

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 2(12)

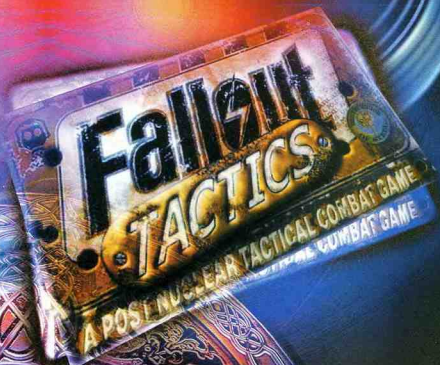
Полумесячник ☺

«Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

5.02.2001

GROUND CONTROL



JAGGED ALLIANCE

UNFINISHED BUSINESS

ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР



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

исследуй мир



ImpressionTM

COMPUTERS

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



оплаивать
пиратских копий

ЧИСТЫЙ И КРЕПКИЙ DIAL-UP

Unlimited – 22 у.е./месяц

Домашний – 11 у.е./месяц

Ночной – 3 у.е./месяц



тел. 464 8262

СХКО

Февраль! Наш геймер торжествует...

Недавно нашему главному редактору (и по совместительству мэру) приснился странный сон. Будто бы спецгент Ранда, вернувшись с очередного задания, обзавелся в качестве бонуса роскошным воробьиным хвостом. Мы подумали и поняли, отчего такое с ним произошло. Все от того, что его заставляют читать статьи не в электронном виде. Люди, пожалуйста Ранда!

Ладно, а теперь по делу. Ну, во-первых, как мы и обещали, «Мой компьютер игровой» отныне будет выходить два раза в месяц. И вы сможете читать не 48 полос в месяц, а целых 64. Конечно, немного изменится его цена, но только для тех, кто покупает новое издание в розницу. Подписаться на него вы и сейчас можете в любом отделении «Укрпочты», заплатив **2 грн. 33 коп.** за месяц. Так что

поспешите: разве может какая-то халва продолжаться вечно? Ну, а обо всех случаях отказа от подписки на наше издание просим сообщать нам по e-mail'у или телефону.

И еще одна новость: у нас появилась идея переименовать «Мой компьютер игровой» в **«Игроград»**. Пока мы не можем сказать точно, когда это произойдет. И вообще, нас очень интересует ваше мнение о подобном изменении. Стоит ли его производить, а если да, то как — сразу или же сначала писать оба названия одновременно? Если у вас возникнут соображения на сей счет — сообщите нам их, пожалуйста.

И еще. Наши друзья из клуба **Net Force** проводят чемпионат по игре **«Противостояние 3»**. **23 февраля** всех стратегов и тактиков приглашают принять уча-

стие в Великом Противостоянии. Регистрация проходит круглосуточно по адресу: Киев, ул. Московская 5/2, компьютерный клуб **Net Force**.

Регистрационный взнос — 8 грн. (для членов клуба скидка 50 %).

Первые четыре места призовые, а призовой фонд составляет 350 гривен. Награды победителям предоставляет магазин военного обмундирования и снаряжения армий всего мира **«Проф 1»** (Сенной рынок, 2-й этаж), **www.profl.com.ua**.

И последнее. На выставке **EnterEX'2001** у нас состоится несколько встреч с читателями. Более подробно о датах и времени всех этих мероприятий вы сможете узнать из следующего выпуска «Мика» и, естественно, из статей нашего старшего брата «МК».

Предвыставочная мэрия

КОХАН
МОБИЛЬНЫЙ СВ'ЯЗОК

Генеральный спонсор конкурса
«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»
за февраль 2001 года

Сеть магазинов
мобильной связи
«Кохан».
тел.: 201-9565
224-3053
224-4388

а также 2 карты
PRESTIGE в качестве
вторых призов
и еще 3 сюрприза
в качестве третьих
призов

пишите письма!
ГЛАВНЫЙ ПРИЗ МОБИЛЬНЫЙ ТЕЛЕФОН



Условия конкурса на обороте

Список статей

1. Search Result.
Civilization III, стр. 7.
2. Василий ПОПОВ.
Fallout Tactics, стр. 8-9.
3. Роман ПАВБЕ.
Globetrotter, стр. 10-11.
4. Николай КОРЖ.
Jagged Alliance 2.5, стр. 12-13.
5. Дмитрий АМПИЛОГОВ.
I'm Going In, стр. 14-16.
6. Анна RJ.
Ground Control, стр. 17-19.
7. Владимир ШЕЙКО.
Giants, стр. 20-22.
8. Дина ХАРИТОНОВА.
Kingdom Under Fire, стр. 24-25.
9. Том/DOC/КЕРТИС.
Игры на любой вкус и возраст... Стр. 26-27.
10. Наталья ГРАДОВАЯ, Настя МОЖАЕВА.
Aladdin, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе



Как обычно, все новости нашего города вы сможете прочитать на страницах газеты, которую держите в руках. И еще, по последним данным, «Игроградский вестник» — самое популярное издание виртуального мира.

Хочешь быть зулусом — будь им!

Да-да, именно из ЮАР прибыла к нам в Игроград компания **Twilyt Production** с целью возвести в квартале стратегий здание **Zulu War**. Работы только-только начались, однако нашим корреспондентом



удалось кое-что узнать об этом интереснейшем проекте. Итак, в **Zulu War** нам предложат принять участие в освободительной войне зулусских племен против английских колонизаторов. Сотрудники **Twilyt Production** намереваются во всем придерживаться

ся исторической достоверности событий. А это значит, что после сдачи задания «под ключ» мы сможем вступить под знамена зулусских вождей **Чоку** и **Атолу**, а также удостоимся на практике, чем же так были страшны «черные ведьмы» — элитные отряды, сформированные Чокой исключительно из женщин. Кроме того, виртуальные поля сражений будут точной копией реальных африканских ландшафтов, на которых много лет назад происходили бои между английской колониальной армией и зулусскими копейщиками. Впечатляет и масштабность предстоящей компании: согласно заявлениям разработчиков, мы будем иметь возможность одновременно наблюдать на поле боя до 30 000 сражающихся воинов. Сотрудники **Twilyt Production** обещают закончить строительство к ноябрю 2001 года, а к середине 2002 рядом с основным корпусом появится ряд полигонов, на которых вы сможете продолжить оттачивать свое мастерство полководца. Более подробную информацию о **Zulu War** вы мо-

жете найти на <http://www.twilyt.com/zuluwar>.

Магический аркан

Но не только англо-зулусские войны беспокоят разработчиков из **Twilyt Production**. Рядом с **Zulu War** строители этой компании заложили фундамент еще одного здания, которое будет называться **Arkana: Mage Wars**. В отличие от «зулусского проекта», который обещает быть максимально реалистичным, **Arkana** будет выдержано в фэнтезийном стиле. Здесь вам предложат принять участие в конфликте магов, представляющих «школы первоэлементов», то есть Воду, Землю, Огонь и Воздух. Выбирайте, какая из стихий вам больше по душе, — и в бой. Здание строится на границе кварталов **Strategy** и **RPG**, а это значит, что вам придется не только непосредственно принимать участие в сражениях, но и



Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

1. В конкурсе участвуют все статьи, указанные в «СОДЕРЖАНИИ НОМЕРА».
2. По баллам, полученным статьями, 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 — КОМПЬЮТЕР!

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧНЫЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все писма 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 писма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы присылали писма 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».**



МОБИЛЬНЫЙ З'ВЯЗОК

Генеральный спонсор конкурса
«ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»
за февраль 2001 года

Сеть магазинов
мобильной связи
«Кохан».

тел.: 201-9565
224-3053
224-4388

маленький SAVVY

- 129x51x28
- Выборочный
- система навигации Compass
- графический дисплей
- 20 мелодий звонка
- часы с будильником
- секундомер и калькулятор
- календарь биритков
- голосовой набор



**ГЛАВНЫЙ ПРИЗ
МОБИЛЬНЫЙ ТЕЛЕФОН PHILIPS SAVVY**

формировать собственную армию. Причем жители игрового мира не слишком-то падают мечой и саблей, и если вы подружитесь с какой-то одной расой, то представители какой-нибудь соседней народности могут категорически отказаться иметь с вами дело. А то и добровольно стать на сторону ваших противников. Кроме вербовки местных жителей, вы также сможете самостоятельно производить на свет различных монстров, которые будут сражаться на вашей стороне. Но, конечно же, главным вашим оружием будут заклинания «родной» школы. Магам Земли будут подвластны *землетрясения*, с помощью которых вы сможете сметать с лица земли целые города. Маги Воздуха повевают *туманами и ураганами* в воду. Огненные Маги, понятное дело, обрушат на противника моря пламени, а в распоряжение Магов Воды будет предоставлена же мощь водной стихии. Если вас заинтересовал этот проект, вы можете обратиться за дополнительной информацией на <http://www.twilyt.com/arkana>, однако там пока что особо нечем поживиться — только самые общие сведения. Будем ждать дальнейших откровений разработчиков.

Между первой и второй...

Многие жители нашего города до сих пор проводят значительную часть своего времени в здании под названием *Rule*, построенном компанией *Human Head Studios*, помогаю молодому викину *Ragnar* пройти все круги скандинавского ада и спасти мир от *Ragnaroka*. Поклонники сетевых баталий отточивают технику владения топорами и молотами в ожидании окончания работ над мультитилейерным павильоном, который *Human Head* обещает сдать в эксплуатацию в ближайшее время. И вот недавно до нас докатился слух о том, что развитие компании подумывает о продолжении приключений отважных викингов в мире скандинавских мифов. Уже и площадку под новое здание присматривают. А главное — название оригинальное придумали. Угадаете, какое? Правильно, **Rule 2**. Правда, официального заявления из офиса *Human Head* еще не поступало. Однако есть надежда, что его следует ждать в самое ближайшее время. Следите за новостями.

Век парусников продолжается

Игроградская гавань растет буквально на глазах. Сегодня рядом с кораблями «Корсаров» подняли паруса фрегаты и бригантины новой флотилии *Age of Sail II*. Многие наши поклонники морских баталий провели немало времени, управляя сражениями английских, французских, испанских, турецких и русских эскадр в *Age of Sail I*, и наконец-то корабель из компаний «Акелла» и *1c* (издатель на Западе — компания *Talonssoft*) закончили работу над второй частью «Век парусников». При работе над второй частью этой «морской стратегии» специа-

листы «Акеллы» использовали технологию *Short*, возможностью которой мы могли оценить в «Корсарах». «Век парусников II» обещает поразить нас реалистичным трехмерным миром, сменой дня и ночи и, конечно же, настоящими кораблями — точ-



ными копиями тех судов, которые бороздили моря в 18-19 веках. Как и в первой части, мы будем иметь возможность управлять временем, т. е. ускорять или замедлять те или иные действия. Помимо чисто морских баталий, в которых смогу



принять участие до 60 кораблей одновременно, у вас будет возможность захватывать форты, крепости и даже целые города. Ну, а когда вам наскучит бороться с искусственным интеллектом — добро пожаловать на мультитилейерные арене. В *Age of Sail II* одновременно может сражаться до 32 человек, посредством локальной сети или Интернета. В заключение хочу сказать, что английская верфь, спонсированная компанией *Talonssoft*, уже начала работать, а ее русский аналог откроется в самое ближайшее время.

Сетевой Fallout

Несмотря на свой почтенный возраст, комплексы *Fallout I* и *II* являются одними из самых посещаемых зданий в нашем го-



роде. Ежедневно сотни (а то и тысячи) жителей Игрограда отправляются в опасное путешествие по выжженным атомными взрывом пустыням Северной Америки. Единственное, чего все эти годы не хватало по-

читателям постыжерной романтики, это возможности сойтись друг с другом в честной битве, дабы высчитать наконец, кто же из них на самом деле лучше всех изучил все тонкости этого негостеприимного мира. И вот произошло долгожданное событие — подразделения из компании *Interplay* являя пожеланиям поклонников *Fallout* и профинансировали постройку здания *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel*, в котором, помимо нового сюжета и новой технологии строительства, будет присутствовать такая «фишка», как мультитилейер. Непосредственно же строительными работами занимаются австралийская фирма *MicroForge* и «стратегическое» подразделение *Interplay* — **14 Degree East**. А как же *Black Isle*, — спросите вы. Дело в том, что *Fallout Tactics* строится на границе кварталов *RPG* и стратегий и довольно сложно сказать, чем он является в большей степени. Недавно разведывательная группа ДЗВР совершила пробный рейд по первому этажу этого здания. Ответ об их путешествии вы можете прочитать на страницах 8-9. Если же вы сами хотите исследовать доступные на сегодняшний день уровни *Fallout BOS*, то вам надо обратиться за пропуском в постоянную контору *Interplay*, находящуюся по адресу <http://www.interplay.com/falloutbts/demo.html>. Но учтите, для успешного проникновения в здание вам придется извлечь из Сети 102 Мб, что под силу далеко не каждому. Недавно правление *Interplay* выступило в печати с заявлением о том, что все желающие могут (впервые в истории *Fallout*) принять участие в сетевом сражении. Для этого следует обратиться по адресу <ftp://ftp.zdnet.com/threede/games/ftpmulti-demo.zip> или <http://download.ign.com/pc/FTMultiDemo.zip> и постараться осилить 125 Мб. Однако я думаю, что ради *Fallout* а можно постараться.

ВЕСЬ УКРАЇНСЬКА ОЛІМПІАДА ШКОЛЯРІВ

МАТЕМАТИКА
ОСНОВИ ЕКОНОМІКИ
ІСТОРІЯ УКРАЇНИ
ІНФОРМАТИКА
ОСНОВИ ПРАВА
ІНОЗЕМНІ МОВИ

Конкурсні завдання в мережі Інтернет

www.nam.kiev.ua

Довідки за адресою та по телефонах:

м. Київ, вул. Панаса Мирного, 26
тел. (044) 573-94-98; 246-24-40

Internet: www.nam.kiev.ua;
e-mail: office@nam.kiev.ua

«Нивал» в прямом эфире

Когда верстался номер, в редакцию «Игроградского вестника» пришло письмо следующего содержания: «31 января 2001 года в 17.00 в чате CNews.ru по адресу <http://news.krovatka.ru> состоится встреча представителей команды разработчиков Nival Interactive с российскими игроками. Мы приглашаем всех любителей компьютерных игр задать вопросы о недавно объявленной новой игре «Демииурги» («Elber-lords»), равно как и о любых других интересующих вас событиях из жизни Nival. На ваши вопросы с удовольствием ответят: Сергей Орловский, руководитель компании Nival Interactive, Дмитрий Захаров, руководитель проекта «Проклятые Земли», Андрей Емельяненко, руководитель проекта «Демииурги» и Евгений Ермаков, менеджер по технической поддержке. Корреспонденты нашей газеты обязательно будут там, и в следующем номере мы предоставим вам полный отчет об этом интересном мероприятии.

Маги против Героев

Вы, наверное, еще не успели забыть об Age of Wonders, здании, возведенном в квартале turn-based strategy компанией Triumph Studios. Несмотря на то, что излюбленное место отдыха для жителей нашего города — квартал «пошаговых стратегий», строительные корпорации почему-



то не слишком любят строить в нем свои здания. Уже много лет самым посещаемым комплексом в turn-based является Heroes of Might and Magic — творение компаний New World Computing и 3DO, достойного же конкурента ему не видно. Тогда, в 1999 году, многие решили, что именно Age of Wonders сможет пошатнуть незыблемый трон «Героев». Однако родственные возгласы вскоре стихли, и большинство «стратегов-шахматистов» вернулись к миру Xeel. Видимо, чего-то недосмотрели демииурги чудесного мира. Но жизнь не стоит на месте: парни из Triumph Studios, заручившись поддержкой Take 2 Interactive, решили взять реванш. Недавно сотрудники этой фирмы заложили фундамент Age of Wonders II: The Wizard's Throne. Здесь вы встретите практически всех «старых знакомых»: орков, гоблинов, lizardmen'ов, эльфов и прочих. Кроме того, разработчики заявили, что в новом Age of Wonders добавится еще несколько ранее не виданных на-

родностей. Пока что «росскреплены» только Draconians — гуманоидная раса, созданная путем магических экспериментов. Кроме того, сотрудники Triumph Studios обещают расширить ролевую часть, до-



бавив множество новых артефактов, умений и заклинаний. И конечно же, появятся новые Герои, как же без них. Игростратеги обещают закончить работы только в 2002 году. Будем надеяться, что Age of Wonders II не повторит ошибок своей предшественницы.

Деньги на руки не выдают

Сегодня к нам поступило сообщение о том, что на Игроградском телеграфе начала работу фондовая биржа. Если вы хотите попробовать себя в нелегкой профессии брокера — милости просим. Этот проект, запущенный компанией «УТС», носит название «@Line-Games. Онлайнновые игры на фондовом рынке». Что же представляет собой этот необычный проект? @Line-Games — это специализированный игровой комплекс, предназначенный как для профессиональных участников фондового рынка, так и для людей, которые хотят попробовать свои силы в увлекательной игре на фондовой бирже. Вас ждет экономическая игра, в которой все максимально приближено к реальным условиям. Вы работаете с акциями РЕАЛЬНЫХ СУЩЕСТВУЮЩИХ эмитентов и торгуете ими по РЕАЛЬНЫМ ценам в режиме online. Если вы решите присоединиться к сообществу @Line-Games, то сразу получите «на раскрутку» 100 000 американских долларов (виртуальных, разумеется) и полную свободу действий. Играть («на повышение», играть «на понижение», выбирать различные торговые площадки, зарабатывать капитал и разорять конкурентов. В @Line-Games все точно так же, как на Уолл-стрит. Ну, или почти так. Для того чтобы попасть на виртуальный фондовый рынок, вам нужно обратиться по адресу <http://games.uts.net.ua> и зарегистрироваться. И все. Как видите, все очень просто. Удачил!

Кто обидел наших маленьких роботов?

Печальная новость для всех поклонников вселенной BattleTech поступила к нам из офиса компании FASA Interactive. В конце апреля этого года данная компания прекращает свое существование. На протяже-

нии нескольких лет FASA Interactive владела правами на мир BattleTech. Теперь контроль над гигантскими мехами перейдет в руки компании **Wizards LLC**. К сожалению, правление этой корпорации еще не выступало в печати и не объявляло, как именно оно собирается распорядиться «наследием FASA». Будем надеяться, что четвертый корпус комплекса MechWarrior не станет последним.

Nival там, Nival тут

Многие жители нашего города были очень удивлены неожиданным появлением на границе кварталов Strategy и RPG нового здания под названием **Evil Islands: Curse of the Lost Soul**. Что-то очень знакомое угадывалось в архитектуре данного строения. По этому поводу журналистами «Игроградского вестника» было проведено небольшое расследование, в ходе которого выяснилось, что Evil Island — это не что иное как наши «Проклятые земли», мир которых был адаптирован для англоязычных жителей нашего города компанией FishTank Interactive. Все-таки приятно, что проекты российских разработчиков, пусть медленно, но выходят на мировой рынок. Редакция нашей газеты от души поздравляет компанию Nival с успехом. Ведь и первые части «Аллодов» были переведены на английский и выпущены под названием *Rage of Magic*, а это значит, что вместо одной хорошей игры мы имеем целый игровой мир, не уступающий виртуальному вселенным, созданным на Западе.

Коллекция пополнилась

Наконец-то! Все поклонники популярнейшей игры **Magic: The Gathering** дождались выхода нового сета **Planeshift**, призванного сделать игру в Манию еще более увлекательной и напряженной. Planeshift — это вторая часть трилогии о вторжении в мир *Доминатори*, это новые устрашающие монстры и генетически усовершенствованные бездельники, ослабляющие защитников Доминатори. С выходом Planeshift'а в Маджике появляются новые интересные игровые механизмы. Например, *Gating* делает мощные заклинания дешевле, но ценой возвращения одной из своих карт в руку... *Familars* — это создания, которые уменьшают стоимость других заклинаний. И, конечно, будут развиваться механизмы, появившиеся в *Invasion* — это и *Domain cards*, и *Kicker*.

Новый сет содержит 143 карты, из которых 44 раритетов, 44 необычных карты и 55 обычных. Также в сете присутствует большое количество многоцветных и легендарных карт.

27 января в клубе «Sargona» должен был состояться пререлиз нового сета. К сожалению, по техническим причинам он был перенесен на 3 февраля, так что пока мы не смогли опробовать в деле новые карты и вынуждены верить создателям на слово... Ждите наших новостей с пререлиза и присоединяйтесь к игрокам в Маджик!



Несмотря на то, что два года назад в Игрограде было объявлено о колонизации Альфы Центавры, Сид Мейер не успокоился — он предложил на суд общественности план нового здания, а от вас потребуется провести свой народ от эпохи каменных топоров до космических кораблей.

SID MEIER'S CIVILIZATION III

Search Result

Разработчик: Firaxis Games

Издатель: Hasbro Interactive

Дата выхода: не известна

Информация на сайте: <http://www.firaxis.com/civ3>

К самоуверенному анонсу, представленному компанией **Hasbro** на пресс-конференции в рамках прошлой выставки **E3**, большинство играющих масс отнеслось недоверчиво — поскольку речь шла о создании новой игры серии **Civilization**. Логические неувязки были следующие: в качестве разработчика называлась компания **Firaxis** с **Сидом Мейером** (*Sid Meier*), несмотря на то, что **Firaxis** до 2001 года связано соглашением с другим издателем — **Electronic Arts**, а торговая марка «**Civilization**» принадлежала компании **Microprose**.

Было очевидно, что **Hasbro** вынашивает коварный план. Для начала, фактически присоединив к себе **Microprose**, она стала обладательницей той самой торговой марки **Civilization** (к которой **Microprose** за неимением денег так и не сделала ничего хорошего). Позже **Hasbro** уплатила **EA** крупную сумму в качестве неустойки за **Firaxis** (попросту откупила), а **Firaxis** овцам пообещала то, чего они так долго добивались от **EA**: свободу действий, не ограниченную временными рамками. Правда, все мы знаем, чем это грозит — откладывающимися датами выхода, но «ожидание игры лучше ее самой...». Тем более, попав в такую ситуацию, разработчики просто обязаны не ударить в грязь лицом. Ведь не зря предпринимавшая **Hasbro** возлагает такие надежды (и бюджеты) на триумфальное возвращение **Civilization** с обязательной приставкой **Sid Meier's**. При участии **Сиды Мейера** две первые игры этой серии разошлись тиражом более 4 млн. экземпляров плюс громкие титулы — **Best Game of All-Time**, **Hall of Fame**, **Best Game Award**, **Golden Triad Award**, троекратное **Game of the Year** по результатам **Computer Gaming World Magazine**, **PC Gamer Magazine**, **Computer Game Review**

Ma-gazine, *British Interactive Multimedia Association*. **Civilization III**, как отмечено особо на сайте игры, обещает новые рекорды (и, скорее всего, немалые прибыли)...

На данный момент можно уверенно заявить, что работы в нужном направлении все-таки ведутся. Совсем недавно был объявлен конкурс, посвященный празднованию 4-летия **Firaxis**. Изображение победителя конкурса обещают увековечить в грядущей **Civilization III**. Открылся сайт, посвященный разработке игры. Как обычно, ценной информацией там никто не разбрасывается — все больше интригуют ожиданиями новшествами.

По словам разработчиков, совершенствуется дерево технологий, добавляются новые науки, которым не уделено должного внимания в предыдущих частях сериала. Коррективы вносятся с учетом недавних открытий в области генетики и медицины. Дизайнеры ломают голы в поисках новых чудес света: поскольку игра охватит временные рамки вплоть до космических полетов средней дальности (в пределах Галактики), во Вселенной найдется что-то, достойное их благосклонного внимания. Поздние времена развития, скорее всего, будут напоминать **Alpha Centauri**.

Поскольку принцип игры остается неизменным — вы все так же будете управлять развитием нации от каменных топоров до космических кораблей, — то основной упор разработчики делают на усовершенствование системы боя, наверстывая упущенное в первых частях этой серии. Первая «цивилизация» практически не была приспособлена для ведения сражений. Во вторую — добавили некоторые детали, которые должны были «привнести реалистичности». Удалось ли это так, как было запланировано, неизвестно, но игра стала живее и интереснее. В третьей части игры разработчи-

ки, почуяв вкус крови, идут еще дальше — планируют создать сугубо военную компанию, в которой отшлифуют пресловутый реализм битв. Попытаются ликвидировать неувязки, в связи с которыми темпы развития соседних поселений получаются разными. Прогресс разных наций будет идти приблизительно в одинаковых исторических рамках, и задушить моторизированным полком когорту легионеров уже не смогут завалить БТР, как

Удачный исход битвы во многом станет предопределяться набранным вашими поселенцами опытом, кроме того, от уровня развития нации зависит появление ее лидеров и предводителей — **Наполеонов**, **Кузюзовых** и **Веллингтонов**, под руководством которых вы будете проводить эпические сражения и завоевывать боевую славу. Также в напав — создать персонажей-оппозиционеров, способных единолично устроить переворот, узурпировать власть и вообще повернуть ход истории в нежелательную для вас сторону.

Сейчас **Firaxis** параллельно работает над третьим проектом в трилогии **Sweep of Time**, рабочее название которого — **Dinosaur Project**. Поскольку **Сид Мейер** принимает деятельное участие в обоих начинаниях, то, скорее всего, от **Civilization III** следует ожидать нечто, похожее на **Heroes of Might & Magic III**. То есть: фактически не измененный геймплей, улучшенная графика, немного оригинальности в продвинутых сражениях... и огромные тиражи!



Best Com Service
Компьютеры от BCS
приятные цены
смотрите в конце номера
224-22-76, 235-43-48

Вы еще не забыли старый добрый Fallout? Наверно, немного найдется людей, которые хоть на короткое время не заглядывали в этот загадочный и опасный постядерный мир. И вновь на борьбу с супермутантами выходит Братство Стали.



Кто из нас не мечтал о продолжении приключений в мире Fallout? Наверно, только те, кто не играл в первые две части этой игрушки. Даже убежденные сторонники фэнтези-RPG, скрепя сердце, признают, что Fallout — одна из лучших «ролевых», когда-либо появлявшихся на экранах наших мониторов. Прошло уже более двух лет со дня выхода Fallout 2, а никаких намеков на возможное продолжение не появилось. Более того, за это время Black Isle покинули три ведущих специалиста, которых называют «отцами» этого хита. Они образовали свою компанию — Troika Games — и усиленно трудятся над созданием Arcanum'a. А как же наш герой?

Неужели все? Неужели нам больше никогда не доведется прогуляться по руинам Сан-Франциско, двинутся джетом, примерить броню Ангелова? Неужели... Думаю, такие мысли неоднократно посещали поклонников постядерной романтики. Поэтому когда

East (знакомое нам по предыдущим Fallout'ам) совместно с компанией MicroForge. Что же это получается? Очередная спекуляция на популярной теме? Или все-таки...

Разработчики, следует признать, довольно охотно делились с нами информацией о пестуемом детище. И чем больше мы читали эти материалы, тем больше убеждались в том, что все не так уж плохо. Несмотря на то, что BOS задумывался как тактический игра, элемент RPG в нем играет не последнюю роль. Генерация персонажа, скиллы, перки, экспа — все это куда не делось. Равно как и бои в любимом «пошаговом» режиме. Так, может, на этот раз не обманут? И вот, вскоре после Нового года Interplay разродилась демо-версией своего творения. А это значит, что прошло время догадок и недоговорок, и отныне мы с вами можем воочию убедиться, что же на самом деле представляет собой «тактический Fallout». Размер демки довольно впечатляющий — 115 Мб, но ради любимой игрушки можно постараться. Системные требования, по нынешним временам, трудно назвать завышенными: Pentium II 300, 64 Мб ОЗУ, 150 Мб HDD, DirectX 7.0. Что ж, давайте же вместе разберемся, что же это за фрукт — Fallout Tactics: Brotherhood of Steel?

Те, кто в одном из прошлогодних номеров «Мик» читал превью, посвященное этой игре, в общих чертах знакомы с сюжетом. Но я все-таки позволю себе напомнить. Время действия Tactics приходится на период между событиями первого и второго Fallout'ов. После гибели Мэстера остатки армии супермутантов отступают на Восток. В

погоно за ними устремляется отряд Братства Стали, в состав которого входите вы — молодой новобранец. В процессе игры вам придется преодолеть расстояние от Чикаго до Денвера, уничтожить мутантов и добыть для Братства какую-то супертехнологию. Правда, с этим последним заданием до сих пор не все ясно. Разработчики не хотят до конца раскрывать все сюжетные «фишки». В общем-то, понять их можно.

Само собой разумеется, в процессе действия вы будете становиться все круче и круче и, в конце концов, из зеленого новичка превратитесь в опытного ветерана, с полпинка выносящего любого противника. Но это все мы сможем проделать после выхода полной версии игры. А что же демка? А демка содержит в себе четыре тренировочные миссии, призванные обучить нас работе с интерфейсом и демонстрирующие некоторые элементы тактики и собственно два игровых эпизода. Лично мне показалось, что эти миссии не являются частью кампании. Судите сами: формировать свое виртуальное «я» нам не позволено. Вам просто вручают группу из шести человек, силами которых вы и должны выполнить поставленную задачу — уничтожить главаря банды рейдеров и спасти пленников.

Первое, что особенно бросается в глаза, — кардинальные изменения в интерфейсе. Он полностью адаптирован для работы с группой. Появилась панель переключения между персонажами, тактическая карта, отныне не прячется в PipBoy, а выне-



сена на лицевую панель. Возникли иконки, с помощью которых задается степень агрессивности того или иного бойца, а также обеспечивается его передвижение по полю, согнувшись или выпрямившись в полный рост. Все эти (и другие) действия можно производить и с клавиатуры — что должно здорово помочь при игре «по сети», ведь одним из основных достоинств Fallout Tactics станет поддержка мультиплеера.

Как я уже говорил выше, обе миссии демонстрируют нам только боевые действия. Воевать можно как в привычном turn-based, так и в режиме с



да из недр Interplay доносится слух о готовящемся к выходу Fallout Tactics: Brotherhood of Steel, все дружно устремились на <http://www.interplay.com/fallout-bos>, дабы лично посмотреть, как же будет выглядеть долгожданное продолжение любимой игрушки. Результат многих разочаровал. Это не Fallout 3 и даже не интерактивная энциклопедия, посвященная истории Братства Стали. Нам предлагают тактическую игру, «замешанную» на вселенной Fallout'a. Да и ее созданием занимается уже не Black Isle, а «стратегическое» подразделение Interplay — 14 Degree



хитрым названием **Continuous Turn-Based (CTB)**, или, как его еще называют, — **semi turn-based**, который многие принимают за «чистый» реалтайм. Однако это не совсем так. Просто в CTB *action-points* героев обновляются очень быстро, но персонажи действуют в порядке очереди, как и в turn-based. В начале боя на



экране появляется панель, в которой вы можете выбрать, в каком именно варианте будете сражаться. К сожалению, в демке эта панель не работает, поэтому режим игры нужно задавать непосредственно в «Опциях». Подобный подход к делу сильно роднит *Fallout Tactics* с X-COM: Apocalypse, где, как вы наверняка помните, тоже можно было выбирать между «пошаговыми» и «реалтаймовыми» сражениями.

Вообще-то я даже затрудняюсь определить высказаться в пользу какого-нибудь режима. Дело в том, что выходят две абсолютно разные игры. В «пошаговом» — первая из представленных в демо-версии миссий легко проходится одним бойцом (вторая посложнее будет, хотя тоже особых трудностей не вызывает). В этом случае игра очень напоминает своих предшественниц и, конечно, Brotherhood Alliance. Если же вы решите играть в CTB, то обязательно вспомните старый добрый Commandos: передвигаться придется все больше ползком или пригнувшись, стрелять желательно в спину или из-за угла и т. д. Очень большую роль в *Tactics* играет использование скилла **sneak** («красться»). Если ваш персонаж хорошо владеет этим умением, он может подобраться практически вплотную к противнику и закопать его ножом — и все это, не поднимая шума. Еще одно нововведение состоит в том, что на передвижение ваш герой затрачивает меньше *action-points*, чем на произведение какого-либо действия, к примеру, на выстрел, взлом и пр.

Как вы, наверно, уже знаете, *Tactics* создается на новом «движке», который выглядит весьма обнадёживающе. Во-первых, отныне можно выставить разрешение вплоть до 1024x768, хотя и в 800x600 игра смотрится великолепно. К сожалению, в демке нельзя увидеть все возможности нового engine, но то, что доступно, уже внушает изрядную долю оптимизма: динамическое освещение, прекрасная прорисовка объектов и анимация персона-

жей — все это существует, причем выглядит красиво. Как и было обещано, появилась возможность забираться на крыши зданий и смотровые вышки и вести оттуда отстрел противника. Кстати, враг очень активно этим пользуется. К моему большому сожалению, в демке нет никакой техники, так что подовать супостатов гусеницами трактора пока что не удалось. Однако разработчики планируют, что после выхода финальной версии нам это удастся — как в сингле, так и в мультиплеере.

Вот мы и добрались до вопроса, который больше всего волнует фанатов *Fallout*: а удалось ли разработчикам сохранить уникальную атмосферу постапокалиптического мира, которая, собственно, и сделала игру шедевром? На этот вопрос довольно сложно ответить именно в силу ограниченности демки. В плане графики — однозначно да. Разрушенные поселения, еще хранящие следы некогда бушевавшей в них жизни, заброшенные баскетбольные площадки, перевернутые автомобили, украшенные черепами жилища рейдеров с валяющимися на полу истерзанными трупами, гигантские насекомые и одиночные псы... Видно, что разработчики приложили немало усилий, чтобы воссоздать неповторимую атмосферу первых частей игры. Правда, любоваться всеми этими прелестями особо некогда — ведь враг не дремлет.

Но не за один же сражения мы любим *Fallout*! Найдем ли мы в игре квесты, разветвленные диалоги с NPC, которые все-

гда не работает на вас. Мне однажды удалось одной автоматной очередью убить двух рейдеров, находящихся на разных этажах здания. Естественно, существуют и другие свойственные большинству демок «баги». Но есть реальная надежда, что ситуация изменится. На форуме *Interplay* я нашел клятвенное обещание разработчиков все вы-



шеперечисленные (и не только) глюки отплатить и безжалостно искоренить. Так что берегитесь: в полной версии AI задает вас своим интеллектом.

Нельзя не упомянуть и о том, что же представляет собой ваша команда. Все бойцы имеют четкую специализацию. Конечно, при желании и из доктора можно сделать разведчика, «раскачан» определенные умения, но зачем же «грести против течения»? Пусть в боевой группе каждый занимается своим делом. Поэтому перед началом игры следует тщательно изучить, к чему больше склонен тот или иной персонаж, и постараться развивать в первую очередь «профессиональные» способности. Кстати, очки опыта распределяются между всеми членами группы, даже если в бою участвует только один боец, а остальные отдыхают на каком-нибудь радиоактивном курорте. Что поделовеш, команда есть команда.

Оружие, с которым приходится иметь дело в демке, полностью перекочевало в *Tactics* из второго *Fallout*: а. Причем наблюдается некоторая несбалансированность. Автомат — практически универсальная панacea от всех бед. Мне удалось найти всего два момента, когда винтовка оказалась предпочтительнее. Из брони доступна только *leather armor*. Даже странно, почему вышедшую на задание группу не снабдили бронею Братства.

Как вы и сами уже видите, демка не в состоянии дать ответы на все интересующие нас вопросы. И, судя по всему, до релиза (который, кстати, намечен на конец февраля — начало марта) мы ничего нового не узнаем. Кстати, недавно по Сети прошел слух о том, что *Interplay* в скором времени собирается выпустить еще одну демку, которая будет демонстрировать возможности мультиплеера. Это, конечно, приятно, но мультиплеер не даст ответа на вопрос: считать ли *Tactics Fallout* или это абсолютно отдельная игра? Но, в любом случае, мой вам совет — скачайте демку. Она того стоит.



и не NPC, а живые люди, со своей отдельной биографией? Не знаю. Как я уже говорил выше, представленные в демо-версии миссии состоят только из боевых действий. Но надежда умирает последней. Ведь разработчики зачем-то сохранили такие умения, как *barter*, *science*, *gambing*, *thief*, а значит, вполне логично предположить, что игра будет состоять не из одних сражений.

У большинства людей, прошедших демку, много нареканий вызывает компьютерный интеллект. Действительно, ваши подопечные зачастую ведут себя не намного лучше *watchcat* овских арков. Они запросто могут заблудиться «в трех соснах», направиться с одной точки в другую не кратчайшим путем, а по большей дуге, расстривая при этом драгоценные *action-points* и. Коронный глюк *Fallout*: а: когда подходишь к противнику вплотную, стреляешь и попадаешь не во врага, а в стоящего рядом товарища, — тоже никуда не денся. Правда, иногда этот

Для тех, кто любит путешествовать в виртуальном мире, наша мэрия открыла новый клуб. К тому же если вы считаете себя знатоком географии и истории — вам определенно сюда.

GLOBETROTTER

Роман РАВБЕ

Разработчик: Deadline Games & A Vision Park Company

Жанр: разработчики определили его как «приключения», но больше всего игра напоминает некий очень продвинутый и нескудный учебник сразу по многим разделам науки и искусства.

Системные требования: Pentium 233 МГц, 64 Мб ОЗУ, 8х CD-ROM

Давным-давно, в далекой-далекой галактике, жили-были люди. И возвели они себе по всей планете множество великих городов. Да таких, что в каждом было какое-то свое чудо, а в иных и по несколь-



ку. И сказали люди: «Полна чудес земля наша, да только не ведаем мы обо всех. Эх, ссыкался бы такой богатырь, что собрал бы фотографии всех чудесных творений рук человеческих себе на славу — людям на забаву!»

И вышло меж народов храбрецов множество с фотокамерами, да крутыми, и отправились в странствия далекие, да только сложили все буйны головы. И вышел последний отчаянный молодец и сказал он: «Не плачьте, жены, не плачьте, дети, добуду вам фотоальбом заветный». И сел он с этими словами в самолет свой верный, и полетел.

Чем-то это все напоминает историю про Гулливера у Великанов: ваш герой — симпатичная девчонка или грозного вида парень — бе-

гает по гигантской карте, в центре какого-нибудь реально существующего в природе города. Причем, судя по линиям сгибов, эту карту явно кто-то долго таскал в кармане. Пространство за ее краем выглядит, как безжизненная тьма, от которой мы защищены невидимой стеной. Кроме нас на двухмерной карте могут появляться и другие трехмерные объекты. Если вы заступите, к примеру, на кружочек с домиком, прямо из-под земли вырастет какое-нибудь здание — всего существует несколько видов этих построек: вокзал, аэро- и морской порты, Globetrotter Club, два готеля, магазин и пять представителей разных сфер деятельности (обслуживание, спорт, культура, природа и техника). Причем, в какой стране бы вы ни оказались, все эти заведения везде будут выглядеть совершенно одинаково.

Кроме «домиков» иногда встречаются кружочки с молнией, символизирующие блиц-способ пополнять запасы личной энергии. Если вы на них наступите, вам будут задаваться некие вопросы в виде теста с вариантами ответа вроде: «Кто написал «Одиссею»?». И если вы угадаете — получите немного энергии, а если нет — потеряете ее 4 %. Как только наступает ночь, молнии чудесным образом перевоплощаются в доллары, и соответственно, приз за правильный ответ ночью выражается в футах.

Медленно уменьшающаяся зеленая полоска в правом нижнем углу экрана пока-



зывает, сколько энергии восстанавливается во сне. Сначала зеленая полоска уменьшается настолько, что становится красной,

после чего скорость ходьбы замедляется раза в два. Ну, а когда энергия совсем исчерпается, моментально наступит сон, из-за которой головы вверх полетят зеленые буквы «Z», а полоска энергии снова начнет увеличиваться. Никакой реальной опасности это не представляет — как только жизненные силы восстановятся, вы проснетесь. Правда, впадая в бессознательное состояние на улице, вы становитесь идеальной жертвой для грабителей. Ведь как только наступит ночь и город покроется сиреновой темнотой — начинается криминальный трудовой день, причем происходит это моментально, без всяких романтических закатов, как свечку кто-то задует — раз и все.

Пересидеть ночь можно только в отеле, которые бывают двух видов: крутые (фешенебельный небоскреб, где внутри играют ви-



олонель, а посетители вежливо беседуют друг с другом) и бомжацкие (обшарпанная пятацкожа, орут мартовские коты, постоянно не умолкая пыльные крики за стеной).

Возникает резонный вопрос: «Неужели необходимо каждый вечер переться в эту ненавистную гостиницу?» Ответ: «Нет!» Науче третьего тысячелетия удалось найти способ насладиться ночными прогулками, не попавшая при этом в сводки МБД: заходите в магазин и покупаете красненькую коробочку с надписью SPEEDYMINT — с ней смело можно шагать по всем темным подворотням, поскольку, скушав сей препарат в случае опасности, вы легко убежите не то что от бандита, но даже и от такси — главное, вовремя их заметить. Жаль только, что за один раз больше одной упаковки не продает, но это дело поправимое — ведь одной дозы вполне хватит на пару кругов по городу, — так что в магазин за препаратом! Успейте по-любому. Насчет привыкания не беспокойтесь — зависимость чисто психологическая. Короче, готели отдыхают. Впрочем, повинуясь всеведому нам закону, грабители отбирают всегда ровно половину имеющихся денег: не важно, 2 фунта у вас или 2000, — так что совсем без гроша вас не оставят.

Кроме грабителей, иногда непонятно, откуда вылетает и останавливается такси, которое может моментально телепортировать к любому из видов зданий, вот только по-



ездить на нем удается редко, поскольку оно не любит ждать пассажиров, и секунды через 3 снова срывается с места и исчезает непонятно где. В отличие от грабителей, не причиняющих вреда человеку, бережное отношение к пешеходу такси совершенно не свойственно: старинный потенциальный клиента — вполне нормальная тема. Хотя самый печальный исход такого события — несколько потерянных процентов энергии.

Кроме проблем с передвижением, недостаток энергии может стать причиной отказа при трудоустройстве (говорят: «Вы слишком устали»), но это легко предотвратить — ведь восстанавливать энергию можно и не дожидаясь полного изнеможения, а в любой момент, в любой гостинице (конечно, не бесплатно). Очевидно, у них там стоят специальные усилители.

При нехватке фунтов их можно зарабатывать, устроившись на работу. Вот хотите вы поработать, к примеру, в сфере культуры — находите их представительство — это некое здание с ярким плакатом на фасаде: здоровый мордочник в белой майке стоит, обняв одной клешней разукрашенную девушку штурмового вида с выдающейся фигурой. Заходите внутрь и приступаете к работе, заключающейся в том, чтобы выбрать ответы на разные вопросы по одной теме — по живописи, например. Чем больше правильных ответов, тем больше денег получаете.

Пожалуй, несколько необычно то, что в каждой из сфер можно работать лишь по

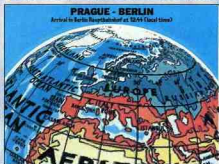


одному разу, поскольку сразу после окончания первого же сеанса здание представительства бесследно исчезает, не оставив после себя даже кружочка с домиком.

Еще один способ улучшить свое финансовое положение — это выполнять заказы на фотосъемку достопримечательностей. Приходите в Globetrotter Club, получаете заказ и карту района, в котором находится объект, идете туда, находите там кружочек с буквой «L», становитесь на него и делаете снимок. Вероятно, потому, что разнорабочий не представляет себе туриста без фотокамеры, она при вас изначально. А вот пленку придется купить в магазине, где вас ждет сонид-трек из народного гула, звякающих кассовых аппаратов, хлопающих дверей и ассортимента из пяти предметов: фотоленка-ускорялка, проездной на метро, газета (точно такие же выдают на шару в крутых отелях), карта центра города — весьма полезная вещь, благодаря ей можно обозреть все, включая собствен-

ное местонахождение, с высоты птичьего полета, но только в черно-белом варианте.

Самый простой способ найти заказанный объект — воспользоваться метро, где станции всегда называются в честь досто-



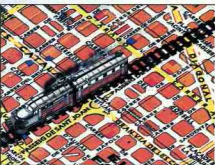
примечательностей, рядом с которыми они расположены. Чтобы попасть в метро, надо купить в магазине карточку на 24 часа, затем выйти из магазина и немедленно ее съесть. После этого разверните карту и с благоговением смотрите — на ней появилось что-то новое, с буквой «M» — это и есть долгожданный вход в метро. Естественно, как только действие карточки прекращается, вход вновь становится для вас невидимым.

Удивительно, но съемку производят и в ночное время — фотографии все равно падают, словно сделанные при солнечном свете, как будто над каждым памятником висит по специальному солнцу. Фотографировать можно и без заказа из клуба: снимешь сразу все попадающиеся буквы «L», потом приходишь в клуб, получаешь задание — и идти уже никому не нужно, всего-то выйти и снова зайти, чтоб они там не сомневались, что не зря платят вам фунты — пусть думают, что вы эти две секунды мечетесь по городу в поисках объекта. Если какие-то фотографии у вас приминать не хотят, не отчаивайтесь — их примут в клубе другого города. Кроме материального вознаграждения, за каждое выполненное задание выдают еще и моральное — в виде повешения урны вашей глобтоттеровской оплотности, что будет символизировать появление лучика на звездочке (сразу вспоминается октябрьское прошлое). Пять лучиков составляют звездочку, а поднакопите звезд — более ответственные и оплачиваемые задания вам станут доверять. Таким образом, отныне все местные «L», а также проявив себя во всех сферах занятий трудом (создав таким образом абсолютную безработицу), можно без колебаний отправляться в другой мегаполис. Для этого воспользуйтесь авиа-, мор- или железнодорожным транспортом. Любой из них может доставить нас в такую же, ограниченную центром города, туристическую резервацию — только в другом географическом месте.

Период нашей жизни в пути — на борту самолета, парохода или в вагоне поезда — полностью нам неподвластен — после выбора на вокзале места назначения мы моментально видим эффектно призем-

ляющийся на карту города самолет или, там, прибывающий поезд, причем ночью это выглядит особенно приколно. Вообще, что касается графического исполнения игры, то, действительно, тут можно только порадоваться.

Таким образом, несмотря на фигурирующую во вступительном мультике пару заплясанных и истоптанных башмаков, тема дороги в этой игре абсолютно отсутствует. Больше всего Globetrotter напоминает тренажер, на котором методом постоянного повторения доводятся до автоматизма простые действия: приехал — купил фотопленку и карту — запечатлел местные соборы и руины — продержался ночь в отеле — заработал фунты — уехал в другой город — приехал в другой город — купил пленку — обфотографировал все замки с костелами — и т. д. Вот тут говорят мне: «Зря ты так, Globetrotter — развивающая игра. В ней и география, и английский, и, что самое главное для ребенка, динамичная и увлекательная подача всей этой информации».



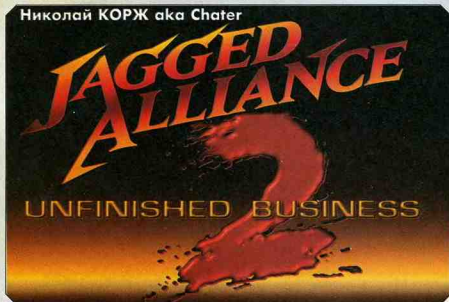
Все это так, но одновременно игрок начинает воспринимать любую город как стандартную комбинацию: «вокзал — отель — магазин» — с резкой исключительностью в близлежащих памятниках архитектуры. А что, если б исчезли с лица земли Триумфальная арка, Эйфелева башня, Версальский дворец, — про Париж, наверное, забыли бы давно? По игре этой так и получается — ведь что там делать, если ни магазина, ни гостеля? И людей там как-то не особо густо — единственное проявление человеческого присутствия заключается в бегущих по ночам темным фигурам с пистолетом в вытянутой вперед руке — впрочем, никогда не стреляющих. В чем причина такого пренебрежительного отношения к оружию — не понятно, то ли в трепетном отношении к популяции туристов как источника дохода, то ли в банальном неумении пользоваться пистолетом — науке сия неведома. Но в любом случае, приятно, что появилась еще одна игра, в которой не надо никого убивать.

По адресу <http://www.visionpark.com/globetrotter/traveller> se находится шведскоязычный сайт поддержки. Ничего интересного там обнаружить не удалось — правда, я не очень силен в шведском.



После гибели Дейраны несчастья в злополучной стране Арулько не закончились. Но на страже справедливости все так же специальное подразделение «диких гусей».

Николай КОРЖ aka Chater



Помните такую игрушку, как Jagged Alliance 2 («Агония Власти»)? Ну конечно, да, ведь она стала, по мнению многих игровых изданий, одной из лучших игр давно прошедшего 1999 года. И вот, наконец, мы дождались долгожданного (извините за каламбур) дополнения к этой замечательной тактической вешице Итак, встречайте Jagged Alliance 2.5: Unfinished Business («Агония Власти: Цена Свободы»). Надо сказать, долго мы ждали этот add-on — разработчики, канадская студия Sir-Tech (<http://www.sir-tech.com>), заявили об игре еще в феврале 2000-го. Причем сразу же как о практически законченном проекте. Теперь игра уже вовсю красуется на полках магазинов Америки и Западной Европы, а вскоре дойдет и до нас в русском варианте, что заранее спасибо компании «Бука».

Интрига в игре весьма забавная и начинается практически сразу после окончания оригинальной сюжетной линии. Помните изобильные шахты в Арулько? Так вот, до того, как повстанческие силы (то есть вы) захватили их, они принадлежали некой компании

Ricci Mining and Exploration, имевшей договоренность с небезвестной госпожой Дейраной. После освобождения Арулько шахты перешли в ведение страны, а Ricci Mining and Exploration все забыли. Компания осталась ни с чем: без денег и шахт. Вы, конечно, видите, что она захочет себе все вернуть, и вот выдвинуто требование — либо ей возвращают шахты, либо у страны будут большие проблемы. У компании уже поднакопился богатый террористический опыт: уже крылатыми ракетами взорвана Литка (пурма Арулько) — но на этом останавливаться никто не намерен. Поэтому **Энрико Чивальдори** (президент Арулько) срочно понадобится ваша помощь. Собственно, о том, что же происходит в стране, вы и узнаете из письма президента в самом начале игры; кстати, в нем также сообщается, что Ricci Mining дислоцируется в Тра-

коне — стране, лежащей севернее Арулько, кишашей военными, боевыми постами и прочими опасными штуками. Именно там разворачиваются военные действия Unfinished Business.



Примечателен один интересный сюжетный поворот, но пусть он останется для вас сюрпризом. Добавим только, что Тракона значительно меньше Арулько по площади: если в последней было более двухсот секторов, то многие оставались просто пустыми, то тут чуть более двадцати, зато в каждом не менее 15 противников — вот такая политика.

Игра изменилась коренным образом, и, по большей части, в лучшую сторону. Во-первых, никаких жуков, ополчения, шахт, техники (танков,

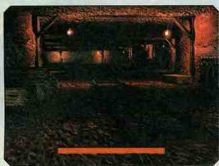
машин) и прочей чепухи больше нет — хотя жуков и жалко, благо, кошки остались. Теперь любой зовованный сектор — ваш, то есть туда уже никто не сунется, а если и попытается, то вам ничего не грозит — ведь секторы являются всего лишь перевалочным пунктом: зововал, вычелся, починился, пошел дальше.

Во-вторых, играть стало сложнее, нет-нет, АИ поумнел совсем немного (иногда это невооруженным глазом и не заметишь), и враг берет количеством, а не качеством. Например, как вам сектор с 20-ю «красненькими» и 3-мя «синенькими»? Вот-вот, разве можно было о таком мечтать в JA 2? Но не все так страшно, ведь теперь эти самые противники выносятся просто на «ура», а дело в том, что появилось новое оружие смерти — аж 12 столов, и игра оказалась несбалансированной. Достаточно два раза выстрелить в голову каким-нибудь Val или PSG-1 — и вражина прямоком отправляется к праотцам. Сложно будет только в начале игры, когда ваши орлы еще не распрямили крылья и стреляют не очень-то метко. Во втором секторе вас сразу встретят около 16 «красненьких» бойцов, с которыми не так уж и просто справиться. Но спасает то, что скорость прокачки сильно возросла: если раньше для того, чтобы поднять уровень меткости, приходилось убивать десятки вражин, то теперь достаточно 5-6 человек. Сохранились и стандартные способы прокачки: заминировал-разминировал квадрат — получил «+1» к «взрывчатке». Актуальными стали ночные операции и соответствующий скилл — и правотерней, ведь ночью воевать легче и интересней.

В-третьих, начальные настройки. Кроме возможности выбора сложности (**Novice** — **Experienced** — **Expert**) и режимов оружия, появился новый пункт — Iron Man («Железный Человек»), который во время боя блокирует сохранялку. Т. е. когда вы находитесь либо в секторе с противником, либо в центре «клекла» и у вас выставлен данный режим — сохраниться нельзя! Закончили зачистку сектора, покинули его — пожалуйста, функция **Save** к вашим услугам. А если уж убили — начинай сначала. По-моему, эти новороты хоть как-то возвращают игре баланс и тактику. Если пал на поле боя — в следующий раз придется все спланировать по-другому.

Еще в игре появились две обещанные примочки: это **Line of Sight** («Линия Видимости») и **Cover mode** («Показатель степени укрытия»). Первая, давсаевича квадраты вокруг противника, фиксирует степень его видимости. Если враг находится в хорошо видимой зоне (100 %), то цвет подсветки зеленый, в плохую — красный, промежуточные цвета — это оранжевый и желтый.

А вот задача Cover mode прямо противоположная, она показывает степень укрытия ваших бойцов. Зеленый квадрат — все ОК, красный — проблемы, соответственно, оранжевый и желтый — нечто среднее. Мно-



гие геймеры не могут понять, где включаются данные функции, а все достаточно просто — они «вплавлены» на клавиши: Line Of Sight — **End**, Cover mode — **Del**, клавиши нужно держать нажатыми! Для увеличения, уменьшения радиуса подсветки квадратов используйте **«+»**. Правда, польза от этих функций весьма сомнительна, но попробовать стоит.

Интерфейс игры не изменился, что, впрочем, к лучшему — ведь он и так довольно удобный. И персональный **Laptop** с неизменной ОС **Sir-OS** по-прежнему в вами, хотя система найма солдат изменилась. Если раньше с ними расплачивались за каждый день, то теперь найм возможен единовременно, оплачивается сразу — и действует аж до увольнения, смерти либо победы. Правда, в начале игры вам не удастся сколотить большую команду. Во-первых, ограничения с финансами (35.000 — Experienced level), а во-вторых, места в вертолете (их всего 6). Зато потом, добравшись до Varrez'a (единственного городка-деревенки в Траконе), вы сможете и увеличить группу — только есть ли в этом смысл, ведь к тому времени у вас уже должно появиться сильное войско.

Почему же вам непременно нужно следовать в Varrez — кажется, Laptop всегда с вами... Да потому, что ваш любимый Laptop по дороге сломается, значит, вам понадобится деталь, которую вы сможете купить только в этой деревенке. Кстати, это и есть один из квестов игры. Квестов, а соответственно, и NPC в игре мало, но некоторых можно нанимать, вот, например, **Токс** — кинозвезда, в прошлом военный, очень самолюбивый персонаж, за что команда его не очень любит, но его камуфляж всегда 100%.

Найм солдат удачно по-прежнему осуществляется на веб-сайтах **A.I.M.** и **M.E.R.K.** Не пренебрегайте последним, ведь теперь там вполне реально найти хорошие коды и, конечно, за умеренную цену — в отличие от первого ресурса. Отметим, что анимация наемников слегка изменилась: теперь у Ивана мелкий **Micro Uzi** — а это не очень-то хорошо в начале игры. Ну и, естественно, сайт **I.M.P.** — где вы с помощью различных настроек сможете внести в игру само себя любимого. Кстати, не обошлось без изменений и в этой фирме: сейчас стилл назначается простым выбором, а не благодарю ответам на дурацкие вопросы, как в оригинале. И еще максимально вы може-

те иметь очков опыта характеристик — 90 против 85 в Jagged Alliance 2. Как и было обещано — можно импортировать «себя» из Jagged Alliance 2 (при этом сайт I.M.P. станет недоступным). Но будьте осторожны — тут есть подвох: при конвертировании персонажа у него заберут все деньги, оставив лишь ~30.000 (зависит от уровня сложности), изымут всю амуницию, подсунув какой-то пистолет-пулемет Calico M950, а обмундирование заменят на стальную каску с легонким жилетом. Зато повторно создавая персонаж в I.M.P., вы сэкономите порядка \$3000.

Нет больше «Бобби Рея» — хотя зачем он тут? В Траконе столько оружия, что только успевай продавать. Нет и страхово-вой компании.

Как и интерфейс, движок остался прежним: все те же устаревшие 640x480, старая графика. Да, на сегодняшний день таким раскладом никого не удивишь. Зато игра будет нормально работать и на Pentium 133 МГц, 16 Мб ОЗУ, с видеокартой с 2 Мб ОЗУ. Сразу же вспоминается триумф и падение года — Diablo 2 с его 640x480, хотя



и то верно — мы имеем дело с разными играми в разных ситуациях. Секторы Jagged'a стали ярче, Тракона — северная и горная страна с плохой системой коммуникаций — значит, там должен появиться снег и извилистые дороги — действительно, все на месте! В наличии и елки, покрытые снегом, и дома, и горные дороги — но до отдаленного разработчикам, они словно потрудились над «усуеживанием» объектов.

А вот качество звуков в UB стало на ступе-



пенку выше, теперь Barrett стреляет, как и подобает Barrett'у, а не так, будто он какой-нибудь Glock 17. Музыкальное сопровождение прежнее, но зато его качество значительно улучшилось. Я, например, даже с удовольствием послушал старые добрые боевые мелодии.

Что особенно радует, так это то, что в игре исчезли многие баги, то есть теперь она не «вылета-

ет» на каждом шагу. К сожалению, «часики» все также вешают игру, но если раньше помогали комбинации **Alt + Enter** или **Ctrl + Enter**, то теперь спасает исключительно **Alt + X** (выход из игры). Осталь-



шуть на то, что патч исправит недоразумения, благо работы над ним практически завершены.

Возрадуемся! В игре появился редактор карт — теперь, тщательно изучив 30-страничное описание, можно смело браться за создание собственных «Траконов». Почему аж 30 страниц? Да просто редактор сложный, но, если верить разработчикам, они делали Jagged Alliance 2 и UB именно в нем. Кстати, в Сети уже появилось множество самопальных карт и заготовок — некоторые вполне приличные (о том, где их скачать, читайте ниже).

Итак, что же в итоге получается? Большая часть игры вам придется стрелять, стрелять и еще раз стрелять, а квестовой части, как ни приспосабливай, практически не осталось. И тактики она, к сожалению, похвастаться не может — пожалуй, ситуацию спасает только режим Iron Man. Но хоть игрушка утратила часть былого шарма и практически потеряла баланс, она, вне всяких сомнений, является наследником лучших традиций серии Jagged Alliance. Но не единственным, потому что разработчики обещают продолжение, и работа над Jagged Alliance III уже вовсю кипит. О новой героине пока известно очень мало, правда, мы все-таки знаем, что она будет в полном 3D и совершенно уникальной.

Напоследок необходимо сказать несколько слов о компании «Бука» (<http://www.buka.ru>), которая уже не первый месяц трудится над локализацией «Агнии Власти: Цена Свободы» [русское название Jagged Alliance 2]. Игра полностью переводится и переозвучивается, и результат, думаю, должен оправдать наши ожидания. Русская версия, как и английская, появится только в феврале и на 1 компакт. Приятно, что она идет независимо от JA2 и имеет удобную установку — начиная от минимальной, заканчивая полной установкой на жесткий диск.

Да, еще: в США игру издает компания Interplay (<http://www.interplay.com>), в Западной Европе — Innosonics (<http://www.innosonics.com>), и там игра вновь продается уже около месяца.

Похищена ядерная боеголовка. Но не все еще потеряно — ведь специальный агент британской разведки выходит на «тропу войны».

Дмитрий АМПИЛОВ

I'M GOING IN

Минимальные требования:

P266/64 МБ Ram/8 МБ video

Желательные: P400/64/12

Разработчик: Innerloop

Издатель: Eidos

В последнее время игры классического action отходят от первоначальной концепции. Вспомните *Wolf 3d*, *Doom*, *Doom II*, *Duke*, *Hexen*, всю серию *Quake*. Что было их отличительной чертой? Обилие монстров, обычно не отличающихся наличием серого вещества в голове; архитектура уровней, чаще техногенная, реже — фантазийная; много-много расстрелянных гильз, использованных аптечек и километров пробега по темным закоулкам. Упор делался на хорошую стрельбу, реакцию и скорость. Но, к сожалению, в жанре action наступил кризис. Причины было несколько — однообразие, нереальность происходящего и на-



чинающее приедаться графическое оформление. Многим хотелось чего-то большего, нежели стандартная для шутеров комбинация «стрейф-стрельба-стрейф». Да, какое-то время шутеры держались на совершенствующейся графике, приводившей вступление новое поколение, но все приедается, и чем быстрее бежит прогресс, тем быстрее надоедает и устаревает все новое. Как ни прискорбно, action умирал. Сначала отделились *third-person shooters* (шутеры от третьего лица). Они образовали свой, новый и очень мощный жанр, быстро обросший своими поклонниками. В противовес старому доброму *Duke Nukem* у родилась зеленоглазая красавица *Lara Croft* [х, чувствую, мно-

го нового услышит о себе Лариска из уст Дюка после выхода *Duke Nukem Forever*]. Ну, а что там с нашими *first-person shooter*ами? Блеснул *Unreal*, мигнул *HalfLife*... и все. Блеснули, мигнули и умерли. На арену вышли мультиплеерные add-on'ы к ним, *Unreal Tournament* и *HalfLife: CounterStrike* соответственно. Да, они представляют настоящий action, но... в другом понимании — это уже сугубо многопользовательские игры, которые, согласитесь, несколько отличны от первоначального жанра. Обычный сингловый action же окончательно сдал позиции и вступил в новую эру — эру симуляторов. А кого в *first-person shooter*ax можно симулировать? Да кого угодно! Боро (*Thief*, *Thief Gold*), наемного убийцу (*Hitman: Codename 47*), бойцов армейского (*Delta Force*, *Delta Force II*, *Delta Force: Land Warrior*, *Rainbow Six*) и полицейских (*Swat 3*) спецназов. А совсем недавно вышел симулятор агента спецслужб. Он-то и попал в мои руки.

My name is Jones... David Jones!

Каким бы заслуженным ни был флемминговский персонаж, заслуги главного героя нашей игры будут повесомее. И его послужной список хоть и невелик, но густо насыщен отлично выполненными секретными миссиями. Вначале David работал на британскую спецслужбу SAS, участвовал в столкновении в Персидском заливе, а также многих других не менее важных и секретных операциях (к сожалению, о них нам никто не расскажет). Затем он завязал со своей работой в Британии и вступил, по сути, на ту же должность, но уже в некоей антитеррористической организации, работающей под началом британского и американского правительства. Итак, агентурная служба узнает, что некий эстонский торговец оружием *Jach Priboi* похитил ядерную боеголовку со всеми вытекающими отсюда перспективами. Jones'у приходится заняться нейтрализацией

банды преступника и возвращением похищенного. Холодный бритт Jones против импульсивного эстона Priboi. Европейская расчетливость против прибалтийского рас-



гильдаство. Один суперагент против нескольких сотен обезбашенных головорезов из русского, по всей видимости, спецназа. Уж не знаю, по какой причине, но работать в полевых условиях David будет сам. На помощь ему выделяет всего лишь одного, но очень симпатичного координатора — весьма очаровательную американку Anya [американское имя, улавливаете?] — такого же агента по борьбе с «ядерным терроризмом» (куда там Counter Strike'y до таких «терроров» и «каунтеров»?). Непосредственного участия в боевых действиях, как

я уже говорил, Anya не примет, но будет помогать David'у на всем протяжении борьбы против вселенского зла полезными советами и инструкциями. Она же будет проводить брифинг (перед миссией или же в течение ее), в котором расскажет о наших целях. Без ее указаний Jones'у пришлось бы очень туго, ведь жизнь иногда подкидывает сюрпризы — когда меняется обстановка и когда сразу же по ходу миссии приходится совершенствовать план действий. В таких случаях на нас снизойдет



милолетное видение в форме заставки, сделанной на движке игры, и Anya доложит обстановку, укажет новые цели, а также средства и путь их достижения. Такие сю-



жетные повороты — одна из сильных сторон I'm Going In: они, как во многих играх подобного плана, вкрапляются с целью создать столь важную для геймера атмосферу, и, что приятно, им это удается. В этом плане IGI схож со столь популярным многим бритоголовым киллером из Hitman.

А сейчас — краткие досье главных героев.

David Jones: британский супер-агент, специалист по оружию, ведению теневых операций и языком (даже русский знает, вот только неизвестно, как он сможет общаться с русскими солдатами — ведь вряд ли он знает плохой русский).

Major Anya: американский агент, спец по нейтрализации «ядерных» террористов, персональный координатор главного героя.

Jach Priboi: горячий эстонский парень, по совместительству торговец оружием. Заменен в хищении ядерного оружия, вследствие чего и завертелся весь сыр-бор. Человек, которому нужно вынести отдельную благодарность — без него мы никогда не сыграли бы в Project I.G.I.

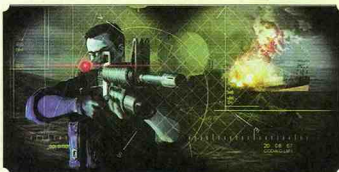


Нужно сказать, что Project IGI занимает место где-то между Hitman'ом и Delta Force. На последний немного тянет графика, а вот процесс игры больше похож на Hitman'овский, хоть стрельбы здесь намного больше.

Создатели I'm Going In — **Innerloop** — разработали для своего детища прекрасный движок. Он позволяет охватывать огромные пространства, не скупясь при этом на детали ландшафта и архитектуры. Прекрасно прорисованные барраки, контрольно-пропускные пункты, шахты, бункеры, ангары со стоящими внутри са-

молетами и многие другие элементы уровня IGI, которые можно перечислять еще очень и очень долго. Графическое оформление... вы на скриншоты посмотрите, и вам сразу все станет ясно. Наконец-то нас выпустили на волю в пампасы — в кои-то веки большинство игрового времени мы проведем под открытым небом. После всеми заезженных вентиляций, узких коридоров и лабиринтов это — как поток свежего воздуха, и даже законченные любители Delta Force'а оценят мир Project I'm Going In. А он потрясает! Объемные солдаты, бронетехника, самолеты и поезда — все выполнено на высоком уровне, дизайнеры поработали на твердую пятерку. Посмотрите наметанным взглядом суперагента с высоты птичьего полета, и аж языком прищипнешь — могут ведь игры делать, стережись!

Звуковое сопровождение выполнено безупречно, все в лучших голливудских традициях. Стоны, вопли, вой сирен. Не знаток оружия, но звуки их стрельбы, по-мое-



му, схожи с оригинальными. Кстати, немного оторвавшись от темы, скажу, что оружие очень реалистично — как физический расчет стрельбы, так и ее звук. Разработчики специально ездили в Финляндию, дабы своими руками проверить действие смертоносных игрушек и воплотить в IGI все полученные впечатления.

Behind the enemy lines

Прямо из названия Project IGI можно понять, что это именно проект, а не простой набор миссий. Я намеренно не буду рассказывать вам о миссиях, скажу лишь, что если вам все же придется брать под начало David'a, вы не пожалеете — развитие игры цепляет за все части тела. Опять же напомним, что задачи наши будут меняться прямо «на лету» — начав выполнять одну цель, прийти к окончанию уровня можно с совершенно другим багажом. Итак, мы отправляемся в Прибалтику, так что даже ехать

далеко не нужно — все под боком. Побегать придется уже в самой Прибалтике — целых 14 миссий. Чего нам только не предстоит — и на аэродроме военном побывать,



и в военной части, и на складе с боеприпасами, даже в тюрьме — во как! Притом если мы находимся на аэродроме, то понятно, что мы находимся именно на аэродроме, а не на пустыре за домом. Сказывается все же замечательная архитектура, платить за которую, к сожалению, придется системными требованиями.

Что еще поразовало, так это возможность не только побегать и прострелять, но еще и по канатам ползти, заборчики полерезать, в вертолете полетать. Никогда не лезли по канатам? Вот и хорошо, ползайте в IGI. Самое главное — не смотреть вниз, а то станет плохо и вы эдаким воробышком можете испортить костюм стоящим внизу окрестникам. Хотя, в принципе, не испортите. Как мне ни прискорбно, но земляка наших придется нещадно истреблять, да к тому же желательнее как можно тише, а то имеют они нехорошее обыкновение звать на помощь, включая тревогу и все такое. А я громкого рева не люблю. И когда по мне стреляют — тоже. С этим, кстати, про-



блемы — стрелять в вас, родимого, будут много, долго и прицельно, так что рекомендую не лопаться эдаким Вечным Дюком, а снегом посреди ясного неба сваливаться на голову или за спину противника и тихо ликвидировать его. Но прежде чем поговорить об оружии и «монстрах», хочется сказать, что во время игры приходится действовать несколько нестандартно — в сравнении с другими шутерами. Иногда во время игры в нижней части экрана будет всплывать зеленая иконка с тем или иным действием. Это означает, что при нажатии кнопки «использовать» вы это самое дейст-

jim™
computers

КОМПЬЮТЕРИ
КОМПЛЕКТУЮЧИ
МОДЕРНІЗАЦІЯ
ОБСЛУГОВУВАННЯ

Тел.: (044) 229 5400, 229 8598

вие и совершите. Разница лишь в том, что иногда «использование» нужно зажимать, а иногда — просто нажать. Мы сможем хакнуть компьютеры, ползти, как я уже говорил, по канату, ставить взрывчатку С4, открывать замки и многое другое.

Противостоять нам будут разнообразие солдаты, спецназ, танки и даже вертолеты. Солдат много, и, в принципе, приглядываться к ним особо не стоит — вас как минимум не поймут. Лучше застрелить их, а потом подойти и вдоволь насмотреться на бездушную тушку террориста, законспирированного под солдата. Как обычно бывает в играх подобного рода, AI придается не самое должное внимание. Охранник идет, увидел вас, подождал подкрепление, начал стрелять, умер. Все! Проблематичнее отстреливаться от целой толпы таких солдат или от врагов помощнее — танков или вертолетов.

Именно поэтому ваше продвижение по уровню, как во многих играх подобного плана, нужно рассчитывать от и до. Уничтожить камеры наблюдения, тихо снять часовых и тогда уж интегрироваться в жизненное пространство эстонской ядерной мафии. Благо подходов к вашей цели почти всегда несколько, и, промучившись над одним путем, можно найти другой, полегче.

Хотя это все мелочи, если узнать, что же разработчики предоставили в наш арсенал!

Binocular: очень полезная штука. Даже не имея снайперской винтовки наводиться на врага, выключаясь бинокль и, не отвлекаясь, выпускаешь несколько очередей. Все! Враг повержен. Также бинокль полезен и в обычной своей функции — выявлении сил противника.

PDA: ноутбук-карта, подключаемый к спутнику. Очень полезная штука — на нем отмечены ваши цели и вражеские отряды. Есть возможность приближения местности.

Knife: нож, бесшумен и смертелен.
H&K Mp5: этот автомат доится вам в начале каждой миссии, очень полезен возможностью приближения.

Glock-17: пистолет, идущий в комплекте с Mp5 и ножом.

Ak-47: сильные повреждения, хорошая скорострельность, но слишком большой разброс. Но все равно Ak очень полезен.

Uzi: средние повреждения, очень высокая скорострельность.

M16: шумовая винтовка с подствольным гранатометом.

Dragunov SVD: снайперская винтовка. Очень полезная штука. Сидишь где-нибудь повыше, выставив максимальное приближение — и только успевай наводиться и перезаряжаться.

Spas 12: прекрасное оружие, эффективно на небольших расстояниях.

Pancor «Jackhammer»: автоматический дробовик.
Desert Eagle — Пустынный орел, столь знакомый любителям Counter-Strike и многих других игр.

Colt Anaconda: кольт с превосходной бронебойностью.

Browning M2HB: оружие поддержки наземных войск, в смысле вояс.

FN Minimi: мощнейший пулемет.

Grenade: хорошая противопехотная граната.

Flashbang: оружие для сбивания с толку вражеских солдат.

C4: очень мощная взрывчатка, идет в действие против танков, зданий и тому подобных громоздких объектов.

Law 80: ракетная установка, довольно эффективно против танков, пулеметных гнезд



и автомобилей.

Proximity mine: превосходная мина.

Medkit: это не оружие, конечно, но вообще очень полезная штука, добавляющая жизненную энергию. Особенно ценна тем, что врагов много, а медkit'ов мало. Очень мало, так что использовать их нужно с умом и рассудительным.

Что хочется сказать про оружие? Оно, как по мне, бич всех «симуляторов». Вот ведь что выходит: с одной стороны, нельзя вводить в игру слишком малое количество оружия — обвиняют в убогости, отсутствии фантазии и нереалистичности, а с другой стороны, обещают игроку оружием, дык и не знаешь, что со всей этой кийной делать — оружие ведь не quake'овское и стреляет почти одинаково. В I.G.I. его можно поделить на несколько категорий: пистолеты, автоматическое оружие, дробовики, пулеметы и гранаты+ракетница. Да, обилие в некоторой степени оправдывает себя — что-то стреляет пошурее, что-то сильнее, но помедленнее и на более близ-



кое расстояние, но вот изюминки какой-то нет. Хотя опять же — это не самое страшное, обилие еще никогда не было плохой чертой... ну, или почти никогда.

Мультиплеера в игре нет, но мне кажется, что он и не мог бы быть изюмкой I'm Going In. Сетевые баталии вышли бы слишком скучными, чтобы надого затягивать, — уж слишком обширны уровни и слишком велика сона-

блзас зосесь где-нибудь со снайперской винтовкой.

Project I.G.I. — выбор тех, кто любит посидеть, неспешно (или спешно, кто как) поджидать план действий, дорогу к целям и отход после выполненной задачи; а затем, много, следуя намеченному плану, выполнить все поставленные задачи. И чем ближе к завершению будет I.G.I., тем больше вам придется сидеть над каждой миссией, умирая не раз и не два после очередной поднятой тревоги. Одной из плюшек сторон Project I.G.I. стало отсутствие сэйвов во время игры — то есть мы в самом что ни на есть оркадном стиле сэйвима после каждого успешно законченного уровня. А если учесть, что уровни большие, опасностей много, да и не всегда знаешь, что находится за во-от тем домиком? Да, это плохо, бесит — жутко! Но лишь с одной стороны, играем ведь мы не за какого-то там профессора физики или жалкого наемного убийцу — а за СУПЕРАГЕНТА! Во, звучит-то как. Отсюда и несколько завышенные требования к нам, то бишь подопечному David'а. Срочно бегите в магазин за Project I.G.I. и спасайте в очередной раз мир. Зосим расклинаемся!



НОВЫЕ ЦЕНЫ

incosoft
TELECOMMUNICATIONS

NEW - АНОНИМНЫЙ UNLIMITED (руб)	
A.Night Unlimited (00:00-09:00) ...	40
A.Home Unlimited (19:00-00:00) ...	70
A.Home-Night Unlimited (19:00-09:00) ...	100
A.Business Unlimited (09:00-19:00) ...	150
A.Full Unlimited (00:00-24:00) ...	200

ОБ МЕСТАХ ПРОДАЖ МОЖНО УЗНАТЬ ПО ТЕЛЕФОНУ 324.53.35

UNLIMITED DIAL UP	
Night Unlimited (00:00-09:00) ...	6 ye
Home Unlimited (19:00-00:00) ...	12 ye
Home-Night Unlimited (19:00-09:00) ...	18 ye
Business Unlimited (09:00-19:00) ...	25 ye
Full Unlimited (00:00-24:00) ...	40 ye

UNLIMITED DIAL UP (ЭКОНОМИЧЕСКИЙ)	
Full (00:00-24:00) - 150 часов ...	35 ye

ПОЧАСОВОЙ DIAL UP	
Базис (без абонплаты) ...	0.60 ye
Online (с абонплатой 5 ye мес) ...	0.60 ye
5 бесплатных часов ежемесячно ...	0.40 ye

ХОСТИНГ	
Базовый 25 МБ ...	5 ye
Расширенный (CGI/Perl) 75 МБ ...	10 ye

г.Киев, ул.Б.Хмельницкого 26-Е/35
тел./факс (044) 234.53.35
e-mail: info@incosoft.net.ua
http://www.incosoft.net.ua

Приключения на планете Криг-76 не закончились. Внезапно появившаяся третья сила нарушила все планы победителей. «И вновь продолжается бой...» — бой за поверхность планеты.

GROUND CONTROL

Анна RJ

Так, что у нас в активе?

Десантный модуль готов принимать десантников, но только один — верховное командование полагает, что для данной миссии этого достаточно. Знаю я их: вечно дают чуть войск и времени в обрез. Нам-то лучше знать — мы, полевые командиры, накопились пороха на поле боя.



Третья мировая война началась и окончилась. Люди не могут жить на зараженной Земле. В 2419 году войны за территорию и ресурсы переместились к звездам. Солдаты крупнейших корпораций готовы биться и умереть даже за малейший шанс выбраться с грязной перенаселенной Земли.

Но система, открытая шестьдесят лет назад **Джексоном Райтом Кригом**, была, на первый взгляд, таким паршивым местом, что даже Земля казалась лучше. **Order of New Dawn** основал там колонию. Долгое время это считали очередной причудой религиозных фанатиков, и мало кто обращал внимание на неприветливую планетку **Криг-76**. Мегакорпорация **Saueyen** относилась как раз к меньшинству — и не зря. На планете обнаружили следы древней инопланетной цивилизации. Орден завладел таинственным и опасным артефактом. Ну, а пока ученые ордена бились его над разгадкой, задача военных была — удержать поверхность планеты под контролем Ордена.

А моя задача — не позволить им этого сделать. Корпорация выделила мне только-только помощницу, однако... Для Сарочки битва на Криг-76 — всего лишь очередная драка в многолетнем конфликте между корпорацией и Орденом. Ее работа — захват земель для корпорации,

и тут у нее поднакопился многолетний опыт.

Майор Паркер участвовала в конфликте с орденом в 2412, продержалась до последнего, до прихода подкрепления, оставив на планетке восемь сотен трупов. Но ведь на этот раз все иначе. Сейчас командование редко опускается до задания типа «взорвать здесь все к чертовой матери».

Разные-то оно иначе было. Командир-стратег сидел за своим экраном, попивая кофе и глядя на двухмерную картинку. Поверьте мне, сложно увидеть живых людей за плохо нарисованной картинкой. Теперь все иначе. Командир сам принимает участие в битве, кофе тут особо не выпьешь, а если кто считает, что командный БТР сильно защитит его от тяжелого говердаина Ордена Новой Зари, — жалейте, продемонстрирует.

Так, Сарочка, что ты выбрала для этого дела?

Легкий **terradyne** с противовоздушной установкой в качестве специального дополнительного устройства — это ты хорошо придумала. Но еще лучше взять артиллерийский **террадин** в аналогичной трансформации. Счетверенная **пушка** вкупе с сумасшедшей скорострельностью и огневой мощью — это панacea от любой авиации. А их в звене — четверо. Ах, ты хотела использовать **терра-**



дин еще и против наземных целей? Сарочка, поверь старому воюке — универсальных солдат не бывает. На то и специализированные войска, чтобы дополнять друг друга. А вот **артиллерийский террадин** — это хорошо придумано. Чудовищная установка выпускает пять ракетных снарядов за раз. Летят долго, но и далеко — можно, к примеру, обстреливать объекты в соседней долине. Когда достигают цели, площадь пораже-

ния превращается в выжженную землю. Точность аховая, хотя это особо и не нужно. Тех, кто не погибнет при первом попадании, достанет осколками. Одно беда — террадины эти медленные, слабые и требуют наведения на цель. Лучшее всего для этого подводят разведчики-джегеры. Но у нас миссия по эвакуации с базы, на разведчиков нет времени. Сарочка, как же ты будешь наводиться? А, вижу — авиация. **Aerodyne** в трансформации истребителя. Верно. Он быстрый и хорошо справляется с воздушными целями.

Не нравится он мне этот **дьякон Джаред Стоун**. Терпеть ненавижу любых религиозных фанатиков, еще с Арракиса, в народе называемого Дюной. Знаете, я чело-



век простой и понимаю только простые чувства. Когда мне показывали Библию Новой Зари, написанную после Третьей мировой, и говорят, что это священная древняя мудрость, я советую таким обратиться к психиатру. Я — солдат. Мой бог — Марс. Других не держим.

Мать моя плакала! Базу атакуют!

Засеженный ландшафт напоминает по форме вилку, направленную в северо-западный угол сектора. Вдоль левого зуба вытянута база. От острия наступают войска противника. Да ведь это же силы Крейвена атакуют базу Ордена! Все правильно, но мы, кажется, сражаемся не с той стороны. Сарочка, куда нас втянул этот твой дьякон?

А ведь мы тогда почти победили этого Джорреда Стоуна. Видимо, не с моей стороны. В тот миг, когда победа казалась очевидной, вдруг — как гром среди ясного неба — **Свидетели Судного Дня**. Беспорочные, отчаявшиеся фанатики. Вообразили, что потешат своего Господа Гнево, если очистят Галопатку от людей. А их технология — я и представить боюсь, что они там насосоружили, не имея таких ресурсов, какие есть у Корпорации. Пришлось мне, старому воюке, из двух зол выбрать меньшее. Все-таки Орден Новой Зари приятнее. Впрочем, Орден со своей стороны абсолютно со мной согласен. Вот и сражаемся как бы в со-

юзе с недавним лютым врагом против как бы общего врага.

Ладно, сейчас надо драться. Выходка — в среднем зубе вилки. Наша цель — база. Истребители — вперед! Маленькие юркие аэродинамические устремили вверх по ущелью. И почти сразу же компьютер мелодичным голосом сообщил об атаке с Земли. Два звена легких террадаинов противника с противозенитными установками материализовались из тумана и увлеченно принялись обстреливать истребители. Сорочка, ты там спишь, что ли?

Нет. Умница. Артиллерийский террадаин уже вышел на позицию и дал залп. Истребители ушли назад, под прикрытием наземных сил, не успев получить никаких существенных повреждений. Дути артиллерийских залпов расцедили небо, склонились к земле и ударили, рассыпавшись фейерверком на снегу. «Вражеский террадаин уничтожен» — сообщил компьютер. И еще два раза. Второй залп. На этот раз только одно точное попадание, но остальные боевые машины противника наверняка повреждены. Пора отправлять вперед наземные войска.

А ведь базу-то по-прежнему атакуют. Ладно, разбирайся здесь, а я слепою камерой и гляну, что там за силы у противника. Надо сказать, полный эффект присутствия. Камера чешет над горами, как ос-вертолетчик. Красиво до оудри. Отмечаются желтыми полосками еще далекие конструкции базы.

Коммандер Паркер, что там у вас за чертовщина творится? Компьютер сообщает об



атаке на все четыре подразделения. Подставится всем войском — это же уметь надо!

Ага. Камера переключилась обратно на средний зуб вилки, и моему взору предстал типичный бардак а-ля Сарок Паркер. Послушай совет: все это, конечно, очень зрелищно, но до такого состояния битвы доводить нельзя. Поймишь, как мы не так давно штурмовали базу аэродинамов? Ночь, джунгли, узкое ущелье и пляска света под деревьями. Компьютер позволяет отключить изображение верхушек деревьев, только ночью это нам мало чем помогло. Ну что зодуем? Отводи войска назад. Это же ракетные террадаины, они из наших тяжелых груди металлолома делают.

Артиллерийский террадаин стреляет с куда большего расстояния. И куда мощнее. Абсолютное оружие при условии, что враг не сможет подобраться к нему близко. Ну вот, именно так. Бы-

ли ракетные террадаины — нет ракетных террадаинов. Эта техника мало изменилась со времен Дюны. Бьют далеко, но броня не выдерживает никакой критики. Кто там еще? Пехота? Ну, давай второй залп артиллерией. При точном попадании на месте отряда пехотинцев только гарь остается.

Ну, вроде все. Будем считать, что дешево отделались. Теперь вперед, на базу. Наша задача — провести под конвоем к месту высадки грузовики Джорреда Стоуна. Давай, Сорочка. И держись поближе к нашим



поврежденным террадаинам, чтобы ремонтный луч твоего командного БТР мог привести их по дороге в божеский вид. Во техника дошла! До сих пор не знаю, как этот ремонтный луч действует. Но результат — круче некуда. Полевой госпиталь на колесах и с пулеметом.

Ага, тут еще враги. Прямо перед базой катаются тудо-сюда основные боевые террадаины Корпорации, обстреливая беззащитные здания. Интересная тактика, но против артиллерии не эффективна. Ракетные снаряды артиллерийского террадаина имеют большой радиус поражения.

Вот и твой дыклов, Сара. Кроме его БТР, еще четыре громоздиких медленных грузовика. Все остальное — стационарные боевые установки Ордена: импульсные лазерные доты, мощные энергетические башни и ракетные ПВО. Так, первый грузовик пошел. Правильно, не стоит рисковать всем грузом сразу. Хотя лично я бы рискнул отправить все четыре одновременно. Враги с запада подступают все ближе, времени очень мало. Сорочка нервничает. Основная группировка Крейвена с запада успела разделиться с тамошними защитными сооружениями Ордена и теперь превращает в развалины прочее здания. Нелепо вот так сидеть и ждать, когда враг все ближе и ближе. В этих горах тыма-тымающая всяких закутков и боковых ответвлений. Неплохо было бы прогнать наши истребители над окрестностями, осмотреться по сторонам. Мне, к примеру, очень не нравится этот восточный зуб вилки. Мы там еще не были, а он ведь выводит прямо к базе. Ну-ка, Сорочка, пусть аэродинамы понаблюдят, чем оттуда пахнет.

Истребители прошли до конца восточного зуба, но так ничего и не обнаружили. Разве что непосредственно возле базы — там они срезали угол над горами. Такие мелочи не стоит упускать из виду — современные военные технологии позволяют благодаря специальным устройствам скрыться от радаров.

Расцветают фейерверки, круша своих и

чужих. Зря я выругал Сару — хотя никогда в этом не признаюсь. Умница, дочка. Артиллерия давно успела дать залп, просто она не умеет бить прямой наводкой.

Ну и сражении! Едва закончили с одним, как группировка Крейвена на западе подошла уже опасно близко к оставшимся грузовикам. Уходить немедленно, да только черт-вы медлительные грузовики по-прежнему не хотят покидать базу все вместе.

Атакуются союзный грузовик? Как атакуется? Кем?

Я не ошибся. Еще до того, как камера переключилась на средний зуб и настроилась на требуемый угол, я услышал сообщение о том, что аэродинам противника уничтожены. Вот и обещанная авиация. Правильно все-таки мы поставили нашу ПВО. Именно там, куда пришлось налет. Будем считать это удачей.

Сара отправила истребители на выручку, одновременно устремились навстречу основной группировке Корпорации на своем БТР. Самоубийца, но нелепо вызывает восхищение. Джорред Стоун послушно поспешил за ней.

Камера устроилась напротив входа в ущелье среднего зуба. Дымящийся БТР командера Сары Паркер медленно вошел в расщелину среди высоких хребтов, но уже совершенно черному после многочисленных взрывов огня. Следом за ним скопился антиграв брата Джорреда Стоуна. Где-то в ложбинке, зажатый со всех сторон, давал последний беззащитный залп еле живой артиллерийский террадаин.

Последний, четвертый, грузовик уже достиг, если верить радару, середины ущелья. Только бы успеть. И тогда нас ждет все ог-



ромная вселенная. А если не успеем... ничего страшного. Неприятно начинать все сначала, но времени у нас много. Это всего лишь игра. Всегда можно... загрузиться. Так, что у нас в активе?

Что еще можно добавить? Ну, во-первых, почти все написанное тут — правда. Так оно и происходит на самом деле. Если вы подвержены морской болезни, никогда не садитесь играть в Ground Control — головокружение у вас гарантировано. Удивительно подвижная камера — не только дань красоте, но и суровая необходимость. Если же вы твердо решили повоевать за одну (или — за каждую) из сторон, то

долейте кофе, докурите сигарету, дожуйте бугерброд и готовьте обе руки — они вам понадобятся, равно как и все внимание.

Сначала на коротком брифинге вы получаете задание. Командование расскажет, что от вас требуется, как, на их взгляд, это лучше всего выполнить, с каким сопротивлением вы столкнетесь. На обменной карте будут узкокопированные место высадки и предполагаемые цели.

Далее вам даются один или несколько посадочных модулей и набор юнитов. На первых миссиях доступны только пехотинцы, дальше вам по мере необходимости добавляют еще. Причем модуль уже загружен так, как командование считает нужным. Однако лучше всего комплектовать модуль вручную — просто кликайте на нужном юните и перетаскивайте его



в посадочный модуль на место того подразделения, которое вы брать не собираетесь. До начала миссии все имеющиеся в вашем активе юниты доступны, и вы выберете, кого захотите. Естественно, посадочный модуль не резиновый — в него влезет лишь четыре подразделения. Исключение составляет первый модуль: там идет ваш командный БТР — а места он не занимает. Если посадочных модулей несколько и вы берете с собой пехоту — усадите ее (пехоту) именно туда. Настройка юнитов производится в меню пехоты — усадите ее (пехоту) именно туда. Настройка юнитов производится в меню пехоты, после активации которой вам предложат по несколько модификаций (с описанием их особенностей). Там же вы найдете графическое соотношение атаки, защиты и прочих свойств юнита. На этом этапе вы уже должны знать, какую роль будет выполнять каждая боевая единица, и настроить его соответственно.

Да, не нужно пытаться выжечь все до тла, если цель миссии — всего лишь найти три контейнера. Поэтому внимательно изучите задачу. Многие этапы кампании ограничены по времени — до прихода вражеских штурмовиков или вообще подкрепления. Старайтесь уложиться, иначе тут же проигрываете.

Началом миссии считается вхождение посадочного модуля в атмосферу. С этого момента вам доступны только те юниты, которые вы с собой взяли, и именно в той модификации, которую вы им задали. Командный БТР не имеет модификаций и переходит в ваше распоряжение только на поверхности.

В нем едет Сара Паркер или два подразделения пехотинцев. БТРом можно управлять, это самостоятельная боевая единица с массой достоинств: и ле-

жит, и стреляет, и ездит быстро.

Юниты объединены в подразделения. Доступно управление одним подразделением — для чего просто кликайте на иконке с его изображением, можно дать команду нескольким юнитам сразу — для этого при нажатом **Shift** кликайте на нужных иконках. Движение камеры и угол зрения задаются и с клавиатуры — с помощью стрелок, и мышкой — камера может повторять ее движения.

Сразу после высадки начинайте действовать согласно намеченному плану, то есть к этому времени стратегия проведения миссии уже должна быть разработана — на поле боя будет не до этого. По мере вашего продвижения по карте в верхней части экрана могут обновляться данные по противнику и корректироваться задания. Изменения тут же наносятся на расположенную в левом нижнем углу экрана карту.

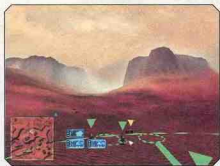
Не пытайтесь управлять воздушным боем — это и в самом деле очень трудно. Хотя в принципе такая возможность предусмотрена. Воздушный бой происходит на такой чудовищной скорости, что уследить за всем не под силу. Ребята сами между собой разберутся. Нужно только проследить, чтобы подразделение зрадионов оказалось в нужном месте в нужное время, все остальное сделает компьютер.

Артиллерия — это действительно почти идеальное оружие в Ground Control. Стреляет с чудовищной мощностью очень далеко. Но при этом не видит, куда же это она бьет, поэтому ее нужно наводить на цель. Лучше всего это удастся джегерам — пехотинцам-разведчикам. Сойдет и авиация, но она может сплунуть врага. Кстати, следите, чтобы ваша артиллерия в момент залпа не находилась под деревьями. Конечно, очень зрелищно и красиво, когда ракетные снаряды взрываются в ветках древнего исполина, но враг от этого не пострадает.

Старайтесь не терять полностью какую-

либо боевую единицу. Ваши подразделения, убивая врагов и разрушая их строения, набирают опыт, получают награды и повышают уровень. И если отдельных юнитов вам возмещает, то взамен уничтоженного звена получите отряд новиков, которым придется все начинать сначала.

Как уже говорилось, в игре две, а в **add-on'e** три стороны. Выбирайте, за кого вы будете сражаться, кто вам больше симпатичен: Сара Паркер или Джорред Стоун. Причем в **Dark Conspiracy** вы работаете в союзе с одной из сторон. Еще в **add-on'e** вам станут доступны юниты другой стороны, со всеми их особенностями, достоинствами и недостатками. Кстати, в компании и **add-on'e** одинаковое количество миссий — пятнадцать.



Наигравшись и победив в Ground Control, можно и нужно увидеть **add-on**. Действие в **Dark Conspiracy** начинается все на той же Криг-76. Потом по сюжету игры вы увидите большую часть Вселенной, побывав на Луне, в городах будущего, на заселенных просторах дзедшего аналога земной Антарктиды, солнечных равнинах с травой и цветочками, вулканических местностях, в джунглях и двух вариантах пустынь. Все это предельно детализировано и неопишимо красиво. Деревья в джунглях отбрасывают весьма натуральные тени, снег прекрасно отражает все буйство красок футуристического боса, тяжелые танки оставляют на пустынном песке глубокие колеи. И, конечно же, звук. Он навсегда заворочит вас. Как только на вашей войска нападут, вы услышите самые разнообразные крики о помощи. Каждый юнит имеет несколько вариантов реплик на все случаи жизни.

Короче, **Dark Conspiracy** найдет, чем удивить даже искущенного геймера. Это и новый сюжет, и по две новых юнита на каждую сторону, и даже новая сторона — фракция, отделившаяся от Ордена.

Но по красоте и требованию. Игра потребует у вас минимум: Pentium II® 233, 32 Мб ОЗУ, 100 Мб памяти (плюс 50 мб для сейва), 4x CD-ROM, 4 Мб PCMC видяду.

Пока Сара Паркер с Джорредом Стоуном уходят к месту эвакуации под непрекращающимся огнем противника, я гадаю: уйдут, не уйдут... Только бы ушли, и тогда меня ждет целая Вселенная, интриги Свидетелей Судного Дня. Я намерен раскрыть их темные планы. А вы? Если да, то ставьте Ground Control и...

...в 2419 году...

Игры без top Inet - 115k

Бастин

Видеой 3 психотипа (не только для)

Получи 1 час в подарок

Выиграй мобильный телефон

Компьютерный клуб "Бастин"
ул. Металлистов, 7А
(студгородок КПИ) т. 456-1714

только АшшАш

Попытки смешать несколько жанров в одном предпринимались и раньше. Но большинство зданий, при постройке которых применялась данная технология, получались не очень... Может, в этот раз нам повезет, и мы увидим нечто такое...



Владимир ШЕЙКО

Правдивое дело, раз оно правильно изложено, несомненно.

Плутарх

Говорите, только *Battlezone* является представителем жанра action/strategy? Не правда. А что *Sacrifice* — самая красивая игра в истории? Не совсем. Кто там лепечет о великолепном юморе *MDK2*? Помолчите, пожалуйста. В данной ситуации это совсем не смешно. Неужели в *Outcast* лучшие пейзажи, солнце и волны? Вы действительно так думаете?

О чем бы вас еще спросить... Что, долгоиграющие всегда получаются провальными (исключение — *Diablo II*)? А если в стратегической игре присутствует несколько рас, то отличия между ними — раз-два и обчелся (опять-таки исключение: *StarCraft*)? А если уж игра получилась неправдоподобно красивой, то на «обычных» ПК ее запустить не удастся?

Конечно, НЕТ. Нет — это ответ на все прозвучавшие выше вопросы. Предрассудки — наиболее удачное слово для ответа. Ибо пришло время **Giants** — уникального творения художников из бывшего *Shiny Entertainment* — команды **Planet Moon**. Превосходность налицо: планета игровостроения по *Shiny* вовсе эксплуатируются создателями **Giants**.

Правило № 1. Чем абсурднее игра, тем лучше. Истинная правда. В игровой индустрии без экстремизма никак не обойтись — либо крайнее безумие, либо крайний реализм. Впрочем, «реалистичные» игры у *Shiny* по-

Разработчик: Planet Moon Studios

Издатель: Interplay

Жанр: action + strategy + racing

Сайт игры: www.interplay.com/giants

Системные требования:

Win95/98/2000/Me, PII/K62 350 МГц, 64 Мб ОЗУ, 4x CD-ROM, 875 Мб HDD, 8 Мб D3D-compatible video card

ка не получались. Да она особенно и не пыталась.

Правило № 2. Давешь графику! И так, чтобы не тормозило. А как же иначе?

Правило № 3. Следующий компонент —



юмор. Без него никуда. Обязателен, причем в больших количествах.

Правило № 4. Элитарность. То бишь готовность к тому, что товар получится не только ходовой, зато необычный. С этим тяжелее всего, ибо чревато банкротством. Аудитории-то что-нибудь попроче подавай, покровянее...

«Жизнь требует движения»

Ну да ладно. Богом забытая планетка, на которую мягко приземлился один из представителей бравых воинов *Меккаринов* (Meccarines), оказалась отнюдь не дружелюбной. Во-первых, только что установлен-

ный под звуки марша британский флаг умыкнула ворона, во-вторых, творит, именуемые *Ripper* ами, так и норовят зойти сзади и больно укусят нашего друга... Возникнет подозрение, что это лишь предвестие гораздо больших невзгод. Так и есть.

В игре, маскирующейся под action от третьего лица, 3 кампании — за *Мекков*, за морскую деву *Дельфи* (Delphi) и за очень большого гражданина под именем *Кабуту* (Kabuto). Что характерно, эти создания живут в одном мире, не ведут междоусобной войны, а сражаются исключительно за свои собственные интересы. Три персонажа — три типа геймплея. Рассмотрим каждый по отдельности.

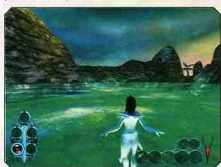
Мекки — не отягощенные лишним интеллектом солдафоны, держащие путь с архиважной миссией на им одним известную планету. Четырех товарищей, которые приземлились в разных частях этого мира, придется поискать, но потом они стунут довольно-таки основательно подспорьем. Игра за *Мекков* — это абсурдный action от третьего лица. Абсурдность — это не только характер сюжета, кстати, поистине великолепного, но и само ощущение игрового процесса. По привычке взглянув на тыльную часть главной героини... простите, главного героя, многие захотят посмотреть на мир его глазами. Кинолочка «R» перекладывает игру в режим от первого лица (иногда так получается даже красивее и практичнее).

Уровни — это огромные открытые пространства, окруженные водой, освещенные ослепительно прекрасным солнцем и населенные паскудными созданиями. Впрочем, в этих краях обитает один презабавный и дружелюбный народец, именуемый

Smarties, первые представители которого — папа, мама, сынок *Timmy* и дедуля *Borjaguzee* (далее вам встретятся индивидуумы с именами вроде *Lumboltzee* и *Jambroltze*) — подвернутся вам уже в самом начале. Огромные головы, голубые глаза, римские тоги, длинные руки... Вы не представляете, насколько меняет игру эта милая встреча — ведь поначалу сюжет зацикрен как раз вокруг этой безумной семейки! Перед каждой миссией нам показывают заставку — уже ради нее одной хочется проходить следующую миссию. Лишь через пару минут начинаешь понимать, что это не видео — это скриптовые сценки, сделанные настолько мастерски, что... Впечатление такое, что смотришь мультфильм: мимика, живые жесты, очень удачные движения и ракурсы камеры, диалоги... Как бы там ни было, они составляют минимум 50 % впечатления от игры и 90 % хохота.

Поначалу придется выполнять нехитрые задания безумной семейки, разыскивая исчезающих товарищей. Она же совершенно бескорыстно будет одаривать вас оружием и прощаниям апгрейдами. Причем первый же спальный опоздает у вас в руках свое оружие, отоборенное одним из Умников, и отнесет ему солидную затрещину. Но от этого словесный поток и оптимизм последнего ничуть не иссякнет.

Один из первых девчонок — *jetpack*, или реактивный ранец. В отличие от MDK2, он



с самого начала самозаправляющийся, но и менее емкий. Летать на нем, особенно после приобретения усилителя, — одно удовольствие. Уровни изобилуют горами и выступами, так что пользование ранца в комплексе со снайперской почти всегда предпочтительнее стрельбы куда ни попадя, которая, как правило, ничем, кроме гибели, не заканчивается. Оружия много (его можно достать в магазинчиках на карте) — пулеметы, ракетницы, бластеры. Непонятно, правда, почему воины подопечные ничего, кроме слабых бластеров, в руки не берут.

Кстати, о гибели. Сбивает нет. Только между миссиями. И это плохо. В силу высокой сложности некоторых миссий игра протекает по схеме: знакомство с уровнем — поиск врага № 1 — поиск врага № 2... уничтожение врага № ... — выполнение задания № ... Вмesto тире вставляйте слово *load*. Хотя, с другой стороны, любая миссия — это сплошной драйв без секунды отдыха, и сохраняться в такой ситуации было бы абсолютно неуместно.

«Если хочешь иметь досуг — не теряй времени даром»

Если бы задания были чуть длиннее, то

без патча, исправляющего отсутствие сохранений, в *Giants* не имело бы смысла играть, настолько сложно было бы пройти хотя бы до середины миссии. Герои очень уязвимы, а того, что выпадает из трупов вра-



гов, явно недостаточно для пополнения здоровья.

Враги многочисленны, в силу наличия так называемых барокв — аналогичных *spawn'ам* из *KISS Psycho Circus* или того же MDK. Но видов врагов всего... два. Ладно, три. Плюс порочка боссов и турели. *Рипер* — огромная тварь, передвигающаяся под землей и стреляющая какой-то гадошью. В количестве менее 10 штук встречается редко. Узрев такой тобун, начинаешь летать по всей карте и отстреливать их со скоростью, не превышающей одного-двух в минуту. Кроме врагов, по карте сплывают тобуны безголовых животных — вымвол, мясо или души которых необходимы для обустройства базы.

Базы? Да! В конце марсианских миссий к асипн-составляющей добавляется почти самодостаточный элемент *RTS* — возможность строить здания и кое-как упорядочивать юнитами-строителями. По правде говоря, все наработки «истинных» *RTS* в *Giants* накрылись большим медным тазом, ибо стратегические элементы здесь столь же абсурдны, как и вся игра. Суть в том, что для уничтожения вражеского здания нужно создать сверхмощную бомбу (*Pop-Up Bomb*). Для этого нужно построить соответствующую мастерскую (почему-то она называется «Падарочная» — *Gift Shop*). На должность строителей годятся Умники, активно пускающие пузыри в окрестностях. Отловом таковых придется заняться нам, попутно уничтожая всех стрелых лишишек. *Smartie* цепляется вам на спину и вопит от удовольствия, когда вы поднимаетесь в воздух. Бесподобно!

Сбросив здак 5 рабочих у себя на базе, собираем мясо и принимаемся за строительство. Много времени это не займет, ведь можно соорудить лишь 3 здания и стены. В течение обустройства базы придется защищать ее и строить оборонительные турели. Враги так и норовят утащить с базы старичка *Borjaguzee*, и если его не вернуть, миссия считается проваленной. Напоминать: сжигать нельзя. Спасибо, хоть здания после неудачи сохраняются. В случае с *Дельфи* сооружения строятся самопронзительно, а в результате получается очень мощное закливание *Tornado*.

«Нет ничего габгнее женщины»

С ней, родимой, все несколько сложнее.

Она борется с врагами в одиночку, следовательно, играть становится сложнее. Хотя в воде здоровые нимфы восстанавливаются, да и плавает она отлично, но это не спасает ее от борьбы с себе подобными — такими же *Жницами*, как она, только злыми. Уровни ее изобилуют водой, да и цветочная гамма склоняется в сторону синего цвета, еще более радая глаз. Движения прорисованы очень тщательно, особенно плавание — ведь это родная стихия *Sea Reapers*. Согласно сюжету, могущественное и честотобливое племя *Морских Жниц* создало в подспоре своим магическим луком и заклинаниями исполнителя *Кабуто*. Но, как водится, «не сложилось» — *Кабуто* стал большим, крутым и независимым. Окончательно россорившись с мамашей-королевой, морская дева стала на защиту Умников и взяла курс на королевский дворец. Впрочем, вы и сами все увидите.

Ситуация усугубляется интимными отношениями между *Дельфи* и *Базом* (главой *Мекков*). Словами «мой пупсик» и долгим влажным поцелуем через шлем скафандра (как?) она заставляет его храбро сражаться за свои интересы. Созерцать *Дельфи* в видеоставках одно удовольствие — вот над чем авторы действительно потрудились! *Вселенная* же будет не меньше — особенно когда один *Smartie*, невзирая на запреты и предупреждения, признается *Дельфи*, что он ее отец, и вспоминает о «большой и чистой



любви» с ее мамой. После такого заявления у дивы случается очень натуралистичное несоваренное желудка... прямо на траву.

Дельфи вооружена лишь разного рода луками и 12 заклинаниями, из которых нужно выбрать пять. После трюкаточного использования их можно встретить в ближайшем магазинчике, вставляя в использованный слот новое. Реактивного ранца у *Дельфи*, к сожалению, нет, но возможность, получаемая в первых же миссиях, поистине уникальна. Такого еще не было: провоя кнопка мыши заставляет ее взмыть в воздух и приземлиться туда, куда укажет крестик в центре экрана, — в определенном радиусе, разумеется. Что при этом происходит с героиней, стоит увидеть. И это не раз спасет вам жизнь — ведь низкой энергии при прыжке не расходуется.

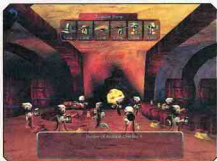
Чего я действительно не ждал, так это событий третьей, четвертой и пятой миссий. Еще одна жанровая составляющая заменяет две предыду-



щие. И на этот раз не RPG, а... гонки. Как ни парадоксально звучит, самые настоящие! Собственно, предложение украсть водный мотоцикл *Reaperski* уже вселяло определенные подозрения, но я надеялся, что все обойдется очередной видеовазновкой. Непуту было! Увлекательный аркадный *racing* по воде на довольно сбалансированной разнородности традиционного скутера после не менее нестандартной комбинации жанров *action* и *RTS* — на такое пока не осмеливались никто. Такая простота в своей гениальности идея себя явно оправдала — разработчики очень достоверно воссоздали физику (ничего, что она явно аркадная), брызги воды, толкотню, всякие скачки и различное оружие... С трудом преодолел все испытания (приготовьтесь к достойным соревнованиям), ожидаясь как минимум провозглашения себя повелителем сего царства, но не тут-то было... На сцену выходит Гражданин Кабуто.

«Тот является отцом, кто воспитывает, а не тот, кто родит»

Сразу скажу, миссии за гиганта мне не очень понравились. Во-первых, почти нет вставок между уровнями, во-вторых, задания сами по себе не очень-то и оригинальны (схватить 5 *Smarties*, развалить ворота, войти в портал)... Кабуто питается злыми Умниками и постепенно растет, набираясь силы.



По причине его огромных размеров из-за спины твори мало что видно, а при переклещивании в вид от первого лица камера устранивается где-то в квадратной пасти Кабуто, после чего пол-экрана занимают кошмарного вида челюсти, еще более затрудняя обзор. После достижения максимального роста враги кажутся миниатюрными созданиями, которые постоянно пугаются под ногами, но тем не менее очень сильно дождают. Поскольку основное оружие Кабуто — его конечности, приходится демонстрировать недюжинные окробо-технические способности, растопырав и размазав врагов. Три типа боевых воплей пугают разве что кузнечиков в траве, так что альтернативным вариантом борьбы с врагами становится возможность ручного их отлова с последующим отравлением себе в пасть для пополнения здоровья либо бросанием на ближайшую скалу для умерщвления. Попадание в воду к тому же вызывает мгновенную гибель.

Но когда Кабуто окончательно вы-

растет, он сможет откладывать максимум 2 яйца, из которых вскоре вылупятся двое миниатюрных *детей* (*offspring*). Кроважидности малышам не занимать, посему для воспитания и творческого развития их нужно направить на ближайшее скопление врагов — пусть питаются и растут. Тем более,



что их присутствие вскоре оправдает все затраты.

Дополнительные возможности гиганта невелики — спринт на короткие дистанции (как он умудряется так быстро махать ручищами — уму непостижимо) и *adrenaline attack* — гуляние ногой с целью стереть с лица земли все более или менее живое. Меня не покидало чувство, что в миссиях с Кабуто авторы чего-то не доделали — или, наоборот, перемудрили.

Кое-кто может заметить *Citizen Kabuto* в некоторой упрощенности или даже аркадности: дескать, неполноценные жанровые составляющие, невразумительный игровой процесс, — и будет неправ. Прошли уж те времена, когда нельзя было отступить от жестких жанровых рамок и заняться самодельностью.

Прекрасное недолговечное?

Помните мою теорему о соотношении красоты и производительности? Ну так вот, *Planet Moon* ухитрилась сотворить невиданной красоты игру на собственном движке, поддерживающем ускорение с помощью *Transform&Lightning*, рельефное наложение текстур *bump mapping* и прочая, прочая. И все это доступно на машинах класса *low-end* — фирменные прыжки Дельфи, спецэффекты, модели персонажей и очень четко прорисованные текстуры. К тому же цветовая гамма очень приятная, без всякой «кислотности» и надоедливости. Окружающий мир практически полностью интерактивен, можно паскудить-изощряться, как душе угодно. Разрушению поддаются как домики бедных *Smarties*, так и деревья, красиво колышущиеся на ветру... Гигант Кабуто после очередного массакра оставляет на земле следы лап (забавный глюк: подойдите к отвесной скале и попробуйте на нее взобраться — оставите не в пример огромные отпечатки), от выстрелов образуются черные пятна и т. д. Наши симпатии!

Жесткие сроки выпуска игры как следствие маркетинговой политики, а также пуританские настроения *Interplay* вынудили *Planet Moon* оставить в *Giants* бесовесное количество багов и за несколько недель до релиза перекрасить кровь в зеленый цвет, заодно прирев изначальную на-

гую Дельфи. Непорядок. В такой игре, как *Giants*, такие нововведения идут явно не на пользу и воспринимаются с искренним удивлением: рейтинг *Teen* игры все равно не получила, к тому же Мекки иногда не следят за чистотой своей речи, и пикантные словечки, заботливо приглушенные звуком «пи-пи», все же проскакивают. К вопросу о моральном чистоплюйстве: супруга *Smartie* безответно влюбляется в База и одаривает его в финальной заставке, пожалуй, слишком длинным поцелуем — опять-таки через шлем. Ну, а перевод словосочетания «*genitals exposed*» я уж оставляю вам. Негоже все-таки.

Глюки же весьма досадны. Начнем с того, что придется несколько раз перезагружать машину, прежде чем первые вставки нормально запустятся. При нескольких открытых приложениях возможны сильные тормоза и зависания посреди миссии. Нарекания вызывает также AI противников. Если уж особого разнообразия среди них не наблюдается, можно было бы углубить интеллект, особенно в стратегических миссиях. Периодически на вас будут нападать отряды из 4-6 солдат, но пока они добираться до вашей базы, ни на какие внешние разрушения не ведутся. Лишь снайперка способна разбудить их чувство, но не интеллект — кушка рассыпается и начинает бестолково бегать и пить куда попало.

На некоторых акселераторах (их список представлен в файле *readme.txt*) возможны частые визуальные глюки. Патч для апгрейда до версии 1.1, радикально исправляющий практически все проблемы, можно найти по адресу ftp.interplay.com/pub/patches/gpatch11.exe [1.1 Мб], антицанзурную заплатку — на ftp.interplay.com/pub/patches/blood-red.exe [248 Кб]. Настоятельно рекомендуется.

В мир *Giants* веришь сразу, в нем хочется пробить подолыше, благо разработчики предусмотрительно снабдили игру



17 миссиями, каждая из которых делится еще на 2-4 задания. Игру со столь разнообразным геймплеем надо еще поискать — *action/strategy* переимежу с дикими гонками и непрекращающимся юмором — настоящий подарок ценителям. *Planet Moon* счастливо избежала главного подводного камня подобной жанровой экзотики — полной невозможности играть в конечный продукт (как в случае с *Battlezone*). Несомненно, это одна из лучших игр ушедшего года, которая со временем станет настоящей классикой.

Специальные инструменты для вскрытия закрытых дверей, как всегда, в продаже на черном рынке.



Нажмите Enter и введите:

~makemyday — активация чит-кодов
~hostalavista — разрушить все строения
~baegopa — +500.000 ко всем ресурсам

~simsimhae — быстрое строительство зданий

~dayspring — открыть полную карту
~knowledgeispower — быстрое возмещение маны

~amosbmerciful — полный запас маны
~godblessu — полное здоровье

В аркадно-RPG-шных миссиях используйте €-» вместо €-».



Находясь в основном меню, нажмите M+S+V — это активирует режим ввода кодов.

Для вызова консоли используйте €-».
god — режим бога
notgod — отключить режим бога
gimme taps — доступ ко всем миссиям компании
flashlight — изменяет графический интерфейс



Чтобы активировать режим кодов, на тактическом экране нажмите Ctrl и при нажатой клавише наберите слово IGUANA. Потом нажимайте следующие клавиши:

Alt+B — создает противника в позиции курсора

Alt+C — создает NPC в позиции курсора

Alt+D — восстанавливает все AP наемника

Alt+E — показывает всех наемников вместе с оружием

Alt+G — создает наемника в позиции курсора

Alt+I — создает любое оружие в позиции курсора

Alt+K — в позиции курсора происходит взрыв газовой гранаты

Alt+O — уничтожает всех противников в секторе

Alt+Q — «убирает» крыши домов

Alt+R — перезаряжает все оружие

Alt+T — перемещает наемника в позицию курсора

Alt+Y — создает существо в позиции курсора

Alt+I — превращает наемника в танк

Alt+K — превращает наемника в чужака

Alt+L — «усаживает» наемника в кресло

Alt+5 — превращает наемника в большого чужака

Ctrl+H — наемник, находящийся в позиции курсора, теряет здоровье

Ctrl+K — взрывает ручную гранату в позиции курсора

Ctrl+U — наемник, находящийся в позиции курсора, исчезает

Нажимайте на экране переносного компьютера:

«+» клавиша «+» (на левой клавиатуре) дает \$100000

«-» клавиша «-» (на левой клавиатуре) отнимает \$10000 (если перебрал).



Вводите коды во время игры:
MENTAT — активировать всех помощников

NODEBTS — простить долги

EXPANDER — расширенный аэропорт

FAMOUS — добавить репутацию компании

пани
DONALDTRUMP — больше денег
CROWD (или MISSIONCROWD) — больше народу в аэропорту
THINKPAD — записная книжка
RUNNINGMAN — люди двигаются быстрее
ATMISSALL — выбор уровня
WINNING — пропустить уровень



Все читы работают только в море.
Для ввода кода необходимо начать игру и далее ввести код.

HAVE LIVE — полная починка корабля, вся команда, починка парусов (если есть парусина)

GET ME MAGIC — увеличение повреждений от каждого выпущенного игроком ядра в 100 раз

NOW I FLYING — разрешить отвалку камеры от корабля (вид корабля со стороны)

FIRE FROM CAMERA — стрелять из камеры клавишей

TELEPORT — разрешить телепортировать корабль на место камеры

MAKE SCREEN SHOTS — запретить нанесение повреждений от ядер

EXPU MINE — очень, очень, очень-очень много экспул!!!

DENEG DAY — деньги



Находясь в основном меню, нажмите:
Gimmelthemoney — добавить денег

Playersmaybe — свободные игроки

Bigheads — большеголовый мод для игроков

Playersarelocked — игроки противника не могут передвигаться

TP Провайдер
БЫВШИХ В УПОТРЕБЛЕНИИ
уп. Коминтерна 30, 5й этаж,
тел. 380 44 239-3805
Пн-Пт 10.00-19.00

КОМПТЕХСЕРВИС
Тел: 216-5567, 274-5928
www.ktc.com.ua
**КОМПЬЮТЕРЫ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
СЕРВИС**

XXI век 36 мес. гарантия
**Компьютеры
Периферия**
тел. 443-8-443, 449-9541

Дина ХАРИТОНОВА

KINGDOM UNDER FIRE

Разработчик: Phantagram
Издатель: Gathering of Developers
Жанр игры: RTS+RPG+action
Дата выхода: 25/12/2000
Требования: P-266, 64 Мб ОЗУ, 2 Мб Video

В течение всего 2000 года корейская компания Phantagram искусно подогревала интерес геймеров к своему еще не рожденному чаду, публикуя на своем сайте (www.phantagram.com) заманчивые описания будущей игрушки. Надо сказать, что психотехническая сторона рекламной кампании была неплохо проработана: картинка с красивыми ландшафтами, портреты героев, описания юнитов, история мира, в котором происходит игра, и, наконец, новый движок Blue, о котором Phantagram загадочно намекала, мол, будет круто. И вот наконец-то игра вышла в свет (полная версия на двух компактках) — что же мы получили?

Итак, наше шоу — Kingdom under Fire, или Война Героев — объявляется открытым. Надо сказать, что шоу получилось, к сожалению, достаточно хиленьким. Нет, не по качеству, не подумайте ничего плохого. Да, красиво, да, неплохо, но... На душе небольшой осадок, а в голове мысль: «Дежа вю... Я уже это видел...» Очень хотелось бы взять баллончик и изобразить под названием сего милого гибрида игровой индустрии аляповатый эпиграф:

Warcraft+Starcraft+Diablo=Kuf.

От благодарных поклонников из Корей посвящается Blizzard...

Сюжет игры, по уже сложившейся традиции таких игр, — сказочный мир фэнтези. В нем не прекращается жестокая борьба



между Светом и Тьмой. Светлую сторону представляют люди, эльфы и гномы, а темную — орки, огры и вампиры. Место, где происходят все события в Kingdom under Fire, — материк Bersiah, на котором проживают все расы. Мирным путем такие разные существа договориться не могут, а посему — война. Битва Светлых и Темных — это вечный конфликт богов этого мира Amot и Tobied. Вражда богов стара, как мир Bersiah.

В основе сюжета игры Kuf лежит легенда о Хок

Knights — рыцарях Света. Примерно сто лет назад по ичислению Bersiah Хок Knights победили Черного Дракона Nibles. К несчастью, в одной из битв погиб Rick Miner — один из сплавного сотоварищества. Его друзья не смогли с этим смириться и провели церемонию воскрешения Rick'a, воспользовавшись сердцем Черного дракона. Воскрешение прошло удачно, но... Темная сила сердца Дракона отравила сущность новоспеченного Лазаря. Бывший паладин Света забросил подвижническую жизнь во имя добра и переметнулся на темную сторону: взял себе новое имя Rick Blood и набрав себе армию из вампиров, он занялся черной магией и разработками планов по захвату королевства Azallia, основанного рыцарем Keith'om, которое сплывет одной из самых процветающих стран на материки. К моменту начала игры в стране царит политическая неразбериха и не утихают кровопролитные споры о том, кто же станет королем. Как известно, внутренние разногласия отнюдь не способствуют защите от внешних врагов. Красные огры, например, под шумок гражданских войн отхватили себе древнюю провинцию Hextor, а потом завоевали Horoniden. Правители Horoniden просили помощи у Азалии, но озолийцы, ослабленные прошлыми войнами и нынешними гражданскими беспорядками, бессильны были что-либо предпринять. Gernot von Rechtersberg — принц Азалии и глава Knights of Court (Рыцарей короля) — предвидел опасность и доказывал, что надо выступить на врага и помочь братской держа-

ве, но Сенат, состоящий из его политических противников, отказался рассмотреть этот вопрос. Gernot решаете самостоятельно выступить на помощь Horoniden. Воспользовавшись отсутствием самого мощного вой-

ска, на территории Азалии вторгается Темный Легион под предводительством Rick'a.

С этого момента как раз и начинается игра, а Azalia и есть горящее королевство. Собственно говоря, мы попадаем уже в самый разгар событий: деревни горят, орки режутся, в небесах пылают магические фейерверки. В игре прослеживается судьба потомков и наследников славы Хок Knights. На стороне Света выступают трое: Keith'er, истребитель драконов, и Moon Light, светлый маг, — оба они являются ветеранами первой Войны героев; третий же воин, Curian Rechert, — молодой паладин (солдат то бишь). На темной стороне, как водится, народу чуть побольше. Это и упомянутый выше Rick Blood — воин, искусственный в черной магии, — и Amaruak — темный маг; вождь красных огров Ukuku и вампир Lord Richter Rosenheim. У каждого из указанных героев своя история, сюжетная линия, набор параметров и способностей. Они могут улучшить свои характеристики: скорость бега, уровень интеллекта, силу, защиту и магические способности. Герои могут собирать, носить с собой и применять разные вещи — правда, места у них для этого маловато будет, особенно, когда по подземельям шастать начинаешь и находишь массу «вкусностей». Юниты, надо отдать должное Phantagram'у, разработаны лучше, чем в Warcraft. В начале игры их уровень где-то порядка 30 очков, но со временем повышается до 100. Правда, вызывает досаду их врожденный тапатографический кре-



тинизм: между кустами и деревьями ходить не хотят, и пока обведешь эту помощь по пересеченной местности, с ума сойти можно. Но формация у них неплохая. К сожалению, юнитов-ветеранов, поднявших свой рейтинг, не-

возможно перетаскать в следующую миссию. Только себе, любимому, и свой experience. Хотя и на том спасибо.

Хотелось бы рассказать о характеристиках некоторых главных героев. Светлый паладин *Curian* эффективен в борьбе с одним сильным противником, потому как обладает весьма скромными магическими навыками, к счастью, удачно дополненными боевыми. Его надо колить и лелеять, так как с его гибелью миссия будет проиграна. Именно он является ключевой фигурой на стороне светлых сил. Советую особо не надеяться на магию паладина, все равно не спасет — пусть себе лучше маги-священники из его отряда колдуют. У них и опыта, и знаний для этого побольше. Светлого мага *Moon Light* тоже лучше не пускать под вражеские мечи. Ведь не кулаками сильны маги, а интеллектом. У него множество заклинаний, но, пожалуй, самое крутое и зрелищное — это *hail storm* (педанной дождя). Ведь, надо сказать, и вкусная, и полезная. Еще маги очень кстати при перемещении на местности, так как обладают заклинаниями *телепортации* (*Castle Portal* — вернуться в замок, *Astral Gate* — оказаться за пределами битвы, *Haste* — скорость). То ли дело *Likuku*, который играет ту же роль, что и *Curian* у темных. Он и ростом повыше, и в доброй сече никому спуска не даст. *Likuku* почти непобедим в ближнем бою благодаря защитным бонусам и огромной выносливости (ну, шкаф он и есть шкаф). В общем, это не НММ, где главное действующее лицо с холма наблюдает битву, время от времени метая заклинания в противника.

KuF, как и каждая уважающая себя игра в жанре стратегии, проходит по миссиям. Как я уже говорил, корни *Kingdom under Fire* — в *Blizzard*'овских игрушках. Так что, уважаемые читатели, интерфейс и управление будет до боли знакомым. Разве что придется запомнить парочку новых клавиш. Единственное нововведение в построении — это добавление магической маны. Кстати, замечено, что если в миссии нет рудника с маной, значить, не будет и магов-священников, а это, в свою очередь, означает, что их будет много у противника. Героическая оборона принадлежащей тебе местности, по версии *Phantogram*, должно выглядеть так: построить 7-12 башен для лучников (*Guard Post*), посадить в каждой по несколько лучников (*Archer*), а вокруг строить фермы — что то вроде баррикад и *Starcraft*'овских бункеров. *Archer*'ы и *Elven Ranger*'ы (эльфы-следопыты) будут держать в бою и рядом с ними наземную и противовоздушную оборону. Между фермами стоятся лучники, мечники, рыцарская конница (*Knight Templars*). Кстати, эти тамплиеры — один из самых сильных наземных юнитов в войсках светлых. Очень нежно нужно относиться к рыцарю по прозвищу *Mysterious Knight* — он обладает умением вызывать драконов. Действительно, что за бой без этих летающих тварей? У темных в этом плане значительный перевес — это и *Bon Dragon* (косящий дракон), и вампиры, и огнедышащая *Black Wyvern* — самый опасный воздуш-

ный юнит. Для укрепления обороны у светлых неплохо было бы завести санитарную группу магов-священников (*Cleric*), а в резерве оставить ту же тамплиерскую конни-



цу — и дело в шляпе. Могут дать небольшой совет: чтоб не трогать понапрасну ману клерика, заклинание нужно включить, использовать и сразу отключить. Кроме целителей-священников, на вашей территории — если вы присмотритесь внимательно — находятся такие небольшие каменные столбы голубого цвета — менгиры (камни друидов). Если во время битвы клерика не окажется рядом, а здоровье уже подпорчено, можно стать рядом с этим друидским изобретением, и его аура поправит здоровье героя. Подобный вариант действенен и в кампании за темных. Агрейдр оружия юнита можно сделать в кузнице (*Blacksmith*). При игре за темных оборона практически идентична. Построить с десяток башен (*Spider Tower*), которые сильно тормозят воздушные атаки противника, стреляя и опутывая липкой паутиной. В качестве линии обороны, как и у светлых, строятся фермы, а между ними ставятся темные эльфы (*Dark Elves*) и орки. Вместо крестьян Темные используют гномов-работ.

В *Kingdom under Fire*, к сожалению, допущена та же ошибка, что и во многих играх жанра RTS. Вообразить себя Александром Македонским не удастся. Закон здесь один на все случаи жизни: чье войско боль-



ше, тот и победитель. Так что стройтесь и подпитесь, плодитесь и стройтесь.

Ну что ж, приступим теперь к *Diablo*, то есть к RPG'шной части игры. Видимо, это и есть обещанный разработчиками аркадный режим героя. Здесь все происходит очень даже весело. Ну какой же герой не любит подземелий и зброшенных замков [Xel]? С хорошей свитой и множеством сильных заклинаний эти экспедиции превращаются в увеселительно-познавательные

экскурсии. Бестиарий там у них в донжонах замечательный. Как и в *Diablo*, герой свое здоровье поправляет красными бутылочками, а ману — синими. Даже потребляется это все с тем же оплетитным бульканьем. Кроме бутылочек, герой носит с собой магические кристаллы — на случай, если запасы стеклянной тары закончатся. Так что погибнуть там очень сложно. Правда, от злоупотребления всем этим добром тормозится *level up*. Своего героя можно снаряжать здесь разными амулетами и артефактами — короны, кольца, доспехи и т. д. Экипироваться, кстати, можно только в RPG'шных миссиях. Так что не уподобляйтесь Плюшкину, хватаясь за что попало, — отбросьте все самое необходимое из найденных вещей и одевайте на себя, чтобы потом, в режиме стратегии, не было больно за утерянные и забытые вещи, так как достать их не будет никакой возможности. Эти артефакты будут повышать некоторые характеристики. Если же ты играешь за Темный Легион, то подземелья оказываются полны рыцарями и светлыми магами. Что они там, интересно, делают? Игравельность в этом режиме немного уступает стратегическим миссиям. Вероятно потому, что в RPG-миссиях разрешение 640 на 480, а в стратегических — 800 на 600. Честно говоря, не знаю, зачем эти тонкости.

Ну что ж, перейдем, наконец, к озвучке игры. Как вам сказоты? Лично мне не очень понравилась. Представьте себе европейскую средневековую боллоду, смешанную с японским (корейским) аниме. Очень бодро и героически. Я ничего не хочу сказать плохого про музыку, просто это не совсем мой стиль.

Пору слов о редакторе карт, с помощью которого можно создавать миссии и кампании. До редактора НММ разработчики немного не дотянули. Создателю карты очень сложно... для психики. То выбранного героя нет, то все запланированные постройки куда-то исчезают.

О графике говорить, наверное, нет смысла — *Warcraft* себе и *Warcraft*. Освещение спрытовано, как и было обещано. Чувствуешь себя, как суперзвезду на сцене. Впереди темнота, сзади темно, а в голову софиты жгут.

О движке *Blue*, на котором разработана игрушка, нельзя сказать ничего плохого, но и хорошего, пожалуй, тоже. Разве то, что он поддерживает *Windows NT 2000*. Но я не думаю, что стоит рисковать и ставить KuF под NT.

Ну что ж, попытаюсь закрутиться и подвести итоги этой саги про королевство в огне. Игрушка получилась милой и добротной. Чудо из чудес из нее, правда, не вышло, но она вполне заслуживает внимания поклонников RTS и любителей фэнтезийных миров. Затраченного времени на нее не будет жалко: новое — хорошо забытое старое. Если вы не страдаете дежа вю...



Сегодня в гостинице очень шумно. Сегодня здесь собрались представители племени CCG. Артефактные создания и маги, боевые роботы и дипломаты: кто из них интереснее расскажет про свой мир?

Том/DOC/КЕРТИС

ИГРЫ НА АЛЮБОЙ ВКУС И ВОЗРАСТ...

Должно быть, вы спросите, что это за CCG такое и с чем его едят? В таком случае должен заметить, что вы не очень внимательно читали наш журнал, — помните, в течение почти полугода мы вам рассказывали об очень популярной коллекционной настольной карточной игре *Magic: The Gathering* — что такое напоминает, да? А для тех, кто не помнит или помнит смутно, я, пожалуй, рискну повториться. Итак, еще в конце прошлого века (корошо звучит, а?) американский математик и большой любитель фантазии Ричард Гарфилд изобрел настольную стратегическую игру *Маджик*. Игра тут же завоевала популярность, более того, вскоре породила новый жанр — CCG, что переводится как Коллекционные Карточные Игры. Ведь в чем была особенность *Маджика*, чем он брал, кроме захватывающего геймплея?

Тем, что карты для игры постоянно обновляются, тем, что рисунки на них очень красивые, что среди карт есть и очень редкие... В общем, пробуждал в человеке дремлющую во многих людях страсть к собирательству — коллекционированию. Знаю по себе, насколько она сильна, эта страсть.

Конечно, из тойнейджерского возраста я вышел уже давненько, и меня теперь не удивили красивые картинками — знаю, плавали.

Но когда этими картами еще и играть можно, и в турнирах участвовать — тут уже берет азарт. Еще год назад спросили бы у кого-то из моих друзей, где может быть Кертис в субботу в 9 утра. Услышали бы удивленное: «Там же, где и в десять, и в одиннадцать, и не только в субботу, но и в другие дни недели». Ну да, люблю я поспать.

А теперь, как стукнут выходные, — подъем в девять, поехали в *Саргону*, а там играть, меняться... Такие вот дела. А что подоплеще, если интересно, если затягивает?

Вот и появилась у меня желание написать о новом для украинского читателя жанре настольных игр — о CCG. Поскольку у *Маджика* я уже писал, подробно останавливаться я на нем не стану, хоть и считаю из всех известных мне настолок наиболее интересным... Об остальных судите сами, вдруг найдете себе что-то по душе.

О том, что *Маджик* — не просто очередная игра, а прародитель целого жанра игр, стало ясно спустя чуть больше года после его триумфального дебюта, когда многочисленные компании начали выпускать свои варианты карточных RPG. Сначала фирмы-производители взялись за переработку в карточный вариант игр системы *AD&D*, потом у них начали доходить руки до компьютерных игр, популярных книг и даже фильмов — в общем, в середине-конце 90-х начался лик CCG. Многие из игр не выдерживали конкуренции и исчезли с прилавков, продержавшись считанные месяцы после появления, но были и игры, способные конкурировать со своим родоначальником по интересности, играбельности, красоте. Вот о них-то, собственно, и пойдет речь. Готовы? Пристегнитесь, поехали!

Как и в других коллекционных играх, ее привали во многом похожи на правила *Маджика*, но, естественно, существуют и отличия — события разворачиваются в другой вселенной. Так что никаких драконов, никакой магии — на смену ей приходят тактические приемы, диверсии, усовершенствование боевых роботов. Да уж, хороший *Battletech* — это вам не роскошь, а средство, так сказать, выживания.

В *Battletech* вам не нужно уничтожать оппонента путем обычного сбивания очков жизни с 20 до 0. Нет, тут все хитрее, это ведь не обычная дуэль магов. На этот раз мы с вами — участники столкновения двух подразделений боевых роботов. Тут нам и разведкой заниматься придется, и диверсиями, и ремонтные боты пригодятся... Задача же наша — не просто уничтожить противника, а лишить его ресурсов, т. е. сделать так, чтобы у вашего оппонента колесо закончилось раньше, чем у вас. Соответственно, в отличие от *Маджика*, где ограничено только минимальное количество карт в колоде, здесь ограничение строже: только шестьдесят карт — не больше и не меньше.

Так что если вам не понравился *Маджик* только потому, что вы не любите фантазии, а предпочитаете жесткую боевую фантастику — тогда прошу, эта игра для вас. Любители *Battletech* утверждают, что она лучше, чем *MTG*, развивает тактическое и стратегическое мышление. Что ж, может быть, — во всяком случае, довольно интересно и необычно, да и картинки очень красивые.

Babylon 5

И снова далекое будущее. Вы помните эти сериалы? Лично мне не слишком понравились, но, признаюсь, я вообще не любитель сериалов. А в Америке он был очень популярен — конечно же, по нему решено было сделать игру, а как же иначе? Миллионы зрителей с восхищением следят за развитием событий на станции *Вавилон 5*, но все хорошее раньше или позже заканчивается, сериал подходит к концу — а что делать тем, кто жить без него не может? Конечно же, бегом бежать в магазин и покупать новую настольную игру *Вавилон 5*!

Вроде просто, да только ведь когда игра делается по популярному продукту, она



Battletech

Ну что, устали от магии и волшебства? Тогда вперед, во вселенную боевых роботов, по которой написано более 30 книг и сделано не одно популярная компьютерная игра. Естественно, разработчики CCG не могли пройти мимо такой золотой жилы, и вот перед нами карточная игра *Battletech*.



чем-то должна быть на него похожа. И не только внешним видом — картинками, но и духом, сюжетом... А это не такая уж и легкая задача. Причем игру желательно сделать такой, чтобы в нее смогли играть не только поклонники сериала, но и те, кто никогда его не видел, да еще так, чтобы после игры захотелось и на первоисточник посмотреть...

Самое смешное, что, как по мне, создатели игры не просто справились со своей задачей — игра у нас получилась даже интересней, динамичней сериала. Но это, естественно, мое личное мнение. А теперь о сюжете игры. Как и в фильме, вы — посланец одной из цивилизаций, прибывший на станцию Вавилон 5 с целью ведения переговоров. Ваша задача состоит не в уничтожении врагов — нет, вы должны всего-навсего вывести свою расу на лидирующие позиции на политической арене, попутно поможете добиться того же посланец других рас. В общем, задача еще та.

А как этого добиться? Очень просто — нужно набрать определенное количество влияния, что автоматически приведет к вашей победе. Причем «влияние» — понятие универсальное: чем его у вас больше, тем больше вы сможете достичь, ведь каждая коротка требует затрат влияния.

В общем, игра для настоящих рыцарей плаща и кинжала — тут вам и заговоры, и подрыв авторитета (влияния) противника, и неожиданные атаки ваших флотилий. Хотя поначалу кажется, что Вавилон 5 значительно сложнее того же, скажем, Мэджика, это не совсем так. Просто разнообразней.

Star Wars

Да-да, именно — давным-давно, в далекой-далекой галактике... Ну кто же не слышал о Звездных Войнах? Огромное количество людей смотрело этот фильм, играло в компьютерные игры по нему, многие читали книги из этого цикла, а с 95 года некоторые счастливицы смогли и начать играть в настольный вариант *Star Wars*. Вот за что уважаю американцев, так это за упорство — написали книгу, книга стала популярной — фильм по ней! Игру по ней! Сериал по ней! Мультисериал! Игрушки! Эх, поносилось — а что поделаешь, реклама — двигатель прогресса... Ну, да ладно, не о том речь. Речь о том, что если вы не согласны с концовкой фильма — ну не нравится вам, что Империя пала, — пожалуйста, можете переиграть за темную сторону. Или играйте за повстанцев — дело ваше, судьба галактики в ваших руках, господа...

Мне трудно сказать, насколько настоль-



ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ДИЛЕРОВ — НА ВЫГОДНЫХ УСЛОВИЯХ!!!

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. Васильковская, 10
г. Киев, ул. Соломенская, 33
г. Киев, ул. Дмитриевская, 2
тел.: (044) 244-6795, mail: "ComputerLand"
г. Днепрпетровский, ул. Артема, 14/8 "Сароса"
г. Львов, ул. Солоники Крушельницькой, 2
(парк им. И. Франко)

ный вариант Звездных Войн соответствует фильму, но основные вехи типа джедаев, Силы, космических флотилий и боев вокруг планетарных систем сохранились. Во многом структура ходов в игре напоминает Мэджик, но есть одно важное отличие — ни в коем случае нельзя смешивать в одну колоду силы повстанцев и имперцев. Чтобы исключить путаницу, карты разделили по цвету рубашек — разумеется, светлая у повстанцев, темная у имперцев...

Ну как, посмотрим, чья возьмет на сей раз?

Middle Earth: The Wizards. (Средиземье: маги)

Конечно, конечно — если по Вавилону 5 делаются игры, то как можно было не сделать игрушку по такой культовой книге, как «Властелин колец» незабвенного профессора Толкиена! Итак, вы маг. Ваша цель — убедить народы следовать за вами и сплотиться для борьбы с главным врагом Средиземья Сауроном, ну и, естественно, по возможности уничтожить

Кольцо всевластия. Что интересно, в отличие от остальных представителей жанра CCG, игра вовсе не требует, чтобы ваш оппонент играл за силы противника. Точнее, необязательно, чтобы он вообще играл — ведь в Средиземье можно играть даже в одиночку! Эта игра представляет собой нечто среднее между привычной нам ролевой игрой и еще не настолько привычной игрой карточной, причем по многим признакам к ролевой игре она все-таки ближе. Пожалуй, из всех игр она является наиболее стратегичной — ведь как ни крути, но в большинстве карточных игр стратегия важна до начала игры и заключается в правильном составлении своей колоды, а дальше все решает тактика. Средиземье — исключение из правил. Ну, а если вам не нравится играть за светлых — что ж, пожалуйста, никого не наволим. Существует вариант этой игры и для любителей доказать, что дело Сауруна правое, а Гэндальф про-

сто поникер и смутьян.

В общем, тем, кому нравится мир Профессора с его назулами и хоббитами, кольцами всевластия и магией, это игрушка должна прийти по вкусу. А таких людей у нас не так уж и мало — одним «ролевикам» в Киеве сколько! Так что рекомендую — попробуйте. К сожалению, в Киеве эта игра еще не получила заслуженной популярности, но, возможно, все зависит именно от вас.

Legend of the five rings (Легенда пяти колец)

А вот теперь мы попали... в древнюю Японию. Перед нами игра, разработанная на основе древних японских легенд и никак не связанная с популярными сериалами, — во всяком случае, мне эту связь обнаружить не удалось. Может, просто потому, что игра не европейская, а японская — кто из нас знает, что там у них происходит в литературе и кинематографе? К счастью, выпущена она на английском языке, так что разобраться с ней можно. Как я понял, суть игры сводится к противостоянию японских кланов (по ассоциации с названием я думаю, что их

пять, но оказалось больше), каждый из которых имеет подконтрольную ему территорию. Вы, естественно, руководите одним из этих самых кланов. Каждый из кланов имеет *Жест, Силу и Дух* — в процессе игры они изменяются и, соответственно, определяют ваши возможности. Цель игры — собрать пять колец или захватить земли противника. Вот так — просто и без затей. Но картинка хороши. Про остальное не знаю, хотя кое-кто из моих знакомых, играющих в Мэджик, добрался и до Легенды — говорят, прикольно...

Ну вот, собственно, и все. Жаль, что пришлось упустить подробности, но я и не ставил перед собой такой цели. Это всего лишь обзор, показывающий, как много на свете интересных игр, о которых мы даже не знаем; игр, в которые стоит поиграть. Между прочим, по интересности и азартности эти игры не очень-то уступают играм на компьютере. Попробуйте сами — и убедитесь.



В здании детского сада появилась новая комната, выполненная в ближневосточном стиле. Аладдин — друг Джинна — опять попал в беду. Сумеет ли он выбраться на свободу и спасти свою возлюбленную принцессу — вот в чем вопрос.

Пролог. Приступ ностальгии. Есть игры и Игры. Первые появляются во множестве, особого интереса не вызывают и столь же стремительно исчезают из нашей жизни. Вторые становятся классикой. Их хранят на жестком диске годами, заботливо переносят на дискете при апгрейде компьютера и вновь устанавливают. К ним возвращаются, устав от крутых стратегий и новейших RPG. В них учат играть подросших детей и впереве севших за компьютер взрослых. О них говорят с умилением и легкой грустью, как о первой любви. И если кто-то мне скажет, что все это не относится к диснеевскому Aladdin'у, он будет глубоко неправ.

В 1994 году **Disney Software** и **Virgin Interactive Entertainment** выпустили аркаду **Aladdin** — и игрушка произвела фурор. Доже сейчас, спустя шесть лет, я не вижу в ней ни одного недостатка. Динамичность, юмор, прекрасная анимационная графика, 10 различных уровней-локаций, три уровня сложности и бесподобная музыка — и все это на трех МБ. И, конечно же, интересный сюжет.

Настя: Любимая сказка

Где-то в глубине Аравийской пустыни есть Пещера Чудес, полная волшебных сокровищ. Но для Джафара, визирия Аgrabы, важнее всех сокровищ старая лампа, секрет которой он узнал с помощью черной магии. Две тысячи лет ждет лампа нового хозяина. Две тысячи лет Джинн, раб лампы, заключен в ней, как в тюрьму. Он выполнит три желания человека, который потрет лампу и выпустит его хотя бы на минутку на свободу.

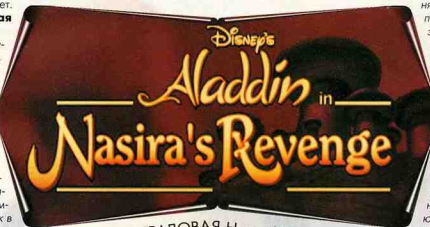
В этой сказке у всех есть какое-то заветное желание. Аладдин, под лохмотьями которого бьется благородное сердце, мечтает жениться на принцессе Жасмин. Жасмин, запертая в золотой клетке дворца, грезит о приключениях и любви. Ее отец, султан Аgrabы, мечтает выдать дочь замуж за принца и наконец-то уйти на покой, а визирий Джафар хочет сам стать султаном. Обезьянка Абу хочет разбогатеть, а популай

Яго — всем отомстить. Да, еще Джинн. Чудной, смешной, заводной Джинн мечтает о свободе

и о друге. Ведь только дружба помогает нам делать настоящие чудеса.

Трезвый взгляд на стари-лайн. Эта гремучая смесь желаний, амбиций и стремления к простому человеческому счастью волею диснеевских аниматоров завершилась хелпи-эндом спустя почти пять лет: трем полнометражным мультфильмами и мультисериалом приблизительно серий в двадцать пять. Джинн получил желанную свободу еще в первой серии, Яго перевоспитали, Аладдин и Жасмин объявили о помолвке. Правда, свадьба состоялась лишь в конце третьей части, а на протяжении всего телесериала Аладдин доказывал своей принцессе, что она сделала правильный выбор. Джафар, как все порядочные злодеи, свой шанс позорно упустил, попытка взять реванш кончилась для него катастрофой — бедняга расстался, как свеча, в море раскаленной лавы. И до декабря 2000 года никто и не подозревал, что у него есть родственники... Вернее, родственница — сестра.

Настя: Продолжение сказки



Наталья ГРАДОВАЯ Настя МОЖАЕВА

Сестра Джафара Назира была очень злой ведьмой. Она вызвала под погибшего Джафара, и он ей все рассказал. Нахаловался. Конечно, он ей не скавал, что сам во всем виноват. Наверное, Назира все-таки любила своего брата, потому что она пообещала ему вернуть его из Лиги немиго. Только для этого ей нужно совершить волшебный ритуал, в котором будут участвовать Аладдин и все его друзья.

Для начала она похитила принцессу Жасмин и султана и сама стала править Аgrabой. Пленников Назира спрятала в своей тайной пещере посреди пустыни. И приказала найти и схватить Аладдина, а он в ту ночь ночевал у себя дома. Там и нашел его Джинн, сообщивший ужасные новости. Султан и Жасмин похищены, а по всему городу расклеены плакаты с обещанием вознаграждения за голову Аладдина. И он сразу бросился

спасать свою любимую.

Проза жизни. Скажу честно — появление очередного 3D-клона по какой-либо классической аркаде я встречаю с недоумением. Неужто мало вокруг героев, чьи похождения в виртулке вызовут интерес игрой публики? Или же красочный герой старых игрушек страшен разработчикам, если римейк «не пойдет»? Спекуляция на эмоциональных привязанностях потребителя всегда казалась мне не совсем этичной, особенно когда товар качеством не отличается. И то, в каком виде **Disney Interactive** вместе с **Argonaut** выпустила 3D-аркаду **Aladdin in Nasira's Revenge**, лишь подтвердило мои подозрения на этот счет.

Настя: Что там происходит

Конечно, Аладдину нужно торопиться. Ведь у него мало времени. Назира в любую минуту может казнить его любимую Жасмин. Она и во время игры продолжает колдовать и постепенно всех заколдовывает: и Джинна, и летящего заворка. Про это в игре есть заставки между уровнями. Сам Аладдин тоже попадает в плен, но обезьянка Абу его спасет. Это сделать не так-то просто, ведь у Абу нет меча. Зато он умеет по стенам лазить. И сбивает стражников с ног, когда кувыркается. Как в *Leon King*, помните, левенок кувыркался и сбивал дикообразов. А в подземелье страшно, и мрачно, и много стражников. Но их можно обхитрить, они не знают, что Абу очень умный. И интересно, почему это

стражник перестал сторожить Аладдина, когда получил эту длинную трубку?

О процессе. Это длинная трубка — каляна, и как только стражник ее запылил — немедленно обкурился, намертво позавыв о долге. Тогда еще не было компьютеров, поэтому от реальности убежали с помощью наркотиков. Впрочем, некоторые предпочитают этот способ бегства до сих пор, а кое-кто, наоборот, называет геймеров и интернетчиков наркоманами. Впрочем, об этом какнибуд в следующей роз.

Возвращаясь к игре, скажу, что клон-2000 практически полностью повторяет



маршрут своего «родителя». Только не на 10 уровнях, как раньше, а почти на 30 — если считать и скрытые, бонусные, подуровни. На-



чинает бежать трехмерный Аладдин прямо от дверей своей хижины, где нашел его Джинн. Наш герой мчится через весь город, и он попадает во дворцы, где после долгих блужданий по роскошным залам наконец-то понимает, что лететь на ковре-самолете гораздо удобнее, чем бегать на своих двоих. Следующий уровень пройти может лишь игрок с отменной реакцией — скорость у ковра приличная, а отрегулировать ее невозможно. Затем на протяжении двух уровней нам предстоит досконально изучить местные застенки, темницы и подземелья. А уж потом продолжить свое путешествие через пустыни, оазисы, пещеры, затерянный город и так далее — до самого логова злодейки Насиры.

Настя: Стражики все разные. Некоторых сначала обязательно нужно забросать яблоками или кокосовыми орехами, и только потом рубить мечом. Яблоки легкие, поэтому их надо бросать помногу, а кокосовые орехи тяжелые, поэтому хватит и одного. Яблоки Аладдин ворует у торговца, а кокосы просто на пальмах растут, их он просто подбирает — и все. Правда, иногда их сторожат такие огромные гадкие пауки. Они тяжело убиваются и кусают Аладдина. Стражников, которые размахивают железным колючим шаром на цепи, можно и не убивать, их надо просто перепрыгнуть или обойти. А вот сторожевые по-

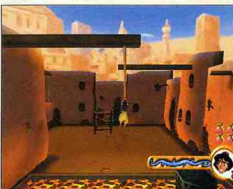


душки лучше сразу же зарубить. И все время надо решать всякие задачки. Закидывать змей, передвигать камни, чтобы они стояли на правильных местах. Это интересно попугаивать яблоками расстреливать — эти

птиц много, они все похожи на Яго и очень громко возмущаются. Стрелять вообще легко, потому что есть прицел.

С квестами в игре шестилетний ребенок справляется без проблем. Собственно, они призваны слегка разнообразить процесс и никаких обучающих целей не преследуют. Чаще всего прохождение зависит от последовательности действий. Найдешь ключ — откроешь ворота. Купишь пирожное — дашь взятку стражику. И так далее. У взрослого игрока подобные «квесты» наверняка вызовут раздражение. Вообще-то, эта игра, как Milky Way, исключительно для детей. Только у ребенка хватит энтузиазма и энергии на все эти бесконечные прыжки: по крышам, пальмам, фонтанам, пирамидам, на паутине и т. д., и т. п. А чего стоят прыжки с веревки на веревку, когда те раскачиваются в разных направлениях. Тут, конечно, многое зависит от угла зрения, поэтому необходимо дожидаться, когда камера переместится точно за спину Аладдина или Абу.

Настя: В кушинах хранятся монеты и рубины. И пакетики с жизнью Аладдина. Пакетики он подбирает, только когда ра-



нен, поэтому за ними всегда можно вернуться. Если собрать все монеты и рубины на уровне, то открываются скрытые миссии. А обнаружив все значки с буквой «G», можно сыграть на игровом автомате и, если повезет, выиграть дополнительную жизнь для Аладдина. А еще дополнительные жизни можно покупать у купцов — как и в старой игре.

Как это выглядит. Выглядит все далеко не так, как на обложке. Там, скорее, кадр из мультфильма, нежели скриншот из игры. Впрочем, создается впечатление, что всех активных персонажей рисовала команда хитлупщиков, а вот уровни оформляли настоящие художники. Очень уж разительно они отличаются. Город, дворец, пустыня, пещеры, подземелье — все прорисовано тщательно, никакого тебе постепенного возникновения «на горизонте» и проявления пикселей по мере приближения к объекту, как, например, в Buzz Lightyear®. И в то же время активные персонажи до боли напоминают монстров из того же Buzz Lightyear®. Острых углов, правда, чуть поменьше, но и сам Аладдин, и стражники, и верблюды, и даже жуки-новозинки сплошь состоят из цилиндров и конусов — особенно вблизи.

Зато к звуковому оформлению никаких претензий. Музыкальное сопровождение вообще выше всяких похвал, знакомые мелодии из мультфильма звучат

в новых озвучивках, но легко узнать.

Настя: Главное, эта игрушка новая. И пока еще мне не надоела.



В поисках высшего смысла. Ну, хотя бы не признать, что компьютерные игры — это не только развлечение. Как и любые игры, изобретенные человечеством, они приносят определенную пользу. Может быть, к оркестру это относится в меньшей степени только потому, что обучающий эффект здесь не столь очевиден, как, например, в стратегиях. Аркады учат мгновенно реагировать на постоянно меняющиеся обстоятельства. Чаще всего, конечно же, только движением глаз и пальцев, да еще повышается уровень адреналина. Но кто сказал, что это совершенно бесполезные навыки? Думаю, скорость движения пальцев по клавиатуре в самом скором времени будет иметь важнейшее значение для игроков — не говоря уж о выдержке и хладнокровии. Кроме того, аркады [как ни странно это звучит для людей, далеких от виртуального мира] играют определенную роль и в личностном росте маленького игрока. Рано или поздно ребенку надоест быть «ведомым».

Скука ли, поиск ли новых развлечений приведет его к стратегиям, где для победы быстрой ответной реакции недостаточно, где нужно думать, где обстоятельства создают он сам и заставляет реагировать на них компьютер или партнеров по игре.

И, подводя итоги, скажу: когда ваш ребенок с маниакальной настойчивостью проходит уровень за уровнем в какой-либо игрушке, не останавливайте его, даже



если она, с вашей точки зрения, непозволительно нудная и не заслуживает подобного внимания. У детей свой взгляд на вещи. И, может быть, того, что игрушка просто-напросто новая, действительно достаточно?



AX6BC – 84 y.e.
Slot 1, Intel® 440BX
AX34 – 93 y.e.
Socket 370, VIA 694X
МК33 – 100 y.e.
Socket A, VIA KT133, Sound
AX34 Pro II "Black Beauty" – 110 y.e.
Socket 370, VIA 694X, Sound, die-hard BIOS
MX3S i815E w/Lan – 135 y.e.
Socket 370, Intel® 815E, ATA/100, Sound

SL-77KV – 76 y.e.
SOLTEK

SL-75JV – 100 y.e.
Socket A, VIA KT133, Sound
SL-75KV+ – 106 y.e.
Socket A, VIA KT133, Sound
SL-65ME – 117 y.e.
Socket 370, Intel® 815E, ATA/100, Sound

BD100plus – 81 y.e.
Slot 1, Intel® 440BX
DBD100 – 175 y.e.
Dual Slot 1, Intel® 440BX
VD133Pro – 108 y.e.
Socket 370, VIA 694X, w/ IDE RAID ATA/100

Iwili

K-TRADE
ИСТОЩИТЕ СТАБИЛЬНОСТЬ

Офис:
Киев, пер. Новопечерский, 5
тел. 252-9222
<http://www.k-trade.com.ua>

МАМЫ
РАЗНЫЕ
НУЖНЫ



ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ
«МОЙ КОМПЬЮТЕР»

МОЙ
КОМПЬЮТЕР

Подписной индекс 35327

Стоимость подписки:

на один месяц – 5.89 грн.;

на год – 70.68 грн.

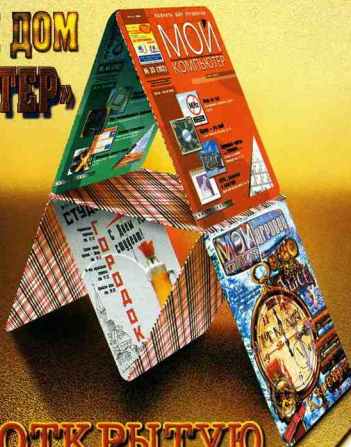


Подписной индекс 22307

Стоимость подписки:

на один месяц – 2.33 грн.;

на год – 27.96 грн.



ИГРАЕМ В ОТКРЫТУЮ

КАСКАД-ИНТЕР

представляет проект

ПАУТИНА



ПАУК 1 Русановская набережная, 16

ПАУК 2 пр.50-летия Октября, 96

ПАУК 3 пл. Славы, торговый центр КВАДРАТ