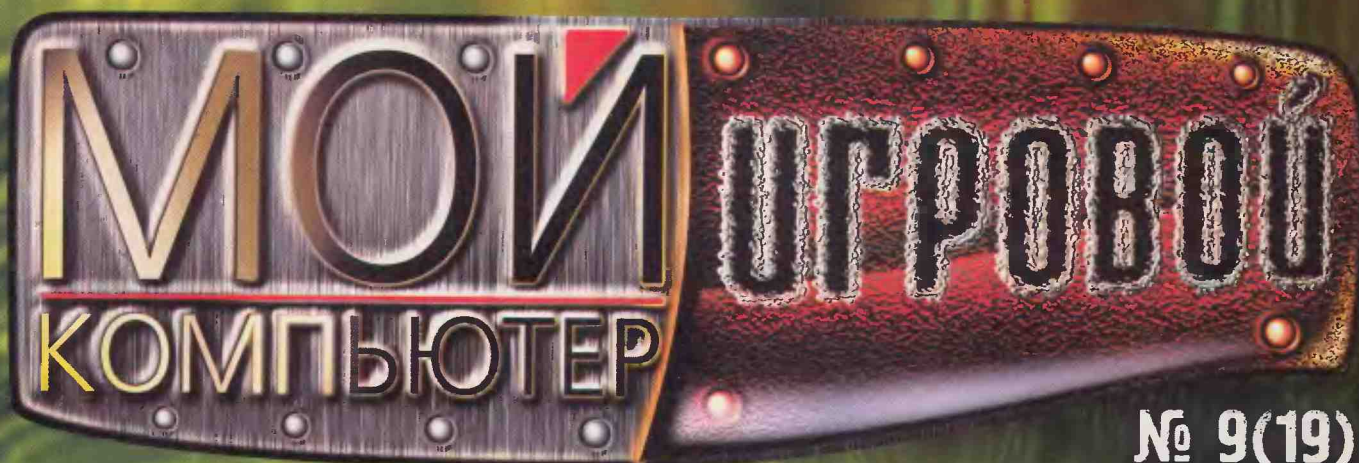




№ 9(19)

Полумесячник ☺ «Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

DESPERADOS

21.05.2001

Wanted Dead or Alive

Merchant
Prince II

MAJESTU

COM

Открытый чемпионат Киева по

COUNTER-STRIKE

на кубок



На рівні Ваших сподівань

Призовой фонд
\$1000

I приз: Компьютер Intel Celeron 766Mhz/128Mb/20Gb/GeForce2 MX 64Mb/SB/CD

II приз: Гейм-комплект: 3D Видекарта GeForce2 MX 64Mb
и модуль памяти DIMM 256Mb

III приз: Руль Speed Wheel Force Feedback

IV приз: Колонки с сабвуфером Genius SW-106

Игры проходят в популярных компьютерных клубах Киева

Net Force

ул. Московская, 5/2
тел. 573-99-21
www.nf.kiev.ua

Бункер

ул. Артема, 11а,
тел. 212-48-60
www.bunker.kiev.ua

Virtual Portal

ул. Кошица, 7а
тел. 572-36-02
www.vp-club.kiev.ua

Регистрация до 31 мая в компьютерном клубе Net Force.
Регистрационный взнос с команды 40 грн. Состав команды - 4 человека

Генеральный информационный спонсор



Internet спонсор



Официальный
информационный спонсор

Издательский Дом
КОМІЗДАТ



Организатор **Net Force.**
Справки по телефону (044) 573-99-21

ДЕКОРАТИВНЫЕ РАСТЕНИЯ ДЛЯ ДОМА И ОФИСА



Генеральный спонсор акции
"Зеленая подписка"
WEB-магазин
GREEN HOME

GREEN HOME

www.greenhome.com.ua

Внимание!

Условия акции

«Зеленая подписка 2001»

- В акции участвуют все подписавшиеся на «Мой компьютер игровой» на текущий месяц.
- Если подписка оформлена не на один, а на большее количество месяцев, то вы автоматически становитесь участником розыгрышей также в те месяцы, на которые подписались. Чем больше подписка, тем выше ваши шансы!
- До 10 числа месяца, в котором проводится розыгрыш, необходимо прислать в редакцию контактную информацию и копию платежного документа, подтверждающего оплату подписки.
- Каждый выигравший получает от web-магазина Green Home специальный приз — декоративное растение. Станьте ближе к природе!

Для подтверждения участия в акции вы можете позвонить в редакцию по тел.: (044) 455-6888, 455-6794. Желаем удачи всем участникам!!!

Получи свой зеленый приз!

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ СПОНСОР КОНКУРСА "АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ" в мае 2001

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН
WWW.BAMBOOK.COM
(044) 254-34-68



ГЛАВНЫЙ ПРИЗ:
КОМПЛЕКТ ИЗ 5 КНИГ!

ВТОРЫЕ ПРИЗЫ:
КОМПЛЕКТЫ ИЗ 4Х КНИГ

ТРЕТЬИ ПРИЗЫ:
КОМПЛЕКТЫ ИЗ 3Х КНИГ



Условия конкурса - на обороте

Список статей

- Гнат БУРМА.
Magic&Mayhem, стр. 7.
- Grao.
Pool of Radiance 2, стр. 8.
- Гнат БУРМА.
Warrior Kings, стр. 9.
- Александр ГЛЮК.
Desperados, стр. 10-12.
- Дмитрий «x.amr» АМПИЛОГОВ.
Merchant Prince II, стр. 13-15.
- Том /Doc/ КЕРТИС.
X-Com, стр. 16-17.
- Ефим БЕРКОВИЧ АКА Ранд.
Majesty, стр. 18-19.
- Кирилл БЕЛЯКОВСКИЙ.
Robot Arena, стр. 20-21.
- Кирилл БЕЛЯКОВСКИЙ.
Shark! Стр. 22-23.
10.
Приставляйся! Стр. 24-25.
- Том /Doc/ КЕРТИС.
Battletech, стр. 26-27.
- Ефим БЕРКОВИЧ.
Lords of Magic, стр. 28-29.

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

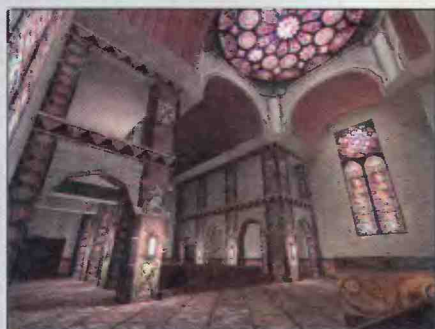
Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе



Читайте свежий номер «Игроградского вестника», в котором мы постарались уделить больше места российским и украинским строительным компаниям.

Почти в кондиции

В последнее время в «Игроградский вестник» поступали самые противоречивые слухи о новом, но уже давно ожидаемом проекте компании **Valve Software** — **Counter-Strike: Condition**



Zero. Сначала наша редакция не располагала никакими фактами, только сообщением о том, что Valve совместно с компанией **Rogue Entertainment**, также известной нам по **CS1**, готовит некий проект. Потом в прессе появились сообщения о том, что это так продолжение Counter-Strike; более того, на выставке E3 будет показана демка этой

игры. И вот буквально на днях мы получили сообщение, которое сильно пошатнуло нашу уверенность в завтрашнем дне — Valve Software отказалась от услуг Rogue Entertainment. Что это может значить? Неужели еще один многообещающий проект будет похоронен? Все утро я лазил по Интернету в поисках новостей, и вот на сайте **GameSpot** обнаружил сообщение, которое, надеюсь, вас порадует. Counter-Strike: Condition



Zero не был отменен, разработка его продолжается в недрах компании Valve. Более того, в июльском номере журнала **Computer Gaming World** будет опу-

бликовано эксклюзивное превью этого проекта. Что ж, остается ждать июля, ибо на сегодняшний день о CS2 почти ничего не известно, кроме того, что в игре, судя по всему, будет полноценный сингл, добавится восемь видов оружия и 16 новых мультиплеерных карт. Мы внимательно будем следить за развитием этого проекта и сообщать вам обо всех новостях. Единственное, чего я опасюсь, так это того, что Valve по примеру многих других компаний просто решила «срубить капусту», и нам покажут все тот же CS, все с тем же движком и геймплеем, просто с добавлением сингла и нового оружия. Грустная перспектива, однако...

Игровая валюта

В нашу редакцию поступило сообщение о начале бета-тестирования новой онлайн-ролевой **RPG Project Entropia** от **MindArk AB**. Как, вы ничего не слышали об этом новом проекте? Тогда послушайте... Итак, в этот раз мы отправляемся в далекое будущее на планету *Sa-lupso*, где вместе с тысячами других игроков сможем принять участие в созда-

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 представленными 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».

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ СПОНСОР
КОНКУРСА «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»
в мае 2001 года



Интернет-магазин www.sprintonline.com.ua



ПРИЗ

футболка с рисунком

бейсболка с рисунком

Магазин предоставляет рисунки
победителю на выбор

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О.

Почтовый адрес

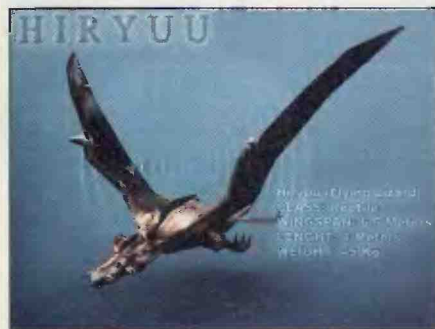
(телефон)



нии новой цивилизации. Вы сами сможете выбрать для себя, кем вам быть — обычным поселенцем или пионером-первопро-



ходцем. Но помните: в это самое время на планету вторгаются роботы из далекой звездной системы; их цель — полное уничтожение людей. Такой вот сюжет. Но



самое интересное не это, интересней всего будет система оплаты игры — создатели решили отказаться от стандартной ежемесячной оплаты и разработали уникальную финансовую систему. Теперь вы сможете конвертировать реальные деньги в игровые, и за них покупать все необходимое для игры — кстати, обратная конвертация тоже возможна.

Согласитесь, интересно? Будем ждать подробностей, а пока на сайте GameSpot вы можете почитать эксклюзивное интервью с разработчиками — очень рекомендую (<http://gamespot.com/gamespot/stories/previews/0,10869,2706101,00.html>). Ну, и зайти на официальный сайт игры www.project-entropia.com, в конце концов.

Мечом и глаголом

Компания **Nival Interactive** совместно с фирмой **1C** выпустила русскую версию новой приключенческой игры от **Wanadoo Edition**. В русском переводе эта игра называется «Пророк и Убийца», а ее оригинальное название *The Legend of the Prophet and the Assassin*. Сюжет игры написал известный бразильский писатель Пауло Коэльо, книги которого изданы миллионными тиражами в 120 странах мира, и представляет собой «крепкий коктейль из приключений, сражений и загадок».

Когда-то Танкред де Нерак был рыцарем-тамплиером. Но он ушел из ордена, его имя обросло легендами, и теперь даже тень его приводит в ужас жителей пустыни — бедуинов и разбойни-

ков. Но вот он узнает о существовании «города-мечты» под названием Джебус и отправляется на его поиски...

Так что, если вам интересен жанр *action/adventure*, то думаю, вам стоит обратить пристальное внимание на эту игру. Тем более что в игре использованы новейшие разработки в области 3D-графики и анимации, так что погружение в атмосферу сказочного Востока обещает быть увлекательным и захватывающим.

Очередная мутация?

Эх, сколько слухов уже ходило о третьем Фоле — то он будет, то не будет, то будет, но не он. Вряд ли кого-нибудь сильно удивит, если завтра появится новость, что **F3** будет... шутером. Или стратегией. Но это дело дня завтрашнего, а на сегодня мы располагаем информацией, что игра по крайней мере будет. Хочу сразу предупредить, это только слухи; официального подтверждения на сайте **Black Isle Studios** я не нашел. Так вот, по сообщению парней с сайта *Terra Arcanum*, их форум посетил сам Фергюс Укхарт и немного прояснил ситуацию — во-первых, по его словам, третий *Fallout* будет, а во-вторых, бои в нем будут только реалтаймовые. Ну, что я могу сказать. Лучше промолчу и подожду официальной информации.

Виртуализация Средиземья

Надеюсь вы в курсе, что сейчас идет съемка грандиозной киноэпопеи по трилогии **Д. Р. Р. Толкиена** «Властелин Колец»? Так вот, буквально на днях компания **Vivendi Universal** объявила о покупке лицензии на создание игр по вселенной Толкиена. Производить эти игры берется небезызвестная компания **Sierra**. К сожалению, практически все детали этого интереснейшего проекта строго засекречены, известно лишь, что игр будет несколько (еще бы, лицензия приобретена на восемь лет!), делаться они будут для всех платформ, первая же из них появится уже в начале следующего года. Как я понимаю, это будет *RPG*. Кроме того, разработчики пообещали поделиться своими планами и подробностями об этих играх на выставке **E3**.

Да, вполне возможно, нас ждет нечто необычайное, ведь по продуманности и живописной детализации мир Толкиена может дать много очков вперед другим фэнтезийным мирам. Но с другой стороны — ой как непросто сделать по нему стоящую игру! Ладно, ждем подробностей...

Книга теней

И вновь новости от российских издателей. Компания **Nival Interactive** и фирма **1C** объявляют о том, что новая приключенческая игра от **Wanadoo Edition** под названием **Некрономикон** (в оригинале — *Necronomicon*) отправлена в печать.

Погрузитесь в причудливый и ужасный мир забытых секретов прошлого,

созданный фантазией известного писа-



теля **Г. Лавкрафта**. Узнайте, чем занимались алхимики в своих секретных лабораториях. Что несет в себе секретная формула Некрономикона? Сможете ли вы выйти победителем из смертельной схватки с силами тьмы? Ответы на подобные вопросы ищите в новой приключенческой игре Некрономикон. Ждем игру в мае.

Delta-Зомби

Компания **Novalogic**, известная нам в основном по своей популярной серии *Delta Force*, объявила о работе над но-



вым проектом, который носит название — нет, не *DF4*, а **Necroside: The Dead Must Die**. Человеческая цивилизация, как всегда, в опасности —



четыре вампира, мечтающих о земной власти, создают армию зомби, с которой вам и предстоит сразиться. Врагов будет много, очень много, а сражаться с ними придется и в городах, и в джунглях, и в подземельях. Но не бойтесь, **Novalogic** поможет нам в нашей борьбе — они обещают ввести в игру большое количество «стволов», причем как обычных, так и магических. Естественно, очень большое внимание будет уделено мультиплееру. Так что нам предложат шутер с «ураганным геймплеем», или все-таки это будет оче-

редной DF, в котором в роли террористов выступают зомби? Ждем подробностей; тем же, кто хочет узнать побольше и посмотреть на скриншоты, рекомендуем зайти на сайт разработчиков <http://www.novalogic.com>.

Подадимся в Демиурги?

Не знаю как для вас, но для меня самой ожидаемой игрой года являются ниваловские **Демиурги**. Почему? Пото-



му что, во-первых, это пошаговая стратегия — жанр культовый, но весьма малораспространенный; во-вторых, в игре



великолепная 3D-графика; и в-третьих, в игре реализована очень интересная боевая система, основанная на карточ-



ной игре *Magic the Gathering*. Особо радуется, что **Нивал** уже нашел издателя на западе. Издавать игру будет компания *Ravensburger Interactive Media*, в английском варианте она будет называться *Etherlods*. Между прочим, на знаменитой E3 будет представлена демка игрушки. Выход Демиургов обещан на конец этого года. А тем, кто еще не посетил официальный сайт игры, настоятельно рекомендую заглянуть — <http://www.etherlods.com>. Очень много информации и скриншотов, очень красиво и интересно.

Кто поднимет меч короля Артура?

Я надеюсь, вы слышали о знаменитом мече **Excalibur**? Именно так будет называться новый экшн от третьего лица, разрабатываемый Австралийской компанией **Auran**, известной нам по игре *Dark Reign*. События игры разворачиваются в средневековом мире фэнтези, где вам придется пройти через три локации: *Albion*, *Poisoned Camelot* и *Avalon*. В игре, кроме широкого ассорти-



мента средневекового оружия (начиная с мечей и булав и заканчивая луками и арбалетами), вы сможете промышлять магией. Более того, для штурма замка вы сможете пользоваться катапультами и осадными орудиями! Игра будет поддерживать мультиплеер. Идея игры весьма интересна и многообещающая. А тем, кто хочет полюбоваться скриншотами и узнать побольше информации, очень рекомендую заглянуть на сайт игрушки <http://www.auran.com/excalibur>.



У Venom'a все в порядке

После триумфа «*Казиков*» как у нас, так и на западе вся игровая общественность с повышенным вниманием следит за деятельностью украинской команды **GSC Game World**, которая сейчас занята работой над новым проектом — тактическим шутером **Venom**. Наши земляки не отстают от своих российских коллег и уже нашли для игры издателя на Западе — им выступит анг-

У Venom'a все в порядке

После триумфа «*Казиков*» как у нас, так и на западе вся игровая общественность с повышенным вниманием следит за деятельностью украинской команды **GSC Game World**, которая сейчас занята работой над новым проектом — тактическим шутером **Venom**. Наши земляки не отстают от своих российских коллег и уже нашли для игры издателя на Западе — им выступит анг-



лийская компания *Virgin Interactive*. На территории же Восточной Европы права на издание получил **Руссобит-М**. Выпуск игры планируется на октябрь этого года.

Восьмой маг

Лично мне приятно писать эту новость, поскольку она доказывает, что, хотя *Magic The Gathering* в Украине приобрел популярность сравнительно недавно и еще недостаточно развит, хорошие маги у нас все-таки есть. Впрочем, давайте по порядку. В среду, 16 мая, в клубе настольных интеллектуальных игр *Magic Land* состоялась небольшая пресс-конференция, посвященная возвращению **Юры Коломейко**, киевского игрока в Мэджик, с *Pro Tour'a*, проходившего 3-4 мая в Барселоне, Испания.

В Мэджике существует множество различных турниров, начиная от обычных, любительских, участие в которых может принять любой желающий, заканчивая



профессиональными, в которых участвуют только лучшие игроки из разных стран. *Pro Tour* относится как раз к последним. Более того, это один из самых представительных и престижных турниров. В этот раз в Барселону съехалось около 340 человек из 29 стран мира, в том числе двое россиян и один наш земляк, киевлянин. Турнир проходил два дня в формате *драфт* — одном из самых сложных и интересных форматов Мэджика. Честно говоря, мало кто думал, что у Юры есть шансы попасть даже в число 32 лучших игроков, все-таки, как считается, на Украине нет толковой школы Мэджика, но ему удалось больше — попасть в лучшую восьмерку! Мы поздравляем Юру Коломейко с таким успехом, кстати, он первый из игроков СНГ достиг подобного результата. Думаю, это доказывает, что школа магии у нас не только есть, но и живо развивается. Что ж, будем ждать результатов чемпионата мира, который пройдет в августе этого года в Голландии. Надеюсь, что наши игроки смогут принять в нем участие и показать хорошую и интересную игру.

MAGIC & MAYHEM

The Art of Magic

Гнат БУРМА

С тех пор, как фирма IBM выпустила в 1981 году малогабаритный, но достаточно мощный настольный компьютер, который стал новой точкой отсчета в истории создания ПК, прошло уже двадцать лет. На дворе 2001 год, игрушки выходят непрерывным потоком, забивая почти все щели нашего сознания своей псевдооригинальностью и псевдоуникальностью. Лишь немногие становятся настоящими хитами и надолго остаются в нашей памяти. Спустя годы в очередном порыве ностальгии мы будем вспоминать их, как что-то особенное и неповторимое, ускользающее от современных критериев и стандартов.

Magic & Mayhem стала классикой игрового жанра, а гремучее сочетание *action/adventure* и *RTS/RPG* нашло своих ярых поклонников, тем самым доказав миру, что столь непрочная конструкция в интерпретации разработчиков может держаться достаточно крепко. Тут было бы уместным вспомнить и о тех далеких временах, когда лично я даже под стол пешком не ходил. Итак, в 1984 году **Julian Gollop** разработал стратегию, сюжет которой сводился к монотонному уничтожению вражеских колдунов с помощью разного рода заклинаний и призываемых существ. Название игрушки было достаточно оригинальным — **Chaos: The Battle of Wizards**. Спустя 15 лет команда ребят из **Mithos Games** (которая к тому времени прославилась своим **X-Com: UFO Defense**) выпускает ри-



мейк Хаоса под названием **Magic & Mayhem**. Работы возглавлял все тот же мистер Голлоп, видимо, посчитавший, что теперь о его детище узнает большее количество пользователей ПК. По сравнению с предшественником, игровой процесс значительно изменился, хотя основные игровые принципы оставались прежними.

Ныне британская фирма **Charybdis** усиленно работает над созданием трехмерной игрушки под названием **M&M: Art of**

Magic, которая, по существу, станет расширенной версией оригинала с потрясающим 3D-движком. С некоторой застенчи-



востью разработчики сообщили, будто тактический элемент игрушки будет похож на *Myth: The Fallen Lords*, а система применения заклинаний напомнит аналогичную из *Magic: The Gathering*. Впрочем, как я уже говорил, основная концепция M&M останется прежней: захватываем все или большинство источников маны, призываем наиболее сильных существ и всей командой идем в гости к вражескому колдуну. Элемент RPG не слишком развит, а с опытом возрастают лишь здоровье, запас маны и что-то вроде *силы заклинания* (*spellcasting abilities*). По словам разработчиков, сюжет и все прилагающиеся диалоги писал профессиональный сценарист, и мы в свою очередь должны надеяться на достойное их исполнение.

События M&M: The Art of Magic происходят на пятьсот лет раньше конфликта, описанного в предыдущей части, после смерти одного из самых величайших колдунов того времени, который с трудом удерживал баланс между магическим и немагическим сословиями. После его преждевременной кончины вообще стало худо, между королевствами развязалась кровопролитнейшая

война, а случайно проходивший мимо паренек по имени **Aurax** оказался втянутым в эти разборки. Смею напомнить, что все те перипетии, которые пришлось пережить главному герою предыдущей части, по степени важности немного уступают глобальным войнам между королевствами. Его моральным долгом была месть злым магам, подло убившим его дядю.

Игровой процесс разворачивается на довольно небольших картах с первоклассным трехмерным ландшафтом. Тот слабый стратегический аспект проявляет себя в начале каждого уровня, когда ваш герой, шараясь и прячась от любого подозрительного шороха, ищет вакантные источники маны. Процедура передвижения главного героя по карте, как правило, достаточно утомительна, поэтому вам будет предоставлена группа заклинаний, благодаря которым Aurax сможет преодолевать большие расстояния за короткое время. Конечно же, вся магия упирается в количество магической энергии, пополняющейся лишь при вашем непосредственном контакте со специальными каменными или железными платформами (*Places of power*). Ваши создания, поставленные на охрану этих объектов, станут автоматически перекидывать вам определенные порции маны, а вражеские колдуны попытаются любой ценой их отвоевать.

Система генерации заклинаний, на мой взгляд, будет самым творческим аспектом игрушки. Итак, Aurax обладает огромным количеством магических талисманов, которые делятся на три категории: хаотические (*chaos*), нейтральные (*neutral*) и законные (*law*). Сам по себе талисман бесполезен, но соединившись с определенным ингредиентом, он обучает главного героя новым заклинаниям и умениям. При передвижении по карте вы встретите великое множество предметов и вещей, которые, соединившись с разными амулетами, будут проявлять себя по-разному.

Но самым большим различием между первоначальным M&M и его преемником является качественный трехмерный движок с очень широкими пределами зумирования и разворотом камеры на 360 градусов. По словам разработчиков, большой упор делается именно на красоту заклинаний и создаваемых вами существ. Этот животный мир насчитывает приблизительно 50 созданий, среди которых присутствуют минотав-



ры, эльфы, големы и всякая мелочь пузатая.

Невзирая на всю схожесть с предыдущей частью, думаю, Art of Magic полюбится многим. Остается только ждать, ведь эта игрушка увидит мир аж в августе 2001 года.

Grao

POOL OF RADIANCE

RUINS OF MYTH DRANNOR

Разработчик: Stormfront Studios**Издатель:** SSI Brand/Mattel Interactive**Жанр:** РПГ**Дата выхода:** июнь 2001**Системные требования:** Pentium II 233 (400), 64 (128) Мб ОЗУ, 12 Мб Voodoo 2 class video card

Поклонники ролевых игр, пристегнитесь покрепче! Остальные идут отдыхать. Если вы еще не заметили, год 2001 от Р.Х. грозит стать ренессансом игр этого жанра. Всякие BG и



Planescape, как оказалось, были цветочками. Настоящее триумфальное шествие РПГ по телам остальных любимцев геймеров начинается только сейчас. Парад возглавляет NWN, Arcanum и нечто околоролевое под названием *Diablo 2: Lord of Destruction*. Конец колонны теряется в безоблачной дали. Участниками этой головокружительной ролевой свистопляски становятся такие зубры жанра, как *Wizardry*, и виновник статьи **Pool of Radiance 2: Ruins of Myth Drannor**. Если мильнооперная серия *Wizardry* содержит 7 частей, и выход восьмой был фактом давно предпрешенным (смущает лишь пятилетний перерыв), то появление второй части *Pool of Radiance* — событие из ряда вон выходящее. Продолжение давно забытой игры собирает себя миру спустя 13 (!) лет после появления предшественника. Примечательно, что над созданием второй части трудятся не какие-нибудь зеленые новички, желающие зашибить денежку на легендарном имени (см. *Microforte*), а закаленные ветераны из *Stormfront Studios* — те самые, что делали первую часть *Pool of Radiance*. Как видите, 13 лет для девелоперов — ничто!

В принципе, игра могла появиться намного раньше. Главная причина постоянных переносов даты релиза — смена второй редакции D&D-

правил на новую, третью. «Нам чертовски понравилось работать с третьей редакцией, новые правила интуитивно понятны и более гибкие», — вымученно улыбаясь, признаются разработчики. Ребята пыhtят, изо всех сил стараясь выпустить игру к заявленному июню 2001 и стать первыми, реализовавшими новые правила (прим. ред. — а как же add-on к BG2?) — ведь это сулит огромные продажи. А то обидно, обладая гигантским стажем, пропустить вперед прыткого новичка NWN.

Ветераны индустрии стремятся не отставать от амбициозных выскочек и на графическом фронте. Движок *Pool of Radiance 2* — результат симбиоза пререндеренных задников и трехмерных моделей. То бишь ландшафт упрямо не желает крутиться и масштабироваться, зато радует тщательной ручной прорисовкой. Но главный козырь движка — шикарные полигональные персонажи. Высококлассная анимация прилагается. Куцые подергивания персонажей BG покажутся вам страшным сном. Следующим пунктом замечательных визуальных изысков являются титанических размеров монстры. Отдельные особи с трудом помещаются в половину экрана. Свет в могилу такого мамонта — дело чести любого уважающего себя ролевика. Это же сколько в такой туше XP помещается. Для слабых духом или уровнями существует перспектива — используя обещанную интерактивность, избегать нежелательных контактов. Любимый пример разработчиков: возможность устроить на пути врага настоящие баррикады из окрестной утвари или, запрыгнув на возвышение, безнаказанно кромсать оттуда малорослых монстров. Как видите, правильное использование обстановки может существенно повлиять на исход боя. Тем более, что новый свод правил также учитывает это. Так, например, атакующий из-за угла лучник получает бонус к AC и становится менее уязвим для вражеских дистанционных атак. Насколько эффективно можно будет использовать открывающиеся просторы разнообразных тактических ходов, применяя местную боевую систему, понять пока сложно. Дело в том, что во время боя игра переключается в **initiative-ordered turn-based combat system**. За обильным английским многословием скрывается походявый, но лимитированный по времени режим. То есть ход ограничен не action point'ами, а, скажем, 5 секундами.

Как и первая часть, *Pool of Radiance 2* представляет собой классическую D&D РПГ. Никаких измерений и постапокалиптических миров — мы снова в *Forgotten Realms* и начинаем свои приключения в том же городе *New Phlan*. На этот раз услуги понадобились лично господину Эл-

минстеру — этому генератору заварушек на чужую голову в облике мага (вероятно, вы помните его по BG). Необходимо смотаться к руинам *Myth Drannor* и разведать текущее положение дел. Этот некогда великий эльфийский город в 712 г. пал под натиском орд нечисти. С тех пор это, окруженное ореолом тайны место, обладая мощным магическим потенциалом, является своеобразной Меккой как для толп авантюристов, так и для всевозможных evil-персонажей. Только с годами авантюристов становилось все меньше, а зла накапливалось все больше. Как следствие, по прибытии вы обнаруживаете, вместо романтических, увитых плющом развалин, забрызганные кровью стены и растерзанные тушки прокаченного авангард-отряда, прибывшего немногим раньше вас. Кроме толп злодеев, по городу шатаются группы *drow* — темных эльфов. Плохой знак — значит, в руинах происходит что-то действительно серьезное. Разгрести (и отгребать по полной) все это придется, конечно, нашей бригаде, состоящей из шести пролетариев разных национальностей первого уровня (максимум 16). В соответствии с третьей редакцией D&D-правил, в *Pool of Radiance 2* в списке доступных рас фигурируют **human, elf, half-elf, dwarf, halfling** и **half-orc**. Gnome, как видите, отправлены в



бессрочный отпуск. Существенные изменения коснулись как состава, так и свойств классов персонажей (**ranger, barbarian, fighter, paladin, monks, sorcerer, cleric, rogue**). Cleric, например, из пассивного мага-врачевателя, превращается в пламенного Айболита, разящего вражину смертоносной магией. Изменений, накладываемых новыми правилами, легион. На то они и новые. Именно этим, в первую очередь, интересна игра. Ну, а в остальном можно положиться на девелоперов и для пущего эффекта порозглядывать скриншоты. Мастерство, как известно, за какие-то жалкие 13 лет не пропаешь!

Между тем в июне поклонников РПГ ожидает суровая житейская дилемма. Либо BG 2: *Shadows of Amn*, либо *Pool of Radiance 2*. Стиснем зубы!



Warrior Kings

Гнат БУРМА

Блуждая лабиринтами Всемирной Сети, я наткнулся на противоречивую информацию, будто молодая компания **Black Cactus** задумала зарекомендовать себя гнусным RTS-проектом (в лице и подобию **Warrior Kings**), который в точности повторял бы, на мой взгляд, отличную военную стратегию **Shogun: Total War**. Спешу разуверить наших читателей и с большой гордостью заявляю — все это подлые враки, которые еле держатся на чрезмерно атрофированной ложной основе. И всем нижесказанным я собираюсь опровергнуть все вышеперечисленное.

Итак, действие игры разворачивается в вымышленном средневековом мире, где люди, одержимые жадностью власти и денег, ведут же-



стоичащие войны за право владеть коронной разваливающейся империей. Мелкие князьки и могущественные феодалы сойдутся в этой кровавой битве, а их солдаты станут лишь «пушечным мясом» на пути к престолу. По словам разработчиков, у каждого из владык будет своя твердыня: будь-то неприступный каменный замок или же деревня на холме, окруженная деревянным частоколом. Тут и начинается тот экономический аспект, который вовлечет игрока в действительно реальный мир, реальный во всем. Ну, а экономика, как и полагается, нуждается в определенном количестве материальных ценностей. *Ресурсы*



как таковых всего четыре вида, а именно: *пшеница*, *древесина* (на зубочистки, наверное), *камень* и *золото*. Вначале золотые рудники бу-

дут скрыты от глаз игрока, их смогут найти и разработать только геологи и шахтеры, что перекликается с аналогичным процессом из *Settlers*. Причем, вполне возможно, эти прииски находятся очень далеко от вашего поселения и подвергаются частым атакам врагов. Лакомым кусочком для противника может также оказаться караван, переправляющий золотую руду или же золото непосредственно из шахт в самые безопасные закрома вашего поселения. Поэтому игроку стоит серьезно позаботиться об охране столь важных для экономической стабильности объектов. Камень и древесина не представляют собой большой стратегической ценности, они доступны изначально и расходуются на постройку различных мирных зданий и военных сооружений. Эти ресурсы тратятся и на возведение каменных стен и замков. Разного рода пшеничные фермы и плантации будут снабжать провизией воюющую армию или же голодных крестьян. Здоровье, мораль и сила ваших подданных полностью зависят от экономического состояния государства, которое вы взялись возводить из пепла. Не стоит этим пренебрегать, так как однажды ваши могучие отряды, закаленные многими битвами, но не накормленные вовремя, могут бунт поднять, а то и вовсе помереть с голоду, оставив вас без единой надежды на победу. Содержание отрядов, пребывающих в походе, осуществляется с помощью все тех же многострадальных караванов. Ваш противник будет пытаться любыми способами перехватить поставки еды и тем самым ослабить вашу армию перед решающей схваткой.

Доверху набив живот пищей материальной, ваши подопечные вспомнят и о пище духовной. Именно вера согреет их сердца в далеких походах, лишит страха перед демонами и отвесными стенами вражеского замка. Три варианта развития сюжета, три способа решения проблемы, три вероисповедания: *Имперский*, *Языческий* и *Путь Возвращения* (*Ренессанс*).

Путь империи — это путь христиан-

ства, стезя верующих, которые ведут священную войну во благо Бога. С посещением церкви прихожане обретут надежду и покой, результатом является сверхурочный сбор урожая, более интенсивная заготовка древесины и добыча золота. Небесный огонь, мор или чума, падшие на головы ваших врагов, станут наградой верующим.

Путь язычества ведет за собой поклонение темным богам и демонам, которые предоставят вам свои легионы и могущественных тварей из самого пекла. Их жестокие ритуалы пленят своей красотой, а черная магия и волшебные артефакты умножат силу этих древних животных.

А может, вы выберете **дорожку знания** и будете использовать науку, чтобы властвовать над миром? Здесь оружие — сила разума, в итоге формируется технический культ, воспеваются возрождение и преэрируется невежество.



Каждый сценарий имеет свои преимущества и конечно же недостатки.

Все кланы располагают своими уникальными юнитами, которые, объединяясь в отряды и подразделения, формируют армию. В игру внесена изрядная доля фэнтези, поэтому разного рода чудиками будут обладать не только язычники. Наряду с обычными мечниками, копыносцами и конницей работенку себе найдут и шпионы, которым лишь замок дай — напакостят по полной программе, начнут сеять невзгоды среди бедных горожан, еще и припасы отравят.



Тот, кто предпочитает более радикальные действия, пусть начинает затяжную осаду с осадными лестницами, требучетами, кипящей смолой и т. п. Численность военных отрядов достигает 600, однако разработчики заверяют, что в процессе оптимизации движка это число будет намного увеличено. Несмотря на замечательный 3D-ландшафт, разработчики обещают достаточно умеренные системные требования.

Похоже, с выходом *Warrior Kings* в конце июля 2001 года общество качественных 3D-RTS пополнится.

Из-за забора, окружающего это новое здание, слышна стрельба и ржание лошадей. Похоже, здесь снимается вестерн.

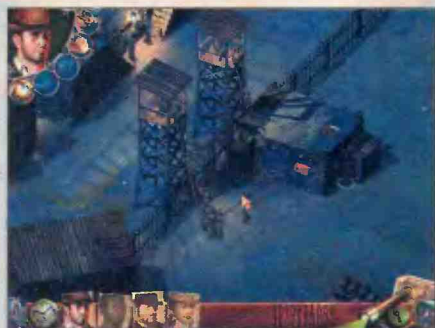
Александр ГЛЮК

DESPERADOS

Wanted Dead or Alive

Издатель: Infogrames
Разработчик: Spellbound
Жанр: Real Time Tactics
Системные требования: Pentium II 233,
64 МБ ОЗУ, 4MB Video

«... Следует заметить, что, несмотря на окончание войны, обстановка в Южном Техасе продолжала оставаться очень напряженной. На дорогах появилось большое количество банд, состоявших преимущественно из мексиканцев, которые практически ежедневно совершали нападения на поезда и почтовые дилижансы. Эти формирования были намного более многочисленны и лучше вооружены, чем находящиеся в штате подразделения регулярной армии, не говоря уже о полиции отдельных городов. Особой жесто-



костью отличалась шайка, главарем которой был мексиканец, известный под именем Эль Диабло. В период с мая по сентябрь 1865-го года он совершил более 40 дерзких ограблений. Однако уже в ноябре шайка Эль Диабло прекратила свою деятельность и больше никогда ее не возобновляла. До сих пор точно не известно, что послужило причиной такого внезапного исчезновения самого известного преступника американского Юга. Согласно официальной версии, Эль Диабло был убит в мелкой стычке с конкурирующей бандой...»

Д-р. Фриджеральд Блэксмит. «История Техаса». 1890 г.

«Уважаемый сэр! Не далее как позавчера падре Самуил приобрел в книжной лавке Рыжего Кокера Вашу книгу «История Техаса», в которой Вы, в числе всего прочего, упоминаете историю банды Эль Диабло, промышлявшей в наших кра-

ях в середине 1865-го года. Прочитав данный отрывок, я считаю своим долгом сообщить Вам, что Ваши сведения несколько неверны. На самом деле Эль Диабло был захвачен и передан в руки закона моим двоюродным дядей Джоном Купером, который в июле 1865-го года прибыл в Техас из Северной Калифорнии, которую был вынужден покинуть в спешном порядке из-за расхождения во взглядах с ныне покойным шерифом одного из тамошних золотоискательских поселков. В подтверждение моих слов я высылаю Вам дневник моего дяди, который до сегодняшнего дня хранился в нашей семейной Библии. Нижайше прошу Вас после прочтения данного документа вернуть его мне, так как этот дневник очень дорог всем членам нашей семьи.

С уважением, Элиас Купер, эсквайр.
Ранчо «Рваное ухо». Техас. 1891 г.

К тому времени, как ко мне в руки попала коробка с игрой **Desperados: Wanted Dead or Alive**, весь российский игровой Интернет был уже переполнен обзорами этой игрушки (что сделаешь, в России игры зачастую появляются намного раньше чем у нас ☺). Причем практически все эти обзоры похожи друг на друга, как родные братья. И в каждом из них красной нитью проходят слова: «Клон великих Commandos». Да, удачный, но все-таки клон. А что с клона взять? Так что, как вы сами понимаете, приступал я к работе в несколько подавленном состоянии. Ведь всегда, когда в руки попадает новая игрушка, мы подсознательно надеемся, что увидим что-нибудь новое, захватывающее, ранее не виданное. А тут — заведомый клон. К тому же нужно сказать, что Commandos в свое время меня не слишком впечатлили. Нет, я не хочу сказать, что это плохая игра. Игра хорошая (иначе она не стала бы культовой), просто каждому свое. Несмотря на все усилия разработчиков, brave американские спецназовцы так и остались для меня игрушечными солдатыками, каждый из которых способен выполнять определенные действия, а длинные истории их жизней, честно говоря, выглядели надуманными и неестественными. А ведь если ты не веришь в происходящее на экране, то вряд ли будешь сидеть за игрой сутки напролет.

Однако после нескольких часов, прове-

денных за Desperados, мрачные мысли покинули меня навсегда. Это НЕ клон Commandos. Это игра, имеющая собственное лицо. Это игра с ЖИВЫМИ героями. Это мир, в котором хочется жить. Да, тактическая система Desperados один в один повторяет Commandos, но это ничего не значит. Разработчикам из Spellbound удалось то, что не удавалось на моей памяти никому — сделать нечто новое, пользуясь старыми методами. Так что долой предвзятость — встречайте лидера.

«Черные шерифы» — кто они?

Сюжет Desperados довольно прост. Вернее, завязка — сам сюжет скормливается нам маленькими дозами по мере прохождения игры. Действие происходит сразу после окончания Гражданской войны (1861 — 1865 г.г.), на мексиканской границе. Вам придется взять контроль над группой так называемых «черных шерифов» или «охотников за призами» — людей, которые за далеко не умеренную плату ловили для полиции особо опасных преступников. Кстати, на этом моменте следует остановиться особо. В начале 90-х, когда наш видеорынок захлестнул поток американских боевиков, профессия «охотника за призами» как-то сразу окуталась романтическим ореолом. Ну как же, благородный герой (герои), вступивший в неравную схватку с силами зла. Но самом же деле все выглядело несколько иначе. Если вы обратитесь к историческим источникам (а к феномену «черных шерифов» не раз обращались очень серьезные исследователи), то вы увидите, что эти люди всегда были изгоями. Их ненавидели преступники (за что, я думаю, понятно), их боялись и в душе презирали «представители закона» и «мирные обыватели», на которых они, собственно, и работали. «Черные шерифы» зачастую оказывались в состоянии решить проблемы, которые были



не по силам не только полиции, но и регулярной армии. Методы, которыми они при этом пользовались, мало чем отличались от методов бандитов, за которыми они охотились. Все это никоим образом не могло способствовать их популярности в обществе. Сильные и непредсказуемые люди во все времена вызывали страх и ненависть у «офи-

циальной власти». Да и прошлое большинства известных «охотников за призами» трудно назвать законопослушным. Чего стоит один только факт из жизни *Джима Гатлинга*, одного из легендарных ганфайтеров кон-



ца 19 века. Выслеживая банду конокрадов, которую «заказал» ему шериф одного из графств Калифорнии, Гатлинг попал на территорию соседнего штата, где его... уже больше года ждали, чтобы повесить за совершение нескольких убийств. Причем это далеко не единичный случай. Вообще, история Америки того времени полна подобных историй. Но вернемся к игре.

Великолепная шестерка

Как я уже говорил выше, нам предстоит решать проблемы штата Техас силами небольшого отряда, каждый член которого обладает собственными навыками и умениями. Причем, уже после прохождения нескольких миссий вы задумаетесь, кто на самом деле представляет большую опасность для общества — сам Эль Диабло или эти «мечи закона».

Первого персонажа, с которым мы познакомимся, зовут **Джон Купер** (John Cooper). Это типичный герой американских вестернов. Он появляется в стартовом мультике и, водрузив ноги на стол мэра города, называет свою цену (\$15 000) за поимку Эль Диабло. Купер, пожалуй, самый ценный персонаж в команде. Он вооружен шестизарядным кольтом. Как и положено «классическому» ганфайтеру, стреляет очень быстро и достаточно метко. Кроме того, он обладает накалывающим ударом и великолепно владеет ножом, который метает в цель с поразительной меткостью. Еще он таскает с собой будильник, который, будучи заведен и выставлен на определенное время, по идее, должен привлекать своим звоном всех окрестных негодяев. А мы в это время должны за их спинами творить свои темные дела. Кроме того, Купер обладает таким полезным умением, как способность перетаскивать трупы врагов с места на место. Как и в *Commandos*, прятать трупы бывает иногда очень полезно, дабы не всполошить врага раньше времени. Взяв «заказ» на поимку Эль Диабло, Джон начинает собирать свою команду.

Номером первым в его списке значится **Сэм Уильямс** (Sam Williams). Этот чернокожий парень просто бредит всяческими «взрывными работами». Стоит ему услышать, что нужно что-то взорвать, как он уже согласен идти за вами на край света. Основным оружием Сэма являются дина-

митные *шашки*, которые он способен метать на очень большие расстояния. Кроме того, Сэм — единственный герой, способный *связать оглушенного противника веревкой*. Из стрелкового оружия предпочитает *винчестер*, однако стреляет не слишком метко и очень долго перезаряжает свое оружие. Также он таскает с собой мешок с *ядовитой змеей*, которая при правильном использовании поможет вам решить кучу проблем. Однако будьте осторожны: змея кусает всех, кроме Сэма. Если требуется взорвать ворота или преградившую путь каменную гряду, Сэм использует бо-
чонок с порохом.

В следующей миссии к вам присоединится **«Док» МакКой** (Doc McCoy). Он ветеран Гражданской войны, за время службы нахватавший множества полезных умений. Ну, во-первых, «Док» — самый меткий стрелок в вашей команде. Вооружен револьвером *Buntline*, который может стрелять как в обычном, так и в «*снайперском*» режиме. Для того чтобы превратить револьвер в снайперскую винтовку, вам потребуются особые патроны, в которых, естественно, всегда будет чувствоваться острая



недостача. Еще «Док» носит с собой запас *бутылочек с парализующим газом*, способным на некоторое время «вырубать» противника, и пакеты с *перевязочным материалом*, с помощью которых он может несколько поправить пошатнувшееся здоровье членов отряда. Также «Док» умеет взламывать замки. Как видите, из всех наших друзей «Док» — самый всесторонне развитый персонаж. Однако и он не лишен недостатков. И главным из них является тот, что все свои девайсы Маккой носит в эдаком маленьком саквояжике, и ему требуется довольно много времени, чтобы вытащить тот или иной предмет, применить его, а потом спрятать обратно.

Здесь также следует заметить, что перед началом каждой миссии ваши герои получают определенное количество «орудий труда», с помощью которых вам и придется решать все насущные проблемы. Это не относится только к «табельному» оружию. В широких карманах членов вашего отряда имеется бесконечное количество *патронов* к кольту, винчестеру и т. д., нужно только не забывать засовывать их в магазины. Время от времени вы можете найти на вражеской территории запасы динамита или бутылочек с газом, но это случается настолько редко, что рассчитывать на пополнение боезапаса не стоит. Но продолжим знакомство.

Какой же вестерн обойдется без красивой женщины? В нашем случае ею является **Кейт О'Хара** (Kate O'Hara) — профессиональный, но не слишком удачливый карточный шулер. В ее «арсенале» есть множество способов *заманивания врага в засаду*. Описывать их я здесь не стану. Скажу только, что все они достаточно действенны, и в некоторых случаях без помощи Кейт вам не обойтись. Из оружия Кейт предпочитает *трехствольный пистолет* нескоропанной конструкции, а ее *удар ногой в челюсть* вырубит любого противника на время намного большее, чем все бутылочки Маккой вместе взятые. Эти четверо являются «костяком» вашего отряда. На протяжении почти половины игры вам придется действовать силами только этих персонажей.

Во второй половине игры к вам присоединятся **«Гризли» Санчес** (Sanchez) и **Миа Юнг** (Mia Yung). Эти герои — полные противоположности друг другу. Санчес — самый сильный и, на мой взгляд, самый прикольный персонаж в игре. В прошлом сам главарь банды, он имеет личные счёты с Эль Диабло. Кстати, с «темным прошлым» Санчеса связан очень интересный сюжетный ход. Сначала вам придется собственными руками упрятать этого персонажа в тюрьму, а потом, после ссоры с полицией штата, его оттуда вытощить. Так как он оказывается единственным, кто способен показать вам путь в логово Эль Диабло. Санчес способен одним ударом отключить сразу трех врагов и двоих из них унести на своих широких плечах. Кроме того он — мастер *маскировки*. Сев посреди дороги и прикрывшись огромным сомбреро, Санчес до самого последнего момента остается «невидимым» для противника. Если по пути вам встретится *стационарный пулемет*, покажите его Санчесу. Здоровенный мексиканец вырвет его со станины и пройдет по лагерю противника, поливая всех свинцовым дождем. Вдобавок «Гризли» очень мет-



ко бросает камни и «угощает» врагов *текилой* собственного приготовления, которую слабые организмы его оппонентов переносят, мягко говоря, не очень хорошо. Но самой полезной способностью Санчеса является то, что он единственный, кто может «очищать» здания от засевших там противников. Дело в том, что если ваш персонаж заходит в здание, в котором уже сидит враг (вы не можете заранее знать, есть ли кто-нибудь в доме или нет), то он однозначно погибает. Этот факт очень часто будет заставлять вас обращаться к опции *Load*

Game. Однако с появлением Санчеса эта проблема исчезнет.

Откуда взялась китаянка на Диком Западе, так и осталось тайной. Известно только, что Миа Юнг долгое время жила с отцом неподалеку от заброшенной железно-



дорожной станции. Несмотря на юный возраст (к моменту вступления в игру Миа только исполнилось 18 лет), она обладает множеством полезных умений. Стреляет из духовой трубочки отравленными иглами, может прятаться в пустых бочонках и ослеплять врага вспышками света. Подобно Кейт, может завлекать противника в засаду. Вместе с Миа путешествует ручная обезьянка **Леон** (Leone), которая беспрекословно повинуется каждому ее слову. По первому же приказу хозяйки обезьянка вцепится в горло ближайшему противнику, либо начнет танцевать, привлекая к себе внимание бандитов. Причем, в отличие от будильника Купера, это действительно действенный способ отвлечь врага.

Тактический экшн?

Следующая часть моего рассказа, возможно, вызовет недовольство тех, кто уже начал играть в Desperados. Ведь несмотря на то, что перед нами действительно *реалтаймовая тактика*, где нужно просчитать каждый ход, высчитывать расположение и маршруты движения часовых и т. д., и т. п., харизма этой игры такова, что я часто не удерживался от соблазна плюнуть на все тактические премудрости и превратить игру в бешеный экшн со стрельбой, взрывами, скачками на лошадях. И, надо вам сказать, очень часто это удавалось. Если вы хорошо освоитесь с управлением, то 2/3 практически любой миссии можно пройти одним Купером, который способен, неожиданно выскочив из засады, пристрелить трех-четырех противников. Или, если нельзя поднимать шум, «снять» ножом одного часового и тут же нокаутировать второго, стоящего рядом. А когда при захвате крепости с Санчесом в руки Сэму попали целых 15 динамитных шашек — вот где началось настоящее веселье! И это при том, что противников очень трудно назвать «тупыми». Ваши оппоненты ведут себя в строгом соответствии с их ролью. Если это мексиканские бандиты, то они пьют текилу, играют в карты, часовые относятся к своим обязанностям довольно халатно. Другое дело — войска регулярной армии (которые довольно скоро тоже станут вашими врагами, несмотря на то, что вы, вроде как, действуете на стороне закона). Здесь за-

мечена четкая иерархия: офицеры командуют, солдаты никогда не покидают свой пост без особой надобности и т. д. Причем, если вам все-таки удастся поднять панику в лагере врага, вы никогда не сможете предсказать, как будет действовать тот или иной юнит. Поэтому четких схем действий, что называется, «на все случаи жизни», в Desperados быть просто не может. После каждой перезагрузки ваши враги будут действовать совершенно по-другому. А перезагружаться придется очень часто, ведь гибель любого из членов вашего отряда автоматически ведет к провалу миссии. В общем, если кто-нибудь назовет AI игрушки «тупым», я буду спорить. Он именно такой, каким должен быть. Ведь вряд ли кому-то придет в голову требовать от полупьяных бандитов «железной» дисциплины. Миссии игры настолько разнообразны, что скучать вам будет просто некогда. Здесь и захваты фортов и крепостей, и засады в каньонах, и перестрелки на улицах городов, и прыжки со стены прямо на спину лошади, и... Короче, антураж Дикого Запада выдержан на все сто. Но это вовсе не значит, что игру нельзя проходить «по-умному». Более того, для этого созданы все ус-



ловия. Есть множество миссий, в которых по определению нельзя поднимать шум, а то и вообще требуется обойтись без кровопролития. Тут уже не ворвешься с гиканием в расположение врага, стреляя во все стороны. Да и следует признать, что более-менее длительной перестрелки ваши подопечные не выдерживают. Каждое оружие рано или поздно требует перезарядки, времени на метание динамита или бутылочки с газом тоже требуется довольно много, особенно если вы пытаетесь сделать это под шквальным огнем противника. Но и это не в силах заглушить дух экшна. Тот самый драйв, которого, на мой взгляд, не было в Commandos, хотя там тоже была возможность усеять базу противника горами трупов. Возможность-то была, а вот желания не было. Здесь же все сбалансировано настолько, что дальше вроде как и некуда.

Мир, в котором хочется жить

О графике игры можно сказать только то, что она великолепна. Где бы вы не находились — в маленьком провинциальном городке или на железнодорожной станции, в глухом лесу или на ферме крупного землевладельца, на территории тюрьмы или в логове бандитов, — вы всегда будете ви-

деть мир, живущий своей жизнью. Птицы при вашем приближении будут срываться с насиженных мест и беспокойно кружить в воздухе, выдавая ваше месторасположение. Люди, заметив Купера, идущего с трупом очередного врага на плечах в укромное место, будут вести себя абсолютно по-разному: одни спрячутся в доме, крепко закрыв все окна и двери, а другие целенаправленно устремятся в сторону ближайшего полицейского. Когда на станцию приходит поезд, 2/3 жителей городка тут же бегут посмотреть на это чудо техники и отвлечь их можно будет разве что выстрелом из пушки или взрывом порохового склада ☺. Многие мои знакомые списали этот факт именно на «тупость» AI. Но вы вспомните, в каком времени мы находимся. Ведь тогда, в конце XIX века, появление железнодорожного состава действительно было очень важным событием в жизни каждого населенного пункта. В общем, мир, созданный разработчиками из Spellbound, именно таков, каким он и должен быть. Ни добавит, ни отнять абсолютно нечего. Наверно, при желании можно найти какие-нибудь недостатки в работе художников, но я никогда не относился к тем, кто любит подсчитывать количество точек на экране. Мир Desperados живой, и это самое главное.

Заключение

Я никогда не относил себя к фанатам тактики и стратегии. Скажу более, управлять более чем одним героем для меня, честно говоря, довольно напряжно. И тем не менее хочу сказать, что на сегодняшний день именно Desperados является самой достойной новинкой игрового рынка. В нем нет вторичности, о которой кричат обозреватели игровых сайтов. Это абсолютно самостоятельная игра. Это игра для всех. В ней столько вариантов прохождения, сколько человек сядет в нее играть. Это игра, которая заставляет сидеть у монитора сутки напролет. Она заставляет верить в реальность происходящего на экране. И я более чем уверен, что с выходом *Commandos 2 Desperados* не умрет. Надеюсь, что я сумел



убедить вас, что перед нами очень странный, очень необычный, но все-таки хит. И если эта игра не прорвется в верхние строчки рейтингов, то виной тому будет только закомплексованность мышления так называемых «профессиональных геймеров». Но я очень надеюсь, что этого не случится. Вот, собственно, и все, что я имел вам сказать ☺. А сейчас мне пора. Эль Диабло-то все еще на свободе...

Видите этого господина, прибывшего к нам из средневековой Венеции? Вы думаете, он просто так прогуливается улицами нашего города? Нет, он явился в наш город, чтобы открыть новые торговые склады своей компании. Ведь он не просто торговец, он — Принц Торговли.

Merchant Prince II

Дмитрий «x.amr» АМПИЛОГОВ killer@zhadum.alfacom.net

Разработчик: TalonSoft

Минимальные системные требования: Pentium 100 МГц, 32 Мб ОЗУ, 300 Мб HDD, 1 Мб video

Рекомендуемые системные требования: Pentium 200 МГц, 32 Мб ОЗУ, 300 Мб HDD, 2 Мб video

Жанр: turn based strategy

Кто бы в наше, не самое простое время, не хотел иметь мощные тылы в лице или кошельке состоятельных, но тем не менее близких родственников? Думается, что все. Абсолютно, ибо бутерброды нынче

Большую часть своего богатства я оставил своим дочерям. Тем не менее я приказал надеть тебя некими активами, годовым жалованием и прекрасной картой изученного мира. Я верю, что с помощью ума и форта ты приведешь нашу семью к силе и богатству. Я дам тебе два совета: держись закона так долго, как сможешь, но в случае крайней нужды все средства хороши. И всегда помни золотое правило — «деньги правят миром». Дядя Никколо». М-дя. Абсолютно гениальный мне попался дядя. Хочет, чтобы я добился богатства и почитания и при этом оставляет весь свой капитал женщинам, своим дочерям. Вот скажите, как они им смогут нормально распорядиться? И я не знаю. Ну ладно, придется использовать те крохи, что попали ко мне. А вообще жаль, конечно, что я из такой семьи. Лежал бы себе сейчас в лени и праздности, предавался бы на проценты от наследства чрезвычайную и телевизоросматриванию — так нельзя. Ну что же, к делу?

Игра четко позиционируется как классическая *turn based strategy* во всей своей красе. Положа руку на сердце, скажу, что в первую часть Merchant Prince'a, вышедшую в начале девяностых, я не играл. Но, судя по отзывам гейм-редактора, ему она очень и очень нравилась и была несомненным прорывом для своего времени. Но это присказка, а сказка еще впереди.

Присутствует четыре типа игры. Количество туров (один тур — один год, однако, должителем был наш принц ☺) варьируется от пятнадцати до конкретных ста девяноста двух. То бишь от тысячи трехсотого и до упора. Времени обычно хватает.

Во-первых, почему бы не использовать историческую карту. Исторической ее,

правда, можно назвать с очень сильной натяжкой. Вроде и Венеция, вроде и города рядом итальянские, да вот очертания географические что-то не особо смахивают на натуральные, характерный сапог не просматривается аж никак. Тем более, что каждый раз после начала «исторической» карты эта самая «историческая» мапа... изменяется. Приглядываешься — опять-таки Венеция вроде, заливчик тот же самый. После пары рестартов понимаешь, что неизменен лишь кусок материка, заливчик и Венеция. Все остальные города, острова и географические особенности генерируются по-новой. Так что вся «реальность» происходящего заключается в родном лишь городе. И мелочь вроде, а все равно обидно.

Во-вторых, это **случайный сценарий**. Можно либо оставить соотношение воды, гор, холмов, лесов и пустынь по умолчанию, либо задать в процентах относительно размеров карты. Тут тоже без приколов не об-



дорогие, особенно с маслом, и в студенческих столовых. Именно в этом плане принцу Макиавелли повезло. С родственником. Он у него не кто-нибудь, а царь. Вот и бесится товарищ с жиру. Третью часть уже бесится, похоже, болезнь переходит в хроническую и просто-таки нуждается в наискорейшем излечении. На то мы сюда и влезли, чтобы избавить сиятельного от ужасного недуга. А для этого, как ни крути, придется вжиться в роль и прикинуться им самим, чтобы затем локализовать очаг недомогания и доблестно его уничтожить с наименьшими потерями.

«Дорогой племянник. Если ты читаешь это письмо, значит, я уже мертв.



ходится. Ровная поверхность как варьируемый элемент отсутствует. Зато присутствуют и горы, и холмы. Теперь дальше. В принципе, для каждого вида земного покрытия существуют ограничения и Абсолютный океан создать не удастся, но вот если выставить все на максимум, то получается, что процентов

не сто, а намного больше. Вот так выходит не просто рандомная, а суперрандомная карта ☺. Ее, кстати, также можно разбавлять большими и маленькими речками. Ладно, это еще мелочи. Поехали дальше.

Сценарии. Тут почти полностью повторяется картина с «исторической» картой. На выбор предоставляется шесть штук, так-



же всякий раз принимающих немного новые очертания. Ввиду некоей кривости созданных случайным образом карт, сценарии вносят хоть какое-то разнообразие.

Если же вам надоело постоянное разнообразие, можно сохранить очерк какой-то карты, а затем переигрывать ее сколько угодно раз. Это для фанатов, отрабатывающих методы правления государством до блеска. Ну, или для тех, кому просто очень сильно понравится карта. Интересно, а такие в наше время найдутся?

Что еще можно добавить? Играть придется постоянно вчетвером. То ли с компьютерными противниками, то ли с человеком, но от троих противников никуда не денешься. Рука с пальцами представляет из себя очень глупого компьютерного противника (хех, мы таких компьютеров, что два пальца об асфальт ☺), счеты, как у бабушек из овощных магазинов, — плохонького, калькулятор — среднего, PIII-1.5 ГГц — умного, а мозг — просто-таки гениального.

Забегая немного вперед, скажу, что искусственный интеллект неплох, и модель поведения компьютерного противника будет, в принципе, довольно схожа с человеческой. Но чем выше уровень, тем быстрее он станет развивать торговые пути, покупать торговые юниты и создавать мобильные группы, не тратя времени на создание боль-



ших караванов. Противники умственно слабее ☺ делают больший акцент на политику. Очень удобно уравнивать силы, изменяя начальное количество юнитов. По умолчанию каждому игроку вменяется в обя-

занность управлять двумя кораблями, но их количество можно изменить в любую сторону — уменьшения или возрастания. Также не проблема варьировать численность пиратов и штурмов.

С этим связан один забавный момент. Разработчики вместо того, чтобы по-человечески объяснить, что же мы все-таки переключаем, поместили возле переключателей индикаторы, которые изменяют свой цвет в гамме светофора на *красный, желтый и зеленый цвета*. Догадаться, конечно, что цвета означают соответственно *малое, среднее и большое количество неприятностей*, конечно, можно, но зачем — неясно. Признав, видимо, допущенную оплошность, разработчики объяснили действие своего «светофора» уже в официальном **readme-файле**. Занятнейший, надо вообще сказать, readme. На полном серьезе там написано, что в официальном руководстве пропущена информация о наличии в многопользовательском меню игры *кнопки восстановления сохраненной многопользовательской игры*. Вот такие трогательно



заботливые разработчики, беспокоятся о своих чайниковатых пользователях: мол, они у нас по-английски читать не умеют и будут жутко испуганы появлением неизвестной кнопочки, так, что ли? Ну да ладно, это все мелочи. Хотя нет, не мелочи, этот пресловутый текстовый файл разительно отличается от всех, которые я до этого видел. У меня складывалось такое впечатление, что писали его настоящие фидошники. Нет ни единого упоминания об издателе, разработчике, инсталляции, минимальных требованиях, решении возникших проблем, весь небольшой объем документа занимают четкие характеристики каких-либо деталей, а также описание и стоимость инноваций. Все четко и по делу ☺.

Итак, игра. Смысл ее прост: деньги и власть! Вначале деньги, затем власть, затем опять деньги, еще большие. И так по кругу.

Ну что ж, как заработать свой первый миллион? Ну, не миллион, конечно, а на несколько нулей меньше, но все же. Первичный капитал придется сколачивать абсолютно честным путем — *торговлей*. Всеми имеющимися в наличии ресурсами необходимо прочесать близлежащую территорию и соседние континенты. Близлежащие — для определения ценовой гаммы на продукты, которыми мы будем торговать с нашими дальними островными соседями, так как

обычно очень большой прибыли торговля с близкими городами не приносит — одинаковый товар, одинаковые спрос и предложение, вследствие — почти сходная цена. При разведке нужно учитывать, что города с красными названиями иметь дела с нами не будут, так что на первых порах туда можно даже не заходить. После детальной разведки нужно прицениться: что где подешевле купить, в какой город везти продавать, чтобы получить максимальную выгоду. Немаловажные вопросы — как бы это выгоднее вернуться назад и как бы сделать это побыстрее, ведь очень спорно, что на самом деле лучше, продать товар в два раза дороже, но времени затратить меньше, или получить денег в полтора раза меньше, но при этом скорее отправиться за новой партией. Это очень важный вопрос, и самым вдумчивым придется помучиться. Когда же мы определимся, маршрут, по которому отправятся наши караваны, будь-то корабли или верблюды, нам поможет задать кнопка **Trade routes** (с двумя домиками ☺). Следует заметить, что если в какой-то момент количество привезенного товара превысит спрос, излишки за умеренную плату можно будет оставить в городе на хранение. Итак, первый ход уже сделан, и наш спекулянт теперь будет носиться туда-сюда до тех пор, пока его не уничтожат. Именно на таких снующих туда-сюда осликах в начале своего существования и строится наша Империя.

Допустим, первые денежки мы получили. Теперь начинаются три следующие стадии: *политическая, духовная и военная*. Все управление сосредоточено в нашем родном городе — Венеции. Попасть в него всегда можно, кликнув на красивую тарелочку с людишками ☺. Внутри города перемещение производится в стиле Heroes of Might and Magic — то бишь после того, как кликаешь на постройки. Итак, в городе находятся следующие здания.



Galley. Здесь покупаются средства передвижения всех видов — и морские, и сухопутные, такие как ослы ☺. При приобретении корабля обязательно следует определиться, зачем он вам. Для грузов маленького размера лучше подойдут небольшие, но быстрые суда, для грузов объемных (или для обеспечения дополнительной охраны, которую можно купить наравне с товаром) — транспорт большой вместительности. Значительный плюс — возможность покупки в любом дружественном городе,

таким образом вы сэкономите очень много времени на передвижение.

☞ **Santa Marc's.** Здесь можно купить своего собственного кардинала. Они полезны как сами по себе (каждый тур при-



носит доход от выреченных индульгенций), так и для усиления вашего влияния в обществе — что тоже немаловажно в борьбе за власть. Также здесь вы увидите, сколько кардиналов у ваших компьютерных противников и ближайших стран-соседей. Имейте в виду, что как кардиналы, так и Папа — люди не вечные и имеют особенность иногда умирать. Тогда нужно либо докупать новых, либо срочно повышать респектабельность, соответственно. Когда (и если) же влияние ваше достигнет невероятных высот и вы станете Папой, тут уж и вовсе открываются воистину гигантские возможности: в ваших силах отлучить кого-либо от церкви, добавить свободных для покупки кардиналов и вызывать крестовый поход.

☞ **Campanile.** Бараки наемников. Кормить, растить и вооружать своих воинов вам не придется: в Merchant Prince II «родные» войска заменены наемниками. Чем современнее изученные технологии, тем лучше будут параметры солдат (атака/защита/движение) и вооружение, находящееся у них в руках. Очень сильно на боеготовность подразделения влияет их командир, также имеющий свои характеристики, включающие в себя возможность/невозможность передвижения по определенному виду местности. Следует заметить, что наемники являются довольно-таки дорогим относительно их содержания удовольствием и использовать их нужно с умом, иначе очень рискуете деньгами, и деньгами большими. Но тем не менее солдаты хорошо открывают дорогу туда, куда не может войти никто другой.

☞ **Workshop.** Это здание, пристроившееся над бараками наемников, представляет собой вместилище разнообразных технологий. Все военные сухопутные и общие разработки проводятся и покупаются именно здесь. За тур удасться приобрести всего одну технологию, да и то, если позволят,

так как некоторые технологии зависят друг от друга и нужно сначала исследовать одну попроще, а затем уж другую, более совершенную и дорогостоящую.

☞ **Bazaar.** Базар представляет собой... обычный базар ☺, вернее, базары всех разведанных городов, к которым имеется доступ. Он очень удобен для приценивания и хранения выхваченных вовремя товаров ☺, дожидаящихся либо прихода перевозчика, либо сбыта. Если товар на складе «покрылся», это означает, что спроса на него нет и придется либо подождать, либо отвезти его на продажу в другое место.

☞ **Clock Tower.** Башня, в которой можно существенно повысить свой авторитет. Обычно на плебеев больше всего действует покупка загородного домика этажей эдак в три, чуть хуже — приобретение картин, скульптур. Совсем немного — бал-маскарад и подношение, результат которого вообще случаен. Естественно, все это стоит денег, не очень больших, правда, так что будет где разгуляться.

☞ **Den of iniquity.** Одно из самых «плохих» зданий. На выбор: здесь можно нанять убийцу, поджигателя или сплетника, которые соответственно убьют врага (кардинала, сенатора, главу сената), подожгут его виллу или поведают всем страшную тайну, что он,



мол, протестант! Стоят все эти «услуги» недорого, особенно обслуживание киллера, да и собственный авторитет на этом неплохо преумножить можно, если поджигателя поймать, но вот сожженная дача главного противника или вовремя подстроенные очередные выборы Папы — тоже неплохо.

☞ **Guildhall** носит лишь административное значение — в нем просто изменяются опции игры.

☞ **Doge's palace.** Сенат — здесь ведется вся политическая жизнь. Тут можно голосовать за выбор нужных сенаторов, а если никто из них не получил заветный мандат — просто купить счастливых. Остерегайтесь возможного обмана — продажный сенатор запросто сначала возьмет с вас деньги, а затем просто рассмеется в лицо. Хотя и вы в свою очередь, заняв место председателя или его зама, можете «настучать» на неудобного, тем самым уменьшив его влияние. Особое положение у счастливого члена-председателя: в его полномочия входит даже изменение очередности ходов в игре, что очень важно, если ваш соперник — человек. Старайтесь перед каждыми выборами в сенат набрать как можно боль-

шую популярность — чем она выше, тем большим будет представительство вашей семьи в сенате.

☞ **Info screens.** Эта опция находится не в городе, а на экране движения, но также достойна внимания. Здесь вы сможете не только просмотреть разнообразнейшую информацию своих подопечных, но и предложить мир, баллотироваться на должность



Папы или председателя в сенате, узнать цены на всех базарах.

Так и пройдет вся игра. Торговля, политические дебаты, подкупы, убийства, покупка драгоценностей, выборы, кардиналы. Несогласные будут подкуплены или стерты с лица земли, недоступные города взяты приступом или приспаны на блюде оппонентом, жаждущим мира. Пираты, болезни, штормы — все это станет подстерегать вас на всем протяжении игры. Так шаг за шагом, ход за ходом, тур за туром вы будете приближаться к деньгам, власти и глобальному контролю в эпохе Ренессанса.

И помехой на пути геймера может стать одна, но жутко серьезная по нашим временам вещь — убогая графика. Можно просто взглянуть на системные ресурсы и все сразу станет ясно. Начало девятности, Prince Machiaveli и Merchant Prince. Абсолютно жуткие спрайты и неприглядные серо-зеленые пейзажи с вкраплениями океана, рек, озер и пустыни. Звук... он не совсем ужасен, его просто мало, причем он не лезет в уши, а вот музыка прекрасная. Она разнообразна, и хоть как-то скрашивает впечатление от графики. Эх! Если бы не она! Даже говорить не хочется, просто смотрите скриншоты.

Merchant Prince II — игра для фаната. Для дяди «за 30», который почти десятилетие назад развлекался почти такими же игрушками днями и ночами. И если зайти на фанатский форум, то можно понять — такие у Merchant Prince II есть. Удачи им в свершении великих дел, а вот подрастающему поколению игрушка, думаю, не понравится хотя бы из-за древней графики, они ее просто не будут смотреть — и я не могу осуждать их за это!

SERVICE ART сообщает
с начала месяца
мы снизили расценки
на компьютеры на 5%
AMD-K6II-450 = 269\$
Celeron-433 = 273\$
Duron-700 = 347\$
Pentium III-600 = 383\$
В подарок
4 CD на
выбор
Ул. Татарская, 1, оф. 302, м/ф 216-7166, 211-9004

Компьютеры???
Компьютеры!!!
AMD K6-2-450 / VIA MVP4 / 64MB / 10GB / VideoACPI-SB on MB / CD36x... 269 y.e.
Celeron-600 / BX440 / 64MB / 10GB / 16MB AGP / SB / CD36x... 324 y.e.
Celeron-633 / 1810 / 128MB / 10GB / VideoACPI-SB on MB / CD36x... 315 y.e.
Celeron-700 / 1815E / 128MB / 20GB / VideoACPI-SB on MB / CD36x... 369 y.e.
PII-733 / 1815E / 128MB / 30GB / VideoACPI-SB on MB / CD36x... 461 y.e.
PII-1000 / 815E / 256MB / 40GB / 32MB GeForce2MX / CD36x... 702 y.e.
P4-1700 / 1850 / 256MB / 40GB / 64MB GeForce2GTS / CD52x / SB / Ethernet... 1278 y.e.
Duron-750 / KT133 / 64MB / 20GB / VideoACPI-SB on MB / CD36x... 346 y.e.
Athlon-TB900 / KT133 / 128MB / 30GB / 32MB GeForce2MX / SB / CD36x... 521 y.e.
Athlon-TB1000 / KT133 / 256MB / 40GB / 32MB GeForce2MX / SB / CD36x... 630 y.e.
Фирма "Творчество" Тел. (044) 234-1204, 246-7660



Уже давно вошло в моду тиражировать продолжения раскрученных игр. В принципе, ничего удивительного: если марка известная, если предыдущая игра(ы) пользовалась(ись) спросом, то люди наверняка купят продолжение. И пусть оно будет не столь удачным, неважно. Марка должна быть на слуху; глядишь, в другой раз получится лучше. Ну, а если в другой не получится, так оттянемся на третьей части... К сожалению, в современном игровом строении появилась новая тенденция — под маркой популярной серии выпускать нечто, не имеющее к предыдущим играм практически никакого отношения, кроме названия, имен, места действия и еще некоторых мелочей. Помните *Crusaders of Might and Magic*? Типичная спекуляция, причем, с моей точки зрения, абсолютно неудачная. Потом был *Fallout*, который Тактикс. Превратить ролевуху в тактику? Смело... И очень спорно. Кто играл, думаю, выводы сделал. И вот на нашем небосклоне вспыхнула новая насмешливая ухмылка. Прошу любить и жаловаться: **X-COM ENFORCER!**

Честно говоря, я долго колебался перед тем как написать об этой игре, уж боль-



но сильны были подозрения, что она мне не понравится. Все-таки шутеры от третьего лица не относятся к числу моих любимых жанров, да и попытка сделать что-то жизнеспособное во вселенной X-COM представлялась мне весьма сомнительной. Но с другой стороны, было бы желательно, чтобы тот, кто взялся описывать эту игру, разобрался в шутерах и играл в оригинальный X-COM — для сравнения, так сказать. Вот я и согласился, тем более что в будущем надеюсь почаще отвлекаться от пения хвалебных од, дабы обличать игры, подобным же образом спекулирующие на имени предшественников. Скажу сразу — знание предыдущих игр этой серии мне не понадобилось. Ничего общего между ними нет, кроме некоторых заслуживающих внимания чисто антуражных мелочей. Ну, и общей идеи: вы, как и прежде, входите в секретное подразделение по борьбе с пришельцами X-COM. Поэтому предлагаю забыть о прошлых играх серии и представить, что перед нами просто обычный шутер от третьего лица. Так я делал, когда писал о Тактиксе.

«Начнем», — сказали Странники и выпили по восьмой...

А начнем мы, в отличие от Странников, не с выпивки, а с графики. Итак, сделана она на графическом движке — кого бы вы думали? Правильно, столь популярного среди игровых строителей Unreal'a, точнее, его более поздней версии, использованной в UT. О чем это говорит? О том, что графика может быть неплохой, во всяком случае, потенциал имеется.

К сожалению, на потенциале все и закончилось — графика в игре откровенно бедна, по сравнению с ней та же Руна смотрится шедевром. Бедненькие, но очень яркие спецэффекты, не слишком хорошо сделанные, но ярко раскрашенные монстры, и все это на фоне абсолютно убогого дизайна уровней. Складывается впечатление, что мы смотрим какой-то малобюджетный мультфильм, снятый в провинциальном кружке самодеятельности. Может, я и не справедлив к графике,



может, детям лет 10-11, ни разу не игравшим в нормальные игры, она и понравится, не знаю. Ладно бы делалась игрушка на каком-нибудь отстойном движке, так нет...

Том/Док/КЕРТИС

Теперь о сюжете. Его нет. В смысле есть, но назвать его сюжетом... В общем, в лаборатории X-COM был изобретен клевый робот с огромными стальными мышцами и маленькой такой башкой. Правильно, а зачем ему голова — его задача уничтожать монстров, думать за него будет дядя. В смысле, профессор-изобретатель. Тоже мне, Франкенштейн нашелся... Вот, значит, парились мы, парились над предыдущими сериями X-COM'a, пытались замочить злобных инопланетян, — и все это было зря. Надо было просто взять профессора — одна штука, робота — одна штука, — и хана всем инопланетным агрессорам и прочим диссидентам. Вот так...

Игра абсолютно линейна — вы, то есть *Enforcer*, слушаете наставления профессора и отправляетесь на задание. Задания сводятся к нескольким вещам — либо уничтожить все вражеские телепортаторы, либо спасти людей, либо и то и другое. Просто,



как три копейки (это раньше так говорили — сейчас это уже довольно сложное явление). Выхожу я на уровень, смотрю — валит толпа. Что у нас в арсенале? Ерунда какая-то. Ладно, побегаем, подберем что-то помоднее. Подбираю. Уничтожение противника становится более приятным и эффективным — но Боже мой, до чего же их много! Патроны. Патроны заканчиваются. Где их найти? Как это — нет патронов? Как это — совсем? А это что? Новая пушка. Великолепно, а это что еще за... Куда пропало мое оружие убийства? Что это за заморозка ерундовая? Почему не переключается оружие? Ах, я могу носить только одно, второе теряю. Извините. Это что, реалистичность такая? По-моему, это ерунда, а не реалистичность. Нашел нормальную пушку, пошел водить с монстрами хоровод, случайно задел новое оружие — и вот в твоих руках вместо оружия убийства бесполезная пикалка... Ладно, запрыгиваем на парашют, сейчас перестреляем их сверху... Как это я не могу мышкой двигать вверх-вниз? Ладно, сейчас сейванемся и включим freelook. Что, сейвиться тоже нельзя? Только автосейв между уровнями? Ну, опять извините...

Не знаю, кто это все напридумывал — и отсутствие сейвов, и отключенный freelook, и идиотский способ смены оружия, — но я бы этому умельцу руки бы пооткручивал. Вы думаете, этим исчерпываются недочеты игры (не считая графики)? Как же, держите карман шире, а хвост пистолетом. Есть еще два прико-ла, доставших меня даже крепче предыду-

ших. Во-первых, это камера — двигать ее невозможно, она прицеплена вам на хвост, и сначала кажется, что это неплохая идея. Сначала. Кажется. Но потом вы выбегаете на улицу, и камера начинает показывать... вид сверху! Это в шутере-то! Может, это намек на стратегические корни Инфорсера? И вот, бежите вы, как в обычной двухмерной игре, видите квадрат вокруг себя — и не более. Куда бежать? Зачем? Только стрелка и спасает. Что за стрелка? Это придумка такая ифорсеровская. Она показывает направление к ближайшей цели. Заметьте, не путь, а направление, и не к наиболее доступной, а к ближайшей. Предположим, одна из целей находится в десяти метрах прямо по улице, а вторая — в метре справа. Куда укажет стрелка? Правильно, направо. И ей плевать с высокой башни, что «направо» — это за стеной. Ну и что, что для того, чтобы туда добраться, нужно оббежать полквартала, зайти в дом, подняться на три этажа, а потом спуститься по другой лестнице. Цель-то ближайшая... Правда, потом, припоровившись, стрелкой этой вполне можно управлять. Жмем на «Е», смотрим, вносим поправку и бежим, плюс она показывает вверх или вниз от



нас цель, что тоже приятно. А если все враги уничтожены и нам осталось спасти одного-единственного человека, то без стрелки просто не обойтись. Во всяком случае, таким ленивым ифорсерам с маленькой головой, как я.

Но это все цветочки. Самое ужасное — это прицел. У меня создалось строгое убеждение, что команда, создававшая Инфорсер, никогда ранее не играла в шутеры ни от третьего, ни от первого лица. Что только не происходит с вашим прицелом во время игры — движем мышью вверх, и он скрывается где-то за верхним краем экрана, достать откуда его проблематично. Вниз — и вот он под землей. Неудачный поворот, попытка выстрелить в близстоящего монстра... и прицел смотрит вам в спину. Вы такое где-нибудь видели??? Да я бы тех, кто такое изобрел, заставил бы играть в свое детище год без остановок. Может, это послужило бы уроком...

В общем, недочетов и откровенных, я бы сказал, преступных ошибок в игре валом. А знаете, что самое смешное? А то, что и хороших идей хватает. Просто все они испорчены безобразным исполнением. Итак, смотрим. Имеется в наличии 12 разных видов оружия и 12 PowerUp'ов. Неплохо? Вполне. А учитывая, что, убивая монстров, ты набираешь очки (из монстров так и сыпятся таблички с цифрами), а потом, в перерывах между миссиями, ты можешь проапгрейдить се-

бе оружие и PowerUp'ы, то и вовсе прекрасно. Усилим броню, усилим пушки, будем получать больше жизней с аптечки, быстрее бе-



гать, выше прыгать. Прямо ролевой элемент! Если бы не тупая система смены оружия! И если бы не то, что этот апгрейд практически не нужен. Я вот, например, все время развивал одну пушку и аптечки. Потом за другую взялся — и этого вполне хватало, остальное так, антураж. Далее — количество монстров. Пусть они не очень хорошо прорисованы, но их много, такое мясо! А потом понимаешь, что несмотря на то, что их много, они откровенно слабы, — это вам не Сэм, когда вы в поте лица проходите уровень, сейвась через каждые несколько секунд. Тут действительно сейвы не нужны — играя на нормале до двенадцатой миссии я вообще ни разу не умер, а потом меня завалили толпой, у пушки кончились патроны, а под руку попала заморозка. Тут-то меня и утоптали. После этого я понял: главное — не дать врагам прижать тебя к стене, и все будет в порядке. Вообще, геймплей напоминает не игру в спасение мира, а симулятор косаря — идет мужик знойным летом с косой в руке и косит... Кому такое интересно? После третьего уровня играть становится откровенно скучно. Это уже симулятор массового маньяка-убийцы какой-то, право слово.

Вот и создается впечатление, что набрали для создания этой игры каких-то парней, до того работавших исключительно над созданием Тетрисов, дали идею, сценарий, деньги и сказали: «Вперед». Денег, кстати, дали мало. Проект из-за своей убогой реализации выглядит малобюджетным. Как если бы у нас на киностудии Довженко взяли снимать фильм по Хайнлайну...



Вот так вот плавно мы подходим к выводу. Сразу скажу, рассказал я об игре не все, есть там еще приколы: и собирание буквочек для получения бонусов, и, если можно так сказать, межуровневые уровни, созданные для получения дополнительных очков. Особенно меня убил один, в котором нужно пе-

ребегать дорогу. На дороге валяются таблички с цифрами, вы их должны собирать, а по дороге, естественно, ездят машины. Вид, конечно же, сверху... Ужасно.

Ах, да, извините. Совсем забыл сказать — в игре есть мультиплеер. Мне он понравился больше самой игры, значительно больше... Но этот прицел и эта смена оружия... Плюс, играя в мультиплеер, понимаешь, что оружие в игре даже не пытались сбалансировать. Правильно, а зачем? Да и уровни — во всяком случае те, на которых я играл, — тупо выдернуты из игры, а не нарисованы специально для игры по сети. Что тут можно сказать? Денег, наверное, не хватило, или решили, что и так сойдет. Такие дела.

И последнее: озвучка и музыка... Придурковатый голосок профессора, дебильные крики радостного местного населения и музыка на уровне игр начала девяностых годов.

Знаете, нас обманули — перед нами никакой не шутер от третьего лица, а старая добрая аркада. Куча монстров, тупой сю-



жет, скоротечность игры. Есть игры для головы, это всякие там квесты и, естественно RPG со стратегиями, есть игры для спинного мозга — это шутеры. И есть Инфорсер. Игра для нервов и кисти руки.

Вывод

Я думаю, вы уже поняли: вывод прост. Перед нами очередная неудачная попытка спекуляции на популярной некогда серии. Игра, в которую играть можно, но лучше не играть. Пройти по приколу три-четыре уровня и успокоиться. Хотя, думаю, даже такой ужас найдет своих поклонников и любителей — в основном, естественно, среди детей. В конце концов, если выйдет патч, в котором хотя бы пофиксят баги с прицелом и усилят монстров, то, может быть, играть станет интереснее. Правда, лично я в это верю мало.

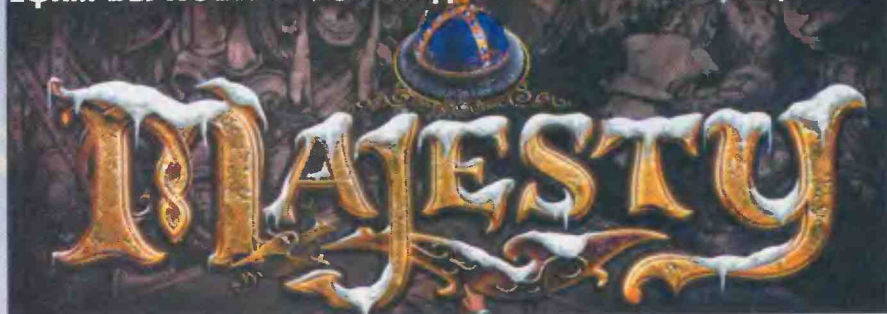
Сразу хочу предупредить: все, что написано в статье, — мое личное мнение, и если, вопреки всему сказанному мной, игра вам понравится, не спешите кидать в меня камнями. Может, просто мы любим разные игры. Но я попытался рассказать об объективных причинах моего отвращения, а против них не попрешь. Но ведь на вкус и цвет...

Что ж, теперь ждем Ренегата C&C и Legends of M&M, а там, глядишь, и по Кваке сделают реал-таймовую стратегию, а по кемпер-страйку экономическую. Да и шутер по Цивилизации будет смотреться неплохо. Дерзайте, господа разработчики, удивляйте нас. В этом мире так мало удивительного и смешного.

Слышите дикие крики и удары об стену? Это спецгент Ранд проверяет на прочность новую пристройку к старому зданию.

Ефим БЕРКОВИЧ АКА Ранд

rand@mycomp.com.ua



Жанр: стратегия в реальном времени, с прямым управлением

Системные требования: 166 МГц Pentium или выше, 32 Мб ОЗУ, 4-х CD-ROM, 300 Мб дискового пространства, Microsoft Windows 95/98

Вечер в департаменте защиты виртуальной реальности не предвещал для его работников ничего особого. Начальник департамента, спецгент Ранд, нежился на диванчике, поигрывая затекшими мускулами и вспоминая часы, проведенные в кузне Ultima Online. Его мозг был занят достаточно простыми подсчетами. «Так... Еще тысяча 250 слитков перекую в кинжалы, и диплом ГрандМастера по кузнечному делу у меня в кармане. А чем я займусь потом? Ладно, как получу диплом, так и думать на эту тему буду. Может, еще раз перед сном зайти в дом Уошки и пробежаться по вражеским гильдиям? Нет, облом...» И тут мягко звякнул звоночек приемника пневмопочты. Новое задание из мэрии. Ранд вскрыл па-



кет. Внутри находился глянцевый листок бумаги, на котором каллиграфическим почерком было выведено следующее:

«При получении данного предписания срочно направиться в здание «Majesty — The Northern Expansion». Отчет о его ревизии предоставить в недельный срок.

P.S. Ранд! Ежели опять вместо работы будешь молотом махать, уволю...

Мэр Игрограда Т.К.»

«Хе. Подумаешь, ревизия очередного здания. Сейчас кого-то из молодежи пошлю, а сам в кузню с утрачка. Так, кто у нас свободен? Глюк болеет, утверждает, что простудился, типа я не знаю эти простуды. Опять в ковбоев заигрался, на него последнее задание так повлияло. Кертис... Последний

раз я его видел в здании X-COM — он там изображал андроида с большими мускулами и маленькой головой. Так вжился в роль, что даже не поздоровался. Придется, когда вернется, вынести ему выговор. Так, а где вся остальная молодежь? Один в океане охотится на акулу, еще двое на ревизии



недостроенных объектов. Так, а кто остался? Остался... я один и остался. Блин, придется самому. Так, а где у нас, собственно говоря, отчет о походе в оригинальный Majesty? Вот, помню, было у нас замечательное интервью с свихнувшимся монархом из этого здания. Опять тушкан свил из него гнездо? Нет... у тушкана нету. Значит, у Аськи...» Предчувствие Ранда не обмануло. Аська, недавно родившая прелестного тигренка, сделала ему подстилку именно из самого нужного в этот момент отчета. «Так, значит, придется начинать все сначала», — подумал Ранд и пошел перевоплощаться.

Ну, пока Ранд перевоплощается, попробуем вспомнить, о чем же был этот пропавший отчет. Итак, **Majesty**. Игра весьма неординарная. Для людей, неискушенных в играх, выглядит как обычная RTS. Ну, фэнтезийная, но кого сейчас этим удивишь? Но весь фокус в том, что в ней впервые на практике использовался принцип непрямого управления. Как это? Предоставим слово Ранду.

«Так, что у нас в наличии. В наличии у нас один страж, один замок, парочка налоговых инспекторов и пара крестьян. Еще есть 15 000 золотых монет. Крестьян отправлю собирать золото, а сам быстренько новых наштампую. (Предыдущий опыт подсказывал Ранду, что 15 000 денег должно хватить.) Ну-ка, как тут у нас крестьян делают? Как так, никак? Только с апгрейдом замка? Понятно... а почему эта пароч-

ка не пошла искать золотую шахту? Как не хотят? Король я или не король? Не умеют? А что они вообще умеют? Только строить... Ладно, пусть построят мне, например, воинскую гильдию. О, построили. Какие молодцы. Теперь найдем десяток-другой воинов и пойдем на соседа войной. Как это больше четверых в одну гильдию не влезит? Гильдия такая большая, а они вроде размерами не с титанов? Не хотят спать на двухъярусных кроватях? Каждый себе отдельную комнату требует? Ладно, сейчас я их научу службу любить. Пусть сходят и убьют вон того гоблина. Как не идут? Награды хотят? Блин, совсем распустились... Вот вам 100 монет за гоблина. Эй ты, Сир Не-помню-как-тебя-там! Я сказал на гоблина, а не на рынок. Зачем тебе целных пять бутылок со здоровьем? И вообще — вот тебе, бабушка, и Юрьев день. В смысле рыночный день. Вот... теперь все на гоблина. Как награда маленькая? Ну ладно, вот вам еще 100 монет. О, наконец убили... Тяжело быть королем...»

Итак, что же такое это самое непрямое управление? Ну, представьте себе, что вы на самом деле правитель средневекового королевства. Представили? Причем королевства, где центральная власть весьма номинальна. Это тоже представили? Вот это и есть **непрямое управление**. Ах, представить не можете? Очень все просто. Вы не можете взять и приказывать своим подданным, что именно и когда им делать. Вы можете в этой игре только оплачивать разнообразные постройки, апгрейды и тому подобное. Даже крестьяне, такие послушные в подобных играх, сами решают, когда и в какой очередности им что-то строить. Так что мораль первая: заказывайте постройки по одной. Тогда волей-неволей именно туда они и пойдут. А как же с врагами бороться? Да очень просто — по рецепту Ранда. Назначаем награду за убийство врага, и если герои решат, что она стоит их трудов, то они и



сами ломанутся ее получать. Также с открытием новых территорий. Если путь к открытой точке на карте не очень далек, то хватит и 200–300 монет, чтобы кто-то пошел за этой наградой, но если дорога длинная, готовьтесь к серьезному опустошению казны. Кстати говоря, как он там, наш спецгент?

«Так, вроде все, что мог, построил. Дай, думаю, апгрейдим замок. Как я набрал на это денег — отдельная история. Вот построил такие симпатичные бошенки по уг-



лам моей резиденции, и заодно получил доступ к новым строениям. Самыми полезными из них, на мой взгляд, были *Гильдия магов* и разнообразные *храмы* (всяческие там *некроманты*, *друиды*, ну, все как полагается). Так, думаю, сейчас мы их всех и построим. Ага, разбежались. Эти чертovy жрецы, оказывается, друг друга на дух не выносят. Строишь, к примеру, такой себе храм Крипты. Ну, некроманты оттуда выходят и... что вы думаете — представители светлых богов сразу отказываются иметь со мной дело. Неладное что-то в датском королевстве... точнее, конечно, не в датском, а моем родном, но все равно непорядок. Нет, безусловно, что-то такое я уже видел, но все равно... Обидно...

Но все-таки способ бороться с подобной несправедливостью я нашел. Все очень просто. Строим, к примеру, храм одного бога. Выпускаем его жрецов или, там, жриц. Потом его разваливаем и сооружаем храм противника. Одно плохо. Когда назначаешь награду за уничтожение своего здания, герои, обитающие в нем, могут и обидеться. В общем, все не так и просто, как хотелось бы. А если учесть, что некоторые герои нанимаются на службу только при наличии двух строений зараз, то... Вообще все становится вообще запутанным. Вот, к примеру, мне нравятся и воины хаоса, и палadini. Но... одновременно и те, и другие не нанимаются. Одним словом, полный бардак.

Еще одна вещь, доступная вам как владельцу королевства, — это *магия*. Тут, к счастью, управление самое что ни на есть простое. Уже то хорошо, что хоть, *заклиная*, не надо упрашивать: мол, уважаемая молния, поразите, пожалуйста, вон того минотавра... Стоят заклинания всегда строго определенную сумму. Но, во-первых, их появление непосредственно связано с наличием у вас разных гильдий. И если, к примеру, лечилки в них не редкость, то другие, не менее важные штуки, найдутся, допустим, только у некромантов. А они, как я и писал выше, не любят светлых. При работе с заклинаниями следует учитывать и то, что, например, у заклинаний из магической гильдии имеется свой радиус дей-

ствия. Причем центром этого круга являются вовсе и не ваш дворец, а сама магическая гильдия. Но в принципе площадь, покрываемую генерируемым ею магическим полем, можно увеличить за счет магических башен. Но самое главное, что влетают эти самые заклятки в такую сумму... В общем, признаемся честно, применять их надо только в самых безвыходных ситуациях. Лучше нанять пару лишних героев, чем тратить молнии по 400 монет каждая на убийство монстров. Кстати говоря, как там Ранд поживает?

Ой, совсем забыл, ведь в основном мне надо рассмотреть, что нового появилось в этой пристройке. Если бы Аська не переделала предыдущий отчет на подстилку для своего тигренка, все было бы гораздо проще. А так придется по памяти вспоминать, что же там было, и отслеживать изменения. Так, во-первых, что тут нового? О, *мавзолей*! И зачем он мне, интересно, нужен? Мумий хранить? Так вроде нет таких? А-а-а, понял, там обитают души погибших героев. Правда, не всех. Всякие там сторонники света попадать туда отказываются... Странно, я всегда думал, что реинкарнации — это вполне в их духе. О, как раз убили моего мага второго уровня. Сейчас мы его заново воплотим... Сколько, сколько за это? 2000 монет? Вы чего, я за такие деньги сам магом бегать стану. А еще лучше нового найму. До второго уровня он у меня быстрее разовьется... А вот героев уровня так с 5-го выкупать в мавзолеи вполне стоит... А то раньше как было? Во-первых, чтобы героя оживить, надо деньги на заклинание сразу на счету иметь... Во-вторых, не успев вовремя заклинание



применить, и все — труп разложился. А самое главное, чтобы оживлять, надо иметь храм крипты третьего уровня, а на это такое количество денег уходит, что и вспомнить страшно... А так, построил мавзолей и торопиться никуда не надо... Герой и там поживет, пока деньги накопятся. Так что, храм крипты третьего уровня из списка необходимых строений можно смело вычеркнуть.

Так, что там еще? О, *посольство*! Интересно, какой такой страны? Странно, через посольство нанимаются герои... Наверно, новая страна на карте Игрограда появилась — Геройндий или Герляндия? Так, по-

смотрим что за герои? Стоят дорого, а кто придет? Первым появился обычный воин, правда, второго уровня, но... за каким лешим ты мне такой нужен? В общем, посольство тоже из списка необходимых строений вычеркиваем. Что еще? О, *магический рынок*? Вот это вещь нужная. Производит он замечательные зелья. К примеру, зажигаемые бутылочки. Выпивает мой герой такую, и сразу вместо обычных стрел у него



летят во врагов огненные. Интересно, как только он их поджигает? Дышит огнем на каждую стрелу в отдельности или обрабатывает сразу весь колчан? Надо будет на досуге вызвать кого-то из героев ко мне во дворец и порасспросить поподробнее...

Ага, еще есть новая *магическая лачуга*. Ну, думаю, сейчас построю, и станут мои маги всяческими там чайнлайтингами врагов косить... Ага, раскатал губу, чуть не наступил. Оказывается, маги там ничему не учатся. А просто эта самая лачуга позволяет лупить монстров новыми заклятками. Вот делать мне больше нечего, как деньги на такое тратить... Записываем лачугу в один список с посольством. Что еще новое? Как, все? А, вот, нашел — еще появились новые миссии кампейна. Но что-то их слишком мало... Кстати говоря, а какой у нас день недели и который час. Мама моя дорогая, первого ночи вторника. Надо же, не заметил, как неделя прошла. Отчет, срочно писать отчет...

Вот, опираясь на мнение Ранда, попробую вкратце сформулировать мнение об *add-on'e*. Слишком мало, на мой взгляд, новых строений и миссий. Это минус. Но в плюсе — миссии стали интересней. В общем, ежели не играли в оригинальную игру, то поиграть в *add-on* все-таки стоит. Ежели играли и понравилось, то тоже стоит. А вот если все-таки концепция непрямого управления не для вас, и вам больше нравится посылать все новые армии на штурмы вражеских баз, то это как раз для вас.

«Так, отчет почти дописал. Еще пару строчек, и срочно ковать кинжалы. Молоток так и просится в руки». В углу комнаты спец-агента Ранда отчетливо звякнул приемник пневмопочты... Что, опять письмо из мэрии? А как же моя кузня?

КОМТЕХСЕРВИС
Тел: 216-5567, 274-5928
www.ktc.com.ua

**КОМПЬЮТЕРЫ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
СЕРВИС**

В нашем Игрограде появились странные люди. На груди у них поблескивает значок «Умелые руки», а в кармане обязательно лежит компакт с новой игрой от Infogrames Entertainment под названием Robot Arena. Так что не удивляйтесь, если застукаете неких индивидуумов, обсуждающих достоинства подвижной пилы перед двусторонним топором. Это у них, можно сказать, почти профессиональный разговор, дискуссия... Только боюсь, таких оригиналов в скором времени уже не останется.

ROBOT ARENA

Кирилл БЕЛЯКОВСКИЙ kiria@web-com-ua.com

Разработчик: Gabriel Interactive

Издатель: Infogrames Entertainment

Жанр: Arcade

Системные требования:

требуется: P-266 МГц, 32 Мб ОЗУ, 3D

рекомендуется: P-400 МГц, 64 Мб ОЗУ, 3D

Как это было

Начну издавека, благо, повод вспомнить бурную спектрумовскую молодость выдался прекрасный. В те далекие времена, когда «двушка» стоила бешенные для советского гражданина деньги, а заморская «Дендя» с ее туповатым Марио только-только начинала проникать на просторы нашей необъятной страны, народ иг-



рал в ZX Spectrum. Играл так, как, наверное, сейчас не играют на PC. Портит кассеты, скручивал магнитофоны — если те не хотели грузить любимую игрушку, нещадно садил дорогие цветные телевизоры... Да и игр на нем было предостаточно: стрелялки, бродилки, квесты, драки, стратегии... В общем, набор вполне стандартный, только вот встречались еще уникамы, аналогов которым тогда еще нигде не было. Один из них — игра под названием Nether Earth. В жалкие 48 кило-

байт программисты умудрились уместить самую настоящую RTS. Мало того, игрок мог сам конструировать роботов и затем управлять ими. Игра поглощала целиком, заставляя пропускать матчи любимой команды, культовые «Спокойной ночи малыши»☺, обеды вместе с ужинами и порой даже некоторые уроки в школе.

Самой интересной, конечно, считалась возможность самому собирать роботов. Составлялись они из нескольких видов запчастей и могли предназначаться для совершенно разных целей. Так, например, роботу, несущему на горбу ядерный заряд, совершенно ни к чему хорошие шасси и дорогой пулемет. А агрегат, который вы самолично поведете на приступ вражеских укреплений, желательно собрать из самых лучших деталей. Ну, я все это вам рассказываю совсем не просто так, а с намеком. С намеком на то, что Robot Arena имеет непосредственное отношение к игре почти десятилетней давности. Только на сей раз разработчики решили использовать конструктор роботов не для стратегии в реальном времени, а для самой заурядной аркадной бойни. Бойни на специализированных аренах для увеселения жаждущей зрелищ публики.

Публика пусть себе жаждет чего угодно, а мы, чай, не Винтик со Шпунтиком, не в Солнечном городе живем, и на еду надо пахать, так что играть будем на зеленые хрустящие бумажки. Их у нас для начала всего тысяча, но деньги, как и радикулит, — дело наживное. А зарабатывать их, как полагается порядочному владельцу робота-убийцы, будем с помощью конструирования и грамотного управления своего механического друга. Собственно, вся игра и состоит из двух частей: комнаты сбора робота и арены, на которой тот либо разлетится на составные

части, либо отпилит (отобьет, отрубит, отрежет и т. д. — кому что по душе) какой-либо жизненно важный орган у противника.

Я тебя слепила из того, что было...

Казалось бы, все, что нужно для создания хорошей игры, у ребят из Gabriel Interactive прямо в руках. Незаезжен-



ная идея роботомоделирования, здоровый энтузиазм и, наверное, ежедневный завоз свежего пива прямо на рабочее место. Но, похоже, что последний пункт преобладал над всеми остальными, и в результате мы получили игру, про которую ниже придется писать только плохое. Все мои надежды получить современный конструктор робота и вспомнить NE рухнули, как профессор Мориарти в Рейхенбахский водопад. Окончательно и бесповоротно, с громким треском и большим плюхом в завершение... Рассматривая скудный выбор деталей, доступных для сбора вашего чуда, наворачиваются слезы, и опять вспоминаются времена десятилетней давности, когда наши магазины обременяли примерно таким же богатством ассортимента. Для создания боевой машины нам предлагают использовать раз-

ные виды шасси, оружия, брони и еще некоторые примочки. Последние, кстати, поражают своей новизной и свежестью задумки. Надо же, если я устанавливаю на своего робота колонки, то у меня появится возможность напугать врага своими ди-



кими нечленораздельными воплями. Очень помогает, особенно против компьютерного оппонента. Еще можно прикрепить фары, хотя темных мест на аренах замечено не было. Впрочем, я бы не удивился, приспособив разработчики к роботу пару бубенцов, телевизор и трупку бродячих комиков. Веселее было бы.

Ну, оставим примочки и перейдем к самому процессу созидания. Начинается он с выбора **шасси**, иначе — коробки, к которой будут лепиться все остальные детали. Для каждой детали на эдакой коробке есть специальный **слот**, или, проще говоря, дырка. Разные модели шасси различаются внешним видом, весом, стоимостью и расположением слотов на поверхности. Выбрав подходящую, начинаем подкидывать **броню**. Ее всего четыре вида, начиная с легколомаемого материала (из него еще сидения на стадионах делают) и заканчивая непробиваемым титановым сплавом. Завершив этот нехитрый процесс, перейдем, казалось бы, к самому вождьленному — превращению голого остова в победоносный механизм, оружие безжалостного уничтожения. И вот тут, где ожидался просто-таки широчайший выбор «инструментов», — полный провал, какие-то доисторические, в большинстве своем повторяющиеся, предметы. Пилы, топоры, молотки, пневмоколья и еще какая-то чушь радуют лишь возможностью повернуть их в нужном направлении. Просто тихий ужас, а не арсенал. Максимум, на что способен ваш «до зубов вооруженный робот», это уничтожить тараканов и довести мелких грызунов до бессознательного состояния путем окучивания последних молотком промеж глаз ©. Ну, и как вы уже могли предположить, всякому роботу полагается **источник энергии**. Их тут аж два вида. Просто батарейка и хорошая батарейка. Гениально!

И вот, наконец, ваше детище готово к бою. Осталось только выбрать, где и за что будем сражаться. Нам предлагают попрактиковаться (без ущерба для кошелка), провести серию поединков с другими претендентами на чемпионство и сыграть с любимым противником на определенную сумму. Убого и скучно, скажу я вам. Никаких тебе массовых баталий «толпа на толпу», никакого конкурса на лучшую конструкцию

механического уродца, да и просто ничего оригинального. На маленьком пятачке арены появляются два противника и тупо начинают друг друга бодать. К сожалению, у нашего оппонента интеллект не доходит даже до уровня глупого барана, так как делать единственно возможную функцию он не в состоянии. Ездит по пятачку, старательно избегая всевозможных столкновений, а то и вовсе останавливается в каком-нибудь уголке и начнет посредством колонок рассказывать себе под нос сказки. Может, я чего не догоняю, авось это хитрый тактический маневр, усиление бдительности. Но дожидаться, пока он проснется, удастся редко. Бывают с ним и приступы откровенного мазохизма, иначе как объяснить непреодолимое желание чужого робота почесать себе брюхо о пару штырей, периодически выскакивающих из земли. Ситуация еще более усугубляется с обнаружением того факта, что у роботов довольно быстро заканчиваются энергоресурсы. И бой, который должен напоминать схватку двух разъяренных тигров, превращается в некое подобие черепаших брачных игр. Но в настоящий ужас приходишь лишь пару часов спустя, когда обнаруживается страшная тайна разработчиков. Чтобы выиграть титул чемпиона, нужно обыграть всего семь врагов. Уж не знаю, на что рассчитывали создатели, наверное, на непобедимость своих тупоуродцев, но игра элементарно проигрывает за часик-другой. Легкий шок сменяется судорожным смехом, когда нам предлагают сразиться в ЭТО посредством Интернета. Дураков нет. Надеюсь. Про остальное и говорить нечего, так что перейдем сразу к критике графики.

Глаза б мои не видели такого

Если дорогой читатель в душе (где-то в самых потайных ее уголках) еще надеется на великолепную, совсем не тормозную графику, то он делает это абсолютно зря. Сам графический движок делался, наверное, еще в этом тысячелетии, это-то я могу утверждать почти с уверенностью. Но вот сказать, что он доводился до ума еще в этом году, я уже не смею. Конечно, до титула «убогий» еще далековато, но впечатления от графического исполнения далеко не самые радужные. Вот представьте себе, что оба противника застряли буквально на ровном месте, сцепившись друг с другом колесами. И ни туда и ни сюда. Топчутся на месте. И дело тут не в том, что вы забываете нажимать на клавиши управления, а в том, что такая тут физика. Она настолько замечательная, что порой противника даже не надо толкать каким-нибудь штырем, достаточно подъехать к нему острием вплотную и тупо ждать, пока программа будет периодически начислять врагу повреждения. Зато как здорово реализована смена текстур на бронетехнике под воздействием внешних раздражителей. Это что-то! Побитая поверхность начинает покрываться мигающими полосками, сеточкой, чуть ли не кружочками, но только не тем, что задумывали программисты! Здорово наловчившись, у противника можно отпилить любую вещь. Дело все в том,

что у каждой детали, что вы цепляете на своего «бронепотемкина», есть свой счетчик жизни, и как только он подходит к нулю, деталь отпадает. Интересная находка, но вот отпилить колесо вам не удастся никогда. Почему? Сам не знаю, не предусмотрено и все тут. Грустно, господа разработчики, раз уж взялись воплощать идею, так сделайте так, чтобы я мог распилить своего оппонента на две, четыре, десять частей, расплющить его в лепешку, покалечить до безобразия и похоронить прямо на арене... Но не сделали. А потому я в это играть не буду и вам не советую.

Эх-хе-хе... Не породавал бывалого геймера заморский производитель. Обидел даже. Это ведь надо еще уметь так поганно реализовать замечательную идею. Я то гугу раскатал: все новое — это хорошо забытое старое, грядет перерождение замечательной задумки. Куда там. Ближе грядет вырождение хороших игр и погоня за деньгами утроенными темпами. В Robot Arena сделано ровно столько, сколько нужно для заколачивания долларов. Ни каплей больше. Все, что только можно было сократить,



резать и недоработать, — оставлено на месте. А еще ведь грозятся новые детали придумывать, улучшения добавлять, кланы в Интернете создавать. Читатель, если где увидишь ребят со значком «Умелые руки» и диском, или отбери и то и другое, или дай почитать несознательному эту статью. Может, и спасешь чье-то время и деньги.



Together by the Informational
Technologies Highway!

INCOSOFT®
telecommunications



Ваш надёжный партнёр

IBM 300/64Mb/4.3/SB/Sp 275 у.е.
Celeron/64Mb/6.4/Voodoo3 16/SB/Sp. 390 у.е.
Duron 700/64Mb/10/16Mb/SB/Sp 390 у.е.
PIII 800/128Mb/20/32Mb/SB/Sp 595 у.е.

Modem (int/ext) от 15
HDD 10Gb 5400/7200 от 86
HDD 15Gb 5400/7200 от 104
HDD 20Gb 5400/7200 от 98
GeForce 2MX (MSI) 32Mb 99
GeForce 2MX (MSI) 32Mb + TV 110
monitor Sony E100P (0.25) 220
Monitor 17" Samsung 753 DF 228
Monitor 17" Samsung 755 DF 246

Помните! Всегда можно договориться!

г. Киев, ул. Б. Хмельницкого 26-Б/12
тел./факс (044) 228-47-63, 246-43-89, 235-28-33
e-mail: info@incosoft.com.ua
http://www.incosoft.com.ua

Посетите наш электронный магазин:
<http://shop.istc.kiev.ua>

Вы любите охоту? А рыбалку? Теперь представьте себе, что все это можно совместить в одном увлечении — для этого вам лишь всего-навсего поплавать на акул...

Кирилл БЕЛЯКОВСКИЙ

SHARK!

Hunting The Great White

Жанр: симулятор подводной охоты

Издатель: WizardWorks

Разработчик: Sunstorm Interactive Inc. and SCS Software

Требуется: P-300, 64 Мб ОЗУ, 3D-accel

Рекомендуется: P3-600, 128 Мб ОЗУ, 3D-accel

Multiplayer: отсутствует

Здравствуй, дорогой читатель. Как следует из названия, сегодня мы будем рассматривать весьма интересную игру про акул. Ну не совсем, конечно, про акул, а скорее, про охотника на них. Как же так, спросишь ты, это как же на них охотиться? Сидеть, что ли с удочкой и рыбачить? Ан нет, не угадал. Придется напяливать на наше брентное тело водолазное снаряжение, брать ружьишко подводное и вперед, в море-окиян. А уж там мы покажем этим кровожадным хищницам, на какой глубине раки зимуют...

Shark attack!!!

Конечно, в такой стране, как Украина, где акулы являются скорее экзотической рыбиной, чем опасным зверем, такая забава



может показаться негуманной, а некоторым товарищам, особо ревностно стерегущим природу, даже кощунственной.

Но они, наверное, просто не отдыхали на загра-

ничных курортах и не испытывали панического страха, когда с наблюдательной вышки по всему пляжу разносится: Attention! Всем покинуть воду, возможно нападение акул! Вот тогда бы они заговорили совсем другим тоном и уж точно не стали бы возражать против игры в **Shark**.

На самом деле, проблема периодических нападений акул на людей вполне актуальна для любого курорта. Владельцы столь прибыльного бизнеса всячески стараются оградить своих клиентов от нападения коварной хищницы: запускают вертолеты и строят наблюдательные вышки, растягивают километры подводных сетей и даже нанимают смельчаков для отлова особо обнаглевших особей. Но все тщетно, рано или поздно в газетах снова появляются громкие заголовки вроде «От жертвы осталась лишь шапочка для плавания!» или «Двое рыбаков так и не успели доплыть до медпункта». Видимо, черед таких не сильно радостных газетных заметок и сподвигла дружный коллектив разработчиков создать не что иное, как **симулятор подводной охоты**. В игре нам предлагают роль сумасшедшего дядьки, готового ради денег и адреналинового экстаза рисковать собственными конечностями и жизнью. Так что, перед тем как отправляться в столь опасное и довольно-таки авантюрное приключение, как охота на акул, надо хоть немного ознакомиться с самим предметом охоты.

Небольшая «акуля» справка

Итак, акулы. Что мы о них знаем? Да, собственно, много, благо, животное это довольно древняя, и уже в 384–322 гг. до н. э. сам Аристотель занимался их изучением. А вот современные ученые мужи утверждают, что акулы вообще появились аж 320–350 миллионов лет назад. Сложно представить, правда? Но тем не менее еще более удивительным представляется тот факт, что с тех далеких времен наши милашки почти не изменились. Разве только чуток поменьше стали, а так — все та же устремленность на поиски жратвы и крови. Кстати, в качестве обеда акула может употребить совер-

шенно все, начиная с номерного знака соседского автомобиля и заканчивая шарфиком с вашей шеей. Столь диковинные трапезы помещаются в акульем желудке благодаря его способности расширяться в несколько раз. Но что более примечательно: он может неделями, не переваривая, удерживать поглощенную пищу или чужеродные предметы. Помимо этих желудочно-кишечных странностей, от других рыб акулу отличает хрящевой скелет, отсутствие плавательного пузыря и высокоразвитая репродуктивная система. Но мы не будем сильно углубляться в столь тонкие детали и лишь добавим, что акула обладает чуть ли не самым острым обонянием в животном мире. Эта тварь способна учуять кровь, даже если один ее грамм растворен в миллионе граммов воды! Так что учтите, бороться придется совсем не на шутку.

В доброе плавание

В главном меню игра вежливо предлагает нам либо начать карьеру **shark-hunter'a**, либо просто так, забавы ради, поплескаться в водоеме с милыми рыбками. Ну, забавы мы оставим на потом, а сейчас сделаем лицо посерьезней и щелкнем



на кнопке **Career**. Та-а-а... Что там нам предлагают для начала? Ага! Так я и думал. Парочка наглых акул, больших любителей блюда «Ножки туристические», прорвалась сквозь заградительные сети и грозит лишить владельца курорта сезонного бюджета. Ну что ж, поможем бедолаге, примем вызов кровожадных чудовищ... Тут надо обязательно заметить, что играть необходимо только (!) на уровне сложности **hard**, иначе интереса от процесса не будет абсолютно никакого. Итак, первым делом мы обязаны подобрать подходящее для миссии снаряжение. На выбор нам предлагают *три категории оружия* (в каждой из которых по три ружья), *три вида ласт, костюмов и бап-лонов с кислородом*. Конечно, не все разновидности доступны сразу, самые продвинутые технологии мы будем получать в качестве приза за удачно выполненное задание. Хотя, если постараемся, то в первых шести миссиях можем найти потайные места и обзавестись некоторыми предметами чуть раньше. Так что, к последней миссии вы подойдете в лучшей экипировке.



А вот об оружии стоит поговорить отдельно. Первая категория — **ружья**, стреляющие ампулами с разными годостями. Такой заряд эффективен лишь на предельно короткой дистанции, зато мощностью об-



ладает убойной. Рекомендуется особо экстремальным особам, рискующим сплясать танец смерти прямо перед носом грозного хищника. Вторая категория — **обычное подводное ружье**. Стандартная модель заряжается банальным гарпуном, а продвинутое либо подвергается обработке ядом, либо начиняются взрывчаткой. Обладает самой большой дистанцией и скоростью. Главный плюс этого вида — на точность и скорость выстрела не влияет сила давления на больших глубинах. Лучший выбор для снайпера, не представляющего себе мертвую рыбу без куса стали в области глаза. Третья категория — тоже **подводные ружья**, но снаряженные стрелами с различными зарядами — **ядовитыми** и **взрывчатыми**. Более мощные, чем предыдущая модель, но точность начинает критически падать с погружением на большую глубину. В общем и целом, выбор вполне удовлетворителен. Никаких тебе лазерных фазеров и шестиствольных гранатометов. Все, как в жизни.

А ведь минздрав предупреждал...

Итак, подобрав себе вещички по душе, нажимаем кнопку и погружаемся в прекрасный подводный мир. Опомившись от обалденной красоты, начинаем потихоньку грести в направлении оборванных сетей. А вот и первая гостья. Когда она появляется, мы невольно испытываем не страх, а самое настоящее изумление перед совершенством ее форм. Каждая линия туловища, каждый изгиб плавников с точки зрения гидродинамики идеальны. Кажется, ничто не препятствует ее ровному скольжению в воде. Зазевавшись, забываю навесить кружок прицела на рыльце убийственно красивой хищницы. Еще мгновение, и акула, загибая рыло вверх, вонзает в мое мясо ряды страшных зубов. Все. Надо начинать сначала и не зевать.

Погибнув несколько раз, потихоньку понимаешь стратегию подводного агрессора. Как и в реальной жизни, учтены все особенности строения акучьего тела. Дело в том, что пара плавников, расположенная непосредственно над головой, не поворачивается, и акуле нечем тормозить. Поэтому она не может парить перед нами и старательно выбирать, чего бы откусить, а должна либо сразу пустить в ход всю

пасть, либо пронестись мимо. Учимся стрейфиться, а вы как думали — почти FPS. Теперь мне сопутствует успех — неповоротливая хищница пронесется мимо, загребая широко открытой пастью морскую воду, которая пройдет сквозь жабры, в которых уже торчит стрела, смазанная ядом. Скрываемся в неровностях морского дна и терпеливо ждем, пока отравы полностью усвоится организмом акулы. Затем снова ищем встречи с настырной убийцей и шпигуем ее стрелами, как тореадор умерщвляет быка. Закончив с обеими тварями, получаем приз и идем навстречу новой миссии. Так и протекает жизнь рядового охотника на плотоядных рыбешек.

Впрочем, если вы думаете, что всю жизнь только и будете очищать местные пляжи, то вы ошибаетесь. Наша работа тем и привлекательна, что приходится побывать в самых экзотических местах и странах. То археологической экспедиции понадобится ваша помощь в очистке от акул развалин древнего храма на дне Индийского Океана, то киношникам. А то и вовсе — попросят найти робота, затерявшегося на дне рядом с исследовательской станцией.

Но все это было бы несоизмеримо скучно, если бы не потрясающее графическое оформление нашего симулятора. Да, это не Анрил и не Квейк, но ведь и жанр немного другой. И хотя графика в некотором роде довольно примитивна, она очень атмосферна. К огромному моему сожалению, мне еще ни разу не доводилось нырять с аквалангом и к тому же в разнообразных морях и океанах. Но я готов поверить, что так все и должно выглядеть. Самые разнообразные виды рыб рассекают своими блестящими телами белые хлопья органической пищи, морские коньки веселой стайкой мигают большую меч-рыбу (к слову, один из немногих врагов акулы, но в игре это, к сожалению, не отображается). А иногда величественная китовая акула грозно проходит над вами, но не пугайтесь — она не



опасна. Подводная жизнь дышит своим обычным ритмом. Огибая очередной бугор, не поленитесь и уделите немного внимания текстуркам. У подножия лежат колючие ежи, вокруг развешаются красочные водоросли, а разноцветные ракушки, несомненно, привлекут ваше внимание. Красото да и только! Про исполнение моделек акул я уже говорил — они почти безупречны и вызывают лишь положительные эмоции. Архитектура уровней также не даст вам заскучать: древние храмы сменяются затонувшими кораблями и запутанными лабиринтами подводных пещер.

Что ни говори, а главным достоинством игры является непередаваемая атмосфера. Давненько я так не волновался за компьютером. Для нагнетания необходимого настроения пущены в ход все способы. Как и положено в любом фильме ужасов, акула появляется внезапно и обязательно из мглистых вод. В висках несчастного охотника дико начинает стучать кровь и учащается



дыхание. Не успел среагировать — наблюдай обгрызенную ласту и пробуй еще раз. Все на высшем уровне.

Подводные рифы

К сожалению, не все так радужно в карьере нашего охотника. То и дело его трудовые будни омрачаются неприятностями, которых, к сожалению, предостаточно. Причем я совершенно не собираюсь придирается ко всяким мелочам (например, зубы у всех видов акул одинаковой треугольной формы, что не есть достоверно). Поведение хищниц довольно однообразно, и, поиграв несколько дней, можно найти почти выигрышные места на каждой карте. Миссий для карьеры всего 8 плюс столько же для одиночного сражения. Мне этого показалось мало. Морской мир вокруг нас хотя и вполне реалистичен, но абсолютно не интерактивен. Например, если гарпун, пущенный в акулу, так и останется торчать в ее теле, то застрелить несчастного дельфинчика или распоследнюю рыбешку вам никогда не удастся. Еще более угнетает отсутствие обычного фонаря, так как освещение реализовано не лучшим образом и иногда просто теряешься в догадках, где же ты находишься. А иногда случается так, что половина рыб на карте упирается носами в ближайшие скалы и торчит подобным образом до посинения. Особенно поражают такими действиями маленькие акулы, ведь этот хищник не может плавать на месте, иначе он тут же пойдет ко дну.

Но все можно простить и не вспоминать о недостатках, когда ты остаешься один на один со свирепым кархародоном и пятисантиметровые зубы мелькают в шаге от тебя. Атмосфера поглощает все. Я лично с нетерпением буду ждать продолжения этой замечательной игрушки и советую всем хотя бы один раз заглянуть в глаза свирепой хищнице. Но лишь на экране монитора!



В игроградской гостинице начало работать иммиграционное бюро. Первыми клиентами этой организации стали жители мира Sony. Если вы заглянете к ним в гости, они с удовольствием расскажут вам о жизни за пределами РС.

ПРИСТАВЛЯЮСЯ!

Sony Playstation — замечательная игровая консоль и к тому же на сегодняшний день самая популярная игровая платформа. Существуют тысячи игр, большинство из которых заслуживают вашего внимания. Тем, кто играл на Sony Playstation (в народе ее называют Сонькой), наверняка знакомы такие названия, как Tekken, WipeOut, Resident Evil... И, пожалуй, никто не откажется от возможности поиграть в них на своем любимом Писюке. И это вполне реально. А чтобы вы не думали, что это запоздалый первоапрельский розыгрыш, посмотрите на картинку.

Всем любителям Sony Playstation посвящается

В настоящее время существует три самых известных эмулятора Sony PSX на PC. Первый из них — PSEmu — свободно распространяемый продукт, закатать его можно по адресу <http://download.mycomputer.co/detail/46/81.html> (около 2 Мб). К сожалению, он оставляет желать лучшего. Низкое быстродействие, плохая совместимость с играми, частое зависание при проигрывании роликов — вот его основные недостатки. К тому же для работы ему требуется образ ROMа оригинальной Соньки. Но в нем есть и своеобразная изюминка — он «трудится» под управлением Windows NT, чем остальные, к сожалению, похвастать не могут. К тому же под этим эмулятором отлично работают все игры из линейки Tekken — очевидно, создавался он именно под нее. Любители файтингов, работающие под NT, — вооружайтесь! Минимальные системные требования этого эмулятора очень низкие: на Pentium 100 с 8 Мб памяти его

вообще удастся запустить. Кстати, сделан он как настоящий профессиональный продукт — в нем присутствует поддержка плагинов, правда, чтобы подобрать нужные под имеющееся у вас оборудование, а затем настроить его на максимальную производительность, придется немного повозиться. В остальном же его использование не составит никакого труда.

Второй эмулятор — Connectix Virtual Game Station. Официальный сайт разработчика — <http://www.connectix.com>, откуда, ко всему прочему, можно скачать бесплатную демо-версию (http://www.connectix.com/downloadcenter/cvgs_demos_

[trialware.html](http://www.bleem.com), около 2 Мб). Это серьезный коммерческий продукт, существует версия и под Mac-платформу. Данный эмулятор (в нашем случае демо-версия) «пашет» без образа ROMа, показывает хорошее быстродействие, на нем работают почти все игры. Выводит изображение только на весь экран, к тому же использует только одно фиксированное разрешение. К преимуществам этой демо-версии можно отнести полную поддержку звука (аудиотреки, звуковое сопровождение игр и потоковое аудио).

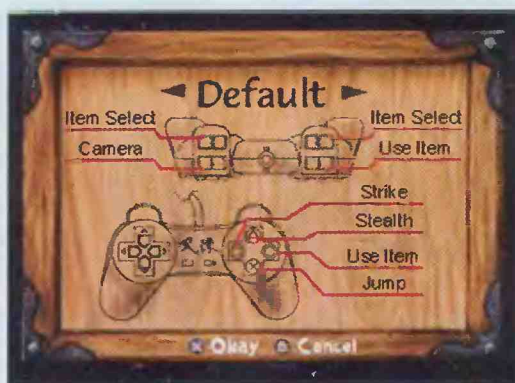
Системные требования входят уже явно на профессиональном уровне: минимум Pentium II 266, 32 Мб ОЗУ, 75 (!) Мб свободного дискового пространства, Win 95/98/Me. Установка не вызывает никаких нареканий: запустил инсталлятор, пару раз нажал на кнопку «Далее» — и уже можно играть в игры. У демо-версии имеются существенные ограничения: нет поддержки карт памяти, играть можно только в одиночку (на «железной» Sony PSX два порта для джойстиков), напрочь отсутствует поддержка устройств ввода через Direct Input.

Минимум настроек — громкость и яркость экрана. Вставил диск и играешь. Удобно. Полная версия стоит порядка \$20 В нагрузку дают еще и CD с игрой. Весьма неплохой экземпляр, кроме того, сделан он прямо-таки с благословения самой Sony, которая очень ревниво защищает свои права, но он все же проигрывает следующему эмулятору, которому и хочется посвятить оставшуюся часть сего опуса.

Итак, третий на очереди — Bleem! — это уже настоящее произведение искусства. Официальный сайт разработчика расположен по адресу <http://www.bleem.com>, здесь вы также найдете и

демо-версию. А она находится по адресу <http://www.bleem.com/update/download/demo.html> и весит всего 430 Кб.

Этот эмулятор работает практически со всеми дисками от Соньки. Под-



держивает неограниченное количество карт памяти (к сожалению, в демо-версии возможность использовать мемори-карты отключена, но в полном варианте заслуживает всяческих похвал), работает с любыми джойстиком и геймпадами через Direct Input, имеет много настроек для звуковой системы (в демо-поддержка звука полностью отсутствует), осуществляет вывод как на весь экран, так и в окно, позволяет устанавливать различные разрешения экрана и глубину цвета. Эмулятор постоянно обновляется, на сегодня последний официальный релиз 1.52b. Полная версия обеспечивает «исчерпывающую» поддержку 3D-акселераторов — при хорошей конфигурации вашей «машинки» и наличии видеокарты с 16 и более Мб вы увидите ТАКУЮ картинку, о которой владельцы оригинальных приставок даже и не мечтают.

Минимальная конфигурация для запуска Bleem! (здесь и в дальнейшем подразумевается демо-версия) следующая: Pentium 233 MMX, Windows 95/98 (для колотой версии подойдет только определенная версия — либо 95, либо 98), 16 Мб ОЗУ, 3 Мб дискового пространства (вклю-



чая DirectX 6.1) и CD-ROM. Также настоятельно рекомендуется 3D-видеокарта, корректно работающая с драйверами DirectX. При такой конфигурации нам вполне удастся запустить какую-нибудь игру и, возможно, даже посмотреть ролики в режиме слайд-шоу. Для более-менее приемлемой работы больше подойдут следующие системные требования: **Pentium II 350** или больше (чем больше — тем ЛУЧШЕ!), **64 МБ ОЗУ**, **3 МБ** дискового пространства (включая DirectX 6.1), CD-привод в 20 скоростей и выше, ну и очень быстрая видеокарта.

Инсталляция простая, после запуска эмулятор попросит вставить в CD-привод игровой диск. Если Bleem! не найдет в своем файле конфигурации такой игры, он выведет на экран предупреждение. В появившемся окне можете смело нажимать **Try in anyway** (попробовать запустить в любом случае) — это работает в 99 %. Единственное, что не удалось сделать, — это заставить игру работать с «многоигровками».

Следующий важный шаг после запуска игры (а можно и до) — настройка контроллеров, эмулятор понимает три типа: **стандартный геймпад, мышь** и аналоговый геймпад **DualShock** пресеты (предустановки), но, к сожалению, в демонстрационной версии предустановки не работают. Поэтому заходим в **Settings/Conrollers**, на вкладке **General** выбираем нужный тип эмулируемого устройства ввода и на вкладке **Controller 1** (при необходимости и **Controller 2**) устанавливаем нужные клавиши. В левой части необходимо указать, с какого девайса будет эмулироваться кнопка, а в правой части — саму кнопку на клавиатуре либо что-то другое. Ось X (+) для мыши, например. Разработчики эмулятора для стандартного геймпада от Sony Playstation рекомендуют раскладку, изображенную на рисунке.

Итак, переходим к тонким настройкам.

Пункт первый. **CD-ROM**. На вкладке **Settings/CD-ROM...** выбираем необходимый привод (если их несколько). Некоторые CD-R- и CD-RW-приводы хуже работают с эмулятором, поэтому при возможности определите простой CD-привод.

Пункт второй. **Видеоролики**. На вкладке **Settings/Movies...** для увеличения частоты кадров в роликах можно установить флажок **Black & White Only** («Черно-белые ролики»). Так как на игровой процесс это никак не влияет, то рекомендовать данную опцию можно разве что тому, у кого монохромный монитор ☺. Она актуальна для пользователей легальной, полной версии продукта.

Пункт третий. **Графика**. Это, как известно, сильная сторона Sony PSX, поэтому и настроек здесь побольше. Вкладка **Settings/Graphics.../Full Screen** — установки вывода на весь экран. **Always**

display in full screen — как только в CD будет вставлен игровой диск, эмулятор сразу перейдет в полноэкранный режим. **Only use full screen when...** — эмулятор всегда будет работать в оконном режиме, а в полноэкранный перейдет исключительно при нажатии на **ALT + ENTER**. Рекомендуется установить именно этот режим работы. Выберите **the best display mode**.

Automatically — при переключении в полноэкранный режим (он рекомендован для работы в режиме программного рендеринга) для данной игры будет выбрано оптимальное разрешение. **If a perfect match exists, use it...** — при переключении в полноэкранный режим будет выбрано одно из стандартных разрешений Sony PSX (320x240x16, для примера), если видеокарта поддерживает такое разрешение. **Always use this display mode** —

всегда использовать явно указанный видеорежим (для полноэкранный работы). Рекомендуется для аппаратного рендеринга и продления срока службы вашего монитора ☺. Небольшое замечание: при игре в полноэкранный режиме для эмулятора освобождается ВСЯ видеопамять. Так

что, если вы недовольны скоростью графики, попробуйте установить именно его.

Вкладка **Settings/Graphics.../Windowed Mode** — установки оконного режима работы эмулятора. **Don't resize window automatically** — игры на Playstation обычно функционируют в нескольких разрешениях экрана: одно — для воспроизведения роликов, другое — для игрового процесса. Если данная опция включена, игровое окно не будет изменять размер, что пощадит ваше зрение, но плохо отразится на быстродействии.

Remember the size and position of the window when restarting — установите этот флажок, и Bleem! всегда будет запоминать позицию и размер окна на экране. При низкой производительности можно посоветовать в «Пуск» — «Настройка» — «Панель управления» — «Экран» на вкладке «Настройка» поэкспериментировать с глубиной цвета и разрешением экрана.

Settings/Graphics.../Advanced — установка режима **Enable gouraud textured polygons** позволит увеличить скорость видео, но при этом может значительно ухудшиться качество картинки. **Disable frameskip** — разрешает эмулятору не просчитывать все кадры. Значительно ускоряет видеовывод (естественно, когда установка отключена). **Enable alternate display updates** — применяется для некоторых игр, которые не прошли тест на совместимость с Bleem!

Enable monitor vsync — синхронизация вывода с кадровой разверткой монитора — эту опцию лучше отключить, так как она только замедляет вывод графики на экран.

Connectix

Итак, мы рассмотрели основные возможности и настройки замечательного продукта — Bleem! для ПК. Возможно, вас заинтересовало, сколько же стоит это удовольствие. Странно, но цена обоих эмуляторов оказалась одинаковой, и стоит такая вещь — \$20 за сам эмулятор (коробочная версия, ну и парочку долларов придется выложить за доставку из солнечного Лос-Анджелеса. Согласитесь, это не очень много за замечательный продукт, с помощью которого вы сможете поиграть в тысячи уже продаваемых и еще не написанных игр. Кстати, компания Bleem! придерживается принципа «pay once, play forever» («платишь единожды, играешь до упора»). Кстати, вы всегда сможете бесплатно загрузить обновления с сайта компании. А для владельцев игровой платформы **Sega Dreamcast** существует **Bleem! Pack** — тот же Bleem!, но в четырех частях, каждая из которых предназначена для запуска определенных игр (каждая часть стоит 15 зеленых, итого — 60 зеленых за возможность играть BCE игры Sony Playstation на Dreamcast'e).

И напоследок несколько ссылок. Для тех, кто интересуется эмуляцией Sony PSX, а также просмотром игровых дисков (просмотром видео, картинок, прослушиванием музыки) настоятельно советую заглянуть на <http://bleempark.emuunlim.com>. Тех же, кто хочет почитать про различные эмуляторы на русском, отсылаю по следующему адресу: <http://maconpc.narod.ru>.



Компьютеры
Комплектующие
Периферия

загляни в прайс-листы (с.30)

**О-О-ОЧЕНЬ
ХОРОШИЕ
ЦЕНЫ!**



www.ave.kiev.ua

тел. (044) 269-4476, 268-0400, 269-4077

Сегодня мы завершаем курс подготовки пилотов Боевых Роботов. Если вы еще не научились управлять этими гигантскими машинами, советуем поторопиться.

Том/Doc/КЕРТИС Kertis@torba.com

BATTLETECH

Цель игры

Как уже отмечалось, цель игры в Battletech — лишить противника ресурсов, т. е. карт в колоде. Самый простой путь для достижения этой цели — использовать ваших Роботов для атаки колоды противника, которая называется **Базой**. За каждую единицу поражения, которую вы нанесите противнику, точнее, его Базе, он скидывает сверху колоды одну карту. Думаю, понятно, что для того чтобы выиграть, вам необходимо либо нанести противнику достаточное количество единиц повреждений, либо втянуть его в затяжную войну, в которой он сам будет вынужден взять последнюю карту из колоды в руку. В Мэджике это называется *дэкнуть*.

Основные типы карт

В Battletech'e их три.

Юниты (unit) — включают в себя **Роботов** (Mech), **Технику** (Vehicle) и **Бронепехоту** (Battle Armor). Используются для атаки Базы противника или блокирования его атак. Эффективность их вооружения представлена числом **Атаки**; количество повреждений, которые они могут перенести, — числом **Защиты**, а скорость передвижения — **индикатором скорости**. Как видите, по своему назначению Юниты напоминают Существа из Мэджика.

Командные карты (command) — это карты, которые вы можете использовать для строительства и апгрейда роботов и прочей техники, для выработки ресурсов, улучшения пилотов и многого другого. Если опять-таки проводить параллели с Мэджиком, то этот тип карт объединяет в себе функции **Земель**, **Заклятий** и **Заклятий Существ**.

Миссии (mission) — в Мэджике мы назвали бы их Инстантами (мгновенными заклинаниями). Эти карты могут использоваться только во время битвы. При помощи них можно

нанести повреждение противнику, предотвратить повреждения, нанесенные вашими юнитами и многое другое.

Кроме того, в Battletech'e как и в Мэджике, существуют так называемые **Уникальные карты** — это могут быть Юниты или Командные карты. Существуют определенные ограничения при их использовании — во-первых, у вас в колоде может лежать только одна уникальная карта с одинаковым названием, а во-вторых, если ваш противник уже ввел карту с этим названием в игру, свою вы ввести не сможете.

Зоны игры

Зоны игры игроков разделены на четыре региона.

База или Склад (Stockpile) — в Мэджике называется Библиотекой — проще говоря, колода, в которой лежат, дожидаясь своего часа, ваши карты.

Строительный регион (Construction Region) — в нем находятся ваши Войска и Командные карты до тех пор, пока вы не оплатите их стоимость (не постройте). Обратите внимание, эти карты лежат рубашкой вверх, и противник их не видит.

После того как они оплачены (или построены), вы отправляете своих Юнитов в **Патрульный Регион**, а командные карты — в **Командный Пост**.

Командный Пост (Command Post) — здесь содержатся Командные Карты, которые можно использовать по мере необходимости.

Патрульный Регион (Patrol Region) — в нем содержатся ваши войска.

Кроме Регионов у вас есть **рука** и **Свалка**. Это полные аналоги Мэджика — в руке находятся карты, которые вы взяли из колоды, но еще не ввели в игру, а на Свалке — карты, выведенные из игры или сброшенные с колоды.

Ход игры

Для игры каждый игрок должен иметь колоду из шестидесяти карт, горсть *каунтеров* (подойдут монетки) и кубики.

Для начала игроки тасуют колоды, потом дают сбить противнику и берут в руку по пять карт. Чтобы определить, кто первым ходит, используется кубик.

Каждый ход делится на шесть фаз.

Фаза разворота (Untap) — все повернутые (использованные) карты разворачиваются.

Фаза взятия карты (Draw cards) — берет ДВЕ карты с верха колоды (учтите: игрок, начинавший первым, на первом ходу берет ОДНУ карту). Между прочим, в игре есть специальные карты, которые можно использовать в этом туре после того, как вы взяли первую карту, и до взятия второй.

Фаза снабжения (Deploy) — можете поместить карты (не более двух) в **Строительный Регион** и переместить уже построенные карты в нужные регионы. Кроме того, вы можете переводить **Пилотов** с одного робота на другой. Все действия могут выполняться в любой удобной для вас последовательности. Учтите, если вы активируете **Юнита** (повернете его рубашкой вниз, после того как проплатена цена его постройки), он покинет **Строительный Регион** только в конце вашего хода. А вот если вы активируете **Командную Карту**, она переносится в **Командный Пост** немедленно.

Фаза ремонта/дозаправки (Repair/Reload) — можете отремонтировать поврежденных Юнитов и пополнить боекомплект.

Фаза миссии (Missions) — можете отправить своих Юнитов в атаку на Юнитов противника или его **Объекты**. Кроме того, в этой Фазе вы можете направить некоторых своих Юнитов на охрану ваших **Командных Карт** или иных объектов.

Если вы атакуете, то, соответственно, ваш противник защищается — он может объявить, что блокирует атакующую группу своими юнитами. Учтите, что блокиро-



вать могут только Юниты, находящиеся в Патруле или защищающие объекты, на которые направлена ваша атака. Патрульные Юниты, кстати, могут блокировать вашу группу только в том случае, если их скорость равна или больше скорости вашей группы.

Фаза конца хода (End of Turn) — вы выводите Роботов или других построенных в этот ход Юнитов в патрульный регион.

Теперь немного о ходе боя

Во время Миссии вы можете выбрать группу из любого количества имеющихся в распоряжении Юнитов для *разведки вражеской территории, атаки на ресурсы, персонал* или другие Цели. Итак, что может служить *Целью* для атаки:

- любой объект противника — База, карты в постройке, карты Командного поста. Но учитывайте, что *Усовершенствования* и *Пилоты* не могут быть объектами ваших атак;

- любой Юнит противника, если скорость атакующего Юнита (группы) выше скорости Юнита, являющегося целью атаки;

- любые Юниты и Командные карты противника, которые были ранее перевернуты. Перевернутые карты могут быть атакованы Юнитами независимо от их скорости. Только Юниты из Патрульного региона могут атаковать. Юниты из других регионов, как и те, что находятся в строительном регионе и только что были активированы, атаковать не могут. Поверните Юниты атакующей группы после того, как объявили цель атаки.

Не забывайте: бронепехота не может атаковать в одиночку, но может входить в атакующую группу, состоящую по меньшей мере из двух Юнитов.

После того как ваша атака завершена, вы можете выбрать оставшихся Юниты для новой атаки — в том случае, если они развернуты. Не забывайте, что атакующие и блокирующие Юниты поворачиваются (тапаются), следовательно, за один ход Юнит может атаковать или блокировать всего один раз.

Блокирование

Ваш противник может объявить, что блокирует (block) атакующую группу своими Юнитами. Противник может как блокировать, так и не блокировать атакующую группу. Напомню, какие именно Юниты могут блокировать, — это Юниты, находящиеся в Патруле, Юниты, охраняющие цель атаки, или сочетание этих двух вариантов.



Официальный дистрибьютор
Wizards of the Coast

Настольные стратегические игры

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

Адреса наших дилеров:

г. Киев, Книжный рынок "Петровка"
г. Киев, ул. Богатырская, 2-Б,
клуб "Легенда", т. 461-31-61
г. Киев, ул. Васильковская, 10,
клуб "MagicLand", т. 490-26-50
г. Киев, ул. Соломенская, 33,
клуб "Kavc", т. 568-02-15
г. Киев, ул. Дмитриевская, 2,
магазин "ComputerLand", т. 490-67-92
г. Киев, ул. Красноармейская, 134,
книжный магазин "Гранд-Экспо", т. 261-19-20
г. Днепропетровск, ул. Артема, 14, кв. 8
клуб "Саросса", т. (0562) 45-29-94
г. Львов, ул. С. Крушельницкой, 2,
клуб "Nemesis", т. (0322) 72-88-50
г. Севастополь, ул. Гоголя, 35-б,
комп. клуб "Дракон", т. (0692) 57-95-25
г. Ивано-Франковск, ул. Чорновола, 128,
комп. клуб "Киберия", т. (03422) 3-22-19
г. Одесса, ул. Тираспольская, 11,
интернет-клуб "SunNet"
г. Одесса, пер. Чайковского, 16,
интернет-клуб "Mouse",
г. Харьков, ул. Плехановская, 92-А,
гостиница "Металист", корп. Б, ком. 303,
клуб "Гилдия Магов"
г. Николаев, ул. Первомайская, 3,
компьютерный клуб "Хакер", 3-16-98

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ДИЛЕРОВ — НА ВЫГОДНЫХ УСЛОВИЯХ!!!



Как я уже отмечал, патрульные Юниты могут блокировать только тех атакующих Юнитов (групп), чья скорость не больше их собственной. Кстати, учтите, что скорость группы определяется скоростью самого медленного Юнита, входящего в группу (это как с целью — ее крепость равняется крепости самого слабого звена). Охраня-

ющий объект Юнит блокирует атаку на этот объект независимо от своей скорости, но при

этом он не может блокировать атаки, направленные против других объектов.

Какие карты, кроме Карт Миссий, могут повлиять на ход боя?

- Естественно, Юниты, если они атакуют, блокируют или являются целью атаки.

- Усовершенствования и Пилоты тоже влияют на ход боя, но только если они находятся на участвующих в бою Юнитах.

- Усовершенствования на Объектах и карты-Рельефы, положенные на регион, содержащий цель атаки.

- Также в бою могут участвовать, а соответственно, и повлиять на его результат все Командные карты.

Теперь о самом **бое** — он состоит из 4-х этапов:

- первый этап — этап проверки инициативы. Для начала противники выясняют, кому принадлежит инициатива. Тот, кто выиграл, объявляет свои действия вторым по-

сле проигравшего, — обратите на это внимание. В Battletech'е во время фазы боя выгоднее ходить вторым. Почему? Просто, зная объявленные уже действия противника, игрок получает тактическое преимущество;

- второй этап — утративший инициативу игрок начинает первым, то есть первым использует способности Юнитов, играет Миссии и распределяет повреждения Юнитам противника;

- третий этап — игрок, выигравший инициативу, начинает вторым. Он уже осведомлен о действиях противника и может принимать решения исходя из этого;

- последний этап — подсчет повреждений. Подсчитываются все повреждения, нанесенные Юнитами, картами-Миссиями и другими способами. Все повреждения считаются нанесенными одновременно. Это, как правило, заканчивается тем, что часть участвовавших в бою Юнитов сбрасывается на Свалку, то есть гибнет.

Заключение

Я надеюсь, вы понимаете, что в этой статье я просто не мог рассказать обо всех тонкостях правил. Более того, полный вариант Свода Правил не поместился бы даже в три статьи. Но честно говоря, я и не ставил перед собой такой глобальной задачи. Я просто хотел, чтобы вы могли составить представление о том, что за игра такая Battletech, поэтому привел фрагменты правил, которые, как мне показалось, лучше всего иллюстрировали игровой процесс. Кстати, тем, кто заинтересовался Battletech'ом, даю полезную ссылку — <http://mechwarrior.ru>. Это очень интересный сайт, посвященный миру Боевых Роботов. На нем вы сможете найти полный Свод Правил на русском языке и много других интересных материалов.



В Музее открылись две новые комнаты — *Lords of Magic* и *Age of Wonders*. Приглашаем всех желающих посетить новую экспозицию.

ЛОРДЫ ЧУДЕС ЭПОХА МАГИИ

Ефим БЕРКОВИЧ

Из всех игр, что мы описывали в рубрике «Музей», большинство, по непонятной мне причине, относились к жанру пошаговых стратегий (TBS). Таковы *Master of Orion* и его прямой родственник *Master of Magic*, сюда же с уверенностью можно отнести и *X-Com*. К нашему сожалению, эти игры сейчас уже мало кто помнит. Практически все говорят, что любят этот жанр, но спросите, во что именно играли — и... ответ уныло однообразен: Герои 1, 2, 3. В этом выпуске музея речь пойдет сразу о двух играх, имевших все шансы сбросить сверхпопулярную серию NWC с трона, однако этого не сделавших. Почему? Попробуем разобраться. Итак, сегодня в музее два новых экспоната: *Lords of Magic* и *Age of Wonders*.

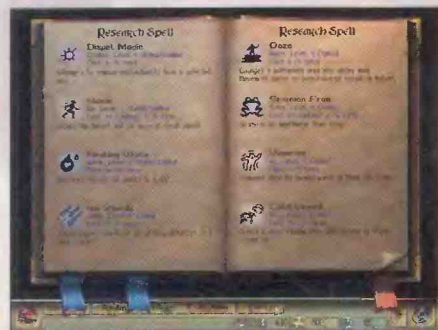
С чего начинается игра — естественно, с внешнего впечатления. Во многом именно от того, что именно увидит геймер в первые минуты игры на экране, зависит отношение к новой игре, причем не обязательно сознательное. Казалось бы, у «Лордов» есть все шансы снискать «любовь с перво-

кампании» — за «хороших» и за «плохих». Впрочем, генерилка карт или их редактор не помешали бы и здесь. Еще в этой игре (кстати, вышедшей раньше 3-х героев) были подземные уровни, причем не один, а целых два. Впрочем, появившийся раньше их всех *Master of Magic* имел огромный изнаночный мир, по площади не уступающий основному. Но это так, к слову, хотя вспоминать MoM я в этой статье буду еще неоднократно...

Наверное, я чуть-чуть поспешил. Прежде всего в обеих играх нужно выбрать героя, который будет представлять вас в игре. В «Лордах магии» мы можем только выбирать между его профессией и расой, в «Эпохе чудес» в этом случае вариантов поболее, благо всяческих безделушек, вещающих на обычных юнитов и героев, там хватает. Но обратите внимание, я сказал: «Героя, который будет представлять вас в игре». Для тех, кто не понял, объясняя: ежели этот самый представитель неожиданно умрет — финита ля комедия! Иг-

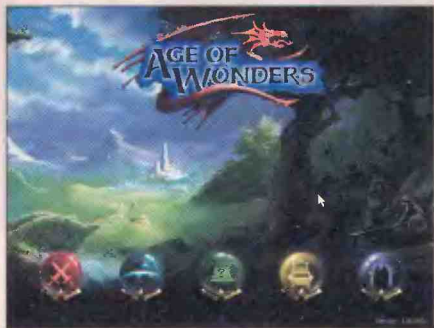
«Эпохе чудес» картина та же... Впрочем, как только вы убьете главного героя противной стороны, произойдет то же самое. Их города и войска становятся нейтральными. В LoM, как сказано, кампейнов нет. Правда, можно, пока хватает ресурсов, нанимать других героев, но гибель единственного, даже при наличии еще пары десятков рвущихся на его место персонажей, все равно фатальна. Все-таки у прародителя подобных игр *Master of Magic* этот вопрос был решен несколько проще. Игрок не имел персонализации в игровом мире. В его столице стояла магическая башня, откуда он и раздавал приказы своим войскам. Но даже взятие этой самой столицы не было фатально для геймера. В его арсенале было специальное заклинание, позволяющее отстроить свою башню в любом другом городе. В общем, зря девелоперы нынешних времен не воспользовались примером своих именитых предшественников...

А теперь поговорим о городах, их отстройке и прочих экономических изюминках геймплея. Все, что играет в пошаговые



стратегии, знают, что без этих фиц подобных игр вообще бы не было. Итак, города в «Эпохе чудес» особым разнообразием не блещут. Нет, конечно, у каждой расы они свои, но... В общем, все по порядку. В процессе развития город проходит четыре этапа, но не каждый — максимальный размер каждого города задан изначально. То есть до таких-то пределов отстроить можно, а вот больше — ни-ни. Польза от интенсивного градостроительства двойка. Во-первых, более крупное поселение приносит больше доходов в казну, а во-вторых, может производить более крутых юнитов. С городами в LoM еще хуже. Нет, внешне они нарисованы гораздо красивее, но... вся польза от их апгрейдов — это увеличение населения и опять же возможность производить более крутые войска. Причем в одной игре города различных рас различаются между собой только дизайном. Несомненно, подобные ограничения способствовали уменьшению интереса к этим играм.

Но города не могут существовать без ресурсов. В «Эпохе чудес» таковых всего два: *золото* и *мана*. Все привычно и знакомо. Золото идет на отстройку городов, на прокорм войскам и на найм ге-



го взгляда». Псевдотрехмерная карта, где учитывается в том числе и то, передвигается ли ваша группа по ровной местности или идет в гору. Масса строений, руин и прочих милых подробностей. Вроде, все на месте. Но через пару ходов начинаешь понимать, что не все так, как хочется. Во-первых, в игре присутствует всего одна(!!!) карта. И никаких тебе генерилок и тем более редакторов местности. Сказать честно, это первый случай на моей памяти, когда игра в подобном жанре не предоставляет возможности сменить местность. Некоторое разнообразие вносит возможность начать игру за ту или иную расу — это меняет местонахождение родового города. Но карта все равно будет та же. Когда мне это открылось впервые, моему разочарованию не было пределов. В «Эпохе чудес» все более привычно. Несмотря на менее продвинутую графику, карт разнообразных размеров хватает. А также в наличии аж две



ра заканчивается... Но позвольте, стратегия — это ведь не РПГ! Чем именно можно объяснить такой странный шаг разработчиков обеих игр, не знаю. Ну добро бы в кампейнах, но и в обычных играх в

роев. Мана, в свою очередь, тратится на заклинания, поддержку магических юнитов и на открытие новых заклятий. В пер-



вый раз у меня при виде подобного об-
стояния дел наступила такая себе дежа
вю... Ресурсов в «Лордах» поболее. Это...
пресловутое золото, без которого, по
всей видимости, не обойтись нигде; кри-
сталлы, тратящиеся на всяческие закуп-
ки и на лечение подорванного здоровья
(это не мана, но что-то похожее). Пи-
во, как и золото, идет на производство
и прокорм войск. И наконец, сла-
ва... Самый странный ресурс. Впрямую
ни на что не влияет — никаких бродя-
чих существ, готовых влиться в победо-
носную армию. Но зато эту самую сла-
ву можно продать за вполне матери-
альное золото. Самый уникальный ре-
сурс в LoM — это люди. Чем выше уро-
вень славы, тем больше последовате-
лей захочет присоединиться к вам каж-
дую неделю. А уж они смогут и в стро-
ениях города поработать, и войска с
их участием получатся в результате
более дешевыми. На мой взгляд, сис-
тема не лишена некоторой логики, но
все же слишком запутана.

Раз уж заговорили про войска, да-
вайте рассмотрим этот аспект поподроб-
нее. Итак в AoW они бывают трех ти-
пов: Герои, о которых я писал чуть вы-
ше, войска обычные, сформированные в
городах или нанятые за деньги, и войска,
произведенные силой магии. Все они име-
ют массу особых свойств, что, несомнен-
но, весьма разнообразит игру, особенно
в самом начале. Особо отличившиеся в
битвах юниты могут даже получить медаль-



ку и стать немного более сильными. Но
поиграв так денек-другой, начинаешь по-
нимать, что все эти приколы, за неболь-
шим исключением, ни на что не влияют.
Поэтому вместо длительного изучения
свойств каждого типа юнитов (на что, не-
сомненно, рассчитывали разработчики),
смотришь обычно на 3–4 самых главных

параметра. В LoM ситуация еще проще:
все войска, герои и обычные люди произ-
водятся в трех гильдиях. Это гильдия во-
инов, воровской — хмм, — скажем, при-
тон, и мажеская башня. Есть небольшие
отличия у войск разных рас, но они не-
значительны. После всех апгрейдов — как
города, так и своего великого храма —
можно купить одного так называемого ле-
гендарного юнита. Он действительно ле-
гендарен и стоит всех затрат, которые уй-
дут на его производство. Но... выбор все-
таки и там и там небогат. Опять приходит
на ум MoM — вот там было действитель-
но разнообразие...

Ну, от юнитов вполне логично перейти
к сражениям — без них-то уж точно ни-
куда. Надо заметить, что как раз в этом
вопросе создатели AoW отличились в лу-
чую сторону. Сами битвы очень напоми-
нают MoM, но есть одно важное отличие.
Дело в том, что в «Эпохе чудес» бранное
поле делится не обязательно на две рав-

ных достоинства, делать ударные кулаки
не умеет.

Ну а теперь перейдем к тому, без че-
го вообще практически не бывает игр в
стиле фэнтези, то есть к МАГИИ. Именно
так, большими буквами. Ситуация в AoW
с ней простая. Есть несколько ее направ-



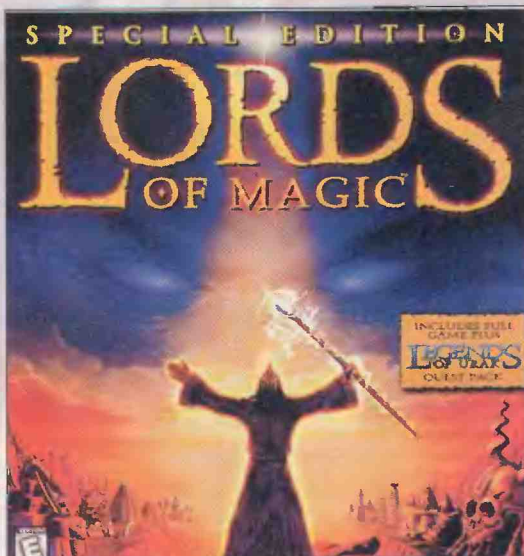
лений, задаваемых в начале игры. Потом
можно в специальном окне выставить,
сколько именно процентов от дохода ма-
ны в день идет на исследования, а сколь-
ко — в резерв верховного главноком-
андования. Все опять-таки слишком
похоже на MoM. Единственное, но
очень важное различие — количество
этих самых заклинаний. На мой взгляд,
их уж очень мало. Только углубился в
науку... а к середине игры все закан-
чивается. Более оригинальная ситуа-
ция в LoM. Там заклинания изучают ма-
ги-герои, сидящие в специальной при-
стройке к своей башен, получившей
весьма «оригинальное» название «Би-
блиотека»... Причем скорость изучения
заклинаний зависит и от количества
этих самых магов, и от их уровня. Но
в сумме каждая закладка изучается на
самом деле настолько долго, что... ко-
роче, пройти игру совсем без заклинаний
гораздо легче. Особенно если
учесть еще одну вещь. Высокоуровне-
вые маги в бою нужны, а не в башне.

По поводу этого всего можно сказать и
проще: перемудрили...

Но все-таки — почему эти две игры, не-
смотря ни на что имеющие в активе столь
много интересных новинок, не стали ше-
деврами? На самом деле, все просто и
одновременно очень сложно и запущено.
Им не хватило того, что в народе назы-



вают геймплеем. Вроде бы все на месте,
а его, родимого, нет. И потому народ, по-
играв в эти игры пару дней, опять вклю-
чал старых верных Героев. Там, конечно,
не все так наворочено, но зато геймплей
по полной программе. Но это уже совсем
другая история.



ные (или не очень равные) части. В сра-
жении участвуют все, кто попал на близ-
лежащие клетки. Вот это действительно
шаг вперед! Причем при диспозиции войск
учитывается даже то, кто на каком сегмен-
те карты стоял до этого. Еще один плюс
этой игры — все стреляющие войска (как
стрелами, так и всякой колдовской гадо-
стью) имеют свой собственный радиус по-
ражения. В LoM все реализовано еще
проще: все битвы происходят в режиме
реального времени, но имеется управля-
емая пауза. К моему большому сожа-
лению, что там, что здесь все-таки гораздо
большее значение имеет не то, как ты уме-
ешь управлять войсками, а то, у кого ар-
мия больше. В связи с этим вспоминается
старый анекдот:

На последней миссии за терран в Star-
Craft'e стоят двое пехотинцев. Издалека
раздается звук двигателей Батлкрызера.
Один другому и говорит:

Тебе не кажется, что мы оба покойни-
ки, управляй нами хоть Суворов?

Ну так вот, в этих играх тот же колен-
кор. Ударная армия, созданная человеком,
практически всегда бьет компьютерную.
Ибо машина, при всех ее интеллектуаль-

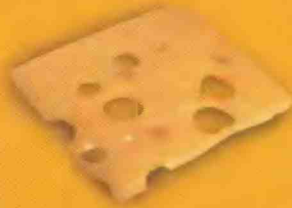
Код	Название фирмы	Стр
1	IT Park (044-4647178)	31
2	Sargona (044-4613161)	27
3	ABE (044-2694476, 2680400)	25
4	Арт-сервис (044-2119004, 2133202)	15
5	Бамбук, ООО (044-2543468)	3
6	Инкософт (044-2464389)	21
7	КомТехСервис (044-2165567)	19
8	Навигатор (044-2419494)	31
9	Спринт (044-5319563, 5319565)	4
10	Творчество (044-2341204)	15

Печать: Типография «Новый дом», г. Киев, Могилевская, 1



Intel, логотип Intel Inside, Pentium — зарегистрированные торговые знаки Intel Corporation.

исследуй мир



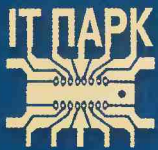
ImpressionTM COMPUTERS

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



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

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



опасайтесь
пиратских копий

ТОЛСТЫЕ И БЫСТРЫЕ ВЫДЕЛЕНКИ



Специальные условия для
Подолы, Оболони, Куреневки, Академгородка

т. 464-8262
464-7185

www.igrograd.com.ua

Ігромайдан

www.igrograd.com.ua