

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 3(13)

Полумесячник © «Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

19.02.2001

ONI



A★M★E★R★I★C★A

ПАУТИНА



ПАУК № 1 Русановская набережная, 16

ПАУК № 2 пр.50-летия Октября, 96

ПАУК № 3 пл. Славы, торговый центр КВАДРАТ



Гром победы раздавайся!

Все ближе и ближе выставка EnterEX — весьма важное событие как для всего компьютерного мира, так и для нашего Игрограда. Все жители города, естественно, во главе с мэрией, усиленно готовятся к этому празднику. Но предпраздничное настроение ни в коем случае не мешает нашему отделу статистики исполнять свои прямые обязанности. Вот и сегодня они отличились: подвели итоги конкурса «**Лучшая статья**» за ноябрь и декабрь. В ноябрьском номере убедительную победу одержал **Том/DOC/Кертис** — старший преподаватель «Школы юного геймера». Его урок, посвященный настройкам локальной сети, был оценен вами в 8.2 балла. Второе место заняла статья **Александра Глюка**, рассказывающая о демо-версии «симулятора киллеров» **Hitman: Codename 47**. Обзор демки получил 8.11 балла. Третье место досталось опять-таки **Тому/DOC/Кертису**. Его советы по прохождению 3D-шутера **Star Trek Voyager: Elite**

Force заработали 8.03 балла.

В декабре же ситуация сложилась следующим образом. Первое место досталась статье, в которой были описаны советы по прохождению **Baldur's Gate II: Shadow of Amn**, автор — **Том/DOC/Кертис**. Этот материал заработал 8.56 балла. Немногого отстал от него **Виктор (Jacall) Трегубов** с рассказом об **Red Alert 2** (8.46 балла — второе место). И третьим на пьедестале почета возвышается **Дмитрий (vp.Killer) Ампилов** с материалом «Мыши к бою!», в которой проводился сравнительный анализ различных марок компьютерных «зверьков». Мэрия Игрограда от души поздравляет победителей и благодарит читателей, принявших участие в конкурсе.

Как вы уже знаете (а кто не в курсе — слушайте внимательно и не говорите потом, что вас не предупредили), с 20 по 24 февраля этого года на территории **НВЦ** (бывшая ВДНХ) будет проходить ежегодная компьютерная вы-

ставка **EnterEX**. Как вы сами понимаете, пропустить сие событие с нашей стороны было бы непростительным легкомыслием. Тем более, что **23 февраля, в 12 павильоне в 16:00**, состоится встреча мэрии Игрограда с читателями «Моего компьютера игрового», то бишь с вами. Мы познакомим вас с тестовой версией нашего web-ресурса «**Игроград**», а также вы сможете пообщаться с сотрудниками известных фирм-разработчиков компьютерных игр. А вот предствителями каких команд будут наши гости, мы вам не скажем. Какой же праздник без сюрпризов? Ну и, конечно, в этот день состоится ставшая уже традиционной раздача призов победителям конкурсов «**Лучшая статья**» и «**Активно везучий читатель**». Кроме того, вы сможете задать интересующие вас вопросы и высказать пожелания сотрудникам редакции и авторам «Мик». В общем, приходите обязательно — не пожалеете.

Визитная мэрия

КОХАН
МОБИЛЬНЫЙ ЗВ'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. Андрей ТИМОШЕНКО.
Myst III, стр. 7.
2. Ефим БЕРКОВИЧ.
Интервью с Демидургом, стр. 8-9.
3. Василий ПОПОВ.
Wizardry, стр. 10-11.
4. Гнат БУРМА.
Zeus, стр. 12-13.
5. BondD
Winthorps Mansion, 14-15.
6. Гнат БУРМА.
Carnivores, стр. 16-17.
7. Наталья ГРАДОВАЯ.
Зигзаг, стр. 18-19.
8. Андрей ТИМОШЕНКО.
Oni, стр. 20-21.
9. Grao.
America, стр. 22-23.
10. Ефим БЕРКОВИЧ.
Covert Action, стр. 25.
11. Том/DOC/КЕРТИС.
Legend of the Five Rings, стр. 26-27.
12. Наталья ГРАДОВАЯ.
На все руки мастер, стр. 28-29.

- 1 ☐
- 2 ☐
- 3 ☐
- 4 ☐
- 5 ☐
- 6 ☐
- 7 ☐
- 8 ☐
- 9 ☐
- 10 ☐
- 11 ☐
- 12 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе



Прежде чем отправиться в путешествие по нашему городу, не забудьте приобрести свежайший выпуск «Игроградского вестника» — самой интересной газеты Игрограда.

Прародители Лары и «Эдемский проект»

В самом центре квартала 3D-шутеров, прямо на границе, разделяющей районы FPS (first person shooter) и TPS (third person shooter), приближается к концу строи-



тельство нового здания, возводимого руками работников из компании **Core Design**. Вы все, конечно, хорошо знаете эту контору, работающую «под крылом» одного из самых известных игровых подразделений — **Eidos Interactive**. До сих пор эта команда, радуя одних граждан и раздра-

жая других, из всех сил способствовала росту популярности Лары Крофт. Но, судя по всему, на сей раз нас ждет что-то абсолютно новое.

Прошлой ночью корреспонденты «Игроградского вестника» на свой страх и риск проникли на строительную площадку, которая и предлагаем вашему вниманию. Тот, кто решится на путешествие по комплексу **Project Eden**, окунется в довольно мрачный и жестокий мир. Земля перенаселена. Ресурсы планеты почти полностью исчерпаны. Вся поверхность покрыта огромными многоэтажными мегаполисами, причем постоянно достраиваются все новые и новые уровни. Верхние этажи приспособлены для жизни наиболее обеспеченных граждан. Здесь царит мягкий искусственный климат, улицы патрулируются «стражами порядка», а при желании можно забраться на крышу и посмотреть на солнце, лучи которого изредка пробиваются сквозь плотные облака смога. Чем ниже вы будете опускаться, тем более мрачная картина вам откроется. Улицы превращаются в узкие загаженные коридоры, освещенные тусклым

светом электрических лампочек, голод, разгул преступности, гениные мутации... Коротко, если хотите в красках предствить себе этот мир, советуем почитать книгу Уильяма Дитца «Телокхранитель» — там очень хорошо все описано.

А мы вернемся к нашей теме. Вам придется взять под свой контроль отряд из четырех полицейских с «верхних этажей», который откомандировали в «рабочие кварталы», чтобы выяснить причину остановки одного из заводов. Прибыв на место, вы выясните, что здание контролируется членами одной из самых опасных киб, почти сплошь состоящей из мутантов, кибборгов и прочих злобных негодяев. Но очисткой завода от бандитов дело не закончится. Для проведения полного расследования вам придется спуститься на самое «дно», а уж там... В общем, судя по всему, скучать не придется.

Каждый член вашего подразделения будет обладать своими уникальными характеристиками и умениями с таким расчетом, чтобы гибель одного из них сделала продолжение миссии невозможным. Далеко не все задания решаются поголовным уничто-

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

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



МОБИЛЬНИЙ ЗВ'ЯЗОК

Генеральный спонсор конкурса
«ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»
за февраль 2001 года

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

маленький SAVVY

- 129x51x28
- Виброзвонок
- система навигации Compass
- графические пиктограммы
- 20 мелодий звонка
- часы с будильником
- секундомер и калькулятор
- календарь бйоритмов
- голосовой набор

**ГЛАВНЫЙ ПРИЗ
PHILIPS SAVVY**

МОБИЛЬНИЙ ТЕЛЕФОН





жением противника, так что помимо «кваркерских» талантов придется еще и активно задействовать «серое вещество». Уровни ожидаются довольно большие и запутанные, причем каждый «этаж» отличается своей уникальной архитектурой. Вы сможете по желанию захватить контроль над телом любого из ваших подопечных, предоставив AI заниматься всеми остальными. Разработчики обещают, что управляемые компьютером персонажи будут в состоянии принимать самостоятельные решения и действовать в интересах группы — так что нам не придется долго мучаться со сверхсложным интерфейсом. Наконец-то отказавшись от эксплуатации «движка» Tomb Raider, для реализации Project Eden сотрудники Core Design используют новую технологию, которая породит нас качественными текстурами, красивыми спецэффектами и типичной прорисовкой персонажей и backgrounds. Кроме того, все уровни частично поддаются разрушению. В определенных точках можно будет взорвать стену или пробить пол, чтобы пробраться на нижние этажи и т. д. Короче говоря, «Ларискины родственники» затеяли действительно интересный и необычный проект. Core Design обещает сдать здание в эксплуатацию весной этого года. Подождем.

Бешеные деньги

Российская компания **Nival Interactive**, прославившаяся в первую очередь благодаря своему комплексу «Проклятые земли», построенному на границе квестов *strategy* и *RPG*, в последнее время развило просто бешеную активность. Вот и сегодня они сдали «под ключ» свой новый проект, называющийся «**Бешеные деньги**». «Войди в роль! Исследуй мир глазами благоухающей пенношерки, крутого разгара, благородного лорда или богато-текса-ка. Сколоть себе состояние и не забудь обанкротить конкурентов... Купи! Продай! Выиграй!... Покупай все, что продается, управляй всем, что поддается управлению, лови удачу на аукционах, и ты покоришь весь

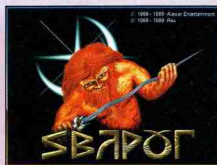


мир... Российский Бизнесас. Как вы уже догадались, нас ждет веселая, мультяшная и, вместе с тем, очень серьезная экономическая стратегия. Здесь вам предстоит вступить на тернистый путь бизнесмена в виртуальном городе и подняться на самую вершину пирамиды. Вы можете бороться против компьютерных оппонентов или сравняться по сети со своими друзьями, заключать сделки и играть на бирже, покупать и про-

давать, говорить правду и обманывать. Ничто не запрещено... Все средства хороши для достижения цели... А цель одна — **БЕШЕНЫЕ ДЕНЬГИ!**

Близкое прошлое

Это здание, выросшее в глубине района *realtime*-стратегий, привело мэрию в состояние крайнего изумления. Первая мысль, пришедшая в голову, было: «И зачем это Blizzard у нас понадобилось делать add-on ко второму Warcraft'у?» Но, на самом деле,



все оказалось несколько иначе. Это строение, насыщающее имя древнего славянского языческого божества — **Swarog** (да-да, пишется именно так) — было построено российской компанией **Crystal Interactive**. Мир «**Сварога**» — это мир наших далеких предков-славян. Войдя в здание, вы сразу же окажетесь в центре конфликта двух славянских племен — **Kranks** и **Luzhevnyans** (не слышали о таких? Я тоже, ну да разработчикам виднее ☹). Дальше все просто. Вы возглавляете одно из племен и уверенно ведете его к победе. Сначала вам придется построить базу, обеспечить своих подопечных пищей, рудой и лесом (для этого придется поиздеваться над крестьян). После чего соберите дружину — и в бой! Вам это ничего не напоминает? Да-да, здравствует русский Warcraft!!! Лично я считаю, что заглянуть в это здание стоит хотя бы ради приличия. Если же вы не хотите вслепую тратить деньги (за вход разработчики просят \$14.95), обратитесь по адресу <http://www.alawar.com/cgi-bin/SwarogDemo.exe> и возьмите бесплатный демонстрационный билет (вес 18.5 Мб).

Мафиози опаздывают

Недавно стало известно, что компания **Illusion Software** не успевает закончить строительство своего здания **Mafia — The City of Lost Heaven** согласно графику и вынуждена перенести сроки ее сдачи в эксплуатацию на лето 2001 года. Жаль. Но что поделаешь — жизнь есть жизнь. Здание возводится в квартале *TPS (third person shooter)* и переносит нас в Америку 20–30 годов: в мир бутлегеров, широкополых шляп и автоматов Томпсона. Вы — молодой гангстер, мечтающий подняться на самую верхушку криминального мира. Для этого вам придется выполнять рискованные задания, принимать участие в «гангстерских войнах», устранять конкурентов и, в конце концов, достичь своей заветной цели. Используемая разработчиками технология позволяет реалистично передать атмосферу

Америки того времени. Не один час вам придется проводить на улицах города. Разработчики утверждают, что «мафиозный движок» способен очень четко отображать



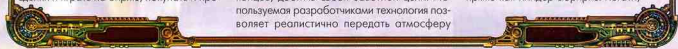
большие открытые пространства. Одна из основных «фиш **Mafia**» — возможность покататься на различных автомобилях, являющихся точными копиями машин, проезжавших по улицам американских городов в те времена, и, конечно же, используемое нами оружие будет один в один срисовано с «пушек» соратников Аль Капоне.

Приколы 3DO

Все вы прекрасно знаете компанию **3DO**, подарившую нам действительно великие сериалы **Might and Magic** и **Heroes of Might and Magic**. Правда, последние разработки этой корпорации (в частности **Heroes Chronicles**) несколько разочаровали фанатов мира «Магии и Мэгии», но все равно мы все подознательно ждем от них очередного шедевра. Мы уже писали о том, что кипит работа над **Might and Magic IX**, и вот недавно по Игрограду прокатился слух о начале работ над **Heroes IV**. Естественно, наши корреспонденты, растопивая друг друга, устремились в офис 3DO, расположенный на <http://www.3do.com>, дабы найти подтверждение этому (приятному, согласитесь) слуху. К сожалению, официального анонса **Heroes of Might and Magic IV** пока нет. Будем надеяться, что только пока... Зато обнаружили другую интересную информацию. А именно, на сайте присутствует раздел **Heroes of Might and Magic VII**, который соответствует с рубриками, посвященными MM6



и MM8. Бегите быстро смотреть, пока не исправили ☹. Кроме того, 3DO приступила к продажам **Heroes of Might and Magic Complete**, соединяющей в себе *The Restoration of Eralia*, *Armageddon's Blade* и *Shadow of Death*. Три в одном, прямо как Киндер сюрприз. Кстати,





о сюрпризах: Heroes Complete сделана специально для платформы Mac.

Путь к Сердцу Зимы

Компания **Black Isle Studios** практически закончила работы над пристройкой к своему зданию **Icwind Dale — Heart of Winter**. Сегодня приемная комиссия приступила к работе, и в самое ближайшее время мы сможем продолжить приключения в любимейшем многим мире.

Тактический подарок

Немецкая корпорация **CDV Software**, принимавшая участие в создании комплекса **Sudden Strike («Противостояние 3»)** предоставила нам немного информации о своем новом здании, которое возводится в квартале *realtime-стратегий*. Подобно «Противостоянию», **War Commander** перенесет нас во времена второй мировой войны. Вам придется взять на себя руководство небольшой группой диверсантов, в состав которой войдут не толь-



ко солдаты, но и боевая техника. Согласно заявлению сотрудников CDV, игра во многом напоминает знаменитых *Commandos*. Однако тот факт, что под вашим руководством находится не пята, а больше бойцов, действия которых поддерживаются танками и бронетранспортерами, конечно же, сыграет свою роль. Каждый юнит будет обладать уникальными возможностями и характеристиками, которые сделают его незаменимым членом боевой группы. В **War Commander** планируется две компании и более тридцати одиночных миссий.

«Цивилизация» на просторах Галактики

Сегодня компания **Stardock** официально анонсировала начало работ над новым комплексом **Galactic Civilizations**, расположенным в квартале «пошаговых стратегий». Да-да, я не ошибся, это именно новый комплекс, вернее новая инкарнация одноименного здания, возведенного еще в 1995 году. В состав команды разработчиков входит много людей, принимавших участие в «старом» проекте, так что стиль должен быть выдержан на все 100 процентов. Ну а для тех, кто совсем не знаком с «Галактическими Цивилизациями», мы кратко расскажем, чем же именно нас ждет. На улице конец XXII века. Человечество вышло на просторы Вселенной и готово

начать «звездную экспансию». Нет только вождя, который смог бы привести «хуанов»



к вселенскому господству. То есть как это нет? А вы на что! Только вам под силу сломить сопротивление alien'ов (их на бескрайних просторах Вселенной найдется немало) и возвести людей на трон «королей Галактики». К вашим услугам могучий военный



флот, дипломатия, торговля, возможность заключать и расторгать союзы, развивать науку и технику и прочие прелести глобальной «пошаговой» стратегии. Сотрудники **Stardock** рассчитывают сдать здание в эксплуатацию к новому году.

Fallout полнится слухами

Да, действительно всего лишь слухи, но об этом так часто слышишь, что пройти мимо просто не возможно. Да, честно говоря, и не очень хочется. Ведь слухи эти крутятся вокруг **Fallout 3**. Все поклонники «постядерной романтики» на время притихли в ожидании выхода **Fallout Tactics**, и вдруг совершенно неожиданно в Сети появляются сообщения о том, что сотрудники **Black Isle** под чутким руководством **Interplay** начали работу над онлайн-версией RPG **Fallout 3**... Хотите верить, хотите нет. Лично мы склонны полагать официального заявления. Кстати, раз уж речь зашла об этой игре, то имеется небольшая приятная новость для тех, кто скачал первую демку **Fallout Tactics BOS**. Она не продемонстрирует вам возможности сетевой игры в **Fallout Tactics**. Во время как demo № 2, созданная именно для этих целей, может многих отпугнуть своим совсем не детским размером — 125 Мб. Так вот, по адресу <http://nospoon.online.fr/data/index.php3?page=download> вы сможете скачать патч, который позволит вам играть по сети в демку № 1. Однако учтите, продукт неофициальный, так что если вы решитесь им воспользоваться — делаете это

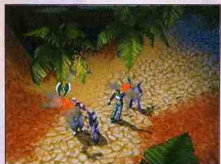
на свой страх и риск. В случае чего, не говорите, что вас не предупреждали.

Такси на будущее

Компания **Kalisto**, воздвигшая в нашем городе такие здания, как **The Fifth Element** и **Nightmare Creatures**, начала строительство нового полигона в районе *Симуляторов*, он будет называться **New York Race 2215**. На сей раз нам предложат сесть за руль такси далекого будущего (судя по названию, такие аппараты появятся на улицах земных городов в 2215 году). Если вы смотрели фильм «Пятый элемент», то хорошо себе представляете, что именно нас ожидает: безумные полеты на сумасшедших скоростях по (или, скорее, над) улицам Нью-Йорка в компании таких же безумных водителей. При условии качественного исполнения может получиться довольно интересно. Так как работы только начались, какие-то конкретные факты по поводу игры отсутствуют. Будем ждать откровений разработчиков.

Озеленение «Проклятых земель»

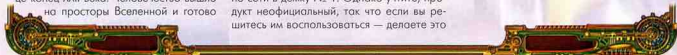
Компания **Nival Interactive** выпустила патч версии **1.04** для своей игры «Проклятые земли». Заплата добавляет автоматическую генерацию готовых заклинаний и предметов с магическими словами в магазине, исправляет ошибки и вносит изменения в шести игровых зонах. Если вас



достали глюки, обращайтесь по адресу <http://www.nival.ru/rus/evil/files.html> или на официальный сайт игры (<http://www.evill-islands.com/rus/>), здесь вы найдете патч в разделе «Файлы».

Магический ПК

Вероятно все вы хорошо знаете настольную игру **Magik: The Gathering**, о которой вы могли подробно прочитать в цикле статей, опубликованных в прошлых номерах «Моего компьютера игрового». Сегодня мы хотим обратить внимание всех необогащенных новичков: в продаже появился диск **Magik: The Gathering**. Он содержит в себе обучающий видеофильм и несколько обучающих игр, а также энциклопедию, которая познакомит вас с картами шестой редакции **Magik**.





Андрей ТИМОШЕНКО

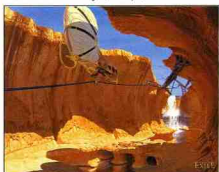
MYST III EXILE

Перед написанием статьи я долго думал — признаться или нет в том, что я не играл ни в одну из предыдущих частей сериала. Хотя я и совершил подобную оплошность (узнав побольше об игре, вы поймете, почему именно оплошность), я все же могу кое-что рассказать и о готовящемся проекте, и о предыдущих частях. Итак, добро пожаловать в мир Myst'a...

Давным-давно, в далеком 1991 году появилась довольно необычная игра со странным названием **Myst**, выпущенная почти не-

тем более, что, если кто-то решит поиграть в первую часть игры, знание сюжета ему никоим образом не поможет, а наоборот, только лишит всего удовольствия открытия мира.

В игру геймер попадает совершенно без понятия о том, кто он и что происходит, но постепенно окружающий его странный мир начинает наполняться смыслом. Через некоторое время героя ждет встреча с создателем этого мира Атрусом (Atrus), сообщающим ему, что этот мир не единственный, — вскоре, как все уже догадались, в этом ему придется убедиться самому. Небольшое отступление: особая красота и реалистичность графики отчасти связана с тем, что все пейзажи были сделаны с помощью цифрованных фотографий, а немногочисленные герои — соответственно, с помощью оцифрованного видео. А в роли Атруса вы-



известной в то время компанией **Cyan**. И вот, едва успев выйти, игра стала культовой. Понятия не имею, почему. Может, успеху способствовала замечательная (даже по нынешним меркам) графика или удивительный сюжет — не знаю. Думаю, что это произошло скорее из-за самой атмосферы игры, из-за чего-то гипнотического, заставляющего поознобить обо всем. Игрок оставался в окружающем миром один на один — никаких там «эн-пи-си» и подобных персонажей. Совершенно один. Может, именно это и принесло ей такую популярность. Судите сами: 5.5 миллионов проданных копий игры.

Игра представляла собой привычную ныне смесь квеста и *adventure*, но в отличие от прочих игр подобного класса, где все шло по принципу: «если я сломаю вот эту веточку, то найду разводной ключ возле неработающего крематория», все загадки ар-



гонику влетали в сюжет и при этом не особо напрягали и без того неунывающую психику игрока. О сюжете игры поговорим лишь вкратце, чтобы не перегружать внимание читателей избыточной информацией,



ступают один из боссов компании **Cyan** **Rand Miller**, который поклялся, что, после испытанной им студийной невзгоды, больше никогда не будет делать ничего подобного. Но пришло время нового Myst'a, и господин Миллер снова подарил свой облик одному из основных персонажей игры.

Через долгих четыре года **Cyan** выпустил сиквел, который так и назывался: **Riven: The Sequel to Myst**. Игра стала более чем популярной, о чем свидетельствует 4 миллиона экземпляров и отзывы игроков, а все частично благодаря прекрасной графике, которая была настолько хороша, что менее пяти дисков на игру никак не хватало. Хотя до популярности первой части игра малость недотянула, но в нее играли, и играли долго.

Ну вот, наконец-то и дожили фанаты до

выхода третьей части игры. Чем же новым порадуют нас разработчики? Первое и основное отличие игры от ее предков — компания, разрабатывающая продукт. Да-да, теперь игрой занимается не **Cyan**, а компания **Presto Studios**, ранее порадовавшая геймеров игрой *Journeyman Project*, весьма похожей по духу и стилю на **Myst**. Всем фанатам ответственно заявляю, что в процессе создания игры принимали прямое участие создатели предыдущих частей, так что геймплей игры поврежден не был.

Следующим по важности стоит вопрос о графическом исполнении игры, которое всегда было на соответствующем уровне. Идеальным был бы вариант, в котором совмещались бы достижения предыдущих частей и требования нового тысячелетия. Разумеется, при этом **Myst III: Exile** должен был бы быть



игрой, в которой все события происходит в реальном времени. Даже на тех компьютерах, что используются для путешествий по первому Myst'u. Снегулет отметить, что разработчики **Presto Studios Inc.**, но их же собственным словом, добились решения этой задачи. Конечно, 386-й персоналки (были раньше такие агрегаты, представляющие собой несколько усовершенствованных счеты) будет явно недостаточно, чтобы совершить путешествие в мистический мир изгнанников, но уже **Pentium 300** сюжет разогнать вас до необходимой для этого космической скорости. Так что, судя по системным требованиям и скриншотам, нас ожидает, как минимум, красивая игра с обалденными пейзажами и бэкграундами.

Кроме того, игра теперь не будет представлять собой сплайд-шоу, как это было раньше. Теперь игрок получит возможность поворачиваться в игровом мире на все 360 градусов, чтобы обозреть окружающий мир во всей его красе. А все желающие могут посмотреть великолепнейшие скриншоты и концепт-арт на <http://www.myst3.com> и www.rivenguild.com/myst3exile.

Так что все поклонники останутся довольными. А все, что еще не успел познакомиться с миром Myst'a, получат возможность реабилитироваться и попробовать себя в действии. Попробовать действительно стоит, ведь игра предстанет перед нами с об-
новленной графикой (**realMyst**, который копирует оригинальный в 3D, не в счет) и еще более захватывающим сюжетом.



Если Родина начинается с хороших и верных товарищей, то хорошая игра — со сплоченной команды. Без талантливого и дружного коллектива красивое и надежное здание в нашем городе не построишь. Сегодня мы взяли интервью у главного архитектора таких известных сооружений, как «Аллоды 2», «Проклятые земли» и недавно начавших строиться «Деминурго».

ЕФИМ БЕРКОВИЧ

ИНТЕРВЬЮ С ДЕМИУРГОМ

Как известно, игры делают люди. И кто кроме них знает, с какими трудностями появлялась на свет та или иная гейма, с какой кровью рождалась та или иная идея, и сколько времени пришлось потратить на ее воплощение в жизнь.

Мы уже писали о чате с сотрудниками известной российской компании «Нивал» («Мой компьютер игровой», №2, 2001). Во время моего мне удалось поговорить с автором сценария «Аллодов-2» и «Проклятых Земель» **Алексеем Свиридовым**.

Надо заметить, что Алексей вообще личность неординарная. Помимо своей работы в «Нивале» он является еще и автором нескольких книг. И если «Человек с железного острова» или «Крутой Герой» в общем-то не выходят за рамки жанра фэнтези, то написанная в соавторстве с А. Бирюковым повесть «Истребители» — явление для русскоязычной литературы достаточно неординарное. В ней авторы практически за два года до событий на Балканах предсказали конфликт между Югославией и блоком НАТО. И хотя в реальной жизни все закончилось совсем не так, как в романе, но кто знает, что могло бы быть, прислушавшись политики к этой книге.

Кроме литературных трудов Алексей еще весьма известен среди любителей полевых ролевых игр. Причем не только как их участник, но и как бард. В общем, скажем так, личность весьма неординарная.

И вот, воспользовавшись тем, что когда-то нас знакомили, я попросил Алексея ответить на несколько вопросов.

МКИ: Вот ты — сценарист компьютерных игр. Что это такое — сценарий для компьютерной игры? Насколько он важен?

А.С.: Смотря какого жанра игра: для «террис», я думаю, сценарий не важен совсем... Впрочем, если серьезно, то на мой взгляд, сценарий важен даже для простенькой аркады, а если говорить о сложных и больших играх, тем более жанра RPG, в котором до сих пор приходится работать, то тут он — просто краеугольный камень. Без хорошего сюжета игра превратится в тупое избивание монстров и прокачивание персонажа. Не случаются даже в мультиплеерных проектах класса Ультимы-он-лайн

создатели стремятся вести некую событийную линию.

В идеале сценарий должен быть многовариантным, чтобы игрок чувствовал, как



его действия могут изменить и его судьбу, и мир. К сожалению, есть объективные причины, почему такую многовариантность сценария в играх можно встретить очень редко: ведь каждый вариант — это, фактически, еще один сценарий, еще один полно-



весный комплект миссий и квестов, то есть еще одна игра на том же движке и с той же графикой... А времени и (простите за грубую прозу жизни) денег на такие дополнительные работы чаще всего не хватает.

МКИ: А насколько вообще трудно написать сценарий игры?

А.С.: Вообще говоря, я в таких случаях отвечаю: «На восемь с половиной». Нет, ну действительно, что значит — насколько трудно? По какой шкале измерить трудность? По затраченному времени? По мукам твор-

чества? По итерациям согласования?

Словом, отвечу так: да, трудно. Чем лучше сценарий, тем труднее его написать. И еще один момент: собственно, написание сценария (по крайней мере, в нашей фирме) — это лишь часть моей работы. Хотя и называюсь «сценарист», я же отвечаю за тексты в игре как литературные, так и технические, так что если мерить временем,

то самое трудное — вовсе не написать сценарий с половиной вариант сценария. Куда больше времени занимает придумать названия для сотни предметов, а потом вносить в ресурсы бесконечные «Тяжелые хадаганские поножи из тонкой кожи... Тяжелые хадаганские поножи из крепкой кожи... Тяжелые хадаганские поножи из толстой кожи...». А потом еще сидеть в игре, проверяя, влезают ли эти фразы в отведенное им окошко в каждом из возможных разрешений. Да, конечно, это не «написание сценария», но это моя работа, и одно от другого пока что неотделимо.

МКИ: Ты достаточно известен в среде людей, играющих в ролевки на природе. (Что это такое, наши читатели, к счастью, уже знают, писали и не читали). Насколько они помогают в работе?

А.С.: Весма. Например, мое увлечение полевыми играми здорово помогло придумать имена для персонажей — то есть я их не придумывал, а брал из жизни. Обид до сих пор не было, хотя разрешения я спрашивал отнюдь не у всех. Впрочем, насколько я знаю, в тусовке уже есть люди с ником, взятыми из наших игр... Но, наверное, все уже поняли, что это чистота.

В основном пользу от моего увлечения полевыми играми трудно оценить как-то «предметно». Они скорее дают мне возможность ощутить общую атмосферу каких-то необычных, нездешних миров...

Кроме того, мои контакты с ролевой тусовкой помогают при необходимости воспользоваться «внешними ресурсами» быстро предлагать фирме кандидатуры действительно талантливых людей, не тратя время на оценку ко что это за человек, а пометит ли он?.

МКИ: Насколько написание сценария игры отличается от написания фэнтезийной повести или романа?

А.С.: На восемь с двумя третями! ☺



Принципиальная разница в том, что книга — это индивидуальное произведение. Автор ограничен лишь своими представлениями о том, каким оно должно быть. Для сценария же есть множество ограничений... Простой пример: одним из основополагающих требований к сценарию для «Проклятых Земель» было то, чтобы ни одно событие, кроме смерти главного героя, не приводило к провалу игры. Как просто в книге: герой пошел, спас пленника, а пленник в благодарность рассказал «что-то крайне важное». Попробовал бы я сделать так в сценарии — первый же вопрос звучал бы так: «А что будет, если пленника убьют до того, как он выдст информацию?».

Это только кажется, что такие вещи просто отследить, а на самом деле это вещь весьма не халаяная.

Кроме того, есть множество ограничений технических, которые надо помнить, и, наконец, есть такое понятие как «утверждение на высшем уровне». То есть гейм-дизайнер, руководитель проекта, и, наконец, директор фирмы должны быть согласны со сценарием. А если нет — извольте, милсдэар, сделать так, чтобы их все устроило. Кстати, к вопросу о тяжести работы над сценарием — такие моменты, когда надо садиться и перераспределять, и есть самое мучное. Причем, что обиднее всего — требования-то обычно вполне справедливые, и умом понимаешь, что так будет лучше. Но писалься-то с чувством и, ей-же-ей, очень трудно заставить себя разлюбить то, что выстраивалось с воодушевлением и верой в то, что это красиво.

МКИ: В продолжение к предыдущему вопросу. Личное отношение к играм и фильмам, сделанным на основе литературных произведений?

А.С.: В зависимости от того, как сделано. Допустим, отношение к фильму «Место встречи изменить нельзя» у меня совсем другое, чем к натушно-романтическому вестерну по мотивам «Зверобоя». То же самое можно сказать и про игры. По книге можно сделать и конфетку, и... ну, скажем так, не совсем конфетку. А то и совсем не конфетку.

МКИ: Теперь про новую игру «Демигроу». «Аллоды» и «ПЗ» отличались весьма оригинальным миром. Какой мир будет в «Демигрогах»?

А.С.: Тоже оригинальным, но для «Демигрогов» структура мира не будет иметь столь принципиального сюжетообразующего значения, как в «Аллодах».

МКИ: Насколько система битв в них будет похожа на MTG?

А.С.: Открою вам страшную тайну: я не играю в MTG. То есть я знаю, что это такое, имею представление о правилах, но именно играть в них меня ну совершенно не тянет. И поэтому я не могу сказать, насколько «Демигроу» и MTG схожи: на восемь или на восемь с четвертью. Принцип похож, но, насколько я знаю, есть и весьма серьезные различия, о сути которых я судить не возьмусь.

МКИ: Как известно, в Демигрогах будет постепенно расти опыт и уровень персонажей. На что именно будет влиять этот самый рост опыта?

А.С.: Прежде всего, на возможность

для наших читателей...

А.С.: Что не пару — это точно... Начну немного издалика. В свое время я работал в авиации и среди многих других интересных вещей узнал о таком понятии, как «Ру-



без принятия решения». То есть это момент, до которого пилот может принять решение прервать взлет, а после него — в любом случае должен взлететь, даже если у него отказала половина двигателей. Так вот, в разработке игр тоже есть своеобразный «Рубеж», то есть момент, когда фиксируется и больше не изменяется геймплей, прекращается добавление новых возможностей и идет только тестирование и ловля багов.

Но очень часто получается так, что журналисты рассуждают о готовящейся игре так, словно она уже целиком и полностью обрела свой облик, хотя «Рубеж» в ее разработке еще не пройден...

Так вот: у «Демигрогов» тоже этот рубеж еще не пройден и я бы хотел предостеречь читателей: не надо воспринимать нынешние рассказы о них как рассказы об окончательной редакции игры. Да, общие черты ее уже определились, но работы впереди еще очень, очень много...

Ну а нам остается пожелать Алексею крепкого здоровья, счастья и, конечно, успехов в работе и творчестве.



пользоваться новыми заклинаниями. Кроме этого, есть еще некоторое количество параметров, которые будут зависеть от уровня и опыта, но окончательные решения по этому вопросу еще не принимались. То есть рабочий вариант, безусловно, есть, и проходит внутреннее тестирование, но изменения еще возможны.

МКИ: Сюжет в Демигрогах будет линейным или нет?

А.С.: Он будет и линейен и неллинеен одновременно. То есть у игрока будет возможность увидеть развитие сюжета глазами Лорда каждой из четырех рас. Например, если, играя за хаотов (так называется одна из рас), он из брифинга узнает, что синеты (другая раса) захватили некий стратегический проход, и ему теперь надо искать обходной путь (в этом суть миссии для хаотов), то, играя за синетов, игрок должен будет непосредственно захватывать тот самый стратегический проход, а потом, узнав, что хаоты сумели обойти его, принимать какие-то меры...

МКИ: И напоследок пару (или не пару) слов

НОВЫЕ ЦЕНЫ

incosoft

телекоммуникации

NEW АНОНИМНЫЙ UNLIMITED (грн)

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 ПРОДАЖИ МОЖНО УЗНАТЬ ПО ТЕЛЕФОНУ 224.53.35

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

A.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 абонплата) ... 0.60 ye

Online (с абонплатай в 6 мес) ... 150

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-Б/35

тел./факс (044) 234.53.35

e-mail: info@incosoft.net.ua

http://www.incosoft.net.ua

После приключений волшебников и воинов вновь наступает время чистого колдовства. Сумеют ли строители Jagged Alliance найти покупателей на свою новую постройку?

Василий ПОПОВ



Жанр: RPG

Разработчик: Sir-Tech

Ориентировочные системные требования: P II 233 и выше, 64 Мб RAM, 3D-акселератор.

Дата выхода: не объявлена.

О синтезе игровых жанров сказано уже более чем достаточно. Сегодня вам уже будет трудно найти новую игрушку, которую можно было бы назвать «чистым представителем вида». Пожалуй, единственным исключением являются 3D-шутеры, ориентированные на мультиплеер. Но и они, в большинстве своем, начинают тяготеть к командным баталиям, в которых не обойтись без тактических расчетов. Разработ-

ки в исследование игрового мира, пройти вместе со своими героями долгий путь от зеленого новичка до могучего мага или великого воина. Я думаю, что, в отличие от поклонников тех же real-time стратегий, большинство фанатов RPG не испытывают особого восторга, когда разработчики «разбавляют» чистую ролевуху «элементарными action» или чем-нибудь другим. Как жанр, RPG, однозначно, еще не исчерпал своих возможностей. Ну, а спрос, как известно, рождает предложение. Следовательно, разработчики еще не раз порадуют нас играми этого, любимого многими, жанра.

Примечательно сказать, что RPG стоит на месте. На мой взгляд, многие «игродельцы» пошли по правильному пути. Наряду с увеличением доступных рас и профессий, скиллов, оружия и заклинаний, они стараются стереть все возможные границы между игрой и, собственно, полноценной жизнью в выдуманном мире. У игрока появляется все больше и больше возможностей именно ЖИТЬ, а не тупо следовать сюжетной линии, выполняя обязательные и второстепенные квесты. Именно возможность не быть стесненными никакими рамками возбудило интерес общественности к игре *The Elder Scrolls 3: Morrowind*, над которой трудится компания Bethesda Softworks. Полную свободу действий обещают нам и разработчики *Arcanum*. Но до релиза этих «потенциальных хитов» еще нужно дожить.

Сегодня же мы обратимся к не менее интересной разработке канадской компании Sir-Tech. Анонс **Wizards 8** поднял довольно большую волну в геймерской среде. Еще был Серия *Wizards* — это классика жанра, в прямом смысле слова. Первые части появились еще в 80-х годах прошлого века, когда многие из современных геймеров даже не знали о том, что такое компьютерные игры. Потом последовал довольно длительный перерыв (седьмая часть *Wizards* увидела свет в 1991 году) и вот теперь канадские разработчики практически закончили трудиться над восьмой частью сериала. Следует сказать, что на протяжении всей работы со-

трудников Sir-Tech преследовали постоянные неурядицы, несколько раз проект был на грани закрытия из-за нехватки финансов, но, тем не менее, разработчики все-таки отстояли свое детище. Правда, вопрос о релизе все еще остается открытым. Сотрудники Sir-Tech до сих пор не объявили, кто же станет издателем «новой *Wizards*», а ведь без публишера далеко не уедешь. И все-таки хочется верить: несмотря ни на что, игра увидит свет, потому что помимо новых приключений в знакомом (и многим любимом) мире она принесет нам множество новшеств и обещает ни в коем случае не выглядеть эдаким «выходцем из прошлого».

Хотя нынешний *Wizards* является восьмой частью сериала, разработчики утверждают, что те, кто не играл в предыдущие серии игры, ни в коем случае от этого не пострадают. То есть, действие будет происходить во вселенной *Wizards*, но «Колдовство 8» можно считать вполне самостоятельной игрой. На сей раз злая судьбина забросит нас на планету *Dominius*, а именно в город *Arnika*, ослепком веков бывший центром торговли, ремесел, культуры и все-



го доброго и прекрасного, что только можно было сыскать на благословенной планете. Однако сия идиллия была безжалостно разрушена появлением некоего чернокнижника (именуемого сейчас *Dark Savant*), который привез на планету *Безымянный Талисман*, преступно похищенный им у представителей Высшей Расы. Причем нам недвусмысленно намекают на не слишком хорошее психическое состояние Са-

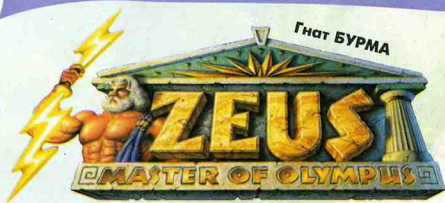


чки смело экспериментируют, стараясь, смешивая элементы различных жанров, создать что-то доселе не виданное и ни на что не похожее. Трудно не согласиться с тем, что только такие эксперименты помогут нам не погрязнуть в богатстве бесконечных *Warcraft*-и *Diablo*-клонов, которые, как правило, получают намного хуже оригиналов. И если синтез action'а со стратегией или квестом зачастую оказывается нежизнеспособным, то «элементы RPG» очень органично уживаются практически с любым жанром.

Вот, казалось бы, раздолье для поклонников «ролевухи! Но, согласитесь, все-таки очень не хватает именно классической RPG, чтобы можно было полностью погрузиться

[illegible]

В истории человечества уже были моменты, когда на место одних цивилизаций приходили другие. И вот вместо Сета и Осириса появляются Зевс и Гермес.



Крон знал, что власть не останется в его руках навсегда. Он боялся, что против него восстанут дети и обрекут его на ту же участь, на какую обрек он своего отца Урана. И повелел Крон своей жене Рее приносить ему рождавшихся младенцев и безжалостно проглатывать их. В ужас приходила Рея, видя судьбу своих детей. Уже пятерых проглотил Крон: Тестию, Деметру, Перу, Аиду и Посейдона.

Рей не хотела потерять и последнего ребенка. По совету своих родителей, Урана-Неба и Геи-Земли, удалилась она на остров Крит, в глубокой пещере, родилась у нее сын Зевс. В этой пещере Рея скрыла его от жестокого отца, а Крону дала проглотить вместо сына длинный камень, завернутый в пеленки. Крон и не подозревал, что был обманут.

А Зевс тем временем рос на Крите. Нимфы Адрастия и Идея лелеяли маленького Зевса. Они вскормили его молоком божественной козы Амалфеи. Пчелы носили мед Зевсу со склонов высокой горы Дикты. Всякий раз, когда малыш плакал, юные куреты (полубоги, хранители и защитники Зевса; позже куреты называли жрецов Зевса и Реи на Крите), охранявшие пещеру, удоряли мечами в щиты, чтобы не услышал его плача Крон и не постигла бы его участь братьев и сестер.

BELLUM OMNIUM CONTRA OMNES (PLATO)

Как много сказано, как много написано, как много фильмов снято на тему Древней Греции, на почему-то разработчики компьютерных игр упорно обходили вниманием колыхель европейской цивилизации. А тем временем предприимчивая компания SIERRA и ее не менее предприимчивый филиал IMPRESSIONS GAMES одну за другой созда-



ют наиболее популярные экономические стратегии на основе исторического материала. Стильные, красочные, они необыкновенно живо передают жизненные будни самых могущественных государств Древнего Мира.

Кто из нас не играл в легендарный CAESAR, который на всех трех стадиях эволюции

заставлял нас ночами копить денежку для римлян, чтобы потом эти самые римляне продали ее в первой же оргии. Вслед за откорректированными нашими вниманием завладели трудяги-египтяне, которые и добычу домой приносили, и на стройках вкалывали. Именно благодаря такой известной игрушке, как Pharaoh и ее не менее известному однокласснику Cleopatra, мы могли по уши окунуться в захватывающий мир Древнего Египта и, невзирая на трудности, возвести вашу династию в ранг божественной.

И вот в продажу выходит игрушка с таким незабываемым названием: ZEUS: MASTER OF OLIMPOS, которое само за себя говорит. Ну что ж, бросим-ка, ребята, дела смертные, возведем лучше пару-тройку храмов, уничтожим десяток этих полтора чудил лесных, проспавшихся на всю Грецию. Все просто, как ясный день. Слава богу, что мир не пришлось спасать.

CRESCENTEM SEQUITUR CURA PECUNIAM

Пожалуй, начну я свой рассказ об этой оригинальнейшей игрушке с достаточно банальной фразы: «В Греции все есть (не в обиду будь сказано посольству Греции в Украине, но ввали все это)! Высаживают тебя в чистом поле, где кроме диких зверей и корин-

Разработчик: Impressions Games

Издатель: Sierra

Жанр: экономическая стратегия в реальном времени

Системные требования: Pentium II 266 МГц или лучший, 64 МБ ОЗУ, видеокарта с 8 МБ видеопамяти, 410 МБ на винчестере, четырехскоростной CD-ROM.

ковых елок ничего нету — строй, богоравный, город, земли у нас много и хватит каждому. Воистину — раздели и властвуй! Игра состоит из семи кампаний, основанных на мифических сюжетах, а именно: Zeus and Europa, Perseus and Medusa, Athens through the ages (Афины сквозь века), The voyages of Jason (Приключения Ясона), Hercules labors (Подвиги Геракла), The Peloponnesian War (Пелопоннесская война), The Trojan War (Троянская война). Должен отметить, что отношение этих самых мифических персонажей к построенным вами городам весьма косвенное. Если игрок выполнит определенный ряд задач или условий по строительству тех или иных зданий, святых или по производству некоторого количества ресурсов, то он, приобретя большую славу, тем самым привлечет внимание Героя. Выполнение Героем заданий, поставленных богами или смертными, не зависит от игрока — в данной ситуации дается возможность лишь понаблюдать.

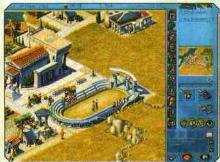
ПЛАНИРОВАНИЕ ГОРОДА. Вещь ответственная и серьезная. Именно от планирования зависит та сложная игровая инфраструктура и взаимоотношения разного рода ведомств. Я не собираюсь приводить полный список всевозможных зданий и построек, а



только дам несколько советов по эксплуатации новых для этого жанра видов строений. Конечно же, мой вариант не является dogмой, но он может облегчить участь некоторых игроков.

Постройку города я советую начать с площадки дороги, ибо она является своеобразным скелетом или основой. В полном соответствии с древнегреческими канонами градостроительства, город должен быть правильной геометрической формы, и проложенные вами дороги должны развивать его на кварта-

лы, квадратные или прямоугольные. На начальном этапе постройки города я советую снизить скорость игры до минимальной отметки 10%. Это позволит создать достаточное количество рабочих мест еще до приезда основной группы поселенцев.



Определившись с планировкой, перейдем к описанию собственно **зданий**. В этой игрешечке напрочь отсутствуют как инженерные, так и пожарные депо. Вместо их появились новый тип зданий — *Maintenance office*, работники которого и огонь погасят, и поврежденные постройки отремонтируют. В своем городе обязательно найдите место для больницы (*Infirmity*), потому что жители вашего города имеют странную склонность болеть, и без надлежащей медицинской помощи ваш любимый город может сильно перемереть. Судите сами: роскошный дом, жилища которого заболели, очень сильно влияют на престижность или желательность района. Кроме того, зараженные граждане, норовящие в лапмоты и тряпки, шатаются по окрестностям и пугают и боятся напуганное население. Все этикие чистюли собирают комоданы — и в путь-дорогу, а ваш городишко, некогда процветающий, превращается в город-призрак.

Должен предупредить вас, что те веселые человечки, которые исправно трудятся на вас, не покладая рук, могут иногда и истерику закатить. Существует только одна причина для *народных бунтов* — высокий уровень безработицы в вашем городе. Есть два выхода: наладить очень широкое производство и соответственно торговлю с союзниками, денежки получать и небедно жить (кто же такого не хочет) или понастроить своего рода полицейских участков (*Watchpost*), которые сомых строптивых и прочтат. Выбор за вами.

В Зевсе напрочь изменилась система снабжения горожан пищей. Вместо привычных базаров появились целые базарные площади (*Common Agora, Grand Agora*), на которых и разостланы не похожие друг на друга лавки следующих специальностей: *Food vendor* (лавка еды), *Feece vendor* (лавка овечьей шерсти), *Oil vendor* (лавка оливкового масла), *Arms vendor* (оружейная лавка), *Wine vendor* (винная лавка), *Horse vendor* (торговля лошадьми). В данном случае рыночный торговец с теленой, наполненной разнообразными товарами, может доставить их даже в самые отдаленные уголки города. Позвоже вышеупомянутого продавца скорее похоже на цыганскую кибитку, но как бы он не выгля-

дел — его заслуги велики.

Ну а если ваш склад пуст, а в амбаре давно сдохли все крысы (от голода, разумеется), то пора делать первые шаги в области сельского хозяйства. Запомните, любого рода фермы и сельхоз-угодья растут только на почве с характерным фиолетовым цветом.

Важным нововведением в игре является неброское на первый взгляд здание — *Growers lodge* или домик садоводов. Ребятки эти и за виноградом присмотрят, и оливы соберут. Не думайте, что вышеупомянутые культуры растут только на фермах, ибо их можно сажать в любых количествах, лишь бы места хватило. Садоводы должны присматривать за деревьями и вовремя собирать урожай. Очень красиво выглядит оливковый сад или же виноградные аллеи, когда между ними бродят садоводы в соломенных шапочках с корзинками в руках. После сборки винограда продавец попадет на винодельню (*Winery*), а оливы — под оливковый пресс (*Olive press*).

К тому же в игре очень развита система скотоводства, но это не значит, что греки будут жить в хортах и пить кумыс. Просто появилась пара новых зданий: домик овцеводов (*Carding shed*) и сыроварня (*Dairy*). Поступки из этих зданий будут присматривать за пасущимися овечками (и состригать с них шерсть) и козами, из молока которых делают сыр. Запомните, отары овец и стада коз пасутся исключительно на тех же фиолетовых землях. Большую опасность для этих обсолютно мирных созданий представляют собой волки. Единственной защитой вашего скота являются пасти, которые, видимо, похитили тренировку в монастырях Шаолиня.

Рыболовческие причалы (*Fishery*) и домик охотников (*Hunting lodge*) не принесут много продовольствия, но немного украсят вашу игровую буди. Новинкой является дикий-новый здание *Urchin Quay*, работники которого проводят большую часть своей жизни под водой в поисках морских ежей, которые потом попадают на рынок в качестве пищи.

AUT CUM SCUTO, AUT IN SCUTO

Из всего вышесказанного можно сделать вывод, что ZEUS — игрушка абсолютно мира-на: строй себе домики, лови рыбку, и все будет хорошо. Не тут-то было — ибо на вашем пути станут как и завистливые цари городов-государств, так и алчные по своей природе боги. Кстати, появление этих самых богов на первых порах подрывает нервную систему окончательно. Представьте себе тихий чистый парк возле дворца, мирно прохаживают человечки, весело так на душе. Вдруг, откуда не возьмись, из клубов дыма появляется хромой Гефест и начинает агитацию в свою честь. Ну а если какой-то бог разгневался на вас — проблем не миновать. К собою буйным я отнес бы Посейдона.

Война с людьми дело не очень сложное, в основном приходится защищать город от сомых настоячивых и прониравливых. Нововведением игры является городское ополчение, ребята, должен сказать, вес-

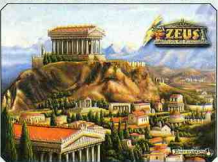
ма агрессивные, этикие пращники.

В Зевсе нет военных тренировочных лагерей, солдаты становятся выходцы из военной элиты, которые обитают в элитных особняках (*Elite housing*). Здания эти потребуют большого количества пищи, вина, оружия и лошадей. Они очень требовательны к уровню культуры и развлечений.

ГРАФИКА Разработчики очень достоверно передали архитектурные особенности зданий Древней Греции и максимально точно передали жизненную суету греческого города. Действительно впечатляет масштабность некоторых храмов. Прекрасно анимированы боги и чудища, эффектно их появления.

ЗВУК Музыкальное сопровождение игры великолепно (не побоюсь этого слова), а двадцать пять музыкальных треков действительно внесут особую атмосферу в вашу игру. Проносьте над своим городом, вы услышите смертельный вопль играющего актера или узнаете о краже копы у одного из стражей порядка, услышите крики моряков или монолог философа на подиуме.

Я хочу закончить свою статью об этой



удивительной игрешечке фразой, которой не очень часто пользовались греки:

FECIT DEOS PRIMUM TIMOR

*Необходимые для создания античного колорита крылатые фразы приведены на латыни, в силу неудобства воспроизведения дренегреческого языка.

Bellum omnium contra omnes — Война всех против всех.

Crescentem sequitur cura pecuniam — С ростом богатства растут и заботы.

Aut cum scuto, aut in scuto — Или со щитом, или на щите.

Fecit deos primum timor — Богов создал страх (преимущественно человеческий).



Тел.: (044) 229-5400, 229-6508

**КОМПЬЮТЕРИ
КОМПЛЕКТУЮЧИ
МОДЕРНИЗАЦІЯ
ОБСЛУГОВУВАННЯ**

А вот это здание возведено на стыке двух широкоизвестных кварталов — FPS и RPG — и выполнено в достаточно устаревших и испытанных временем традициях.

DICK USHER PRIVATE EYE WINTHORPS MANSION

BondD

Игровая индустрия порадовала нас в последнее время большим количеством игр с неизбитой идеей. Среди этого многообразия выделилась своей мистической атмосферой серия игр про ведьму из Блэр. Видимо, именно она, да еще воспоминания о старом добром Blood привели разработчиков из Viper Byte к мысли о создании этой игрушки.

Предыстория

Попрощайтесь с реальностью и приготовьтесь войти в темные залы поместья Винтропов. Местные жители рассказывают множество ужасных историй о призраках, начавших охоту в пустынном поместье.

Рассказы о тайнах, скрывающихся за дверями особняка привлекают внимание вашего героя, Дика Ашера (Dick Usher) — частного детектива. Они подвели его на крайне опрочметный поступок — бездумную но-

В первой локации вы ходите по двору усадьбы, но вскоре действие переместится в уже привычные по другим играм полутемные коридоры и залы. В особняке вам попадется немало загадок, очень напоминающих задания из некоторых квестов, типа: возьми этот предмет и догадайся, куда его нужно приткнуть, чтоб открылась вон та дверь. Иногда вам встретятся подсказки в виде записок и книг — не пропустите их!! Да, если предмет не удалось сразу пристроить туда, куда вы хотели, не отчаивайтесь, подберите его и попробуйте снова, а вдруг вы просто не попали? Ведь предметы имеют препротивнейшее свойство: после того, как их отпустили, улетать с первой космической скоростью на встречу с ближайшей стенкой. Атмосферу загадочности обостряет строгая графика и звуки, периодически раздающиеся в особняке. Полутемные залы населяют призраки и зомби, неожиданно появляющиеся из-под земли. Они могут вызвать испуг у неподготовленного игрока, но их не надо бояться, это они должны бояться вас.

Помимо особняка, вы побываете на корабле (вход — в картине), где сможете расправиться с пиратами, посетите пещеры и в конце концов придете к Алтарю Гнева.

Арсенал

Помимо отгадывания загадок вам придется заняться очисткой территории от всякой нечисти: призраков, зомби, волков. Для этого вам понадобится оружие, его в игре сеньм видов.

Револьвер 38-го калибра (38 cal-

Разработчик: Viper Byte

Издатель: Crystal Interactive

Жанр: 3D-шутер

Системные требования: Pentium 233 МГц, 64 МБ RAM, 3D-акселератор, 8x CD-ROM, 200 МБ HDD

iber) — дается с самого начала и является довольно неплохим оружием для уничтожения зомби на дальнем расстоянии.

Топор (Axe) — второе по счету оружие, которое у вас появится. С его помощью вы закончите патроны и откроете некоторые неустойчивые двери.

Меч (Sword) — почти то же самое, что и топор, никакой разницы между рубкой мечом или топором не вижу.

Пистолет 45-го калибра (45 caliber) — немного эффективнее 38-го, примерно в два раза.

Дробовик (12 Gauge Shot Gun) — хороши на близких расстояниях, вдалеке бьет, как 38-й калибр.

Автомат (Gatling Gun) — скорострельное и мощное оружие.

Динамит (Dynamite) — очень мощное оружие, но осторожно, может задеть и вас.

Лампа (lantern) — не оружие, но очень нужная вещь, особенно в темных комнатах и коридорах особняка.

Зоопарк

Разновидностей монстров немного, всего штук девять: зомби с дробовиком, зомби с топорами, призрак с топорами, при-



зрак с мечом, рыцарь, волк, ведьма, пират и другие твари. Особенно досаждают зомби, в руках которых дробовик превращается в местный аналог крупнокалиберного пулемета (чуть зазевался — и снова загрузайся), и еще рыцари, убить которых можно только динамитом. В общем, AI противника тупой: зомби, заметив Дика, сразу на него набрасывается, не обращая внимания на пистолет, он будет бежать, смеясь махая ручками, и будет уничтожен еще на дальних подступах. В этом есть и свои преимущества: можно, как в Hitman'е, подкрасться сзади и — топором по башке его, чтоб знал, как оно по замку ночью бегать, когда тут люди ходить.



гоже пробраться к особняку. Как вдруг... ворота за ним захлопнулись, и у Дика не осталось другого пути кроме одного — вперед, к разгадке тайн особняка, а в итоге — к свободе.

В общих чертах

Именно в этот момент судьба Дика переходит в ваши нежные, чуткие, или, может быть, огрубевшие и закаленные в «Какаха» и «Контр-стройки» руки.

Графика

Графика Winthorpe's Mansion не дотягивает до современных стандартов, больше всего она напоминает игры времен первой Кваки: скучный интерфейс, плохие текстуры, скверно прорисованные модели монстров (полигонов пожалели) и отвратительная



анимация движений. Устаревший движок A4 Engine еще больше портит картину. При приближении к чему-либо текстуры начинают «плыть» и растягиваться по краям видимой области, а при определенном старении можно посмотреть, какого цвета подушки лежат в закрытых гробах. Для своего качества работы движок требует довольно много системных ресурсов и, несмотря на спрытованное исполнение некоторых объектов (например, зарослей «кукурузы» в начале игры), иногда довольно сильно притормаживает. Хотя A4 Engine и позволяет работать в software режиме без «тормозов», но с такими жертвами! Несмотря на возможность переключать в широком диапазоне разрешение экрана, играть можно только с 640х480, так как при малых разрешениях менюшки не влезают в экран и (как и при больших) нет прицела для оружия. При атаке противника из него сыплется кровь, именно сыплется, такими красными шариками, а когда враг повержен, они приобретают кислотно-зеленую окраску. Цвета текстур иногда вызывают жалость, иногда удивление, но большей частью просто уныние, хотя и не без исключений. Но на расстоянии все выглядит отлично, особенно приятно смотреться средневековые зо-



лы с гобеленами и рыцарскими украшениями, хрустальными люстрами и портретами семейства Винтропов.

Озвучка

Слушая звуки во время игры, я вспомнил незабвенный Diablo, где я уже слышал такое рычание и такую озвучку топора, но звуки огнестрельного оружия сделаны более-менее реалистично. Появление монст-

ров сопровождается дьявольским смехом, иногда совсем не уместным, но в процессе игры не обращаешь на него внимания, только предсмертный вскрик радует слух. Во время боя при ударе холодного оружия по противнику раздается звук ломающихся костей, а после его смерти звук напоминает удар по пустотелому бревну. Музыка в игре нет (по крайней мере, в этой версии). Она усугубила бы общую впечатленность от игры, хотя я в этом и не уверен.

Разности

Дик Ашер только что отбил от зомби с двумя топорами. Он устал, смертельно устал, руки уже натерла рюкая этого дурацкого каменного топора. Впереди его ждет еще долгий путь к свободе, а Дик позволил себе расслабиться, почувствовать сладкую, приятную раскрепощенность и немедленно поплотился за это: не замеченный им зомби выхватил дровосек и всади в Дика чертову уйма дрови. «Это же больно!» — возмутился Дик, начав отстреливаться из 45-го калибра, но было уже поздно. «Выжить точно не удастся», — только и успел подумать Дик перед тем, как зомби всади в него еще один заряд... И вот вашему взору предстает картина, на которой душа покидает многострадальное тело Ди-



ка. Как это трогательно! Ведь наконец детективный детектив обрел покой, но что это за фигура на заднем плане, откуда этот мрачный смех? Нет, о покое можно и не мечтать, пока не покинешь поместье, пока вы не обретете свободу.

Несмотря на все недоработки игры, она затягивает, затягивает медленным развитием событий, постепенно открывающимися красками обстановка и не очень сложными загадками.

Играбельности сильно вредит неудобное управление. Хотя бы только тем неудобное, что в игре отсутствует такое понятие, как настройки клавиатуры и мыши,

ведь начальная чувствительность мыши очень мала, и ее приходится исправлять редакцией ini файла. Бег в Winthorpe's Mansion напоминает езду по брусчатке с ну о-о-о-очень большими камнями, из-за этого через пару часов игры чувствуешь себя как человек, никогда не видевший моря и оказавшийся



в шторм на корабле. Особенно радует глюк, когда подходишь к любой стенке, нажимаешь на клавиатуре на кнопку открыть и видишь в углу экрана надпись «Заперто...». Встроенная помощь в игре содержит крайне мало информации, единственное, что спасает — это readme файл в инсталляции. Сохраняться можно только в четыре места, но зато ограничения на место, где можно сохраниться, нет. В игре имеется редактор карт, который отличается сложностью и громоздкостью, так как состоит из двух частей: собственно редактора карт и компилятора, работающего через командную строку.

Вывод

Разработчики из Viper Byte выпустили еще сыроватую игру. Пусть они и говорят о ее качестве, но все же за четыре с половиной года можно было бы сделать что-то и получше. Может быть, еще пара лет работы и (или) более качественный движок — она вызвала бы интерес у широкого круга игроков, но так скитания Дика могут привлечь только поклонников ужасов или приключений. Не знаю, как Winthorpe's Mansion занял одно из лидирующих мест в рейтинге продаж издателя, возможно, это наглядная иллюстрация влияния утратившего подробности разработки, а затем агрессивной рекламной компании на Znapde.

Узнать же новости о Winthorpe's Mansion и выкачать почти [а они, я уверен, будут] можно на сайте разработчиков: <http://www.viperbyte.com>, или на сайте издателей: <http://www.crystal-interactive.com>.



компьютерный клуб

Бастин

3 грн./час

24 компьютера. 750MHz! 128Mb RAM! 32Mb Fury Pro
17" Monitor, Internet - 128k

Куча игр, фильмов, музыки!

Все условия, полный перечень услуг!

www.club-bastion.kiev.ua

Киев, ул. Математическая, 74
т. 456-1714

Протесты партии зеленых по поводу охоты на диких зверей докатились и до нашего города. Поэтому компания Action Forms перенесла место сафари на другую планету.

CARNIVORES

ICE AGE

Гнат БУРМА

Недавно на игровых прилавках появилась очередная вариация на уже хорошо знакомую охотничью тему. Имя этой игрушки **Carnivores (Ice Age)**. Любители жанра **Hunting** хорошо помнят предыдущие части, в которых виртуальный охотник мог померяться силами с такими милыми ящерками, владыками суши Юрского и Мелового периодов.

На сей раз охота будет проходить на ледяных просторах плейстоцена, где ваше одиночество будут скрашивать разного рода пушистые зверушки: мамонты, пещерные медведи, саблезубые тигры и даже снежные человеки йети с большими красными физиономиями.

Но какой бы ни была цель вашей охоты (будь-то мамонт или Ти-Рекс), различия между игрушками этой серии минимальны. Для приличия вспомним все же, как все начиналось.

У истоков времен

В 1997 году низкобюджетное отделение компании **GT Interactive WizardWorks** выпустило **Deer Hunter** — игрушку казавшуюся бы незатейливой и неприхотливой. Идея проста — вы с ружьем наготове гуляете по лесу, кормите москитов и охотитесь попутно на всякого рода непарнокопытных: сусликов, белок и оленей соответственно. А это означает, что базуки и авиационные шестиствольные пулеметы отменяются. «Что за извращения!» — воскликнете вы. Ну, а американские геймеры, видимо подуставшие от душных каткомб Quake и решившие наконец-то вырваться на свежий воздух, толпами поминились в магазины и гребли этот самый **Deer Hunter** всем чем только можно. Причиной этой аномалии лично я считаю неспасную войну несознательных элементов американского общества с организацией **Green Peace**.

Успеху копией из **WizardWorks** поспособствовали многие, и некоторые времена незадачливые компании плыли кло-

ны, при скудном финансировании не имевшие шансов на долгую память и признательность у ценителей жанра.

А тем временем украинские ребята, входящие в состав компании **Action Forms**, разработали первую часть **Carnivores**, которая следовала за отличной игрой этой же группы — **Chasm (The Rift)**.

Когда первые диски **Carnivores** появились на прилавках, геймеры поняли, что умельцы из **Action Forms** создали в своих лабораториях самый что ни есть настоящий «**Deer Hunter**-киллер». Причем произошло это по всем статьям сразу. Для начала необходимо сказать о графике: для **hunter'a** наличие поддержки **3Dix'a** — это нечто новенькое. Виртуальный туман был настолько объемным и красивым, что его можно было сравнить разве что с туманом из **Unreal**. Кроме всего прочего, просто отлично сделано небо, а точнее, облака на нем — они бросают на землю весьма натуралистичные динамические тени, и выглядит это великолепно даже в софтверном режиме. А само присутствие древних ящерок придавало игре особую экзотику, с которой, естественно, не шли в сравнение никакие там олени и лоси, — настал век динозавров! Охотничьи угодья представляли собой обширные местности, что иногда приводило движок в меланхолическое отупение. Но это все мелочи по сравнению с прекрасно разработанными объемными моделями динозавров.

Динозавров в **Carnivores** имелось семь видов: среди них были и мирные травоядные диносы, которые стремятся к уединению, убегают от назойливых охотников, и плотоядные творцы, которые не прочь были поохотиться на вас самих. Кроме тех динозавров, которые могли стать вашей дичью, существовала пара-тройка **NPD (Non-Playing Dinosaurs)**, которых разработчики поселили в этот мир только для воссо-

Жанр: **Hunting**

Разработчик и издатель: **Action Forms**

Требования: **P133 МГц, 16Мб ОЗУ**

Рекомендуется: **P11 233 МГц, 32Мб ОЗУ,**

3D-ускоритель

Multiplayer: отсутствует.

дания более реалистичной атмосферы охоты времен мезозойского периода. Охотиться можно было только на один вид динозавров и только за них давались очки. Вообще, охота на динозавров — занятие спокойное и однообразное. Несмотря на ряд нововведений, бедность по однообразному ландшафту (всего в игру включено шесть охотничьих угодий) не доставляет особого удовольствия. Оружия мало, всего три вида (винчестер, арбалет и снайперская винтовка). Специальные принадлежности вроде маскировочного костюма или радара также не являются чем-либо из ряда вне выходящим.

Единственное примечательнейшее новшество в игре — это хищные ящеры (аппозавры, велосипаторы и тиранозавры), которые могут проглотить самого охотника за одну секунду, поэтому подпускать их близко к себе было совершенно недопустимо. На том и ограничился — для нас-то с вами **Carnivores** представляет исключительно ознакомительный интерес.

Но время летит, и вот **Action Forms** решается выпустить вторую часть именитого **hunting'a**. Лично я **Carnivores 2** считаю лишь **add-on'ом**, доработки по мелочам и некоторые количественные изменения которого морально препятствуют ношению им гордой цифры 2. Например, вместо шести зон для охоты теперь в наличии имеется только пять. Объемный туман сейчас большая редкость, гораздо чаще можно увидеть лишь пиксели в папоротниках. Местность, как и раньше, покрыта холмами и запади-



нами, что уж очень омрачает и без того непростые будни охотника.

Динозавров стало на два больше, причем один называется скромно и со вкусом — **Chasmosaurus** (улавливаете?). В отличие от первой части, здесь вы можете охотиться на несколько видов динозавров одновременно, лишь бы кредитов хватало — они выдаются за обычных ящерок. Графика не изменилась, звук остался прежний, уровень стало на один меньше, динозавров чуть

больше, количество оружия удвоилось... Грустно, не так ли?

В плену у льда

Ну вот я и добрался до самой что ни есть главной темы моего повествования — **Carnivores: Ice Age**. Ребята из Action Forms, наверное, постыдились и решили не



ставить возле названия своей игрушки не приметную, на первый взгляд, циферку 3. Но в сравнении с предыдущими частями **CIA** представляет собой нечто свеженькое, хоть и не радикально новое.

Место действия — неизвестная планета, которую любопытное человечество открыло шутки ради в недалеком будущем. Этим милым райским уголком сразу же завладела именитая корпорация, организатор охоты на динозавров в предыдущих частях — **DinoHunt**. Наверное, охотникам до колик в желудке надоело бегать за всевозможными диносами на хорошо известной по первым частям планете **FMM UV-32**, и они решили проверить свои силы на новых угодках. Бог в помощь.

Итак. Пять территорий, четыре из которых являют собой заснеженные холмистые местности (ледниковый период все-таки!).

А) Остров МакРок. Ледяные утесы лежат на северо-западной части этого острова. Холмистая местность, покрытая редкой растительностью и глубокими впадинами, делает ее относительно безопасной и пригодной для неопытных охотников.



Б) Мост Раверена. Эта группа островов, покрытая озерами и холодными трясинами, соединена системой природных мостов. Сосны растут повсюду в этой бесплодной глуши, хорошо скрывая как охотника, так и добычу.

В) Адское кольцо. Изолированная кольцом потухших вулканов, эта область — уникальный конгломерат пустынной тундры и берегов, которые резко контрастируют со снежными пиками высочайших утесов.

Г) Сухое озеро. Маленькие лужи и болотце — все, что осталось от исчезнувшего озера на этом заснеженном острове. Ок-

руженный ледниками, каньонами и реками, неустойчивый охотник может легко попасть в ловушку.

Д) Гигантский след. Эта область названа по имени озера в западной части острова, имеющего форму следа человеческой ноги. Густые леса и многочисленные холмы дают хищникам много мест для засад. Это наиболее опасный район для охоты.

Ровно десять разновидностей животных населяют **CIA**; естественно, они делятся на травоядных и бродягубящих. Против животных любых видов стратегия одиноко: залез повыше, присел пониже — охота началась.

Я не собираюсь приводить примеры всех тех запутанных характеристик, которые разработчики сопоставляют каждому из видов. Коснусь лишь наиболее любопытных.

Вули Риноцерос. Чистейшей породы носорог, кожа которого покрыта грым-волосным покровом. Относительно небольшие габариты компенсируются увесистым костным отростком на кончике носа, что позволяет ему с легкостью отогнать обидчиков, которые нарушают покой его владения. Раненый Вули представляет собой неоспоримую угрозу.

Диатрикс. Быстроногий «ужасный журавль» высотой почти 2 м, водился в тех местах, где не было крупных плодоядных млекопитающих. В Эоценовую эпоху они занимали то же положение в иерархии звериного сообщества, что и сегодняшние крупные хищники. Очень быстры и коварны.

Смилодон или саблезубый тигр. Один из самых грозных хищников позднего плиоцена. Из верхней челюсти этого хищника размером с леопарда торчали громадные клыки длиной до 18 см. Вероятнее всего, что смилодон атаковал мягкое брюхо или горло жертвы, а затем, погрузив клыки в тело добычи, орудовал ими как разделочным ножом. **Снайперская винтовка** — вот панacea от этого вида хищников.

Мамонт. Крупнейшим слонем всех времен был мамонт, чья высота в плече достигала 4,5 м — на целый метр выше, чем у самых больших слонов наших дней. Раненый или испуганный мамонт представляет по-настоящему серьезную угрозу для незадачливого охотника.

Оружие, которое разрешено брать с собой на охоту, ограничено теми же шестью экзеплярами, что и в **Carnivores 2**: **пистолет, дробовик, двойной дробовик** (чтобы стрелять из этой пушки, нужно уметь делать **сальто назад** — настолько велика отдача), **ик-лук** (скорее, арбалет), **винтовка** и **винтовка снайперская** (как на меня, оружие слобенькое).

В игре присутствуют несколько видов ловли: **дневная, ночная и на рассвете**. Охота на животных с усыпляющими зарядами даст только дополнительные кредиты.

Состав снаряжения особо не изменился: кроме привычных **камуфляжа, радара, авиаточки** (сброс снаряже-

ния) и **маскировщика запаха** (помогает при несвежем дыхании) появился **дополнительный боекомплект**.

Как и положено виртуальному охотнику, новые животные и зоны для охоты открываются не сразу, и честь поохотиться на ка-



кого-нибудь пещерного медведя необходимо еще послужить, постреляв каких-нибудь неагрессивных травоядных.

После высадки охотника на заданной ранее зоне начинается, собственно, то сафари, которое для многих может показаться скучным. Но это на первый взгляд — весьма затягивает процесс выслеживания и поимки животных, инстинкт самосохранения (А!) которых настолько развит, что незаметно для себя можно провести не один час непрерывной ходьбы по пересеченной местности, то и дело поглядывая в бинокль.

Кстати, уровень интеллекта у разных животных разный: например, хитрость кабана ограничивается спринтом на длинные дистанции, а волк то и дело старается обмануть охотника, описывая круги и нападая только на пересеченной местности.

Запомните, даже самое безобидное животное в состоянии аффекта способно порвать даже самого опытного охотника. Будьте всегда начеку, и судьба улыбнется вам.

Графика. Графических новшества я отметил для себя всего несколько, и обо из разряда «мелочь, но приятно». Во-первых, в связи с похолоданием теперь можно наблюдать падение красивого снега, а во-вторых, за раненым животным остается еле заметный кровавый след, по которому его можно и отследить (на халаву не надеяться — от потери крови они не умирают).

Звук. Озвучка игры представляет собой чередование всяких экзотических звуков природы. Вряд ли о ней стоит говорить подробно.

Все вместе взятое представляет **CIA** как игрушку, предназначенную скорее для разрядки, чем для возбуждения нервов или сюжетной интриги, она приятно и ненавязчива. Собственно, что в этом плохого?



Пришло время, и в Игрограде построили школу. Сегодня в ней День открытых дверей. Точнее сказать — День скрытой камеры. У нас есть уникальная возможность увидеть школьные будни без показухи и прикрас.



Наталья ГРАДОВАЯ

Интересы людей поистине разнообразны. Как-то мой приятель, работающий на книжном рынке, рассказал забавный эпизод. Подходит к его раскладке парниша и напористо так интересуется: «А у вас есть книжка про правильных пацанов?» Конечно же, нашлась и такая. История эта прозвучала очень вовремя, я как раз начала проходить квест красноярской фирмы «Явь» — «Зигзаг. Школа и приколы». Он вышел в конце 2000 года и, как практически любая российская игрушка, вызвал отклики самые противоречивые. Меня, например, сначала так и подмывало написать, что это игрушка «про правильных пацанов». Но, познакомясь с ее героями поближе, я пришла к выводу, что все далеко не так просто, как может показаться на первый взгляд.

Как все началось

Шел по городу волшебник. Был он личностью творческой, поэтому бесполезно гадать, чем привлекла его место, где в центре возвышалась местная школа. Поставил он мольберт, достал краски и начал рисовать, вдохновение его не покидало. Но художника обнаружили скачущие восьмиклассники — Сидоров Вован со товарищи. Насмешки юных болтливосов волшебник стоически терпел, но тут снежок, запущенный меткой рукой, попал прямо в центр картины, и она... разбилась [у него, что — мольберт из стекла был???]. Маг рассердился, но артистизм натуры художника проявился даже в такой безнадежной ситуации, как стычка с шайкой малолетних хулиганов. Вполне осознала, что реплики: «Дети, поспотрите все на Вовочку! Вовочка, тебе не стыдно?», — с раннего детства закалили вовочку совестью до крепости танковой брони, чародей поступил просто и гениально. Он заколдовал недорослей в лучших традициях русских сказок, но превратил их не в козлят и лягушек, а в некое уродливое подобие человеческих фигур, вполне, впрочем, отображающее внутреннюю суть оригиналов. И

условие поставил: вернет им человеческий облик лишь тогда, когда Сидоров Вован найдет и соберет из кусочков его разбитую картину, а они-то как раз разлетелись по всей школе.

Чуть позже выяснилось, что волшебник — человек последовательный, попумер не признающий, и дабы Сидоров не слышим бро-



саясь в глаза, он заколдовал всех учеников и преподавателей злосчастного учебного заведения. Попутно самовыразился. Так что зрелище вам предстоит не для слабонервных.

К слову: «В то время, когда одна часть народа поднялась до вершин цивилизованности и хорошего вкуса, другая состоит, на наш взгляд, из варваров, но даже эта странная картина не может вытравить в нас презрение к образован- ному» (Лук де Вовенат).

Во что играем

«Мудрость человеческая имеет нужду в опытах, а жизнь кратковременная», — заметил как-то Николай Карамзин. В самом деле, люди обычно не доверяют чужому опыту, предпочитают делать выводы исключительно из своих собственных ошибок. Именно поэтому в народе говорят: век живи — век учишь [...]. Эту поговорку повторяли многие поколения русских людей, но темпы третьего тысячелетия явно не дают нам возможности растягивать обучение на целых столет. Теперь осваиваться с новым приходится гораздо быстрее. На мой взгляд, красноярские разработчики предоставили нам прекрасную возможность виртуального социологического практикума (то бишь школы выживания), ошибки в котором, по крайней мере, не приведут к межличностным катастрофам ☹.

Главное и основное отличие «Зигзага» от обычных квестов состоит в том, что вам не только приходится считаться со сложными, постоянно изменяющимися взаимоотношениями между главным героем, школьниками и учителями, но и своими действиями влиять на эти отношения в зависимости от сиюминутных задач игры. И продлевать все это вам придется, учитывая специфику современной школы.

Очевидно, общая атмосфера этого учебного заведения далеко не тепличная: одиночкам приходится нелегко, поэтому многие учащиеся вынуждены были примкнуть к одной из пяти группировок: **Заучки, Гонимки, Нейтралы, Девочки и Неформалы** предпочитают жить стаей под началом вожака. «Мозг ваш опутан чувствами стадности», — сказал бы о таких Александр Анно. Конечно, встречаются и личности, ни в каких тусовках не состоящие. Наш главный персонаж, видимо, один из них. А сплоченная коллектив **Учителей** под предводительством директора — тоже своего рода группировка.

Итак, **Вова Сидоров** — личность в школе популярная. К началу игры со всеми группировками у него отношения утопически идеальные, со всеми он друг-приятель, каждый род с ним посплетничать, поделиться с ним новостями или проблемами. Но как только он начинает действовать, собирая недостающие пазлы, ситуация меняется. Он на собственном опыте постигает, что угоди всем и каждому невозможно. Попробит он, к примеру, голову скелету в кабинете биологии — Девочки видеть его не могут: «Фу, какая гадость, Сидоров, как ты мог прикоснуться к скелету!». Сотрей нехорошие надписи на доске — кто-то ему призначелен, а кое-кто разговаривать отказывается. Неформалы, например, требуют, чтобы он в кабинете литературы отловил ворону, но шестер-



кой ему становится не с руки. Впрочем, как бы ни старался наш герой «быть хорошим, чтобы мной гордились мама», требования социума ему приходится учитывать, а потому не прочь он и мусорную корзину ногой поддать, физику в кабинете запереть, на кухне похозяйничать, в раздевалку к девочкам мыш-



ку запустить. Авторитет его в определенных кругах при этом неуклонно повышается. Главное — не поспать, не переполнить, как говорится, чашу директорского терпения, ведь если Сидорова исключат — вы проиграли. В общем, жизнь героя проходит в постоянном поиске утраченного в начале игры равновесия, некоей «золотой середины» в отношениях с ровесниками, с группировками, с учителями.

Как сказал один профессор, склонный к сочинительству афоризмов: «Боясь заблудиться в поисках новых истин, стараясь не выпустить из поля зрения прописные». Автором игры вполне удалось создать образ современного школьника, еще не совсем забывшего традиции, но и не чуждого веяниям времени. Наш восьмиклассник — не плакатный положительный герой, вызывающий оскомину с первого взгляда, но и не пример для подражания. Следуя зигзагу сюжета, нам предстоит мириться и ссориться, хитрить и хулиганить, дружить и враждовать. Так что перед нами не просто квест, а самое настоящее исследование на практике взаимоотношений современных школьников.

Идет игра

В основном очень много ходим. Зигзагом. «Это глупо — все время спрашивать, куда мы идем, ибо сказано: «Уж куда идем, туда и идем». А еще сказано: «Придем — увидишь». Да, Лев Рубинштейн, и не подозревая об этом, сформулировал главный девиз любого квеста. Но красноярские разработчики позаботились о том, чтобы мы не блуждали бессмысленно по школьным этажам. На каждом из них существует план эвакуации на случай пожара: кабинеты, в которых вы уже подобрали пазлы, автоматом отмечаются крестиком. Но записаться терпением — придется посетить 23 кабинета, включая туалеты, комнату уборщицы, спортзал и столовую, мелдунку и учительскую. В некоторые надо зайти два раза, так как инвентарь и пазлы забираются в два приема, а чтобы попасть в другие — в

мелдунку, например, — потребуется известная смекалка. Кстати, в столовой усердно обедает Фима Булочкин, настоящий кладезь бесплатных советов, — прислушайтесь к нему. Но пока вы до него доберетесь, несколько рекомендаций могу дать и я.

Сначала примените предметы инвентаря друг на друга, а уж потом на объекты в кабинетах. Подобрал в кабинете физики пазлы, обязательно переклечите клемы на фазу «доска». Заходите в классы лишь тогда, когда оттуда уйдет преподаватель, причем некоторым из них можно «помочь» выйти. Кое-какой инвентарь забирается лишь при закрытых дверях, хотя наш герой и повторяет все время: «Никто не видит, но все равно узнают». Соблюдая формальности, как говорится. Кот и мыш — это тоже инвентарь. Лидер Девочек Селедичина носит парик, который будет прекрасно смотреться на скелете ☹. Не трогайте пистолеты в кабинете литературы, вспомните классику. Не идите на поводу у лидеров группировок, пережить можно любого.

«В любом деле нужно выждать, пока



для него не созреют благоприятные условия. Счастлив тот, кто приходит именно тогда, когда они уже созрели». Шамфор тоже вряд ли подозревал, что его слова непочтительно используют для описания квеста. Но ведь как точно сказано! В некоторые помещения можно зайти лишь тогда, когда вы обзаведетесь необходимым инвентарем. А уж когда вы это сделаете, условия сразу же станут «благоприятными».

При игре в ЗАП сначала потягиваетесь с теми учениками, у которых низкие показатели IQ. Хотя, как я поняла, коллектив собранных вами кубиков в целом нахождение квеста не влияет, так же, как и обилие жевательной резинки и календарчиков.

По одежке встречают

Стандартное квестовое двухмерное измерение. Персонажи псевдореалистичные, прорисованы четко и красочно, с выдумкой и юмором. Иногда с безжалостным юмором. Все герои предпочитают говорить одновременно, а холл второго этажа — любимое место тусовки, поэтому старайтесь избегать его, потому что из-за обилия индивидумов на один экран монитора, играшка в этом месте начинает тормозить.

Огромное количество приколос в оформ-

лении кабинетов, комментарии тоже встречаются забавные. Особенно вдохновляет «воспитательный прейскурант» в кабинете директора, регламентирующий количество пелетей за тот или иной проступок. Музыкального сопровождения нет, но зато есть типичное для любой школы фоновое звучание — многоголосый шум большой перемены. Вчерашние дедовщины вполне могут освоить школьный сленг. Каждый персонаж разговаривает в своей манере, интонации меняются в зависимости от того, насколько хорошие у вас отношения с собеседником. Кстати, «измерить» их теплоту можно, щелкнув по портрету художника, заворившего всю эту кашу. Внизу экрана высветятся данные по всем школьным группировкам.

И напоследок я скажу

Года три назад вышел первый квест красноярской фирмы «Явь» — «Церевник». Произвел он тогда на меня и графикой, и интерфейсом прямо-таки унетающее впечатление. Особенно меня умилила аннотация на обложке диска, где говорилось, что «захватывающее и необыкновенное приключение в русском средневековье» будет «замечательным подарком для ваших зарубежных друзей». Кстати, на сайте фирмы <http://www.yav.ru> помощь к игре до сих пор выложена лишь на английском, видимо, исключительно для удобства зарубежных почитателей. Но затем «из-под пера» разработчиков вышли российский WarCraft «Сварог» и сказка «Забугорье», о которой я надеюсь рассказать в самое ближайшее время и, наконец, «Зигзаг. Школа и приключения». И вот мое мнение — отлично сделано. Не без оговорок, но играть интересно, весело, местами даже смешно. В Красноярске отлично поробовали. Так держит! И лучше — лучше!

Цитата напоследок. Уже упоминавшийся



сегодня профессор Ленинградской консерватории Натан Ефимович Перельман сочинил целую книжку афоризмов. Он был прекрасным преподавателем, ведь только умный и чуткий учитель мог сказать: «Классу, в котором постоянно сияет «солнце мудрости» учителя, угрожает засуха. Класс нуждается иногда в благодатном дождеке глупости. Мудро поступит мудрость, если вовремя удовлетворит эту потребность».



И в Игрограде имеются собственные супервумены. Чтобы отточить их сверхспособности, мы и спроектировали это сооружение.

Андрей ТИМОШЕНКО



Вот уже вовсю шествует по земле новое тысячелетие, а вместе с ним новые проблемы, заботы и радости. Одна из таких радостей — выход большого количества анонсированных игр, так что все с нетерпением ожидают общеданных *Fallout'a*, *WarCraft'a* и других гипотетических хитов. И вот она, первая ласточка в середине зимы, — **ONI**. Ее появления ждали давно, и, наконец, мы имеем возможность попробовать на вкус новое творение **Bungie Software**, авторов мифическо-стратегической *Myth: The Fallen Lords* и ее продолжения — *Soulblighter*.

На первый взгляд игра представляет собой заурядный 3D-action и является банальной мороженого минта, но стоит только чуть присмотреться, и перед нами откроется прекрасный мир, населенный множеством пер-

(такого драйва я давно не видел, мышкой клянусь) не дадут вам заскучать.

Так вот, теперь немного о сюжете. Главным героем игры является девушка. В последнее время разработчики порешили, что слабый пол не такой уж и слабый, и настоящий герой не всегда должен быть мужчиной. Мда, если взглянуть на ту же Ларису или D'Arct Stern из *Urban Chaos*, невольно начнешь думать так же. Но вернемся к нашей героине. **Коноко** (именно так ее и зовут) служит в полицейском подразделении **Tech Crimes Task Force**. Круто? И это только начало! Выглядит она, хм, в общем, так, как и положено настоящей анимационной героине: фиолетовые волосы и прическа, как после трехдневного блуждания по непролазным чащобам. Одна радость — по ходу игры ее одежда несколько раз изменяется.

Действие разворачивается в 2032 году в мире далеко не самом хорошем (хотя в том же *Deus Ex* е некая апокалипсичность ощущается ярче). Основная задача TCTF — борьба с техническими преступлениями. В начале игры нам, а точнее главной героине, предстоит сражаться с неким преступным объединением, известным как «Синдикат» и занимающимся производством нелегальной технологии

(искусственные интеллекты всякие и т. д.). Но чем дальше в лес, тем, в общем, сами знаете. Так вот, вскоре выясняется, что среди «своих» есть предатель и не один, а потом оказалось, что «Синдикат» — это... Но не будем раскрывать все карты сразу, ведь намного интересней узнать все самому. Людям, не знающим английского, стоит покупать только ру-



сифицированную версию, так как игра содержит множество скриптовых сцен с диалогами, да и вообще, иной раз разобраться без подсказки трудновато.

Коноко, которая очень смутно помнит свое прошлое и абсолютно не уверена в будущем, приходится тяжеловато. В процессе прохождения игры в ее мозгу постоянно всплывают воспоминания и образы прошлого. К примеру, на одном заводе она неожиданно вспомнила название одной установки и потом долго удивлялась, откуда ей все это известно.



сонажей, готовых помочь, снабдить информацией или, например, продать игрока за 30 часов шарового Интернета и банку тушенки. В общем, получилась неплохая смесь из *third person shooter'a* и *adventure*. Довольно интересный сюжет (который все-таки немного не дотягивает до уровня *Deus Ex*, а это уже кое-что значит), и захватывающий геймплей

мощающимся производством нелегальной технологии

Помогать ей в нелегких буднях и снабжать информацией станет **Shinatama** — боевая подруга из информационного отдела. А начальник **Griffin** будет всячески пытаться заставить ее выполнять все по уставу. Вообще, вся атмосфера игры очень напоминает сери-



ал *La Femme Nikita*, так что любителям фильма рекомендуется.

Так как вы теперь более-менее знакомы с сюжетом и действующими персонажами, самое время перейти к техническому исполнению. Хотя полигоны на персонажей не пожалели, а движения прорисованы замечательно (девушка очень грациозно делает сальто со здоровенной пушкой в руках, падает, сбита внезапно появившимся врагом, и крадетсь по коридору, избегая лучей лазерных сенсоров), враги при этом выглядят немного интереснее героини. Замечательны не только их движения и манеры, но и одежда, и прочий реквизит.

И, наконец, пару теплых слов об **AI**. Разработчики приложили массу усилий, чтобы создать в Опі систему искусственного интеллекта. У персонажей даже индивидуальная манера поведения: от пофигистичной до трусливой или, наоборот, востро-агрессивной. Соответственно, и реагируют они на внешний раздражитель каждый по-своему. Герои могут общаться между собой, вызывать подмогу, прикрывать друг друга шквальным огнем, координировать атаки и вообще всячески препятствовать Коноко в ее похождениях. Но все-таки и тут имеется несколько недочетов, о которых позже, когда вы познакомитесь с системой боя.

Я долго старался оттянуть этот, самый ин-



трирующий момент. Не пришло время посвятить вас в святая святых. Все дело в том, что игру по некоторым моментам можно отнести к незаслуженно забытому жанру *fighting*. Да-да, к этому старому мордобойному жанру. Нет, оружие присутствует, и даже очень разнообразное — от всяких лазерно-пистолето-пулеметов до ракетниц с глушителем и встроенным плейером и микроволновкой ☺.

А если серьезно, то хоть вооружения и много, но запасы его боеприпасов явно не арсенальные, да и можно поспорить насчет его эффективности. Так что приходится рассчитывать только на свои кулаки.

Управление ударами идет всего двумя кнопками: **punch** и **kick**, то бишь удар ногой и рукой. С их же помощью осуществляются **комбо** — намного более эффективное нападение, осуществляемое в некоторой последовательности. Кстати, все комбо заканчиваются мощным ударом, который невозможно заблокировать, так что, если нападает противник, то лучше сделать кувырок в сторону. Имеет смысл по ходу действия постепенно разучивать различные виды комбо-ударов. И если в начале игры вы смогли продвигаться лишь хилые тычки в нос противнику, то чуть погодя вы выучите такое, чему позавидовал бы и Майк Тайсон, не будь он специалистом по ухотырянию, которое для нашей героини так и останется табу.

Теперь, когда вы ознакомились с системой боя, представлю вашему вниманию несколько «военных хитростей», воспользовавшись которыми, вы без труда сможете победить столь развитый искусственный интеллект. Ес-



ли вы баретесь с сильным противником один на один (к примеру, в начале третьего уровня вам встретится некто по кличке *Barabas*), выбейте у него оружие и станьте так, чтобы оно упало между врагом и вами. Далее ждите, пока он поднимется и попытается взять пушку, потом не позволяйте ему выстрелить, выбейте у него оружие и снова нанесите удар, затем отойдите и ждите — на вас никто не должен нападать, наоборот, этот тупец вновь ринется за пушкой, и так по кругу. Если перед вами несколько вооруженных неприятелей, позвольте им израсходовать боезапас, но самому потерять при этом минимум энергии, а в конце — дело техники.

Если скамбинировать клавиши удара с кнопками движения, можно заставить Коноко выполнять некоторые акробатические движения — от кувырков и пируэтов до эффектных бросков противника через себя. Такой дефицит кнопок управления персонажем обусловлен консольным происхождением игры — так что управление не слишком замысловатое и осуществляется стандартным набором кнопок, которые невозможно изменить по ходу действия, — ведь придется редактировать *txt-файл* с биндами.

Консольная «зависимость» обусловила еще одну фишку: речь идет о сейвах. Спокойно, они есть (не *Diablo* ведь), но аналогичные приставочным — при достижении определенной точки (*Save*

Point) на карте игра автозаписывается и в случае смерти героя придется проходить часть уровня заново. Радует, что таких точек на каждом уровне четыре и расставлены они с умом — перед самыми сложными участками.

К сожалению, на дизайне уровней раз-



работчики сэкономили силы, поэтому все этапы игры получились довольно длинными и, честно говоря, да оскоками похожими. К тому же они по большей части одинаково «пресные», не спасает даже эффектный техносунд. Большинство уровней состоит из громадных, полупустых или набитых каким-то оборудованием помещений, отдельных коридорами, небольшими комнатами или ступенями. Хотя некоторые уровни и сделаны заметно лучше, к примеру, там, где вам придется пробираться через гражданский аэропорт в осаде, большая часть действия проходит, как правило, на каких-то боссах, заводах, убежищах етс. Бэкграунды довольно бедные, вечно кажется, что сюда ты уже зашагал. Тактика прохождения тоже не блещет разнообразием: находим и уничтожаем плохих, находим и защищаем добрых, находим и открываем двери. Alles! Снегуэт записистся оружием, боеприпасами и аптечками, которые можно обнаружить на месте гибели врагов, получить от союзников или найти в небольшом (но не слишком) замоскорованных местах. Если повезет — раздобудете невидимость, которая, к сожалению, практически бесполезна из-за своего короткого действия, или энергетический щит, защищающий Коноко от огнестрельных ранений.

В общем, несмотря на ряд мелких (и не очень) недостатков, игра получилась непло-



хой (доказано опытным путем), и даже очень. Поэтому остается ждать, когда госпожа Коноко вскарабкается на вершины хит-парадов, а этот миг наступит скоро, тем более что все необходимое альпинистское снаряжение у нее есть.

В нашем городе сбываются все мечты. В новом здании, построенном в квартале RTS, исполнится извечная греза господина Жириновского. Здесь он сможет дать отпор завоевателям американского континента.

Grao

А★М★Е★Р★И★С★А

После первых 15 минут, проведенных с игрой **America**, возникает острое желание задать громовым голосом разработчикам вопрос: «Югославы же это вы, поганцы, не выпустили свое творенье в году эдак 1997-м?» Еще через минут пять хочется кинуть по тому же адресу послание примерно того же содержания, но в исключительно непечатных выражениях. Естественно, нас игнорируют (немцы — люди необразованные и русского языка не знают). Успокоившись, поиграв основательно и составив более объективное мнение, находим более благодарного слушателя. За неимением поблизости никого более подходящего, им назначается директор Ensemble Studios господин **Bruce Shelley**. Ему и отписываем.

Намеки

Здравствуй, дорогой Брюс. Сразу перейду к делу. Несмотря на то, что твои *Age of Empires* вышли более трех лет назад, до сих пор выходят люди, стремящиеся сорвать твой лаурейтный венок победителя заодно с буйной головой, стащить с тела майку лидера и ликвидировать прочие атрибуты гения. А потом, ноцлив все это на себя, с кличем: «Король умер, да здравствует король!» — отправиться покорять мир, продавая свои стратегические творения тиражами большими, чем твои. Как ты уже, наверное, догадался, появился продукт, выполненный в сформированном AoE поджанре стратегий. Я бы даже сказал, клон в натуральном виде. А значит, при-



ли игру, претендующую на звоние оригинальной. Право слово, Брюс, я бы ничуть не удивился, если бы игра называлась *Age of Empires 2: America*. Надеюсь, ты понимаешь, на что я намекаю. О, я вижу, ты ждешь дальнейшего разъяснения. Сейчас ты их получишь.

От Наполеона до конокрада

Помнишь, старина, какой властью наделал ты нас в AoE? Какую, благодаря тебе, завоевывали мы слову? Мы оброщали в прах и возводили цивилизации, по мановению пальца мы стирали с лица земли целые народы, мыли обувь во всех океанах, морях и озерах, совершали великие открытия во имя процветания и мощи нашей державы, чтобы, наконец, стать главой величайшей и единственной Империи. Ты знал, как литьте игрокам и как правильно построить воздушный замок. Вот тут подкривляюся они — разработчики «Америки» — и, разрушая столь тщательно продуманные планы мирового господства, дурным голосом орут в ухо: «Вставой, бездельник, и отведи 12 коров в форт на север, или белые гринго отравят тебя примиком в од», или того хуже: «Вражеское племя сперло у дружеского трех скво. Верни их владыцям». Ты думал, что пройдешь железным маршем по родной Америке, от Атлантиды до Мексиканского залива, попутно смеюшас с грязью Скалистые Горы? Тебе придется уменьшить свои амбиции до размеров одного штата. Добро пожаловать на Дикий Запад, дружище! Судя по тому, что в конфликте участвуют, помимо обязательных американцев (было бы удивительно, если бы их не было), еще и индейцы, мексиканцы и разбойники (Outlaws), а ору-

Разработчик: Related Designs

Издатель: Data Becker

Жанр: historical RTS (AoE)

Системные требования: P 233 МГц, 64 Мб ОЗУ.

дьями выяснения отношений являются длинные винтовки и револьверы дедушки Кольта спонбонного калибра, это именно Дикий Запад. Цель горячих латиносов и бледнолицых поселенцев — урвать по кусочку этой многоотрадной территории. Краснокожие пытаются отстоять землю предков и родные вигвамы, разбойники занимаются привычными общественно полезными занятиями: грабежом и разбоем. Отныне наш профиль — небольшие пограничные стычки и мелкие пакости. В этом месте авторы немного напряглись: мотивы выполнения очередной миссии излагаются не в форме сухих брифингов, а обыграны как воспоминания одного из участников событий. И, черт побери, хорошо обыгран! Прими к сведению мои слова, Брюс,



занятный сюжет — явление довольно редкое в мире RTS. Но ведь не сюжетом единым...

Где 3D, Брюс?

Вне всякого сомнения, ты и вся твоя команда согласятся, что для хорошего клона одного умения внятно изложить суть дела маловато. Намажешь сверху зубодобрыбельную графику, положишь сногшибательную игровальность и подкатишь пару кусочков оригинальности. Сэр, ваш хит готов! Последний компонент присутствует в «Америке» в минимальном количестве. При выборе из четырех компаний (по одной для каждой стороны) игра настоятельно советует начать за индейцев. Большая ошибка! Но мы еще ничего не знаем и вообще послушные дети. Слушаем брифинг и попадаем в чистей-



тязания на трон, занимаемый династией твоих игр, неизбежны. Как и сравнения. Нет-нет, это не набор самонаполненных карт категории «Племя Пети Пистона против диких финнов» (хотя про племена я еще скажу немало теплых слов). Ребята из **Related Designs** настроены очень серьезно: они выпусти-



шей воды AoE. Никакие вигвамы и палатки не скроют прописной истины: разработчики со всей немецкой тщательностью скопировали движок твоей игры. Вероятно, даже пропорции соблюдены с точностью до пикселя. Старина, не надо тыкать пальцем в интерфейс — расположение всех его элементов в ваших играх практически одинаково. Все остальное — плод работы художников, которые также не поленились перекрасить конитов со зданиями и елки с травой в соответствии со своими представлениями о Диком Западе. Когда вокруг меня, опершись ногами в честный трехмерный рельеф, голосат тысячи сердиюков, проносятся огоньные многоугольные колдуны, швыряясь невероятной сочности 32-битными заклятиями, заставляя становь GeForce's и гигагерцевые процессоры, парни из Related Designs имеют наглость подсовывать мне плоскую как стоп карту, вечный полдень, навесда застывшую воду и прочую атрибутику полного двумерья. «Тогда все это должно летать на ком-нибудь анти-карном P166/32», — скажете вы. Проснитесь и пой! Это серия AoE, начиная с первой части и кончая Conqurers, умела лояльно относиться к конфигурации компьютера. «Америка», обладая аналогичным (если не тем же) движком и ограничением в жалкие сто конитов, позволяет себе притормозивать на PII 400/128. Брюс, надеюсь, ты не думаешь, что я играю в заоблачных 1600x1200. Здесь их просто нет. Максимальным и единственно приемлемым являюсь 1024x768. Но хваит о грустном. Обратим внимание на последний и самый важный ингредиент — геймплей.



О главном



Не мне тебе объяснять, дражайший Брюс, что первые впечатления самые яркие. Даже посредственная игра, правильно преподнесенная, может надолго удержать игрока. Взгляни на колесованный неподделку Kingdom under Fire — этот прохвост как раз из числа таких игр. Чтобы расставить все точки над «и», сразу скажу: игровой процесс был сорван с AoE один в один и безжалостно урезан. Принесены в жертву разнообразие (причем во всем) и переход из эпохи в эпоху. Затем некачественной жевательной резинкой к пострадавшему прилепили всякую мелочевку и две действительно оригинальные штуки. Во-первых, кре-

стьяне действительно существование разно-полые и выполняют различные функции. Мексиканские и US-крестьянки кроме обработки полей никакой работы более выполнять не желают, а вот индейские скво еще и строят, и ремонтируют родные виг-



вамы. Крестьянам мужского пола остается лишь рубить лес и таскать золото. Во-вторых, лошади, оказывается, — животные независимые, и существовать могут как в оседлом, так и расседланном состоянии. Это означает еще и то, что после гибели седока лошади не совершают немедленную септукку, стремясь скорее объединиться со своим господином на небесах, а продолжают топтать брвенную землю, дожидаясь нового хозяина. Однако оригинальность не всегда предполагает удобство.

«Америка» предлагает, как я упоминал выше, ночать с индейцев. Это самая примитивная в игре хммм...раса. Причем как в плане развития, так и в плане геймплея. На фоне устаревшей графики это производит далеко не самое приятное впечатление. Ты себе не представляешь, что за дикоры эти краснокожие! Чудеса рыночных отношений и разведения крупного рогатого скота, источники практически бесконечного золота — аборигенам неизвестны. Производить огнестрельное оружие самостоятельно также не обучены. Этим благам цивилизованного мира предпочитают услуги шамана и языческие магии. Более ничем не примечательны. Учитывая военную направленность миссий в игре и убогость нации, безостановочный процесс «ткии крестьянку мордой в поле — построй войска» предстает перед нами в бесстыдно гоголем виде. Мексиканцы и американцы являются полноправными обладателями тех качеств, которыми природа щедро обделила индейцев. Минус шаманская магия. Благодаря большому количеству апгрейдов и зданий играть за них интересней. Но не очень. На



закуску остаются бан- диты. Если ты созволишь взглянуть на «Америку» во всей ее красе, начиная игру за них. Эти колоритные личности поступают так, как должны поступать настоящие герои вестернов. Они грабят банки и нападают на diligенсы, похищают коров с ранчо, а любого встретившегося шерифа вешают на ближайшем суку. И, конечно же, питаются исключительно самогоном. В общем, ведут дикий и разгульный образ жизни, играя роль столь любимых многими плохишей. Ты только взгляни, приятель,

как выглядит построенная ими база — именно так изображают все злые мекстечки в ковбойских фильмах. Разработчики не поскупились и наградили разбойников самыми интересными зданиями, а также наиболее удобной экономической системой. Вот так бы везде. Как-то даже не замеча-



ешь, что играешь в урезанный и перекрашенный Age of Empires.

Итоги

Related Designs перестарался с копированием Age of Empires. При этом у меня «кнепохожести» за бортом осталась та часть, которую AoE заляз у Civilization. Полезность же немногих нововведений весьма сомнительна. Игра заслуживает титул «Пеллохо» клон одной из лучших игр конца девяностых». Но даже антураж вестерна, сильный сюжет и очень неплохой звук не в состоянии сделать из «Америки» конкурента престарелым «Векам Империй».

Best regards, Grog

P.S. После отправки письма на ум приходит мысль: «А ведь Брюс-то наш Шелли — великого и могучего тоже наверняка не знает».

КОМПТЕХСЕРВИС
Tel: 216-5567, 274-5928
www.ktc.com.ua

КОМПЬЮТЕРЫ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
СЕРВИС

Р Покупка/upgrade/продажа компьютеров, компонентов, периферии и оргтехники.

БЫВШИХ В УПОТРЕБЛЕНИИ

ул. Коминтерна 30, 5й этаж,
тел. 380 44 239-3805
Пн-Пт 10.00-19.00

Новейшие системы взлома любых закрытых зданий — и такое найдется на нашем черном рынке.



Прежде чем приступить к введению кодов, отредактируйте файл **persist.dat**, для чего перейдите к позиции **0x44** и измените ее значение на **07**, после чего с помощью клавиши **F1** работайте с кодами:

liveforever — невидимость
touchdeath — Omnipotence
canttouchthis — Unstoppable
fatfoot — получить боеприпасы и здоровье
glassworld — хрупкая мебель
winlevel — выиграть уровень
loselevel — потерять уровень
bighead — Big Head Mode
minime — Mini Mode
superammo — Super Ammo Mode
reservoirdogs — Last Man Standing Mode
chenille — Daedan Power Mode
behemoth — Godzilla Mode
elderrune — регенерация
munitionfrenzy — шкафчик с оружием
fistsoflegend — Fists Of Legend Mode
killmelegit — Ultra Mode
carousel — Slow Motion Mode
theadysimone — Developer Mode
Нажмите **Enter** и введите код:

AMERICA

gimmemorefirepower — Firepower
goldminypockets — 1000 Gold
iwantfastfood — 1000 Food
icanwinanythingnow — Win the Level
iwantareallybadguy — Billy the Kid
iwantareallystrongher — Gall
woodsverygood — 1000 Wood
icangeteverything — 5000 Food, Wood, Gold (100 Guns, Horses)
horsesarecrazy — 10 Horses
iwantamericanhero — David Crocket
cpuon — Enable AI
cpuoff — Disable AI
Delian Treasury — +1000 coins



Ambrosia — Win Scenario
SoundFraggs — Test Yourself
Fireballs from Heaven — Strike a Partic-

ular Piece of Ground with Fireball
Bovine and Arrows — Towers Shoot
Cows Instead of Arrows
Cheese Puff — Dairy Workers Put on
Cheese Suits

Screamer 4x4

В основном меню нажмите **Shift** и введите:

ALLTROPHIES — получить доступ ко всем призам
ALLTIRES — все шины
ALLDIFFERS — все задние амортизаторы
ALLDIFFERS — все передние амортизаторы
ALLENGINES — все двигатели RABACAR
Raba Truck
BIGFOOT — получить доступ к Toyota
Hilux Bigfoot
ALLCARS — все машины

Sacrifice

Во время игры нажмите одновременно **Ctrl Shift** ~, и слева внизу экрана появится небольшое окошко. В него можно ввести следующие коды:

@ bythepowerofgrayskull — полное здоровье
@ havethepower — полная мана
@ yourbulletscannotharmme — непобедимый Волшебник
@ dontfearthereaper — вызвать душу
@ castrateheheathens — волшебник может собирать красивые души
@ timeisonmyside — восстанавливает таймер заклинаний
@ aplethoraaft [monster name] — вызвать 4 монстров (имя монстра)
@ allwantforxmasis [monster name] — вызвать одного монстра (имя монстра)
@ gimmegimmegimme [spell name] — получить заклинание (название заклинания)
@ ragebuilding — попасть сразу на 9-ый уровень и получить все заклинания

Nox

Прежде всего нажмите **F1** — откроется консоль, введите в ней **Racoiaws** — выключает коды. После этого станут доступны следующие коды:

set god — режим бога, все spells, бесконечная мана
help cheat — список кодов
help cheat — обновляет показатели игрока
cheat goto {waypoint / x y} — переносит на точку **X, Y**
cheat health — восстанавливает жизни
cheat mana — восстанавливает ману
cheat level # — повысить персонажа до уровня **#**
cheat spells — дать все магии текущего уровня
cheat gold # — дать **#** денег персонажу

Jagged Alliance 2: Unfinished Business

Тут мы представим вам **HEX-code**. Открываем **savegame file (SaveGame01.sve, etc.)** и ставим по этим адресам **FF**:

00000124 FF
00000125 FF
00000126 FF
0000B127 FF
0000B128 FF
0000B129 FF
0002B14 FF
0002B15 FF
0002B16 FF
0002B30 FF
0002B431 FF
0002B432 FF

P.S. В итоге 16 млн. денег ☺.

Imperium Galactica 2

Добавьте к вашему **.exe** файлу параметр **+setconsole1** (например **C:\IG2\ig2.exe +setconsole1**). Если не получится, попробуйте так **+set console 1**

Во время игры кнопкой (~) вызовите консоль и наберите **LISTENUPEVERYBODY**.

Затем попробуйте набрать следующие коды:

dienodie — бессмертие
shootem — все оружие
ghetblaster — все корабли

Invictus: In the Shadow of Olympus

mangomojo — give 99 god points
makemoneyfast — give 999999 gold
monkeypow — revive & restore health of unit
gameoverman! — victory

Heroes of Might & Magic 3: The Shadow of Death

nwcagents — Fill empty slots w/10 black knights
nwclotsoguns — Gain all war machines
nwcneo — Gain a level
nwcintirity — Fill empty slots w/5 archangels
nwcfollowthewhiterabbit — Maximize Luck
nwcnebuchadnezzar — Unlimited movement

nwcmarpheus — Maximize Morale
nwcwarcol — Reveal puzzle map
nwcwhatisthematrix — Reveal world map
nwcignoranacebliss — Hides world map
nwctheconstruct — Gain 100,000 gold and 100 of each resource
nwcbluepill — Lose game
nwcdrapill — Win game
nwcwhereisnospoon — Gain 999 Mana and all spells
nwcwzcn — Gain all buildings
nwcphisherprice — Change games colors to a wierd color scheme

Sid Meier's Covert Action

ЕФИМ БЕРКОВИЧ

В последнее время что не игра, то без точного определения жанра. То RPG с элементами RTS, то Action с элементами RPG, то еще какой гибрид. Видать, игры строго определенного жанра уже не в моде. И хотя порой найти эти жанровые элементы довольно-таки непросто, общая тенденция налицо. Дескать, в «чистых» жанрах уже почти все сказано. Так обычно и происходит: сначала появляются жанры, потом они приедаются, и адепты Великого искусства в своих лабораториях принимаются за готовку всяческих адских смесей. И, конечно же, первые эксперименты всегда представляют особый интерес. Если я сейчас скажу, что игра, о которой я собираюсь рассказать, родилась на стыке жанров, это никого не удивит. Но есть маленький нюанс: год ее рождения — 1990...

Итак, шел 1990 год... Один из отцов игрового искусства Сид Мейер решил очередной раз удивить мир. Новое его творение носило название **Covert Action** (секретное дей-



ствие). В нем органически сплелись сразу несколько жанров: RPG, Action, автосимулятор, логический симулятор, и — даже не знаю, как это назвать, — в общем, симулятор криптолого-дешифратора. Но по сторонней случайности эта игра практически исчезла в тени другого творения мэтра — Цивилизации. Кстати, те из вас, кто играл в первую цивилику, могли видеть рекламу Секретного Действия. Она появлялась после выхода из игры вместе с рекламой транспортного тикюна.

В этой незаслуженно забытой игре вы должны были взять на себя миссию спасти мир от террористов, покушающихся на ценности Американской демократии. Для начала вам следовало создать своего героя (вот они, элементы RPG!). Он мог быть мужского или женского пола и иметь одну или несколько специализаций: хорошую стрельбу, умение великолепно водить автомобиль, быть специалистом во взломе электронных систем или быть криптологом-дешифратором. Впрочем, эти элементы RPG практически ограничивались. А дальше... А дальше, если тебе было проходить разнообразные тренировки, вы сразу же попадали в обитая своего шефа, который с периоди-

чностью раз в месяц (именно так: по первым числам) отправлял вас бороться с очередной бандой негодяев, занимающихся всяческой противоправной деятельностью. То они, подлые, оружием торгуют, то детей воруют, а то — даже страшно подумать! — у самого президента воруют код запуска баллистических ракет.

Сказать честно, вначале мне лишь изредка с большими проблемами удавалось поймать одного мерзавца, да и то столь радостное событие чаще всего происходило чисто случайно. Но едва лишь я понял, как пользоваться различными графиками, предоставляемыми в центральной офисе (CIA Office), особых проблем с добычей нужной информации уже не возникало. Едем к себе в офис и смотрим, где, в каком городе особенно активны вражеские агенты и к какой организации они себя приписывают. Теперь на самолет и — вперед, к нужному месту. А вот там-то и начинаются проблемы. Во-первых, в доске ЦРУ далеко не всегда



значится адрес искомого агента в этом городе. Что делать в таком случае? Ответ прост: надо зайти к союзникам этой организации и попырбовать получить адрес от них. Проблема вторая: раздобыть хоть какую-то информацию. Для этого есть несколько способов. Во-первых, можно прослушать телефонные переговоры, ведущиеся в этом офисе. И если думаете, что это так уж про-

сто, то вы ошибаетесь. Здесь вам придется иметь дело с пазловым компонентом игры. Конечно, назвать это чистым пазлом трудновато, но я не могу подыскать лучшего слова. Вам придется рыться в коммутираторе и ломать голову над тем, как поставить микросхемы таким образом, чтобы и доступ сигналов к телефону был перекрыт, и чтобы эти самые сигналы, не дай Бог, не пошли на устройства защиты от прослушивания. И если на первом уровне эта задача не представляет особой сложности, то дальше справиться с ней за те несколько минут, что вам отведены, становится все тяжелее и тяжелее. Кстати, подобным образом ставятся и жучки на автомобили.

Главное, что все ваши радиотехнические таланты будут абсолютно бессмысленны, если не уметь как следует стрелять. К сожалению, в этой замечательной игре обойтись без силовых акций совершенно невозможно. Лица, на которых вам тем или иным образом удастся собрать материалы, всегда сидят внутри тщательно охраняемых зданий, и чтобы их арестовать, вам придется, как это у них там говорит-



ся, «применить силу». Перед тем, как войти в здание, следует из предлагаемого ассортимента спецсредств выбрать четыре — больше вам не дадут. Уже не знаю, почему, — то ли все агенты ЦРУ такие слабые, что больше и унести с собой не могут, то ли фасон одежды попортится чрезмерно оттопыренными карманами. В общем, экипировавшись во все, что захотите (бронезжилет — обязательно!), врываемся внутрь здания. Особый интерес в нем представляют компьютерные терминалы. С каждого из них снимается одна буква пароля. Собрав пароль полностью, мы сможем зайти в их компьютерную сеть и получить кучу нужной информации. При этом доведется отстреливать всех врагов, оказавшихся в радиусе действия нашего пистолета или узи... Прорвавшись же с боем в центр здания и найдя там сидящего в кресле противника, арестовываем его. Если арестован тот, кто нужен, он обычно сдает еще нескольких подельников. И так пока все мерзавцы не окажутся за решеткой.

К сожалению, сейчас игра практически забыта. Таму есть несколько причин: во-первых, ее графика на сегодняшний день уже не выдержит никакой критики, а во-вторых, в этой игре отсутствует поддержка мыши, управлять же всем с клавиатуры достаточно сложно. Вот если бы сделали ее ремейк, тогда-то мы повоевали бы. Но пока ни Сид Мейер, ни кто-либо другой не изъявлял подобного желания. А жаль...

В Ироградскую гостиницу на смену волшебникам заехали самураи и ниндзя из древней Японии.

Помните, старик Кертис обещал вам рассказать подробнее о тех играх, что он обозревал в прошлом номере? Что ж, обещания, как говорится, надо выполнять, слово — оно не воробей, однако.

Время идет, а тему разговора поддерживать надо. Вот я и задумался: какой же, собственно, из перечисленных мною игр посвятить следующую статью, а возможно даже, и целый цикл статей? Вопрос отнюдь не праздный — игра много, каждая по-своему интересна и оригинальна. Итак, чем мы с вами займемся сегодня? Полетаем на космических истребителях и попробуем уничтожить Звезду Смерти? А может, отправимся в средоточие меagalactических интриг — на станцию Вавилон 5? Или возьмемся за управление Боевыми Роботами?

В общем, думал я, думал и решил: а зачем попусту ломать себе голову? Ведь что важно в настольной игре — не только чтобы она была прикольной и интересной, но чтобы играть было с кем и поучиться было у кого. Дело за малым: напярвч память и вспомнить, которая игра по популярности идет следом за Маджиком из тех, в которые играют в Саргоне. Конечно, **Legend of the Five Rings** — других мнений быть не может! Вот так и вышло, что, душой порываясь в космические дали, сел я писать о самураях и ниндзяи.

Краткая история Легенд...

История действительно краткая, но вовсе не потому, что игра появилась недавно — просто я не смог найти о ней почти никакой информации. Итак, появилось это игрушка примерно в 1995 году, и выходящая она тогда под крышей **Alderac Entertainment Group**. Потом появился лейбл **Five Rings Inc.**, а совсем недавно права на Легенды перекупили «настольно-игровой» монстр, компания **Wizard of the Coast**, — та самая, которой принадлежат права на Маджик. Естественно, после этого налаженная система рекламы и распространения продукции сделала свое дело: Легенды стали потихоньку подниматься в рейтингах. Я всегда доверял вкусу этой уважаемой компании, всегда за версту чуяющей выгоду, а потому насторожился: раз уж они взяли проталкивать именно эту игру, значит в ней что-то есть, вот только что? Давайте попробуем разобраться вместе.

Из-за чего деремся на сей раз

Ну что, давайте попытаемся разобраться в сюжете? Итак, события игры разворачиваются на территории некоей страны **Рокаган**. Хотя сама страна вымышленна, на одного взгляда на рисунки на картах достаточно, чтобы определить географические координаты ее прототипа — в этот раз создатели игры решили забросить нас на Восток и пора-

Том/DOC/КЕРТИС kurtis@torba.com

буддизма и конфуцизма? Все гениальное должно быть просто — вот и выстроили на этом материале сюжет своей игры.

Итак, в Рокагане было неспокойно. Впрочем, на протяжении всей истории этого государства, а она насчитывает более тысячи лет, спокойных времен почти и не было. Население Рокагана всегда было разделено на социальные группы, враждующие друг с другом. Из основных групп можно выделить самураев, относящихся к различным кланам, ниндзя, буддийских монахов, демонов с драконами и человеко-змеи (нагов). Все эти кланы постоянно грызлись между собой, то заключая временные альянсы с себе подобными, то призывая на помощь нагов и прочую нечисть. Если проводить параллели с историей Японии, то можно сделать вывод, что описанные события происходят примерно в 645 году нашего века, когда на территории Японии практически не существовало централизованной власти и самые могущественные из домов родоплеменной знати боролись друг с другом за нее, родимую. Правда, ради исторической справедливости стоит заметить, что самураев в то время еще не существовало, они появились лет на сто позже. Но это детали.

Итак, все было как обычно и ничего не предвещало беды. Но вдруг появился самурай по имени Тотори, решивший, что раздробленная страна, погруженная в извечные междоусобные войны, слабо перед лицом внешнего врага — обитателями Теневых Земель, а следовательно, ее (страну) необходимо срочно объединить — естественнo, под руководством гениального Тотори.

Сказано — сделано: собрав вокруг себя последователей, Тотори принялся за осуществление своего плана. Справедливо рассудив, что миром правят деньги, он наскоро сколотил начальный капитал, использовал и усовершенствовал опыт Робин Гуда — грабим и бедных, и богатых, но для их же счастья.

Пресуев в экспроприации капитала, он начал свою рекламную кампанию и, несмотря на то, что в те времена не существовало ни телевидения, ни имиджмейкеров, Тотори довольно быстро завоевал симпатии простого люда и определенной части самураев (полагая, из обедневших кланов), тем самым задолго превзошел классиков марксизма-ленинизма. Лозунг «землю крестьянам, геиш самураям, а власть народу», как



давать всех, кому интересен японско-кореиско-италийский антураж. Впрочем, это действительно только антураж. Американцы, практически не имеющие своей собственной истории, не особо склонны изучать историю чужую — что знает средний человек о той же Японии? Правильно, там есть самураи, которые носят катаны и борются со злом с помощью приемов кунфу и каратэ. Что-то вроде рыцарей, но немного более диковитые: совершив проступок, они, вместо того чтобы направиться к ближайшему священнику за отпущением грехов, делают себе карикри. Еще там есть ниндзя — они носят за спиной ниндзя-то и одеваются в черное. Ниндзя с самураями дружат, как собака с кошкой, и при встрече так и норовят потыкать друг в друга чем-нибудь острым. Создатели LSR решили, что подобной информации вполне достаточно для создания игры. Оно и правильно — чего людям лишний раз голову забивать всякими там

дняшний день, более доступной для большинства людей. Но об этом, как и о многом другом, более подробно мы поговорим в следующих публикациях. А если у вас появятся вопросы, пожелания или нарекания — не стесняйтесь, пишите либо на адрес редакции, либо мне на «мыло»...

Дети — цветы жизни. И чтобы ваши цветочки не высохли на наших грядках, в детском саду мы организовали встречу со старыми знакомыми — героями игр «Автомобильчик Пат-Пат» и «Пикачик Сэм».

НА ВСЕ РУКИ МАСТЕР

Что может быть печальнее, чем долгий зимний вечер, когда от скуки не спасает ни телевизор, ни книжка. Тяжелее всего зимой приходится детям: гулять нельзя, на улице холодно и сыро, темнеет рано. Чем же занять ребенка, пока он не заинтересовался ножницами и вечерним платьем или же, того хуже, электричеством. Как развлечься, по возможности не выходя из дома? Такой способ есть. Сегодня, дорогие родители шустрых малюток, я предлагаю вашему вниманию игрушку необычную, интересную и обладающую огромным воспитательным потенциалом. От вас требуется только его реализовать.

Наталья ГРАДОВАЯ

Речь идет о графическом редакторе или, вернее, о детской дизайнерской программе фирмы **Humongous Entertainment**, называющейся **Putt-Putt's One-Stop Fun Shop**. Мы уже встречались на страницах рубрики с ее главным героем — веселым автомобильчиком **Пат-Патом** и его другом **Пибом**. На долю



приятелей выпало немало приключений: это и полеты на Луну, и спасение зверей в зоопарке, и даже путешествия во времени. Пять частей квеста о Пат-Пате сделаны исключительно качественно и достойны всяческих похвал. Судя по всему, мысль о графическом редакторе уже довольно давно не давала покоя разработчикам Humongous. Например, к игрушке «Пат-Пат выступает в рокну» (1998 г.) прилагался бонус с раскрасками, правда, на основе **Paint Microsoft**.

Putt-Putt's One-Stop Fun Shop

крайне не-



требователен в своих запросах: **P-90**, **16 Мб ОЗУ**, **SVGA**, но чтобы в полной мере воспользоваться возможностями программы, понадобится цветной принтер.

По сравнению с диснеевскими графическими редакторами, «Пат-Пат в магазине забав» может показаться несколько примитивным, но поверьте, привлекательность, обаяние продуктов Humongous Entertainment ни в коей мере не зависит от показной навороченности. Краткость — сестра таланта, а мастерство — это способность достигнуть нужного эффекта минимумом средств. В палитре программы лишь пять основных цветов, ребенку предлагается самому разнообразить ее, смешивая краски пипеткой в различных пропорциях. Тут кисти, кисть-разбрызгиватель, мел, пульверизатор, баллончик со взбитыми сливками и ведерко «заливки» — эти инструменты помогут юному художнику реализовать свою идею. Конечно же, есть и штампики, и палитра фона, и достаточно большой набор готовых картинок с изображением различных персонажей сериала: сам Пат-Пат, Пиб и их друзья автомобили. Но все же прелесть редактора и его отличительная особенность — возможность воплотить свой замысел в реальной жизни, а не только на экране монитора. Иными словами, то, что ребенок нарисует и раскрасит, придется ему, чтобы смастерить собственными руками нужные и забавные вещицы, которые пригодятся в повседневной жизни, которые даже можно подарить друзьям или родителям.

Интерфейс «Магазина забав» крайне прост. После заставки вы сразу же попадаете в главное меню игрушки, где каждый пункт и названия инструментов озвучены, а последовательность операций комментируется вслух, поэтому даже не умеющий читать маленький ребенок без малейшего труда разберется во всем. Итак, в главном меню выберите, чем вы предпочитаете заняться сегодня. Например, смастерить поздравительную открытку, причем по всем правилам: выбрать размер, нарисовать корешок, написать текст и красиво расположить его внутри. В разделе «Полезные вещи» можно раскрасить ромашку, затем распечатать ее, вырезать по чертежу и, наклеив на картон, оригинально оформить фотогра-

фию или картину. Возможно, папа даже поставит ее на свой рабочий стол в офисе и будет показывать друзьям ☺. Предлагается разрисовать закладки для книг и учебников, различные бирки и этикетки (для маминого варенья, например), дверные петли с надписями, как в отелях: «Не беспокоить» или «Родителям вход запрещен», списки важных дел или пресловутый «Режим дня» — и все это проекты одного раздела. А ведь рубрик шесть!

А может, у вас скоро день рождения или вы собираетесь на карнавал? В **Fun Shop** найдутся маски и колпачки, короны и украшения — гарантирую, таких праздничных аксессуаров ни у кого не найдется. А разве неинтересно украсить собственным рисунком настенный календарь — это уже эксклюзивная работа, или написать письмо бабушке на собственном бланке и отправить его в конверте с авторским рисунком. Вы мечтаете стать летчиком — тогда раскрасьте и сложите вместе из бумаги самолетик. Игруете с подругами в магазин — сделайте ценники к своим товарам. Можно даже поставить спектакль, играть в котором будут марионетки собственного изготовления. А почему бы для своего маленького братика или сестрички не смастерить и не повесить над кроваткой яркие вертящиеся курканы, малышу будет интересно за ними



наблюдать.

Вам предлагается либо воспользоваться одним из предлагаемых проектов, либо дополнить его, либо проделать всю работу самостоятельно — все зависит исключительно от вашего желания и энтузиазма. Совет родителям: распечатайте несколько проектов и отнесите в детский сад, куда ходит ваш малыш. Во-первых, вместе с друзьями работать интересней, а во-вторых,

наши садики настолько стеснены в средствах, что помочь им — дело святое.

В «Магазине забав» даже раскраски необычные. Ответив на несколько во-



просов, вы практически задаете сюжет для книжки-раскраски на пять листов, посвященной очередному приключению Пат-Пата. Тем всего пять: «Пат-Пат идет в цирк», «Пат-Пат в гостях на ферме», «Шоу львиццев с Пегом в главной роли», «Пат-Пат и Пег идут в поход» и «Пат-Пат на фабрике фейерверков». Учитывая, что на каждый вопрос существует шесть вариантов ответа, вы получите более ста книжек-раскрасок с различными сюжетами. Надоесть такое развлечение не скоро. Тем более, что подписи под рисунками также озвучены, надо лишь щелкнуть мышкой на динамики.

Несомненно, меня порадовал такой практический подход фирмы Humongous к дизайнерской теме. Но, что гораздо важнее, игрушка поможет найти общий язык родителям и детям. Грустно говорить об этом, но чаще всего мы, родители, бесцельно разбазариваем счастье, подаренное нам природой совершенно безвозмездно. Целиком погрузившись в житейские хлопоты, мы откладываем возможность пообщаться с собственным ребенком до тех отдаленных времен, когда он будет способен разделить с нами груз каждодневных забот. Детство наших детей проходит как бы без нашего участия. Это воспитательницы, бабушки, дедушки, учительница в школе опекают, учат, родуются успехам. А папы и мамы? Неужели не хочется нам поделиться своими знаниями и умениями? Воспользуйтесь случаем, пропустите очередную боевick, разделите с



ребенком радость творчества.

И, может быть, в ответ на внимание, с вами поделится глубоко спрятанными страхами и тревогами. Что бы вы сказали, друг выживший, что сын боится грозы? Просто от-

шутиться остеровским «Давай бояться вместе» может оказаться недостаточно. Нет, тут вам поможет Пижамчик Сэм, еще один персонаж детских игровых сериалов **Humongous Entertainment**, и его новые приключения в игре «Пижамка Сэм-2: не страшны ни гром, ни молния».

Пижамчик Сэм — отважный мальчик. Он очень не любит бояться. То есть ему постоянно бывает страшно, но он всеми силами пытается справиться со своим страхом, и, как правило, это ему удается. Мы познакомились с ним в 1997 году, когда Пижамчик, превратившись в супергероя, вступил в схватку с самим Мраком и... подпрыгнул за голову. Теперь ему ничем не поперечит заснуть в темноте, но вот гроза его по-прежнему очень пугает. Он даже пытался спрятаться под кровать, но тут на глаза ему попало книжко о приключениях супергероя Пижаматоп-А. Сэму стало так стыдно, что он решил немедленно раздобыться, кто это там, наверно, так громко гремит, сверкает и заливают мир водопадами дождя. Выиграв отыскать свой плащ и маску супергероя, Пижамчик помчался по лестнице на чердак, выбрался на крышу, а оттуда по тучам, как по ступенькам, добрался до небес. И каково же было его удивление, когда он обнаружил, что тут,



за облаками, находится Бюро Мировой погоды, а Гром и Молния всего лишь чиновники этого учреждения. Оказывается, множество сложных и умных машин заботится о погоде на земле, а управляет ими небесный компьютер, на который Пижамчик, споткнувшись, неловко упал. Это была катастрофа! Компьютер дал неправильные команды, и погодные машины сломались! Погода на земле немедленно вышла из-под контроля: в Африке выпал снег, в Аравийской пустыне началось наводнение, а на джунгли Амазонки обрушилась засуха. Гром и Молния в панике — ожидается визит матушки Природы, и нагойяй им гарантирован. Пижамчик Сэм, чувствуя свою вину, вылезался отремонтировать погодные машины, а Гром и Молния срочно стали составлять отчет.

Как обычно, вам предстоит веселое, занимательное приключение, со множеством загадок. Похождения Пижамчика Сэма происходят в чудесном мире, поэтому и квест частично решается с помощью «волшебной» логики. Скажем, вам необ-

ходимо хорошенько встряхнуть чипсовый автомат, но силенок не хватает. Попробуйте запустить в него порцией консервированного землетрясения, только не забудьте предварительно вскрыть банку. Подобных загадок в игре не немало, но, как правило, разработчики Humongous очень внимательны к их сложности. Ребенок ни



в коем случае не должен почувствовать себя несостоятельным. Даже если очередной квест пройден с помощью взрослых, малыш должен понимать, что ему не хватило не знаний, а смекалки, способности посмотреть на вещи с новой для него точки зрения. Именно этому и учит большинство заданий Пижамы Сэма. От самой простой: чтобы пройти через щель с тающими сосульками, необходимо надеть каску, — до самых сложных: как сделать такие снежинки, чтобы утешить инспектора, если он считает, что его недостаточно ценит начальство? Правильно, наградить. Как избавиться от тумана? Включить ветродуй. А как обуздать сбегавший смерч? Поймать его пылесосом. В общем, малышня узнает уму нового о жизни, временах года, о фантастическом Бюро Мировой Погоды. Главное, чтобы к приезду Матушки Природы отчет был составлен, а все погодные машины работали как часы.

Отметим, что стиль несколько сюрреалистичен. Характерная для этого направления парадоксальная алогичность сочетания предметов и явлений, которым в волшебном мире игры придается видимая предметно-пластичная достоверность, как нельзя лучше подходит именно для жанра квеста. Свойственная детям склонность к свободным ассоциациям, еще не стесненная оковами железной логики, поможет взрослому ребенку пройти игру до конца. А если учесть, что сюжет квестов нелинейный, игру можно проходить неоднократно, каждый раз решая новые задачи.



[illegible][illegible]

Наименование	гггг	мм	дд	код
MS-DOS 6.22	1998	08	15	1
MS-DOS 6.22	1998	08	15	2
MS-DOS 6.22	1998	08	15	3
MS-DOS 6.22	1998	08	15	4
MS-DOS 6.22	1998	08	15	5
MS-DOS 6.22	1998	08	15	6
MS-DOS 6.22	1998	08	15	7
MS-DOS 6.22	1998	08	15	8
MS-DOS 6.22	1998	08	15	9
MS-DOS 6.22	1998	08	15	10
MS-DOS 6.22	1998	08	15	11
MS-DOS 6.22	1998	08	15	12
MS-DOS 6.22	1998	08	15	13
MS-DOS 6.22	1998	08	15	14
MS-DOS 6.22	1998	08	15	15
MS-DOS 6.22	1998	08	15	16
MS-DOS 6.22	1998	08	15	17
MS-DOS 6.22	1998	08	15	18
MS-DOS 6.22	1998	08	15	19
MS-DOS 6.22	1998	08	15	20
MS-DOS 6.22	1998	08	15	21
MS-DOS 6.22	1998	08	15	22
MS-DOS 6.22	1998	08	15	23
MS-DOS 6.22	1998	08	15	24
MS-DOS 6.22	1998	08	15	25
MS-DOS 6.22	1998	08	15	26
MS-DOS 6.22	1998	08	15	27
MS-DOS 6.22	1998	08	15	28
MS-DOS 6.22	1998	08	15	29
MS-DOS 6.22	1998	08	15	30
MS-DOS 6.22	1998	08	15	31
MS-DOS 6.22	1998	08	15	32
MS-DOS 6.22	1998	08	15	33
MS-DOS 6.22	1998	08	15	34
MS-DOS 6.22	1998	08	15	35
MS-DOS 6.22	1998	08	15	36
MS-DOS 6.22	1998	08	15	37
MS-DOS 6.22	1998	08	15	38
MS-DOS 6.22	1998	08	15	39
MS-DOS 6.22	1998	08	15	40
MS-DOS 6.22	1998	08	15	41
MS-DOS 6.22	1998	08	15	42
MS-DOS 6.22	1998	08	15	43
MS-DOS 6.22	1998	08	15	44
MS-DOS 6.22	1998	08	15	45
MS-DOS 6.22	1998	08	15	46
MS-DOS 6.22	1998	08	15	47
MS-DOS 6.22	1998	08	15	48
MS-DOS 6.22	1998	08	15	49
MS-DOS 6.22	1998	08	15	50
MS-DOS 6.22	1998	08	15	51
MS-DOS 6.22	1998	08	15	52
MS-DOS 6.22	1998	08	15	53
MS-DOS 6.22	1998	08	15	54
MS-DOS 6.22	1998	08	15	55
MS-DOS 6.22	1998	08	15	56
MS-DOS 6.22	1998	08	15	57
MS-DOS 6.22	1998	08	15	58
MS-DOS 6.22	1998	08	15	59
MS-DOS 6.22	1998	08	15	60
MS-DOS 6.22	1998	08	15	61
MS-DOS 6.22	1998	08	15	62
MS-DOS 6.22	1998	08	15	63
MS-DOS 6.22	1998	08	15	64
MS-DOS 6.22	1998	08	15	65
MS-DOS 6.22	1998	08	15	66
MS-DOS 6.22	1998	08	15	67
MS-DOS 6.22	1998	08	15	68
MS-DOS 6.22	1998	08	15	69
MS-DOS 6.22	1998	08	15	70
MS-DOS 6.22	1998	08	15	71
MS-DOS 6.22	1998	08	15	72
MS-DOS 6.22	1998	08	15	73
MS-DOS 6.22	1998	08	15	74
MS-DOS 6.22	1998	08	15	75
MS-DOS 6.22	1998	08	15	76
MS-DOS 6.22	1998	08	15	77
MS-DOS 6.22	1998	08	15	78
MS-DOS 6.22	1998	08	15	79
MS-DOS 6.22	1998	08	15	80
MS-DOS 6.22	1998	08	15	81
MS-DOS 6.22	1998	08	15	82
MS-DOS 6.22	1998	08	15	83
MS-DOS 6.22	1998	08	15	84
MS-DOS 6.22	1998	08	15	85
MS-DOS 6.22	1998	08	15	86
MS-DOS 6.22	1998	08	15	87
MS-DOS 6.22	1998	08	15	88
MS-DOS 6.22	1998	08	15	89
MS-DOS 6.22	1998	08	15	90
MS-DOS 6.22	1998	08	15	91
MS-DOS 6.22	1998	08	15	92
MS-DOS 6.22	1998	08	15	93
MS-DOS 6.22	1998	08	15	94
MS-DOS 6.22	1998	08	15	95
MS-DOS 6.22	1998	08	15	96
MS-DOS 6.22	1998	08	15	97
MS-DOS 6.22	1998	08	15	98
MS-DOS 6.22	1998	08	15	99
MS-DOS 6.22	1998	08	15	100

Ежемесячник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ» №3 (13), 19.02.2001.
Тираж: 10 000. Цена договорная.
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307
Учредитель: ООО «К-Инфо»
03057 г. Киев-57, а/я 892/1.
info@mycomp.com.ua

© «Мой компьютер», 1998-2001.
Издатель: ООО «ИД «Мой Компьютер»
Телефон редакции: 455-6888, 455-6794.
Издатель: Михаил Литвинков.
Главный редактор: Татьяна Кохановская.
Зам. главного редактора: Ефим Беркович.
Обозреватели: Василий Попов, Дмитрий Лысенко
Художественный редактор: Федор Сергеев.
Литературные редакторы: Оксана Пашко,
Дания Перцов.
Корректор: Елена Харитonenko.

Верстка: Дмитрий Василенко.
Художник: Андрей Шмаркотюк.
Зав. отделом рекламы: Игуль Гущин.
Реклама: Наталья Боданова, Наталья Михайлова.
Офис-менеджер: Тамара Задворнова.
Сбыт: Лариса Остаповская, Надежда Ермакова,
Сергей Сирош.
Экспедирувание: Анатолий Клочко.
Фотошоп: ООО «ПРИНТИ», тел.: (844) 446-7178
Печать: Типография «Новый дизайн», г. Киев, Монастырская, 1



официальный
партнерский магазин

ЧИСТЫЙ И КРЕПКИЙ DIAL-UP

Unlimited – 22 у.е./месяц

Домашний – 11 у.е./месяц

Ночной – 3 у.е./месяц

тел. 464 8262

AX68C – 84 у.е.

Slot 1, Intel® 440BX

AX34 – 93 у.е.

Socket 370, VIA 694X

МК33 – 100 у.е.

Socket A, VIA KT133, Sound

AX34 Pro II "Black Beauty" – 110 у.е.

Socket 370, VIA 694X, Sound, die-hard BIOS

MX3S i815E w/Lan – 135 у.е.

Socket 370, Intel® 815E, ATA/100, Sound

SL-77KV – 76 у.е.

Slot 1, VIA KX133, Sound

SL-75JV – 100 у.е.

Socket A, VIA KT133, Sound

SL-75KV+ – 106 у.е.

Socket A, VIA KT133, Sound

SL-65ME – 117 у.е.

Socket 370, Intel® 815E, ATA/100, Sound

BD100plus – 81 у.е.

Slot 1, Intel® 440BX

DBD100 – 175 у.е.

Dual Slot 1, Intel® 440BX

VD133Pro – 108 у.е.

Socket 370, VIA 694X, w/ IDE RAID ATA/100

AOpen

SOLTEK

Iwill

K-TRADE
ПОСТАВЩИК СТАБИЛЬНОСТИ

Офис:

Киев, пер. Новопечерский, 5

тел. 252-9222

<http://www.k-trade.com.ua>

МАМЫ
РАЗНЫЕ
НУЖНЫ





Mmore
CD-R EXCELLENCE
WWW.MMORE.COM

WANT Mmore GET Mmore

Превосходное качество записанной информации

Компания Mmore занимает одно из ведущих мест в Европе в области производства носителей информации. Компания владеет несколькими заводами в Европе и странах Азии. Тесное сотрудничество с крупнейшими мировыми производителями компакт дисков и постоянный контроль выпускаемой продукции гарантирует 100% качество.

Уже несколько лет Mmore предлагает свою продукцию на ведущих мировых рынках и везде компания работает с наивысшей продуктивностью. Каждое подразделение компании делает все возможное для того, чтобы Вы получили продукцию самого высокого качества. Если Вы стремитесь получить безупречное качество, спрашивайте Mmore.



КВАЗАР-Микро®
ВСЕГДА НА ШАГ ВПЕРЕДИ

Киев Квазар-Микро (044) 239-99-99
<http://www.kvazar-micro.com>

Днепропетровск: Сервис ПФ ООО (0562) 37-30-0; Электрон ТВ Днепр (0562) 37-37-77; Донецк Техника (062) 385-82-51
Запорожье: Квазар-Микро Запорожье (0612) 49-00-55; Киев В.М. (044) 290-09-10; ДняВест (044) 455-66-55;
А-Рейл (044) 245-61-45; Корейер (044) 451-02-42; Ланжерон (044) 253-67-89; Н.И.С. (044) 234-38-38;
Телеком ЗАО (044) 276-83-93; Тон-Интер (044) 227-71-88; Флора-Нест (044) 259-14-75; Фоксстрот (044) 461-95-36;
ХОСТ Плюс (044) 245-47-58; COMPASS Ltd. (044) 531-97-39; Worldwide Manufacturing, E.D. (044) 238-83-60;
Кременчуг: Юнтон (05366) 3-30-49; Львов: Квазар-Микро Львов (0322) 97-13-21;
Одесса: Квазар-Микро Одесса (0482) 34-40-07; Ровно: Квазар-Микро Запад, Ровно (0362) 22-14-08;
Симферополь: ТУБИ (0652) 51-84-55; Сумы: Квазар-Микро Сумы (0542) 21-09-73;
Харьков: Квазар-Микро Харьков (0572) 14-29-22; Небесная сеть (0572) 19-14-94

21. Выиграй дважды!
Страна и отправьте до 20 марта первое крауду бланкету коробки с CD-R или CD-RW по адресу: 04126, г. Киев, ул. № 76, Квазар-Микро и получите Mmore!
Розыгрыш пройдет среди покупателей, посетив 31 марта сайт **HP CD-RWriter** во время акции "Далеко Море компьютеров".
ФНО
E-mail
Тел.