В нашей лекции мы обошли стороной моменты, связанные с переносом персонажей из одной игры в другую, не коснулись темы различных сюжетных линий (которые даже в современных RPG встречаются редко), да мало ли чего еще. Но мы полагаем, сказанного уже достаточно, чтобы вы поняли, почему игры этой серии до сих пор обсуждают, а приверженцы *Wizardry* продолжают слышать звон клинков по ночам...



ют самостоятельно. Казалось бы, разница с пахотным боем невелика, однако отметить отдаленный приказ нельзя, и нередко попусту тратятся стрелы или мана на заклинания: монстры уже убиты, но герой все равно действует.

Пожалуй, перечисленного достаточно, чтобы понять: *Wizardry* — игра довольно сложная (кстати, забыл упомянуть, что квестов в игре много и особой простотой они не отличаются), а на прохождении придется потратить некоторое время. При этом без знания английского и, как это ни странно, сюжета пред-



Вам никогда не хотелось попробовать себя в роли капитана подводной лодки? Нет, это не экскурсия и не аттракцион для скачущих миллионов. На этой подводной базе обучают управлению субмариной в боевых условиях. Не упустите свой шанс!

DEEP FIGHTER

Андрей ТИМОШЕНКО

Издатель: Ubi Soft

Жанр: Симулятор подводной лодки

Системные требования: windows 9x, P200, 32 Мб RAM, 4х- CD-ROM, 300 Мб места на винчестере

Солнце, приподнявшись над горизонтом, обожгло берег. Красные кораллы, густо покрывшие огромные валуны, громоздящиеся на песчаном дне, вспыхнули лманной огненной стрелой. Стайки мелкой рыбешки запестрели у дна, ища укрытия среди рифов. Юркий краб ухватил одну из них клешней и поспешно скрылся в расщелине, остальные испуганно уплыли, оставив собрата на милость охотника. Неповоротливая рыба-попугай грузно



упала на дно в надежде найти среди камней, чем поживиться, а мимо нее, грациозно взмахивая плавниками, проплыл скат. Подводный мир жил своей обычной жизнью.

Вы никогда не отдыхали на тропических островах? Нет? И я тоже. Не стоит бегать за билетами — лучше отправляйтесь в ближайший компьютерный магазин. Нет, билетов там вы не достанете, но именно там продают новый симулятор от французских компаний Criterion Studios и Ubi Soft — **Deep Fighter**. Причем тут море? Да ведь **Deep Fighter** — симулятор подводной лодки. Интересно? Может, любители такого рода игр вспомнят похожий продукт — *Sub Culture*, — выпущенный этими же компаниями пару лет назад, который и лег в основу **Deep Fighter**'а. Сама идея довольно интересна: ваш герой — кадет, а в будущем и солдат академии некоего подводного города (государства?), жителей которого отличают от нас

лишь крошечные размеры и уровень развития технологий их цивилизации. Как всегда, родине героя угрожает смертельная опасность и только в его силах спасти всех от неминуемой гибели. Но этот раз это не пришельцы и не сошедший с ума суперкомпьютер, а «зловредное» и «невзрачное» извержение вулкана, грозящее уничтожить все то, что так мило нашему сердцу. Кстати, сейсмическая активность очень явно ощущается в игре: периодически все сотрясается со страшным грохотом, откуда-то появляются валуны, грозящие расплющить батискаф.

Ну, значит, решили жители построить корабль класса «вода — космос», чтобы удалиться подальше от негостеприимной планеты в надежде найти

счастье в далеком космосе — благо техника позволяет. Но масштабные проекты всегда преследуют неудачи — то материалы на исходе, то при очередном землетрясении привалило рабочих — надо вырваться, да и атаки враждебного клана *Shadowkin* приходится отбивать. Вот так в тупых да зоботах проходит вся жизнь.

Как я уже сказал, игру герой начинает кадетом, и знакомство с игрой проходит по мере прохождения легких и оригинальных миссий. К примеру, в одной из начальных миссий вам предстоит восстановить на рыбной ферме популяцию «желтой рыбы» (основного продукта питания подводной колонии), для чего требуется прежде всего заманить самок специальным прибором, а затем загарпунить и притащить им на буксире самца.

По окончании академии вы «автоматом» попадаете на службу в армию (кстати, довольно немногочисленную), где вам предстоит в полной мере проявить свой талант

стратега и подводника. Почему стратег? Все дело в том, что некоторые миссии невозможно пройти без детального анализа сложившейся ситуации и разработки определенной стратегии. Огорчает то, что дальнейшее развитие событий строго предсказуемо сюжетом, так что нелинейностью здесь и не пахнет, хотя некоторые миссии можно выполнить лишь частично.

Теперь о том, что больше всего поражает в игре, — о графике. Погружаясь в мир **Deep Fighter**'а, начинаешь завидовать жителям субтропических и экваториальных островов, которые наблюдают подводную жизнь своих мест чуть ли не каждый день. Прекрасные морские долины, впадины, множество рыб, кораллов и подводных растений ожидают игрока. Нельзя не восхищаться оригинальностью раскраски рыб, ракообразных и водорослей, а игра света под водой передана практически идеально, смена дня и ночи тоже реализована. Текстуры замечательно нарисованы, еще несколько штрихов, и реалистичность можно было бы назвать фотографической, но даже и так они очень и очень впечатляют.

О реалистичности морского дна можно только гадать, но, сразу с уверенностью заявляю: порой бывает ужасно приятно

поплавать на юрком корабле по расщелинам, расплывшая рыба своими турбинами, и наблюдать, как газовые пузырьки ищут выход из лабиринта подводных скал. Хотя текстуры рыб и подводные пейзажи слегка мультяшны (сказывается первоначальная ориентированность на Dreamcast), иные объекты, а особенно технологичные (субмарины, подводные строения), прорисованы великолепно. Ха-



рография подводного мира в игре довольно хороша, но не стоит забывать, что это все же игра, а не документальный фильм.

В целом же **Deep Fighter** — это игра для тех, кто любит подводный мир и хочет попробовать себя в роли капитана подводной лодки. Игра интересна и увлекательна, а ее графика и звук — просто великолепно.

чается пожаловаться на отсутствие изменений на текстурах при повреждении модели корабля, а также на то, что нет «точечного» попадания. Да и реалистичности физики подводного мира пришлось принести в жертву играбельности, но согласитесь: не всем доставило бы удовольствие перезагружать скалы после каждого удара о подводную скалу.



На пути к победе вам предстоит пройти 36 отдельных миссий, раскрывающихся в строгой последовательности одна за другой. Вообще игра, как и все симуляторы, разворачивается от первого лица, режим от третьего включается лишь тогда, когда тянешь нешто на буксире или пользуешься прибором для заманивания рыб. Миссии разнообразны и динамичны, так что процесс не приедется: вот вы исследуете глубоководную впадину, а вот устанавливаете сейсмические датчики в вулканических пещерах. Однажды даже дадут поуправлять турелью, но за такое удовольствие придется заплатить — нужно будет уничтожить последствия извержения, а именно огромные камни, низвергающиеся на подконтрольный вам объект, которые к тому же попутно уничтожают боевые истребители враждебного вам клана. Немного пожег вас пошлют на разведку в пресные воды, где, как ни странно, вам будут не слишком рады. Пираны, водомерки-переростки до стрелок будут не прочь вами отобедать, но залп ракетной установки быстро прекратит их гастрономическую фантазию.

В игре присутствует довольно разнообразный арсенал всециских взрывательных-стреляльных орудий — от обычного бластера в духе космических стрелялок до самонаводящихся торпед и подводных мин. Тактики боев под водой и космического боя в корне различаются — редко противник принимается в лоб, ведь его силы почти всегда немного превосходят ваши собственные — так что приходится идти иным путем.

Вот несколько советов по стратегии подводных сражений: принимайте бой с более низкого положения, пусть ваш противник переплывает скалу, а вы тем временем залезаете на дно — будет время навести ракеты; уходить от преследования легче в подводных расщелинах; попутно расставив там мины,



старайтесь не вступать в близкий огневой контакт — уничтожайте противника еще на расстоянии, а если он подобрался близко, включайте бластер. Помимо оружия, в игре существуют всециские приспособления, как необходимые для прохождения определенных миссий (к примеру, транквилизатор, «манок» для рыб), так и просто облегчающие вам жизнь (осветительная ракета, буксировочный трос).

Как и во всех симуляторах, записываться дают только между миссиями — на базе, но если несколько длинных кампаний идут без возвращения в город, игра делает запись между ними.

Со временем вы получите в свое распоряжение новые подлодки с апгрейдами, необходимыми для прохождения очередной миссии. Для погружения на большую глубину воспользуйтесь глубоководным батискафом с боем прочным корпусом. А



для разведки в реку вам выдают скоростную субмарину, способную совершать прыжки над водой. Всего в игре доступно шесть суден. Некоторые из них вам выдают командованием, а вот чтобы получить другие, потребуются открыть новые технологии: например, если вы хотите плавать в сверхскоростной подлодке, придется достать из вулканической пещеры образец неизвестного растения и на его основе разработать новую охлаждающую систему.



По ходу действия в игре появляются новые персонажи, координирующие действия героя и дающие ему задания. Кроме того, часто в поле зрения появляются ваши напарники — друзья по академии — практи-

чески единственные, кто хоть как-то помогает вам. Их AI настолько продуман, что иногда они ведут себя в точности, как люди. Представьте себе мое изумление, когда, конвоируя боржу, наполненную самым ценным минералом в игре — торием, один из конвоиров, жалюсь на скуку, начал направо и налево палить из бластера. Кстати, AI противника тоже далеко не плох: враг вполне справляется с поставленными тактическими задачами и умело координирует действия своих кораблей. Хотя уже к середине игры вы будете отправлять в лучший мир около десятка вражеских асов за раз, в начале даже встреча с парой истребитель-кой окажется проблемой.

Уровни в игре достаточно сбалансированы и хорошо составлены. Приятно, что



нам практически не встречается однообразных пейзажей — каждый уголок карты чем-то уникален: здесь растут замечательные кораллы и актинии, чуть дальше виднеются утесы, покрытые темными водорослями, а вон там, за каменными столбами, гнездятся кромы.

Звук, как и графика, на должном уровне. Музыка как таковой нет, но ее с успехом заменяют другие звуковые эффекты: тихое журчание воды, грохот камней, катящихся по склону, размеренное жужжание турбин батискафа.

Любителям противозаконных действий хочется сказать: любые попытки напасть на союзника пресекаются практически мгновенно, все, как обычно, — трибунал и game over. Это же правило распространяется и в том случае, если вы промедлите с исполнением миссий, — такое поведение расценивается как дезертирство, что очень неприятно: ведь, к примеру, любое отступление от конвоируемого судна на долгое время наказуемо, так что встретиться с противником один на один вряд ли получится.

Играбельность просто потрясающая. Нерв, ведущий от глаза до указательного пальца, у вас не разорвет, но и не оторвется: прекрасный баланс между экшеном и тактикой всегда умело поддерживается. Миссии, в основном, короткие и динамичные, вместе с тем они оригинальны и не повторяются.

В общем, вы как хотите, а я побегал на пляж: ну и что, что, ноябрь на дворе? Живут же как-то актинии под водой. Ну, если и не на пляж, то устроиться за компьютером — играть в Deep Fighter, отличный заменитель юга, солнца и бесцельного отдыха — рекомендую.



Вы до сих пор не можете найти выход на 15 уровень? Врагов слишком много, лабиринты звездолета «Вояджер» слишком запутаны, а начальство отдаёт приказы на непонятном языке? Не волнуйтесь. Наш агент Дос расскажет вам, как преодолеть наиболее сложные участки на пути к победе.

STAR TREK VOYAGER. ELITE FORCE

Том/DOC/КЕРТИС

Вступление

— Манро! — голос шефа вырвал меня из глубоких объятий сна, подобно удару кулаком по голове.

Господи, ну что ему надо? Отдохнуть даже в выходной не дают!

С трудом разлепив глаза, я посмотрел на своего начальника — вот он, во всей своей красе, такой же, как всегда, — заросший бородой почти до глаз, непричесанный, сжимающий в костлявых руках тлеющую сигарету... И это — специальный агент Департамента по защите виртуальной реальности Ранд? Вот уж правда, не стоит судить о человеке по внешнему виду. Да такого любой гоблин съест и не поморщится. И откуда в этом костлявом теле сила, чтобы двигаться, и главное — так громко орать? А еще мало кому известно, какой ум скрывается за его непрезентабельной внешностью — сколько раз я видел, как он одним движением руки рушил империи и возводил на их месте новые. Это под его чутким руководством кровавые аутки освоили космические перелеты и улетели на Альфа Центавра, это он привел к процветанию Римскую империю... Эх, его бы в президенты Украины, уж он бы навел порядок...

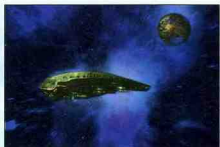
— Манро! Долго ты еще будешь мечтать?

Голос шефа вернул меня с небес на землю: да, злить его не стоит, о то быстро из оперативников переведут в кабинетные работники. К этому я уж никак не стремлюсь — молод я еще ломать головы над судьбами мира.

— Да, шеф, я здесь, я всегда! — гаркнул я, вскакивая с кровати...

— Так-то. Значит, так, сейчас 17-45, чтобы к 19-00 полный отчет об операции «Во-

яджер» лежал на моем столе, причем особое внимание удели именно прохождению уровней — мы собираемся тренировать молодых агентов на голоимитаторе, а чтобы



не изобретать велосипед, используем, в качестве заправки, прохождения «Вояджера». Все ясно?

— Так точно!

— Ну, тогда приступай, и смотри, чтобы даже новобранец по твоему отчету смог пройти все миссии.

Такое вот дело... Как всегда, не закрыв за собой дверь, шеф ушел, а я сел за написание.

Общие советы

Итак, сначала общие советы — будьте внимательны на уровнях, ищите способы восстановить жизнь и боезапасы, иначе при-



дется бегать с фазером, а завалить из него серьезного монстра не так уж легко. При-

вычных аптечек и боезарядов, разбросанных по уровням, здесь нет, поскольку оружие энергетическое, и подзаряжается оно при помощи висящих на стенах реле; подобные реле используются и для поднятия жизни. Это удобно — когда вы смотрите на реле, вокруг него появляется желтый прямоугольник, в нем идет надпись, для чего оно предназначено. Довольно часто реле причуд за всякими ящиками, так что после зачистки местности не забывайте внимательно оглядывать стены. Также для зарядки некоторых видов оружия используются кристаллы, растущие на кораблях противника в довольно большом количестве.

Очень полезно помнить, что в большинстве миссий вы действуете не один — так что если у вас осталось мало жизней или патронов, без зазрения прычаться за спинами товарищей и бегите к ближайшему реле, все равно ваши соратники будут гибнуть только тогда, когда это предусмотрено сценарием... Но учтите: если вы начнете попадать по своим, они обидятся и начнут стрелять в вас, а если вы кого-то из них убьете, придется проходить миссию заново. Так что игру можно проходить двумя способами: во-первых, напролом — воровались в комнату и уничтожили все, что движется; во-вторых, «по-партизански» — представляя вашей команде пререкать монстров, прежде чем вступить в бой. У этой системы есть только один недостаток — монстры тоже знают, кто главный, поэтому чаще всего стараются атаковать именно вас, и плавать они хотели на группу поддержки.

Что еще полезно помнить — во-круг всего, что можно включить или выключить, появляется желтый прямоугольник с поясняющей надписью, а вокруг всего (почти всего!),



что можно и нужно взорвать, — красной ярмогонию...

И последний совет — внимательно читайте ваши миссии и дополнительные инструкции по прохождению: там много различных подсказок, значительно облегчающих жизнь. Да, чуть не забыл — не проходите Voyager на легких уровнях сложности — это не доставит никакого удовольствия...

И почаще сохраняйтесь!

Конкретные советы

Это не описание игры! Это просто советы, которые должны облегчить вам прохождение. В процессе игры я нередко оказывался в таких ситуациях, когда просто не знал, что делать дальше. Сейчас я попробую вам рассказать, как их преодолеть. Возможно, вам покажется, что то, о чем я пишу, происходит просто, а другие моменты, упущенные мной, гораздо более сложны — может быть, все в мире относительно...

С чего начинается родина

А начинается она с первой миссии — нойти I-MOD и спасти членов команды, попавших в плен к боргам. Тут особые проблемы возникнуть не должно — враги двигаются довольно медленно и не стреляют — так что не давайте им захватить себя в угол. И помните, что они расширяют частоту, на которой работает ваше оружие, и ставят энергетический щит, так что придется немного поиграть с ними в прятки. Провода потом, когда вы найдете I-mod, можете уничтожить их сколько душе угодно...

Провода, под конец ваш герой все-таки затупит и провалит миссию, но не беда — это только начало.

Непредвиденная задержка

Вот и началось! Австрия на корабле, злобные инопланетяне, пора в бой... Но, видимо, вас путают с инженером и отправляют помочь на палубу 11. Лодию, спускаемую туда на турболифте... но до цели не добиремся. Когда вы выйдете из лифта, сохранитесь и немного пошатайтесь по коридору, в одной из секций корабля произойдет взрыв. Включите пульт управления — силовое поле закроет поврежденную секцию, этим вы предотвратите гибель корабля и неизбежный Save/Load.

Теперь вам надо добраться до палубы 11. Недалеко от панели управления в стене имеется маленькая дверь — войдите в нее. Оплать что-то взорвется, но зато откроется дверь сзади. Поднявшись по лестнице, вы сможете обойти зовал и проникнуть в одну из комнат — там вас ждут новые задания. Теперь найдите еще одну комнату с лестницей (не ту, где внутри бегут энергетические разряды) — лок вверх будет дозволен, но когда вы к нему поднимитесь, откроется люк вниз, и через него вы и попадете на нужную палубу.

Теперь проверим, какой из вас инженер... — нужно заглушить реактор... Особых проблем с этим возникнуть не долж-

но — сначала выключите энергию на основной палубе (для этого отключите работающие там пульты), потом, когда начнется отсчет времени, поднимитесь по лестнице



це на второй этаж (лифт не работает) и обеспечить еще один пулть — все, задание выполнено с блеском.

Защита

Наконец-то! Нападение! Бегом к турболифту и направляйтесь в грузовые доки — там придется пострелять. Если надо, подойдите к доктору (это мужик в черном комбинезоне с зеленым верхом) — он вас вылечит. Кстати, к нему можно подходить и в процессе боя.

Получение данных

И вот вы на корабле противника. Приготовьтесь к появлению большого количества летающих монст — уничтожьте их, благо подзарядка жизни и оружия имеется.

После встречи со второй группой внимательно осмотритесь — вы найдете новое оружие. Будьте осторожны: как только вы его возьмете, вас атакует.

После того как ваша спутница Талса расторгнута в энергополе, расстреляйте активирующий прибор в виде цветка —



поле исчезнет, и путь будет свободен.

Найдя компьютер, вы выясните, что отключить его можно только с другой палубы — что ж, вперед, за орденами: в комнате с прозрачным полом (сквозь него видно само ядро компа) поверните реле. Ядро отключено! Но вторую группу захватили — надо ее спастись.

Вскоре вы упретесь в тупик — телепорттер поломан... Не проблема, сейчас восстановим. Точнее, его восстановят огненные мухи — просто расстреляйте светящиеся разными цветами пульты — мухи начнут их чинить, а заодно отремонтируют и то, что вам нужно.

На всех этих уровнях великолепно себя показывает винтовка с оптикой (та, которая похожа на рейл), боеприпасов к ней

хватает, но стоит померить пыл — пусть и ваши спутники тоже поработают...

Вскоре вы наткнетесь на сорпиза — опять энергополе. Не спешите, расстреляв «цветок», бросайтесь вперед — мухи восстановят его, и вы погибнете. Сначала расстреляйте панель управления слева, а потом цветок — тогда успеете пробежать.

Больше никаких сложностей не будет.

Возобновление

По возвращении поспешите у доктора и спуститесь на палубу 4 за инструкциями. Сходите в оружейку за новым оружием (можете опробовать его в голодоке), а потом на лифте вниз, на палубу к Шаттлу.

И снова придется проверить ваши инженерные способности — зайдите в дверь слева от кормы Шаттла и спуститесь на лифте вниз. Произойдет взрыв — не пытайтесь пройти дальше по коридору. Поднимитесь опять вверх, разбейте стекло и пройдите по корнису в туннель, — таким образом вы обойдете опасную зону. А теперь отключите панели управления — и вперед, к врагам!

Визит

На корабле мусорщиков особых проблем вы не встретите — придется поискать панели управления, открывающие нужные двери, ползти по туннелю, заселенным мерзкими жуками, пострелять. Но это не беда...

В самом начале, пройдя по коридорам, вы попадете в грузовой отсек — зачистите его, вы обнаружите, что это тупик, а вам надо вверх, на второй уровень, к панели управления. Не пытайтесь запрыгнуть туда по ящикам — с края комнаты к потолку крепится платформа — сбейте ее вниз, перебив крепежную балку, и поднимитесь по ней.

Кстати, время от времени вам будут попадаться большие скопления врагов. В подобных случаях очень удобно кидать гранаты.

Противоречивый взгляд-2

И снова надо спасти Теслию. Когда спуститесь (или подниметесь) на лифте, готовьтесь — в комнате рядом много врагов. К тому же к ним придет подкрепление, так что запасайтесь патронами и гранатами.

Зачистив комнату, вы выйдете в коридор. Перед вами классическое русское распутье — дорога прямо, налево и направо, а куда идти? Конечно, прямо. В одной из комнат найдете кристаллы для оружия. На повороте сверните направо, а затем — в первую комнату по правую руку. Слева на стене — «включил», правее — компьютер с терминалом. Включите терминал — откроется одна из заблокированных дверей. Путь свободен...

При переходе на следующий уровень рекомендую сохраниться — противников будет очень много. И вообще, не забывайте — частое сохранение способствует продолжительной жизни...

Переодевшись в одежду мусорщика, идите спасать Теслию. Но



не торопитесь убивать допрашивающего ее мужика — сходите в соседнюю комнату, возьмите *транквилизатор* и вприсните ему — тогда не поднимется тревога, и вы беспрепятственно уйдете.

Охотник

Вы перешли на следующий уровень? Его название нам ничего не напоминает? Тогда готовьтесь — вам предстоит встреча с Боссом уровня — *Охотником*. Чтобы убить его, прячьтесь за ящиками. Слева подзарядка жизни, справа — оружие. Они вам понадобятся. Когда Охотник «козолотится», не стреляйте. Зато убив его, вы получите новое модное оружие...

Твердая земля

Пренебрежительный сюрприз — Борги научились стрелять! Пользуйтесь I-MODOM, а когда они валят толпами, — гранатами.

Перестреляв боргов, вы упретесь в тулик — найдите тоннель и пролезте по нему. Вы найдете *распределительный щит*, который нужно расстрелять, чтобы открыть проход дальше.

Получив информацию об изидуме, вы попадете в комнату — выход из нее скрыт зеленым силовым полем. Слева за решетчатой панелью управления — киньте туда гранату.

Большие особые сложности не предвидятся, но монстров будет довольно много, потому что готовы.

Нарушение

Вам угрожает *Харвестер*. Команда отравила на один из кораблей, чтобы выстрелил по врагу из мощной пушки. Для начала восстановите корабль — это легко, поскольку гравитация ничтожна: запрягните по карнизам наверх и включите пульт.

После спуска на лифте вас ждет первый сюрприз — тулик. Спереди зовов, слева запертая дверь, справа комната, откуда вроде бы нет выхода. Войдите в нее — слева у стены ящики, а за ними лаз. Киньте за ящики гранату, чтобы расширить проход.

Вы попадете в комнату с заблокированной дверью — при помощи четырех пультов наведите лазер на плиту, препятствующую открытию двери, а с помощью пятого пульта (он слева) подайте на лазер напряжение, потом отведите его в сторону.

Дальше начнется самое интересное. Готовьтесь: придется бороться с *роботами* (бегущими и летающими) и расстреливать турели, коими обильно истыканы стены. В одной из комнат вы увидите не-

большой подъемный кран. Запустите его — он обрушит балку и откроет проход.

Настройка

Дорогу вам преградят языки огня. Зайдите за лифт и запрягните в туннель, проберитесь по нему в машинный зал и расстреляйте там *три агрегата* — проход свободен.

Когда попадете в комнату с платформами, висящими в воздухе, проскочите по ним наверх и спустите лифт своим.

Массив

Когда доберетесь до моста, не пытайтесь пройти под стержнями. Идите направо и по лифтам наверх — там найдете пульт управ-



ления и сможете поднять стержни. Готовьтесь — будет жарко. Дальше особые сложности, кроме толп врагов, не предвидятся.

Вторжение

Харвестеры на Вояджер! Бегом в оружие, и вперед — очищать корабль. И, ради Бога, экономьте заряды — врагов очень много!

Когда доберетесь до двери, за которой внизу большой зал с кучей Харвестеров, а от двери ведет мостик, не становитесь на него — он рухнет, и вас растерзают. Зато



с порога очень удобно кидать гранаты и — даже если кончатся все заряды — стрелять из фозера.

Внешний стимул

Наконец-то началось самое интересное — Вояджер наносит ответный удар! Вперед, в гости к Главному Плохишу. Будет нелегко, но интересно. Вначале придется слегка попрыгать в космосе по трубам и орматуре — не упадите. Когда дойдете до колодца — прыгайте вниз: не бойтесь, не убьете...

Нападение

Вы добрались до комнаты с колбами, в которых сидят монстры? Готовьтесь! Если хотите прорваться с минимумом потерь, дождитесь, когда исчезнут защитные поля в левом углу комнаты, затем прорывайтесь туда. Слева пульт управления — включите его, и спустится лифт — на нем можно ударить, а взлом долгого боя.

Из вот здесь придется попотеть...

Визуальная величина

Хм, неприятности! Вы в центральной шахте, спустились на лифте — напротив дверь, но до нее не дотянуться. Тулик? Нет, просто *невидимый мост* — стреляя вниз, вы сможете его обнаружить и перейти на другую сторону. Учтите, у моста очень хитрая конфигурация — ночное движение вправо от платформы, на которой стоите.

Роспуск

Ну вот, наконец-то мы у главного генератора. Как же его уничтожить? Посмотрите вниз — видите, на стенах крупные углубления, из которых бьет энергия. Расстреляйте их, в целых экономия зарядов воспользовались фозером.

А вот теперь... Теперь пора уничтожить ГЛАВНОГО БОССА. Прежде чем приступить к этой нелегкой миссии, подзарядитесь от *большой подзарядки* — теперь у вас 999 зарядов. Много? Не думаю...

Когда вы зайдете в его кабинет, начнут в большом количестве появляться монстры. Уничтожить их несложно, главное — все время двигайтесь и подзаряжайтесь — и экономьте патроны! Когда прислушники будут уничтожены, прилетят ваши старые знакомые — летающие монстры — и уничтожат спору. После этого будет главный бой. Сохранитесь!

Босс очень силен — стреляет ракетами, огненными шарами, устраивает землетрясение — прыгает от него за колоннами, бегает по кругу и стреляет в паузах между его выстрелами. Чтобы его уничтожить, мне пришлось истратить полную обойму местного варианта *лигербластера* (999 единиц энергии) и около 30-ти зарядов из *Photon Burst* (местный аналог ракеты), причем альтернативной стрельбой. Так что поверьте мне на слово, бой будет ой как непростым.

Вот и все — если вы справились со всеми миссиями, теперь вы — лейтенант. Поздравляю, вы снова спасли галактику. Можете отдыхать и тренироваться в голодоке в ожидании следующих заданий.



MAGItech
295-6142
295-7775

системы на базе



мониторы и оргтехника

Б. Леся Украинки 26

**Компьютеры???
Компьютеры!!!**

Compaq 486	850	64MB	7.2GB	Direct MCP	SB	CD-ROM	249 \$
Compaq 486	50	32MB	64MB	7.2GB	8 MCP	SB	284 \$
Compaq 486	523	YLA 800A	64MB	7.2GB	8 MCP	SB	280 \$
Compaq 486	523	5544P	64MB	7.2GB	8 MCP	SB	295 \$
Compaq 486	523	YLA 800A	64MB	7.2GB	10 MCP	SB	349 \$
Compaq 486	523	5544P	64MB	7.2GB	10 MCP	SB	324 \$
Dell 486	400	KT200	64MB	7.2GB	8 MCP	SB	420 \$
Asus 486	400	MB750	64MB	7.2GB	10 MCP	SB	404 \$
PII 500	55	32MB	64MB	7.2GB	8 MCP	SB	523 \$
PII 400	55	32MB	64MB	7.2GB	10 MCP	SB	528 \$

Фирма "Теоретик" Тел. (044) 234-1204, 246-7660

тел. 531-9563

Sprint

**компьютеры
комплектующие
обслуживание
upgrade**

МОДНЫЕ МОДЫ

Дмитрий АМПИЛЛОВ

Продолжение. Начало см. в № 8

Challenge — World ProMode

Разработчики этого мода — ребята крутые, им полет в рот не клади. Знаете, что я прочитал на их сайте <http://www.challenge-world.com/promode> по поводу «стандарта» — обычной Quake 3 Arena? Оказывается, квак был создан аркадной, «мясной» игрой, общедоступным и простым в изучении развлечением. По этому поводу я не скажу ни слова, дабы не возмущать общественность. Сколько людей, столько и мнений. Но суть не в этом. А в том, что некоторые из тех, кому что-либо не нравится, не ограничиваются высказыванием «истины в последней инстанции», а закатывают рукава и принимают за дело. Такие люди достойны всяческого уважения и поощрения, вне зависимости от конечного результата. Почему бы им не стать достойными упоминания в моей статье? Итак, разработчики ProMode решили испытать скоростюжик — «попсевший» Quake 3 и сваляли «профессиональный» мод — Challenge ProMode. Надо сказать, сами создатели мода, при всей своей самоуверенности, скромничают — дескать, это именно «Challenge», а не «It's» ProMode, что он, мол, таков, каким его видел разработчики и потому не может охватить потребности всех геймеров. Но ближе к делу.

ProMode создавали самые что ни на есть настоящие «профи». Среди разработчиков — довольно таки именитые игроки: *afvelation*, *D16-Makaveli*, *Shub[MM]*, *SK_Griff*, *[9]Paralyzer*. Они-то и попытались внести в ProMode все лучшее, что было в QuakeWorld и Quake 2.

В ProMode встроено восемь различных видов собственного HUD — советуваю вам перепробовать все варианты (*hustyle #*). Некоторые, в том числе стандартный, изобилуют абсолютно ненужной, а иногда и просто мешающей информацией, лишь отвлекающей от того, что по-настоящему важно. Благо ProMode'овский HUD очень легко настраивается и при соответствующей напоре может быть очень даже полезен. Например, я посетую отметить индикатор жизни на прицеле (*cg_drawcrosshairhealth 0*) — меняющийся цвет прицела сообщает о толку и раздробах. А вот что вам может по-настоящему помочь, так это возможность настройки дыма от выстрела из *Rocket launcher'a*, *Shotgun'a* или *Railgun'a*.

Но все же основной упор в ProMode сделан не на «оболочку», а на «физику». Она изменилась существенным образом, заставив квак гонять еще быстрее.

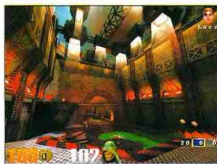
Игроку дали больше свободы в передвижении. Стало намного легче контролировать свои полеты, уворачиваться от пушечной доты ракеты. Почти в полтора раза увеличилась скорость, и чуть сильнее стала сила

трения: боец может набирать впечатляющую скорость и почти мгновенно менять направление своего движения. В обычном прыжке можно пролететь чуть ли не половину уровня, а от ракетджампа вообще бышьесь головой о потолок. А вот сильно разрекламированный *air control* — увеличение скорости при нажатии двух клавиш направления («вле-



ред» и «стрейф влево/вправо») — не принес ничего нового — возможность ускорения существовала и в «стандартном» Quake 3, при нажатии тех же двух клавиш. Еще одно непонятно заключается в бесполезном для Quake 3 *double-jump'e*. Если в Quake 2 он был просто-таки жизненно необходим, то в Aren'e его просто негде использовать. Разве что на лестницах ☹.

Не менее серьезные изменения коснулись оружия. Отдача от *Gauntlet* уменьшилась наполовину, *Machinegun* вообще опустили чуть ли не до уровня *кудмакского бастера* — при повреждении в 5 % во всех видах игры можно подобрать не более 50 патронов, по



25 в пачке. Так что туго «замочить» кого-либо в ProMode вам вряд ли удастся. Из *Shotgun'a* теперь вылетает не 11, а 16 дробин, зато каждая наносит не 10, а 7 повреждений. Немного увеличились их разброс и отдача (но 35 %). Вреня перезарядки *Grenade launcher'a* уменьшилось, гранатами теперь можно засыпать весь пол. Фанатам посвящается ☺. Скорость полета ракет копейку увеличили (куда еще?). Отдача увеличилась на 20 %. Написано, что на *rocket jump* это не повлияло. Как бы не так! Очень даже повлияло. Джампера теперь по уровню можно передвигаться как душе угодно, лишь бы жизни хватило, а на *q3journey4*, к примеру, одним *rocket jump'ом* можно запрыг-

нуть сразу на третий этаж. Отдача от *Lightning gun'a* увеличилась... в два раза! Это не что ужасное. Немного уменьшилась отдача *Plasmagun'a* и принимаемые им повреждения. Теперь одно плазмико забирает 15, а не двадцать пунктов жизни. И напоследок — о всеми любимом *Railgun'e*. Вот уж казалося бы — просто уменьшили количество *slug'ов* — их теперь в коробке до пяти. А купле с почти мгновенным респавном и ста начальными процентами жизни вашей потенциальной жертвы «рельса» дает просто-таки поразительные результаты — даже в дуэли при определенной доли везения им можно клепать *excellent'y* с воистину космической скоростью. А теперь плачьте: переключение оружия производится почти мгновенно — случается и такое, что заряд из вашего *Railgun'a* пролетает через ваши же плазмико. Создатели ProMode'a решили ускорить темп боев на «рельсах» и разрешили менять их еще до полной перезарядки — через 1000 мс. Кстати, после смерти квакера в специальном *backpack'e* из него выпадает не только оружие, бывшее в руках при наступившей кончине, но и весь запас патронов, бывший у свежесбитого врага.

Интересна система брони ProMode'a. Она довольно-таки смахивает на кудмакскую — не «тикает» до 100, как в стандартном Quake 3. Максимально можно подобрать 100 пунктов желтой и 200 — красной брони. Плюс неограниченное количество двухпунктных *Shard'инок*. *Yellow armor* принимает на себя 60 % повреждений, *Red armor* — 70 %. Вот только делают они это как-то очень странно — жизнь почему-то заканчивается намного быстрее, чем броня.

Патроны и аптечки поставляются каждые 30 секунд. Все *powerup'y*, кроме *Battle-suit'a* — через 60. Последние, кстати, опять начали падавать на своих кудмакских предков. Квад стал настоящим квадом, он учетверяет, а не утравляет повреждения, принимаемые оружием. *Megahealth* респавнится через 20 секунд после того, как у его последнего обладателя жизнь упадет до ста или меньше. Высота всех аптечек, оружия и *powerup'ов* возросла — перепрыгнуть через них теперь не удастся. Зря, кстати. Ни один «профессионал» не перепрыгнет случайно через возведенную ситуацию — разве чтобы оставить бегущему экипу товарищу. А этого-то здесь и не получится ☹.

Ребята хотели сделать мод для профессионалов. Но на самом деле ProMode сделал квак еще аркаднее. Скорость, скорость, ничего, кроме скорости. Хотели как лучше, а вышло, как всегда, — все профессионалы продолжают играть в стандарт, а профессиональный мод и поныне остается без своих профи. ProMode может стать переходной ступенью от Quake 2 к Quake 3, что и рекомендуется к изучению всем фанатам кудмаки, так и не нашедшим себя в Арене. В этом, думаю, и состоит ценность ProMode'а...

...Двери мэрии захлопнулись за мной, и я облебенно вздохнул. Дальше как-то перестали пускать — наконец-то хоть немного смогу побыть в одиночестве. Я посмотрел на часы и зашагал в глубь зала...

Наверно, многие из вас слышали о таинственной Вемме из Блэйр, которая ввергла в ужас небольшой городок в американской провинции. Сегодня благодаря усилиям сотрудников Департамента защиты виртуальной реальности вы можете узнать всю правду об этой женщине и ее преступлениях.

Владимир ШЕЙКО

BLAIR WITCH

«Полковник Натаниэль Блэйр основал небольшой городок Blair Township в 1634 году. Жизнь в нем текла спокойно и безмятежно, пока в 1785 году не произошло событие, буквально всколыхнувшее всех его жителей. Несколько детей городка явились домой со страшными ранами на теле и рассказали, что Элли пыталась заманить их в свой дом и выпить их кровь. Когда люди толпились в единственную хижину ведьмы, они нашли там множество инструментов непонятного предназначения, после чего Кедвард была обвинена в колдовстве и изгнана из города в середине зимы. Все считали, что она погибла. Но тем не менее дети продолжали исчезать, и охваченные ужасом люди покинули некогда уютный городок Блэйр.

Постепенно легенды о Вемме из Блэйра забылись, и в 1824 году на месте разрушенного временем Блэйра Питер Баркетт основал новый городишко, Баркеттсвилль. И опять-таки неприятности не обошли зловещее место. Маленькая девочка, Робин Уивер, исчезла в 1886 году. Несколько групп были отправлено на ее розыск, но неожиданно ребенок возвратился. Не возвратилась лишь одна из групп, и после долгих поисков изуродованные тела спасателей, разложенные в причудливом порядке, были найдены возле Скалы Коффин в окрестных лесах. Когда люди вернулись с подмогой, все мертвые исчезли бесследно, оставив после себя лишь леденящий кровь ужас...»

А в 1999 году компания **Terminal Reality** сотворила довольно необычный и весьма действующий на нервы продукт под названием **Nocturne**. Являющийся не то квестом, не то специфическим шутером от тре-



тьего лица, Ноктюрн с легкостью мог заставить ваши волосы произвольно шевелиться, а вас самих — страдать от ночных кошмаров, в которых **Stranger**, целуясь со Светланой, отмахивается от вампиров, попутно стараясь включить опцию «автоприцеливание» в настройках.

В том же 1999-м появился культовый фильм под названием **Blair Witch Project**, на протяжении которого, как я понял из беспорядочных объяснений некоторых граждан Internet, некие студенты пытались писать курсовую работу в напуганных злобными тварями лесах. Как бы там ни было, в Америке фильм собрал в 5,5 тысяч раз больше денег, чем создатели на него потратили. Вроде бы на том месте и остановился.

Да нет! Terminal Reality совершила попытку связать родственными узлами **Nocturne** и вышеупомянутую фильму. Но все-таки новую игру под названием **Blair Witch Volume 1: Rustin Parr** можно рассматривать как почти прямое продолжение Ноктюрна.

Кроме «Растина Парра», компаниями **Human Head Studios** и **Ritual Entertainment** запланированы еще две игры-продолжения — **The Legend of Coffin Rock** и **The Elly Kedward Tale**, которые вместе будут составлять трилогию, посвященную Вемме Блэйр. Издается все это компанией **Gathering of Developers (G.O.D.)**.

«Растин Парр всегда держался особняком. На попытки других людей войти с ним в контакт он либо отвечал короткими фразами, либо еще более замыкался в себе. Никого не удивило, что в 1927 году он построил особняк на пустынных холмах довольно далеко от города. Он продолжал работать в лакея своего дяди еще пару лет, но постепенно стал появляться в городе все реже и реже. После смерти жены его дядя переехал в Баттлмор, и жизнь в городке для Растина утратила всякий смысл. Он переехал в свой новый дом и появлялся в городе лишь дважды в год — для того, чтобы пополнить запасы продуктов...»



Итак, от фильма игра унаследовала лишь название, да видеоизмененную историю. А вот с **Nocturne** дела обстоят серьезнее. Во-

первых, как вы уже догадались, **Blair Witch** построена на красивейшем движке этой игры, что вкупе с объединенным усердием авторов создало неповторимую атмосферу ужаса, безысходности и достоверности. Во-



вторых, главный герой Ноктюрна **Stranger** несколько раз встретится вам во время прохождения **Blair Witch**.

Героиня игры — **Elspeth «Doc» Holliday**, работающая рука об руку со **Stranger** ом на сверхсекретное агентство **Spookhouse**, которое занимается изучением и устранением всяких ларанормальных явлений по всему земному шару. Эта тема была достаточно подробно затронута в Ноктюрне, так что вернемся непосредственно к **Blair Witch**.

Движок Ноктюрна обеспечивает работу с фиксированной камерой и прорисованными задними фонами. То есть при движении героини камера будет переключаться из одного рекурса в другой, стараясь охватить максимально большую игровую территорию. Сначала это казалось мне чертовски неудобным, но довольно наболевшими потрясающими фотореалистичными багграундами, я многое простил этой игре. Ну каким образом ноктюрновский движок создает такую вопиющую атмосферу?

Играть очень страшно. И хотя пальму первенства в этом отношении, как по мне, крепко держит *System Shock 2*, *Blair Witch* тоже припаса несколько убийственных моментов. Беспомощность жителей городка, легенды, истории и монстрагографии, изучаемые героиней в местной библиотеке, скитания по безумным лесам, развалины дома Парра, вхождение в портал, возвращающий вас на несколько десятков лет назад... Насколько все достоверно сделано, что временами кровь стынет в жилах. А какой шок я испытал после того, как ночью из окон начали выпрыгивать окровавленные жители городка, когда увидел пастора-вампира, свой собственный труп, так неожиданно очнувшийся после кошмара в комнатушке в отеле? А призраки мертвых детей, играющие у подножия дома, который еще недавно был пепелищем... Даже вспомнить страшно.

Собственно, главные задания игры — это сбор сведений о Ведьме Блэир, исследование окрестных лесов, открытые беседы со всеми жителями городка и, наконец, попытка раскрыть тайну серии убийств. Но большая часть игры происходит в лесах, в которых некая злокозненная сила то и дело норовит сбить вас с толку, путая тропинки и посылая к вам все новых и новых монстров. Ближе к концу это начинает надоедать, да и неожиданное появление боссов выглядит совершенно надуманным.

«Через некоторое время в окрестных лесах Парру начала видаться странная фигура. Окруженная белесой дымкой, полупрозрачная, она всегда прятала свое лицо, и когда он звал ее, тотчас исчезала. Он только мог с уверенностью сказать, что это была фигура женщины. Но любые попытки догнать ее неизменно заканчивались неудачей...»

Игра не особенно длинная, если учитывать, что это лишь первая часть трилогии. Процесс выискивания виновного разделен на 4 дня, что уже привнесло некоторую долю линейности в игру. В принципе, сюжет абсолютно линейен, но чертовски интересен. Весь он преподносится игроку в виде диалогов, в ходе которых демонстрируется отличная проработка моделей персонажей и анимация лиц. Фактически, лица — это вставленные на модель фотографии реальных людей. Единственное, что раздражает, — это анимация одежды г-жи Холлидэй. Я, конечно, понимаю, что это вам не *Vampire: TMR*, а особый предмет гордости движка, но спрашивается: зачем заставлять полы плаща развеваться при малейшем движении? Хотя и красиво, нет слов. Тщательно прорисована каждая травинка, в лесу от шагов героини сухие листья начинают кружиться в воздухе, медленно и печально оседая на землю... Да, баграунды в игре действительно фотографического качества.

Во время диалогов старайтесь не пропускать ни одной фразы. Только так вы сможете полностью погрузиться в жуткую атмосферу, витающую над загадочными убийствами Пар-

ра. Этому немало способствует звуковое сопровождение. Детский плач, стоны, скрип дверей, гудящий звук шагов, раздающийся во время путешествия по дому убийцы, очень унетающе действуют на игрока. А монст-



ры и их озвучка? Таких реалистичных движений я не видел уже давно. А если намеренно понизить яркость монитора и вместо этого включить фонарик, фантастические тени сразу начнут плясать на ветках деревьев в Черном Лесу. Единственное, что меня смущало, — это хикино странного индейца в самом центре леса. Как он там оказался и что делает — неизвестно.

«Наступила зима. Привидение больше не появлялось, и Парр подумал, что наконец-то обрел покой. Но вместо этого какой-то странный голос начал звучать в его голове. Сначала это происходило толь-



ко ночью, и он успокаивал себя тем, что это был всего лишь сон. Но когда этот голос, от которого по спине бежали мурашки, начал преследовать его и наяву, Растин не на шутку перепугался. Он не сомневался, что это та самая таинственная фигура и сводит его с ума. Она говорила странные вещи на неизвестных Парру языках, иногда она повторяла свои слова несколько раз. Так продолжалось еще несколько месяцев, и он понял, что от этих



кошмаров он легко не отделается...

Год спустя Растин утратил способность сааображать и контролировать свои действия. Голос приказывал ему совершать различные действия, и когда он приходил в себя, то понимал, что полностью зави-

сит от своей таинственной госты. Все ее приказы он выполнял беспрекословно...»

Арсенал оружия в игре небогат: пистолет, винтовка, оружие против невидимых противников, топор, электропистолет и еще парочка наименований. Гораздо более разнообразен ассортимент предметов: рогатки, диктофон, фонарик, аптечка, всякие там карты, записки, аудиозаписи и прочая мелочевка. Но, в принципе, много стрелять вам не придется. Первые стычки произойдут ночью первого дня, а все враги, обитающие в лесах, недостоинны нашего внимания, поскольку благополучно разрешают пробегать мимо себя. Весь беззапас исчерпывается за считанные минуты — так что, по сути, другого выхода не остается.

Пretензии можно предъявить и к системным требованиям. При включенной аппаратной акселерации по времени загрузки игры далеко переплывает даже печально известный *Sin*. Тем более страшно, что после отключения поддержки акселератора изображение на экране не изменилось ни чуточки, зато скорость загрузки заметно возросла. При загрузке компьютер чашенько зависает, так что рекомендуется сохранятьс через каждые пару шагов. При установке *Blair Witch* требует 900 (1) Мб дискового пространства, занимая при том лишь один диск. И наконец, он умудряется тормозить и на довольно мощных машинах — при том, что задние фонды движком почти не обрабатываются.

«Сначала «инструкции» были вполне безбидными — например, Растин однажды проспал неделю у себя в подвале. Но однажды в ноябре 1940 года голос на-правил Парра в родной городок Баркеттсвилль и приказал ему схватить первого попавшегося ребенка. Будучи не в состоянии противостоять неведомой силе, он схватил еще шестерых детей и зверски убил их в своем доме, оставив лишь одного, Кайла Броди, в живых, заставив его стоять в углу и смотреть на свои кровавые деяния.

После убийств голос сказал Парру, чтобы тот пошел в город и сознался в содеянном, иначе он не прокнет его до самой смерти. Полусумасшедший Растин, который был совершенно раздавлен, когда осознал, что наделал, отпустил Кайла, пошел в город и рассказал всем о совершенном. Разъяренные жители сожгли особняк Парра, а 17 июля 1941 года он был приговорен к повешению.

С этого, собственно, и начинается наша история. Красивая, захватывающая, оригинальная. Непонятно, правда, почему *Blair Witch* решила использовать Парра для своих кровавых дел. Вообще, многое осталось недоказанным, ведь сюжет получит продолжение в двух последующих частях. Да и изучать паранормальные явления пока никому до конца не удавалось...

В Игроградской гостинице появились очень странные постояльцы. Они целыми сутками сидят за столами и бросают многогранные кубики. В ходе проведенного расследования нам удалось выяснить, что в номере этих загадочных личностей открылся новый портал, который ведет в мир Подземелий и Драконов.

Время для драконов

Василий ПОПОВ

В одном из прошлых номеров «Моего компьютера игрового» мы рассказывали вам о настольных ролевых играх, базирующихся на правилах AD&D. В принципе, это был довольно рискованный эксперимент, потому что в то время в нашем городе практически не было людей, которые смогли бы с полной ответственностью назвать себя знатоками этой самой популярной во всем мире игровой системы. Все те энтузиасты, с которыми нам довелось пообщаться, честно сознавались, что их игровые вселенные целиком и полностью живут и развиваются по правилам, целиком и полностью являющимся плодом их собственного воображения. От настоящей AD&D позимствовали только общие принципы — не более того. И вот сегодня все поклонники настольных ролевых игр наконец-то имеют возможность познакомиться с НАСТОЯЩИМИ правилами AD&D. И в этом вам поможет компания Sargona, уже известная нашим постоянным читателям по циклу статей, посвященных Magic: The Gathering.

Те, кто уже знаком с настольными ролевыми играми, могут хоть сейчас отправляться по указанному ниже адресу и приступать к игре. Но, возможно, найдутся и такие, кто никогда не слышал об AD&D: им, собственно, и посвящена эта статья.

«AD&D (Advanced Dungeons & Dragons) — это набор правил и стандартов, для специфической словесно-настольной ролевой игры, применимых к компьютерным и другим ролевым RPG...» Но сегодня мы остановимся именно на настольных играх. Во главе каждой такой игры стоит **Dungeon Master (DM)**, или **Game Master (GM)**, как его иногда называют. В задолб этого человека входит создание игрового мира и непосредственно руководство игрой. Именно от него в большинстве случаев зависит, насколько интересным и увлекательным будет игровой процесс.

Но обо всем по порядку. Изначально настольные ролевые игры базировались на героической фантастике (фэнтези). То есть классические вселенные AD&D — это миры, живущие по законам меча и магии. Игра начинается с создания мира. Те, кто знаком с компьютерными RPG, хорошо знают, что «генерация персонажа» — один из самых ответственных моментов в игре. Каждый житель «настольного мира» обладает шестью параметрами (в AD&D они называются «статистиками»): это сила, ловкость, мудрость, интеллект, телосложение (конституция) и обаяние (харизма). Как же определяется, насколько сильным, умным и обаятельным будет ваш герой? Все очень просто. Игрок бросает три шестигранных кубика, тем самым определяет статистику своего персонажа. Не нужно быть

великим математиком, чтобы подсчитать, что максимальный результат — 18 очков. Однако в некоторых случаях DM может позволить сделать бросок на «сверхсилу», «сверхмудрость» и т. д. Количество бросков также определяется DM'ом. Наиболее распространенный вариант — три броска на каждую статистику, из которых выбирается самый лучший результат. В зависимости от того, сколько очков вам удалось выбросить на тот или иной параметр, вы решаете, кем будет ваш герой.



То есть подходить к следующему важному моменту игры — определению профессии персонажа. В классической AD&D профессии героев подразделяются на 4 основных класса:

☞ **воители** — в этот класс входят Воин, Паладин и Рейнджер;

☞ **волшебники** — к ним относятся Маги, Маги-специалисты (специализирующиеся на той или иной школе магии) и Иллюзионисты;

☞ **жрец** — к этому классу относятся Священники, Жрецы, поклоняющиеся тому или иному богу, и Друиды;

☞ **плут** — класс, в который входят Воры и Борды.

Думаю, всякому ясно, что не стоит делать персонаж с силой 3 Воином или Паладином, а героя с интеллектом 5 — Магом. В принципе, процесс определения специальности вашего виртуального воплощения довольно сложный, но если вкратце, то для любого из Воителей ос-

новным параметром является Сила, от которой зависит мощность удара и способность нести тяжелый груз. Также не помешает Телосложение, напрямую влияющее на количество хит-поинтов (кому же нужен сильный, но легкий боец?). Для Мага главное — Интеллект. Без высокого показателя в этой статистике вам будет тяжело изучать нужные заклинания. Жрец должен обязательно обладать как можно большей Мудростью, а Плут — Ловкостью.

Кроме этого, ваш герой должен принадлежать к определенной расе, что тоже будет сильно влиять на его дальнейшую судьбу. В AD&D вам доступны хорошо знакомые поклонникам фантазии расы: люди, эльфы, полуэльфы, гномы, карлики и хоббиты. У каждой свои преимущества и недостатки, что зачастую налагает запреты на выбор профессии. Если вы решили сделать своего героя карликом, он автоматически получает +1 к Телосложению и -1 к Обаянию. Эльф — +1 к Ловкости и -1 к Телосложению. Хоббит — +1 к Ловкости и -1 к Силе. Гном — +1 Интеллект, -1 Мудрость. Человек и Полуэльф остаются, как говорится, «при своих». Все герои, при-

надлежащие к «человеческим» расам, могут со временем овладеть несколькими профессиями, к примеру: воин/маг, маг/вор, воин/священник и т. д. Но зато некоторые специальности им будут недоступны вообще. Карлик никогда не сможет стать магом, хоббит — жрецом и т. п. Люди — единственная раса, представителями которой могут достичь совершенства в любой из профессий, но при этом не способны их совмещать.

(Прим. автора. Все сказанное выше ни в коем случае не следует воспринимать как практическое пособие к созданию персонажа.)



нию игрового персонажа. Очень многие моменты «остались за кадром» в силу небольшого объема данного материала; как любит говорить наш геймдизайнер: «Газета не резиновая». Однако теперь вы хотя бы сможете представить, как все выглядит на практике!

Итак, ваш герой создан. Что же дальше? А дальше начинается, на мой взгляд, самое интересное. Все вы наверняка слышали слово «геймилей» — то нечто неупоимое, которое делает игру увлекательным процессом. И если в случае с компьютерными играми создание «геймилей» целиком и полностью ложится на плечи разработчиков, то в настольных RPG все в ваших руках.

Перво-наперво вам нужно «оживить» созданного вами героя. Чтобы он стал реальным живым человеком со своим совершенно уникальным характером. Как сказал один человек, не один год посвятивший AD&D: «Вы должны бояться потерять своего героя. Ведь действительно, что же будет беспокоиться за безликого персонажа, обладающего какой-то там абстрактной силой и мудростью? Для решения этой нелегкой задачки не существует определенного рецепта. Все индивидуально. Вы можете придумать историю жизни своего персонажа с самого детства, объяснить таким образом, как он стал таким, каким вы его знаете сейчас. Или сочинить для него какое-то особое слово и выражения. Короче говоря, не бойтесь фантазировать: это пойдет на пользу не только вам, но и игре в целом.

Когда и этот этап останется позади, игру берет в свои руки DM. Он рассказывает вам, почему, зачем, для чего и каким образом данная группа приключенцев должна идти «туда, не знаю куда». В AD&D, как во всякой хорошей книге (фильме, компьютерной игре), сюжет очень важен. А он зависит исключительно от фантазии DM'а. После этого, собственно, и начинается игра.

Сам процесс игры происходит, если так можно выразиться, в «голосовом режиме». То есть вам не придется передавать фишки по карте (хотя сама карта мира вполне может лежать на столе), вы просто рассказываете о том, что в данный момент делает ваш персонаж, а DM говорит, к каким последствиям привели эти действия. Кроме того, Мастер играет за всех ваших противников и NPC, которые встретятся на вашем пути. Все сражения в AD&D проходят в «площадочном режиме».

Как утверждает большинство AD&D-шников, достоверно рассказать об игровом процессе практически невозможно. Как бы ни был талантлив рассказчик, все равно что-нибудь останется непонятным. Зато если сыграть хотя бы один раз — все сразу же станет на свои места. Поэтому я решил привести небольшой отрывок из игры, в которой мне пришлось недавно принимать участие.

Группа приключенцев, сформированная из выпускников Гильдии Магов, Воинов и Священников, отправляется на поиски Матического Шора Вселенной. Этот поход должен стать для его участников своего рода последним эк-

заменом, после которого они навсегда покинут стены родных Гильдий и отправятся в Большой Мир. На последнем собрании Мастера рассказали героям о том, что на протяжении 200 лет никому из выпускников не удавалось добраться до Шора, и, в принципе, каждый из участников имеет право отказаться от этого похода. Однако наши герои решили рисковать. Группа состояла из двух воинов, священника и мага. После многодневных скитаний по диким горам они проникли в огромную темную пещеру. Способность видеть в темноте, которой обладали маг-эльф и воин-гном, оказалась практически бесполезной. Тьма была настолько густой, что даже свет факелов освещал дорогу не более, чем на десять шагов. Тропинка так круто уходила вниз, что создавалось впечатление, будто путь ведет прямиком в Ад.

DM: Вы продолжаете идти по туннелю и опускаетесь все ниже и ниже. Мерцающий свет факелов выхватывает из темноты остатки древних наскальных рисунков...

Марг: Я подношу факел поближе к стене и внимательно рассматриваю рисунок. Что я вижу?

DM: Эти примитивные наскальные рисунки изображают сцены охоты. Скорее всего, они сделаны орками, но нельзя быть полностью в этом уверенным, ведь сохранились совсем немного деталей.

Приключенцы (хором): Мы идем дальше. DM: Вы проходите еще 150 м и в видите, что туннель поворачивает налево под углом почти в 90°. Из темноты доносятся подозрительный шорох.

Первый воин (ПВ): Мне это не нравится. (Шепотом обращаясь к остальным.) Стойте! Не ступать потиху. (Оборачиваясь к DM'у.) Мы достаем оружие и, прижавшись к стене, тихо крадемся вперед.

DM: Вы подкрались к самому повороту. Шум становится все громче.

Второй воин (ВВ): Я бросаю факел за угол.

Священник: Hеееее!!! DM: Вы бросили факел за угол. Вы слышите громкий крик, переходящий в злобное рычание, из-за угла выскакивает огромный орк с дымящимися волосами. Он одет в кольчугу и старый шлем, сделанный из черепа не-

известного вам животного. В руках он держит меч с зазубренным лезвием. Вдалеке вы слышите приближающийся топот. С криком девять орк бросается на стоящего впереди воина и наносит удар. (DM бросает кубик.) Ты успеваше отклониться.

ВВ: Я бью орка мечом.

DM: Для того чтобы попасть по нему, тебе нужно выбросить больше 15 (на 20-гранном кубике).

ВВ (бросает кубик): Попал!

DM: Ты вооружен стандартным мечом. (Противнику ему 6-гранный кубик.) Бросай на поражение.

ВВ: (Бросает кубик.)

DM: Твой меч попал в незащищенную шею орка, враг тяжело ранен. Он дико завизжал и отпрыгнул назад. Кровь фонтаном хлещет из раны, но он еще жив и в состоянии двигаться. Топот ног все приближается, и из-за угла появляется еще три орка, но, судя по звукам, их там намного больше.

ПВ: Какой ширины туннель?

DM: Два человека могут стоять плечом к плечу.

ПВ: Я становлюсь рядом с ним (указывает на ВВ) и упирало шит в землю.

Священник: Я костюю на них заклинание «Помощи».

Воины по очереди бросают кубики. Одним из них заклинание добилось 3 хита, другому — 2.

Марг: Я атакую орков заклинанием «Отменная стрела». (Бросает кубик.)

Конечно, в одной небольшой статье невозможно описать все нюансы игры. Очень много важных подробностей осталось «за кадром». По AD&D написаны целые книги (по 400-800 страниц), причем существуют отдельно руководства для игроков и для DM'ов. Так что, если когда-то заинтересовало затронутая нами тема, обращайтесь в фирму Sargona и вливайтесь в круг поклонников AD&D. Вы не пожалеете.

Благодарим компанию **Sargona (sales_kiev@sargona.ru)** за любезно предоставленные материалы и консультации.



Настольные стратегические игры
г. Киев, ул. Богатырская, 2-Б
т/ф: (044) 461-3161
E-Mail: sales_kiev@sargona.ru
http: www.sargona.ru

Адреса наших дилеров:

г. Киев, Книжный рынок "Петровка"
г. Киев, ул. Дмитровская, 2
тел: (044) 219-1415, магазин "ComputerLand"
г. Днепродзержинск, ул. Артема, 14/8
тел: (0562) 45-29-94 "Сароса"
г. Львов, ул. Соломий Крушельницкой, 2
(парк им. И. Франко)

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ДИЛЕРОВ — НА ВЫГОДНЫХ УСЛОВИЯХ!!!

Сегодня детский сад озабочен выживанием — в планетарном масштабе. Коллективные усилия малышни по спасению Земли, очевидно, оказались успешными — ведь мы живы до сих пор. Удачи им в покорении новых высот.

Большинство игр, в которые играют наши дети, созданы разнузданным, безграничным и беспредельным воображением: здесь драконы летают над городскими крышами, вожак волчьей стаи мечтает отыскать сокровища, а слезы брашенной собаки превращаются в алмазы. Тут боги Египта терпеть не могут немых рук, родители котенка-сироты умерли сорок лет назад, а воины Луны носят матроски. Наши родительские сомнения «так не бывает» встречаются в штыки, а поправки «вот так правильно» вызывают справедливое возмущение. Мы выросли давно, и нет нам больше места на этой оранжевой траве под этими фиолетовыми небесами с серебряным солнцем.

Эту вопиющую несправедливость в начале нынешнего года исправила фирма **Ubi Soft Entertainment**, выпустив игру **Tonic Trouble**, в которую с равным удовольствием могут играть и дети, и взрослые. Мою искреннюю признательность разработчикам, надеюсь, разделят все любители аркадных игр, потому как со временем появления таких шедевров, как *Aladdin* и *Reyman Creator* (прямо-таки в незапамятные времена), мне не встречалась подобная возрастная универсальность.

Вряд ли в жестком разграничении на аркады детские и взрослые виновны разработчики, скорее, претензии надо предъявлять нам, потребителям. Игрушку несложную, возможно, в чем-то примитивную мы автоматически заносим в разряд «детских», а перегруженную абсурдно-ироничными ассоциациями, например, *Earthworm Jim* («Червячок Джим») от *Fun Soft*, — во «взрослые».

Tonic Trouble — это аркада со своим особым стилем, настроением и колоритом. Не иначе как авторы решили дать волю фантазии и воплотить в виртуальной реальности все детские мечты по инопланетным небесам. Вот только действие происходит не где-то в далеком космосе, а прямо здесь, на Земле. Системные требования: P-133, 32 Мб, 4 Мб 3D Accelerator.

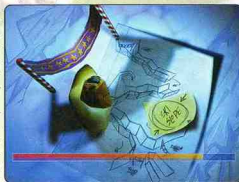
Не только нас, землян, так и норовят отравить всеческими «Инаитами» бессовестные производители газировок. Очевидно, это проблема галактического масштаба. Пролетая как-то в окрестностях Земли некий инопланетянин Эд и потягивал он при этом из баночки тоник, омерзительный на вкус. Потому и последовало недолгая жесткая в открытый иллюминатор.

К несчастью, баночка оказалась столь прочной, что долетела аж до поверхности нашей родной планеты, и вот тут-то все и началось... Содержимое емкости, относительно

Наталья ГРАДОВАЯ



безвредное для растительного и животного мира Земли. Доже на людей действовало. Некий безвестный алкоголь становится Всемирным Диктатором; овощи не только оживают, но



и приобретают невиданную агрессивность; стада овец, построившись клином, летят в теплые края; а вода в реках, и без того не слишком чистая, превратилась в ядовитую жидкость с желто-зелеными разводами. Вы уже уяснили? Галактический Совет тоже, и не мудствуя лукаво, обязал Эда любой ценой устранить последствия его нелюбви к тоникам и мусорным корзинам.

Как это обычно бывает, основная масса населения планеты в собственном спасении не участвует. Самая активная часть гибнущего человечества представлена все-

го лишь тремя персонажами: уже упомянутым Диктатором, мудрым Профессором и Прекрасной девушкой. Красавица откровенно не спит на авансы, вдохновляя нашего героя на подвиги. Мудрый Профессор, которого Вам вместе с Эдом предстоит освободить из заточения на первом же этапе игры, поможет Эду впоследствии овладевать различными новыми трюками и приемами. Но для того чтобы Профессор смог обучить Вас чему-нибудь новому, придется постоянно снабжать его запчастями для его умных машин, пришедших в упадок из-за катаклизма. Например, добудете 6 пружин из штаб-квартиры оvejей-мутантов — и сразу получите в награду замечательную плевательную трубочку — вещь уникальную и универсальную: это одновременно и меч, и револьвер, и аккумулятор, и ключ запуска немногих действующих механизмов.

Биологический вид *Спецагента X* определить довольно трудно. То ли это приспанный на помощь Эду представитель галактических спецслужб, то ли один из земных Джеймсов Бондов, волею судьбы трансформировавшийся в газету с глазками и в тапочках (очевидно, катастрофа застала его отдыхающим на диване). Как бы то ни было, именно он будет снабжать вас ценнейшей информацией (проще говоря — подсказками), значительно облегчающими прохождение игры. Именно он откроет вам главный секрет Эда. Оказывается, наш незадачливый инопланетянин обожает попкорн, причем его организм на очередную дозу лакомства реагирует как на сильный шип динг. Превратившись в «СуперЭда» (к сожалению, очень ненадолго), наш фиолетовый малыш способен шутя расправиться с отрядом очередных врагов, разогнуть решетки темницы, в которой злобные морковки держат мудрого Профессора, и совершать другие не менее полезные и деструктивные действия.

В игре десять основных локаций-уровней, и в каждой из них Вы должны найти по 6 одинаковых предметов, ко-то: пружинки, перышки либо костяшки домино. Перечень локаций, карта их расположения относительно друг друга, а также список уже найденных запчастей к заводным машинам Про-





фессора вызываются клавишей **F1**. Переход между ними осуществляется через красные порталы, движения внутри уровней — через голубые. Обязательно подбирайте капельки рутги, появляющиеся на месте поверженных врагов, они пополнят градусник — индикатор здоровья Эда. Если же температура в градуснике упадет до нуля — Эд превратится в лодный труп (проще говоря, погибнет).

Практически одновременно с *Tonic Trouble* Ubi Soft выпустила 3D-версию основной аркады Rayman Creator — **Rayman 2: Great Escape**, практически повторяющей сюжет и прочие особенности предшественника. Различаются они немногим: во-первых, на роль главного злодея претендуют беспринципные и аморальные космические пираты, захватившие родной мир Rayman'a. Обучаясь жажде наживы, они собираются переплывать всех обитателей этой волшебной планеты и устроить грандиозную распродажу, причем главными покупателями почему-то должны стать различные цирки Галактики. В жадные лапы космических роботорговцев поначалу угодили и наш бесстрашный герой. Но практически сразу же ему удается сбежать. Оказавшись на свободе, Rayman вновь бесстрашно вступает в борьбу за свободу и счастье своей родной планеты.

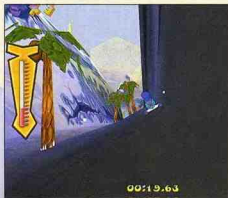
Системные требования: P-166, 32 Мб, 4 Мб 3D Accelerator (Direct 3D, Glide).



В новом варианте игры 20 различных локаций, каждую из которых Вам придется посетить не один раз, так как приобретаемые Rayman'ом по ходу игры новые боевые навыки позволяют освоить



ал всей планеты. Оригинальная графика, несомненно, привлечет подрастающее по-



коление, а игрокам постарше наверняка будет приятно вновь встретиться с любимым когда-то героем.

Не могу не упомянуть об одном факторе, добавляющем остроты процессу прохождения игры. Не стану утверждать, что этот момент был сознательно спланирован авторами обеих игр, но, как ни странно, в постоянном напряжении игрока держит сама система управления персонажем. Дело в том, что в обеих аркадах управление привязано не непосредственно к герою, как это принято в большинстве трехмерных игр (закондателем мод был *Tomb Raider*, конечно), а к положению камеры. А это значит, что все перемещения и Rayman'a, и Эда зависят от того, как мы видим местность, по которой они движутся. Изюминка состоит в том, что авторы не позволяют Вам привыкнуть к точке зрения камеры. Она постоянно меняется, причем зачастую в самый неожиданный момент. Скажем, Эду предстоит пройти по вращающейся вокруг оси лопасте гигантского вентилятора. Недостаточно прогнать его вперед-назад, необходимо учитывать, что попасть вращается, а точка зрения камеры остается неизменной. Только Вы приновились, только сориентировались, как вдруг — раз! — камера сместилась, и Вам надо мгновенно откорректировать управление. На практике Вас ожидает захватывающий и непрерывный каскад интуитивных решений. Скажу честно, мне не сразу понравилось. Привыкнув к раз и навсегда заданному, статичному положению камеры двухмерных аркад, к определенному, доведенному до автоматизма движению ползцев, перестроившись в считанные секунды, перестроившись в считанные секунды. Перелом произошел, когда я заметила, с какой непринужденностью руководит Rayman'ом и Эдом моя шестипалая ручка. Например, для нее совершенно естественно, что персонажи в игре практически не передвигаются по прямой. А вот удовлетворить настолько! Вам в полной мере поможет третья версия Rayman'a, выпущенная Ubi Soft сразу же после его трехмерной инкарнации, — **Rayman Learning Center**. И тут разработчики, как говорится, пошли своим путем — ничего похожего на диснеевские центры развлечений: Вам предлагается целая аркада, с органически вписанными в сюжет обу-

чающими и познавательными моментами.

Игра базируется не на самом последнем, трехмерном, варианте, а на его плоском анимационном предшественнике. Думаю, таким образом Ubi Soft поддерживает добрую традицию сделать обучающие игры доступными для возможного большого числа пользователей, ведь системные требования похвально невысоки: P-133, 16 Мб ОЗУ. Мультипликационная графика практически полностью соответствует первому варианту Rayman'a.

На сей раз в обязанности героя входит: собрать разбросанные по разным закоулкам волшебной страны части магической «Книги знаний». Приключения начинаются с уже привычной схематической карты, с несколькими возможными направлениями поиска. Единственное отличие от прошлых аркад — несколько тренировочных уровней, куда Вы сможете попасть сразу же. Тут новички могут отработать наиболее любимые приемы арсенала нашего героя. Помимо простого прыганья и бега, все без исключения уровни содержат в себе какой-либо обучающий момент. Rayman Learning Center включает множество различных задач по математике (сложение, сравнение и распознавание чисел), а также языковые задания (фонетика, чтение и классификация слов). Таким образом, ребенок не только весело проводит время, но и непринужденно ус-



ваивает озы многих наук.

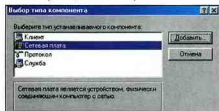
К сожалению, лицензионной версии этой замечательной игрушки на русском языке пока что не появилось, но, возможно, когда-нибудь наша малышня сможет поиграть в нее не только для повторения пройденного на уроках английского; но даже и в этом качестве, игра доставит Вашему любимому полиглоту множество приятных минут.



ШКОЛА ЮНОГО ГЕЙМЕРА

Том (DOC) КЕРТИС

Ну что, все уже собрались? Пять минут как начался урок, а вы еще не дожили... Где Иванов? Опять в туалете? Может, ему лучше к врачу обратиться? Ладно, проехали, приступим к уроку, итак, чем мы занимались на прошлом занятии? Нет, Васечкин, чем занимались ты, я знаю не хочу, так что опусти-ка руку. Вот, Света, скажи мне, Света, что мы изучали? Правильно, молодец, ага, Сергеев, ты хочешь что-то добавить? В каком смысле я был не прав, когда говорил, что для прокладки сети потолок сверлить бесполезно — все равно не получится? Ах, так ты таки просверлил потолок... И что тебе сказал папа? Спросил, что тебе научил? И что... А по-



па у тебя кто? Боксер? И он собирается прийти в школу после уроков? Ладненько, продолжим наше занятие, я сегодня очень спешу и, возможно, если мы все успеем, отпущу вас пораньше...

Итак, сегодня мы поговорим о том, как заставить работать то, что работать не хочет, а точнее, что делать после того, как сеть установлена — да, правильно, поговорим об оборудовании второго этажа — о программном обеспечении.

Для начала нужно, как обычно, нажать на клавишу — на какую, Сидоров? Нет, не на any key, и не на reset, двоечник, сядь лучше и слушай. Итак, нажимаем на кнопку «Пуск» и выбираем параметр «Настройки» — «Панель управления». Вспоминаете? Молодцы... Теперь дважды щелчком на пиктограмме «Сеть», отлично. Как видите, открылся диалоговое окно, смотрим, что там есть: конечно, в зависимости от того, что вы ранее устанавливали, содержание будет различаться, но кое-что вы найдете обязательно. Если этого нет, значит, вы что-то сделали неправильно. Итак, что там должно быть непременно — так это «Клиент для сетей Microsoft», драйвер сетевой карты и сетевой протокол, возможно, даже несколько.

Как вы помните, чтобы машины работали в одной сети, на них должны быть установлены одинаковые протоколы — иначе они не смогут обмениваться друг с другом информацией. Если вы

собираетесь подключить сеть к Интернету, понадобится протокол TCP/IP, если нет — можно обойтись IPX/SPX или NetBEUI, правда, лично я так не поступаю (впрочем, о различных протоколах мы говорили на прошлом занятии, так что повторяться не будем...). Единственное напутствие: если планируется выход в Инет и связь через модем — не забудьте установить... что? Правильно, «Контроллер удаленного доступа». На об Интернете речь еще впереди...

Если, к большому нашему огорчению, какие-то сетевые компоненты у вас не установлены — что надо сделать, а Петров? Нет, вовсе не перегружать компьютер, я понимаю, что у тебя на любой вопрос один ответ — Reset, но помогает это далеко не всегда... Итак, запомните простую истину: если на компьютере нет, это нечто нужно установить. Для чего просто щелкните на кнопку «Добавить в ок-

не Сеть»... Ну как? Великолепно, появилось новое окошко «Выбор типа устанавливаемого компонента». Теперь смотрим, чего не хватает... Ах, сетевой платы? Какая жалость, что делать? Правильно, выбираем «Сетевая плата» и щелкаем на «Добавить» — прекрасно. Ага, началось создание базы данных драйверов, теперь на вкус выбирайте нужный или, если у вас есть дискета с драйверами для карточки, — просто вставьте ее в дискетод и нажмите на кнопку «Добавить» в окне «Выбор: Сетевые платы» и укажите путь к драйверу...

Если дискета отсутствует или заперена — не расстраивайтесь, большинство поставляемых драйверов стандартные и вполне взаимозаменяемые, если у вас, конечно, не карточка 1912 года выпуска ☹. Просто найдите в списке «Изготовители» фирму, эту плату выпускающую, и нужную или просто максимально подходящую вам модель в списке «Сетевые платы», в крайнем случае, выбирайте Novell/Anthem, а модель — просто NE2000-совместимую... Как я уже говорил на прошлых занятиях, большинство современных плат совместимы со стандартом NE2000, что изобавит вас от муче-

жества никому не нужных проблем... Теперь, если вы все сделали правильно, в компьютер должны появиться основные необходимые компоненты для работы с сетью... Если чего-то нужного нет, установите это вру-

чную, выбирая необходимый компонент в диалоговом окне «Тип устанавливаемого компонента». Как видите, там и выбирать то особо не из чего: «Клиент» — «Клиент для сетей Microsoft» — с его помощью ваш компьютер подключается к остальным, далее «Сетевая плата» — ну, с этим уже, слова Бова, разобрались... Что еще? Правильно, читать умеете — «Протокол», естественно, благодаря ему вы установите нужные протоколы, а «Служба» обеспечивает доступ к файлам и принтеру и позволяет делать их и другие ресурсы общедоступными.

Кстати, о ресурсах. Если вы считаете, что настраиваемый вами компьютер должен предоставлять свои ресурсы, щелкните на кнопку «Доступ к файлам и принтерам» — и включите необходимые режимы, благо их всего два. Настоятельно советуем не збыть и сделать файлы на общих компьютерах общедоступными... Теперь устанавливаем «Способ входа в

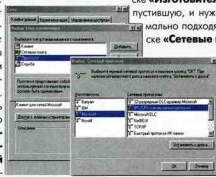
сеть» — какой? Нет, Иванов, не через розетку... Предпочитаете «Клиент для сетей Microsoft» — сделали? Отлично...

Теперь переходим на следующую вкладку в том же окне — да, с очень сложным названием, «Идентификация», ага, вот такие бы слова вам на диктанте задать... Перешли? Далее от вас потребуются немалого: ввести информацию, необходимую для идентификации компьютера в сети, да чтобы другие машины его «увидели и узнавали» — имя компьютера, так сказать, а заодно фамилию и прописку...

Итак, имя машины должно быть не слишком большим и уникальным, в том смысле, что в сети не может быть двух копий с одинаковыми именами... Можете назвать их своим именем либо ник-неймом (но обязательно латиницей), например, Rand, Doc etc. Чтобы не путаться, иногда машинно присваивают одно имя, но разные порядковые номера, так заведено в клубах, например, Arena01, Arena02 — и т. д.

Там, где написано «Имя рабочей группы», вводите, что хотите, нет, Петров, извините, оговорился, не все слова, которые на языке вертятся, а что-нибудь цензурное. Желательно, чтобы на всех машинах оно было одинаковым, но не обязательно, допустим, пусть это будет REBEL.

«Описание компьютера» — здесь может быть все что угодно. Переходим на следующую вкладочку «Управление доступом» и выбираем «На уровне ресурсов». Великолепно... Теперь щелкаем на кнопку OK — необ-



ходимые файлы начинают копироваться с установочного комплекта операционной системы или из какого-нибудь другого места, куда вы их записали. Не забудьте указать путь, где их искать, — нет, Иванов, не там, где ты подумал... А теперь, когда все переписалось, что надо сделать, ну же, Петров... Молодец, действительно пора перегрузить компьютер — но не Resurf. om.

А уже говорил, что предпочитаю протокол TCP/IP: он удобен, большинство игр его поддерживают и отлично с ним работают, и в Интернет его с помощью выйти можно, но даже если нет и не намечается Инета, протокол великолепно применяется и в локальных сетях, правда, настраивать его потребуется отдельно, ну не юйте, это совсем не сложно...

Итак, снова заходим в диалоговое окно «Сеть» и смотрим, имеется ли нужный нам протокол. Нет? Нажмем «Добавить». Что, появилось? Правильно. «Выбор устанавливаемого компонента»... Ну и что, что уже делалось... Почему сразу все не было? Да потому что повторение — мать учения... И мачеха ученика... Шутка. Так, выбираем «Протокол» и щелкаем «Добавить». Отличное, новое окошко — «Выбор: Сетевой протокол», а теперь, как с карточкой: в графе «Изготовитель» отмечена Microsoft, а в «TCP/IP. OK».

Вот, теперь у вас имеется необходимый протокол... Что с ним надо сделать? Удалить? Зачем? Ах, повторение, мать... Нет, удалять мы его не станем, лучше попробуем его настроить. Теперь в окошке «Сеть» есть нужный нам протокол — выделим его и щелкнем на появившуюся кнопку «Настроить». В открывшемся окошке IP-адреса укажем «Получить IP-адрес явным образом» и настроим все вручную. Как и с именем машины, потребуются уникальные адреса, иначе почтальон не будет звать, кому отдать письмо. Для небольших сетей рекомендуется использовать адрес 192.168.0.x, где x — любое значение от 1 до 254 (думаю, у вас в сети будет не так много компьютеров, поэтому первому присвоите 192.168.0.1, второму — 192.168.0.2 и т.д.). Это пример стандартных IP-адресов для подсетей класса C.

Так, что еще за вопрос? А, какие еще классы подсетей бывают? В сущности, это не входит в тему нашего занятия, но если кого-то действительно интересует данный вопрос, рекомендую послушать лекцию Александра Бутенко, называется она «Всем сетям по проспекту» и опубликована в 34-36 номерах «Моего компьютера». Но предупреждаю сразу, лекция рассчитана на сторишкласников, а сейчас вернемся к нашему предмету. На чем мы там остановились? Ах да, на масках, да но на карнавалы, а на масках подсети, ну, это просто — маску подсети ставьте 255.255.255.0 — причём на всех компах она должна быть одинаковой.

Теперь переходим на вкладочку «Конфигурация WINs» и отмечаем «Отключить распознавание WINs» — сделали, хорошо... В принципе, на этом моменте сегодня мож-

но закончить, особенно если вы не собираетесь работать с Интернетом, а теперь так, просто для общего развития, пощелкайте по другим вкладкам окошка, ничего не изменяя: в «Шлюзе» укажем IP-адрес первого компьютера (по умолчанию), в «Конфигурации DNS» дотеем имя (помните, мы его присваивали) вашего компьютера, а в «Порядке просмотра серверов DNS» адрес первой машины.

Помните, когда мы обсуждали тему идентификации машин, там был такой пункт «Описание компьютера»? Недовно это было, да? Великолепно, так вот, если вашему компу присвоено имя CAIN, а его IP-адрес — 192.168.0.12, то в «Описании» что должно значиться? Молодцы! Именно CAIN (12).

И вот когда мы во всем более-менее разобрались, можно, и даже нужно, перегрузить компьютер, чтобы новые установки вступили в силу. А потом поиграем немного с вами в Star Trek: Voyager. Elite Force — конечно, это шутер, но начнется все, только если сеть заработает — а это уже только от вас...

Что, Иванов, ты что-то хочешь спросить? Ах, почему я вас так часто убиваю? И почему изображен на моем экране отключается от вашего? А еще вопросы есть? Почему моя машина тормозит меньше? Почему оружие меня-

ется быстрее? Ого, какое количество вопросов, вы бы так интересовались тем, чему я вас учу, а не играми.

Но ладно, время уже есть, я вам на все отвечу. Дело в том, что я играю с помощью конфига, в который заботы оптимальные настройки, как для меня, так и для игрушки — благодаря видеонастройкам, машина тормозит меньше, а благодаря остальному быстрее меняется оружие и т.д. Как это сделать? Хороший вопрос... Обещаю, сложностей тут особых не предвидится. Во-первых, в февральском номере

МИК'а я достаточно подробно рассказывал, как писать конфиг под Quake 3, правда, у вас я тогда еще не преподавал...

А знаете что, давайте на следующем занятии поговорим не о сетях и компьютерах, пусть они немного отдохнут, а о конфигах, я повторю кое-что из того, о чем рассказывал в феврале, но в новом ракурсе, а тема теперь будет звучать как написание конфига для Star Trek... Согласны? Ах, еще и для Counter-Strike? Ладно, для него тоже. Так, сколько там до звонка? Десять минут? Ладно, ребята, я побегу, куда дел, а ты, Сергей, передай своему папе, что я заболел или умер... В общем, я не смогу с вами увидеться, разве что лет через пять, когда получу черный пояс по кортам...

Ну что, до встречи на следующем занятии! Урок закончен!



Независимость

Acer TravelMate 522TXV

- Процессор Intel® Pentium® III 600MHz • 64MB памяти SDRAM (возможность расширения до 512MB) • Дисплей 14.1" TFT • Жесткий диск 12GB E-IDE • 6-канальный DVD-ROM
- Встроенная сетевая карта для подключения к локальной сети 10/100 Mbit/s и встроенный факс-модем
- Сертифицирован в основных европейских странах

Цена 16700 грн.

Включает Windows® 98 Second Edition - домашнюю версию самой популярной операционной системы в мире

Acer
we hear you

Acer and the Acer logo are registered trademarks of Acer Incorporated, Inc. Intel Inside logo and Pentium are registered trademarks of the Intel Corporation. Microsoft® and Windows® 98 are registered trademarks of Microsoft Corporation.

Дистрибутор
в Украине
BMS Trading

BMS Trading Киев, ул. Амагатовой 7/15, т. 560-72-71, 564-90-39, 564-90-83, off@bmsr.kiev.ua, www.bms.com.ua
Магазины: "Триумфальная Арка" (ул. Горького 165, т. 252-80-28), "СтарТелеком" (ул. Бородинская 23, т. 294-63-48)
Днепропетровск: "Тайлер" (042) 26-91-66, "Деметриоса" (042) 70-10-57, "Донец" (042) 95-74-14, "Житомир" (042) 26-91-66, "Искра" (044) 294-80-34, "Луганск" (062) 52-21-93, "Львов" (032) 27-12-15, "Одесса" (048) 26-73-11, "Ровно" (040) 292-23-92, "Севастополь" (0652) 55-04-46, "Симферополь" (0652) 24-98-38, "Сумы" (0542) 21-09-40, "Тернополь" (0362) 22-35-53, "Черкассы" (0472) 66-52-37.

Вы заметили, как мало прохожих на улицах города? Дело в том, что сегодня в городской библиотеке проходит встреча с известными авторами фантастических романов Владимиром Васильевым и Анной Ли. Не пропустите!

Писатели Большого Киева

В октябрьском номере мы открыли серию статей, посвященных влиянию современных компьютерных игр на литературу. И если предыдущий материал, по большей части, был посвящен Сергею Лукьяненко, то в этом раз пойдет о его друге и соавторе Владимире Васильеве. И как бы мы ни сетовали на судьбу, на этот раз она была к нам благосклонна. Именно во время подготовки номера наш герой приехал в Киев, и естественно, мы не могли упустить такой шанс. Благо наш корреспондент Тимур Виноградов был знаком с писателем и пригласил его в редакцию. Итак, Владимир Васильев любезно согласился посетить наши пенаты, и даже не один, а со своим соавтором — Анной Ли. Интервью, взятое у них, мы и выносим на суд нашей читательской общественности.

«Мой компьютер игровой»: Владимир, для начала стандартный вопрос: когда Вы начали писать, и как это произошло?

Владимир Васильев: Когда? Да в классе восьмом. Как? Да очень просто. Когда читаешь, чего-то ждешь от книги, и если ожидания оправдываются, то хорошо, а если нет — остается неудовлетворенность, зуд. Вот эта неудовлетворенность и подвигала...

«Мик»: Так что, первые Ваши работы были продолжением каких-нибудь любимых произведений?

В.В.: Нет, даже не продолжением, а скажем, какой-то новый вариант событий. Я ожидал чего-то одного, а получилось другое. И вот мне захотелось все переиничить.

«Мик»: По моим данным, первая Ваша опубликованная вещь, если не учитывать рассказов из «Уральского следопыта», — повесть «Вояджер», известная также под названием «Без страха и упрека». Как родилась ее идея? Многие читатели отзывались об этом сочинении как об оркесте: мол, герой управляется четырьмя клавишами и стреляет при нажатии пробела.

В.В.: Я уже не помню, как она появилась, просто сел и написал.

«Мик»: Ну хорошо, не будем забывать про тематику нашего издания — про компьютерные игры. Расскажите, когда Вы с ними познакомились?

В.В.: Ну где-то в году 1992. Я застрял в городе Санкт-Петербурге у Сергея Боровикова, сейчас известного в Сети как Холли Спирит, и мне пришлось около двух суток ждать поезда. Именно тогда мне поставили первую «цивилизацию», и я не успел заметить, как прошло все время до отъезда.

«Мик»: То есть первой была цивилика, а когда я где Вы познакомились с Warlords? Ведь именно по мотивам этой игры написана вторая часть романа «Клинки».

В.В.: Warlords показал мне Дмитрий Можжев где-то годом позже. Это было в Киеве, в конторе «Совета клубов Любителей Фантастики Украины» на Подоле. Когда весь народ том ночью писал псу, тот, кто сидел на прикупе, делал свой ход.

«Мик»: А когда появилась идея сделать в «Клинках» переключку между первыми и вторыми Warlords?

В.В.: Нет, вторых Warlords там толком нет, просто так оказалось, что некоторые вещи из второй части я заранее угадал.

«Мик»: Ну, тогда Вы угадали и некоторые вещи из третьей части, к примеру, возможность отстраивать разрушенные замки.

В.В.: Получается, что как более или менее опытный игрок я почувствовал, чего ей не хватает. И естественно, фирма, делающая игру, руководствовалась при выпуске продолжения той же логикой. Так что я не вижу в этих совпадениях ничего странного. Это вполне, на мой взгляд, естественно. А

сто на тот момент у меня, кроме «Клинков» и «Вояджера», ничего в принципе написано не было. И я предлагал их так раз 5-7 в различные издательства, и после через короткое время эти издательства разорвались, в частности, среди пострадавших было киевское издательство «РИА-Пресс».

«Мик»: Но все-таки написали и те, кто сумел их опубликовать. Насколько я помню, впервые «Клинки» вышли в «ТП» в Москве?

В.В.: Да, а тогда у них работал, правда, не редактором, а реализатором на «Олимпикском». И торговое-издательская фирма «ТП», публиковавшая тогда не так уж и мало книг, но по большей части не фантастику, решила издать меня. Благо большая часть ее соучредителей — «старые» любители фантастики. Часть книг они публиковали ради денег, и вот, заработавшие какие-то средства, вложили их в издание фантастики. Мол, будет прибыль на такой литературе — и замечательно, а нет — так и черт с ней. А осень 95 — весна 96 года оказались тем периодом, когда читательский спрос потребовал книги русскоязычных авторов объемом около 20 авторских листов, и чтобы это был один роман. У меня к этому моменту было написано вдвое меньше. Тогда один из директоров «ТП» А. Синицын сказал мне: мол, дописывай вторую часть, и тогда мы его издадим.

«Мик»: И сколько времени это заняло?

В.В.: В моей практике это оказалось, наверно, самым быстрым написанием. Я сел и за месяц написал 10 авторских листов. И было это в сентябре 1995 года.

«Мик»: Ну, а потом в Ваших же книгах нашли отражение все те случаи с прогнорезшими издательствами? Я имею в виду «Сердца и моторы». Все эти случаи с «ТП» с прорывом труб на складе и т. д.

В.В.: Все рассказанное — чистая правда. И вообще, в «Сердцах и моторах» описаны те самые живые «ТП»-шники. Ну хорошо, они хоть отделались малой кровью.

«Мик»: Хорошо, перейдем к Вашему второму роману, напрямую связанному с компьютерными играми. Речь идет к книге «Врат неведомо», созданной по мотивам популярнейшей игры X-COM.

В.В.: Вообще-то в авторском варианте



как получилось связать роман с игрой? Просто когда я закончил первые «Клинки», они достаточно долго лежали в стороне, а поиграв в Warlords, я вдруг понял: то, что происходит в романе дальше, идеально ложится в игровой мир. Потом сел и написал.

«Мик»: Про «Клинки» вообще ходит много легенд, в смысле по поводу издания самого романа. Можно ли об этой теме поподробнее?

В.В.: Легенд? Я о них не слышал...

«Мик»: Ну, о том, что кто бы ни брался их издавать, сразу начинались неприятности.

В.В.: Это касается не только их. Про-

название звучало как «Враг неизвестен».

«Мик»: Его помнили издатели?

В.В.: Да, причем они не знали о том, что в то время вышел роман Ника Перумова с таким же названием из серии «Техномагия». Когда я им об этом рассказал, они схватились за голову, но менять уже было поздно.

«Мик»: Понятненько... А как вообще появилась идея этого романа?

В.В.: Ну, точно так же. Поиграл в UFO (для тех, кто не знает, UFO и X-COM — это одна и та же игра, только с разными названиями: одно — для Европы, другое — для Штатов — прим. Т.В.), кстати, дело было в Киеве. Добрый товарищ Лайк дома включил компьютер с этой игрой, я за нее засел. Присутствующая здесь Анна Ли периодически вливалась в меня сосиски и вливали стакан чая, вот так и прошел игру в первый раз. А потом так увлекся, что даже как-то со мной собой пришло в голову идея описать то, что увидел на экране. Как раз в тот момент я начал сотрудничать с издательством «АСТ» и заинтересовался у них, интересны ли им такой проект. Они взяли время на обдумывание — где-то около недели, а потом согласились. Сказали, пиши, мол.

«Мик»: Хорошо, что речь зашла об Анне. Как известно многим, ваш совместный роман «Идушие в ночь», во-первых, получил премию «Интерпресскон» как лучший дебют года, во-вторых, «Еврокон» в этом году и, наконец, «Звездный мост» — в общем, скажем так, он не прошел незамеченным. Как родилась идея этого романа? И почему вы его решили написать совместно?

В.В.: Ну, поскольку все затевал я, то и отвечать тоже буду сам. Будучи опять же в городе Киеве, посмотрел я у уже упоминавшегося Дмитрия Мокшалева фильм «Леди-ястреб». Сюжет запомнился, отложился, скажем так, в памяти. И невозможно даже сказать, в какой точно момент сложилась фабула произведения.

Анна Ли: В самом начале роман создавался путем переписки по электронной почте.

«Мик»: По e-mail или по Фидо?

А.Л.: В те времена по Фидо.

В.В.: Ну, это ты уже совсем далеко забрался. Сначала, когда я только предлагал писать, мы обдумывали, писать или нет. Потом уже первые главы действительно пересылались по Фидо. Но, кстати говоря, по переписке мы достаточно мало поработали.

А.Л.: Самое начало, само обсуждение, мир, солнце такое, солнце сжало, где-то там, наверное, в архивах валяется.

В.В.: Ну, а потом в 1996 году я просто приехал в Киев. И уважаемого соавторства пинал в разные места за то, что она работала медленнее, чем я.

А.Л.: Зато качественнее.

«Мик»: А почему этот роман тоже вы-

ходил, скажем так, с приключениями? Ведь написан он был к концу 96 года, а издался только в 1999. Это, как ни крути, достаточно долгий срок.

В.В.: Мы заключили договор с издательством «Азбука». Но они повели себя как-то странно. К примеру, из положенных гонораров выдали только процентов 60. Кроме того, срок в договоре стоял — два года, соответственно, через два года после сдачи рукописи я попытаться продать ее в другое издательство, и продал, но потом



выяснилось, что «Азбука» сроком сдачи определило совсем другую дату. И все отложилось еще на полгода.

Но так или иначе, и не в «Азбуке», а в издательстве «Терра», которой она уступила право, в прошлом году вышла книга. Причем на обложке было указано только мое имя, и лишь внутри отмечалось «при участии Анны Ли». Я вообще не понимаю, что такое «при участии», если писали мы вместе.

А.Л.: И претензии, собственно говоря, предъявлять никому, ведь в результате выпустили книгу не те люди, которые собирались. Да и договоренность о раздельном копирайте на четные и нечетные главы тоже не была выполнена.

«Мик»: Ну, таковы особенности отечественного (да и не только) бизнеса. Теперь опять вопрос Владимиру. Уже упоминавшийся Ваш роман «Сердца и моторы» и роман Сергея Лукьяненко «Лабиринт отражений» имеют одну примечательную особенность. Они друг с другом переплетаются, как бы «заплетая» друг в друга: герои одного попадают в некотором эпизоде внутри другого произведения. Как родилась эта идея?

В.В.: Все произошло опять-таки в Санкт-Петербурге, стоим мы на балконе гостиничного комплекса вместе с Сергеем. Он курит свою трубку. Зашла речь о киберпанке: оказалось, что он собирается писать роман в этом стиле, но с «человеческим лицом», а я уже написал большой кусок. Ну, мы поравнялись и решили чуть-чуть порезвиться на этой территории. Договорились, что пересечемся на местности. Сергей рассказал мне план своего романа, потом я

написал кусочек, где мы пересекаемся, и отправил ему. Он все это дело пересмыслил, поругался в мой адрес, даже попытался в шутку стукнуть бутылкой. Но тем не менее, подогнал все это дело под свой роман, написал со своей стороны. Вот так все и вышло.

«Мик»: Хорошо, у меня еще один вопрос. За что Вы и Сергей так не любите Юрия Семёного? Ведь в каждом Вашем романе Вы его так или иначе убиваете.

В.В.: К живому Юрке мы питаем самые дружественные чувства. И на самом деле его никто никогда не собирался убивать. Я уже даже и не помню, откуда идет традиция с этим убийством. Но сам Юра не обижается — даже иногда говорит другим, мол, какие вы писатели, если даже меня ни разу не убил.

«Мик»: Ну, его убивали разными методами. То он пил под обложками книжного магазина («Еном»), то тонул в ванной («Дневной дозор»), что там еще было?

В.В.: Зостреливоли из ружья («Сердца и моторы»). Но вот я сейчас собираюсь его убить совершенно страшным образом, причем больше одного раза. Кнопиратор его 40 раз, запереть всех клонов в одной комнате, и вот тот, который выживет, и станет самым страшным киллером, продолжающим действовать в дальнейшем.

«Мик»: А не боитесь накоротать?

В.В.: Ну, в общем, нет, его убивают давно. А он себя неплохо чувствует. Главное, что он сам воспринимает это с юмором.

«Мик»: Теперь опять вопрос к Анне. Компьютерные игры дали что-нибудь для Вашего творчества?

А.Л.: Компьютерные игры — очень хороший способ обучиться стратегическому мышлению. Я признаю только стратегии, пошаговые и реалтаймовые. Любимая, конечно, — это «Герои», причем вторые. Хотя, конечно, сейчас они уже немножко устали. А из реалтаймовых — Warcraft.

«Мик»: Хорошо, а у Вас, Владимир, какие любимые игры?

В.В.: Как ни странно, до сих пор — первая цивилиза, Warlords — опять же первый, «Герои» — в принципе, любые, хотя в первые я играл поменьше. И всякие мелкие игры вроде тетриса.

«Мик»: А не хочет ли кто-то из вас продолжить эту практику — писать по мотивам компьютерных игр?

А.Л.: Скорее всего, я когда-нибудь напишу компьютерную игру.

В.В.: А я вот вряд ли в будущем когда-нибудь возьмусь за такое произведение. Пару раз попробовал, больше не хочется.

«Мик»: Жаль, конечно, но что делать. Остается только пожелать вам обилия творческих и прочих успехов. Хороших книг с вашим авторством и побольше классных игр на экранах ваших мониторов, конечно. В общем, большое спасибо!

Скоро, очень скоро в Игрораде откроется Клуб любителей бильярда. Работы над этим зданием уже практически закончены, и нашим сотрудникам удалось даже сыграть пару-тройку партий с местными профи. Что тут можно сказать: «Бильярд в натуре» — это бильярд для настоящих панов.

Я не буду вам рассказывать, каким образом попала на мой винчестер демо-версия игры «Бильярд в натуре». Вы и сами прекрасно знаете, откуда берутся демки. А вот о самой игре, которая должна появиться в продаже максимум в начале следующего месяца, рассказать просто необходимо. Мимо такого названия, согласитесь, так просто не проходят. По крайней мере я не смог и, честно говоря, не жалею.

Итак, перед нами «симулятор игры в бильярд», в котором вам предложат сыграть в «Тройку», «Восьмерку», «Девятку», «Американку», «Молю русскую пирамиду» и «14+1». Правда, в демо-версии доступны только «Тройка» и «Американка». Но

что с нее, с демки, возьмешь? Не занимайся самообманом, загружаем «Тренировку» и... Вот ты мой Полное 3D! Вот это действительно «в натуре». Вот это я понимаю! Не в каждом шутере такую графику увидишь. Вы только представьте себе. Камера медленно передвигается по темной комнате и нозевает на бильярдный стол, покрытый зеленым сукном, стоящий под мерцающей лампой. В глубине — зажженный камин. Языки пламени отбрасывают кроваво-красные блики на стены, украшенные портретами в старинных рамах. Прямо Баскервиль-холл какой-то! Внезапно комната заливается ярким светом, и кий оказывается у вас в руках. Да-да, именно в руках. По крайней мере, у меня появилось ощущение полнейшего погружения в игру именно с этого момента. Не умиление красивой картинкой, пусть даже трехмерной, а самое то, что называют «эффектом присутствия». Шумная редакция, бесконечно звонящие телефоны, душераздирающий визг сканера — все это исчезло в одну секунду, остались только кий и спогненные пирамидкой разноцветные шары. Ну и как тут говорить о текстурах и анимационных эффектах? Это просто очко в другой мир, не менее реальный, чем окружающая нас действительность. И это при том, что я никогда не был фанатом бильярда. Ну, не был — значит, буду. Всего когда-то не было. Начинаем тренировку. Тем более, что для этого не легкого дела в игре созданы все условия. В режиме «Тренировки» вы можете

воспользоваться опциями подсказок: лучший удар в сложившейся ситуации, передвинуть шар на более удобное место или просто включить пунктирную линию, которая покажет, по какой именно траектории будут двигаться шары после вашего удара. Сделано это для того, чтобы вы быстрее освоили технику игры. Ведь физическая модель этого виртуального бильярда цели-

БИЛЛЯРД в натуре

Василий ПОПОВ

ком и полностью совпадает с бильярдом реальным. Удачным или неудачным будет ваш удар — зависит от его силы (вы можете бить сильно, нормально, провести «резаный удар»), от угла наклона кия и других факторов. В зависимости от ваших действий шар будет подпрыгивать, вращаться, может даже вылететь за пределы стола. Ошибках наиболее изощренные удары в одиночку, нужно постараться запомнить, как именно нужно бить в той или иной ситуации, а потом можно потренироваться с соперником.

В игре есть девять типов компьютерных игроков. Нетрудно догадаться, что каждый последующий играет на порядок лучше предыдущего. Впрочем — конечно, используя подсказки, — можно без особого труда вы-



играть даже у «Гуру». Потешив таким образом собственное самолюбие и почувствовав себя крутым игроком, приходим к вполне закономерному выводу, что мы готовы к настоящей игре, названной в «Опциях» не иначе как «В натуре». Ну, сейчас мы посмотрим, какая у них «натура», — подумал я, твердо решив разобраться со всеми девятью панами в порядке возрастания. Лох, Салага, Ученик и Подмастерье быстро поняли, что их место в буфете, и так же быстро туда отправились. Специалист заста-

вил немного поволноваться, однако вскоре последовал вслед за своими предшественниками. Поединок с Профессионалом продолжался одиннадцать партий. Сиплен, бравый, я в конце концов и он был вынужден признать свое поражение. Мастер проиграл неожиданно быстро. Все-таки в бильярде, как и в картах, удача играет не последнюю роль. На исходе четвертых суток схватки с Мастером наблюдавший за игрой Ранд молодцушки нажал Reset, аргументируя свой поступок исключительно заботой о моем здоровье. А ведь я был так близок к цели! Ну ладно, братуха, я тебя запомнил...

Давно мне не встречалась игрушка, которая затягивала бы до такой степени. В связи с этим возник вопрос закономерный: кто же сотворил такое чудо? Eidos? Electronic Arts? Или, может быть, какое-то из подразделений Infogrames? А вот и не угадали. «Бильярд в натуре» является произведением наших соотечественников — компании «Тавекса». Как вы сами понимаете, мы не могли упустить возможность «живую» пообщаться с разработчиками компьютерных игр, которые к тому же создают такие замечательные игрушки. В связи с этим в офис «Тавексы» был откомандирован наш корреспондент, которому удалось поговорить с заместителем директора этой компании — Владимиром Рудольфовичем Винейским.

«Мик»: Владимир Рудольфович, создание компьютерных игр — не слишком распространенное занятие в нашей стране и, вероятно, не сулящее быстрых прибылей. Расскажите, пожалуйста, что заставило Вас заняться этим делом. И вообще, как так получилось, что Вы начали писать игрушки?

В.В.: Началось все, как это часто начинается, со знакомства с нужными людьми. У одного из соучредителей нашей фирмы есть американский партнер, друг, который живет в Штатах и причастен к игровому бизнесу. Он работал в фирме, которая тогда называлась Maxis, а теперь это — отделение Electronic Arts. У него появилась идея сделать симулятор гольфа. Это было в 1994 году. Всегда тяжело бывает заставить ло-

дей хотя бы попробовать что-то новое, а по тем временам это было совсем новое: взять каких-то неизвестных разработчиков из мало известной западному миру Украины. Но он рискнул, и у нас получилось. Первый вариант симулятора гольфа мы сделали



ли даже не для Maxis, а для компании, которой непосредственно владел этот знаменитый, — она называлась *Witchel Virtual Arts*. Эта версия была представлена в Maxis. Там она всем очень понравилась, и было решено сделать большой проект, который получил название *SimGolf*.

«МиК»: То есть можно сказать, что издатели своих продуктов украинские разработчики находят сугубо при помощи личных контактов?

В.В.: На сегодняшний день это лучший способ для тех фирм, которые еще не успели зарекомендовать себя какими-либо громкими разработками и «сделать себе имя». Правда, есть компании, которые начинают разрабатывать игры на своем энтузиазме и потом предлагают уже готовый продукт, как это сделали разработчики «Козаков». Но мы шли по пути сотрудничества с западными фирмами с самого начала. Так проще.

«МиК»: То есть Вы хотите сказать, что Ваши западные партнеры помогли Вам в период «раскрутки»?

В.В.: Нет. Просто мы с самого начала выполняли их заказы. Мы пишем игры по их спецификации и по ходу добавляем свои. Так было с *SimGolf*ом, так было и с остальными нашими продуктами. Всего у нас вышло три игры. Уже упоминавшийся мною симулятор гольфа. Потом была детская игрушка *SimTown*, который является как бы, если так можно выразиться, младшим братом *SimCity*. И *Widget Workshop*, который можно сравнить с такой игрой, как *Incredible Machine*. Но если *Incredible Machine* — это своеобразный, если так можно выразиться, механистический конструктор, то *Widget Workshop* более тяготеет к электричеству. Каждый раз у нашего заказчика было свое видение игры. Мы, конечно, принимали участие в обсуждениях и согласованиях различных вопросов, связанных непосредственно с игрой, но, по большому счету, это была работа «на них». Конечно, можно, имея деньги и энтузиазм, разработать свою игру и предлагать ее в качестве готового продукта. И это гораздо бо-

лее приятный, хотя тяжелый и рискованный путь.

«МиК»: Расскажите, пожалуйста, как выглядит создание игрушки, так сказать, изнутри. Из чего состоит работа команды разработчиков?

В.В.: Явно можно проследить две стороны. Первая — это придумывание сюжета и встраивание в игру разных «изюминок». Если этих «изюминок» достаточно много, они складываются в особые узоры, которые и составляют стиль игры, ее атмосферу. А вторая сторона — это труд, труд и труд.

«МиК»: То есть у Вас есть конкретные люди, которые придумывают сюжет и создают эти самые «изюминки», или это продукт коллективного творчества?

В.В.: До сих пор этим, в основном, занимаюсь я в качестве проектов и наших зарубежных заказчиков. Но есть множество случаев, когда программистам, работающим над проектом, приходят в голову хорошие идеи, и мы с удовольствием воплощаем их в жизнь.

«МиК»: А что Вы можете рассказать о работе «технической команды» — программистов, дизайнеров и прочих людей, создающих компьютерные игры? В чем заключается их работа, какая требуется квалифи-



кация — и вообще, что должен уметь человек, который хочет принять участие в создании игрушки?

В.В.: Я бы сказал, что, в первую очередь, нужно быть энтузиастом. Нужно любить делать игры. Не обязательно любить играть (хотя это очень помогает ☺), но лю-

бить делать качественный продукт — это то, что необходимо каждому члену команды разработчиков. Несомненно, нужно обладать очень высоким профессиональным уровнем, и, кроме того, необходим большой опыт работы. Среди разработчиков прак-



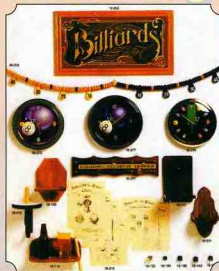
тически нет новичков. Любой член команды должен быть знаком со всеми самыми современными технологиями программирования. Потому что работать приходится всегда «на переднем крае». Как только выходит что-то новое, его сразу же берут на вооружение. В основном, это продукты Microsoft'a. Лично мы пользуемся компиляторами этой фирмы. Не потому, что мы их так любим, их никто особенно не любит ☹, но следует признать, что они «всплывают» самые первые. Поэтому их технологии нужно знать в обязательном порядке. А разбираться в программах Майкрософта, не имея большого опыта, практически невозможно. Но все постигается в упражнениях.

«МиК»: Чем еще занимается Ваша фирма, помимо разработки компьютерных игр?

В.В.: Довольно большая часть нашей деятельности — это создание чисто коммерческих продуктов для наших заказчиков в Америке, Германии и некоторых других странах Запада. Мы делаем сетевые и интернет-системы, распределенные сети, системы управления казино, а также занимаемся программированием игровых автоматов для казино. А из игровых проектов сейчас у нас только бильярд.

«МиК»: Давайте подробнее остановимся на «Бильярде». Как я понял, эта игра уже вышла на Западе, и теперь Вы решили издать ее на Украине. Чем отличается американский 3D-rPool от нашего бильярда в натуре?

В.В.: Когда мы приняли решение издать 3D-rPool на Украине, нам сразу же пришлось в голову внести в игру, если так можно выразиться, местный колорит. Во-первых, мы вставили звуковое сопровождение компьютерного игрока. Он у нас теперь вставляет множество различных жаргонных замечаний. Он комментирует свою игру, комментирует игру человека. В зависимости от того, удалось Вам или не удалось загнать шар в лузу, он будет говорить Вам приятные или неприятные слова. Мы, конечно, не выходим за рамки приличия, но тем не менее, это не высокоинтеллектуальный язык, а такой,



который позволяет продолжить стиль самого названия игры — «Бильярд в натуре». А такое название навеяло кое-какие ассоциации. Я думаю, понятны, какие. Продолжая эту линию, мы сделали в игре следующие установки: все комментарии Вашего компьютерного оппонента могут выдаваться либо в виде текста (титров на экране), либо в голосовом режиме. И чтобы не выбиться из стиля, заданного названием, такой режим у нас стал называться «Бозар в натуре». Потом возникла идея расклассифицировать его на текстовые и звуковые сообщения — эти режимы стали называться соответственно «Бозар для глухих» и «Бозар для слепых». Вот еще один интересный пример. В сетевых играх (в основном, в шутерах) одним из самых старых и популярных режимов является *deathmatch*. Так вот, мы тоже решили ввести в бильярд такой шуточный дзюмач. Он заключается в следующем. Если игрок выигрывает у компьютерного соперника на определенном уровне (всего их там девять), условно говоря, у платого, любую игру, то ему дается игра-премия. Вот она-то и является дзюмачем.



В этой игре у шариков вместо номеров используются фотографии разработчиков. Стол окрашивается в кроваво-красный

цвет. Трассы от шаров тоже кровавые. И при столкновении шариков случайным об-



разом генерируются истошные крики.

«**Мик**»: На нашем рынке уже появлялась игрушка, в которой присутствовал бильярд. Она называлась «Провинциальный игрок» и была создана российской компанией «Ахелла». Однако ее трудно назвать чистым «симулятором бильярда», так как помимо непосредственно игры на зеленом сукне там присутствовали элементы квеста и даже немного зротики. А сам бильярд являлся лишь «частью программы». Но Вы, как я понял, решили сосредоточиться именно на реалистичности самой работы кием?

В.В.: Да, мы делаем именно «виртуальный бильярд». Кроме того, у нас есть далекие идущие планы организации игрового сервера. На нем со временем будут появляться и другие игры, но бильярд будет первым продуктом, и мы планируем создать такое виртуальное сообщество игроков. В этой игре уже есть режимы, поддерживающие игру по локальной сети и через Интернет. Сейчас вообще широко распространены онлайн-игры, и, несомненно, своя «экзотика» в этом проекте определенно есть. Уже сейчас в игру встроены и голосовой, и текстовый чаты. Сервер будет организовывать по типу Санкт-Петербургского «Гемблера» (www.gambler.ru). И хотя наш сайт будет выполнен в несколько другом стиле, однако сам принцип будет тем же. То есть в этом «виртуальном клубе» будет царить свой дух, такая атмосфера личного присутствия — думаю, что будет особенно интересно играть с on-line партнерами. Там также будет присутствовать выражение «жизнь в натуре», которое притягивает такую «отвязанную» атмосферу.

«**Мик**»: А почему Вы не пробовали внести нашу «экзотику» в те продукты, которые Вы создавали для Ваших западных партнеров?

В.В.: Не думаю, что они с энтузиазмом отнеслись бы к этой идее. Работая с западными заказчиками, следует обязательно учитывать разницу менталитетов. Там, в отличие от нас, все строго. К невинной, с нашей точки зрения, шутке там могут относиться чересчур серьезно. Поэтому обязательно нужна цензура. Так сказать, во избежание недоразумений.

«**Мик**»: А случались такие недоразумения?

В.В.: У нас нет. Мы просто давно работаем с западными заказчиками и знаем, какие шутки допустимы при создании игры, а

от каких лучше воздержаться.

«**Мик**»: А когда «Бильярд» появится в продаже?

В.В.: В конце этой недели мы надеемся отдать его в печать, и к концу месяца игра должна появиться в продаже. Ну, а мы будем вплотную заниматься созданием игрового сервера. Для него уже зарегистрировано имя — **Terragame** (www.terragame.com). Мы очень рады, что это удачное имя оказалось еще не занятым. Потому что сейчас уже стало большой проблемой найти подходящее название для сайта.

«**Мик**»: Расскажите, пожалуйста, подробнее, что будет представлять из себя онлайн-бильярдный клуб?

В.В.: На самом деле не хочется сильно распространяться о незаконченном проекте, но кое-что можно сказать уже сегодня. Представьте себе бильярдный зал в клубе. Скажем, бильярдная Hilton-отеля. Мягкие коричнево-зеленые тона, отдельные бронзовые детали... Полумрак... Яркие освещены



только столы. И в этой, в общем-то, элитной обстановке царит совершенно живая атмосфера, через которую красной нитью проходит название игры — «Бильярд в натуре». Мы вам обещаем: уж чего-чего, а «натуре» будет достаточно. В задачи сайт будет входить создание виртуальных сообществ игроков, проведение онлайн-выходов и чемпионатов, продажа игр. Мы приложим все усилия для того, чтобы вам было интересно в нашем клубе. Пока что это будет чистый бильярдный клуб, но со временем через наш сервер можно будет играть и в другие игры.

«**Мик**»: И последний вопрос: как Вы собираетесь защитить Ваш продукт от компьютерных пиратов?

В.В.: Только быстрым выпуском следующей версии. Мы прекрасно понимаем, что практически любая защита может быть взломана, поэтому не собираемся тратить деньги на покупку дорогих защитных технологий. Розничная цена «Бильярда в натуре» будет порядка 14 грн., что ненамного больше «пиратских» дисков, а качество, как Вы сами понимаете, намного выше.

«**Мик**»: Спасибо. Будем с нетерпением ждать выхода «Бильярда».

incosoft
TELECOMMUNICATIONS

NEW - АНОНИМНЫЙ UNLIMITED (грн)

A.Night Unlimited (00:00-09:00) ..	55
A.Home Unlimited (19:00-00:00) ..	80
A.Home+Night Unlimited (19:00-09:00) ..	110
A.Business Unlimited (09:00-19:00) ..	150
A.Full Unlimited (00:00-24:00) ..	200

UNLIMITED DIAL UP

Night Unlimited (00:00-09:00) ..	10 ye
Home Unlimited (19:00-00:00) ..	15 ye
Home+Night Unlimited (19:00-09:00) ..	20 ye
Business Unlimited (09:00-19:00) ..	30 ye
Full Unlimited (00:00-24:00) ..	40 ye

UNLIMITED DIAL UP (Экономический)

Business (09:00-19:00) - 100 часов ...	25 ye
Full (00:00-24:00) - 150 часов ...	35 ye

ПОЧАСОВОЙ DIAL UP

Basic (без абонплаты) ..	0.65 ye
Online (с абонплатой) 5 уе/мес	
5 бесплатных часов ежемесячно ..	0.45 ye

ХОСТИНГ

ЕЖЕМЕСЯЧНО, ОТ ...	5 ye
--------------------	------

г. Киев, ул. Б. Хмельницкого 26-5/35
тел./факс (044) 234-63-35
e-mail: info@incosoft.net.ua
<http://www.incosoft.net.ua>

Печать: Типографія «Новий друк», г. Київ.

устойчивая связь на любых телефонных линиях



модемы IDC VR+ по результатам тестирования журнала
"Сети и телекоммуникации" №3/2000, дают выигрыш
на шумных линиях от 30% до 130% по сравнению с другими модемами
на Роквелл. (см. www.flashcom.ru/html/modems/testnet.shtml)

позволительно ли отказаться от такого преимущества?

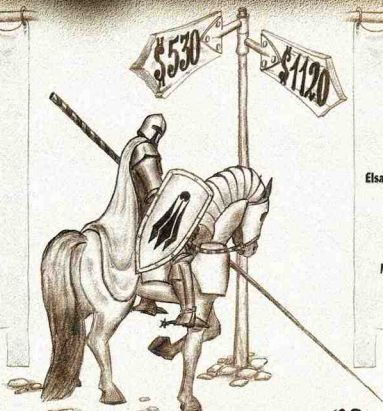


Модемы IDC VR+

Аксиома 238-6567; Проком 572-1928;
Ланжерон 253-87-89; Астрон 216-71-
71; Лотта 463-7888, 463-7889; Diawest
455-6655, 464-8465; e.service 464-
5555, 464-7777; Relcom 247-4011,
268-4185; IncoSoft 246-4389, 228-
4763; Гранато 455-4073, 478-3919;
Каре 463-7489, 463-6487; Прэксим-
Д (0482) 25-62-09, 21-05-46; Виконт
(05655) 64669; Дако-Трейд
(0692) 540015; СВДК-Компьютер
(06452) 27647; КЭН (0562) 372-473,
362-087; СпецВуз (0572) 12-1717,
191-505; АМИ (062) 334-2222, 335-
7952; Тид (0482) 248-911; Кварк
(0542) 210-640; Технополис (03422)
5-23-69.

Мастер8

Celeron 466
RAM 32 Mb
FDD 1,44 Mb
HDD 7,5 Gb
AGP 4Mb
CD-ROM 40x
SB, Speaker
Keyb., Mouse, Pad
Monitor LG-520Si



Мастер8

PIII 700
RAM 128 Mb
FDD 1,44 Mb
HDD 20 Gb
Elsa Eraser IIIPro Vj Uo 32 Mb
CD-ROM 40x
SB Creative Live
Speaker Primax S-500
Keyb., Mouse, Pad
Monitor Samsung 7530F

Компьютеры от фирмы «Мастер-8»

ул. Выборгская 81/83

т. (044) 241-8400, 241-8401

хорошо стоим?



..... другое дело

сертификат качества
компоненты с именем
культура сборки
три года гарантии



КОМПЬЮТЕРЫ

ДЕЛУ НУЖНА РЕАЛЬНАЯ ОПОРА

OST

Киев, ул. Красноармейская, 57/3, ст. метро "Республиканский стадион", Планетарий 2-этаж тел. (044) 220 4029, 220 9541 <http://www.ostltd.kiev.ua>