

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 10(20)

Полумесячник ☺ «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

4.06.2001

MYST III
EXILE

TRAPICO

ELECTRONIC
ENTERTAINMENT EXPO
3

OPERATION
FLASHPOINT
COLD WAR CRISIS



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

исследуй мир



ImpressionTM

COMPUTERS

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



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

Совещайте 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

ЛЕПЯТ МНОГИЕ

ЕРОХ



ПОЛУЧАЕТСЯ У ЛУЧШИХ

entry

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ

www.entry.com.ua



GREEN HOME
Генеральный спонсор акции
«ЗЕЛЕНАЯ ПОДПИСКА»
WEB-магазин GREEN HOME
www.greenhome.com.ua

ПАЛЬМА ПЕРВЕНСТВА ДОЛЖНА СТАТЬ ТВОЕЙ

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 июне

Киев, ул. Верхний Вал, 44
т./ф. 462 5268, 462 5446
www.epos.kiev.ua
epos@eposmail.kiev.ua



- 1-й приз -**
сканер **SCAN EXPRESS 1200 USB**
- 2-е призы -**
эргономические
клавиатуры **SVEN 3000**
- 3-и призы -**
мышь **MITSUMI Scroll Com**



условия конкурса на обороте



Список статей

- Василий ПОПОВ.
Electronic Entertainment Expo, стр. 7-9.
- Том /Doc/ КЕРТИС.
Operation Flashpoint, стр. 10-11.
- Владислав ТРОЕКУРОВ.
Freelancer, стр. 12-13.
- Василий ПОПОВ, Александр ГЛЮК.
Myst III: Exile, стр. 14-17.
- Ефим БЕРКОВИЧ АКА Rand.
Tropico, стр. 18-19.
- Кирилл БЕЛЯКОВСКИЙ.
UEFA, стр. 20-21.
- Дмитрий АМПИЛЮГОВ.
Community, стр. 22-23.
- Владимир ЛЫСЕНКОВ.
Interplay, стр. 24.
- Кирилл БЕЛЯКОВСКИЙ.
Jagged Alliance, стр. 25.
- Том /Doc/ КЕРТИС.
Первый Национал, стр. 26-27.
- Наталья ГРАДОВАЯ.
Вокруг света... Стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе



Прогуливаясь по улицам нашего города, обратите внимание на стоящие на каждом углу ларьки «Играградлечати». Во всех них продается только одна газета — «Играградский вестник». А зачем нам другие?

До третьих петухов

Компания **Dreamcatcher** породохла нас новыми подробностями по поводу своего 3D-экшена **From Dusk Till Dawn**, основанного на знаменитом фильме ужасов Роберто Родригеса, известного в нашем прокате под названием «От заката до рассвета». Вы окажетесь в роли **Seth Gecko** — человека, попавшего по ложному обвинению в тюрьму повышенной безопасности. Сидеть бы вам в этой тюрьме и сидеть, но в ней внезапно вспыхивает восстание заключенных, и вы получаете свободу. Все бы хорошо, если бы не тот факт, что большинство заключенных — вампиры. В игре вам предстоит опробовать девятнадцать различных видов оружия, кроме того, создатели обещают отменную графику и красочные спецэффекты. Что ж, надеюсь, вам понравится.

Врата еще не закрылись

Помните, некоторое время назад компания **Interplay**, анонсировав **Throne of Bhaal**, заявила, что это будет последняя часть знаменитого сериала? Каково же было всеобщее удивление, когда на выставке E3 представитель **Interplay** о... подготовке к созданию **Baldur's Gate 3!** Точнее, даже не

о подготовке, а о том, что работа над игрой уже идет! На резонный вопрос журналистов, мол, а как же с сообщением о том, что вы планируете закончить историю третьей части, точнее add-on'ом ко второй, представитель компании сделал удивленные глаза и сказал, что их просто неправильно поняли. На самом деле, **Throne of Bhaal** — это последняя игра, сделанная на старом движке, третий **Балдур** же будет делаться на новом, трехмерном. Похоже, Интерплею очень нужны деньги. Хотя, с другой стороны, переход на 3D-технологии не может не радовать. Создатели обещают нам кучу всяких вкусностей — полностью интерактивный мир, продвинутую систему диалогов, великолепные спецэффекты. Дело дойдет чуть ли не до того, что если ваш маг решит оскоставить заклинание молнии, то на небе появятся тучи. Как помните, мир **Балдура** даже на старом движке производил очень приятное впечатление — так что будем с нетерпением ждать подробностей и готовить деньги на покупку солидной пачки компактв.

Blizzard снова обещает потрясти мир

В сентябре **Blizzard** обещает анонсировать свою новую игру. Что это за игра,

естественно, не сообщается, на PR-отдел компании заявил, что это будет не какой-нибудь **Starcraft 2**, но нечто потрясающее, что заставит всех геймеров дрожать от восхищения, пускать слюни и молиться на Blizzard. Помнится, примерно так же они поступили в позапрошлом году, когда на сентябрьской выставке **European Computer Trade Show** анонсировали третий **Warcraft**. Интересно, чем нас порадуят в этот раз? Случайно не третьей ли **Diablo**?

Двойное гражданство

По утверждению Уоррена Спектора, директора компании **Ion Storm**, работы над двумя многообещающими проектами, а именно **Deus Ex 2** и **Thief 3**, идут полным ходом. Некоторое время назад в Сети появились слухи, что эти многообещающие игры будут делаться сперва для консолей. Так вот, на сайте **Gamespot** (<http://www.gamespot.com>) появилось официальное заявление господина Спектора. По его словам, никто даже не планировал выпускать эти игры вначале для консолей; игры будут оптимизированы под обе системы, но сперва появятся на компьютерах. Это, несомненно, родует, поскольку у мно-

Условия конкурса

«ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

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

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ
СПОНСОР
КОНКУРСА «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ИЮНЯ»

ALSI
www.alsi.com.ua

КОНКУРСА «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ИЮНЯ»



т. 446 1100, 446 0154



гих компаний появилась в последнее время неприятная тенденция покидать рынок компьютерных игр. Хотя, возможно, мало кто удивится, если в последний момент Ion Storm изменит свои намерения. В любом случае, мы будем внимательно следить за разработкой этих двух интереснейших проектов, и как только они появятся, мы, не теряя времени, ознакомим вас с ними.

Убийца пересел на консоль

Как это ни грустно, но **Eidos**, судя по всему, решила отдать предпочтение консолям, и продолжение знаменитого симулятора наемного убийцы будет эксклюзивной разработкой для Xbox. Игра должна появиться уже в следующем году, и только через полгода после «приставочного» релиза появится РС-шный вариант. Грустно это. Но к сожалению, подобная тенденция — переход от игр для компьютеров к играм для приставок — проявляется у многих разработчиков. Кстати, обратите внимание на еще одну примечательную тенденцию — в этих новостях фигурирует множество игр под номерами 2, 3 и так далее. Дело не в том, что мы их так специально подбирали, просто многие разработчики ударились в штамповку продолжений к уже раскрученным продуктам. Естественно, это выгодно: если первая часть игры пошла на ура, почему бы не сделать вторую, третью, двенадцатую? В принципе, в этой тенденции ничего злого нет, если не считать одной вещи. Почему многие издатели ударились во всевозможные продолжения? Понятно, это выгодно, но может, дело еще и в некоем кризисе игровой индустрии? Может, просто разработчики не могут придумать ничего нового и оригинального, и наши вынуждены играть в Diablo 137? Надеюсь, если кризис и существует, то он временный, и нас еще порадуют новыми и неожиданными продуктами. Ну, а пока ждем **Hitman 2** (кстати, по слухам, на второй части Eidos останавливаться не собирается).

Наши идут на Америку

Украинская компания **GSC Game World**, известная по реалтаймовой стратегии «Козаки», анонсировала свой новый



проект. Новое детище GSC тоже относится к жанру RTS и называется **American Conquest**. Как явствует из названия, данная игра касается не нашей истории, а истории завоевания Америки. Раз-

работчики обещают возможность управлять более чем 16 000 юнитов, новые стратегические элементы, огромные территории с красивыми ландшафтами, большой выбор ночей, за которые можно будет играть, поддержку игры по Интернету и многое, многое другое. Что ж, будем ждать. «Козаки» были настоящим подарком для любителей RTS во всем мире; надеемся, American Conquest окажется не хуже.

Игры для кошек

Не думайте, что это первоапрельская шутка. Хотя, признаться, с трудом верится, что компания **Double Twenty Productions** занялась разработкой игр для... кошек! Программа **CyberPounce** создана для привлечения внимания котов к компьютеру, она может работать и как обычный скринсейвер, и как игра, в которой вы будете управлять мышками, бесполосыми птенцами и прочей живностью. По прогнозам разработчиков, эта игра сможет очень заинтересовать котов и пробудить в них активность. В плане компании также стоит создание программы для птиц, при помощи которой вы сможете обучать своих пернатых любимцев различным словам, а также программа для собак... В одном из интервью лидер проекта **Метт Вольф** сказал: «Честно говоря, разработка игр для собак пугает меня. Некоторые из них настолько большие, что могут утащить компьютер целиком». Такие вот дела. Дожили. Если вас заинтересует более подробная информация об этом оригинальном продукте — почитайте материал на сайте **CNET** (<http://news.cnet.com/news/0-1006-200-6044219.html?tag=nbs>).

А пока ждем игру для тараканов — чтобы, посмотрев на монитор, они сами сбежали из вашего дома. Если подобный продукт появится, обещаем его осветить.

Компьютеры
Комплектуящие
Периферия

AVE

загляни в прайс-листы (с.30)

**О-О-ОЧЕНЬ
ХОРОШИЕ
ЦЕНЫ!**



www.ave.kiev.ua

тел. (044) 269-4476, 268-0400, 269-5077

Одной мумией больше

Вот, снова о продолжениях. Вы смотрели фильм «Мумия»? Вы в курсе, что уже новым ходом в кинотеатрах идет «Мумия возвращается»? Вы в курсе, что по этой самой Мумии было сделано игрушек? Так вот, компания **Konami** собралась порадовать всех поклонников этого зрелищного фильма, выпустив игрушку по второй его части.



Как обычно, нам обещают великолепную графику, захватывающий сюжет, возможность играть за светлую или за темную сторону и много-много другого. Игра должна появиться уже осенью этого года, но, честно говоря, памятью первую часть игры, мы не уверены, что вы захотите играть в продолжение. Хотя, кто его знает. Подождем — немного ведь осталось. А пока лучше сходим в кинотеатр и полюбуемся на спецэффекты фильма.

Высшая кондиция

В прошлом выпуске новостей мы писали о том, что компания **Valve** собирается делать продолжение **Counter-Strike**, и теперь можем рассказать о некоторых подробностях проекта. Во-первых, это вовсе не CS2, как наделись многие, а просто набор сингловых миссий для оригинальной версии игры. Причем, судя по всему, никаких особых изменений в графику вноситься не будет. Так что нас опять обманули. Во всяком случае, мы так думали, пока не наткнулись на инфу, что, кроме мало кому интересного **Counter-Strike: Condition Zero**, Valve параллельно разрабатывает и CS2. Делаться он будет на движке так до сих пор и не вышедшего **Team Fortress 2** и ожидается к следующему лету. С одной стороны, подобная информация радует, а вот с другой — не припомните, сколько нам морочат головы со вторым TF? Как бы и тут не получилось нечто подобное. Но в любом случае, ждем подробностей.

Скотланд-Ярд против друидов

Хочу порадовать всех поклонников квестов — в сети появилась демка новой приключенческой игрушки от компании **CDV Software**. В этой игре вам предстоит выступить в роли полицейского Скотланд-Ярда и раскрыть ряд таинственных преступлений. Вам придется разгадать тайну загаданного культа и отправиться в 1000-й год нашей эры для того, чтобы остановить темный ритуал. Игра обещает быть весьма интересной и красочной, в чем вы



можете убедиться, скачав 45-Мб демку по следующему адресу: <http://gamespot.com>.



[com/gamespot/stories/news/0,10870,276684,00.html](http://gamespot.com/gamespot/stories/news/0,10870,276684,00.html)

Neverwinter Nights отложена

Вот, как говорится, ждали-ждали и дождался. Согласно появившейся в Сети информации, релиз столь ожидаемой RPG **Neverwinter Nights**, который должен был состояться в ближайшем будущем, отложен аж на 2002 год. А ведь по заверениям разработчи-



ков игра уже почти готова. А причина такого оплома — в загибших руках компании Microsoft, стремящейся напихать в свой Xbox как можно больше эксклюзивных проектов. Кстати, на приставках игрушка ожидается в конце этого года. Вот так. Проклятые консоли!

Златогорье — что это?

Согласитесь, появление новых российских и украинских игр приятно шкелет несколько размазанный геймерский патриотизм. Пусть их еще немного, но они доста-

точно качественны и вполне способны составить конкуренцию ведущим западным продуктам. За примерами далеко ходить не надо — вспомните тех же «Козаков», тот же «Шторм», да мало ли... Так что, как вы понимаете, для нас было большой радостью узнать о скором выходе нового российского проекта под названием «Златогорье». Это ролевая игра, разработанная компанией Burut. Причем, по уверению разработчиков, она наверняка понравится всем поклонникам таких игр, как *Fallout*, *Baldur's Gate* и «Аллоды», поскольку имеет с ними много общего. Ничего себе заявочка, правда? Давайте теперь обратимся к фактам. Итак, что нам предлагают интересного? 35 уникальных по наполнению игровых локаций; более 150 NPC, более 50 типов уникальных противников; около 30 несоединенных квестов, которые могут быть решены различными способами; более 500 предметов.

Система роста характеристик следующая: 6 первичных параметров, 15 вторичных характеристик, множество дополнительных навыков и умений, наличие индивидуальных навыков (перков), которые прямо или косвенно влияют на стиль прохождения игры. Предполагается развитая магическая система: более 70 уникальных заклинаний, каждое из которых имеет 3-4 подвидов, 14 магических умений, несколько уровней каждого заклинания. Ожидается пошаговый режим боев.

Еще разработчики хвастаются, что действие всех модификаторов [умений, амулетов, браслетов и пр.] максимально приближено к реальности — например, с повышением уровня боевых умений увеличивается не только Точность и Повреждения, но и скорость ударов.

Звучит довольно заманчиво. Фантазийная игра с уклоном в славянский фольклор, с хорошей графикой и развитой системой скиллов. Будем ждать и надеяться, тем более что ждать осталось недолго — игра полностью готова, релиз запланирован на июнь. А тем временем разработчики уже начали подумывать о продолжении «Златогорья», точнее, об add-on'e к нему. Не рано ли? Впрочем, подождем — увидим. Кстати, бо-

лее подробную информацию об этом проекте смотрите на официальном сайте <http://www.burut.ru/main.html>.

Озолотились

Поздравляю всех победителей *Half-Life*: очередной сингловый add-on к этой игре, **Half-Life: Blue Shift** ушел на золото и появится в продаже примерно 12 июня. В этом add-on'e вам предстоит отдаться за охранника научного комплекса *Black Mesa*. Дерзайте. Хотя я сомневаюсь, что мы увидим нечто осо-



бенное, но посмотреть, пожалуй, стоит...

Также поздравляю любителей *Dune* — трехмерное продолжение популярной серии под названием **Emperor: Battle for Dune** от **Westwood Studios** тоже ушло на золото. В игру включены три уникальные расы,



более 100 различных миссий и 33 карты. Также в игре будет присутствовать кооперативный режим. Спрошу хочу предупредить всех желающих приобрести себе Дюну — стоит это будет недорого, так как выходит она на четырех дисках. Правда, думаю, настоящих ценителей серии это не остановит.

МЭРИЯ

КЕРТИС И ВСЕ, ВСЕ, ВСЕ

Наступили теплые ☺ летние денечки. Многие из вас сейчас лежат на пляже и, возмужно, мерзнут под хиленьким солнышком, а вдруг кому-то повезло, и он попал на раскаленный песок в жарких тропиках. На мы надеемся, что, как бы судьба ни сложилась, вы не забываете о нас, например, лежите на берегу океана, укрыв голову нашим изданием. Ну а если вы используете его не только для создания тени, а еще и хотите узнать все новости Иггорода и его окрестностей, то спешим вас обрадовать — мы подвели итоги конкурса «Лучшая статья месяца» за апрель. Итак, первое место, как обычно, взял **Том /Doc/ Кертис** в легком сражении с монстрами из *Serious Sam's*, его репортаж вы могли прочитать в

номере №7 за этот год, он набрал 8.92 балла. Между прочим, поскольку наш герой вечно жалуется на незнание английского языка, наша редакция и фирма **Alisa computer** радостно награждают его CD «Полный курс изучения английского». А теперь насчет остальных призеров. Но во втором месте в номере седьмом вновь **Кертис** со статьей о *Fallout Tactics* (8.2308), на третьем — **Дмитрий Ампилов** с репортажем о «Шторме», выпущенном компанией «Бука» (8.23 балла). Средний балл номера — 7.71, думаем, неплохо.

Теперь о №6 — также за апрель месяц этого года. Вы не поверите, но первое место занял все тот же **Том /Doc/ Кертис** со своим репортажем с выставки ко-

ров, проходившей в нашей кузнице. Его статья «Я устелю твой путь коврами» набрала 8.3423 балла. На втором месте **Андрей Тимошенко** со статьей о *Real Myst* (8.189), а на третьем — **Кертис** с предыдущей **Gore** (8.13). Средний балл номера — 7.69, что тоже весьма неплохо. Вручение призов состоится в конце июня месяца на очередном «Дне «Моего Компьютера», там же будут разыграны призы конкурса «Активно везучий читатель».

От души поздравляем наших призеров и напоминаем, что вы тоже можете попасть в их число. Как? Просто присылайте статьи и ночите публиковаться в нашем издании. Ну, до встречи в следующем номере!

Греющаяся мэрия

Василий ПОПОВ

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

С 17 по 19 мая этого года в Лос-Анджелесе проходила ежегодная игровая выставка **E3 (Electronic Entertainment Expo)**. Это грандиознейшее шоу давно уже стало самым значительным событием в мире компьютерных игр, оставив далеко позади своего ближайшего конкурента — британскую ECTS. В этом году на выставку приехало более 400 игровых корпораций, 123 из которых впервые принимают участие в E3. Заглянув в новостной раздел нашего сайта «Игроград» (<http://www.igrograd.com.ua>), вы сможете найти перечень наиболее ожидаемых игр, которые были представлены на E3. Перечень этот был составлен сотрудниками игрового раздела портала **Yahoo!** (<http://www.yahoo.com>) за несколько недель до начала выставки и включает в себя 60 наиболее известных проектов. Но, естественно, это — капля в море.



Как вы сами понимаете, сотрудникам нашего издания не удалось посетить это грандиозное шоу. Поэтому мы были вынуждены следить за развитием событий посредством Интернета и удовлетворяться свидетельствами тех чествовщиков, которые провели эти три дня в Лос-Анджелесе. Что же представляет собой E3? Честно говоря, мне даже трудно себе это представить. Пожалуй, лучше всего посмотреть на фотографии, выложенные на сайтах компаний-разработчиков, принимавших участие в выставке. Особо рекомендую обратиться по адресу <http://e3.godgames.com>, этот сайт создан специально для того, чтобы освещать участие в выставке одного из крупнейших мировых игровых строителей — компании **Gathering of Developers**. Помимо описания представляемых ею продуктов и скриншотов, вы найдете здесь фотографии, демонстрирующие жизнь самой выставки.

Стенды компаний очень различны. Одни предпочитают занимать целые павильоны — иногда в несколько этажей, — где установлено более сорока компьютеров, соединенных в сеть. Любой желающий может некоторое время посидеть за монитором и

«погонять» игрушку, которая появится на рынке через месяц, два, а то и через год. Другие ограничиваются небольшими стендами и демонстрируют лишь видеоролики из своих будущих работ. Причем размер стенда вовсе не зависит от размеров компании. Просто одни делают ставку на шумную рекламу, а другие предпочитают показывать свои продукты лишь узкому кругу специалистов, чтобы потом ошарашить геймеров неожиданным сюрпризом. И это вполне понятно, ведь игровой бизнес на Западе обсалюто ничем не отличается от любого другого и живет по тем же законам, что и все остальные сферы производства.

Но это все, так сказать, закулисная жизнь, в которую редко удается заглянуть вездесущим журналистам. А внешне выставка — это шумный веселый праздник. E3 традиционно стало тем местом, где можно встретить любую знаменитость, если оно имеет хоть какое-нибудь отношение к игровой индустрии. Разработчики и герои игр просто тусуются в пестрой толпе — и вполне реально выпить пива с **Дюком Нукемом** (а если повезет, то и с **Ларой Крофт**!), поговорить по душам с **Питером Малини** или **Сидом Майером**, познакомиться с **Майклом Джорданом**, **Тони Хауком**, **Джулией Стрейзанд** или другой звездой, которых часто приглашают прорекламировать игры с их участием. Но, конечно, самым главным является тот факт, что именно на E3 мы узнаем о новинках игрового мира. Здесь подтверждаются и опровергаются слухи, делаются анонсы новых разработок, приподнимаются покрывало тайны, так часто окутывающее работу над тем или иным продуктом.

Как вы сами понимаете, и целого номера не хватит для того, чтобы даже вскозь упомянуть обо всех представленных на выставке играх. Поэтому мы попробуем рассказать лишь о самых интересных и многообещающих проектах. Начнем, пожалуй, с 3D-шутеров, тем более, что именно этот жанр грозит ошарашить нас несколькими играми, которые имеют вполне реаль-



ную возможность стать суперхитами. Первым, наверно, стоит назвать самый скан-

дальный долгострой, тянувшийся еще с прошлого тысячелетия — **Duke Nukem Forever**. Ребята из **3D Realms** оказались верными себе и привезли на выставку только лишь видеоролик из своего будущего шедевра. Однако у нас есть все шансы увидеть Вечного Дюка уже в этом году. По крайней мере, publisher проекта — компания **GoD**, — на стенде которой, собственно, и представлялась игра, утверждает, что работы идут полным ходом и до завершения осталось совсем чуть-чуть. **Forever** создается на обновленном «движке» **Unreal** и будет повествовать об очередной войне Ядерного Герцога против злобных пришельцев. Удастся ли разработчикам сохранить неповторимую «дюковскую» атмосферу, вышедшую когда-то **Duke Nukem 3D** из общего строя 3D-шутеров? Об этом пока что говорить рано. Надо запастись терпением и ждать. А E3'шный ролик вы можете скачать практически с любого игрового сайта. Например отсюда: <http://e3.ag.ru/vidios>.

Еще один проект, мимо которого пройти просто невозможно, — это **Return to Castle Wolfenstein**. Кто же не помнит **Wolfenstein**! — игру, которая, сама будучи двухмерной, положила начало эре 3D-шутеров? И вот, бравый американский



десантник снова возвращается. В RTCW нашему герою придется противостоять армии зомби и Черных Рыцарей, которых нацистские ученые, руководимые не кем-нибудь, а самим **Генрихом Гиммлером**, решили поставить на службу интересам Рейха, разгадав тайну средневекового чернокнижника, в свое время поднявшего армию мертвецов, чтобы с их помощью покорить мир. Что подоплать, времена меняются, а цели и методы зачастую остаются прежними.

Кстати, во время выставки **Activision**

представит официальный сайт этой неординарной игрушки (<http://www.activision.com/games/wolfenstein>). Заходите обязательно. Там есть все.

За несколько месяцев до начала Е3 игровой мир всколыхнули слухи о том, что в недрах **Lucas Arts** зреет проект **Jedi Knight 2**. Кто же из поклонников FPS не помнит Jedi Knight и его add-on **Jedi Knight: Mysteries of the Sith**, где нам пришлось защищать интересы «темного джеда» **Кайла Катрана (Kail Katran)**, который, несмотря на то, что является адептом Темной стороны Силы, встал на сторону повстанцев? Кто бы не хотел вновь подержать в руках лучевой меч и еще погрузиться в мир *Star Wars*? И вот, слухи подтвердились. Катран возвращается, чтобы вновь сразиться с силами Империи. Обещается детально проработанный сюжет, мощный арсенал, великое многообразие врагов. Основной упор разработчики делают на использование **Силы** — главного оружия джедов. Постепенно овладевая ступенями тайного мастерства, вы сможете совершать сверхъестественные прыжки, манипулировать предметами на расстоянии, поражать противников внутренней энергией и пр. Те, кто хорошо помнят первую часть игры, встретят в JK 2 знакомые места: **Cloud City**, **The Jedi Knight Academy** на **Yavin 4**, **Nar Shaddaa** и **Smuggler's Moon**, **Some of the Force**. Тем, кто заинтересовался этим проектом, настоятельно советуем почитать превью на сайте **PC IGN** (<http://pc.ign.com/previews.html>).

Еще одна игра, пройти мимо которой было бы просто преступлением, — **Aliens vs Predator 2**. На мой взгляд, первая часть стала самым оригинальным шутером, когда-либо появлявшимся на экранах наших мониторов. Это были по большому счету три абсолютно разные игры. Судя по всему, разработчики решили перенести эту самоубийственную и во вторую часть, связав ее единым сюжетом. Исследовательская лаборатория **LV 1201** внезапно прекратила связь с Землей. Отряд морской пехоты, присланный разобраться в ситуации, находит лишь руины и обезображенные трупы. Начав изучение окрестностей, солдаты обнаруживают еще одну лабораторию (секретную), в



которой проводились исследования над детенышами Чужих, что, естественно, не понравилось их родителям. Однако и это еще не все. Вскоре обнаружилось, что на планете находятся охотники-Predator'ы, прибывшие сюда поохотиться на Чужих. Таким образом пехотинцы оказались между двух огней. Кто вам более близок — наши земляки, ползающие в ловушку, оскорбленные в

лучших чувствах Чужие или хладнокровные охотники-Хищники? Выберите. Но конечно же интереснее всего пройти игру за всех героев по очереди. Это тем более увлекательно, так как сюжеты действительно очень плотно пересекаются. Играть за морпехов, вам придется захватить в плен... одного из Хищников. А проходя миссии за Predator'a, вы будете спасать своего товарища из рук землян. И таких пересечений ожидается великое множество.

Но давайте отвлечемся от шоттанов и ракет-лаунчеров и поговорим о *пошаговых стратегиях*. Этот жанр не менее популярен среди наших геймеров, хотя шедевров



в нем намного меньше. Компания **3DO** на конец-то приподняла завесу тайны над своим **Heroes of Might and Magic IV**. Что мы знали о нем до выставки? Единственный скриншот, выложенный на сайте **GameSpot** (<http://www.zdnet.com/gamespot>), и невнятные, ничем не подтвержденные слухи. А теперь — пока-



луйте; читайте, смотрите. В HoMM IV запланировано 7 кампаний, в протяжении которых волшебница **Emilia Nighthaven** будет бороться с **Повелителем Драконов Magnus'ом**. Борьба эта разворачивается на фоне разрушенной природной катастрофой **Эратии**. Мир практически мертва, и кто победит в этом поединке, тот и отстроит его заново так, как сочтет нужным. HoMM IV создается на новом движке и, естественно, внешне будет значительно отличаться от своих предшественников. Бой отныне мы будем наблюдать в изометрической проекции, как это было реализовано в **Age of Wonders**. Изменится внешний вид городов и, собственно, сама карта. Ваши герои смогут овладеть одинадцатью профессиями: *archer, barbarian, enchanter, fighter, lord, necromancer, priest, rogue, shaman, sorcerer, warrior*, — а также изучать заклинания шести магических школ: *chaos, death, life, might, nature, order*. В игре запланировано 60 типов юнитов, которые будут рождаться в шести городах:

academy, asylum, heaven, necropolis, preserve, stronghold. И пожалуй, самое новаторское нововведение, следующее: отныне ваш Герой станет лично участвовать в битве, а не стоять в сторонке, отдавая приказы и рассывая заклинания. В общем, можно сказать, что HoMM IV — это абсолютно новая игра, а не очередной набор кам-



паний и миссий. Релиз ожидается осенью этого года. Подождем. Еще одна долгожданная новинка, относящаяся к жанру *turn-based strategy*, — **Civilization III**, создаваемая компанией **Fraxis** под руководством самого **Сиды Мейера**, — также демонстрировалась на Е3, правда, при закрытых дверях. Но кое-что все-таки просочилось сквозь замочную скважину. Чего же еще можно ожидать от Сиды Мейера, кроме как очередного шедевра? Судя по всему, третья Цивилизация такой и станет. Особый упор делается на дипломатию. Отныне одно государство не обойдется без сильного лидера. Он не будет вашим воплощением в игре, однако сыграет очень большую роль. Мирные переговоры или военные советы, заключение или разрыв союзов — все это разворачивается на отдельном экране, причем очень детально. Также огромная роль отводится культуре. Постройка библиотек, храмов и т. д. станет для вас большим подспорьем на дороге к светлому будущему. В игру будет введено такое понятие, как «уровень культуры» того или иного народа. Чем он выше, тем быстрее развивается ваша страна. Также усовершенствуется торговая система. В одно время (и в одном месте) выгоднее будет торговать передовыми технологиями, в другое — предметами роскоши, продуктами и т. п. Ну и, конечно, история цивилизации (особенно человеческой) —



это история войн. На каждом этапе развития вам придется изучать новую тактику военных действий. Ведь глупо заставлять сражаться по одному и тому же принципу мажордонскую фалангу и танковый полк.

В мире реалитимовых стратегий «фра-



вили бал» две абсолютно разные игрушки. Компания **Relic** вновь привезла на суд публики свой проект **Sigma: The Adventures of Rex Chance**. В этой необычной стратегии вам придется проводить генетические эксперименты с



целью сформировать армию мутантов, чтобы противостоять точно такой же армии, созданной безумным генетиком, бредящим властью над миром. Что? Я сказал «точно такой же»? Естественно, это не так. «Материалом» для ваших исследований станут животные, которых вы сможете скрещивать как вам будет угодно. И вероятность создания даже двух совершенно одинаковых существ (не говоря уже о целых армиях) практически равна нулю. Причем в **Sigma** вам предоставляется возможность «выращивать» существ, обладающих особенностями трех-четырех животных. Создайте, например, муравья размером со слона, а потом «скрестите» его с китом. Представляете, какой вес сможет поднять подобный мутант! Разработчики заявили, что очень большая роль в игре отводится мультиплееру. Вот где можно на полную катушку развернуть свои стратегические способности. Ведь, как известно, настоящий стратег выигрывает сражение до его начала. Создайте армию наиболее жизнеспособных существ, а потом проверьте их в сетевых баталиях. Ес-

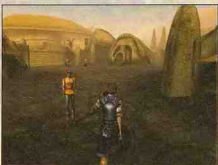


ли у **Relic** все получится, даже трудно себе представить, какие горизонты откроются перед нами.

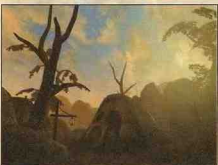
Игра **Empire Earth** явно претендует на звание реалтаймовой Цивилизации. Ее действие начнется в каменном веке, а завершится в далеком будущем, когда космические полеты станут обычным явлением. Со сменой эпох будут меняться методы управления вашей Империей. Если во времена, скажем, Древнего Египта вы на полном серьезе можете рассचितать на магию жрецов, которая поддержит военную мощь вашей армии, то в более позднее время только использование передовых техноло-

гий позволит вам «удержаться на плаву». В создании этой игры задействована большая часть разработчиков, в свое время трудившихся над **Age of Empires I и II**, так что, возможно, мы присутствуем при рождении нового хита.

В жанре **RPG** все ощутимее становится онлайн-овая направленность. Больше половины «ролевух», представленных на ЕЗ 2001, имели приставку *on-line*. Среди сетевых ролевых игр стоит отметить **Armadillo**, который должен появиться в продаже осенью этого года, и **Morrowind** — игру, продолжающую замечательную серию **The Elder Scrolls**. Об обоих этих проектах уже сказано очень и очень много. Сегодня уже с уверенностью можно утверждать, что перед нами потенциально хиты. **Arcanum** — детище компании **Troika Games**, созданной «отцами **Fallout**»,



окунет нас в странный мир, где соседствуют магия и технология. Причем это соседство нельзя назвать мирным. Уже се-



годня все желающие могут наглядно убедиться в достоинствах этой новинки, скачав демо-версию, хранящуюся на сайте **FilePlanet** (<http://www.fileplanet.com>).

Morrowind продолжает традиции первых частей серии — **Arena** и **Daggerfall**. Девиз создателей **The Elder Scrolls** — «свобода во всем». Вы можете делать все, что считаете нужным, ваш персонаж — всего лишь один из жителей огромного мрачного мира, а не Великий Герой, призванный чего-то там спасти. Вы можете быть магом, воином, купцом... Королем стать, если получится. Границы игры создаст только ваша фантазия. Подобная концепция вместе со сносимабельной графикой действительно способна сделать **Morrowind** одной из лучших игр своего жанра. Отгорачет только тот факт, что на ЕЗ было объявлено о начале работ над **Morrowind** для **X-box**. В связи с этим по фанатским форумам прокатилась волна возмущения. Ведь рабо-

ты над «приставочной» версией могут плохо отразиться на версии для **PC**. Но будем надеяться, что эти мрачные прогнозы не оправдаются.

Из многообразия онлайн-овых **RPG** мы бы выделил **Star Wars Galaxies**, тем



более что на выставке **Lucas Arts** анонсировал *add-on* для этой, еще не вышедшей игры. В оригинальной **Galaxies** вам предстоит сыграть роль одного из жителей небольшой планеты в мире **Star Wars**. Как и в любой онлайн-овой **RPG** вы можете выбрать гражданскую или военную карьеру и вести своего персонажа к вершинам мастерства. Как раз к тому времени, когда герои «поднакачаются» и разберутся в сложившейся ситуации, будет выпущен



add-on, который откроет перед игроками ту самую «далекую-далекую галактику». Стройте или покупайте космический корабль и вперед — исследовать и обживать дальние миры. Впоследствии вам будет под силу создать собственный флот, а может, чем черт не шутит, и собственную Империю. Сотрудник **Lucas Arts** **Simon Jeffery** заявил, что они видят **Galaxies** как собрание огромного количества игроков со всего мира, которые сами будут творить историю мира **Star Wars**.

Относительное затишье царило в мире симуляторов. Самым, пожалуй, интересным проектом является **Motor City** (опять-таки *On-Line*), над которым трудится «главный спортсмен виртуального мира» — компания **EA Sports**. Об этом «мире моторов» тоже уже сказано немало. Благо, работа над данным проектом ведется уже довольно давно. Нам предлагают нечто большее, чем «симулятор» гонок на автомобилях, выпущенных в 30-х годах. Нет, нам предлагают поселиться в виртуальном городе, единственной страстью жителей которого являются автомобили и гонки на них. Покупайте и продавайте детали, собирайте и совершенствуйте своего «железного коня» и, конечно, участвуйте в гонках, зарабатывая деньги и славу!

Те из вас, кто хочет поучаствовать в боевых действиях, но не чувствует себя готовым к этому ответственному шагу, в скором времени смогут потренироваться на новом полигоне — OPERATION FLASHPOINT.

OPERATION FLASHPOINT

COLD WAR CRISIS

Том/Doc/КЕРТИС kertis@torba.com

Системные требования:

Pentium 3 500 МГц (лучше 700), 128 МБ
ОЗУ, TNT 2 (лучше GeForce 2)

Знаете, что такое война? Не та, что в американских фильмах и книгах, не та, что показана в многочисленных играх. Настоящая. Война — это грязь и кровь, это смерть. Чаще всего, неожиданная и нелепая. Горят на обочине танки, такие огромные и такие уязвимые (в современном бою среднее время жизни танка — несколько минут, если повезет, экипаж может прожить чуть больше). Вертолеты, несущиеся на бреющем полете и поливающие землю ливнем свинца, которые живут дольше танков, но ненамного... Пехота, брошенная в

знает свое место в бою и четко выполняет приказы командира, — только такая группа способна выжить в хаосе боя, выжить и выполнить поставленную задачу, пусть даже ценой огромных потерь. Хотите почувствовать на своей шкуре, что такое настоящая война? Хотите узнать, что ощущают танкисты, идущие на прорыв под огнем вражеских батарей? Вам интересно, что чувствует пилот вертолета, когда снизу по нему ведут огонь из крупнокалиберных пулеметов, и пули прошивают корпус машины, как будто он сделан из картона? Тогда просто поиграйте в OPERATION FLASHPOINT — первый реальный симулятор войны...

Часть первая — с чего начинается Родина...

А начинается она с того, что в 1985 году Генеральным секретарем Коммунистической партии Советского Союза становится Михаил Горбачев. Ну, и понеслось — перестройка, гласность, реформы... Естественно, поправилось это не всем — ну кому охота терять власть? В стране начался мятеж, поднятый командующим третьей армии, генералом Иваном Губой. Этот самый генерал, недолго думая, захватывает власть на русском острове Кулуев и еще на нескольких близлежащих островах. Захватывает и начинает грозить Кремлю кулаком, в котором зашата не только хорошо экипированная и преданная генералу армия, но и еще некоторое количество ядерного вооружения. Короче, ли-

те, что делает Миша Горбачев в ответ на ультиматум Губы? Если вы читали Кленси, то, думаю, догадались — естественно, он вызывает себе на подмогу солдат НАТО! Конечно, какая у СССР армия? Заграница нам поможет! Да, сюжетик, конечно, тот еще. Ну да ладно, и не такое видали — НАТО так НАТО, кокая, в принципе, разница? Главное, чтобы игра была хорошей.

Часть вторая — первые впечатления

Я уже неоднократно сетовал на то, что составить впечатление об игре по демке довольно сложно. Сколько раз бывало, что демка классная, а игра — отстой, ну и на-



оборот, конечно, тоже бывало. Но все-таки, хоть и неблагоприятное это занятие, попробую. Тем более, что, по-моему, игра стоит развернутого прерыва.

Итак, жанр игры определен разработчиками как «реалистический симулятор войны» — заметьте, не спеша, а именно войны. Честно говоря, до сих пор виденный мной игры особой реалистичностью не отличались, разве что кемпер-стрейк, да и там есть недочеты (до сих пор не понимаю, как человек может выжить, если у него под ногами взорвалась граната)... Ну да ладно. Загружаем — смотрим — играем. Первое впечатление от графики можно передать в двух словах — ба, да это же Delta Force! Какая встреча, дружище! Неужели нас опять обманули, вместо «симулятора войны» подсунив клон Дельты? Посмотрим... Посмотрел. Сначала мне что-то долго толковывал командир, потом он ушел в машину. Минут пять я бродил по окрестностям, пытаюсь понять, что делать дальше, но потом догадался и ушел рядом с ним. Ну, мы и



кровавую мясорубку, чтобы своими телами хоть ненадолго остановить прорыв вражеской бронетехники. На войне нет места героизму — задача хорошего солдата не в том, чтобы геройски сложить голову, пытаясь выполнить задание, а в том, чтобы выполнить его, по возможности оставшись живым, чтобы получить новое задание. Зачем закрывать амбразуру дзота собственным телом? Просто нужно уметь кидать гранаты. Помните, на войне герои рвущиеся вперед, гибнут первыми, потом гибнут трупы, пытающиеся сбежать с поля боя, — их расстреливают заградотряды, а потом, потом оставшиеся выигрывают или проигрывают битву. Это в игре типа Delta Force один спецназовец может покроячить в мелкую капусту полк солдат, попутно покуривая сигарету и попивая из фляги виски. На войне одиночки живут еще меньше, чем танки — если, конечно, не прячутся в песах. Воевать можно и нужно только группой, хорошо сработанной и сплоченной, где каждый солдат



бо восстанавливайте коммунизм, либо получите ракету с доставкой на дом. В общем, судя по сюжету, создатели игры — парни из пражской компании Bohemia Interactive — явно перечитали произведений Тома Кленси. Но вернемся к сюжету — как вы думаете,

поехали. По дороге сумасшедший натовец что-то бубнил, не догадываясь, что перед ним не обычный американский солдат, а настоящий Штирлиц, правда, по-английски



ни фига не понимающий. Наконец мы приехали, я вылез из машины и оглянулся в поисках врагов, но их опыта не было. Что делать? Посмотрим карту. Так, ага, мы здесь, нам сюда, так, эй, мужик, куда пошел в машину? Что, опять ехать? А что ты на место пассажира усядешь? Я же не умею водить машину! Ладно, как скажешь — значит, научусь. Научился — это, оказывается, очень просто: жмем газ, крутим руль — и с разгона в дерево... До свидания, джил... Перегружаемся, пробуем снова, ура! Поехали! Приехали. Командир убежал. Что там дальше? В точку три. Ладно, ас за рулем, вперед. Ну и что, что нет дороги — проругали через лес. Бац. Упс... Не проругали. Ну и ладно, тут недалеко осталось, дальше пешком дойдем. Дошли, загрузились в грузовичок и поехали. Ага, сейчас начнется! Выпрыгиваем — и вперед. А вперед — это куда? Понятно куда — за всеми. Бегу, построилево из M16, правда, пока неясно, в кого, но все стреляют — значит, надо. Ура! За Родину! За... Что за...? Как так умер? Так не бывает! Я еще и врагов-то не видел! Не, парни, это несерьезно, начнем заново. Начали. Прожил чуть дольше. Ровно до появления БТРа. Третья попытка — ага, мои парни порвали БТР на поззлы; ну держитесь, сейчас мы вам вичим... Какие танки?! С перепугу даже английский выучил — все понял, что обо мне командир сказал, когда я с гранатой в руке под гусеницы танка кинулся. Load Game. Да, вот тебе, бабушка, и Юрьев день. Вот тебе и симулятор войны. Понять ничего не успел, а уже покойник. Дуже странно как-то...

По заявлению разработчиков, OPERATION FLASHPOINT — это не только первый реалистичный симулятор боевых действий, это еще и игра, в которой герой может действовать, как считает нужным — так скажутся, абсолютная свобода воли. По моему, правда, это ага, того не заметил: миссии достаточно линейны, хоть, действительно, некоторый выбор в тактике у вас есть. Более того, ночная игра простым солдатом, через некоторое время вы начнете командовать взводом — и вот тут-то и начнется самое интересное. Ведь одно дело получить задание и, выступая командой командира, помниться его выполнять, совсем другое дело — управлять людьми, придумывать тактику боя. Напрямую, нужно захватить город — а как? Можно просто поманушек всей толпой, можно для начала выставить снайперов, чтобы

они поснимали наиболее ретивых солдат и офицеров противника, можно устроить ложную атаку с севера и, когда противник перебросит туда войска [а он перебросит — AI у противников, не в пример другим играм, очень хорош], напасть с юга. Много чего можно. Итог, получаем шутер с значительным элементом тактики — фанаты тактик, родитесь! Но разработчики решили на этом не останавливаться. В OF вы получите возможность водить машины, танки, бронетранспортеры, вертолеты, лодки и еще кучу всяческой техники. Лико, о? Причем, в одних случаях вы будете водить, в других — стрелять. Вот вам еще и симулятор добавили. Любители поругать найдут себе занятие по душе. Еще бы, около 32-х видов различной техники! Вы встречали что-то подобное? Я — нет...

Теперь немного о графике. Должен заметить, лишь поначалу кажется, что она переключалась прыжком из Дельты, потом приосмыслившись и понимаешь: ан нет... Она похожа, еще бы — привычные открытые пространства, — но гораздо круче. Великолепная детализация и реалистичность моделей. Действительно клево. В игре использован новый продвинутой движок Real Virtuality, позволяющий реалистично показывать не только местность и модели игроков и техники, но и погоду. Кстати, о погоде — вы в курсе, что при сильном ветре снайперу стре-



лять гораздо тяжелее? Пули сносит. Обычно подобные помехи в играх не учитываются: дождь, ветер, гроза — это все только фон, пусть весь мир сойдет с ума, а мы будем стрелять все так же метко. Так вот, в OF этот номер не пройдет. Круто, действительно круто!

Жаль, далеко не столько, но в Сети уже появилось несколько десятков самодельных миссий — их я, естественно, быстренько скачал и опробовал. Что я могу сказать? Участие в танковой атаке — это нечто... А бои на вертолетах? А ночная миссия, где вам прямо на голову сыплются вражеские парашютисты, а вы трассерами по куполам... Эх, красотища! Представляю, как это будет смотреться в игре — после того, как отпадет графика и уберут некоторые баги. Да, такого мы и впрямую еще не видели...

Пару слов о мультиплеере — он, естественно, будет. И обычный десимат, и кооператив, и захват флага, и еще что-то. К сожалению, в деле его нет, но представить можно — работа найдется всем. Это не CS, где, по сути, вы либо вооружены снайпером, а значит, прикрываете своих, либо автоматом-ружьем — значит, атакуете. Тут

классов побольше будет, почти как в Team Fortress: медик, гранатометчик, снайпер, сапер, миннометчик, плюс, естественно, всякие водители и мотострелки. В общем, придумано лихо и с размахом. Чешские парни явно решили потратить мир.

Конечно, в игре не все так пафдно. Но мой взгляд, система управления довольно сложная — как для шутера. С ней нужно освоиться, к ней нужно привыкнуть, и это, боюсь, может оттолкнуть многих потенциальных игроков. Действительно, зачем учиться играть в новую и достаточно сложную игру, если можно и дальше резаться в CS или Quake 3? Кстати, знаете, что OF мне напомнил? Tribes 2, о котором я недавно писал: тоже игра с ярко выраженным командным уклоном, тоже не слишком проста в освоении. Но если Трибс мне как-то не слишком понравился, то от демки OPERATION FLASHPOINT я просто в восторге. И даже в одном бумом. Главное, это действительно симулятор войны, очень реалистичный и страшный. Поневоле начинаешь понимать, как мало стоит жизнь обычного солдата...

Вывод

По-моему, тут все и так понятно — игру нужно ждть, ждть с нетерпением и освобождать место на диске. А еще надеяться, что релиз будет не хуже того, что мы увидели в демке, и оправдает наши ожидания. Я, во всяком случае, на это надеюсь. Тем более, что, по словам тех, кто видел пресс-демо на E3, графика и искусственный интеллект претерпели значительные изменения — в лучшую, естественно, сторону. Если еще слегка упростить управление, то вообще цена игры уже не будет. И даже если не упростить — кто захочет поиграть, разберется и привыкнет, ведь это не слишком сложно. Мне минут пятнадцать-двадцать понадобилось — и это при всей моей клябихи к английскому языку! Теперь главный вопрос: когда ждть релиза? Поначалу он был назначен на май месяц, но потом его перенесли на конец июня. После этого пошли слухи, что игра выйдет только в сентябре. А на официальном сайте написано, что европейский релиз будет уже в июне, но... Короче, посмотрим. А пока всем, кого заинтересовала эта игра, крайне рекомендую заглянуть на два российских ресурса, посвящен-



ных OF, — <http://www.flashpoint.ru> и <http://flashpoint.xoos.ru>. Ну, а я пока буду гонять демку и размышлять о том, что же нас все-таки ждет — крупнейший успех или полный провал? Надеюсь, что смогу ответить на этот вопрос уже в июльском номере. До встречи на полях сражений!

Над человечеством вновь нависла опасность. На сей раз она пришла из космоса. Сумеют ли военно-космические силы Альянса защитить homo sapiens от приближающейся угрозы, зависит, как всегда, от вас.

FREELANCER

Владислав ТРОЕКУРОВ

...Внутри корабля человек закрывает глаза, как бы засыпая. Одновременно со слышимой его голова падает назад и вбок, после чего он засыпает еще глубже, бесконечно глубоко. Содержащая его тела металлическая капсула медленно выключается, тоже как будто засыпая, и теперь лишь тусклый мигающий свет напоминает о жизни. Всмотревшись в холодный, темный и стерильный зал можно обнаружить, что эта капсула не одинока. Сотни собравших несчастного выстроились вдоль стены, еще сотни — на другом этаже, и так далее. Все в этом корабле сделано для того, чтобы вместить как можно больше людей, — чтобы сохранить человечество...

— Флагман — 45-му! Как слышишь меня? Доложи обстановку.

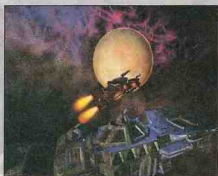
— Сектор чист, транспорт может войти.
— 45-й! Транспорт в поле помех, появится со стороны Меркурия, будьте готовы к встрече.

— Принял, ждем!..

Великая Солнечная война продолжалась уже несколько десятилетий. Восточная коалиция и Западный Альянс столкнулись на сотнях фронтов в смертельной схватке, неся многомиллионные потери... Восточной Коалиции удалось получить превосходство над врагом и, предчувствуя свое окончательное

целую культуру. Первый корабль, названный «Свобода», принял на борт американцев, «Кусари» — японцев, «Рейнланд» — немцев, «Бретания» стала домом британцев. А в то время как пять звеньев истребителей Альянса сопровождали свою последнюю надежду на будущее...

Торпеды и лазерные лучи заполнили черную пустоту космоса. Первая часть плана завершилась успехом — крио-корабли преодолели поле битвы с небольшими повреждениями и начали свое длинное путешествие к новому дому человечества. Но битва продол-



жилась: вдохновленные бойцы Альянса продолжали вперед, в то время как все новые силы Коалиции вступали в сражение. В тот момент человечество начало самую величайшую битву в своей истории...

И тут случилось невозможное — из неизведанных глубин гиперпространства появилась багровый корабль-коLOSS неизвестной конфигурации. Возвысившись над самыми крупными флагманами Коалиции и Альянса, он отбросил огромную тень над всем полем битвы, внезапно вызвав остановку всех военных действий. На короткое время человечество вновь объединилось в своем любопытстве: истребители замерли, а большие корабли развернулись, чтобы стать свидетелями этого исторического момента. На мгновение весь сектор затаил дыхание, ожидая следующего шага чужака... И им не пришлось долго ждать — неизвестный корабль медленно развернулся в сторону Солнца. Тусклый свет внутри корабля стал разгораться все ярче и ярче, набирая силу для исполнения своего зловещего замысла. Вспышка — и мигающий шар энергии вылетел из корабля с огромной скоростью, устремившись к Солнцу — единственному источнику света и тепла в этой звездной системе. В течение нескольких секунд огненный шар достиг звезды... цель было поражено. Ударная волна от взорвавшегося Солнца прокатилась по всему сектору, свергая планеты с орбит и обращая их в пепел,

разрушая целые планеты за считанные секунды. Это был конец единственной колыбели человечества...

Тишина воцарилась в бывшей Солнечной Системе... Целый сектор стал безжизненным. Но тут на темной стороне Плутона возник одинокий огонек. Маленький корабль, несущий молодого генерала Альянса — Аттукса Рокфорда, единственного пережившего это событие и поставившего своей целью найти каждый из крио-кораблей и предупредить о существовании расы, получившей название «Странники», и рассказать о трагедии, случившейся с миром людей.

Аттикус достиг системы Сириус, когда поселенцы уже начали отстраивать новую цивилизацию... Он рассказал им о том, что случилось с Землей и о странной расе, которая уничтожила Солнце...

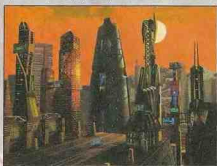
...Прошло 800 лет со дня прибытия людей в систему Сириус и уничтожения Солнечной Системы. Начался Эпоха Завоеваний: люди активно занимали новые планеты, расселяясь на все большие территории. И, исследуя все новые и новые миры, люди стали понимать, что в Галактике они не единственные разумные существа...

Что гейм градущий нам готовит?

Нууу... В общем-то вопрос не простой. Digital Anvil и Microsoft готовят нечто новое, но с красивым прошлым. Помните игрушку под названием Starlancer? А я не только помню, но и продолжаю в нее ре-



заться до сих пор. Не игра, а просто увлет. Так вот, эти две известные компании делают игру, по их мнению, способную запросто отправить даже такую классику как Elite на задворки, обогнав и превзойдя нас, космических бродяг, всем тем, о чем мы только лишь мечтали. Хм... посмотрим. Freelancer — космический симулятор, проект, который до недавнего времени вел Крис Робертс, в свое время преподнесший нам Privateer. Но суть



поражение, Альянс решает на последний шаг, чтобы сохранить свое существование — сооружаются огромные космические ковчеги, названные крио-кораблями, на которых тысячи граждан устремляются в открытый космос. После того, как корабли созданы, Альянс остается лишь собрать все свои силы в один кулак, чтобы защитить свою последнюю надежду от сил Коалиции, и молиться, что эти ковчеги достигнут системы Сириус (Sirius), где будет отстроено заново все то, что разрушили годы войны. Были построены 4 корабля, каждый вместил



от этого не меняется — нам обещали дать в руки штурвал, значит, дадут.

События, как слезы, — все текут и текут...

Летать мы будем, как всегда, в будущем, а точнее, через несколько лет после событий, произошедших в *Starlancer*'е. Когда была первая крупная война в космосе — между Восточной Коалицией (Япония, Китай и другие) и Западным союзом (США, Велико-

вые люди, во всей Вселенной! Ну, а что до релиза, ждем даже осени 2001 года, а точнее, сентября месяца — во всяком случае, уже давно в инете летает официальная демка от *Freelancer*'е. Ежели что, качайте да смотрите. Хотите официальной информации — сюда: <http://flvault.ign.com>.

Скажи мне, кудесник...

Вселенная игры разделена на внутреннюю, «основную» секцию и пограничные миры. Ядро — безопасное, хорошо охраняемое место и широкие возможности для изучения новичкам, возможность учиться пилотированию, торговле и т. д., не опасаясь пиратов. *Пограничные Миры* будут довольно «дикими», практически не охраняемыми полицией, зато и более благоприятными для получения быстрых денег и острых ощущений, благо пиратам, наемникам и охотникам здесь несть числа. В динамичной Вселенной не будет никаких подготовленных заранее элементов. События будут определяться причинно-следственной связью, как в жизни — то есть, если возникнет недостаток воды на

планете в сторону управления мышью (для большей доступности и облегчения управления).

Звезды — невод, рыбы — мы

Оригинальная версия, с *single-player*'ом, будет содержать основные типы *мультиплеера* (*deathmatch* и пр.) для восьми игроков. Расширенная версия *мультиплеера* (которая выйдет позже) позволит находиться более 1000 игрокам на одном сервере. В онлайн-версии будет конечное число космических станций, за контроль над которыми игрокам придется бороться. Правда, контролировать и управлять планетами мы не сможем. Но зато сможем запустить свои серверы, что было подтверждено в интервью. *Digital Anvil* обеспечит часть серверов, но остальные будут организовываться персонально. Относительно планет известно немного. Будет ли возможно вести бой над поверхностью планет — неизвестно. Игроком будет позволено посещать различные места на планетах и взаимодействовать там друг с другом, но как это будет работать, тоже неизвестно.

А что же зверь? Скует царевну?

О системных требованиях известно совсем мало, никакой конкретной официальной информации до настоящего времени не поступало, но в ревью для прессы встречается следующая конфигурация: *Pentium II 450* с *Riva TNT*. Однако желаемые требования могут еще не раз поменяться. Так что, если Вы хотите играть в *Freelancer* и наслаждаться всеми его красотами, придется подумать об апгрейде. А вот о необходимости 3D-акселератора сказано ясно и четко. Игра должна быть доступна большинству пользовате-



британия и другие). Сюжет игры будет развиваться на фоне борьбы четырех Домов — *Kusari*, *Liberty*, *Bretonia*, *Rheinland*, соответствующих бывшим Япония, США, Великобритания, и Германии. Вы — лишь одна песчинка в этом глобальном конфликте. Немного денег, возможность начать с пустого места и свобода выбора — это все, что Вы имеете. Находясь в динамически развивающейся вселенной, Вы можете выбирать свой путь, следовать за сюжетом или действовать по своему усмотрению, участвуя в заданиях по мере их поступления. Последние будут генерироваться в реальном времени в зависимости от обстоятельств, сложившихся в Галактике. Нюансы типа *спроса* и *предложения* будут только частью этой системы. Правда, тут же и добавляю, что, мол, самая захватывающая часть



планете X, то цены на воду там подскочат, а торговцы начнут возить туда дефицитный товар, чтобы подзаработать. А может быть, наоборот, недостаток воды был вызван высоким процентом пиратских нападений в секторе Планеты X, которые препятствовали торговцам транспортировать воду... Ну, такое все. А какие нам песни поют о разнообразии апгрейдов, включая расширения *NeuroNet* — это интеллект вашего судна. Навигационная, боевая и летная системы, объединенные в одно. Вы будете способны апгрейдить вашу *NeuroNet*, покупая различные модули, также в вашем распоряжении широкий ассортимент оружия и ракет, различные дополнительные устройства и, что самое привлекательное, огромное многообразие кораблей — от маленьких истребителей до гигантских крейсеров. Рудодобыывающие суда, торговые суда и транспорты, истребители всех типов. Были намеки, что игроки будут также способны покупать крупные суда, такие как *Разрушители* и *Корветы*. А на отдельных планетах Вас будут ждать города — перевалочные базы, где Вы сможете приземляться. Правда это или нет — увидим в релизе.

Куда лететь изволите?

Управление будет осуществляться мышью, в координатах с *NeuroNet*. *Freelancer* делает шаг вперед, от использования джой-



лей, соответственно, она будет совместима с большинством железа и софта. 3D-акселератор же обеспечит наибольшую производительность и качество графики.

Сказка ложь, да в ней...

Как говорили в старину, свежо предание, но верится с трудом. Посмотрим на сие дело, когда оно выйдет. Хотя уже сейчас можно сказать определенно: первая часть трилогии оставила после себя очень приятные впечатления. А что же вторая?

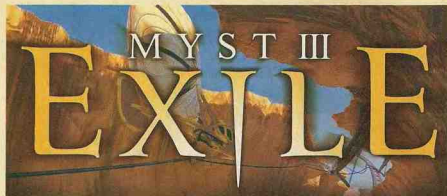


игры появится лишь шесть месяцами спустя после выпуска оригинального *Freelancer*'а, когда выйдет *мультиплеер-версия*. Представьте: сотни игроков, взаимодействующих друг с другом на различных уровнях, и все — в одной динамически развивающейся вселенной. *Охотники*, *Торговцы*, *Полиция*, *Военные* и *Пираты*, существующие в одном мире. Игроки будут способны захватывать контроль над различными космическими станциями. Люди формируют гильдии, деля маршруты торговли. Охотники выселяют пиратов, пытающихся зарабатывать на жизнь охотой за торговыми судами. И они не будут персонажами под управлением компьютерного AI, только жи-



Не успели жильцы въехать в здание *Myst 3D*, как строители из компании Presto Studios подготовили для поклонников квестов новый жилой комплекс.

Василий ПОПОВ, Александр ГЛЮК



Жанр: adventure

Разработчик: Presto Studios

Издатель: Ubi Soft Entertainment

Системные требования: Pentium II 233 (рекомендуется Pentium 500), 64 Мб ОЗУ, 3D-ускоритель 8 Мб

Пролог

Сейчас, когда все уже близится к развязке, мне, честно говоря, трудно признаться в том, что я так ничего и не понял. То есть вообще ничего... Ни как попал сюда. Ни что это за место. Ничего. Он утверждает, что я нахожусь в мире написанных им книг. По-моему, это чушь. Такого просто не может быть. И тем не менее, сколько раз за последние дни я открывал одну из этих книг и оказывался совершенно в другом месте... Как это объяснить? Я не знаю. Все, что здесь происходит, просто не поддается объяснению. Все эти остарва... такие разные и в то же время неуловимо похожие друг на друга. Все эти посторой-

чтобы разобраться в чем-либо, следует сосредоточиться и вспомнить все с самого начала... Но ведь именно этого я и не могу сделать! Я не могу вспомнить даже собственного имени. Более того, я даже не пред-



то, что это сделали его же собственные сыновья. Зачем? На этот вопрос он мне не ответил. Хотя именно это мне как раз ясно. Просто многим людям больше нравится разрушать, чем созидать. Такова их природа. Он довольно жестоко обошелся с ними. Ведь если ты способен создавать миры и помещать в них людей извне, то что тебе стоит сотворить эдакий остров Святой Елены для своих блудных отпрысков?

Книга-тюрьма. Звучит жутко. Но то, что они сделали, возможно, заслуживает и более жестокого наказания. Взяв хотя бы этого несчастного парня *Сааведро*. Когда-то у него был дом, жена, дети... А потом в одночасье их не стало. Разве можно удивляться тому, что единственной целью его жизни стала месть? По-моему, нельзя. Другое дело, что мстить-то, собственно, уже некому. Единственным напоминанием о *Сиррус* и

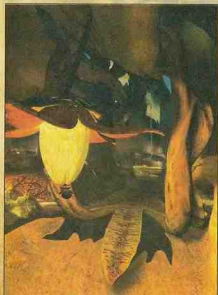
Аченаре оказались портреты на столе у их родителя. А сами они... Что-то мне нехотко строить догадки на этот счет. В мирах, созданных Атрусом, возможно не все что угодно. Хотя трудно себе представить, что когда-нибудь из-под его пера выходил эдакий местный филиал Ада. Атрус всегда стремился к совершенной красоте и гармонии. Вместо погибших миров он решил создать новый — **Releeshahn**, — который должен был вобрать в себя все лучшее, что было на островах, уничтоженных много лет назад. И судя по всему, писатель справился со своей задачей. Я видел эту книгу в тяжелом кожаном переплете. Она была первым, что я увидел, вой-

ставляю, как я выгляжу. Иногда мне кажется, что меня вообще не существует и только какой-то беспланный дух мечется, подобно запутавшейся в сетях птице, с одного острова на другой, с фантастической скоростью преодолевая просто-таки космические расстояния. А может, и нет...

В последнее время я все чаще и чаще думаю, что в этом мире вообще не существует таких понятий, как «пространство» и «время». А что из этого следует? Неужели меня зажали в угол, и я в конце концов вынужден буду признать, что он, Атрус, гениальнейший из писателей, способен создавать миры посредством простого гусиного пера... И что в этих мирах можно жить... Он

говорит, что эти острова — далеко не первые его работы. Раньше были другие: такие же прекрасные и такие же печальные. Но потом они погибли. Вернее, их уничтожили. Ведь это так легко — уничтожить книгу. Разорвать. Сжечь. Облить кислотой или разрезать ножом для резки бумаги. Уж чего-чего, а способов уничтожения люди придумали предостаточно. И самое интересное

для в комнату этого загадочного человека. Он встретил меня как старого знакомого и начал говорить. Я не помню, что именно он мне рассказывал, так как был слишком испуган своим внезапным перемещением в это место, которого, я уверен, вы не найдете ни на одной карте. Потом появился *Сааведро*. Он что-то кричал, размахивая руками, обвинял Атруса во всех смертных грехах, а потом просто бросил ему в лицо масляную лампу. Огонь лизнул тяжелую красную штору, перебрался на стол с рукописями... Только сейчас я понимаю, ЧТО значили для Атруса эти бумаги. Возможно, в те секунды где-то на пересечении эсей времени и пространства гибли в огне еще



ки, наполненные фантастическими механизмами. Эти странные животные... Говорят,

не родившиеся миры. В общем, план Сааведро сработал на все сто. Пока Атрус изво всех сил старался спасти то, что еще мож-



но было спасти, а я стоял и тупо палился на происходящее, не понимая, что же, собственно, происходит, он успел скрыться, прихватив с собой Releeshahn. Грубо говоря, унес подмышкой целый мир... Я понимаю, что это звучит не убедительно, но так оно и было. Что можно спасти из горящей комнаты писателя? Естественно, книги. И я схватила одну из них... Тяжелую книгу в кожаном переплете... Сейчас мне кажется, что она сама открылась, и я дотронулся рукой до желтоватой шершавой страницы...

J'Nanin

Этот остров — первый из тех, что мне пришлось посетить в медленной и странной погоне за Сааведро, — на самом деле, один из тех немногих миров, до которых не успели добраться сыновья Атруса. Гигантская голая скала, торчащая из воды, кое-где поросшая чахленькой травкой. Живописные нагромождения волнун образуют естественные тропинки, которые практически никогда не заканчиваются туниками. Они то органично переходят в каменные ступени, подойдя к которым долго не можешь понять, созданы ли они руками человека, или это природа в насмешку над нашим ничтожеством положила камни так, что они образовали крутую, но в то же время совершенно безопасную лестницу, то упируются в блестящие металлические скобы, которые, кажется, выросли прямо из камня. Разноцветные резные мостики перекинулись через глубокие скалистые ущелья. Ни в коем случае не спешите перебежать их, даже не взглянув вниз. Там, на самом дне, зачастую скрываются от посторонних глаз совершенно удивительные вещи: маленькие сказочные гроты, небольшие лагуны с теплой прозрачной водой, заботливо отделенные от моря громадными покатыми камнями. Если вам наскучит мягкая прохлада морского царства, поднимитесь вверх. Ступени избегают все выше и выше. Практически каждая лестница заканчивается смотровой площадкой, заботливо огражденной барьерами из тех же огромных покатых волнун.

Именно здесь я наткнулся на первые признаки работы рук человеческих — за-

гадочные приборы, явно призванные излучать или отражать свет. Именно они напомнили мне о том, что я пришел в этот маленький уголок рая не затем, чтобы любоваться красотами... Вернее, не совсем за тем. Восстановить передачу света, разгадать шифр на двери, проложить дорогу к заблокированным входам в здания — всем этим впоследствии пришлось заняться. Но первое, что должен сделать каждый, кто впервые ступит на землю J'Nanin'a, — это просто отодаться молчаливому созерцанию воплощенного совершенства. Торжество величия природы над суетой, которую вносит в этот мир человек. Отвесные скалы и покатые склоны, бездонное небо над головой и многокилометровая толщина воды у подножья гор, тяжелые белые облака и темные таинственные гроты... и тишина. Величественная, но не



давящая своим величием. Она как будто приглашает вас раствориться в ней... Раствориться и стать частью этого маленького мира, затерянного среди спокойных вод безмятежного океана.

Помимо уже упомянутых мною приборов, на острове есть несколько зданий.



И вот что странно, они никоим образом не нарушают общей картины. Более того, через несколько минут вам будет казаться, что если бы эти сказочные доми-

ки каким-то образом исчезли, J'Nanin бы оскотел. Совершая свою первую про-



гулку по острову, я думал, что любое проявление цивилизации здесь окончательно и бесповоротно нарушило бы гармонию этого мира. Но наткнувшись на лифт внутри башни, на кнопки и рычаги, открывающие и закрывающие двери, опускающие и поднимающие мостики, я понял, что никакого конфликта нет. Не знаю, чем это объяснить. Странной формой этих приспособлений, игрой света, расположением?.. Не знаю. Знаю лишь одно: если действительно на секунду допустить, что все это великолепие было создано человеком, то он действительно мог его только НАПИСАТЬ.

J'Nanin, можно сказать, является центром этой вселенной, состоящей из нескольких островов. Отсюда вам удастся попасть в любую другую точку этой живой цепи, созданной гением Атруса. Но для этого у вас должны быть книги. Книги-порталы, с помощью которых вы и сможете путешествовать по анимированным мирам. Естественно, они не лежат на виду.

Собственно, вашей задачей и будет найти все порталы, чтобы в итоге отобрать у безумца Сааведро книгу, позволяющую проникнуть в самое совершенное творение Атруса. Черт, я уже сам начинаю верить в то, что написанные миры могут существовать на самом деле! Но, честно говоря, ничего другого просто не остается.

Edanna

Следующий остров, на котором мне довелось побывать, носит название Edanna. Я никогда в жизни не видел более странного места. Он расположен в стволе огромного дерева. Гигантский окаменевший ствол поднимается прямо из воды, а внутри его раскинулось Царство Жизни. После величественного молчаливого J'Nanin'a я был просто поражен богатством красок, которое обрушила на меня Edanna. Тут есть только два пути — вверх и вниз. На этом острове точно нет места никакой механике. Гигантские стволы доисторических растений изо всех сил стертыясы ввысь, к солнцу. Упрямые листья пружинят под ногами, когда вы бегом поднимаетесь по ним на следующий ярус. Кажется, что здесь собраны самые причудливые растения, когда-либо произраставшие в любом из подлунных миров. Цветы-линзы, цветы-фонерики, стебли-лестницы, бутон-насосы, плотоядные расте-

ния-хищники — все это составляет мир Edan-n'y. Все это переплетено между собой так



плотно, что постоянно приходится изо всех сил напрягать зрение, чтобы отыскать ту единственно верную тропинку, которая приведет вас к заветной цели. Но, опять же, это все потом. А сначала — смотреть. Смотреть, слушать и восхищаться этой необычайно красивой сказкой, уверяю, как напештанной Атрису лосковым прибором южного моря. Вздираться по колыхающимся по окаменевшему стволу «материнского дерева», высматривать ускользающую из-под ног тропинку, перелезть на «тарзанке» через многометровые (а может, и километровые) провалы, которые будто насильно стараются увлечь вас в раскинувшуюся внизу бездну океана.

Но жизнь здесь не ограничивается одним лишь растительным царством. Edan-na — единственный остров, который может похвастаться разнообразием своих обитателей. Вы встретите здесь огромную птицу, заботливо выкармливающую своего птенца, белого кролика (к счастью, без часов), очень любящего яркие красные ягоды, каких-то огромных насекомых, отдаленно напоминающих «божьих коровок», странных скатообразных рыб, обитающих внутри бутылочных жидкостью бутылок невиданных прозрачных растений. А вокруг все то же бездонное небо, все то же необъятный океан, на которые никогда не надеждаешь смотреть... Которыми никогда не успеешь восхищаться. Но как это ни тяжело, не следует забывать, что мы пришли сюда не только любоваться красотами. Где-то в недрах этого зеленого рая мы должны отыскать вещь, которая позволит нам еще на шаг приблизиться к нашей цели. И то, что вместо рычагов и шестеренок приходится использовать цветы, листья, плоды и даже животных и птиц, ни в коем случае не должно нас останавливать. Edan-na — самый странный, загадочный и запутанный из созданных Атрисом миров, — отдавал свои тайны очень неохотно. Но тот, кто когда-либо путеше-



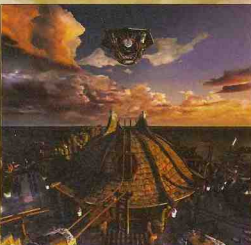
вовал по этому миру, вряд ли станет жалеть о проведённом здесь времени.

Voltaic

Следующий мир — и снова сюрприз. И снова легкий шок от резкой перемены. Внешне Voltaic напоминает в лучшем случае засекреченную военно-морскую базу, в худшем — каторжную тюрьму. Приземистый широкий остров, берега которого состоят из мягкой красной породы, буквально испещрен многочисленными ходами, туннелями и шахтами. Когда впервые спускаешься под землю, вся эта громада начинает безжалостно давить на голову, угрожая обрушиться и навеки похоронить тебя под обломками красного камня, перемешанного

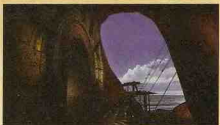


с покоренными механизмами непонятного предназначения. Voltaic безлюден, но



присутствие человека чувствуется здесь постоянно. Кому еще придет в голову напичкать остров паровыми трубами, устелить полы коридоров узорчатыми металлическими пластинками, вырыть глубокие шахты, ведущие, кажется, к самому центру Земли? Но я уже хорошо запомнил Главный Закон островов Атриса: сначала смотреть, потом действовать. Чем дольше я находился в подземельях Voltaic'a, тем больший восторг охватывал меня. Величественное спокойствие J'Nanif'a, психоделические краски Edan-n'y — все это быстро стерлось из памяти, уступив место узким, извилистым, красно-

синим коридорам Voltaic'a. Несмотря на явное превосходство механизации над при-



родой, у вас ни на секунду не возникнет чувство дискомфорта. Наверно, именно так бы выглядели шахты сказочных гномов, доживи они до наших дней. Тесные коридоры сменяются глубокими штольнями, напичканными ржавыми аппаратами непонятного предназначения. Металлические дорожки, удерживаемые железными тросами, то резко спускаются вниз, то, выравнявшись из плена красного камня, бегут над бездонными провалами, на дне которых пузырится темно-красная лава. Покрывающие старые лифты, приводимые в действие ржавыми рычагами, несут вас все ниже и ниже, открывая перед глазами все новые и новые подземные уровни, и кажется, что это бешеное погружение никогда не закончится. Но заброшенность островных механизмов только кажущаяся. Стоит вам пустить пар в систему и Voltaic оживет. Оживет и вновь ошарашит неосужденным сюрпризом. Лично мне никогда бы не пришло в голову, что средством передвижения здесь станет не лифт или вагонетка, а летающее судно, удерживаемое в воздухе огромным баллоном, наполненным гелием. Медленно и величественно движется это клетучий корабль по извилистым коридорам и в конце концов выносит вас на поверхность. К тому самому месту, где вас ждет заслуженная награда, еще на один шаг приближающая вас к цели этого заповедного путешествия. А впереди ждет следующий мир.

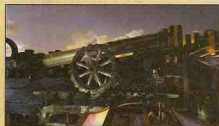
Amateria

Впервые ступив на берега острова Amateria, я серьезно задумался, кто из них, Сааведро или Атрис, более безумен. Кажется, я уже видел все, что может создать фантазия самого извращенного писателя. И все-таки ЭТО вертело меня в недоумение. Естественным было только основание острова, да и то... Какие-то скольки розовые камни окружали липкую ядовито-зеленую массу, откуда подни-



мались вверх стояки сверкающей металлической арматуры, где покоилось самое безумное сооружение, которое мне когда-ли-

бо приходилось видеть. Представьте себе, что вы попали «во внутренности» кегельбана или особо изощренной площадки для



гольфа. Нет, я имею в виду не ту коротко подстриженную зеленую лужайку, с которой чаще всего ассоциируется у нас «спорт-ристократов», а искусственную площадку, где все лунки связаны сложной системой труб, желобов, пружинок и прочих приспособлений, призванных возвращать мяч чуть ли не в руки игроку. Большую часть Amateria составляют те же самые трубы и желоба, только действительно гигантских размеров. И самое интересное то, что все эти запутанные многорукие приспособления действительно предназначены для того, чтобы по ним катились шары. Огромные, хрупкие стеклянные шары. Не спрашивайте меня, зачем это нужно. Единственным оправданием Атруса является, пожалуй, только то, что из-под его пера к описываемому времени вышло уже огромное количество разнообразнейших миров, что, пожалуй, дает ему право на некую эксцентричность... А

может, это была реализация какой-нибудь детской мечты. И если сам остров вызывает скорее недоумение, чем восхищение, то стоит оглянуться вокруг, как вы сразу же забудете обо всей несуразице Amateria. Вечер. Медленно движущиеся грозовые тучи затянули уже полнеба. Солнце медленно опускается к горизонту, окрашивая море и прибрежные камни в самые фантастические оттенки красного цвета. Здесь я впервые за все путешествие увидел молнию. Ослепительно белый зигзаг неожиданно вырвался из темной толщи облаков и, подобно копылу разгневанного бога, пронзил тело океана. На мой взгляд, море и небо всегда удавались Атрису лучше всего. А остров... На нем три заголки, связанные именно с беспрепятственным проведением стеклянного шара по сложной цепи труб и желобов. Глупо? Пожалуй. Но то, что вас ждет перед тем, как вы покинете этот остров, с



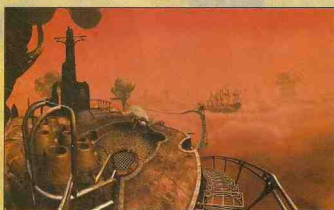
лихой окупит все усилия, приложенные для разгадывания загадок Amateria.

Нarayan: финишная прямая

Я стою на пороге мира, замыкающего цепь островов, созданных великим писателем, сумевшим оживить свои книги, дав им реальную жизнь. Naranay — облачный мир — просто поражает воображение. Где-то там, за полупрозрачными клочьями тумана, окутывающими узкую, устремленную вверх скалу, притаился Соаведро. Погоня закончена, но что-то подсказывает мне, что завладеть желанной книгой будет не так-то просто. Все рассказанное выше статично. Каждый, кто решится заглянуть в книги-порталы, проследует по пути, пройденному мной,



и лишь на Naranay'e каждого ждет своя дорога. Какое вам дело до того, какую дорогу выберу я? Любый из вас должен пойти по той тропе, которую он выберет для се-



бя сам. Никто и ничто не должно влиять на ваш выбор...

Эпилог

Что можно сказать о Myst'e? Наверно, очень многое. Но даже самые лучшие слова не передадут и десятой доли того, что представляет собой эта игра. Она очень странная и необычная. Правду говорят, что несмотря на то, что в пестром семействе компьютерных игр есть несколько довольно удачных и интересных Mystoобразных и Mystopodobных игрушек, все-таки существует MYST и все остальное. И **Myst III: Exile** не стал исключением. Тот факт, что его разрабатывала компания **Presto Studios**, а не создатель оригинального Myst'a —

Суан, абсолютно ни на что не повлиял. Перед вами все та же игра, с присущей толь-



ко ей уникальной атмосферой и до конца логичными головоломками. Myst — злитная игра. Она не предназначена для широкой аудитории. Пройти ее до конца смогут лишь люди с определенным складом характера. Она необычайно медленная и просто завооруживающе красивая. Именно графика обусловила 2/3 ее успеха. Все ваши путешествия завязаны вокруг основного острова J'Nani'a, с которого вы когда угодно (после выполнения начальных квестов) можете попасть в любую другую (за исключением Naranay'a) часть заселенной, созданной Атрисом. Причем книга-портал J'Nani'a всегда находится на самом видном месте. Если какой-нибудь пазл покажется вам слишком сложным — пожалуйста, возвращайтесь к начальной точке и ведите поиски в другом направлении. А главное — смотрите. Вертите голову во все стороны. Миры Myst'a живые и необычайно красивые. Каждый из них по-своему неповторим и уникален. Еще одна отличительная особенность этой игры — строго логичные головоломки. В этом мире нет места случайности. Ни один пазл не решается «методом научного тыка». Все построено на логике и наблюдательности. А что еще, собственно, нужно для хорошего квеста. Myst — это хороший, настоящий, классический квест, думаю, этим все сказано. Если вы поклонник данного жанра, вам никоим образом нельзя пройти мимо этой игры. Ведь, как ни крути, а хорошие квесты появляются на нашем рынке намного реже, чем нам бы того хотелось. Если вы относите себя к истинным ценителям прекрасного, вам нужно установить Myst на своей машине и просто смотреть, бродить по островам, заглядывая в каждую расщелину, под каждый кустик. Если нетерпеливое созерцание вам ближе бешеных скоростей, то Myst — именно то, что вам нужно.



Вы когда-нибудь были диктатором? Нет? Тогда попробуйте свои силы на маленьком тропическом острове, окруженном безбрежным синим морем.

Ефим БЕРКОВИЧ АКА Rand

rand@mycomp.com.ua

TRIPICO

Производитель и издатель: GodGames
Системные требования: Pentium 133 или быстрее, MS Windows 95/98/NT4.0/2000/ME, 32 МБ RAM, 820 МБ HDD, CD-ROM

Ну почему жизнь устроена так несправедливо? Как только соберусь в свою уютную кузну, так или враги нагрянут, или окажется, что металл закончился. Или... Или опять мор требует, чтобы я на задание отправлялся...

Сидящий в углу комнаты департамента защиты его начальник Ранд предавался философским раздумьям. Совсем недавно вернувшись из здания Majesty, он так и не успел вволю намахаться молотком. Из рабочей копеей его выбило сообщение о том, что враги его гильдии, так называемые «божники», получили в свое распоряжение не только молоток с плоским к кузнечному искусству, но и специальное оружие, которое даже при гибели владельца оставалось при нем, а не на трупе.

Это полный беспредел — завтра они еще получат нескончаемый запас стрел для лука, или еще какой-то шаровой болус. Честно жить не могут и вот... Лодно, как-нибудь и с этим справимся... Кстати говоря, а

но ездить — нечего подчиненных боловать, а то они расслабятся и хуже работать будут.

Вот так я и стал президентом маленького острова. Итак, посмотрим, что у меня в наличии. Остров — одна штука, президент, то есть я, — тоже один, единственный и неповторимый. Дворец — тоже один. Население — ну, не то чтобы очень мало, но немного. Еще есть куча хиборок, собранных



кажется, из всего, что море выкинуло. И все? Все!! А еще есть казна. Совсем в плачевном состоянии. Впрочем...

«Телеграмма, которую так и не разобрали анчурийские лингвисты, тщетно пытаясь приложить к ней свои знания испанского языка и начатков английского», сообщила Гудвину важные вести. Она уведомила его, что президент республики убежал из столицы вместе с сверенными ему казенными суммами; далее, что президента сопровождает в пути облыстительница Изабелла Гилберт, авантюристка, павшая из оперной труппы, которую президент Мирафлорес вот уже целый месяц чествовал в своей столице так широко, что, будь актеры королями, они и то могли бы удовлетворяться меньшими почестями. Выражение «заячья дорожка» означало вычуженную тропу, по которой шел весь транспорт между столицей и Коралио. Сообщение о «куче», которая стала меньше на пятерку налей, ясно указывало на печальное состояние националь-

ных финансов. Также было до очевидно-сти ясно, что партии, стремящейся к власти и не нуждающейся уже в вооруженном восстании, «придется очень туго без круляшек». Если она не отнимет похищенных денег, то, приняв во внимание, сколько военной добычи придется раздать победителям, невеселое будет положение у новых властей. Поэтому было совершенно необходимо «стрелить главного за шиворот» и вернуть средства для войны и управления».

Вот и у меня то же самое. Денег нет. Чувствую, сейчас начнутся у меня проблемы. Так, чего там население хочет? Как всегда, — хлеба и зрелищ. Ну, хлебом, а точнее кукурузой, я их обеспечу. Вон, кстати, ферма есть. Как раз на моих 30 человек населения хватит. Теперь вопрос денег. Деньги, деньги — где ж их взять? О, вон в той лужбинке замечательно табак растит может. Сейчас ферму построю и стану принцем табачной промышленности — что-то, а курить люди не бросят, уж по крайней мере в ближайшее время. Так, начинаю строить ферму. Я сказал строить ферму! Вы почему живыто на пляжах греетесь? Далеко от города ходить? Вот вам дорога. Что еще? Зар-



плата маленькая? Повысим. О, наконец-то пошли строить! Кстати, и табачную фабрику надо заодно соорудить. Сигары явно дороже продаваться будут, чем табачные листья. Почему опять не строим? Какого вида такого пророба, где я его возьму? В уни-



что там с текущими заданиями? Надеюсь, мне нигда сегодня внедраться не надо? Так, этим Глюк занимается, этим Док... А это что за... Какой такой остров? Тропический? А бананы растут? И ананасы есть? Ну, в такие командировки только начальство долж-

верситете? А университет откуда? Он же... у меня столько денег отродясь не было? Ах, вспомнил, тут недавно реклама одного бюро по вербовке рабочей силы была. Так, позвоним. Сколько он один денег хочет? У меня 40 пеонов столько за год не зарабо-



тывают! Но выхода нет. Надо нанимать. Свой покой дороже.

«Джедди отложил перо, надел панаму, взял зонт. По звонку он узнал, что прибыл пароход «Валгалла», один из грузовых пароходов «Везувий», занимавшейся перевозкой бананов, апельсинов и кокосов. Все в Корабли, начиная от плитчатых пипос, могли с точностью определить по свистку пароходной сирены, какой пароход прибыл в город. По извилистым дорожкам, защищенным от солнца, консул пробрался к морю. Благодаря долгой практике он вымеривал свои шаги так аккуратно, что появлялся на песчаном берегу как раз в то время, когда от судна отчаливала шлюпка с таможенными, которые производили осмотр товаров согласно законам Анхурии. В Корабли не гавани. Тамуда суда, как «Валгалла», должны бросать якорь за милю от берега. Их нагружали в море, легкие грузовые суденышки подвозят к ним фрукты. К Солитасу, где была отличная гавань, подходило много кораблей, но в Корабли — лишь грузовые, «фруктовые».

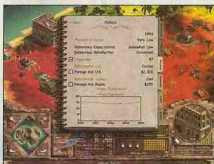
Так, а кстати, как я этот самый табак буду возвозить? Надо ведь говнов благоустроить. А то эти иностранные компании сами знаете какие — только что им не по нутру, тут же прекратят торговлю. Последние деньги отдавать приходится. Быстрее строите, лоботрясы, а то съинет мой табак! Фух, успел... Продался мой табак. Уж не знаю, что произошло, но... Наверно, на Кубе революция ☹. Во всяком случае, как продается, сразу денег заработал. Так, что мне надо в первую очередь, срочно? Церкви. Да, без этого мои пеоны точно не будут счастливы. Придется, похоже, опять проробоа ниями, да и епископа просить из Самога Рима приехать. А ну, навалился Уф! Теперь ходите и молитесь. А я плату за пользование церковью подумю... Как нельзя? Оказываются, что-то из моих предшественников издал распоряжение, что, мол, религия у нас на острове по жизни бесплатна. И налогами не облагается. Попался бы этот умник мне сейчас, уж я бы ему показал филантропию по первое число.

Деньги, деньги, ну где ж их взять? Посетители? — Густей! Итог, господа, что вам угодно? Концессию на добычу рыбы? На что лет? А жирно не будет? А это что за

конверт? Сколько-сколько? Тридцать тысяч? Что тридцать тысяч? Долларов? Да хоть на что миллионов лет (сколько там мне жить осталось!) Ух, опять выкрутился!

«Я — единственный честный человек в республике. Правительство это знает; народ это знает; темные элементы это знают; иностранные-концессионеры это знают. Я ставляю правительство держать слово. Если человеку обещано место, он получает его. Если иностранный капитал покупает концессию, ему дают то, что ему нужно. У меня здесь монополия на честные сделки. Конкуренция никакой. Вздумай полковник Диоген явиться сюда со своим фонарем, ему моментально скажут: «Ваш адрес». Денег это дает не ахти сколько, но заработок верный, и ночью спать спокойно».

Что бы еще такое продать ненужное? О, разрезу-ка я владельцам фабрики воздух табачной крошкой загрязнять. Спроу несколько выгод... Во-первых, они за это денег отвалют. Во-вторых, себестоимость продукции упадет, в-третьих, им больше сырья потребуется, а значит, надо еще... одну табачную ферму строить. Так, что у меня с день-



гами? Вроде, немного есть. Переведу-ка половину себ на счет в Швейцарии, о с другой половиной поезду на Кориби или там на Крит. Толку-то — такие же острова, как и мой. Эх, некуда податься честному человеку! Ага, вот является ко мне некий Гонсалес. Он, мол, представляет группу единомышленников, объединенных в партию любителей пива. Они, мол, очень недовольны тем, что на всем нашем благословенном острове нет ни одной легальной пивной. Я, естественно, в шоке — как нет? А почему как минимум раз в неделю пьяные под дворцом валютуются? Ну, народ, отвечай — разве не выгодно на моем острове по части алкоголя? А у тех рахи опухшие, языки еле ворочаются, но ворочаются: надоело, мол, напиваться под заборами. Хотим, как культурные люди, пьянствовать в пабе. Да как у вас язык поворочивается? И где они таких умных слов насупались? Знаю, конечно, у этих ноняных рабочих. Блин, ведь чувствовал, что добром эта затея с наймом не кончится! Да, поб так поб. Сейчас построим. А собственн-но, что они там пить будут — самогон из кокосов меда или Сильвия Уиньен? М-да, придется, судя по всему, еще и винокурню строить. Что, еще один инженер? Не, еще одного иностранца мой маленький остров не выдержит. У них у всех идеи вредоносные. Надо строить университет. Как, и там тоже директорствовать иностранцу? Ну ладно — в последний раз! Будем ковать свои коды.

Прошло 12 лет

Вот уже 12 лет как я президент этого чертового острова. Сколько всего пережил, стыдно и сказать. Промышленность подняла — раз, туризм развил — два, коммунистов всех повзвиз. Представляете, лет так семь назад начали там всякие голопороды кричать, мол, срок моего президентства подошел к концу и пора выборы устраивать. А шеф тайной полиции докладывал, что мой рейтинг сильно упал. Особенно возмущались жители квартала, прилегающего к табачной фабрике. Мол, им из-за этой фабрики дышать нечем. Самое интересное, что половина из них на ней самой и работала. И рыбаки тоже бунтили. Думали, что от меня можно запросто так избавиться. Ха-ха-ха! Я уже к этому времени и полицию нормальную создал, и армию. Так что, когда они вышли на улицы, их встретили водометы. А тем, кому душ холодный не помог, все объяснили автоматы. Согнал я самых ретивых на стадион и... Пнотчет мне как раз пару ребят, специалистов по подобным мероприятиям, подборки. Правда, из СССР чте корабль с десантом не прислали. В числе пострадавших их граждане оказались. Ну, я тоже не дурак — через свой МИД помощи у США попросил. Так что, когда русский корабль прибыл, у меня в порту американская канонерка стояла. С тех пор у меня американские туристы полюбили отдыхать. Кстати, доход от них вполне приличный. А в этом году у меня даже Паномериканские игры провели... в общем, наступили действительно райские времена. Ну, а если кто-то до сих пор недоволен, так тайная полиция всегда готова разобраться. Все, можно и на пенсию...

Ну, а если убрать из словозвизаний Ранда все лишнее, то что останется — останется замечательная игра в стиле Сим Сити. Антураж, конечно, специфический, но



игра и впрямую интересно. Ранд, говоря, из-за нее даже чуть свое железное дело не завалял. В ДИКТОРАТО заигрался.

P.S. Все цитаты — из очень хорошей книги О. Генри «Короли и капуста». Если не читали, обязательно прочтите.

КОМТЕХСЕРВИС
Тел: 216-5367, 274-3928
www.ktc.com.ua

**КОМПЬЮТЕРЫ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
СЕРВИС**

На Игроградском стадионе сегодня праздник. Здесь проходит чемпионат Европы по футболу. Сумеет ли новая игра побить рекорды игр от EA Sports?

Кирилл БЕЛЯКОВСКИЙ

UEFA Challenge

Разработчик: Infogrames

Издатель: Infogrames

Жанр: симулятор футбола

Требуется: P2-266, 64 МБ, 3D-акселератор

Рекомендуется: P2-500, 96 МБ, 3D-акселератор

Совсем недавно на европейских футбольных аренах отгремели финальные поединки за звание самых-самых. Еще свежи в памяти лица победителей и побежденных. Радость победы и слезы поражения. Но такова игра — приз только один. Да, такие праздники, как Лига Чемпионов и Кубок УЕФА, не устают радовать болельщиков. Но, к большому сожалению, всякие торжества заканчиваются. Пускай лишь на вре-

тересны, чтобы проводить время перед монитором. Но это уже отдельный разговор, а пока я лучше расскажу о довольно-таки многообещающем проекте под громким названием **UEFA Challenge**.

«Динамо» + «Спартак» = дети одной страны

Признаюсь сразу, покупая игру, я был настроен довольно скептически. Ведь практически ни один футбольный сим, вышедший за последние полгода, не смог побороться за зрелищности и интересу продукт от **EA Sports**. Впрочем, по этому вопросу у каждого есть свое мнение, так что я, пожалуй, ограничусь парой предложений. На данный момент серия **FIFA** является прямым лидером среди футбольных симов. Все вроде бы хорошо, но самым страшным является нежелание разработчиков из вышеозначенной компании менять структуру игры. С каждым годом их изделия становятся краше и краше снаружи, старея изнутри. Они руководствуются девизом: «А, чего зря стараться? Доход своей мы в любом случае получим, ведь конкурентов нет и не видно. Так что нас так и так купят». Грустно становится от таких выводов. А ведь они правы. Выйдет новая FIFA и придется идти покупать, так как другого ничего нет. Поэтому на протяжении инсталляции UC у меня еще теплится слабая надежда на появление достойного конкурента, способного растормошить даже такого гиганта, как продукт EA Sports. И, забегая немного вперед, скажу вам, что у ребят из **Infogrames** почти получилось!

Ну а теперь обо всем по порядку. Как и положено всякой хорошей спортивной игре, нас приветствует красочный видеоролик с известными футболистами в главных ролях. Тут тебе и Фигу демонстрирует свой незаурядный дриблинг и умение выполнять

стандарты, и Эфенберг руководит будущими победителями Лиги, и... Короче, все звезды из команд, давших разрешение на использование их имен и символики в игре. До-да, разработчики не поленились и официально попросили разрешения у выдающихся деятелей футбола на воплощение их на наших экранах. Правда, есть у этой медали и оборотная сторона. Так, все остальные клубы, не довшие «доброе», обладают только настоящими названиями, но не игроками. То есть игроки вроде как выдуманные, но мы-то знаем, кто на самом деле скрывается под личиной Di Cambio в Васт Хэме и Robinho в Moscow (так они «народную команду» обозвали). Кстати, наш «Динамо», который из Киева, не поспешили и дал нам возможность в полной мере насладиться непуготанными фамилиями своих болельщиков.

Теперь к самому, так сказать, процессу. Для начала я был просто шокирован отсутствием в главном меню такой, казалось, обыденной вещи, как мыш. Причем, как оказалось, оно не встречалось и далее. Довольно дико, не находите? В ноше-то время... Ну да ладно, всякое бывает, роет клубя. Та-а-а, что тут у нас? Ага! Неприятное меню скрывает в себе притом-таки массу разнообразных видов соревнова-



ний. Кроме обычных дружественных матчей и турниров, заготовленных самими разработчиками, мы можем поучаствовать в особом первенстве. Мы берем под свое руководство приглянувшийся клуб и пытаемся привести его к первым местам в своей дивизионе. Из второго в первый, из первого в своеобразную Премьер-Лигу. А уж там стоит побороться за чемпионство, иначе не видать нам специальных кубков, заготовленных хитрым разработчиком на десерт. Тут опять ярким памятником сверкает очередная вынужденная странность нашей игры. Ведь чемпионатов как таковых нет и в помине! Есть только соланка из команд, главным образом опирающаяся на географическую принадлежность того или иного клуба. Так, например, в **Южной Лиге** мадридский **Реал** мирно уживается с **Бенфикой**, а в **Северной** — **Бавария** без проблем соседствует с **Андерлехтом**. К сожалению, обо столицных клубах, «**Динамо**» и **Moscow**, вынуждены довольство-



ма, на нам от этого не легче. Тем грустнее, что к своему завершению подходят и регулярные чемпионаты большинства футбольных держов.

Что же остается делать нам, простым любителям футбола? Играть! Причем, случается же, не только на природе, но и за компьютером. Тем более, что разработчики всячески стараются поддержать нас в этом начинании (или продолжении хорошей традиции), выпуская одну игру за другой. Другое дело, что не все они настолько ин-



ваться местом в списке **Rest of Europe**. Более того, числятся они там под одним флагом. Под российским! Но в целом картина приятная. Ежели чего не нравится, используйте перекрывать чемпионаты и кубки под свой вкус. Редактированию подвергается все. Начиная с фамилий футболистов и заканчивая правилами вашего собственного первенства. Хотя, опять же, при работе с такой информацией скрывается «мышинный» порок игрешки.

Ноги, голова... Главное — тактика!

Ну вот, чемпионат установлен, с командой вы уже определились, и теперь осталось нажать кнопку **OK** и переместиться прямиком на зеленый газон. Как бы не так! Не торопитесь, а внимательно вглядитесь в изображение на мониторе. Есть там еще и другие варианты. Одной из самых сильных сторон игры является очень гибкая система тактических настроек. Поверьте, это не пустые слова. Нас уже довольно приучили побеждать противника поройтроей финтов, а как насчет тактики? Так-коке, как здесь, отношение к предмет-чевой расстановке сил под стать футбольному менеджеру средней руки. Нам предлагают выбрать одну из 18 тактических схем, а затем самому смоделировать поведение игрока на той или иной позиции. Так, всех, кроме нападающих, можно озадачить персональной опекой какого-либо оппонента или дать установку подключаться к атакам. Определить игроков, ответственных за исполнение стандартных положений, пробитие одиннадцатиметрового удара. Очень, скажу я вам, увлекательное занятие — возиться со всеяческими тактическими изысками. Впрочем, это скорее на любителя, но все же приятно, черт возьми! Вы можете возразить, мол, какая разница, где какого игрока ставить, — ведь они все одинаковые, как дети из приютири. На что я вам отвечу, а по 11 характеристик на одного персонажа мало? Каждый полевой игрок обладает следующими качествами.

• **Dribbling** — умение обводить как можно большее количество противников, особенно полезное качество для форварда.

• **Heading** — умение играть на втором этаже. Полезно всем, без исключения.

• **Pace** — скорость, она и в Африке скорость. Что тут добавлять?

• **Shooting и Shot range**. Первое качество отвечает за точность удара вашего игрока. Чем оно меньше, тем труднее во-

шему подопечному будет поразить ворота из любого положения. Второе же умение характеризует, так сказать, дистанцию прицельного огня.

• **Awareness** — осведомленность вашего игрока о происходящем на поле и способности быстро принимать решения.

• **Stamina и Strength**. Выносливость и сила. Моя твоя понимать. Моя много бегать и совсем не уставать.

• **Passing** — умение раздавать хорошие пасы. Особенно важное качество для игроков линии полузащиты.

• **Tackling** — отбор мяча. В первую очередь важно для защитников.

• **Ball Control** — чем выше у игрока это качество, тем труднее отобрать у него мяч.

Стоит еще добавить, что вратарь обладает несколькими иными характеристиками, — что, впрочем, логично. Более того, все эти свойства очень удобно оформлены в виде симпатичного графика. Благодаря ему с вы-



бором кандидата на ту или иную позицию вы сможете определиться совершенно без усилий. И все это, заметьте, без мышки!

Красивые безобразия

Наконец вы освоились со всеми тренерскими деталями и уже загружаете матч. Сразу бросается в глаза, с какой любовью разработчики занимались созданием стадионов. На трибунах бешутся фаны, развеваются полотнища с символическим логотипом клуба, а с табло транслируется ход поединка. Причем стадионы предостаточно. Тут и красавец «Вестфален», принимавший финал кубка УЕФА, и **Сан Сиро**, и **Олд Траффорд**, и даже наш родной «Олимпийский»! Фигури футболистов выглядят очень качественно, а анимация так и норовит крикнуть: «До чего же хороша технология motion capture». И действительно, при каждом удобном случае игроки демонстрируют свое мастерство владения мячом. Элегантно его принимают и так же красиво прокидывают его на ходу партнеру.

По прошествии некоего события, вроде вручения отличившемуся футболисту «горячих» или взятому ворот, программа предъявляет нашему взору скриптовые сценки. Очень даже симпатичные.

Ну и какой современный футбольный сим бойдется без динамического изменения по-

годных условий? Вот и тут не обошлось. Кстати, в игре есть такая новинка, как следы, оставляемые игроками. Честно говоря, я ее не оценил. Я еще могу понять, когда на снегу остаются отпечатки, но на летнем газоне...



Еще есть недоработки в плане грамотного подбора цветовой гаммы. Очень часто на зимнем поле с трудом можно различить разметку, хорошо хоть мячик красный сделали.

Вот так плавно к мячу и подходишь к самому главному. К главному проклятию нашего продукта. Как ни жаль, но речь пойдет именно об **AI**. Таких тупых выходов, какие иногда совершают ваши подопечные, вы еще не видели. Выход один на один с вожим вратарем чаще случается именно по вине защитников. Мяч может лечь у него прямо за спиной, но тот упрямо делает вид, что вообще никак не причастен к происходящему на поле. А так как матч проходит на повышенных скоростях, то каждая подобная оплошность становится роковой. Также не знаю, насколько удачной можно считать следующую идею. А состоит она вот в чем. Ваши игроки частенько проявляют излишнюю самостоятельность. Так, например, защитник, обогнав чужого форварда на пути к мячу, способен выбить крупное подальше. Причем безо всякой на то команды с вашей стороны. Вот и форварды иногда самостоятельно выделяют «кренделя» в чужой штрафной. В список недостатков можно включить еще и не совсем удачную реализацию повторов. Видно, сказало отсутствие мыши, и регулировка поворотов и угла обзора довольно утомляет.

Слон и москья?

Вот и пришло пора подводить итоги. Наверное, кто-то ждет от меня ответа на вопрос, что же лучше — FIFA или UEFA? Я попробую ответить следующим образом. Это разные игры. Как по классу, так и по содержанию. Те, кто привык к лоску и шику от EA Sports, навряд ли сидят вникать в тонкости новинки, даже если они того стоят. Да, на данный момент Intergrames не хватило опыта в создании подобного рода продуктов, но потенциал в эту игру заложен огромный. Главное, не останавливаться на достигнутом и шлифовать свое мастерство от игры к игре. Пускай будет еще один мыльный сериал, теперь под названием UEFA. Пускай у EA Sports появится здоровая мотивация внести в свои игры что-то новое не только в плане графики. В конечном итоге потребители от этого охотятся только в выигрыше. А ведь это главное. А посмотреть UEFA должен любой фанат виртуального футбола.



• **Heading** — умение играть на втором этаже. Полезно всем, без исключения.

• **Pace** — скорость, она и в Африке скорость. Что тут добавлять?

• **Shooting и Shot range**. Первое качество отвечает за точность удара вашего игрока. Чем оно меньше, тем труднее во-



На Почтовой Площади сегодня оживление. Многие жители нашего города собрались на ней, чтобы выяснить, кто из них «быстрее, выше, сильнее».

Дмитрий АМПИЛОВ killer@zhedum.elfacom.net

COMMUNITY

Так уж сложилось, что большинство игровых журналов выходит под девизом «геймерам о геймах». Иногда — «геймерам от геймеров о геймах». Но этого мало! Ведь, по сути, ради чего это все? Ради кого? Ради нас, родимых! Людей, нет, геймеров, ибо простой человек, попав в нашу среду, в любом случае в ней останется и никуда не денется. Мы смотрим фильмы, играем в футбол, слушаем новости. Интересен сам состав события, но не менее интересны ЛИЧНОСТИ, которые ко всему этому причастны — будь то актер, футболист или известный политик. Ведь жутко интересно почитать об Андрее Шевченко, узнать его биографию, о том, как он начинал свой футбольный путь, о его пристрастиях, антипатиях, лучших моментах в жизни. Еще достовернее (за редкими исключениями) бывают сведения, почерпнутые из интервью. Это раньше геймер был бородатым дядькой, ночами засиживающимся в своей конторе за казенной двойкой и любимой леталкой или чем там еще. Теперь уже домашник ПК превратился в чем-то из ряда вне выходящим, всюду проникли Интернет и Фидо. Толпы людей оббивают пороги новоявленных гейм-клубов. Люди общаются, сражаются, набираются опыта и мастерства. СТОП! Давайте по порядку!

Часть I. Истоки и движущая сила

Вначале фанаты обменивались аудиокассетами и восторженными откликами, затем появились ФИДО, компьютерные клубы, Интернет — и начался настоящий игровой бум. В компьютерных клубах люди смогли найти таких же, как и они, фанатов любимой игрушки, получили возможность практиковаться и соревноваться с живыми соперниками. Именно здесь образуются кланы — одна из ячеек комьюнити — группы игроков, тренирующихся и играющих вместе. Иногда компьютерные клубы дают им пристанище, и кланы становятся командами клуба, бесплатно в них тренируются и выступая на соревнованиях под «торговой маркой» своей тренировочной базы, тем самым поддерживая ее престиж — ведь очень часто многие хотят не просто поиграть, а поиграть против сильных соперников, а если команда клуба будет играть сильно, то и люди (т. е. геймеры) к ним потянутся. В общем, такие команды являются ходячей рекламой своих клубов.

ФИДО. Конечно, многие могут возразить, откуда оно, во времена Интернета, вообще взялось. ФИДО — это некоммер-

ческая. Здесь же распространяются последние слухи, байки и сплетни ☺. Именно в ФИДО в начале девяностых были созданы первые doot-листы — списки игроков, находящихся в поисках соперников для игры по модему. Фидо, можно сказать, стала первым оплотом думерского и, по сути, всего геймерского движения Киева.

Интернет. Всемирная Сеть молниеносно ворвалась в нашу жизнь и неморально вцепилась в нее. Мы даже не в состоянии себе представить, что было бы, перестань оно в

сих арен крупных чемпионатов, минуя корреспондентов, «вызывающихся» прямо в IRC.

Часть II. Сообщество

Остается понять, что же это за слово такое — «комьюнити»? Очень походит на ситуацию со словом «геймплей». Вроде и понятно все, а на самом деле четкого определения понятия-то и нет. Но я, не будь дурак, извлек из-под стола здоровенный словарь иностранных слов и начал рыться в нем. Максимально приближенным термином оказалось «коммунистическая партия»; почитав о ней немного, я понял, что все-таки это маложе не то. И какой же я унылый после этого, скажете вы, ведь «комьюнити» на самом деле слово иностранное, а следовательно, скорее всего, английское. Сказано — сделано. Одним движением вырвал из словарика, не менее тонкий, чем предыдущий. И, о чудо! Пальцами, на очередной странице находим нужное нам слово: *community*. Перевод гласит: «общество», «община» (трудно было догадаться, да? ☹). Так, теперь осталось



один «прекрасный» миг работать. В Интернете сосредоточены все клановые страницы, игровые порталы, здесь ведутся прямые репортажи с соревнований, читаются свежие новости, качаются дополнительные карты, составы команд, повторы, демоты, модели, скины, моды, патчи, атрибуты, аксессуары и многое-многое другое. Да и поиграть на западе по Интернету можно так же спокойно, как у нас по сети в компьютерном клубе, и стоит это удовольствие будет намного дешевле. Через Интернет даже проводятся отборочные туры на крупные соревнования. Обязательно стоит вспомнить и об IRC, International Relay Chat'e. В этом, немного отличающемся от своих *www*-аналогов чате можно пообщаться со многими игроками, как отечественными, так и западными, здесь запросто можно встретить своего кумира, которого ты зноишь лишь по демкам или повторам, поздравиться с ним. А при наличии некоторой наглости можно даже спросить о чем-нибудь ☺ (самое главное — не задавать ламерских вопросов и не просить поиграть, а то уважать перестанут). Очень часто результаты напрямую с бойцов-

всего лишь порваться в многопоточнике какого-нибудь раздразного толкового словарика, и все будет замечательно. Жаль, Даль-бородой у меня под рукой почему-то не обнаружился. Ну и Бог с ним, расскажу на пальцах. Итак, комьюнити — это сообщество игроков. И почти у каждой игры существует свое, особое комьюнити, со своими особенностями, преимуществами и недостатками. Но наиболее сплоченны ряды *старкрафтеров*, *фифакеров*, *анрилеров* и *квокеров*. А как там насчет полководцев, например, *Heroes of Might and Magic*, *Baldur's Gate*, *Tomb Raider*, *American McGee's Alice* и внушительного списка хитов, терроризирующих верхние строки рейтингов уже которую неделю, спросите вы? Да, они есть, эти полководцы, как же им не быть! Но их проблема в том, что обсуждать им, по сути, нечего, сражаются не с кем, совершенствоваться не в чем. Хвататься — и то не перед кем! Да, рассказывать, сколько ты завалил медведей, накопал сокровищ или наполнил чеширских котлов валерьяной, очень интересно. Но вот интересно ли это слушать? Интересно ли практиковаться в про-



чекская любительская сеть. И наряду с обсуждением абсолютно бесконечной гаммы разнообразнейших тем, в ФИДО обсуждают и игры. Здесь, в отличие от чисто информационного Интернета, идет обсуждение «технических» моментов — например, преимуществ той или иной тактики, тактико-технической характеристики оружия, недостатков компьютерного железа и прочая, и про-

хождения на скорость уровней одиночной игры? Да даже если и так, то кому это все показывать, если такие демки можно записывать лишь в спортивных, первых двух кейках и старкرافте? Правильно, разве что



соседу или любимой девушке, но и она это вряд ли оценит. Подводящее большинство выходящих на данный момент игр поддерживает многопользовательскую игру. И многие ли в нее, эту многопользовательскую игру, играют? А сколько из этих индивидов собирается победить по сетке или на соревнованиях? По каким играм, в конце концов, сейчас вообще проводятся соревнования? Исключение можно сделать лишь для *Ultima Online* и *Diablo*. «Соревнования» там ведутся постоянно, да и общаться приходится очень часто, как без этого в ролевой игре? Вот так. Вопросов было поставлено достаточное количество, ответить на них предоставляю вам. Дальше.

Комьюнити состоит из тех, кто принимает участие в общественной игровой жизни. Геймеры, которые страстно любят «свою» игру, пытаются узнать о ней как можно больше, усердно (или не очень) тренируются, делятся впечатлениями, общаются, играют клановые войны и соревнуются на чемпионатах. Но не следует забывать и о тех людях, которые за всем этим стоят. Они могут не играть сами, но все же вносить свою лепту. Суть: суть директора клубов, президенты лиг, журналисты с игровых порталов.

Киев уже может похвастаться своей футбольной лигой (КФЛ), собравшей в свои ряды лучших «футболистов» не только нашего города. На соревнования, проводимые под эгидой КФЛ, съезжаются игроки не только из столицы, но и из Донецка, Днепрпетровска. Живет и дышит квак-движение, бойцы старой закалки и новые звезды, уже нспирающиеся на «дядюшек». Но настоящий бум сейчас переживает *Counter-Strike*. CS-комьюнити стремительно набирает ход, именно сейчас полным ходом идет борьба за лидирующие позиции, вершину все еще не сформировалась. И если в *Quake* и *Starcraft* от своих соседей мы немного отстоим, то вот в *Counter-Strike* зажигают как раз наши соотечественники. Проводятся чемпионаты с большими призовыми фондами, вовлекается все большее количество команд. А количество, как известно, переходит в качество. Некоторые играют просто для развлечения. Некоторые играют просто для славы: поспать, пообщаться в клубе с друзьями, немного выиграть, немного проиграть — интересен сам процесс игры, когда на первый план выходит удовольствие, а не результат. Но иногда бывает и по-другому. Когда игрок действительно хочет стать

лучшим и готов на все, чтобы добиться своей цели и определенной планки мастерства. Вот тогда для него игра перестает быть игрой, она становится спортом.

Часть III. Киберспорт

Киберспорт немного напоминает бокс. Существует несколько организаций, проводящих под своей эгидой крупные международные соревнования по компьютерным играм. Некоторые постоянно проводятся в одном и том же месте (*Lan Arena*, *World Cyber Games*), некоторые постоянно его меняют (CPL). Проводились даже чемпионат Европы по *Quake* и Всемирные Кибер-Игры (*World Cyber Games*). Все эти лиги абсолютно независимы, проводятся в разных дисциплинах. Абсолютный рейтинг отсутствует. Как и в боксе, гонорары за победы, да и престижность соревнований здесь могут колебаться, все зависит от спонсоров и организаторов. Ну, а победителями в основном становятся участники из развитых стран (исключением является разве что Старкрафт, который в Корею [тоже мне, неразвитая страна! — прим. ред.] возведен чуть ли не в ранг национального вида спорта). Но вот недавно завершившийся *Holland CPL Europe*, проходивший в Амстердаме, принес сенсационные результаты. Четыре из первых шести мест занимают представители... России. Это при



том, что от наших соседей пошло всего пятеро. Одержал же победу игрок, которого сравнительно недавно не знали не то что во всем мире, но даже у себя дома. Турнир он начал с 106-ого места, но сумел показать всем заграничным барбосам, кто в доме хозяин. Первый же и единственный пока представитель нашей страны — одесит *James.msk* — занял тринадцатое место, что, в принципе, тоже нехило как для дебюта. И очень нехило, учитывая огромное количество участников. Первое массовое нашествие игроков из бывшего союзнера на западные соревнования — и сразу такой успех! Дошло до того, что в России, воз-

можно, будет даже создан филиал CPL, Cyberathlete Professional League (Профессиональная Лига Кибератлетов), одной из наиболее влиятельных организаций, проводящих компьютерные соревнования. Но стоит вспомнить, что за этим всем стоит. Тренировки, тренировки, тренировки и еще раз тренировки. Еще неизвестно, сколько времени нужно практиковаться в день, но у лучших из лучших на тренировки уходит по несколько часов в сутки. И не просто «мяса» с ламерами, а стратегных игр с избранными, с такими же барбосами как и сам, отточка мастерства, трюксов, отработкой штрафных ударов и молниеносных рашей. Вот и являются миру «котцы», для которых выступления на соревнованиях — это или уже, или почти профессия. Таковы *Fatality*, *Lakeman* и многие другие, убивающие друг друга на экранах монитора, путешествующие по всему миру и получающие за это тысячи долларов — нации, геймерские звезды, пламеотары, но очень, но отнюдь не менее оттого значимые. Лишь единицы получают за свою игру (работу?) гонорары, все-таки аж никак не достигающие до зарплат звезд спортивных. На вы мне скажите, за какое время взлетело на гребень волны Формула 1? И сколько времени развиваются компьютерные игры? А ведь, по сути, чем мы отличаемся от формульных гонщиков? Гонщик крутит руль, а мы возводим мышкой, гонщик нажимает на педаль — мы вдавливает кнопки на клавиатуре. Бешеные скорости и тут, и там, головой тоже там и тут думать нужно. Подгонка болидов в боксах и тонкая подстройка компьютеров, реклама производителей табачной продукции и продвижение компьютерных аксессуаров, улучшение болидов и повышение производительности. Разве что геймер не вылетит на скорости 300 километров в час с трассы, но ведь и шахматист может максимум что получить от расстроенного оппонента кофем по голове. Так что еще не известно, как оно все повернется в ближайшее время, не говоря уже о десятилетии. Конечно, я почти утрировал, но ведь возможно такое, правда? Пусть даже по-настоящему профессиональных геймеров в Украине еще нет, но вот гей-комьюнити-то у нас уже есть! И оно достойно того, чтобы о нем рассказать. Так что теперь ущемленные © права геймеров будут отомщены, и на страницах МКК'а появятся новый раздел, в котором будут печататься рассказы об отечественных геймерах, западных барбосах, профессиональных лигах, кланах и Игроках.

ПРИХОДИ

КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ

новая игровая арена в центре киева

предъявляй журнал
и получай бесплатно
1 час игры в клубе!

30 компьютеров
Pentium III 800MHz
видео GeForce2 32Mb
память 128Mb



1 ЧАС ИГРЫ
БЕСПЛАТНО

БАСЕЙНАЯ 13 Тел (044) 224 02 86

ALF

Многие здания нашего города построены при участии этой строительной компании. Давайте зайдём в их офис и ознакомимся с этапами ее развития.

Владимир ЛЫСЕНКОВ, археолог



Как бы много не появлялось сейчас новых компьютерных фирм-разработчиков и издателей, старый геймер никогда не забудет таких ветеранов-первооткрывателей, как **Sierra**, **Interplay**, **Blizzard**, **Id Software**, **MicroProse** etc. По сути вышеперечисленные компании создали облик современного компьютерного мира. Сегодня я предлагаю вам поговорить об **Interplay**, который недавно разменял второй десяток лет и имеет на своем счету более сотни игровых проектов.

Начало девяностых, кроме всего прочего, подарило миру множество (на тот день) компьютерных игр. Игрушки выпускали молодые фирмы, среди которых вспомним и **Interplay**, который на то время занимался детскими и настольными играми. Гигантский бум произвели его **Lords of The Rings**, созданные по мотивам культовых книг Дж. Р. Толкиена, **Russian Pack 6** — универсальный сборник настольных игр, а также три части **Bard Tales** — игра представляла собой гигантский компьютерный мир, что-то вроде современного MUD'a [об этих мы неоднократно писали в прошлых номерах], в котором вы могли бы стать любым существом — от эльфа до орка, владеющим любым мастерством — от волшебника до воина. Сопоставив, что 1991 года это весьма неплохо.

Однако время шло, и с каждым годом геймер становился все более требовательным и изощренным. Число конкурентов росло, а с ним — графика и размер игрушек. Однако ребята из **Interplay** не растерялись, они приняли участие в проекте **Sim City** — родоначальнике всех **Sim**'овских игр, и занялись покорением спортивной отрасли геймерской индустрии. Вышла в свет серия шахматных игр — от **Battle Shess** до **Shess Platinum**, **Interplay Golf**, а также первая часть **Virtual Pool** — игры в бильярд, признанной лучшей среди игр подобных, в дальнейшем вышли еще две ее части. Пресытившись спортом, **Interplay** создала три культовых игры, буквально ослепивших умы многих тысяч: **Evolution**, **Dragon Dice** (компьютерный аналог известной настольной игры **Dungeons and Dragons**) и **Conquest of The New World** — масштабнейшая на то время игра, охватывающая вас в период колонизации Америки: вы играете за одну из пяти европейских стран или индейцев, возводите го-

рода, добываете ресурсы и конечно же воюете. В **Conquest** впервые стало возможным раскидывать войска.

Период до 1996 года оказался для **Interplay** веком спокойствия и достатка, однако ничто не вечно под лунной, в том числе и игры вышеозначенной фирмы. Они попросту начали устаревать и бледнеть на фоне все новых проектов фирм-конкурентов. В принципе, **Interplay** никогда до 1998 года не был первым разработчиком и издателем. Он просто существовал, создавая приятные и расслабляющие игрушки, однако, когда появилась перспектива забвения, компания начала резко набирать обороты. Вышла **Lost Vikings**, приключенческая сага о трех потерявшихся в чужом мире викингах, каждый из которых обладал особым умением, без которого не пройти игры (что-то вроде **Commandos** от **Eidos**, но только в 2D). Появилась первая часть кровавого **Carmageddon** — военной стратегии будущего **M.A.X.** и **Casino Master** — все игры весьма разноплановые. Однако настоящий переворот в геймерском мире произвели **Jagged Alliance** и **Fallout** — действительно культовая игрушка, правда, несколько затуманенная вышедшими в тот период **Blizzard**овскими **Diablo** и **Heroes of Might and Magic** от 3DO. Требуется особого внимания **Die By Sword**, а также его продолжение — **Die By Sword: Limb From Limb**, аналог современного **Blade of Darkness**. Именно в этой игре впервые стало реальным отрубывание конечностей противника холодным оружием и ликвидация головы одного таким же способом.

Но все же **Interplay** оставалась в тени, уступая первое место **Sierra**е, **Blizzard**у и другим монстрам. По-настоящему он стал выходить на первые позиции после 1998 года. Были просто ошарашены и конкурен-

ты, и геймеры второй частью **Carmageddon**а, серией **Descent** и **Freespace**, **Baldur's Gate**ом во всех его проявлениях, трехмерной стратегией в реальном времени **Earth 2140**, а **Fallout 2** сводил людей с ума, отправляя их в постапокалиптический мир и заставляя в который раз выполнять интереснейшие квесты, при этом в вашем распоряжении оказывались разнообразное оружие, броня, различные предметы и прочая амуниция. Даже 3-й **Heroes of Might and Magic** не смог затмить **Fallout 2**. После этого **Interplay** действительно вышел в первые ряды. Он поддержал свою популярность такими успешными проектами, как **Planescape: Torment**, **Jagged Alliance II: Unfinished Business**, **Isewind Dale**, **Evotha**, **M.A.X. 2**, а также продолжение эпопеи **Baldur's Gate** etc.

В прошлом году компания вернулась к классической и спортивной тематике: издатель **American Deer Hunting 2000**, **American Rodeo Bullrider 2000**, **Interplay Sports Baseball 2000**, **Caesars Palace 2000**, а shooter в стиле аниме **Shogo** потряс своей красочностью и масштабностью даже видовых виды геймеров.

2001 год ознаменовался выходом ожидаемого **Fallout Tactics: Brotherhood of Steel**, который разочаровал почти всех поклонников прошлых частей **Fallout** а и вот почему: разработчик **Black Isle** распался на две части (конфликты бивают везде), первая часть начала разработку **Fallout 3**, а вторая поспешила и выпустила **Fallout Tactics: Brotherhood of Steel**, в котором изменила всю структуру проведения игры, чем и подорвала игровальность. Что ж, остается ждать и уповать на удачное завершение **Fallout 3**.

Также в очень скором будущем **Interplay** планирует издать следующие игры: **Icwind Dale: Heart of Winter** (продолжение знаменитой фэнтезийной игрушки), **MDK2: Armageddon** (новые приключения супермена с репгангом вместо головы), два продолжения **Baldur's Gate** — **Baldur's Gate: Throne of Bhaal** и **Baldur's Gate: Dark Alliance** — никак не могут уйти вно золото, **Newerwinter Nights** (ну, очень ожидаемая фэнтези), **Hostile Waters: Antaeus Rising** (многообещающий RTS), очередное RPG от **Black Isle** — **Black Isle Studios TORN**.

Также **Interplay** порадует счастливых обладателей **Play Station 2** — под эту платформу готовится увлекательный action **Giants: Citizen Kabuto**. Ждем не дождемся!

Кстати, обязательно загляните на www.interplay.com — найдете много интересной для себя информации. К тому же именно там вы сможете подробнее узнать о вышеперечисленных проектах и об играх, о которых ваш покорный слуга не успел написать в этом кратком коммюнике.

Have Fun!

Тем из вас, кого заинтересовала экскурсия по офису Interplay, мы предлагаем ознакомиться с экспонатом нашего Музея, возведенного руками строителей этой фирмы.

Вот пришло из штаба задание написать статью про что-нибудь «из старого, доброго». Вроде, что тут сложного, берешь любую старенькую игрушку и пишешь о ней все, что в голову придет. Делов-то на один вечерок. А вот и нет. Стоило мне достать со шкафа тяжелую картонную коробку со старыми играми (думая, у каждого бывшего геймера существует свой аналог «картонной коробки»), как тут же нахлынули приятные воспоминания. Диски, закованные в пластик, потихоньку собираются вокруг тебя, а ты все не можешь остановить свое внимание хотя бы на одном. Вспоминаешь, как проводил ночи вот за этой ролевушкой или вот за тем шутером, и так и не смог пройти до конца, а вот этот диск в треснутой коробочке — твой самый первый...

Так, в результате долгих душевных мук и переживаний, я решил выбрать игру под названием **Jagged Alliance**. Почему? Да просто потому, что современному игроку не очень интересно читать о былых хитах. Конечно, статья-то он проплатит, но вот поиграть почти наверняка не захочет, ведь расстояние, отделяющее ту графику и интерфейс от современных, слишком велико, правда? И даже запустив старую любимку, убеждаешься в том, что вот это охищные пиксели, козлившиеся десять лет назад грозным драконом, на самом деле слишком далеко от своего прототипа. Да... Время идет, мы привыкаем к новым стандартам и возвращение в прошлое почти всегда несет некоторые разочарования. Но ведь не появились тогда эти хиты, играли бы мы сейчас в героев, Worms, Цивилизацию? То-то же! Вот и популярная «Агония власти» появилась не на пустом месте, о чем красноречиво свидетельствует цифирька два после запятой. Поэтому будет полезно окунуться в прошлое и хотя бы из этой статьи узнать, с чего все начиналось...

Для меня всему начало — появление на жестком диске лишние двух десятков мегабайт. В 94-ом году, поверьте, это было нешуточное пространство. Вот его-то и заняла новая игра от канадской компании **Sir-Tech**. Звездала довольно банально и не блещет оригинальнос-

рядом, Лукас Сантини, встал по ту сторону баррикад и вознамерился прибрать перспективных остров к рукам. Но не тут-то было. Бородатый профессор и его очаровательная дочурка (единственные, кто попытался что-то предпринять) просят нас помочь им освободить остров. Скажете, ну разве можно отказаться та-

стали классикой, а незабываемая шапка-ушанка и падавно вошла в историю тропического острова Метавира. Поистине титаническая работа была проделана **Риком Джонсом**, ответственным за подбор актеров. Каждая личность озвучена великолепно, и где только они откопали **Сергея Голосова**.

Работая над созданием JA 2, канадцы решили не слишком удаляться от предшественника, поэтому игровой процесс первой части не сильно отличается от второй. Все также исследуем секторы, бьем противника. Кстати, вражеские наемники всегда ходили в неизменно красной форме, за что и получили кличку «красногубашечники». Прибавляя интереса прекрасно подобранный и сбалансированный арсенал. К тому моменту я уже поражаюсь устал от фантастического оружия X-COM'a и возвращение к старым добрым господам **Smith & Wesson** оказалось для меня как нельзя кстати. Ну, что еще добавить к вышенаписанному? Обязательн

Кирилл БЕЛЯКОВСКИЙ



ким обольстительным зеленым плазком?

Грубо говоря, перед нами обычная *tactical strategy*. Весь остров поделен на шесть десятков секторов и наша первоестественная задача — убить Лукаса. Сделать это можно разными путями: осторожно и методично завоевывать все секторы или сразу помануться в последний — к Сантини. Но второй вариант изначально провальный, так как на некоторых территориях произрастают деревья, а они представляют собой очень надежный источник прибыли. А без пополнения казны твои подчиненные и неведи не проработают. Вот тут-то и приходится стратегически мыслить — грамотно завоевывать секторы, предоставлять охрану, назначать рабочих для добычи сока, рассчитывать бюджет. Ведь денег, выданных в самом начале, катастрофически мало, а хорошие наемники требуют регулярную зарплату, соответствующую их умениям.

Кстати, о наемниках. Именно они стали главным козырем игры. Единственные и неповторимые, они сразу захватили мое внимание. Ведь не зря же при написании *preview* к оче-

редной RPG частенько мелькает фраза: «...а отношения в партии будут не хуже, чем в JA...». У каждого своя история, свой характер, интересы. Не забыть и мне: один из самых копированных персонажей в игре — майор Красной Армии Иван Долвич. Все его фразы уже давно

Вот, пожалуй, и все на сегодня. Я надеюсь, что мы еще не раз встретимся в нашем «Музее», и я обязательно расскажу о старых добрых временах, когда пиво было вкуснее, солнышко светило ярче, а игры казались лучше.



то. Примерно в середине двадцатого века где-то на юге Атлантического океана, на маленьком острове Метавира, проводились испытания ядерного оружия. Такие эксперименты обычно не проходят для природы даром и наш остров не стал исключением. Но на этот раз исключением удачным. Дело в том, что в результате последней ядерной реакции на острове стали произрастать уникальные деревья. Их сок обладал бесценными медицинскими качествами и мог послужить прекрасным лекарством от множества болезней. Конечно, ученые не могли оставить этот факт без внимания и снарядили на остров группу исследователей. Но там, где пахнет большими деньгами и безоблачным будущим, всегда найдется негодяй, способный преступить закон. Так и здесь: один из членов исследовательского от-



редной RPG частенько мелькает фраза: «...а отношения в партии будут не хуже, чем в JA...». У каждого своя история, свой характер, интересы. Не забыть и мне: один из самых копированных персонажей в игре — майор Красной Армии Иван Долвич. Все его фразы уже давно

Together by the Informational Technologies Highway!

INCOSOFT®
telecommunications

Ваш надежный партнер

10 лет на рынке

КОМПЬЮТЕРЫ	
1010/Cel433/64/10/4/SB	275
MVP4/1BM333/64/10/4/SB	266
KLE133/Dur750/64/10/4/SB	296
1815EP/PIII-733/128/116Vanta/SB	425
Athlon850/128/10/4/SB	362
МОНИТОРЫ 15"	от 128
CD	от 28
FaxModems	от 90 грн
INTERNET	от 6
WWW-хостинг	от 5
выделенные линии	от 150
МОДЕМНЫЙ ПУЛ 223,234 АТС	

http://www.incoSoft.net.ua
e-mail: info@incoSoft.net.ua
Тел./факс: (044) 234-5335

Сегодня в здании Magic The Gathering оживление. Лучшие маги со всех концов страны съехались на свой ежегодный турнир.

Том/Док/КЕРТИС Kertis@torba.com

ПЕРВЫЙ НАЦИОНАЛ

Что я могу сказать — то, что нам обещали большевики, и то, чего так долго ждали украинские фанаты Мэджика, свершилось! Наконец-то! Как говорится, не прошло и пяти лет, как был проведен **Первый Национальный Чемпионат Украины по Magic: The Gathering**, а то как-то несерьезно получалось — вроде и клубы на Украине есть, и игроков хватает, а наши маги почему-то принимают участие в чемпионатах России.

На хватит предисловий — обратимся к фактам. Итак, 19-20 мая в помещении киевского Дворца детей и юношества был



проведен Национальный Чемпионат по Мэджику, организатором которого выступила компания **Sorgona**. Нескольким слов о том, что же такое Национальный Чемпионат. Как вы помните, различных чемов и турниров по Мэджику много — начиная от открытых, в которых участвовать может любой желающий, заканчивая закрытыми, в которых принимают участие лучшие игроки. Национальный Чемпионат тоже может быть открытым и закрытым — данный, к примеру, был закрытым. Для того чтобы принять в нем участие, нужно было либо стать победителем одного из региональных турниров, либо занимать верхние позиции в рейтинге игроков Украины. Всего в Киеве собралось около сорока магов из Киева, Днепрпетровска, Одессы, Донецка, Севастополя и Львова. Казалось бы, немного, но не забывайте, что Чемпионат был закрытым и участвовали в нем только лучшие украинские маги. Специально для судейства на Национале приехал известный во всем мире судья **Кирилл Грильен** из Бельгии — кстати, по завершении чемпа он проводил аттестацию и переоаттестацию судей, так что любой мог попробовать, подучив правила Мэджика, сдать экзамен на право судить турниры.

Вернемся к Чемпионату. В первый день все игроки играли **драфт** — с моей точки зрения, именно драфт является наиболее интересным форматом соревнований в Мэджике, именно он способен по-настоящему показать, кто и на что способен. Посудите сами: в обычных турнирах, например, в Т2, вы играете собранной заранее колодой, а значит, успех ваш во многом определяют ваши финансовые возможности. Ведь как ни

крути, но для того, чтобы собрать хорошую колоду, требуется немало денег. То есть вы можете быть великолепным магом, лучшим из всех живущих — но если колода у вас слабая, то шансов победить крайне мало. В драфте этого нет. Колоду вы собираете прямо на месте из нодрафченных карт — что удалось взять, то и ваше. Вы хороший маг? Вам сегодня везет? Значит, у вас есть все шансы великолепно сыграть, а сворачивать на то, что у оппонента, мая, больше денег и потому он купил более хорошие карты, не удастся. Условия равны для всех — и для богатых, и для тех, что победнее. Кстати, этот



чемпионат как раз и доказал, насколько важно уметь играть драфт. Победитель, **Артем Козачук**, в первый день на драфте занял третье место — неплохой результат. А вот во второй день был Т2 — то есть все играли своими колодами. Честно говоря, в этот день Артем был явно не в своей лучшей форме: результат после шести игр — 2-2-2: две победы, две ничьи, два поражения. Естественно, на обычном турнире с такими результатами нечего даже мечтать попасть в Топ 8, но на Чемпионате считалось общая сумма баллов — и за первый день, и за второй. Иначе говоря, умение хорошо играть драфт вывело Артема сначала в Топ 8, а затем и в финал, который он блистательно выиграл в очень напряженном матче против

Андрея Губачева, занявшего, соответственно, второе место. Кстати, пока лучшие маги Украины швыряли друг в друга заклятия и вызывали себе на подмогу страшных монстров, на первом этапе Дворца шли турниры для тех, кто не попал на Чемпионат, или же выпал из него. К сожалению, поскольку я занимался обзорением Национала, принять участие в этих играх я не смог, но мой тимовец **Денис Колесников** ухитрился занять в одном из турниров второе место. Так что дело нашлось всем — и тем, кто играл очень хорошо и мог претендовать на победу в Национале, и тем, кто просто пришел посмотреть и попробовать свои силы в более легких турнирах. Ну и, конечно, в перерывах между играми шел активный обмен картами — куда же без этого...

Но вернемся к Чемпионату. Список лучших восьмерки выглядит следующим образом:

- 1-е место — **Артем Козачук**
- 2-е место — **Андрей Губачев**
- 3-е место — **Борис Злотоябко**
- 4-е место — **Алексей Изосимов**
- 5-е место — **Иван Кульбич**
- 6-е место — **Колл Самосатов**
- 7-е место — **Максим Леонов**
- 8-е место — **Александр Акинфиев**

Заметили, что **Юри Коламейко**, занявшего седьмое место на **PRO TOUR** в Барселоне, в этом списке нет? Такова судьба магов: даже сильнеешие выигрывают не всегда. А если бы они всегда выигрывали, зачем было бы играть?

Несколько слов о том, зачем все это, что дает игрокам участие в подобных чемпионатах. Во-первых, каждый игрок, играющий в Мэджик, зарегистрирован в международной контрольной организации **DCI** — ему



присваивается номер и подсчитывается рейтинг, каждое участие в турнире отражается на рейтинге в зависимости от того, на-

сколько оно было удачно. Игроки с самым высоким рейтингом имеют право принимать участие в Национальных и Международных чемпионатах. А подобные чемпионаты — это, как говорится не только ценный мех и возможность увидеть мир, но и определенное количество призов. Каких? Во-первых, игроки, занявшие первые восемь мест на Национале, получили приглашение на участие в **Континентальном Чемпионате**, который будет проходить с 29 июня по 1 июля в Милане (привет Шеел)! Призовой фонд этого чемпионата составит порядка 150 тысяч долларов, распределяющихся среди первых 64 мест. Игроки, занявшие первые четыре места, вдобавок ко всему получили приглашение на **Чемпионат Мира** — 250 тысяч долларов среди первых 64 игроков. Но это еще не все.

Победитель Национала **Артем Козачук** получил от компании **Sargona** в качестве приза телевизор, а от **Wizard of the Coast**, под эгидой которых проходят все подобные мероприятия, — 500 у.е. Остальные призы распределились следующим образом:

2-е место — **Андрей Губачев** — видеоплеер и 250 у.е.

3-е место — **Борис Злотоябко** — музыкальный центр и 125 у.е.



4-е место — **Алексей Изосимов** — радиотелефон и 125 у.е.

Кроме этого, первая тройка получит еще по 1000 у.е., если примет участие в Чемпионате Мира.

Вот так, как видите, Мэджик — игра не только очень интересная, но и прибыльная. По сути, одна из немногих игр, в которой, имея хорошие мозги, вы можете выигрывать реальные деньги.

Кстати, меня очень порадовала победа **Артема** — не только потому, что он хороший маг и с ним приятно играть, но и потому, что играл он моими любимыми цветами — бело-синей колодой. Для тех, кто думает о том, как лучше укомплектовать свою боевую колоду, привожу деклест победителя:

- 9 Island
- 7 Plains
- 4 Adarkar Wastes
- 4 Coastal Tower
- 4 Millstone
- 2 Mogota, the Lion
- 4 Counterspell
- 4 Absorb



Официальный дистрибутор
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, ЦУМ, 2-й этаж, отделы игрушек и игр
г. Киев, Книжный рынок "Петровка"
г. Киев, ул. Богатырская, 2-Б, клуб "Легенда", т. 461-31-61
г. Киев, ул. Васильевская, 10, клуб "Magicaland", т. 490-26-50
г. Киев, ул. Соломенская, 33, клуб "Kavi", т. 568-02-15
г. Киев, ул. Дмитриевская, 2, магазин "ComputerLand", т. 490-67-92
г. Киев, ул. Красноварейская, 134, книжный магазин "Гранд-Экспо", т. 261-19-20
г. Киев, Торговый центр "Квадрат" на Печерске, г. Днепронетравск, ул. Артема, 14, кв. 8, клуб "Саросса", т. (0562) 45-29-94
г. Львов, ул. С. Крушельницкой, 2, клуб "Netmania", т. (0322) 72-98-50
г. Севастополь, ул. Гоголя, 35-б, комп. клуб "Дракон", т. (0692) 57-95-25
г. Ивано-Франковск, ул. Черноволы, 128, комп. клуб "Киберия", т. (03422) 3-22-19
г. Одесса, ул. Тираспольская, 11, интернет-клуб "ZipNet"
г. Одесса, пер. Чайковского, 16, интернет-клуб "Мошва"
г. Харьков, ул. Плехановская, 92-А, гостиница "Металист", корп. Б, ком. 303, клуб "Гильдия Магов", тел. (0572) 280519
г. Николаев, ул. Первомайская, 3, компьютерный клуб "Хакер", тел. 3-15-98

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ДИЛЕРОВ — НА ВЫГОДНЫХ УСЛОВИЯХ!!!

- 4 Accumulated Knowledge
- 4 Fact or Fiction
- 3 Story Circle
- 3 Wrath of God
- 1 Rout
- 2 Last Breath
- 2 Dismantling Blow
- 2 Tsabo's Web
- Sideboard:
 - 1 Wrath of God
 - 1 Rout
 - 2 Nether Spirit
 - 3 Gainsay
 - 1 Ivory Mask
 - 2 Disenchant
 - 1 Kor Haven
 - 2 Last Breath
 - 2 Misdirection

Такая вот интересная дека — попробуй-те собрать и потестить...

Вот, Чемпионат закончился, игроки разъехались по домам, а лучшие из них готовятся принять участие в Континентальном Чемпионате и Чемпионате Мира. Интересно,



кто поедет и как они сыграют. Я очень надеюсь, что хорошо, хотя это будет нелегко, конечно. А сейчас, сейчас все мы ждем преприиз нового сетки Мэджика, который состоится у нас на Украине примерно третьего июня.

Знаете, как бы там ни было, но Мэджик у нас все-таки развивается. В Саргоне и Magic Land е собирается все больше наро-

дов, все больше новых лиц. Как знать, может, кто-то из тех детей, которые еще вчера менялись со мной короткими, уже через год выиграют очередной Национальный Чемпионат, а там, глядишь, и Чемпионат Мира. Все-таки, что там не говори, на умных лю-



дей в нашей стране хватает, мозгами мы были сильны всегда, да и не только мозгами. Если на чемпионате по Quake 3 в лучшей шестерку вошли четыре российских игрока, отнесши на третье место такого монстра как Fatalitty, то, думаю, рано или поздно мы сможем открыться на просторах Мэджика. Я на это очень надеюсь, как и надеюсь, что рано или поздно карты Мэджика начнут выпускать на русском языке — это уберет барьер, так мешающий многим, кто хотел бы научиться играть, но не владеет английским. Хотя, как я уже неоднократно писал, для игры в Мэджик знание английского не так уж и важно: месяц игры — и вы сможете достаточно свободно читать надписи на картах. Если уж мой тимовец Денис, который даже по-русски толком читать не умеет, научился играть в Мэджик, и причем весьма неплохого, то как тут можно сказать? Только одно — приходите в клубы и играйте! Это действительно очень классно. Я не обманываю. Честное кертисовское.

Ну, и до встречи на **Втором Национальном Чемпионате Украины** по Мэджик. Играйте и выигрывайте — а я буду болеть за вас.

Наша детвора сегодня отправится в путешествие вокруг света — и на сто лет назад, когда не было реактивных самолетов и люди летали на воздушных шарах. Или с помощью волшебной пыли...

- Мама, давай купим компьютер, — говорит десятилетний сын.
 - Сынок, ты же знаешь, это очень дорого.
 - А мы по частям будем собирать, мамочка. Вот, смотри, давай начнем с «мышки».
 - Лучше с коврика...
- Подслушанный разговор

Итак, вы купили компьютер «по случаю». Дешево. Правда, старенький — троечка, четверочка. Но ведь можно сделать апгрейд. Когда-нибудь. Постепенно. А на роль продвинутой пишущей машинки он годится и сейчас... Вот только детки возмущаются. Им не терпится во что-нибудь поиграть, а из стоящих внимания игр почти ничего не идет. Но мы спешим вам на помощь, и сегодня наш рассказ о детских игрушках с очень скромными (по нынешним временам) запросами.

Сразу отметим, что речь пойдет не об аркадах, благо, уж они-то дефицитом не являются. Девелоперами наштамповано огромное количество аркадов для игровых приставок с минимальными требованиями. Гораздо сложнее подобрать для 386-го процессора игрушку развивающую, да еще с приличной графикой.

В 1995 году компания **EA KIDS** выпустила две детские игры: **Piter Pen (Питер Пен)** и **Around The World in 80 Days (Вокруг света за 80 дней)** — разра-

по сто лет. Герой Жюль Верна, английский смельчак мистер Финеас Фог, бросив вызов барону Генри Хогсбессу во множестве художественных и мультипликационных фильмов. Он утверждал, что может обойти мир вокруг света за 80 дней... Хогсбесс, как правило, не верил и принимал вызов! Итак, Гонки вокруг света! За 80 дней! Выигравший получит награду, которую вручит сама королева Англии! Мистер Фог смел и

нажды Питер Пен привел на остров еще двоих детей — девочку Венди и ее брата



Майка. Девочка заставила неугомонных мальчишек вспомнить, что такое мама, и все они полюбили ее. Но капитан Крюк, предводитель пиратов, похитил Венди, чтобы заставить Питера вернуть ему карту сокровищ. Вместе с Питером Пенем вам предстоит отыскать Венди и освободить ее, разделившись с капитаном Крюком раз и навсегда.

Следует отметить, что обе игрушки совершенно самостоятельны и не копируют графику известных диснеевских мультфильмов. Кроме того, авторы допустили некоторые сюжетные вольности, что, на мой взгляд, полностью оправдано, ведь скучно, в самом деле, играть, когда каждый шаг героев известен наперед...

Интерфейс обеих игр совершенно одинаков, как, впрочем, и жанр: литературное приключение с элементами квеста. А насчет развивающего момента... Самое главное, что развивают эти игрушки, —



это чувство юмора. До-па, ведь его, как и память, и сообразительность, и абстрактное мышление, необходимо неустанно совершенствовать!

После заставки вы увидите перед собой деревянную шкатулку. Это одновременно и книга и ноутбук. В верхней его части, как и положено, экран, а вместе клавиатуры — ваши верные помощники. Это брызгалка Салли, кисточка Джоз, пастик Винстон и карандаш Ник. В игре «Вокруг света» верный друг мистера Финеаса Фога, обезьянка Сидни, приносит их в сказочные места всех тех вещей, которые необходимо было взять с собой в столь долгое и опасное путешествие. Как только вы вместе со своими героями попадете в очередную переделку, что-нибудь из помощников — обычно двое-трое — сразу же предложат свою поддержку. Не стесняйтесь, ведь самому вам не справиться. Любая проблема име-

ВОКРУГ СВЕТА В ожидании апгрейда

Наталья ГРАДОВАЯ

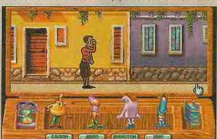


ботчик **Novotrad International**. А в 1996 году «Вокруг света» благодаря усилиям творческой группы **CSW-Group** появился на русском языке, а Питера Пена, по-моему, не переводили. Запускаются они как из DOS, так и из Windows 95. **Системные требования:** процессор, как и обещалось, 386 или 486, от 2 МБ ОЗУ, но все-таки лучше 8, CD-ROM любой, но желательно не ниже 4-скоростного. При игре с диска обе игрушки занимают около 8 МБ, при полной установке — порядка 120 МБ.

Сюжеты, конечно же, общезвестны. Каждому из них почти

удачлив, Хогсбесс богат и коварен, интересно, кто победит? Что из того, что в начале третьего тысячелетия на реактивном самолете земной шар можно облететь за несколько часов. Много ли увидишь с высоты в 10-15 километров. А тем более, не оценишь знаменитый французский луковый суп, в который влетела муха! Так что в путь отправимся мы по старинке, на воздушном шаре, пересядем на поезд, часть пути проделаем на велосипеде, а уж потом полетам на аэроплане. Смеем заметить, путешествие будет весьма познавательным!

Питер Пен — маленький мальчик, который умеет летать и дружит с феей Колокольчик. Он живет в волшебной стране *Neverland* вместе с другими детьми, кото-



рые не желают взрослеть. Жизнь на их острове полна игр и приключений, ведь именно ради возможности играть всю жизнь и покинули эти дети своих родителей. Кроме детей, на острове живут пираты, индейцы, русалки, так что скучать не приходится. Од-



ет несколько решений, и каждый из помощников предложит вам несколько вариантов. Кисточка Джоз и брызгалка Салли обо-



значают звездочками ту область рисунка, которую нужно изменить. Ластик Винстон предложит вам стереть досаждающую вещь, помеху или же, наоборот, жизненно необходимую для вашего противника вещь. А карандаш Ник ледяничкой раскроет перед вами блокнот, где вы выберете тот предмет, который поможет вам решить задачку.

Несмотря на предлагаемую многовариантность решений, сюжет обеих игр линейен. Независимо от того, каким образом вы преодолеете препятствие, следующая локация будет строго заданной. Но играть очень интересно. Во-первых, и в главных, обе игрушки сделаны с исключительным чувством юмора. Варианты решений встречаются самые неожиданные, но в то же время вполне достоверные. Скажем, Питер Пен встречает на тропинке очень серд-



того медведя. С помощью Ника вы приговариваете зверю длинные кроличьи ушки, мишка превращается в очень милого котика, хватает морковку и начинает ее грызть, начисто забыв о Питере. Или изображаете воздушный шарик и вручаете его медведю. Обалдевший от неожиданности мишка берется за веревочку и... уплетает. Или Салли рисует горшочек с медом — результат закономерен: «мед, если есть, то его сразу нет», а Питер спокойно идет дальше. Или же ластик Винстон коварно стирает шерсть на хвосте у мишки и становится виден клопан. Мишка-то надувается, оказывается. Питер хладнокровно открывает клопан, медведь съезжается, двуде-



ясь, а наш герой отправляется дальше. Тот самый луковый суп, уже упоминавшийся,

пытается спасти ластик Винстон, но неожиданно спасает почему-то муху, очистив тарелку от супа. И так далее, перечислять все было бы слишком долго. В общем, маленьких игроков ожидает огромное количество шуток и приколов.

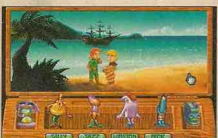
Как видите, играть в «Питера Пена» можно неоднократно, особенно малышам. Они вообще обожают пересматривать мультфильмы по многу раз, а ведь в нашем случае и мультки смотришь, и событиями управляешь, и смеешься часто. А став старше, они обнаружат, что в любую локацию можно вернуться с помощью песочных часов в левом углу экрана и переиграть ее в течение одного сеанса игры, выбрав, например, другого помощника.

К сожалению, звуковое оформление не блестяще. Спецэффектов нет, да и музы-



кальное сопровождение оставляет желать лучшего. Кроме того, вполне возможно, что вы вообще не услышите ни звука. Но это не беда, его отсутствие на самом деле совершенно не мешает. Ведь реплики героев появляются на экране, правда, чтобы оценить юмор, ребенку нужно либо уметь читать, либо же родителям придется сидеть рядом и читать текст. Но! Если маленькому геймеру лет пять-шесть и он активно учится читать, лучшего стимула, чем прохождение игршек, трудно придумать. А английская версия хороша тем, что реплики очень простые, и их вполне можно использовать для домашних занятий иностранным языком.

Кроме того, «Вокруг света за 80 дней» впечатляет еще и своим географическим



уклоном. Ведь путь героев из Лондона — «родины королев», Букингемского дворца и «туманов», лежит практически через весь мир: Испания, Италия, Греция, Трансильвания, Африка, Индия и т. д. В разделе «Факты», который я только что прочитывала, можно почтить «а» стран, по которым путешествуют Финес Фог и Сидни. Но не думайте, что ребенку предстоит прочесть нечто вроде энциклопедии. Скорее, это справочник туриста, в котором вы узнаете, например, каково население Италии или что такое «Мама миа!». И потом, ведь каждый уважающий себя путешественник обязан знать, как сказать «спасибо» и

«пожалуйста» на разных языках, не так ли? И, конечно же, комментарии будут очень смешными. Кстати говоря, в тексте на эк-



ране слова и названия, к которым прилагается объяснение, выделены красным цветом. Чтобы прочесть его, нужно просто щелкнуть на нужном слове мышкой.

Что касается график этих игр, то, учитывая, в каком году они были выпущены, она весьма приятна. Конечно, мелкие детали прорисованы грубовато: например, фея Колокольчик в «Питере Пене» издалека выглядит попросту пятью маленькими пикселями желтого и голубого цветов, но крупные планы сделаны отлично. И, что очень приятно, повторяюсь, никакого подражания диснеевским мультфильмам, никакой славости.

В обеих играх существует возможность сохранения и перехода на любую из локаций.

Еще об одном важном моменте хотел-



ся упомянуть. Скорее всего, купив подержанный компьютер, вы приобрели такой же подержанный монитор. Именно монитор, на мой взгляд, следует менять в первую очередь.

Позаботьтесь о зрении своем и своего ребенка. Во-первых, если купленный монитор не обладает встроенной защитой и антибликовым покрытием, обязательно купите защитный экран. Во-вторых, в настройках дисплея обратите внимание на параметр частоты развертки. Если она не устанавливается более 60 Гц, монитор следует заменить как можно быстрее, а время, проводимое за ним ребенком, следует ограничить до 15 минут. Впрочем, вы и сами заметите, насколько трудно в таких условиях работать. Посоветовавшись со специалистом, подберите такие параметры, которые наиболее близки к современным требованиям.



AOpen[®]

Взгляни на мир свысока



K-TRADE
ПОСТАВЩИК СТАБИЛЬНОСТИ

Киев, пер. Новопечерский, 5 тел.: (38044) 252-9222 <http://www.k-trade.com.ua>

Одесса, ул. Нежинская, 44 тел.: (0482) 26-8813, 77-1552, факс: 77-1553 <http://shop.k-trade.com.ua>



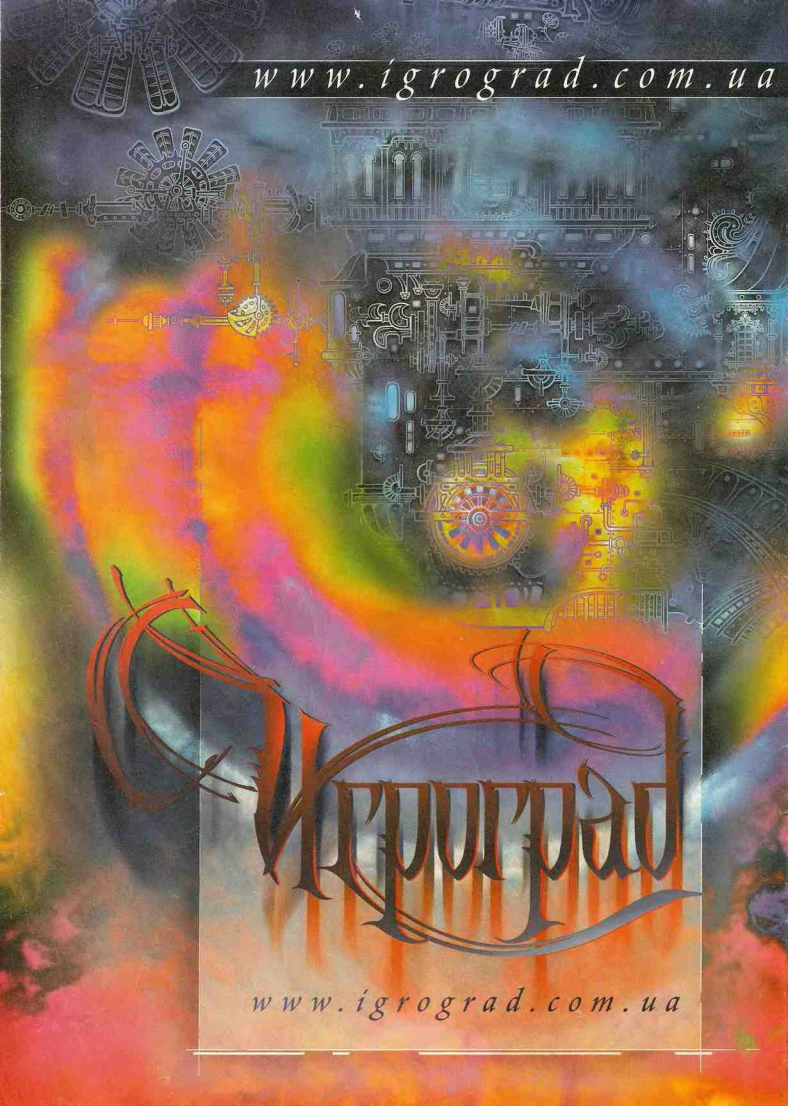
ОБРАБАТОВКА
ПЕЧАТНЫХ КОПИЙ

ТОЛСТЫЕ И БЫСТРЫЕ ВЫДЕЛЕНКИ



Специальные условия для
Подолы, Оболони, Куреневки, Академгородка

т. 464-8262
464-7185



www.igrograd.com.ua

Ігроград

www.igrograd.com.ua