

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ I4-I5(24-25)

Полу месячник «Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

20.08.2001

ARCANUM

MAX PAYNE

Асфальт

Z STEEL SOLDIERS

ОЩУТИ СВЕЖЕСТЬ ЗЕЛЕНИ :))



Генеральный
спонсор акции
"ЗЕЛЕНАЯ ПОДПИСКА"
WEB-магазин GREEN HOME
www.greenhome.com.ua
(044) 433 1591

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!

Список статей

- Александр ГЛЮК.
Кубок Украины, стр. 9.
- Василий ПОПОВ.
Mafia, стр. 10.
- Виктор (Jacall) ТРЕГУБОВ.
Hidden and Dangerous 2, стр. 11.
- Демидурги, стр. 12-14.
- Дмитрий АМПИЛЮГОВ.
Max Payne, стр. 15-17.
- Том /DOC/ КЕРТИС, Александр ГЛЮК.
Arcanum, стр. 18-23.
- Василий ПОПОВ.
Пророк и убийца 2, стр. 24-25.
- Гнат БУРМА.
The Messenger, стр. 26-27.
- BondD.
Poseidon, стр. 28-29.
- Ефим БЕРКОВИЧ.
Z: Steel Soldiers, стр. 30-31.
- Ирина.
Sim Coaster, стр. 32-33.
- Дмитрий АМПИЛЮГОВ.
Tony Hawk's 2, стр. 34-35.
- Петр «Roxton» СЕМИЛЕТОВ.
Приставляйся! 2, стр. 36-37.
- DEUSigner.
Afterlife, стр. 38-40.
- Виктор КИНШОВ.
Dragon Galaxy, стр. 41-42.
- Виктор КИНШОВ.
Majestic, стр. 43.
- Том /DOC/ КЕРТИС.
Pokemon, стр. 44-45.

1

☐

2

☐

3

☐

4

☐

5

☐

6

☐

7

☐

8

☐

9

☐

10

☐

11

☐

12

☐

13

☐

14

☐

15

☐

16

☐

17

☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

ALI
www.ali.com.ua

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ
СПОНСОР
КОНКУРСА

"АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ"
в августе

1-й приз: DVD drive int.

2-е призы: AC Primax 200W

3-и призы: mouse Mitsumi + pad

Эй, читатель, не ленись
и выигрывай свой приз!



т. 446 1100, 446 0154

Отправляясь в путешествие по нашему городу, не забудьте приобрести свежий номер «Игроградского вестника». Тем более, что сегодня на его страницах вы найдете по-настоящему сенсационные материалы.

Золотые горы и черные дыры

Очень приятно начинать новостной раздел нашей газеты информацией о новых зданиях, строительством которых занимаются неизвестные ранее компании. Ведь в таких сообщениях всегда сквозит надежда: а вдруг мы присутствуем при рождении новой «звезды»? Вдвойне приятно, когда разработчик, ранее выпустивший не слишком удачный проект, не останавливается на достигнутом, а продолжает упорно работать, пытаясь исправить допущенные ошибки и довести разрабатываемый им мир до совершенства. Ну, во всяком случае, максимально приблизиться к своему идеалу. Судя по всему, именно такие люди работают в воронежской компании **Burult**, которая не так давно построила в нашем квартале RPG-здание «Златогорье». Мнение геймеров об этом проекте разделилось. Одни приняли на «ура» ролевою систему, очень похожую на Fallout'овскую, но приправленную псевдославянской романтикой, и с увлечением приступили к спасению этого самого мира, не уstraшаясь ни врагов, ни

чар, ни «ляпов» и недочетов разработчиков. Другие сосредоточились на этих самых «ляпах» и поспешили занести «Златогорье» в разряд «котлов». В общем же за этой игрой закрепилось репутация эдакого «середины», что, естественно, не могло не задеть достоинства разработчиков, которые, судя по всему, решили



поселиться в нашем городе на довольно долгое время. И вот недавно в редакцию «Игроградского вестника» поступила информация о новых планах Burult'a.

Ну, и чего же следует ждать в ближайшее время от воронежских разработчиков? Во-первых, второй части игры «Зла-

тогорье» — продолжения приключений в уже знакомом многим из вас мире.

«Немногим более трехсот лет прошло с тех времен, когда нечисленные орды нечисти, ведомые темным божеством Драх-Шу, были повержены, и истерзанная земля Златогорья обрела наконец покой. Краше прежнего стало страна Золотых Гор, тучные стада паслись на зеленых пастбищах, колосились бескрайние хлебные нивы, и люди начали постепенно забывать ужас былых времен. Великие Герои, повергшие земное воплощение Драх-Шу, были канонизированы, их деяния обожествлялись, а Культ Героев овладел умами и душами людей. Жители Златогорья отвернулись от своих небесных защитников, Светлых Богов, надеясь только лишь на себя самих.

Казалось, ничто больше не потревожит покой Златогорья, а безоблачные годы, прошедшие с момента падения Драх-Шу, утвердили жителей в мысли о том, что подобная жизнь будет длиться вечно. Поэтому никто и не придавал особого значения тому, что нежить, выползшая из своих нор, наполнила долину, а голод, болезни и войны вновь принялись пожирать

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Спонсор конкурса
ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ АВГУСТА-2001
компьютерный клуб А.Л.Ф

Главный приз:

**Цифровая фотокамера
DIMERA 3500**

Разрешение: 640x480 (Fine mode), 320x240 (Normal mode)

Тип матрицы: CCD, 350 K Pixels

Цветность: 24 бит

Фокусное расстояние: 40 см ~ бесконечность

Вспышка: АВТО/ВЫКЛ

Помехи: самовина, 2 МВ, Flash

Количество снимков: 8-26

Интерфейс: COM (RS-232C)

Размеры: 125x60x33 мм

Масса: 160 г



www.blf.com.ua

свою обильную жатву. Лишь Верховный Жрец Куплы Героев знал, что триста лет назад именно эти знаки возвелили миру о скором пришествии вселявшего ужас в сердца людей Дрох-Шу.

Как видите, записка весьма убедительна. А что же реально обещают нам разработчики? Мир «Златогорья 2» будет разбит на три огромных государства, каждое из которых обладает собственной уникальной историей и культурой. В своих путешествиях вам придется пересечь более 200 разнообразных локаций, пообщаться с более чем 400 персонажами, отношения которых к вашему герою будут зависеть исключительно от ваших действий. Значительно увеличится, по сравнению с первой частью, количество предметов экипировки, оружия и доспехов. Добавлены новые виды вооружений, среди которых будет преобладать оружие дальнего боя: метательные ножи и колья, самострелы и даже... огнестрельное оружие (похоже, что сотрудники «Бурута» не один день провели за недавно появившимся Arsenal'ом ©). Также обещается усовершенствованный AI противников, тактические элементы сражений (возможность нанесения «прицельных ударов», различные варианты построения участников схватки и т. д.). Кроме того, разработчики утверждают, что игру можно будет пройти с самым минимальным количеством сквотов. То есть у вас всегда будет выбор — сразиться с тем или иным персонажем или решить возникшую проблему «пальбана», убедив его в своей правоте. К сожалению, пока что неизвестно, когда работы над «Златогорьем 2» подойдут к концу. Однако если все обещания создателей воплотятся в жизнь, то нас ждет очень и очень неординарная играшка, которая (чем черт не шутит!), возможно, сможет конкурировать с такими хитами как Fallout и Arsenalum.

Однако на этом сотрудники Burut'a не остановились и практически одновременно со «Златогорьем 2» анонсировали начало работ над 3D-шутером **Creed: The World Beyond**. Разработчики еще не определились с русским названием игры и даже учредили конкурс на лучшее русское название. Так что, если вдруг появятся дельные мысли, — заходите на сайт «Бурута» (<http://www.burut.ru>) и, кто знает, может, именно Ваше название украсит коробку с игрой. Ну, а сюжет Creed переносит нас на много ни мало в 2944 год. Во времена, когда человечество вышло на просторы Галактики и межзвездные перелеты стали обычным делом. Вам придется выступить в роли воина **Легіона**, полурелигиозной организации, которой удалось путем многовекового строжайшего генетического контроля создать универсальных солдат. Причем действительно универсальных. Мощь воинов Легіона такова, что одного-двух бойцов хватило бы для поголовного уничтожения населения целой планеты.

Ваш герой нанимается охранником торгового космического судна, которое было отковано крейсером невиданной ранее инпланетной расы. В пылу скоротечного боя корабли, получившие серьезные повреждения, попадают в таинственный сектор Галактики, из которого не вернулся еще ни один звездолет...

Токая вот предистория. А на самом деле нас, судя по всему, ожидает «классический» 3D-шутер с видом от первого лица, действие которого будет происходить на заброшенном «кладбище» космических кораблей. Ожидается огромное количество разнообразного диковинного оружия, толпы непохожих друг на друга монстров (представители различных галактических рас) и урганный геймплей. Основная задача, стоящая перед игроком в новых играх, не изменилась со времен Wolfenstein'a — убей всех! Это, повторюсь, только первые впечатления от первых заявлений разработчиков. Так что будем следить за ходом работ.

Doom'a про Кармака

А теперь отвлечемся от планов наших восточных соседей и обратим свои взоры на Запад. Ведь именно там, в далеком Техасе, прошла пресс-конференция на которой один из известнейших мировых игровых разработчиков **Джон Кармак** поведал миру о планах компании **id Software**. И его слова снова (в которой раз!) всколыхнули весь игровой мир. Речь шла, естественно, о новых проектах, над которыми в данный момент трудится id.

Итак, что же это за проекты? Ну, во-первых, естественно, **Doom 3**, который, кстати, так никто не называет. В пресс-релизах игру именуют **new DOOM game** или **next DOOM game**. Впрочем, не в названии дело. Из чисто игровых фич было отмечено, что в новом Doom'e будет присутствовать любимый многими **Rocket Launcher**, а сама игра будет ориентирована на одиночное прохождение. Разработчики очень много внимания уделяют



созданию мрачной и напряженной атмосферы. Именно это и продемонстрировал показанный на пресс-конференции ролик. Все, что его видел, в один голос утверждают, что нас ждет нечто необычное. Однако мы с вами не сможем разделить их восторги. По категоричному заявлению Джона, данный ролик не будет выложен в Интернет. Далее последовал рассказ о системных требованиях будущего шедевра. Сядьте поудобнее и постарайтесь

не устать. При игре с использованием видеокарт на чипсете **GeForce3** вы сможете добиться максимум **30 FPS**. То есть все современные технологии окажутся для «нового Дума», мягко говоря, слабоватыми.



«Так на чем же играть?» — воскликнули удивленные геймеры. «К моменту выхода игры на рынке уже будут акселераторы с соответствующими возможностями», — уверенно ответил Кармак. Раз говорит, значит, наверно, знает. Так что же, получается, что вместе с игрой следует ждать какой-нибудь **GeForce4**? Видимо, да. Звуковой «движок» [sound engine] игры будет полностью совместим с **Dolby Surround 5.1**, а для написания музыки id пригласил **Трента Резнора** (Trent Reznor), который в свое время трудился над звуковой **Quake 1**. Вот, собственно, и вся имеющаяся на сегодняшний день информация о «новом Doom'e». Остается только добавить, что игра делается для PC, однако скорее всего появится и Xbox-версия.

Но и это еще не все. На той же конференции подтвердили робкие слухи о начале работ над **Quake 4**. Да, четвертая Квака будет. Сегодня игра находится на начальной стадии разработки. Совместно с id над игрой трудятся компании



Raven Software, завоевавшая мировую славу благодаря таким играм как **Heretic**, **Soldier of Fortune**, **Star Trek: Voyager — Elite Force** и др. При создании Quake 4 используется «движок» **new DOOM**, а это значит, что и этой игрушке



GeForce 3 будет не хватать. Сюжет игры вернет нас во времена аттарой Квеки. То есть мы снова попадем на планету Строгос и будем рубиться с тамошними монстрами, грудако защищая родную планету. Кармак заявил, что синглавая часть игры будет необычайно сильной. А мультиплеер... Об этом не было сказано ничего. Впрочем, подсудите сами: какой же это Квейк, без мультиплеера? © Издателем новых игр скорее всего станет компания Activision.

Полный текст пресс-релиза все желающие смогут прочесть, обратившись по адресу: <http://www.gamespydaily.com/news/pressrelease.asp?id=441>.

Падеж производителей

Лето 2001 года поставило последнюю точку в истории нескольких известных игровых компаний. Что поделаешь, одни приходят, другие уходят... Номером первым (о чем вы наверняка уже знаете, так как разговоры шли уже довольно давно) стала компания **Ion Storm Dallas**, которая была расформирована сразу же после выхода *Anachronox*'а. Большинство ее сотрудников, во главе с легендарным Джоном Ромеро, ушли в «свободное плавание». Будем надеяться, что в будущем им повезет больше.

Вслед за далласским подразделением «Ионного Штарма» конула в небытие компания **Dynamik**, в свое время подарившая нам всемирную *MechWarrior* и две части мультиплеерного шутера *Tribes*. Dynamik принадлежала известной компании **Sierra**, правление которой, собственно, и отдало приказ о закрытии этого подразделения. Причем и в самой Sierra дело идет, видимо, не очень хорошо. Недавно в Сети появилась информация, что около 278 сотрудников главного офиса этой компании было уволено, а такие про-

востановление полнейшего умения повергло поклонников RPG заявление *Interplay* о том, что одна из самых многообещающих разработок этого года — игра **Torn** — также прекратила свое существование. Причем сотрудники *Interplay* не назвали коих-либо веских причин такого решения. По неофициальным данным, все кроется в конфликте главы команды разработчиков **Криса Тейлора** с правлением компании.

Та же печальная судьба постигла и игру **Simon 3D**, работы над которой были остановлены на самой последней стадии разработки.

Какие выводы можно сделать из всего вышесказанного? Что заставляет компании отказываться от интересных многообещающих проектов? Конечно, мы не знаем всех нюансов игрового бизнеса на Западе. Может быть, все дело в экономических трудностях и разнице менталитетов? Воспомните, с каким успехом прошло в свое время по нашей стране серия *Theft*. А ведь именно эта игрушка поставила последнюю точку в жизни компании **Looking Glass**, оказавшись коммерчески неприбыльной. Но в свете последних событий первое, что приходит на ум, — это постепенное, но немолотное расширение рынка игровых консолей, который уже сегодня всерьез угрожает самому существованию PC-игр. Обратите внимание на то, сколько известных разработчиков безвозвратно уходят в создание продуктов для «приставок нового поколения». А в скольких пресс-релизах мы читаем следующие строки: «игра создается для PC и PlayStation... для PC и GameBoy... для PC и X-box». Да, здесь есть над чем подумать... Однако данная тема — не для настоящего раздела. Вернемся к нашим играм.

Жизнь на Марсе — вот это жизнь!

В Сети появилась первая демо-версия 3D-шутера **Red Faction**, над созданием которого трудится компания **Volition**. Об этой игре уже было сказано очень много, и вряд ли найдется поклонник компьютерных игр, который бы никогда не слышал хотя бы ее названия. Главной особенностью данного шутера станет воз-

можность возопыть восстание шахтеров. Разработчики очень много рассказывали нам о своем детище, и все рассказы неизменно вызвали бурю восторга у фанатов. Помимо полной интерактивности окружения нам обещали сверхумный AI (ваши соратники должны вести себя не совсем как живые люди), возможность покататься на нескольких видах боевой (не только) техники, огромный выбор оружия, да и графика **Red Faction** (которой мы могли любоваться, рассматривая многочисленные скриншоты) мало кого оставила равнодушным. И вот сегодня мы с вами имеем возможность посмотреть, что же из обещаний разработчиков оказалось правдой. Демку размером 127.84 Мб вы можете скачать, например, с сайта **3D Download**, точный адрес: http://www.3ddownloads.com/?file_id=150869. А если предпочитаете русскоязычные ресурсы, обращайтесь на **3D Gamer** (<http://www.3dgamer.ru/demos.shtml?seq=0&id=1-R-997496510>). А на польском сайте **Cry-Online** (<http://www.gry-online.pl/5030.asp?ID=778>) есть



целая подборка ссылок на Интернет-ресурсы, позволяющие разжиться этой демо-версией. Короче говоря, заходите, ищите и качайте. **Red Faction** того стоит.

Геймплей до рассвета

Конечно, кто же не знает **Сета Гекко** и его безумного (ныне покойного) брата, ко-



торые с небольшой компанией заложников остановились передануть в миленькой забегаловке посреди мексиканской прерии (или пустыни, как у них там называется?).

Да-да, я говорю именно о замечательном фильме Квентина Тарантино «От заката до рассвета». Фильм этот все видели, причем очень многие, я думаю, не однократно. Фильм хороший, веселый, кровавый... Ну, короче, такой, каким



екты как **No One Lives Forever 2** и **Homeworld 2** были закрыты.

Но больше всего нас поразило известие о закрытии такого гиганта игровой индустрии как **Gathering of Developers**. Да, всемирно известная **GoD** перестала существовать. Перестали существовать подразделения этой компании вошли в состав **Take Two Interactive**, а само название **GoD Games** сохранится в качестве торговой марки и время от времени будет появляться на продуктах от **Take Two**.



можность разрушить практически любой объект окружающей среды. Сюжет же игры переносит нас на Марс, где нам пред-

и должен быть хороший американский боевик. Для большинства из вас не секрет, что компания **Gamesquad** разработала создание игры, в которой мы снова встретимся с татуированным troublemaker Сетом Гекко. Игро, естественно, будет принадлежать к жанру *action/horror*, а название ее звучит так: **From Dusk Till Dawn**. Я думаю, совсем не трудно догадаться, чем именно хотят поразить нас создатели этого проекта. В **From Dusk Till Dawn** нас ждут темные мрачные уровни, толпы вампиров, ураганный огонь из множества стволов и... возможно, что-то вроде святой воды и осиновых кольев (кстати, о последнем разработчики ничего не упоминали, но вроде как по законам жанра положено). И хотя до выхода игрушки еще придется подождать, уже сегодня вы можете скачать демо-версию и оценить дизайн уровней и сбалансированность оружия. Ну и, конечно, накрашнить в мелкую редку порутрой десятков монстров. Демо хранится в нескольких местах, но самое привлекательное, для нас на крайний мере, это <http://www.fileplanet.com/index.asp?file=63209>.

В средней полосе опять штормит

Небывалый успех игры «Шторм» (*Echelon*) просто-таки требовал продолжения. Ибо чего стоит успех, если его не развивать? И вот недавно компания «Бука» анонсировала начало работ над игрой «Шторм: Солдаты Неба» (*Echelon: Wind Warriors*). Компания снова окутывает нас в перипетии кровавого конфликта между Галактической Федерацией и планетой Вилон.

«...Продолжение «Шторма» нельзя назвать рядовым проектом или типичным дополнением. «Солдаты Неба» — это самостоятельный проект, который принесет во вселенную Шторма большое количество нововеще и оригинальных идей. Новый «Шторм» — это не простой набор других миссий. Это новая оригинальная сюжетная линия, помещающая игрока на место пилота, чьи приключения развиваются па-

ином (не представленном в первой части игры) участке фронта, вам придется освоить абсолютно новые машины, оснащенные



ными новым оружием; сразиться на новых кортах с ранее не виданными аппаратами противника. «Солдаты Неба» порадуят нас не только улучшенной графикой и новой сюжетной линией. Разработчики обещают еще более усовершенствованный баланс игровых сил и вооружения,



предоставление игроку возможности создания собственной уникальной тактики ведения боя, а также возможность постепенного усовершенствования вашего летательного аппарата путем установки на борт нового оборудования и вооружения. Помимо всего этого, разработчики обещают ввести в игру «уникальный режим кооперативной игры, позволяющий проходить нескольким игрокам отдельные игровые миссии или всю кампанию, что внесит в игру глубокие стратегические моменты и возможности ее многократного переигрывания». Вот такая нас ждет игра. Будем надеяться, что разработчики сдержат все свои обещания и второй «Шторм» будет, как минимум, ничуть не хуже первого. Релиз намечен на второй квартал 2002 года. Ждем с нетерпением.

Когда грянет GROM

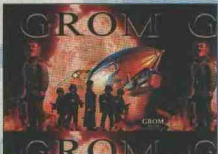
Мы уже когда-то писали о довольно странной разработке польской компании **Rebelmind** под названием **Grom**. Историко-мистический сюжет, повествующий об экспедиции секретного отряда войск СС в Тибет, никак не вписался с открытием карикатурными персонажами, которых демонстрировали нам немногочисленные скриншоты. Сегодня ситуация прояснилась — правда, не до конца.

Итак, действие этой «приключенческой тактики с элементами RPG» действительно будет происходить в Тибете в 1942 году. Секретное спецподразделение

войск СС во главе с Главным Злодеем группенфюрером *Германом Вольфом* было заброшено в эти негостеприимные горы с целью найти и поставить на службу Рейха супероружие, забытое (или спрявленное) на Крыше Мира древней цивилизацией. Вам же придется выступить в роли британского полковника *Грома*, в задачу которого входит расстроить планы



немцев и поставить наследие древних на службу Союзников. Разработчики обещают нам нелинейный захватывающий сюжет, эффективную систему разделения опыта персонажей, сражения в реальном времени с возможностью управления различными героями, широкий спектр возможностей тактического планирования боев. Обратите внимание, ни слова не сказано о «тонком польском юморе», однако одного взгляда на скриншоты достаточно, чтобы понять: юмора в игре будет бо-



лее чем достаточно. В общем, судя по всему, нас ждет весьма необычный проект. Выход игры запланирован на начало следующего года.

Бета-Демидурги

Началось бета-тестирование многообещающей пошаговой стратегии «Демидурги» (*Etherlords*), над которой ра-



ботает российская компания **Nival Interactive**. Очень долгое время внимание поклонников *turn-based*



раллельно с событиями оригинального Шторма, а порой и пересекаются. «Солдаты Неба» — это взгляд на игровые события Шторма с другой стороны».

В «Солдатах Неба» вам предложат выступить в роли майора *Джеймса Скотта* — одного из лучших пилотов Федерации. Сражаясь на абсолютно

strategy было приковано к этому проекту. И не зря. Если разработчикам удастся



с воплотить в жизнь все свои задумки, то у «Деммурагов» будут все шансы потеснить суперпопулярный сериал *Heroes of Might*



and Magic с трона «короля пошаговых стратегий». По крайней мере мы все очень на это надеемся. Если вы хотите узнать побольше об этом многообещающем проекте, читайте эксклюзивное интервью с его главным дизайнером на страницах 12-14. Мы и впоследствии будем держать вас в курсе событий, так как два члена нашей редакции попали в число бета-тестеров.

Icwind дали...

Компания **Black Isle Studios** объявила о начале работ над **Icwind Dale 2**. Да-да, в ожидании трехмерного **Baldur's**



Gate 3 нам предлагают еще раз прогуляться по любимой многим вселенной. А может, *Interplay* таким образом хочет несколько утешить «ролевиков», расстроенных закрытием *Torn'a*? Не знаю, но так или иначе **Icwind Dale 2** вскоре появится на нашем рынке. Как это так, спросите, только начали разрабатывать — и вдруг «скоро появится»? Ей-ей, держусь за желто-голубое — игра должна поступить в продажу уже в конце

этого года. А создается **Icwind Dale 2** на «движке» *Infinity*, который использовался в первой части **Icwind Dale** и в ее add-on'e — **Icwind Dale: Heart of Win-**



ter. Больше ничего об этом проекте не известно. Но столь бешеные скорости нагнетают на нехорошие мысли. Неужели **Black Isle** занялась выкачиванием денег на раскрученной марке? Очень не хочется верить в это. Да и рано еще делать выводы. Будем ждать новых открытий разработчиков.

Слухи не напрасны

В одном из прошлых номеров мы уже писали о том, как будут выглядеть долгожданные **Heroes of Might & Magic 4**. Тогда в Интернете распространилось довольно большое количество слухов, якобы просочившихся прямо из офиса **NWC**. И вот недавно на сайте **GamePen** (<http://gamepen.ugo.com>) появилось превью, основанное на пресс-версии этой долгожданной игры (по крайней мере так утверждают сами авторы). Большинство фактов, описанных в этом материале, полностью совпадает со слухами, «просочившимися» из офиса разработчика. Во-первых, как и было обещано, игра будет поддерживать разрешение 1024x768, а графика четвертой части, по словам автора,



будет так же отличаться от **HoMM 3**, как в свое время графическое исполнение третьих «героев» отличалось от графики вторых. Больше станет ландшафтов, влияющих на скорость передвижения ваших армий. Среди них даже упоминается какой-

то магический (или волшебный) тип поверхности, однако о его особенностях ничего не сказано. Причем постройки, которые вы будете возводить на том или ином участке карты, будут внешне отличаться друг от друга. То есть одна и та же башня будет выглядеть иначе в зависимости от того, стоит ли она на заселенной равнине или в болотистой низменности. Мелочь, но приятно. Ведь, в конце концов, очень часто именно от подобных мелочей зависит впечатление от игры. Как большинство из вас знает, значительные изменения претерпела боевая система. Отныне Герой будет лично принимать участие в сражении. Причем в одном отряде может быть несколько Героев, а может не быть ни одного. Но скорее всего, в последнем случае это отразится на боеспособности вашего «бездомного» подразделения. Одним из самых революционных нововведений в Городах станет наличие **Тюрьмы**, куда вы сможете заключать плененных Героев противника. Взяв город с Тюрьмой штурмом, пленники можно освободить и вернуть в свои ряды. Естественно, каждый Герой будет иметь свою специализацию, однако теперь у него будет целых пять ступеней мастерства, а не три, как раньше. Я не буду здесь перечислять все девять доступных специальностей, так как неоднократно делал это в предыдущих номерах. К тому же вы сможете найти их в оригинальном тексте превью, которое находится по адресу <http://gamepen.ugo.com/gamepen/review.asp?itemid=3854>. Так что если интересно — заходите и читайте. А если быть до конца честным, то всем, кто ждет выхода этой игры, следует обязательно прочитать этот материал. А вот официальный сайт **Heroes IV** (<http://www.3do.com/mightandmagic/heroes4>), к сожалению, по-прежнему демонстрирует нам только симпатичную заставку. Так что запасемся терпением ☹.

Сегун против монголов

Вот и дождались своего часа поклонники замечательной стратегии от компании **Creative Assembly** — **Shogun: Total War**. На днях публишер этого проекта — компания **Electronic Arts** — объявила об уходе в печать долгожданного аддона — **Shogun: Total War — Warlord Edition**. Действие этой игры перенесет нас в Японию 1530 — 1570 г.г., и нам снова придется вступить в кровопролитные сражения как со внутренними, так и с внешними врагами (за право называться верховным правителем Страны Восходящего Солнца). **Warlords Edition** — это полноценный аддон, в котором вы найдете множество новых крат, невиданных ранее юнитов, редактор, позволяющий создавать собственные поля сражений. Помимо основных миссий в игре будет несколько «исторических» кампаний, в которых у вас будет возможность пройти по следам великих полководцев прошлого.

Копия ул. Дзержинского 116 оф. 508
тел. 440-75-07 895-40-00
www.abi.su.ru e-mail: info@abi.su.ru

ЛИЦЕНЗИОННЫЕ ИГРЫ, ПРОГРАММЫ НА CD

(фирмы Microsoft, Lotus Novell, 1C, Бук и др.)

Продажа, установка

Всё ближе и ближе старт чемпионата Украины по компьютерным играм. Сегодня мы предлагаем вам ознакомиться с дополнениями и обновлениями в правилах, а также узнать кое-что новое о работе регистрационной комиссии.

SAMSUNG DIGITAL
everyone's invited.

КУБОК УКРАИНЫ SAMSUNG CYBER CUP

Александр ГЛЮК

В прошлом номере нашей газеты мы познакомили вас с правилами **Чемпионата Украины**, который будет проходить в рамках **Первых Всемирных Кибер Игр**. Однако, с тех пор в правилах были внесены некоторые изменения. Те, кто имеет доступ к Интернету, уже могли ознакомиться с этими изменениями на нашем сайте (<http://www.igrograd.com.ua>) или на официальном сайте чемпионата (<http://www.wcg.com.ua>). Для тех же, кто лишен подобной возможности, мы приводим обновленный свод правил на страницах нашей газеты.

Правила проведения чемпионата по Counter-Strike

1. Игры проводятся между командами. Каждая из команд состоит из пяти человек.

2. Все игроки, желающие принять участие в чемпионате, при регистрации online должны внимательно ознакомиться с правилами проведения турнира off-line и учесть, что они должны будут лично присутствовать на всех играх.

3. При возникновении технических проблем во время матча, капитан одной из команд должен заполнить специальную форму и передать ее судье соревнований. На основании данной заявки, судья может принять решение о переносе всего поединка.

4. Общее число раундов — 20 (по десять за каждую сторону); продолжительность одного раунда — 3 мин.

общая продолжительность матча — 60 мин;

перед каждым периодом капитаны команд вычеркиванием определяют карту, на которой будет играть.

В случае ничьей проводится один дополнительная раунд, определяющий победителя.

5. Команды играют по очереди, определяемой жребием, за террористов и контртеррористов в течение 10 раундов — это первый ПЕРИОД. Потом происходит взаимозамена сторон и играется второй ПЕРИОД.

период — 30 мин, является половиной МАТЧА;

раунд на карте длится 3 мин.

6. Каждая команда должна состоять из 5 игроков, за использование в играх незарегистрированного игрока команда немедленно дисквалифицируется. Каждая команда должна заявить своего капитана, который будет ее представлять в дальнейшем. Капитан команды не позднее, чем за 15 минут до начала игры должны подойти к организаторам для выяснения карты и принадлежности (СТ, Т) для команды на предстоящую игру.

Официальные карты чемпионата:

- de_dust,
- de_cbble,
- de_prodigy,
- de_nuke,
- de_train,
- de_aztec,
- de_vegas.

Запрещено:

использовать нестандартные модели «скинов» заложников, гранат, бомб, оружия;

использовать команду `gl_spriteblend 0`; использовать нестандартные звуки, файлы, содержащие нестандартные прицелы, пак-файлы, текстуры и т. п.; пользоваться консолью и вводить в нее любые команды во время игры.

Правила проведения чемпионата по Quake III Arena

1. Продолжительность каждой игры — 15 минут. Победителем игры считается участник, набравший больше очков (фрагов) по окончании игры. При равном счете по истечении времени автоматически назначается «sudden death» — дополнительное время до первого фрага.

Игра при этом не останавливается. Участник, заработавший фраз в дополнительное время, побеждает в данной игре.

2. При техническом обрыве в течение 5 минут после начала игры, игра переигрывается заново. НЕ ПЕРЕИГРЫВАЕТСЯ игра, если прошло более пяти минут, в таком случае победитель определяется по разрыву во фрагах между игроками.

3. Умышленный обрыв игры участником

считывается ему как поражение.

4. Правила обязательны для всех участников соревнований. При возникновении особых ситуаций правило могут быть изменены оргкомитетом проведения соревнований WCG.

5. Игры чемпионата будут проводиться на картах DM 13, Q3Tourney4, Q3Tourney2, Zln3Tourney1, hub3tourney1. Timelimit 15 мин.

Правилами WCG запрещена команда +button4

Если организаторы соревнований внесут еще какие-либо изменения или дополнения в правила, мы сразу же сообщим об этом вам на страницах нашего ежемесячника и нашего сайта.

Но, естественно, на одних правилах живы соревнования. Как и было обещано на пресс-конференции, посвященной **Samsung Cyber Cup**, на официальном сайте чемпионата началось регистрация игроков и команд. Так

что если вы решились поиграть счастливо и выступить на Чемпионате, зайдите на <http://www.wcg.com.ua/1stwcg/register.asp> и регистрируйтесь.

Кроме этого на сайте Чемпионата вы можете подать заявку на судейство, и если ваша квалификация окажется достаточно высокой, то у вас появится возможность попробовать себя в качестве судьи соревнований.

Требования к судьям

1. Честность и порядочность.

2. Возраст — не моложе 21 года на момент регистрации.

3. Гражданство Украины.

4. Наличие опыта судейства чемпионатов (как минимум, уровень чемпионата города) как по Quake 3, так и по Counter Strike.

5. Высокий авторитет в среде игроков.

6. Наличие рекомендаций от директоров компьютерных клубов (чем больше — тем лучше).

7. Готовность к возможным командировкам за пределы Украины.

Регистрация судей проходит по адресу <http://www.wcg.com.ua/referee/>.

Ну, и последнее. На официальном сайте Чемпионата уже давно работает форум (<http://www.wcg.com.ua/forum/>), на котором вы можете задать любые вопросы организаторам и пообщаться с игроками (возможно, со своими потенциальными соперниками).

Ну, да не мне вам рассказывать, чем занимаются на форумах ☺. Заходите, общайтесь, выясняйте спорные вопросы и, естественно, готовьтесь к играм. Ведь до старта чемпионата осталось не так уж много времени.

Удачи вам!



Наша традиционная экскурсия по строительным площадкам начнется с этого небоскреба, выстроенного в стиле Чикаго 30-х годов. Именно здесь любая желающая сможет пройти нелегкий путь от рядового гримаса до всемогущего донья.

Василий ПОПОВ

MAFIA

Жанр: action/strategy

Разработчик: Illusion Softworks

Издатель: TalonSoft

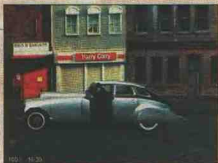
Системные требования: PIII 128 МБ

ОЗУ, 3D-ускоритель не менее 16 МБ.

Предполагаемая дата выхода: октябрь 2001 года.

Америка 30-х годов... Эти времена ассоциируются у большинства людей с широкополыми шляпами, автоматами Томпсона, автомобилями «Форда» и соковыми барами. Времена Сухого Закона и Великой Депрессии, времена Аль Капоне и Голландца Шульца, времена невиданного разгула преступности — вот что такое Америка 30-х годов. События того времени нашли свое отражение в многочисленных книгах и кинофильмах. Гангстеры в широкополых шляпах, расстреливающие конкурентов прямо на улицах посреди бела дня, и немногочисленные «честные» копы, пытающиеся помешать им вершить свои темные дела, прикрываясь «Буквой закона», стали чуть ли не культовыми личностями. О них слагают легенды, их именами называют бары и рестораны (а если бы не современная американская законопослушность, кто знает, может быть, и появился бы в Чикаго проспект Капоне ☺).

Да, это было время власти Мафии, время процветания всемогущих Семей, время, когда пресловутая «американская мечта»



стала как нельзя ближе к обычному смертному. Ты хорошо стреляешь? Можешь сбить противника с ног одним ударом? Сделай это — и ты богат и знамен. Или можешь, ты маленький и слабый, но зато умеешь пользоваться своими извилинами? Зная, где, что, как и почему? Так почему же ты до сих пор не купуешься в долларах? Встань и сделай что-нибудь, и тебе обязательно повезет! Естественно, на самом деле все было не так. На самом деле до вершины добирался лишь единицы, отмечая свой путь

обозображенными трупами неудачников. Но об этом легенды скромно умалчивают. Ведь у сказки обязательно должен быть счастливый конец.

Конечно же, столь благодатная тема не могла долго оставаться без внимания. Многие из вас наверняка помнят стратегии **Gangsters** и **Gangsters 2**, в которых мы строили свою криминальную империю. Однако проект, уже довольно долгое время разрабатываемый компанией **Illusion Softworks**, несколько из другой оперы. Чехи известны нашим геймерам, в первую очередь, по игре **Hidden & Dangerous**, которая завоевала популярность у миллионов игроков прекрасным выдержанным балансом между экшеном и стратегией. В игре **Mafia: The City of Lost Heaven** мы увидим нечто подобное, однако в совершенно ином антураже. В антураже Америки 30-х.

Это история молодого человека, волею судьбы попавшего в поле зрения крупной и могущественной Семьи. Будучи стопроцентным американцем, наш герой увидел в случайной встрече свой шанс и упустить его не собирался. Так и началось его восхождение к вершинам криминального мира. Собственно, на протяжении всех 20 миссий нам придется выполнять задания донья, с каждым разом все ближе и ближе подбираться к богатству и сомнительной славе. В отличие от H&D, в Mafia вы будете управлять одним игроком, но какую-то часть миссий придется выполнять вместе с NPC. Разработчики обещают очень высокий AI ваших помощников. Они не станут топтаться под ногами во время перестрелок и смогут предупредить вас о приближении врага. У некоторых из них планируется собственная специализация (автомобиль, водитель ит.д.).

Интерфейс игры, судя по всему, ничем не будет отличаться от интерфейса обычного TPS, то есть управлять персонажем надо привычным способом: мышкой, несколькими клавишами — и вперед. По словам разработчиков, никаких менюшек а la H&D вы не увидите. Стратегическая часть игры будет заключаться в том, что пройти миссию, стреляя направо и налево, окажется просто невозможным делом. Придется тщательно планировать каждую операцию, искать нужных людей и договариваться с ними. Кстати, в игре вы сможете плотно пообщаться с 50 NPC. Сюжет планируется строго линейный, однако ни одна миссия, скорее всего, не пройдет без сучка, без задоринки. Постоянно придется ждаться сюрпри-

зов (чаще неприятных) и учиться быстро находить выход из нестандартных ситуаций. Помимо тактического планирования операций и стрельбы из пистолетов, у нас появится возможность принять участие в бешеных автомобильных гонках по улицам города. Это более чем логично, ведь какой полицейский (или скорее гангстерский) боввик обходится без погонь, и мы можем быть только благодарны разработчикам за такое четкое соблюдение канонів жанра.

Особого внимания заслуживает и сам *City of Lost Heaven*. Это огромный город, живущий своей собственной жизнью. В нем будет около 400 разнообразных зданий, самое большое из которых насчитывает око-



ло ста этажей. По огромным многоуровневым трассам разъезжает около 60 видов автомобилей, среди которых заявлены *Ford T*, *Blackhawks*, *Hudsons*, *Buicks*, *Cadillacs V16*, *Pierce Arrow*, *Cord810* и многие другие. На некоторых из них вы сможете прокатиться лично.

О графике игры лучше всего судить по скриншотам, однако не упомянуть о ней вообще было бы большим упущением. Игра делится на движке *Insanity 2* (кстати, на нем же делается и ожидаемый многими *Hidden & Dangerous 2*), который обладает лучшей, по сравнению со своим предшественником, системой повреждений и большим количеством разнообразных видеоэффектов. При создании персонажей разработчики используют популярную нынче технологию *motion capture*.

Ну, и какой же шутер обойдется без богатого арсенала? В Mafia вы найдете оружие, соответствующее данному историческому периоду. У вас появится возможность пострелять из помповых ружей и дробовиков, кольтов и магнумов и, естественно, из автомата Томпсона, давно ставшего визитной карточкой гангстерских войн. Не обойдется и без холодного оружия и взрывчатых веществ.

В игре предусмотрен и мультиплеер, причем помимо обычного *deathmatch* а, предусмотрено несколько видов командной игры, из которых на сегодняшний день заявлено только *Capture the Flag*.

Как видите, Mafia трудно будет назвать еще одним TPS. Помимо всего вышеперечисленного, разработчики обещают еще много интересных фиш. Так что возможно в ближайшем будущем наряду с симуляторами спецназа/вора/киллера мы с вами получим симулятор гангстера.

Второе здание комплекса Hidden&Dangerous вновь перенесет нас во времена второй мировой войны. Здесь, как и раньше, вам придется проявить и стратегическое мышление, и быструю реакцию.

Виктор (Jacal) ТРЕГУБОВ

HIDDEN & DANGEROUS 2

Среди разработчиков игр всегда была популярна тема Второй мировой войны. Причем любовь к ней не зависела от национальности разработчиков — от нее зависала лишь оценка роли родимого государства в Победе. Поэтому американцы воясо-раскалывали в соответствующих играх героизм своих бравых парней, забывая об атомных бомбежках, англичане целыми районами попадали под ощущения собственной значимости при виде Commandos, все хвалили союзников и ругали Японию и т. д. Лишь у нас хватало совести не выпустить игру про эту войну. Создавались похожие игры и российскими ребятами — пожалуй, они единственные не следовали правилу «Сам себя не похвалишь — век оплеванным ходишь».

Поэтому меня сперва и удивил проект Illusion Softworks — Hidden and Dangerous. Я сильно уважаю «иллюзионистов» за любимый мною Flying Heroes. Но все же непонятно, почему у разработчиков-чехов главные герои в игре — суровые британские спецназовцы. У них что, своих героев мало?



Или наших, в конце концов? Они что, историю освобождения Праги забыли, где уже после официального окончания войны Красная Армия их вместе с «героическо-союзниками» ценной жизнью тысяч своих солдат спасла? Это что — спекуляция на слове тех же Commandos'ов или новая форма подлизывания к западному сегменту рынка?

И лишь познакомишься с Hidden and Dangerous поближе, я понял, что разработчики ни в чем не виноваты. Просто эта игра — ярко выраженная тактика. А по действиям советских войск, как показала история, хорошо получаются стратегии («Противостояние», к примеру), но о какой тактике, пардон, может идти речь при доктрине «Ни шагу назад»? А советский спецназ времен второй мировой ассоциируется с «экстремно» вродя Штирлица-Исаева или Вайса-Белова, но никак не с диверсантом-ниндзей. В общем, хочешь тактики — зовирус англичан...

Что и было сделано. В итоге вышла отличная игра, с хорошей графикой, обалденным геймплеем и высокой степенью продуманности. И даже с достоверным сюжетом — по принципу «Чтоб не соврать — ослепи»: никаких выдающихся действ из серии «Убей Адальфа!» не было, лишь простые диверсионские операции — ни подтвердить, ни опровергнуть.

И вот, спустя два года после выхода первой части, Illusion решились на повторный поединок — выпуск Hidden and Dangerous 2. Те же, там же, а там же... Ориентировочная дата выхода — середина октября 2001 года.

Что же нового принесет нам add-on, если принесет вообще? Сразу говорю, еще не вполне ясно, что же это такое — add-on или сиквел. Дело в том, что в и так хорошем геймплее разработчики менять ничего не собираются. Это не так плохо, как кажется, — вот Interplay во втором Fallout'e лишь сюжет изменила, но назвать его как-нибудь, кроме как «второй частью», язык не поворачивается. Вот и чешские разработчики хотят сохранить тот мотив, который сделал первую часть игры хитом. При этом все остальное переделяется.

Например, сюжет. Он у нас теперь будет круто, наоборот: отныне вы не кто-нибудь, а младший лейтенант сверхсекретной британской организации SOE Гарри Бристоль. У вас есть Си (не подумайте ничего дурного — это ваш мудрый шеф), а также боевая подруга Дебора (разработчики умоляют и здесь не думать ничего дурного, но не



так-то это просто...). Плюс еще напарнички (каки и в первой части, по четыре человека на миссию максимум). По мере выполнения заданий и набора Бристолем звездочек и лычек, у вас появится еще и враг в лице офицера CC-CD Scary Man (страшный человек!). Правда, неизвестно, когда он будет появляться и чем все это кончится.

Самая идея игры не видоизменилась — переломим все та же squad-based тактика. Разве что элементов RPG обещают побольше — в смысле ярко выраженного (нескучного) индивидуальности каждого персонажа и т. д. Запланировано также оживление NPC теперь вы сможете отдавать им приказы и команды (проща, неизвестно, смогут ли они их выполнять). Враги тоже поумнеют: научатся действовать командой, эффективно звать

на помощь, бегать скопом, чтобы меньше гранат пришлось тратить и т. д. В общем, нет пределов извращениям. Заодно трансформируется структура миссий: помимо исключительно партизанских заданий, проходных без единого выстрела, появятся еще и много миссий, где Бристолу придется действовать в одиночку. Существует даже целый режим однопользовательских миссий — «Одинокий Волк» (Lone Wolf). Ну-ка,



покажите мне того, кто из тактики решил еще один шутер сделать...

Гордость разработчиков — оружие и прибайбасы. То есть различные транспортные средства. И того и другого много. В основном это полностью исторически достоверное вооружение и техника Германии, Великобритании, США, Японии и Советского Союза того времени. Оружия — около 40-50 видов, от снайперских винтовок до огнеметов. Техника поражает разнообразием видов: тут вам и автомобили, и танки, и самолеты, и даже мини-субмарина с одной из первых моделей вертолета в придачу. В общем, поуправлять придется.

О графике. Долго или пренебрежительно создавать игру на новом движке или дорабатывать старый. В итоге победило первое предложение — было написано нечто, именуемое LS3D engine. Так что ждем чего-нибудь новенького.

Ну что же, господа! Ждем-и Истия эта игра оправдает возлагаемые на нее надежды! Ориентировочные системные требова-



ния: Pentium 2 — 450 МГц, 64 МБ ОЗУ, видеокарта с поддержкой 3D.

Официальный сайт игры: <http://www.hidden-and-dangerous.com>.

Удачи!

Вы все уже неоднократно слышали о здании «Демимурги», которое строится в районе почтовых стратегий нашего города. Недавно нам удалось побеседовать с прорабом этого многообещающего проекта. Интересно? Так слушайте...



В последнее время весь игровой мир СНГ, как, впрочем, и остальных стран внимательно следит за новым игровым проектом «Демимурги» известного производителя игр, фирмы «Нивала». В этом нет ничего странного — ведь именно из их стен вышли такие шедевры как «Аллоды» 1 и 2 вкупе с «Проклятыми землями».

И вот, пользуясь подвизнувшейся в Москву командировкой, я умудрился взять интервью у очень занятого человека — ГЛАВНОГО ДИЗАЙНЕРА проекта «Демимурги». Надо вообще заметить, что игровые дизайнеры занимают не художественным оформлением игры, как можно было подумать из названия их профессии, а совершенно иным делом, но, впрочем читайте и Вы все поймете.

Надо вообще заметить, что найти офис «Нивала» в Москве дело достаточно тяжелое. Если бы не подробные инструкции, полученные от его сотрудников и помощь главного редактора «Навигатора Игрового Мира» Игоря Бойко, я бы явно опоздал на эту встречу. К тому же именно в этот день в Москве началось небывалая гроза с шквальным ветром. В некоторых районах даже передали штормовое предупреждение.



дене. Но несмотря на все неприятности ровно в 7 вечера я был внутри Ниваловского офиса. Еще 5 минут — и меня провели на второй этаж здания, где и сидят те люди, которые готовят к выходу в свет этот потенциальный шедевр.

Был включен компьютер с материалами игры и...

Мой компьютер ировой («Мик»): Все рабочие материалы, как я только что заметил, хранятся в папке с грифом «Аллоды 4». Это просто рабочее название или...

Главный Дизайнер (ГД): Просто так повелось.

«Мик»: То есть никакого отношения к «Аллодам» «Демимурги» не имеют?

ГД: Никакого.

«Мик»: Ну вот, к примеру, «Проклятые Земли» хотя бы по общей концепции были на них похожи. Я имею в виду сам мир. Острова, окруженные астралом, остающиеся

невредимыми только благодаря Великим магам...

ГД: Нет-нет, никаких связей.

«Мик»: Ну, хорошо. Тогда давайте все-таки немножко вспомним историю. Был очень хороший проект «Аллоды». Он получил признание и на Западном игровом рынке и в СНГ. Потом были «Проклятые Земли», тоже весьма неординарная игра. Теперь появляются Демимурги. Что они вообще собой представляют?

ГД: Демимурги — это пошаговая стратегия. С боями, основанными на принципах настольных карточных игр.

«Мик»: То есть MiG, БатлТех?

ГД: Ну, БатлТех не самый удачный пример — она, конечно, настольная карточная игра, но не фэнтезийная, а скойфайная.

«Мик»: Я имею в виду сам принцип. Грубо говоря, если лук заменить бластером, а кирасу бронехитлом, ничего не изменится.

ГД: Ну, для вас так, для многих иначе. Но в общем, конечно, похоже. Давайте сначала посмотрим саму игру, точнее, рабочие материалы, а потом продолжим.

Был включен компьютер, и я увидел



ЭТО — по-видимому, первый среди жителей Украины... Даже заставка, и та поразила мое воображение своей неординарностью.

ГД: Ну что, будем смотреть миссии или кампании?

«Мик»: А сколько будет этих кампаний?

ГД: Кампаний будет две. В игре четыре расы, каждая компания — за две союзные расы. В союзе находятся синтеты с хаотами и виталы с кинетами.

«Мик»: А можно ли поподробнее про



расы? Почему синтеты и виталы? А не все ли нам известно о гномах с эльфами?

ГД: В этом мире расы именно такие. Каждая из них отличается от других, причем довольно существенно. У них разные герои, совершенно непохожая архитектура строений и абсолютно разная манера поведения. Хаоты — грубые воины. Чем-то напоминают викингов. Власть принадлежит сильнейшему. Они всегда готовы дать отпор любому своему оппоненту.

«Мик»: То есть поменьше магии и побольше физической силы?

ГД: Нет, они все маги. Просто у хаотов такой подход — силовой и весьма прямолинейный. Синтеты — это раса существ, ночавших постепенно объединяться с машинами.

«Мик»: То есть киборги?

ГД: Пусть будет так, как я сказал: «начавших постепенно объединяться». Схожем так, механизированные люди.

«Мик»: Механизированные в мире ма-

гии... Поставим вопрос по-другому. Какого рада у них техника?

ГД: Я имею в виду, что они постепенно вживляют технику в свое тело. Они мыслят логически. В любом их действии присутствует какой-то расчет. Потому они консоли-



дировались с Хортами. Это опять-таки вполне логично.

«Мик»: А можно ли сказать так, что это не четыре расы, а четыре темперамента? Холерики там, сангвиники...

ГД: Ну, я бы так не сказал. Различные психотипы могут быть представлены внутри рас. На мой взгляд, чем теснее человек сростается с компьютером, тем он дальше отстраняется от реальности, становится все более холодным и бесчеловечным и так далее. К свойствам психотипов это отношения не имеет... Еще у нас есть Виталы и Кинеты. Это союз номер два. Виталы — это дети природы, которую они любят, дружат с ней, защищают ее и бережно используют. Ну, а кинеты наиболее близки к нам, к человеческой цивилизации. Не очень, конечно, хочется проводить такую аналогию, но приходится. Они более привычны для фантазийных миров. Любят воду и воздух, скажем так, в некотором роде ориентированы на эти стихии. У них достаточно строгая иерархия. Но при этом это не идеальная структура синтетов, а нечто более обычное, органичное. Соответственно, отличаются и стили игры за эти расы. Вообще, каждая раса характеризуется своим образом жизни, своей идеологией, оружием, заклинаниями...

Ну, до заклинаний мы еще доберемся попозже. А пока, дабы ввести читателей



в курс дела, изложим историю игры в том виде, в котором она представлена на сайте проекта «Деминури» <http://www.ether-lords.com>.

«Опнечные языки, потоки воды, небесный свод и каменная твердь, создания словесные и бессловесные — все здесь состо-

ит из Эфира. Все рождается из него и, умирая, возвращается в него. Эфир не знает преград на своем пути. Эфир вездесущ. А его течение и есть жизнь — жизнь Вселенной Эфира. Его главный поток рождается из центра Вселенной. Он ослепителен, как только что выпавший снег, и потому называется Белым Эфиром. Тем, кто смог оседлать его, дорвется великая мощь. Но удастся это немногим. Существование Белого Эфира — лишь краткий, призрачный миг. Его полноводная река то и дело расплывается на четыре потока. Они не столь могучи, но зато живут гораздо дольше. Это эфир Хаоса, Движения, Жизненной силы и Синтеза.

В этом мире живут Лорды этих рас. Лорд есть высшая сущность, которую практически никто никогда не видел. Как только светилки объединяют свои энергетические потоки в один ослепительный луч, он устремляется в центр водоворота, который, разворачиваясь, начинает движение вспять. Мир Лордов меняется на глазах: горы становятся равнинами, хляби — сушей, недоступные прежде земли открываются взору, а неприступные крепости превращаются в



миражи. Обитателям Мира Лордов приходится переписывать свою историю и менять географические карты. Но самое главное, что в это время полностью обновляется и магическая сущность этого мира. Эфир — источник силы, чистой энергии, которую иногда называют магией. Для обитателей Мира Лордов это — умение менять направление и скорость движения эфирных потоков. Способность эта доается им от рождения: используя невидимые течения энергетических потоков, создают они броню, оружие и слуг... Эфир подобен нити, из которой они ткнут свой мир.

Но на новых землях появляются новые расы, старые заклинания перестают действовать, и рождаются новые. Чтобы выжить, им приходится заново учиться магической науке. В краткий период Великих Перемен не всегда могут они быть уверены в том, что создадут именно то существо, которое задумали, и получают именно то, что представили в своем воображении. На свет часто появляются нечто чудное и неизведанное, а вместе с этим рождается новый мир...

Как любому созданию свойственно прийти на своем жизненном пути зарию, зенит и закат, а затем снова появиться в другом воплощении, так и Мир Лордов рождается,

достигает расцвета и умирает, чтобы воскреснуть обновленным.

ГД [комментируя текст]: В общем, они в этого Великого Лорда верят. Кроме синтетов, для которых недоказанное существовать просто не может. Скажем так, для них максимум существует нечто внебытийное. Но порой наступает Время Перемени.



И четыре небесных тела, которые влияют на этот мир, выстраиваются в определенную фигуру. Эти тела суть Черная Луна, Зеленая Планета, Синяя Звезда и... в общем, не помню, что там четвертое. Ну, они выстраиваются в ряд, и наступает время перемен. В это время открывается проход в место, которое в иное время недоступно — в ХРАМ ВРЕМЕНИ. Тот, кто войдет в этот храм, сможет занять место Белого Лорда — Провидящего Правителей. Все, естественно, стремится туда попасть. Синтеты — с целью устроить великий эксперимент. Для Хаотос борьба за место под солнцем — их стиль жизни.

«Мик»: Ну, должно быть, их привлекает и сам процесс борьбы.

ГД: Да. Виталы вообще не любят перемен, не любят Время Перемени, а если сменится Белый Лорд, им и вовсе придется несладко.

«Мик»: А в данный момент он вообще есть, этот самый Лорд?

ГД: Сейчас он есть. Можно прийти к не-



му и занять его место. Просто его никто не видел во времена стабильности.

«Мик»: И все забыли, что он и из какой расы?

ГД: Да-да. Ну, и кинеты тоже к нему стремятся — хотят переустроить мир по-своему.

«Мик»: Ну, про историю мира мы пошутили — давайте перейдем к самой игре.

ГД: Итак, что мы видим на экране? Ваперых, Замок. Это средоточие силы расы. Потеря замка равноценна проигрышу. Соответственно, уничтожение замка против-

ника приводит к его полному уничтожению в этом регионе. Еще мы видим нашего героя, монстров, стоящих в разных местах карты, а также различные строения. Вот, к



примеру, полно, производящая мандрагору. Это один из ресурсов в игре. Еще есть порталы, в которых продают руны, и еще куча всякой всячины.

«МикК»: А вот это что? Собачка какая-то... это просто деталь пейзажа, или ее можно как-то использовать?

ГД: Нет, ее можно убить и собрать какое-то количество ресурсов и экспы. Камера совершенно свободно перемещается над миром (движок от Проклятых Земель). Герои наши пока еще совсем слабенькие, начального уровня. Если зайти в экран героя, мы увидим его имя, уровень, уровень его жизни, дальность его зрения, сколько ему надо платить в тур, текущий уровень опыта, сколько еще предстоит набрать до следующего уровня, артефакты (правда, их пока нет) и глобальные заклинания, подобранные им во время походов. Еще есть такая интересная вещь, как специализация навыков.

«МикК»: А это что такое?

ГД: У каждого героя есть свой талант — некая особенность, проявляющаяся в бою.

МикК: Приблизительно так, как в третьих «Героках».

ГД: Нет, там система несколько иная.



Чаще всего это просто усиление некоего навыка. А у нас это умение, присущее именно этому герою, и никому больше. Встречаются, конечно, и похожие свойства, но, в принципе, каждое из них уникально.

«МикК»: И сколько всего таких свойств и, соответственно, героев?

ГД: 64. По 16 на каждую расу. Вот, к примеру, этот герой хорошо работает с кобольдами. Если он сумеет вызвать кобольда во время боя, то есть вероятность, что при атаке они нанесут двойной вред про-

тивнику. Это, естественно, только пример. Еще мы видим место под новики. Каждый раз по получению уровня герой может выбрать один из трех новиков. Причем, скажем, пропониорованный им на втором уровне навыков сохраняется, его можно выбрать и на третьем.

«МикК»: А сколько всего уровней?

ГД: Неограниченное количество. На больше десяти будет набирать весьма сложно. Ведь, как и в других играх, чем дальше, тем больше экспы нужно набирать герою, чтобы перейти на следующий уровень. Еще есть книга заклинаний, являющаяся самым необходимым предметом багажа. Изначально она заполнена только самыми легкими из них. Это так называемые примитивы — самые простые, не особо продвинутое волшебства. Их достоинство в том, что они не требуют рун, чтобы их сотворить. Все остальные заклинания покупаются в специальных магазинах, они стоят рун.

«МикК»: Довоите же посмотрим, как именно происходит процесс битвы. Ну вот, к примеру, вот эту крысу...

ГД: Довоите вначале закончим со стра-



тегическим экраном. На нем мы видим семь накапливаемых ресурсов. И еще один — не подлежащий накоплению. Это и есть преславленный Эфир. Часть его производит замок, часть приходит из специальных источников — их можно захватить в процессе боя. Сколько его пришло за тур, столько и можно потратить. Если не истратили его в течение хода, он пропадет. Именно он тратится на «зарплату» героям и на поддержание глобальных заклинаний. А сейчас я отдам приказ герою...

«МикК»: И он переместится...

ГД: Нет... Переместится он тогда, когда я укажу конец хода. Это, на наш взгляд, более удобно, чем стандартная схема. Ведь в процессе игры можно случайно отправить героя куда-нибудь не туда. А так раздал им приказы, куда кто идет, посмотрел, все ли правильно, и только после этого они начинают двигаться...

«МикК»: Вполне логично. Так, вернемся к нашей крысе. Она ведь тоже магическая?

ГД: Да. Тут все животные магические. Но в отличие от героев, такие существа обладают весьма небольшим набором заклинаний. Вся битва происходит на специальной Арене, которая по своему назначению весьма напоминает тактическую карту из тех же «Героев». Как и на «стратегическом» экране, мы можем выбрать подходящие нам

положение камеры.

«МикК»: Камера — это хорошо. Но општите-ка, что мы вообще сейчас видим на экране.

ГД: Ну вот, смотрите: та же книга заклинаний в открытом виде. С каждым ходом герой получает все больше магической энергии. Причем, число новых источни-



ков варьируется от 0 до 2. То есть по истечении каждого раунда боя мы можем либо остаться с ее прежним запасом, либо, наоборот, получить целых две единицы. Как и Эфир на стратегической карте, эта энергия не накапливается. Накапливаются только ее источники. Потратить же во время хода можно ее всю, или оставить часть на отражение заклятий противника. Эти источники называются эфирными каналами. Естественно, мы видим и уровень жизни нашего героя, и число доступных, или, как мы говорили, открытых ему эфирных каналов, общий запас эфира в этом раунде и тому подобную информацию. И, естественно, сами заклинания. Пока это все те же примитивы. К примеру, вот молния. Она за одну единицу эфира может нанести одно очко поражения противнику или вызвать нового им существа.

«Эфир Хаоса» — алый, как кровь. **Эфир Движения** — синий, как небо. **Эфир Жизненной силы** — зеленый, как только что распустившийся листок. **Эфир Синтеза** — черный, как обожженные камни.

Они — основа всего сущего в этой Вселенной. Когда течение эфиров плавно и размеренно, они порождают энергию в чистом виде, но если их бег уско-



рывается, в эфирных вихрях рождается материя.

С неумолимым постоянством четыре разноцветных потока энергий стремятся слиться воедино и снова стать Белым Эфиром. И там, где они смешивают свои струи в стремительном водовороте, начинается мир Лордов.

Жители и гости нашего города уже давно с интересом присматривались к этому зданию, которое вначале многие принимали за декорации к съемкам нового голливудского боевика. И вот, работы окончены. Заходите вовнутрь и попробуйте себя в роли опытного полицейского.

MAX PAYNE

Дмитрий АМПИЛОГОВ

Минимальные требования: 450/96/16

Рекомендуемые: 700/128/32

Разработчик: Remedy Entertainment

Producer: 3D Realms

Publisher: Gathering of Developers

(Лирическое отступление)

В Нью-Йорке шел снег. Шел он уже давно и все никак не собирался прекращаться. Все законопослушные граждане сидели по домам и носа на улицу показывать не



желали: снегопады, по сообщениям синоптиков, обещали лишь усилиться. Это хорошо, по такой погоде только бандиты по улицам шастают... вроде меня. У моих ног лежала монументальная толща холодного воздуха, лишь нодоедливыми светлячками моргали внизу сирены палиции, слегка паря общую торжественную обстановку. Казалось бы, в самый раз почувствовать себя властелином мира, а если нет, то просто настоящим Ангелом Смерти. Но почему-то ничего этого нет, только огромная, давно уже таящаяся где-то внутри усталость, только и ожидающая своего момента, да ветер тихонько подталкивает в спину — давай, сделай шаг. Всего лишь один, маленький шаг навстречу Раю. Хотя о каком рае можно говорить, когда твои руки не по локоть даже — по шею в крови. Благими намерениями. Черт подери, а как ведь начиналось все! Красавица-жена, маленький ребенок, уютный дом. Американская мечта. Провожаю меня, жена пытается что-то рассказать, но я жутко спешу на работу. Предлагаю отложить общение до вечера, целую ее и заворачиваю за собой дверь. Мои ли ты думаешь о том?... О том, что...

— Honey, I'm home!

Домашняя обстановка выглядит как-то

не так. Съехавшая набок картина, все раскурочено, вывернуто и вышвырнуто на пол. Воры? Волпы! Подскакиваю к чудом не раздолбаному шкафу, достаю дробовик и патроны. Детский крик, приспоспеленный боли! Я уже бегу! Лоб покрывается испариной, скрипят стиснутые зубы. Несколькими прыжками подскакиваю к двери, но она лишь пытается высадить ее ногой, но она лишь немного приоткрывается, явно прижатая чем-то тяжелым изнутри. Я рычу и изо всех сил пытаюсь протиснуться внутрь, но та никак не поддается, а протиснуться я не могу. Выскиваю обратно в коридор, дверь распахивается и прямо передо мной возникает падонок с пистолетом в руке.

— Полиция Нью-Йорка, бросить оружие!

Но безумец, кажется, ничего не соображает, только подымает оружие.

— Бом-м!

Взломщика вышвыривает обратно в комнату, я влетаю сразу же за ним, убиваю еще нескольких бандитов и только тут замечаю жену... Глаза невидящим взглядом смотрят в потолок, а дивное вечернее платье залепано кровью. Рядом кроватка с безжизненным тельцем ребенка в ней.

— Не-е-е-е-е!

(Вместо предисловия.)

Возможно, штаб-квартира Remedy Entertainment, Хельсинки, 1997 год)



— Хей, а не сделать ли нам-м игру?

— Как-ка-й-у?

— Про настоящих американцев!

— А почему б-бы и не-е-е?

Создавалась игра долго. Очень долго.

А что тут особенного, если разработчи-

ки — финны ☹. От финнов до прибалтов рукой подать, если не по расстоянию, то уж по пресловутому менталитету точно. Шучу, а то еще обвиняет в национальной не-



терпимости. В общем, какие с долгообразием происходили катаклизмы, неясно. Он то ли разочаровался, то ли отторжился, но то, что на прилавках магазинов «Макс» появился лишь недавно — это факт. В общем, лучше поздно, чем никогда. На том и порешили, тем более что игра вышла хоть куда. «Куда», правда, по словам людей, давненько следящим за проектом, оказалось чуть подлечено мелким невыполнением обещаний. По-моему, подобное уже становится неприятной традицией. Финны ли, избивая себя палкой в грудь, поспешили набещать кучу новаторств, чтобы избежать гнева изголодавшихся геймеров, журналистская ли наша братия усиленно играла в «испорченный телефон», доводя до читателей желаемое в виде действительного, при этом усиленно последнее приукрашивая, неясно. Чего уже после драки кулаками махать? Было бы за что финнов бить-то. В том и дело, что почти не за что. Аж обидно ☹.

С первых секунд игра дает о себе знать. Стиль прет так, что не заметишь его разве что слепой. Подоча сюжета идет не в видеороликах, не в скриптовых сценах, а в... комиксах. Прекрасных, очень стильных комиксах с потрясающей озвучкой безо всякого намека на финский акцент. Одновременно были затронули два задания: во-первых, видеоролики — нонсенс. Не выйдет нужной масштабности и реалистичности, «живления» в своего героя также не получится. С другой стороны, скриптовые заставки, выполненные на движке игры, также не смогут как следу-

ет раскрыть сюжет, это было бы ну о-очень сложно и мутно, проще говоря, техника до такого уровня еще не дошла. В общем,



сошлись на том, чтобы «заставку» (vau! я ее раз пять смотрел, наверное) сделать как стилизованный видеоролик, итак, основной объем информации о развитии событий мы получаем благодаря рисованным фрагментам из жизни Макса и его окружения, а сценки, предшествующие появлению главного героя, выполнять уже на движке игры.

Теперь о сюжете. В лучших голливудских традициях **Max Payne** начинается... с конца, главный герой как бы вспоминает весь свой путь, стоя на крыше небоскреба, попирая ногами трупы уничтоженных врагов. Сама игра состоит из трех частей. В первой персонаж теряет семью и коллегу на работе. В убийстве последнего его и обвиняют свои же сотрудники. Рыба-парень, Макс просто начинает мстить всем и вся, моментально оказываясь меж двух огней — между бандитами и еще одними бандитами, только в форме. Это же надо было город до такого состояния довести! Там, наверное, уровень коррупции еще выше, чем у нас. Я, как дурак, меусю по городу, отстреливаю преступников, а отморозженный шеф полиции Бровура раз за разом канючит: «Это нужно прекратить», «Пэйн перешел всякие границы», «Пэйн будет остановлен» и все в том же духе... ну, не дурак? Хотя, в принципе, нет, без таких людей было бы просто скучно.

Первая часть протобегается как введение в курс событий и прелюдия ко второй части, в которой Макс начинает усиленно отстреливать тех, кто, по его мнению, причастен к убийству жены и ребенка, а также



соучастующих (бандитам). В конце, правда, наш герой понимает, что гонялся не совсем за тем, за кем нужно, но исправляет свою ошибку и самых-самых настоящих плохих, которые плохим из второй части и в мишени не годятся, в третьей части-то и по-

решает. Главной бякой оказывается нормальная такая тетенька **Valkyre V.** Эдакая гром-баба SS'овской выправки, во всем кожаном (м-м-м, гмм!), приученная в своем собственном небоскребе, который нам предстоит разобрать по кирпичику. Плохо только, что за пятый десяток ей перевалило стопудово, хотя, в принципе, может, я в возрасте тетенок плохо разбираюсь. Одно знаю точно: такие старье не для меня ☹! Также из важных NPC в игре присутствуют симпатичная, жутко опасная родственница главной нехорошей тетеньки — юная пигалица с убийственными голубыми глазами, не менее убийственным пистолетом и уж совсем смертельной профессией военного киллера. Как это в жизни часто случается, она описывает глупого, наивного Макса (нехорошо!) и бросает его (вот такие вы все, девушки ☹), плохо, что прямо в руки мфии.

В противовес девушке с лицом убийцы предлагается образ порня... нет, мужика-бандита. Нереально запределенный мафиози оказывается жутко честным и благородным (предварительно переведав ну в чем неповинный грузовик с какой-то взрывоопасной гадостью, отчего пылал целый квартал, предлагает освободить корабль от другого мафиози и заодно затариться оружи-



ем перед главной схваткой). Вот я бы на такое ни за что не пошел, даром что «нош» мафиози — русский! Во-первых, не им, москалям, помогать (шутка юморая), а во-вторых, пусть сами разбираются, бандиты, не хватало жизнью и идей ради кучки стволов рисковать. Вот чем я отличаюсь от супергероев — Макс согласился ☹. Яйцеголовых охранников и ученых еще со времен НЛ за людей не считаем. Толпу норкетов — тоже. Они так — пушечное мясо, стреляющие лишь в ответ.

Итак, игра проста до безобразия: мстить, мстить и еще раз мстить! Все виновные получат по заслугам. На Нью-Йорк обрушились небывалые снегопады, мирных жителей на улицах нет, лишь мерно падает снег и перелетывается затвор железного друга. Я не знаю, насколько фотореалистично показан Нью-Йорк, я там никогда не был. Одно знаю точно: уровни — просто СУПЕР. Почти все главы-локации выполнены ну просто до дрожи в коленках прекрасно. Если это клуб, то там светят прожекторы, играет музыка. Если крыша дома, то вокруг вьет ветер, если металлургический завод, то, будьте уверены, это полностью рабочий завод

с отработкой жидкого металла, если порт, то там стоят специальные морские краны, на одном из которых даже придется поездить. Вы даже не представляете, что это за чувство — забраться в глубь туннеля, затем развернуться и прямо перед собой увидеть огни метро. Обидно, что это будет последнее увиденное на этом свете ☹.

Суперинтерактивности нет, разрушить можно лишь то, что разрушается по абсолютно нелинейному (и пусть только кто-то



посмеет сказать, что это плохо!) сценария. Ваганетка, сбив падпорку, сводит историю мост; здание, которое по совсем не жуткой случайности взрывается и начинает гореть (обалденное чувство — ты бежишь, а за тобой огонь, настоящий такой, струму-та!) как раз тогда, когда в нем находимся мы; вагон метро... и так далее, и тому подобное, а то я сейчас тут все расскажу, даже играть неинтересно будет.

Графика просто-таки обалденная, редко когда найдешь абсолютно одинаковую стену. Квартиры — либо нормальные, с картинами, домашней утварью, шкафами, либо заброшенные, с забитыми окнами, поламанными стенами и разбитыми телевизорами. Понимаете, тут очень сложная ситуация складывается, нужно рассказывать о том, как это все выглядит в real life'e, настоящей жизни. Типа, солнце — яркое, небо — серое (в непогоду). В общем, копирит передан очень ярко, временами даже слишком сильно. Как-то моя мать, плануя на экран и увидев на стене громадное кровавое пятно и красный след, тянущийся до двери, долго сокрушо-



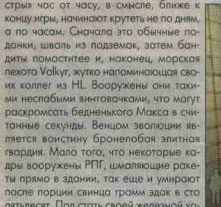
лась обилию насилия в современных играх. И она права. Дырки в стенах, разбитые стекло, фотографии настоящих людей, нацеленные на черепа, мутноватые цвета создают свою атмосферу. Атмосферу жестокости, зима и огромного города. Следует заметить: для того чтобы не тармозить, вся эта красота требует не детских на сегодняшний день мощностей, особенно в фи-

нальной стадии, где искореняем зло в самом зародыше — небоскребе **Valkyr**. С самой вершины, куда забраться просто необходимо, глянешь вниз... и прямо сразу к эмалированному другу бежать хочется, особенно если высоты боишься. Вы представляете, какие это силы нужно, все про-



считать? А город, аж никак не прачущийся валяги? Он ведь не нытается за идиллическими обласками, напротив, гордо выливает свои горючие, провады, немного однотонные туши.

Хотя вот что-то, а просто так рассматривать девственные пейзажи никто не позволит. Чаше всего созерцать все приходится в раскучероном виде и с кучей трупов, забрызгивающей кровью интерьер. «Монстры» час от часу, в смысле, ближе к концу игры, начинают крутеть не по дням, а по часам. Сначала это обычные подонки, шваль из подзамок, затем бандиты помоститее и, наконец, морская пехота **Valkyr**, жутко напоминающая своих коллег из **HL**. Вооружены они такими неслабыми винтовочками, что могут раскромсать бедняшку **Макса** в считанные секунды. Венцом эволюции является воистину бронелобая элитная гвардия. Мало того, что некоторые кадры вооружены РПГ, шмалляющие ракеты прямо в здания, так еще и умират засады порции свинца громом дадут в сто пядьдесят. Под стать своей железной озялке, выдерживающей в лоб несколько выстрелов из снайперской винтовки, а затем еще пару пистолетных. Уничтожить же возможно лишь одним, но очень оригинальным способом. Каким? А это предстоит вынести уже Вам.



И в заключение несколько слов о геймплее, оружии и прочих причудах. Оружия по нынешним меркам не так уж и много. Бита, железная палка, desert eagle, beretta, shotgun, обрез-давушка, жюрный скорострельный дробовик, Ingram, colt commando, гранатомет, снайперская винтовка,

коктейль Молотова и противопехотные гранаты. Ingram'и и «беретты» можно использовать в сдвоенных вариантах. Почти у каждого игрока возникают во время игры свои собственные предпочтения. Кому-то нравится в киношном стиле поливать всех из Ingram'ов, очень похожих на UZL, кто-то отдает предпочтение старому доброму дуплету, а я обожаю валить всех врагов из Colt'a Commando. Скорострельность не очень, но отменная мощь — это что-то. Вот только с оружием связан один довольно-таки неприятный момент. Перекрестие прицела — точка — очень мала, так что иногда просто вваливаешься в комнату и начинаешь пальить приблизительно туда, где стоит оппонент, точно выстрелить невозможно, вот и приходится поливать огнем все вокруг.

Повышать здоровье можно при помощи специальных **painkiller'ов**. А еще проще — вовсе не терять. В **Max** е впервые была использована новая для игр фишка — замедление времени. Наряду с обычным прыжком наличествует прыжок с замедлением времени — **Макс** делает эффектный кувирок, время замедляется, а ты, зная, вертись и вдавливашь курок до упора, тытелька в тытельку уходя от бандитских трасерок. Также по-киношному смотрится пол-



ное замедление времени, когда оно замедляет на постоянно, а не только на тот момент, пока ты в кувире. Все вокруг, козалошь бы, застыло. Ты входишь в комнату, выстрелом из дуплета снимаешь ближнего охранника, затем почти сразу же — еще одного поближе, делаешь кувирок и... время принимает свой обычный ход, при полном замедлении его хватает очень ненадолго, хотя в сочетании с ну очень быстрым save/load почти любой игровой эпизод можно пройти практически без потерь, зная только, куда падать. Подобных примочек в игре много: это и замедленные падения убитых врагов, и слежение за пулей, загнущей из снайперки. Просто чисто киношные красивые спецэффекты. И за это некоторые незаметные лица вешают на игру ярлыки и мажут в грязь, презрительно бросая слова хулы, дескать, продукт вторичный...

(Лирическое отступление)

Follow the white rabbit
The Matrix movie

Вообще, стейб — злая штука. А в последнее время стейбаться стали все кому не лень. Придальбывались буквально ко

всему, ополшая и уничтожая все прекрасное. Сейчас все стейбается с **The Matrix** а. Так ведь и он сам по сути вторичен, ибо в нем нерозумные создатели посмели постейбаться над святой святых классики, бес-



смертного творения Чарльза Доджсона, который сам надо всеми постейбается так, что потом только сидишь и за голову хватаешься, куда там «Матрице» да приколлсам типа меня — над финнами и россиянами, гад, смеяться вздумал.

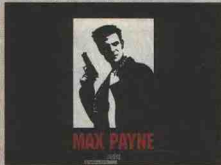
К жуткому сожалению, **Max Payne** пробовется очень быстро, буквально за парутройкой вечеров. Мало? Мало, конечно, но что поделашь. Хотя в этом есть и своя соль. Игруха просто не успевает надоест (хотя я сомневаюсь, что мне надоела бы еще одна часть), оно не то чтобы проходит, скорее — Смотрится или Играется. Знаете, как хорошее кино. Выстрелы, погоня, драки, но... нас двадцать. А что дальше? После этого открывается более высокий уровень сложности, а также тип игры, в котором уровень нужно пробрехать за определенное время, эдакое сафари на монстров.

Дальше. С сайта **www.max-payne.com** можно загрузить моды — новые уровни и модификации к **Максу**. Говорят, там есть очень много интересных экземплярков. К кому же, знаете, как заканчивается **Max**?

ЕГО САДЯТ В ТЮРЬМУ Человека, отправившего на тот свет не один десяток бандитов, упаковывают в полицейскую машину, и на этом игра заканчивается. Тщательно выводит жирная вертикальная линия. Точки не расставлены, они кокетливо оставлены до Второго пришествия. Кстати, Вы думаете, даром игру продюсировали 3D Realms? Мне кажется, **Max Payne** должен был выйти в любом варианте именно сейчас, пока до выхода **Duke Nukem Forever** у геймеров еще остается время, чтобы поиграть в «**Макса**». Там, глядишь, и Дюк подождет, а там, дай Бог, и четвертая глава **Max**!

(Эпилог)

Жутко баблеи руки, невозможно было расслабиться даже в машине. Я усталю посмотрел в зеркала. Лицо покрылось трехдневной щетиной, глаза запали. Да, разгром врага не прошел для меня даром. На меня смотрел бандит. Один из тех, кого я убивал, даже не глядя. Беспощадная вендетта против таких заставит и самого ноги от голода протянуть. Я вышел из ванной и усталю поборел спать, стараясь не разбудить домашних.



Перед вами одно из величайших строений гвардии RPG. Новый шедевр от создателей Fallout. Обязательно заходите! Здесь вы сможете не только выяснить, что такое смертоносная снайперская винтовка или файербол, но и последовать огромным таинственным мир, полный загадок и древних тайн.



Том/DOC/КЕРТИС kertis@torba.com, Александр ГЛЮК

CAIN, гном 13.03.1889

«Эх, люблю наблюдать за купующими эльфийками, — мечтательно вздыхает Каин. — Особенно через оптический прицел...»

День сегодня выдался на редкость удачный после почти месяца скитаний без копейки в кармане, когда не то что патроны купить было не на что, на пиво не хватало. Каин, со свойственной ему находчивостью, нашел выход из затруднительного положения. Право слово, нужно бы-

гнома-кузнеца деньги с треском провалились. Гном попытался поднять тревогу и был застрелен. «Эх, а все-таки я непозволительно добрый, нужно было ему сначала ноги отстрелить, потом руки, а уже после этого пускать пулю в голову. Ну и ладно. Борду со злом не пристало издеваться над людьми».

Тут нужно заметить, что борьбу со злом Каин понимал тоже весьма своеобразно, но понимал.

Он лежал на берегу озера, любовался пролетающими по небу птицами и, чисто механически пересчитывая патроны, вспоминал, с чего начались его приключения, которые, он в этом не сомневался, принесут ему не только славу, но и немалый капитал. А в крайнем случае, быструю героическую смерть. О чем еще может мечтать гном, как не о золоте, выпивке и хоровой драке...

MURKA, эльфийка 13.03.1889

«Ну почему здесь кругом так воняет мазутом?! Нет, я, конечно, понимаю: развитые технологии и все такое... С некоторыми пор даже пытаюсь лояльно к этому относиться, но... На ведь нельзя же так! Эти ужасные огромные машины... эти грязные коротышки со своими паровыми двигателя-

мов. Конечно, намного изышнее было бы использовать магию, но этот мерзкий гном!!! Как он распинался, рассказывая о своей любви (ЛЮБВИ!!!) к паровому котлу. А как мило смотрелись его кишки на покорежен-



ных металлических рычагах! Между прочим, динамит — это тоже их изобретение, так что жаловаться не на что. За что боролась, на то и напоролась».

Мурка была младшей дочерью самой дорогой куртизанки Кинтарры. Отца своего она никогда не видела, однако мать с детства внушала ей, что он был дворянином из Т-сен-Анга — таинственного поселения Темных эльфов. Видимо, она сама очень хотела в это верить. А может, так оно и было на самом деле. Но как бы там ни было, частые разговоры о силах Тьмы не прошли даром для неокрепшего детского сознания, и уже в возрасте 80 лет Мурка (впрочем, в то время ее звали совсем иначе) подняла из могилы своего первого мертвеца. И хотя с тех пор прошло немало времени, она очень отчетливо помнила запах земли разрытой могилы на старом заброшенном кладбище, освещенном призрачным светом луны, вкус крови на своих губах, легкую дрожь в коленях и ни с чем не сравнимое чувство, охватившее ее в тот момент, когда голый



по это сделать гораздо раньше, ведь решение всех финансовых проблем лежало прямо под носом, точнее, находилось в городе Торанте. А еще точнее, в лавке кузнеца. А зачем нам кузнец, нам кузнец не нужен, нам нужны деньги. А у него они есть, значит, как писал известный фантаст из другой реальности, нужно экспроприировать экспроприаторов. Что такое экспроприация, Каин понимал слабо, но суть была ясна. Если деньги нельзя заработать — их нужно украсть. Увы, он, гном-техник, специализировался несколько в других областях и понимал, что вор из него вряд ли получится. Что ж, если не поможет ловкость рук, поможет снайперская винтовка. Операция прошла без сучка и задоринки. Попытка украсть у здорового



людьми... Ужас! И поэтому не смейте мне говорить, что я была не права, подождав динамитную шапку под это ужасное механическое чудовище в замке Туманных Хол-

скелет, который был мертв уже не одну сотню лет, вдруг шевельнулся и неуверенно встал на ноги. Но, как известно, ничто



хорошее не длится долго. Опыты юной некромантки не укрепили от многочисленных глаз Верховного Совета и через несколько дней она, в сопровождении четырех воинов, была отправлена в Лагерь-но-Болота неподалеку от Бедокоана. А потом... Да много чего было потом. Изнурительная летняя жара сменялась пронизывающими зимними ветрами. Заунывные гимны священников доводили ее почти до истерики и лишь ночные перешептывания в бараке не давали окончательно сойти с ума. Из этих-то разговоров Мурка (а теперь ее иначе и не называли) почерпнула первые сведения о мире, лежащем за пределами Мерцающего Леса: Когда ей стукнуло 200, и по законам эльфов она уже могла сама отвечать за свои поступки, ее отпустили на все четыре стороны. Покидая болота Бедокоана, юная эльфийка мечтала о руинах доисторических городов, окутанных туманами древней магии, о приключениях, битвах, Черном Искусстве. И поэтому нет ничего необычного в том, что она делая дорогой обошла Кинторру и направилась на юг. А потом... А потом был дирижабль «Зефир».

CAIN, гном 13.03.1889

Мы, гномы, издревле стремились к познанию, и нас влекло ко всяческим механическим штучкам. Кто искуснее всех в установке лавушек? Гномы. Кто самые лучшие строители? Правильно, тоже мы. Эльфы, со всей их магией, это просто пережиток прошлого. Нет, я лично ничего не имею против магов — выделить им запо-



ведник где-нибудь на болотах, и пусть себе млечат. Им место в палеонтологическом музее, как редкому вымирающему виду. Техника возьмет свое — это не вопрос. Взять хотя бы это чудо технической

мысли — дирижабль «Зефир». Да, скажете вы, маги могут телепортироваться — но скажите, скольким из них доступно это искусство, и сколько времени нужно потратить, чтобы ему обучиться? А дирижабль доступен любому, у кого есть деньги в кармане и голова на плечах.

Вот с дирижабля, собственно, все и началось. Мне только исполнилось сто лет, и я решил отправиться полустешествовать, посмотреть мир, узнать что-то новое. Посмотрел. Узнал. Лучше бы сидел в горах и не высовывался. Впрочем, кто знает.

Но по порядку. Лечу я, значит, себе на дирижабле, трубку покуриваю, как вдруг появляются неизвестные летательные аппараты и начинают нас атаковать. Страшно, честное слово. Гном, он все же не птица. Мы к земле больше привычны и в воздухе чувствуем себя не очень уверенно, а тут такое дело. Ну, думаю, вот и посмотрел ты мир, Кайн, сейчас отправляюсь за своим братом. Событь же. И точно, трюх-бох, дирижабль вспыхивает, как стог сена, и вниз. Приплыли, в общем, толпошки к обрыву. Потом удар, так что аж искры из глаз, и все. Пустота. Вырубился. Вы представляете, как гнома нужно стукнуть по го-



лове, чтобы он сознание потерял? Вот и я не представляю.

Очнулся — вокруг обломки, что-то догорает, люди вползалку валяются. Живые, мертвые — непонятно. Надо проверить. Проверил. Из живых обнаружился один — и тот уже умирал, но перед смертью рассказал мне какую-то историю о зле, мальчике, которому нужно отдать кольцо (не Сууровское, случаем?), и еще какую-то чушь. Врубиться в его бред я не смог, но сделал вид, что все понял и пообещал всячески помочь в борьбе со злыми силами. Да, уж... И кто меня за язык тянул? Не успел мужик очнуться, как появляется второй кадр — в плаще с головы до ног — и начинает долдонить что-то о Зле, Живущем, и прочей магической мути, от которой меня просто воротит. Нет, что ни говори, о магии — они все ненормальные. Но, с другой стороны, я оказался Бог знает где, без копейки в кармане, а тут вроде местный, дороги знает. Ну, думаю, соглашусь со всем, чего он говорит, с сумасшедшими всегда нужно соглашаться, а потом в ближайшем крупном городе сдать его в приют для умалишенных и до-

мой, в родные горы. Хватит, полустешествовал. И больше никаких дирижаблей, кстати, может эти летающие монстры на самом деле изобретены магами, дабы извести под корень честных гномов?

С такими мыслями я отправился в путь, надеясь в скором времени попасть домой. Эх, нивасность...

MURKA, эльфийка 13.03.1889



..Да, дирижабль «Зефир». По проезде говорю, я поначалу жутко испугалась. Ну, представьте себе, задыхающаяся громадина, вроде дракона, но без чешуи. Зато с этими, как их, с пропеллерами. Но народ подобрался, надо признать, ничего страшного: культурный, приветливый, вперед пропускают, место уступают. Ну, в общем, сносно... Если бы еще не вояло. Зато лететь было интересно. Никогда в жизни не летала. Но мое эльфийское счастье нигде от меня не делось. Свист. Грохот. Вывыв. Огонь. Что случилось? Ничего не понятно.

Я у капитана спросить хотела (ничего такой капитан, симпатичный, хоть и человек), но разве в этой суматохе можно кого-нибудь найти? Вот оно — чудо техники! Снаружи стреляют, а мы тут, как кильки в банке. Ни тебе защититься, ни убежать на худой конец — сиди и жди, пока друга с косой заведут. Забрался я в багажный отсек, среди тюков каких-то, чемоданов и сиду, значит. А остальные по салону носятся, кричат, друг друга пина-



ют, и куда только вся их интеллигентность делась. Хотя, что с гномов с подишками взять. Низкий сорт. Было. В общем, все закончилось именно так, как и должно было закончиться. Грохнулось чудо техники на землю, и заклинание воскрешения, я думаю, оказалось бы бессильным. Это при условии, что кто-нибудь взялся бы читать заклинание над этим кошмаром. Мой багажный не сильно пострадал. Хотя тряхнуло здорово. Вылезла я из под чемодана,

осмотрелась... Правда, смотреть, честно говоря, было не на что. Куски железа, вперемешку с мясом, огнем, дымом... И эта ужасная вонь! Короче, технология во всей своей красе. Естественно, первой мыслью бы-



ло — убираться отсюда, и как можно скорее. Вдруг слышу голос из-под обломков: тихий такой, жалобный: «Help... help me...» Прилушилась. Слышу, не жалея парниша. Чего человека мучить? По-быстрому перебрала в памяти пару боевых заклинаний, мысленно нарисовала динамическую сферу (ну, это чтобы сразу... чтобы человек не мучился) и иду на голос. Смотрю — карлик. Ну, точно — не жалею. Грудь проломлена, кровь горлом идет. «Сейчас», — говорю, — дедушка. Сейчас полегчает». А сама уже пальцы в «змею» сложила, воз-

маныков. Есть игры, которые просто ждут. Ждут, отсчитывая месяцы, дни, минуты, секунды до выхода. Арканум, несомненно, принадлежит к последнему типу игр. Вы помните Fallout? Не стану утверждать, что эта игра произвела революцию в жанре, но с тем, что она была очень интересной и неординарной, думаю, спорить никто не будет. Поэтому новость, что мало кому известная компания Troika Games разрабатывает игру с использованием Фолловских идей, была встречена с очень большим интересом. Еще бы, кто из фанатов RPG не мечтал о выходе третьего Фоллаута (Тактик не в счет)? А тут, мало того что готовится игра в манере Фолла, так там еще и будет магия! Полная свобода персонажа! Возможность выбора своего уникального пути развития! Нелинейный сюжет! Покупайте! Покупайте! Самые дешевые страусовые яйца! Бобене... О чем это я? Ах да, о том, что нам в очередной раз пообещали стопроцентный хит и мы, высунув языки и лосотая сплюни, искали в Сети крупницы информации о новом проекте и ждали, ждали, ждали. Дожделись. А чего? Давайте разбираться вместе.

CAIN, гном 13.03.1889

Играть, без всякого сомнения, нужно за гнома. Сгенерить свой персонаж штука



нехитрая — те, кто играл в Фоллаут, разберутся быстро — и без особых проблем. Но в Аркануме вариаций гораздо больше чем в Фолле — хотите гнома с боязнью открытого пространства? Получите. Хотите с боязнью воды — note! Хотите с магофобией? Пожалуйста — получите плюс 10 процентов к техническим навыкам, правда, пользоваться магическими предметами вы не сможете. А с другой стороны, зачем они нужны, эти магические побрякушки, оставьте их эльфам. Что нужно развивать в первую очередь? Оружейное мастерство, мастерство создания лекарств, ну, и умение стрелять из огнестрельного оружия, естественно. Ваша задача научиться делать снайперское ружье. Как делать? Ви что, не знаете? В мире Арканума вы не ограничиваетесь тем, что покупаете оружие в магазинах или отбираете у зазевавшихся продавцов — вы создаете его сами. Изучаете схемы, находите нужные запчасти и собираете. Причем такого оружия вам нигде не продадут. Бо-

лее того, простым изучением схем дело не заканчивается, некоторые, особо уникальные, вы не сможете открыть, но вполне сможете найти или купить, или получить в обмен на что-то.

Теперь об основных характеристиках персонажей. В AD&D их шесть, системе SPECIAL семь, а в Аркануме целых восемь. Ну, что такое Strength, Perception, Constitution, Dexterity, Charisma, Intelligence, Willpower объяснять не стану. Думаю, и так понятно, откуда они пришли. А вот что такое Beauty — а это кро-



сота. Все, без сомнения, знают, что самая красивая раса — это гномы, но если вы не уверены в себе, добавьте себе пару-тройку очков. Кстати, все эти характеристики очень важны, неприятно,

если какой-то NPC не присоединится к вам только потому, что вы урод.

Что еще нужно учесть при создании персонажа: — не пытайтесь стать «мастером на все руки» — у вас это не выйдет. Поскольку количество уровней в Аркануме ограничено, вы можете прокачать только до 50-го уровня, стать хорошим магом, техником и воином одновременно у вас не выйдет. Тем более, что на каждый уровень вам дают «аж» одно очко, которое вы можете потратить как вашей душе заблагорассудится, единственное исключение — уровни, кратные пяти — на них (о счастье!), вы получаете аж два очка. Вот она, скудость... Кстати, учтите, если вы техник, сила вам особо не нужна, разве что, чтобы носить больше предметов. Лично я, когда конструировал свое алтарь-это, выбрал себе Character Background странствующего циркача. Плюс три к обаянию, но минус к силе и ловкости. Ну и ладно, зато ко мне в самом начале присоединился Полуогр — очень неплохой воин.



Так что, создавая персонажа, не спешите. Думайте хорошенько, ведь это оп-



том людям в глаза смотреть? Значит, придется искать этого мальчика. Вот только где? И тут появился Вирджил...

Arcanum как он есть

Есть игры, которых никто не ждет. Есть игры, которые ждет небольшая группа

ределит стиль вашей дальнейшей игры. Хотя, чего тут думать. Гномы-техники рулят.

Мир, в котором можно жить

Честно говоря, очень и очень не часто встречаются игры, в которых можно



жить годами. Именно ЖИТЬ, а не проходить. Когда я открыл для себя Fallout 2 (а я начал играть в Фол именно со второй части), то, естественно, начал лазить по Интернету в поисках информации. Интересно ведь, как люди в эту ИГРУ играют. И к ужасу своему, наткнулся на целую плеяду супер-пупер-профи отгеймы, которые рассказывали нам, сереньким, о том, как проходить Фол «на скорость». То есть выполнять только необходимые для прохождения квесты, с целью завершить игру в рекордно короткие сроки. А то и вовсе тут-по-ломангется в Сан-Франциско (карта прилагается), укутать гауссовку и броню Анклава, а потом пройтись по радиоактивному пустыням эдким Терминатором... Не знаю. Как говорится, я не судите, вы же не прокуроры. Я не сужу, но таких людей не помню никогда. Фол — это же целый мир. Огромный живой мир, и для того, чтобы разобратся во всех его нюансах, требуется не неделя и даже не месяц. Арканум — из той же серии. Один факт, что его делали «клопы» Фала (ибо костяк Troika Games составляют те люди, которые создали саму концепцию Fallout! a), уже должен был заставить нас настроиться именно на ЖИВОЙ мир, а



не на очередную «однодневку», которую прошел (именно прошел) и положил на полку. В мире Арканума можно (и нужно) именно жить. Благо, для этого есть все условия. В самом начале игры вам, не говорю, кем именно является ваш персонаж. То есть вы, конечно, выбираете себе краткую историю жизни (демоньну-

шийся с армейки, сбежавший из цирка, девчонка-хулиганка и пр.), но на самом деле это есть не что иное, как фольклорные «стартовые» перки. Выбирая эту самую предисторию, вы, в первую очередь, смотрите на то, какие бонусы она вам предоставляет. Только на это, разве не так? Бонусы — это, конечно, полезно, но... после крушения дирижабля «Зефир» вы оказываетесь брошенным в огромном мире с многовековой историей и очень запутанной политической ситуацией. Внешне Арканум напоминает Европу (или Америку) начала 19 века, когда на Земле начался технологический «бум». Однако вскоре вы поймете, что не все так просто. Эпоха Легенд отнюдь не желает сдавать свои позиции. Буквально на каждом шагу вас будут преследовать призраки прошлого: древние сообщества нехромантов, секта наемных убийц, исчезающая время своего существования тысячами лет, руины древних городов, алтари забытых богов, доисторические чудовища, герои, завоеватели — вся эта древность будет попадаться вам на каждом шагу. Читая книги по истории Арканума, а просто ре-



ально видел прошедшие эпохи этой древней земли. Что и говорить, такой пророботанной «от и до» вселенной у нас еще не было. Для меня всегда идеалом в этом отношении был Might and Magic, но Arcanum, судя по всему, переплюнул даже этот шедевр NWC. Так что не упустите этот момент. Читайте, слушайте, разговаривайте, ведь только проникнувшись историей мира, можно начать в нем жить по-настоящему.

MURKA, злыфийка 13.03.1889

Как любил говорить древние, прав так, кто жив остался. А кто может выйти в мире, в основу которого заложена магия? Естественно, только маг. Так что на технологично можете даже не смотреть. Технолор — роб материи. Он наивно думает, что он ею управляет, хотя на самом деле во всем зависит от подлечек судьбы. Взгляните на любого технаря, постоянно ройщегося в мусорных бочках в поисках подручных средств. Его рюкзак забит всяким хламом, он тратит бешеные деньги на схемы, рыщет по подземельям в поисках нужных ингридиентов, заполняет унизительные анкеты для того, чтобы прокатиться на поезде и сутками бродит в предгорьях в поисках перевала. А

что же маг? Сила мага в нем самом. По большому счету, мага даже деньги не нужны. Мне уже в середине путешествия даже мародерством заниматься не пришлось. Зачем? Зачем напрягаться, таскать с собой кучу ненужных вещей, пытаться продать их за гроши окупам свободного рынка? Зачем?

Шестнадцать доступных школ магии обеспечат вас всем необходимым. Тут вам и боевые заклинания, как атаку-



ющие, так и защитные, и заклинания перемещения (мгновенная телепортация в любую известную часть карты — каково!), и заклинания вызова, и временный подъем той или иной характеристики, и мощнейшие ленилки, и... Да много чего. Поначалу создается впечатление, что нас несколько обделили: всего по пять заклинаний в каждой школе. Магавато вроде? Но это только на первый взгляд. На самом деле в арсенале мага есть все, что нужно для того, чтобы выжить и победить. Главное — действовать с умом и не расслабляться. Если ты точно знаешь, чего хочешь — то обязательно этого добьешься. Сядь, не торопясь изучи все предлагаемые направления и четко реши, в каком порядке будешь их изучать. А потом — действуй! Моей первой школой стала Черная Магия (Necromantic Black). Почему? Объясню. Герой первого уровня, как известно, очень и очень слаб. И уже на выходе из первой локации (если, конечно, мажодушно не победить «по карте») шлюющиеся по окрестностям волчата могут здорово испортить настроение. Так вот, первое заклинание Necromantic Black — Harm — быстро поставит их на место. Да и в будущем вы неоднократно будете прибегать к его помощи. И это заклинание первого уровня. А дальше... А дальше, как известно, больше. Хотите — превратите противника в ов-



цу, и пусть попытается копнуть на курок нажать. Или вовсе распылит в прах, так, чтобы хоронить нечего было. Или высоси-

те из него жизнь, а потом подымите в качестве зомби или вовсе как неприкаянного духа и путь воет: «Больно мне, больно». А



кто всегда лучше всех разобрался в магии? Конечно, эльфы. Так что, бросьте голову помать. Эльфы-маги рулят однозначно.

Выводы

Идеальных игр (как и людей) не бывает. Ну и хорошо. А представьте себе, что кто-то сделал идеальную RPG. Представьте. Хотите ли вы после нее играть еще в какую-то игру этого жанра? Нет. Совершенства не существует. Есть только путь к нему, который разные разработчики проходят в той или иной степени. У каждой игры есть свои сильные и слабые стороны — Арканум не исключение. В нем есть все — гениальные находки и поистине досадные недоработки. Но посмотрите на наш мир, в котором мы живем, — разве в нем не так? На каждом шагу гениальность сплетается с непробиваемой тупостью, красотой с уродством. Две стороны медали, без которых невозможно существование реального мира.

Арканум реален. В него веришь. В нем хочется жить. По масштабности идеи и продуманности сюжета я бы сравнил его с книгами Толкиена. Об Аркануме нельзя сказать: «20-30 часов геймплея». Это не Балдурс. Это игра, которую можно проходить много раз, как много раз можно перечитывать любимую книгу или смотреть любимый фильм. Но. Но и в нем есть некоторые вещи, которые просто ставят меня в тупик. Хотя, кое-что из них, возможно, оправдано. Судите сами.



Если спросить меня о моих любимых играх жанра RPG прошлых лет, я отвечу, что это Фол и первая Диалба (да, знаю я, знаю, что это не RPG). Арканум это ядерная смесь из этих двух игр. Я не оговорился и не ошибся. Почему он напоминает Фоллаут пояснять, думаю, не стоит, уже говорили. А вот

причем здесь Диалба... Да при том. Запускаем игру на *легком уровне сложности* и смотрим, что получается — за убийством (точнее, за атакой, но это не важно) мы получаем чуть ли не в два раза больше экспы, чем на нормальном уровне сложности, а за квесты получаем просто копейки. Что это значит? А значит, перед нами мечта манчкина — броня покрепче, оружие по сильнее и вперед, всех мочить. Монстров уйма, раз вернуться есть где — эх, раззудись плечо! Любители Диалбы вполне могут проходить игру именно в таком стиле — плюнуть на побочные квесты, выполнять только основные. Рыскайте по карте в поисках неизвестных локаций (когда вы проходите в непосредственной близости от таковой, она появляется на карте). Уничтожьте все, что движется и достигните 50-го уровня в максимально рекордный срок (зная, как, это можно сделать за 5-7 часов игры). Вам нравятся в играх процесс уничтожения врагов — вы его получите. Я не могу сказать, что подобный подход мне близок, но он заложен создателями, а значит, имеет право на существование. Плывите, фанаты Диалбы, плывите крокодиловыми слезами от счастья — вам опять есть во что поиграть. И какие возможности...



Итак, игра предполагает два варианта (основных) прохождения — для манчкинов и для настоящих ценителей сюжетов и интриг. Хорошо это? Несомненно. Каждый найдет в этой игре то, что ему по душе. Однако есть несколько «но», о которых я не могу не предупредить.

Первое. Похоже, такое слово, как баланс, разработчики слышали, но не очень хорошо представляют, что оно обозначает. Действительно, зачем выполнять квесты, мучаться, искать что-то, если за тупое убийство монстров экспы начисляют гораздо больше. Только из любви к самому процессу игры, ну и еще ради **Fate Points** — специальных очков, дающихся за выполнение определенных квестов. В левом углу экрана есть менюшко, когда вы получаете Fate Points, там загорается единичка, потом двоек и т. д. Это специальные бонусные очки, дающие вам спецвозможности, правда, однородные. Вам нужно обязательно что-то украсть, а вы не вор — пожалуйте, сто-процентного кража. Вы хотите нанести критический удар? Нет ничего проще. Интересно задумано. Но, к сожалению, прожить

без этих очков вполне можно — не можете украсть, убейте. Запомните этот принцип. Главное — делайте это не на улице и без лишних свидетелей, и особых проблем не будет. С самого начала игры вы выбираете свою ориентацию — положительный или отрицательный герой, и потом ее отыгрываете. Так вот, я специально проверил, когда у меня было 47% положительности я пошел и ради эксперимента вынес целый город (не-



большой), уничтожив всех жителей поголовно. И что? Потерял только два процента. Тяжело стать злодеем...

Далее **NPC**. Слов нет. Только выражения. Слово «тупиз» очень подходит, но отражает суть не полностью. Они тупы просто поражающе. Не вздумайте выкинуть ненужные вещи на пол — ваши спутники их тут же подберут. Во время боя старайтесь, чтобы лучник (если он не эксперт по стрельбе из лука) не стоял сзади вас — мой спутник, схватив лук, попадет в противника один раз из десяти. В меня два из пяти. Не позволяйте им самим выбирать, чем драться и что одевать на себя. Ядовитая броня штука неплохая, вот только одевший ее начинает медленно умирать от отравления. Помните, что если вы вооружены ружьем, ваш спутник обязательно вырвется вперед и станет четко на траектории выстрела.

Это две основных вещи, которые жутко раздражают. К счастью, поправить их несложно. Потчани. А еще раздражает ограничение — 50-й уровень. Правда, тут понятно. Если вы достигли этого уровня и правильно прокачались, то уничтожать врагов даже стыдно. Уже после сорокового уровня мало что из них представляет серьезную опасность.

Ну и еще дурацкая **система получения экспы**. Вы можете завалить всех мон-



стров, а то время, как ваши спутники будут совершать только критические прома-

IncoSoft
TELECOMMUNICATIONS



ВМЕСТЕ С НА ПРОИЗВОДИМ ИЛИ

10 лет
(с момента основания)

СУПЕРПРЕДЛОЖЕНИЕ-Multimedia-КОМПЬЮТЕР с 15"Samsung за 2000 грн.
включая доставку и установку до 15 сентября 2001 года.

CPU Motorola, Intel, AMD, Lumentum 58K (мультимедиа)	от 77 грн
CD-ROM IDE, EIDE, SCSI, Jazzer, Zip 60K (мультимедиа)	от 160 грн
CD-drive 40x-52x, TEAC, SAMSUNG, BOWEN, ACTIMA	от 160 грн
Системный блок CANON, HP, Lemmer, EPSON, ORG	от 240 грн
Мониторы Artex, Primax, Mustec	от 200 грн

РАБОТАЕМ В СЛУБОВІ ПО КОТРИМОВІ ЦЕНАМ!
228-43-62, 248-43-60, 235-28-35
тел./факс: (044) 228-47-63

ВІСЛІДУЄМО І ВИКОНУЄМО ЗАКАЗИ НА ПРОВІДНИХ СИСТЕМАХ ШВИДКОСТІ 228-43-35
на території України та зарубіжжя — БЕЗПЛАТНО! (до 15.09.2001 р.)
тел./факс: 228-23-24, 228-43-62

ХВАТИ, ЧИ, В ЖИВАННІЙ КОМПАНІЇ, 26-53
тел./факс: (044) 228-47-63
248-43-69, 235-28-35
e-mail: info@incosoft.com.ua
<http://www.incosoft.com.ua>

А это звучит наверняка привлечет внимание тех, кто не остался равнодушным к нелепой судьбе сумасшедшего крестоносца, поклявшегося убить некоего лжепророка. За этими дверями вы узнаете, чем же закончилось то безумное приключение в песках Палестины.

Василий ПОПОВ

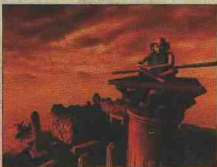
Пророк и Убийца 2

ТАЙНА АЛАМУТА

Жанр: adventure
Разработчик: Arxel Tribe
Издатель: Nival Interactive/1c
Системные требования: Pentium 200 MMX, 32 Мб ОЗУ, 2 Мб видео, 8-скоростной CD-ROM

Ну, и что ты обо всем этом думаешь? Наверно, тебе просто наплевать на то, что произошло много лет назад в той далекой стране. Наплевать на нашу кровь и на всех тех, кто умер и кто остался жив. Тебе то что? Сегодня ведь все иначе, не так ли? Сегодня уже мало кто вспоминает о тех временах и тех людях. Конечно, у каждого времени свои заботы и свои понятия о чести и достоинстве. И я, наверно, каюсь тебе злым мастодонтом — выхождением из далекого прошлого, — который неизвестно зачем морочит тебе голову, пересылая из рух в рух кучи холодного песка. Да, наверно, ты прав. К чему ворошить былое. Ведь сейчас все уже не так. Сейчас очень легко найти утробу на тех, кто решает свои проблемы с помощью кинжала и

меч? Ну, что ж, тогда слушай. Сегодня я расскажу тебе о том, чем закончилась эта безумная гонка. Но предупреждаю, конец этой истории ничуть не красивее ее начала. Не веришь? Ну, конечно. Ведь вам рассказываю



ли о Востоке совсем не это. Для вас Восток — это незлыблемые стены Самарканда, шумные базары Бухары, широкие площади Багдада. Но я буду говорить о другом Востоке. О том Востоке, где люди были подобны голодным шакалам. О тех городах, у стен которых каждое утро находили трупы задушенных женщин. О безграничных пустынях, где барханы хранят память о сотнях недошедших караванов, о оазисах: были свидетелями страшных каннибальских оргий, в которых самым изысканным лакомством было человеческое мясо. В те времена черные крылья укусов закрывали от людских глаз свет солнца, и все жили в постоянном страхе перед неведомым. Все? Ну, конечно же, нет. Даже в те кошмарные времена были люди, которые сумели переступить через собственный страх, выпрямиться во весь рост и плюнуть в лицо судьбе. Жаль только, что за это многие из них платили собственным рассудком, и уже через несколько лет их имена становились в один ряд с именами самых злобных демонов пустыни. Да, в общем-то, там их было самое место. Ведь, если говорить откровенно, то из этой земли нет никого опаснее человека. Одним из таких людей-демонов и был Тонкред де Неарк.

Прошедшим первую часть посвящается...

Как вы уже, конечно, догадались, сегодня речь пойдет о второй части игры «Про-

рок и убийца», созданной компанией Arxel Tribe. Честно говоря, я не ждал продолжения приключений безумного тапшиера — первая часть не произвела на меня особого впечатления. Однако, когда в редакции появился диск «Пророк и убийца 2: Тайна Аламута» (между прочим, приехавший к нам прямо из офиса Nival Interactive, задолго до поступления игры в продажу), что-то заставило меня распечатать коробку и проинсталлировать игру на свой винчестер. Более того, через несколько минут после начала игры я извлек из архива первую часть и прошел ее заново (благо, основные моменты приключений Ас-Саифа еще не стерлись в моей памяти). Вслед за первой игрой тут же последовала вторая, которую я прошел буквально «запопом» менее чем за сутки и смог остановиться, лишь просмотрев финальный ролик. Эти сутки, проведенные за игрой, я помню очень смутно. Помню бесконечные save/load, звонки по телефону друзьям и знакомым с безумными вопросами, касающимися астрономии, математики и игры в «пятнашки». Стремительный сюжет игры не позволял мне ни на секунду задерживаться над очередной задачей. Дольше, дальше, дальше... Наверно, истинные фанаты квестов меня не поймут. Наверно, в такие игры нужно играть по-другому, но... Как говорились в одном старом мультфильме: «Прости, дорогая, но так получилось...»

«Пророк и убийца 2» разительно отличается от своей предшественницы и в то же время очень сильно на нее похожа. Я не знаю, зачем разработчикам нужно было разбивать это безумное приключение на две части, хотя, у них, наверняка, имелись на то веские причины. Но, так или иначе, играть во вторую часть, не видя первой, явно не стоит. Нет, предисловие, снабженное роликами из игры, кратко вводит вас в курс дела, но это, мягко говоря, немногого не то. Эти две части настолько тесно связаны между собой, что браться за «Пророка и убийцу 2», не пройдя вместе с Тонкредом от стен Джебуса до подножия Аламута — это все равно, что начинать читать книгу с предпоследней главы. Дело даже не в сюжетной



завязке — ее-то вам расскажут. Дело в том, чтобы проникнуться безумием Ас-Саифа и до конца понять, каково было жить им — сумасшедшим убийцам, выброшенным на отмель истории и оставленным умирать в



атагана... или с помощью «Стрелы» и АКМа. Теперь таких зовут преступниками, террористами, убийцами. Да-да, убийцами. Знакомое слово. Где-то я его уже слышал. Или говорил? Ах да, вспомнил. Это та самая история, которая произошла много лет назад там, в Палестине. Именно там некий сумасшедший убийца мчался по следам безумного пророка...



Тебе все еще интересно? Тебе не надоело слушать о временах страха и беззакония?

пустыне вечности. Ведь в официальную историю крестовых походов не вошло ни одно имя, принадлежавшее «бывшему рыцарю и бывшему христианину», хотя народы пустыни до сих пор хранят легенды о «безумных франках», которые так и не смогли



оправиться от ими же развязанной войны. История Танкреда де Неарко — это даже не книга, это — всего лишь компьютерная игра. Однако в ней заделаны такие моменты и подняты такие проблемы, от которых не один год отворачивались серьезные исторические источники. Эта игра — взгляд (причем, по-моему, очень серьезный взгляд) на серьезную проблему, и именно так ее и нужно воспринимать.

У подножья Аламута

А они все здорово боялись этих мест. И, нужно признать, правильно делали, что боялись. Наши отцы-иезуиты здорово преуспели в своем ремесле, но и им было чему поучиться у ассасинов. А гора Аламут была их главной крепостью, их твердыней, в которой скрывался сам глава этого таинственного ордена неумалимых убийц-призраков, которого так и называли — Старец Горы. Это место испокон веков было овеяно множеством ужасных легенд и преданий, однако это не остановило жаждущего крови убийцу. Ведь там, он верил, именно там скрывался его враг... или не враг, а просто цель. Цель, которую нужно достичь любой ценой. Ведь только так и может жить сумасшедший убийца. Только так он и живет, пока его истерзанная душа не обретет долгожданного покоя. Можно ли осудить его за это? Наверно, можно. Однако, как было сказано, только те, кто сами без греха, имеют право бросить этот камень, а мы... А мы отойдем в сторону и посмотрим, кто, в конце концов, победит. Ведь он не



верил в Бога, не помнил притч и заповедей и, соответственно, не ждал прощения за свои поступки. Ровно, как и не терпел осуждения. Да и не думал он тогда о таких мелочах. Он думал об убийстве...

Игра начинается с того самого места, на котором закончилось действие первой части, — то есть у подножья горы Аламут, у ворот великой твердыни легендарного ордена ассасинов, где, как надеялся Танкред, скрывался неуловимый Симон де Лекруа. Как и предсказывали легенды, вход в крепость демонических убийц преграждает множество смертельно опасных ловушек, так что имеет смысл приготовиться к паре-тройке перезагрузок. Однако, следует отметить, что с самых первых минут игра приятно поражает своей динамикой. Вспомните нудные брожения по заброшенным улицам Джебуса. Здесь ничего подобного нет и в помине. Все головоломки решаются буквально «сходу», и даже если ваш герой гибнет, какая-то непреодолимая сила заставляет вас тут же загрузить ближайший сейв и идти дальше. Нептерение Ас-Саифа немедленно передается ирирку. Неужели же какие-то жалкие ухищрения неверных смогут задержать покориителя Иерусалима в тот момент, когда он практически уже достиг своей цели? Ас-Саиф не останавливается ни на секунду, буквально сметая все препятствия, воздвигнутые на его пути. Разработчики очень искусно пе-



редали эту гонку, выдав нам для начала относительно простые головоломки, а прохождение «лазового коридора» даже пришло мне с идиотским «пшагово-прыжковым эшменом». Однако Танкреду не следовало забывать, что он находится на Востоке, где все намного сложнее, чем кажется на первый взгляд, и бодро пройденные ловушки ассасинов вскоре «закупились» бесстрашию и находчивому рыцарю. Встреча со Старцем Горы обернулась для Танкреда очень неприятным сюрпризом. Я не стону раскрывать здесь все перипетии сюжета. Скажу только, что вам удастся избежать досадных перезагрузок, если вы во всех случаях будете действовать, руководствуясь не принципами здравого смысла, а понятиями о благородстве и рыцарской чести.

Как вы, конечно, поняли, Симона де Лекруа в крепости ассасинов не оказалось и путь истребителя пропел дальше на восток. В своих поисках Танкреду придется посетить Синайский монастырь святой Катерины, основанный православными священниками на Земле Обетованной в VI в.н.э. и прославив-

шийся на весь мир своей огромной библиотекой. Именно ею вам и придется очень активно пользоваться. Ведь для того, чтобы разобраться с тайнами монастыря и добыть вторую часть талисмана, вам придется про-



известить тщательный осмотр книжных полок в комнате покойного настоятеля. Дальнейший путь Ас-Саифа приведет его в заброшенный шахтерский поселок, к золотососным шахтам, заселенным духами людей, живших на этой земле задолго до прихода на нее арабов. Эпизод в шахтах является, на мой взгляд, самым интересным в игре. Гигантские статуи человека-быка, некогда охранявшие ворота древнего Вавилона, души павших воинов, коварные сирены... Смерть подстерегает Ас-Саифа буквально на каждом шагу и лишь только его безумие (да-да, именно безумие, а не находчивость и смелость) поможет ему выйти из проклятых подземелий живым и невредимым.

Человек, вышедший из заколдованной шахты, уже мало похож на вострого безумца, одно имя которого заставляло дрожать самых отчаянных головорезов пустыни. Видимо, муки совести окончательно выматили железного воителя. Собственно, признаки усталости и апатии начинают проявляться у Ас-Саифа еще в монастыре. Усталость профессионала, как правило, приводит к смерти. А усталость героя... К концу легенды? Наверно, так. Иг-



ра очень короткая. И поэтому ее нельзя рассматривать отдельно от первой части (равно как и первую трудно понять без второй). Развязка наступает стремительно, причем она настолько неожиданна, что становится даже как-то не по себе. Что это? Глупый фарс? Намешка? Тонко спланированный заговор? А потом неожиданно понимаешь — нет, это Легенда. Красивая восточная легенда о благородном безумце, который остался верен себе, несмотря на свое безумие и безумие окружающего его мира.

КОМПТЕХСЕРВИС
тел: 216-5567, 274-5929
www.ktc.com.ua

**КОМПЬЮТЕРЫ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
СЕРВИС**



А переступив порог этого здания, вы попадете в таинственный и загадочный мир Лувра. Да-да, именно в эту таинственную резиденцию французских королей. И приключения вас ждут совсем не штучные. Ибо, кто сказал, что все тайное и неизданное обязательно должно храниться где-то «за семью морями»?

Гнат БУРМА

The Messenger

Снуя желтозубому таксисту мятый плачок альбомного листа с адресом, я пристегнулся и устоял на дворники, которые едва справлялись с потоками воды, так внезапно хлынувшей на этот знойный город. Как-то непривычно было ехать на ревизию нового здания после столь долгой отлучки. Да и вспоминать этого ржавчеловосого психа, который, вскарабкавшись на один из облитых



землеметом, метнул в меня отравленный томагавк, особого желания не было. И не спрашивайте меня, откуда у обычного люмо-работки оказался этаким метательный топорик, смазанный саком шкуты. Но самым страшным для меня было вовсе не развороченное плечо, а длительное виртуальное голодание и та овощная диета, которая превратит в блещущее травяное даже самого кроважидного пещерного медведя.

Пронзительный визг тормозов пробудил от этой длительной задумчивости, а цена в восемнадцать кредитов окончательно встрепала меня. Этот пацан, наверное, подкрутил счетчик в то время, когда я витал в облаках своих воспоминаний. Скрипя зубами я кинул этому пройдохе деньги и прожогом выскочил из его горбатенького автомобиля. Оказавшись возле прекрасного серого дома, построенного в готическом стиле и облепленного всевозможными охранниками системами, я немного помедлил и нажал на кнопку электрического звонка. Две маленькие камеры с журавликом метнулись в мою сторону и застыли. За дверью послышалось шелканье замков и засовов, и через миг в дверном проеме появилась сутупая фигура охранника с добродушными глазами и длиннющим револьвером в кобуре. Он жестом пригласил меня следовать за ним, и после недолгого перехода попутными коридорами мы очутились в просторной комнате охранников, где, кроме моего спутника, находился долговязый пареня с худощавым лицом и пронзительным взглядом. Увидев свою фотографию на одном из мониторов и при-

лагающееся к ней досье, я окончательно убедился, что этим ребятам оперативности не занимать. Какой же из меня ревизор, если я даже не смог заставить расползшихся жителей очередной новостройки Игрограда. Точнее, его охранников, так как хозяйка этого милого особняка Моргана Синкляра еще утром умчалась в Марсель, прихватив с собой лишь свой любимый арбалет, кипу стрел и тесак с алмазным налезом.

Inter caecos luscus rex est

Приобретая The Messenger, я был полновесным зверем продавцом, что эта игрушка не что иное, как action с жалкими обрезами квеста, которые раскиданы кое-где и особенно на игровой процесс не влияют. Она была достаточно новая, пока оставалась никем близко не изученной, поэтому винить кого-либо в неправильной формулировке ее жанра было бы несправедливо. Запомните: **The Messenger («Послание»)** является ярким представителем жанра квест с огромным количеством заставок, прекрасных головоломок и продуманным сюжетом. Подвох состоит в том, что те редкие эпизоды, имеющие лишь косвенное отношение к жанру action, появляются только в заставках. Ситуаций, в которых игрок сам дол-



жен выйти из создавшегося экстремального положения, я насчитал аж три. На основе этого я с гордостью утверждаю, что The Messenger никак не заслуживает прова именовать представителем двойного жанра.

Пожалуй, начну я свой рассказ с описания некоторых мелких изысков, что могут испортить первое впечатление тем игрокам, которые на основе данной игрушки и собираются составить свое мнение о целом жанре.

Первое, что бросается в глаза, — смешоварная инсталляция первого диска (The Messenger расположен на двух дисках), которая потянула аж на двадцать мегабайтов. Добавлю, что второй диск ни в какой

инсталляции не нуждается, а вступает в действие лишь по окончании эпизода времени 1377 года.

Выдаю секунд пять томительной установки, уложив ярлычок игрушечки на панель быстрого запуска и кликнув на нем, я принимаюсь потирать ладошки в ожидании чего-то яркого и неповторимого. Главное меню оказалось бедным на неожиданности, единственным сюрпризом являлось полное отсут-



ствия опций. Это уже начинало настораживать, но не будем строго судить разработчиков этой игры, ибо у французцев все немного по-другому. Ребята эти редко выходят в свет, а еще реже выводят в него своих питомцев. В этой микропоре, пропитанной стойким запахом лукового супа и утонченными ароматами от Kenzo и Dior, французские разработчики иногда создают такие игровые парадоксы, которые и пополняют статистику самоубийств в среднем на десять процентов ежегодно.

Судите сами — допустим, во время прохождения второго диска игры вам приходится ненадолго отлучиться. Естественно, вы сохранитесь (благо, что меню сохранений достаточно оригинальное и удобное, чего не скажешь о меню загрузки) и убегаєте по делам. Ну, а вечером, выиграв очередную партию шашлат у Корвова, вы решаетесь вернуться к разгадке многочисленных тайн Лувра и... наткнётесь на первый лэпсус. Вложив CD2 и войдя в игру, вы будете приятно удивлены красочной табличкой «Вставьте CD1». Встали, наконец, нашли этот жалкий сейв и уперлись лбом в не менее красочную табличку «Вставьте CD2». Я конечно же понимаю, что Франция — родина многих знаменитых генералов и революционеров, но столь сложные обходные маневры могут немного навредить в битве с конкурентами на мировом рынке.

Вторым лэпсусом могут стать те ограничения движений, какие и толкают некоторых особо нервных игроков на внутреннюю

инъекцию машинным маслом. Движениями в игре командует одна маленькая и тщеславная стрелочка, которая лишь изредка появляется при наведении курсора на определенный участок экрана. Вы можете двигаться этими скачками, и особенно обидно становится в очень больших помещениях, где сценарием предусмотрено перемещаться строго в определенных направлениях. Впервые я встретил такую систему в кве-



сте «Призраки старого парка», и, признаться честно, оно меня бесило. The Messenger был бы бесценной игрушкой, если бы игру разрешили свободно перемещаться по Лувру и непосредственно разглядывать королевские покои. Но, с другой стороны, это значительно затруднило бы решение некоторых головоломок, ибо по кое-каким локациям игрок бродил бы без особой пользы.

Memento vivere!

Игра в «Посланики», а все чаще задумывалось о том, что игрушка эта создана не для праздной зловости, а для обучения некоторых строптивых французских детишек азам родной истории. Я могу представить себе те скептические улыбки, которые расплывались на лицах читателей МИКА. Но я полностью уверен в вытекаемом, ибо столь детальные план-схемы Лувра и столь точные ссылки на реальных исторических личностей не оставляют сомнений в благих намерениях разработчиков. К тому же в проекте принимало участие такая организация, как **Reunion des Musees Nationaux (Собрание национальных музеев)**, которая, по-видимости, исторической недостоверности не потерпит.

Итак, сюжет игры основан на вымышленных приключениях, а может, и заключениях дочери одного из известных исследователей и археологов современного Лувра — **Морганы Синкляр**. Некоторое время ее отец изучал бронзовую курильницу в виде льва и несколько табличек из слоновой кости, найденных им при археологических раскопках середины двадцатого века. На их изучение он потратил долгие годы, а его преждевременная кончина говорила только об одном — оглашение тайн этих диковинных находок было невыгодно некоторым личностям, желавшим остаться неизвестными. И вот спустя некоторое время Моргана находит небольшой диктофон с предсмертной записью голоса отца, который, видимо, несмотря ни на что, решил-таки поведавать своей дочери о существовании некоего темного культа, служители которого стремились собрать четыре древние реликвины, именуемые **Ключами Дьявола**, и отомстить всему

живому, неся смерть и разрушение. Этими темными артефактами были ассирийская фигурка демона Пазузу, статуэтка в виде быка и ваза в виде орла. Стоит ли упомянуть, что в число этих предметов надо включить и ту курильницу, что столь долгое время изучал отец Морганы, и которая так легкомысленно содержалась в Лувре под стеклянным колпаком. Отец слезно умолял дочь выдать этот четвертый элемент из музея и немедленно его уничтожить.

Тут и начинается та невольная криминальная карьера Морганы, которая пополняется не только разграблением музейного имущества, но и серией преднамеренных убийств, вторжением в частную собственность королей и злостным хулиганством. Среди постоянного снаряжения Морганы найдутся арбалет, стальной крик и моток нейлоновой веревки (для своего рода альпинизма), нож с алмазным лезвием (для вскрытия различных предметов), болты (для поражения отдаленных целей), фонарик и противояз.

Честно говоря, первый эпизод в современном Лувре длился около пяти минут и заканчивался встречей с призраком некоего тамплиера, который просит Моргану найти остальные элементы Апокалипсиса для предотвращения конца света. Сказать по правде, Ларенек был каким-то подозрительным, но выбирать не приходилось, и Моргана, поинювя призыву этого хромого и одноглагового, прыгнула в портал.

Tertium non datur

Уместным было бы дать несколько конструктивных советов по поводу разгадки некоторых нелепых головоломок, которые, к сожалению, неминуемо присутствуют в отдельных главах игры.



☞ **1377.** Оказавшись в большой спальне короля (*large king's bedroom*), подойдите к окну, которое находится слева от камина. Открыть его можно только ножом, к тому же оно является единственной удобной позицией для поражения строгого охранника, стерегущего подход к королевской сокровищнице (*Dungeon: Royal treasury's room*).

Для извлечения ключика из колбы алхимика Ансельма нужно собрать следующие предметы: молотый шафран, кувшин спирта и розу (растущую в королевском саду и сорванную после подслушанного разговора). Все компоненты соедините в кусок синего клея.

☞ **1610.** Находясь в комнате кариатида (*Carolyd room*), подойдите вплотную к балкону и сверните налево. У вас под но-

гами окажется едва заметная плитка-кнопка, которая и откроет секретный вход в лабораторию прямого потомка Ансельма. Не пытайтесь отобрать королевский скипетр у статуи усопшего короля без железных щипцов.

☞ Пребывая в королевской портретной галерее (*Kings portrait gallery*), развешьте портреты Луи XI (*Louis XI*), Франсуа I (*Francois I*), Карла VIII (*Charles VIII*) и Франсуа II (*then Francois II*). Активизируйте их при помощи королевского перстня-печатки, лишь тогда откроется потайной ход в комнату послов (*Ambassadors' room*).



☞ В королевской спальне (*King's bedroom*) переведите стрелки часов на 1:55 (они — первые цифры в дате рождения короля). Заведите часы с помощью королевского скипетра. На нижнем циферблате наберите цифры 1553 и поставьте зодиакальный знак Овна (*Aries*) в вертикальное положение. Этот циферблат активизируется с помощью ключа в форме быка (*bull-shaped key*).

☞ **1770.** Находясь в сожженном доме, обратите внимание на необвалившуюся часть крыши. Сбейте стрелой из арбалета медный шпиль (*Copper ridgepole*) — он пригодится при выплавке фигурки демона Пазузу (*Demon Pazuzu*).

☞ Украденный вами портрет Габриэля Ангрена (*Portrait of Christophe Gabriel Allegrein*) отнесите к художнику — тот дорисует некоторые детали, которые обязательно придется по душе скульптору.

Suum cuique

Каждому свое. Действительно мудрые слова. В игре этой каждый найдет тут неуловимый шарм, некую отдушину от повседневных забот и бедности. Ведь тело нуждается во временном отдыхе, а мозг — в постоянной эксплуатации. И мне кажется, что теперь некоторые квесты можно положить рядом с книгами, учитывая их общие цели — отдых и интеллектуальная лирика. И мне по-настоящему обидно за те игры, которые были заброшены в долгий ящик забвения из-за неумения осознать их истинную цену или зацикливание отдельной мелкой детали, которая была ключом к решению всех проблем.

В помощь читателю

☞ *Inter caecos luciferus rex est.* — Среди слепцов даждь один глаз — король.

☞ *Memento vivere!* — Помни о жизни.

☞ *Tertium non datur.* — Третьего не дано.

☞ *Suum cuique.* — Каждому свое.

Окончания работ над этим зданием ждали очень многие наши стратеги-строители. И не зря. Вы уже поспособствовали развитию и процветанию Древнего Египта и Греции, но теперь вас ждет намного более серьезное испытание — возродить былую славу легендарной Атлантиды!

Чем бы ты ни занимался, ты везде встретишься с экономикой. Будь то реальность или игра, стратегия или ролевука, экономика везде протянет свои липкие жадные руки и станет сдавливать ваше горло, умело наускивая вашими врагами, или наоборот, вы будете стоять на трупах врагов, поверженных собственной плохой экономикой. Поэтому игры с основным упором в экономику всегда будут вызывать у меня некоторый интерес.

«Вот и настала пора отдыха, наконец-то можно оставить полутемные коридоры кадетского корпуса Департамента защиты виртуальной реальности и отдохнуть, сидя на берегу с удочкой, или заняться еще чем-нибудь приятным-полезным. Но осталось еще одно дельце, которое нужно побыстрее уладить», — думал я, стоя перед кабинетом спецгента Ранда. Дверь с грохотом распахнулась, и из нее, как ошпаренный, выскочил такой же хурсант, как и я. Вслед ему долетал грохотный рык Ранда: «Пока не будет 4500, не возвращайся... Следующий». Ну вот и моя очередь. Аккуратно прикрыв дверь, я оказался перед огромным столом, на котором вокруг компьютера громоздились килы бумаг. Ранд сидел, плясая

Теперь, продолжая эту линию, появился «Посейдон», который вновь перенесет нас на просторы древнего мира, где господ-

BondD



ствуют такие похожие на людей боги Олимпа: Зевс, Посейдон, Гера, Деметра, Арес и другие. Действие будет происходить на мифическом материке **Атлантида**, где вам придется возводить свой город, невзирая на проблемы капризных богов.

Что ж, приступим к выполнению задания. Ну-ка, посмотрим, что мы можем. Ага, вот домик, щас поставим, так так требуется доступ к дороге. В городе недостаточно пищи — строим пару полей. Опять нехватки!!! Да-да, я но четыре хижинки построил пять полей! С такими аппетитами мне их вовек не прокормить, или тут не все так просто, как кажется. Ну вот, пока я тут писал заметки для рапорта, горожане заблудились и сняли меня с поста правителя, хорошо хоть конямия не закидали, как врага народа. Все-таки надо со всем этим разбираться, а потом свой город основывать.

Система строительства в «Посейдоне», в принципе, не отличается от того же «Зевса». Все здания должны иметь доступ к до-

оброзованию кварталы прямоугольной или квадратной формы. На каждый квартал желательно построить не менее двух фонтанов (для снабжения населения водой), двух инспекций (инспекторы следят

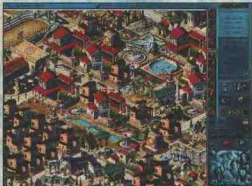
за тем, чтобы дома не разрушились и не сгорели), одной больницы (чтобы не распространялись чума и прочая зараза), агро (местного аналога бозора), причем не забудьте и при этом настроить на ней торговцев (желательно едой, шерстью и оливковым мас-



лом), зданий астронома и ученого. В таких кварталах еще не мешает разбить парк или соорудить еще что-то в этом роде. И вскоре на месте лугочу появится престижные городские дома. При этом нужно следить, чтобы жилые районы не вылезли на «луга», имеющие характерный фиолетовый оттенок и предназначенные для постройки ферм, виноградников, оливковых садов, а также для выпаса овец и крупного рогатого скота. Кстати, в «По-

сейдоне» появился апельсиновый домик и апельсиновые деревья, которые обеспечат вашему городу не только еду, но и приличную прибыль. Еще одно нововведение — мастерская черного мрамора (где, соответственно, обрабатывают черный мрамор), очистительный завод (где перерабатывают местный минерал, орихалк, благодаря которому некоторые ваши войска смогут стрелять огненными снарядами), загон, обсерватория, лаборатория, музей, библиотека и пара храмов.

Еще посоветую оставить место для стен вдоль края карты и повторю совет Гната Бурмы, данный им в своей статье «Зевс — мастер Олимпа», написанной в третьем номере «МЛК» се-



в монитор, где параллельно прокручивалась моя карта и сведения о нарушителях в «Ультиме». Не глядя, он бросил на мой край егола папку с прилиненным к ней пропуском: «Проверить новую пристройку «Посейдона» к зданию «Зевса». «Рапорт принести через неделю», — донеслось с противоположной стороны стола.

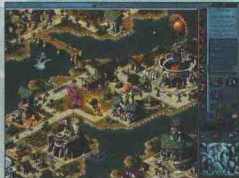
Закрывая за собой дверь, я вздохнул с облегчением: «Пронесло...». Посмотрим, что у нас в папке. Ага! Информация о здании «Зевса». То-о-о-о, владелец — Sierra, подрядчик — Impressions Games, постройка недавно расширили. Значит, пользуется некоторой популярностью. Помини-ся, когда-то я туда заходил, да ушел, не осмотревшись, теперь настала пора все детально изучить.

Наверняка многие, если не играли, то точно слышали об экономической RTS — «Зевс», вместе с Settlers, «Цезарем» и «Клеопатрой», представляющей собой некий особый подкласс игр,



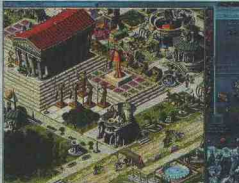
роге, поэтому строительство надо начинать с развозки дорог, которые должны

го года. Итак, в начале игры, чтобы создать рабочие места до прихода первых поселенцев, снизьте скорость игры до



10 %. И последнее — по поводу постройки: берегите места на карте, о то все нужные для выполнения квестов здания не поместятся.

И вот стремительно идет постройка города: все здания стоят на своих местах, авторитет правителя растет, финансы поют гимны, храм Афродиты уже строится. И вдруг на каменоломнях появляется **Минотавр** и начинает убивать моих камешников. Экстренно созвав городской совет (не депутатов, а старейшин), я поднял вопрос о том, что же делать с этой напастью? Старейшины ответили, что специально для такого случая нужно призывать на помощь **Герая** (для каждого вида чудовищ своего). В нашем случае это будет **Тесей** — победитель минотавров. Чтoб герой пришел к вам на помощь, понадобится не только здание героя, но и выполнение некоторых условий, без которых он и не подумает идти на выручку (Тесей в смысле условий проживания очень привередлив). Но вот, казалось бы, все хорошо: дом для Тесея построен, как вдруг откуда ни возьмись появляется **Геря** собственной персоной и довол все вокруг ломать да крушить, портить урожай дождями с грозами и вообще впадать в детство. Прямо сердце кровью обливается, когда видишь, как она разрушает то, над чем я так долго трудился, или бесцельно убивает граждан моего города!!! Вот бы найти на нее своего Тесея, пусть он покажет ей, где Геря зимуют. Но, к сожалению, со



ми, кто подымал руку на бессмертных богов, случались разные странные происшествия, как, например, с Тифоном, но

которого после его битвы с Зевсом как-то незачем упал остров Сицилия.

Наверно, хватит ковыряться в стратегии лавирования между экономическим кризисом, эпидемией и интригами Олимпийских богов. Пора браться за рассмотрение каждой составляющей игры в отдельности.

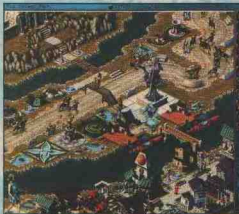
Итак, кампании. Их всего шесть. Во-первых, **The Birth Of Atlantis** («Рождение Атлантиды») — легкая кампания, состоящая из семи эпизодов в городе и двух в колониях.

Во-вторых, **Enlightenment In The West** («Просвещение на Западе») — по сложности выше среднего, состоящая из четырех эпизодов в городе и трех в колониях.

Третья — **Life In The Mediterranean** («Жизнь в Средиземноморье») — средняя сложность, включающая четыре эпизода в городе и два в колониях.

В-четвертых, **Atlantis Reborn** («Возрождение Атлантиды») — сложная кампания: шесть эпизодов в городе и два в колониях. И

наконец, пятая — **Proetus And Bellerophon** («Прозетус и Беллерофон») — легкая, шесть эпизодов в городе



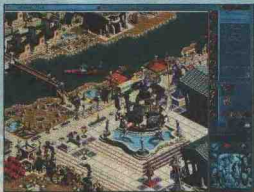
и один в колонии; и шестая — **Two Worlds Collide** («Столкновение двух миров») — последняя и очень сложная кампания, состоящая из шести эпизодов в городе и двух в колониях.

Графика игры слегка устарела, хотя ее спасает некая своеобразность: все нарисовано с юмором (работник из службы надзора с горящим плащом, скотовод-каратист, постоянно подсаживающийся продавец оливкового масла и другие не менее интересные приколы), город постоянно меняет свой вид в зависимости от уровня обеспечения жителей необходимыми вещами и от ухоженности домов, монументы богам поражают своими размерами, как, впрочем, и герои. Все это вместе заставляет забыть, что у «Посейдона» разрешение 800х600, причем не регулирующееся, что для современных игр крайняя редкость.

Музыка... Музыка так органично дополняет атмосферу древнего мира и на-

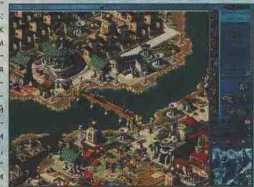
писана так хорошо, что в разгар игры ее как бы не замечаешь, и она не надоедает, даже если в «Посейдоне» играть несколько часов без перерыва. Звуки игры сделаны качественно и всегда отображают именно то, что ты видишь: проносясь над больницей, услышишь кашель больных, а поставленные три в ряд очистных или литейных завода создают такую какофонию, что хоть уши затыкай.

Играбельность «Посейдона» просто



удивляет. Как?! Каким образом можно сделать игру, которая заставляет в нее играть просто из принципа, назло всем, которая может, несмотря на свою монотонность, на второй част так затянуть, что не оторвешься от нее до самого вечера. Оказывается, строительство своего города — это по-настоящему интересно, особенно если это не просто стройка, как Sim City, но и рассчитанная с экономической и военной точки зрения стратегия, где без развитой экономики, продуманной обороны и налаженной торговли вашему творению не протянуть и года. И даже при испорченных предыдущих условиях, вашему городу грозит напасть похуже голода и разрухи — Гнев Олимпийских богов!!!

В общем, «Посейдон» является достойным наследником «Звса», и несмотря на то, что он явно сделан с целью заработать деньги на уже раскрученном проекте, у Impressions Games получилось сде-



лать не тупое повторение, а продолжение известного сериала.

Засим разрешите откланяться, мне еще нужно пристроить куда-нибудь храм Аполлона и Ареса, да и отчет для Ранда написать.

А в этом здании вас ждут с нетерпением, чтобы поставить во главе Железных Легионов. Что? Нет, никаких древних римлян вы здесь не увидите. Напротив, тут расположились легионеры будущего. Не слышали о таком? Ну, так заходите и познакомьтесь лично.

ЕФИМ БЕРКОВИЧ

Z STEEL SOLDIERS

Жанр: Tactical strategy**Требования:** P266, 32 Mb**Рекомендуется:** P2450, 64 Mb, 3D acc.

Поддержка multiplayer LAN, Internet

Ранд сидел у себя дома и думал, чем бы ему таким заняться. Мысли приятно терлись о завоеванные ратными и дипломатическими подвигами титулы: ГМ кузнечного дела, ГМ горного дела... Об этом можно было думать не переставая, но хотелось чего-то



еще. Прокачать, что ли, тинкера? Ну да, опять на макросах стоять? Облом. Лучше заняться боевыми skillами. Подкачаюсь с друзьями и вперед — в бой. А может, вызвать свое второе божественное воплощение и посмотреть, кто чем вообще в мире занимается? А та народ говорит, богов много стало. Да и на рынке, начав на дремлющее око богов, некоторые жители позволяют себе нападать на ближнего своего... В общем, дел много.

Его размышления прервал телефонный звонок.

— Ранд ты, вроде, кузнец?

— Ну есть такое дело, — вальяжно бросил Ранд, задним числом прикинув: «Наверно, сейчас новый заказ на броню: отховаю — хороша! Как раз чтобы денег на за-

мок накопить». Телефонный голос не унимался:

— Во, раз кузнец, значит, тебе и роботами заниматься!

— Роботы, роботы... Какие роботы? Нет у нас никаких роботов. Гарпии есть, драконы есть... Демоны иногда попадаются. А роботов нет.

— Ранд, ты со своей Ультимой уже совсем крышей едешь. Ты хоть знаешь, с кем разговариваешь?

Голос собеседника неожиданно окрасился чем-то стальным и неприятным.

«Да что ж это послел со мной так разговаривать? Боги? Так я ж, вроде как, и сам бог. Может, сам верховный снизошел ко мне? Дык он вроде как не женщина. Стоп, женский голос... да это же сам мэр Игрограда!»

— Слушаю вас, ваша честь! — лень как рукой сняло.

— А, ну раз слушаешь, так вот. Тут новое здание открылось. Боевые роботы там и прочее. В общем, зайди туда и разберись. Ответ в письменном виде ко мне на стол.



— А когда сдавать-то?

— Вчера...

В трубке раздались сигналы отбоя.

«Вчера... вчера... напугали... Переведем стрелки на неделю назад и... Какое счастье, что мэр не знает о моих божественных способностях...»



До нового здания Ранд добрался за полчаса. В уме он уже все прикинул: быстренько осмотреть здание, еще денег для написания ответа — и опять свободен.

Четыре робота с автоматами, охраняют базу. Пускай себе стоят. Робот конструктор... Горазд строить, говоришь? А ну, построй-ка мне... чего там — фабрику! Построй, молodeц. Теперь валя ресурсы собирать... Кстати говоря, что у нас деньги? Непонятно... Какие-то средства, впрочем, на счет капают. А мы пока будем новых роботов клепать. Раз робот, два робот... пять робот — вот те деньги и закончились. А новые прибывают очень медленно. Причем, судя по всему, моего противника эта проблема не коснется — с его стороны все время юниты валят один за другим. Ему бы еще мое стратегическое мышление — было бы мне совсем крышка. Но пока робота держимся.

Нет, видно, что-то я не так делаю. Ну не могут деньги расти так медленно! Кстати, что это за кружок у меня в верхней части экрана? Ага, радор. Интересно, а почему

чуть не вся карта на ем. выращена в цвете противника? Может, доход в казну поступает с занятой территории? Интересная мысль. Надо ее проверить. Ну, и как же мне ее занимать прикажете?

Какой-то столб стоит. А ну-ка, ну-ка, пойдём к нему! Эврика! Столб позеленел, деньги веселей закапали. Значит, столбы



надо перекрещивать? Так, этот робот бежит с правого края. Этот — с левого, этот посередине. Сейчас мы все столбы прекрестим. Деньг будет... Первый пошел, второй пошел, третий пошел. Раз столб, два столб, три... Оп, вражьи засады Глиди-ка, и те столбы, что я уже перекрестил, отбиты. Оно и понятно: надо возле каждого столба отряд держать. Интересно, где мне столько юнитов найти? Надо подумать... Так, значит, группа номер один прикрывает базу. Группа номер два занимает ближайший столб, его же и охраняет. Группа номер три... бежит на вражескую базу и атакует ее. А в это время остальные юниты занимают столбы. Получилось... деньги... быстрее строим армию... и всей толпой атакуем врага!

Так, врагов уничтожил. А почему миссия не закончилась? Почитаем, что там от меня хотят... Ага, вот оно что: я должен встретить своего командира и отвести его на базу! Да, но я ведь его уже привел — вот, возле командного центра стоит. Что, особое приглашение надо, воантуть завести? Ну да, теперь порядок.

Отвлечемся пока от Ранда и его очередной непобедимой армии и вспомним, с чего все началось. А началось все в 1996 году, когда компания **The Bitmap Brothers** выпустила весьма оригинальную игрушку **Z**. От других **C&C** и **Воркамп**-клонов она отличалась отсутствием ресурсов как таковых (их, как вы уже поняли, заменяла занятая территория), а также инте-



ресная концепция работы с базой, освобождающая игрока от градостроительных и фортификационных потуг: что именно, где и когда строить, решал компьютер. Как ни

странно, такая концепция нашла своих поклонников, и игра, как говорится, пошла. Как водится, геймеры стали ждать продолжения. Прошло 5 лет, и они его получили.

На отличие от большинства других компаний **The Bitmap Brothers** не просто дорисовала циферку «2» к старой игре, немножко ее переделав и улучшив. Эти пять были проведены отнюдь не в праздники — изменилось многое. Во-первых, разработчики отказались от весьма спорной идеи немешательства игрока в производство базы. Согласитесь ведь, чувствуешь себя несколько странно, когда нельзя приказать, что и кому строить. Теперь игра стала напоминать остальные реалтайм-овые стратегии. Впрочем, при этом она не потеряла свой колорит. Как и раньше, в игре только один полезный ресурс — территория. Впрочем, никто не мешает пофантазировать на тему, что же он такое на самом деле. Например, статическое электричество, конденсирующееся на этих камнях столбиках.

Ну, да шут с ними, не ресурсами едиными живет игра. Средоточие шорма «Стальных солдат» — их графика. Она действительно сделана на высоте. Карта полностью трехмерна. Особенно поражают своей красотой водоёмы. Так и хочется иногда поставить игру на паузу и любоваться отражением робота в пруду или речке. Правда, сами юниты немного подкачали. Они будто выскочили из какой-нибудь игрушечки середины 90-х годов прошлого века. 3-4 спойнта на одно-



го робота все-таки маловато будет при нынешних технологиях. Но если вспомнить, какие толпы юнитов порой скатываются в сватах... Пожалуй, если бы они были прорисованы получше, для игры не хватило бы и двухголового Атлона с GeForce 3 на борту.

Если уж говорить о дизайне уровней, то нельзя не отметить, с какой тщательностью над ними поработали разработчики игры. Возьмем такой простой объект как мост. Мост — он везде мост. Но в «Стальных солдатах», как и на реальной войне, он инженерное сооружение очень часто становится ключом к победе. Эти самые мосты можно и взорвать и, соответственно, чинить. А вот, к примеру, такой тактический маневр, как обречь переправу прямо под ногами врага, я вообще в играх этого жанра встретил впервые. Карты местности поражают своим разнообразием. Тут мы сможем поблуждать и в пустыне среди пирамид, и в тропических джунглях, и среди арктических снегов и льдов. Хорошая проработка местности — вот один и, пожалуй, основной из козырей, обеспечивающий игре оригинальность и самодос-

таточность на фоне клонов **C&C** и бесчеловечных Крофтов. Иногда в **Z2** бывает недостаточно создать правильную оборону, или же на нее просто не хватает времени — тогда важнее занять ключевой мост или возвышенность. Тем самым мы отрезаем врага от ресурсов и получаем возможность накопить силы для следующего боя.

Весьма современно звучит саундтрек к игре. Композиторы, на мой взгляд, весьма бережно отнеслись к атмосфере и обаянию



Z. Музыкальные зарисовки сменяются в зависимости от местности и от того, что вы на ней делаете. Если просто охраняете базу, занимаетесь подготовкой к сражениям, звучит спокойная, но суровая мелодия. А если гремит нешуточный бой, то музыка оживляется, становится ритмичной и беспокойной.

Впрочем, кампания в игре действительно неплоха — заставит потрудиться даже заядлых стратегоманов.

А теперь о паре-других дэтя. К моему глубокому сожалению, игра все-таки потеряла малую, но вполне ощутимую толику шарма, присущего первой части. Уже не знаю, что стало тому причиной — то ли геймплей, вернувший игрока к житейским строительно-хозяйственным заботам, то ли графическое оформление, утратившее былую «мультишность», но факт налицо. Если после появления первой части многие геймеры гордо именовали себя Зетовиками, то сейчас про это и не слышно, а жаль. Игра действительно получилась крайне неординарной. Назвать ее «кланом» просто язык не поворачивается. Хотя на просторах Интернета, особенно на буржуйских серверах, мультиплеер «Стальных солдат» очень хвалят, и народ направоуло рубится в них через глобальную и локальные сети. Ну, тут дело такое — хорошая игра или нет, можно будет сказать с уверенностью только месяцев через три, когда отступит толстина и придет очередь объективных выводов.

Ранд опять сидел у себя в офисе, все так же размышлял о своих предстоящих занятиях. Сервер **УО** висит мертвым. Верхнее божество мира исчезло, не оставив ни единого следа. Странно. Что ли роботов опять поганять?

ул. Коминтерна 30,
5й этаж,
тел. 044 238-3805
Пн-Пт 10.00-19.00
Сб 11.00-15.00
«Возлашка»

Компьютерное ателье

Бесплатные консультации
Индивидуальная сборка
Различные цены
Сервисное обслуживание
Ремонт и диагностика
Тонинг и сверслонинг

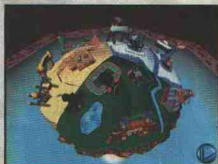
Ну, а что находится за этими воротами, вы уже наверняка догадались. Правильно, парк аттракционов. Парк-то он парк, на испортой. Вы уже не раз сталкивались с продукцией фирмы Bullfrog и знаете, что от этих ребят можно ждать всего что угодно. Ну что, рисните стать во главе этого заведения?

SIM Coaster

ИРИНА

Молчание — золото

Когда в голову лезут глупые мысли, от которых нередко бывает душно, или просто страдальческое безделье, хочется чего-то стабильного, а чем наверняка уверен. Некоторые в таких случаях принимают за пересматривать любимые киноленты. Те, кто более общителен, обзванивают всех, положив перед собой записную книжку. Тех, кого берет за горло ностальгия, достают старинный фотоальбом, страхируют столетнюю пыль и под звуки мелодий, новоявленных воспоминаниями, уже который раз по счету пе-



ребирают фотографии своих далеких родственников и друзей, которых можно узнать только разве что по подписи под самим фото. А те, кто посовременней и не столь уважительно относятся к своим предкам, просто садятся за любимое достижение техники и играют в давно забытые игры. И знаете, это помогает. Особенно если попадается такая игра, как **Sim Coaster**.

Долго вспоминаясь жесткие законы экономики, опираясь на природную логику и основное правило бизнеса — «хочешь жить, умей вертеться». А хочешь жить красиво, умей вертеться быстрее. Хотя умение вертеться в этой игре особо и не понадобится, но поверьте мозгами не помешало бы. Главное — максимально удовлетворить клиентов, и тогда деньги сами ползут к вам в руки.

Но если взглянуть глубже, даже и не в том дело. Главное — доказать себе, что ты способен это сделать. Способен за относительно непродолжительный отрезок времени создать процветающий Парк Пусковой не в жизни, а в виртуальном мире за стеклом монитора. Сделать так, что может существовать. Здесь, за окном, через дорожку, ах, как хочется!!!

Хочется хотя на минутку ощутить себя владельцем мира на равных с богатыми людьми этой планеты, к примеру, Рокфеллером. Хотя, кто такой этот Рокфеллер, — господин среднего достатка, ведь его обошел

даже владелец сети «любимых магазинов». Если богачей человек — это владелец супермаркетов, то, что нам стоит достичь его вершин, тем более что удача и разработки на нашей стороне.

Но проблема в том, что у посетителя (контингент несколько изменился, и теперь к детям присоединились взрослые и, если так можно выразиться, люди пожилого возраста, судя по которым можно смело сказать, что, несмотря на свой довольно зрелый вид, они по-прежнему ощущают себя молодыми) довольно разные требования: то, чего хочется одним, другие обходят стороной. Желания самые разнообразные, и удовлетворить каждого — не самое простое занятие.

Нервы мало-помалу сдают. Вы чем дальше, тем больше терпите над собой контроль и в один момент кричите:

— Basta! Хахити! Надоеело! Не хочу денег, посетители, парка! Оставьте меня все в покое и прекратите присылать свои письма с доброжелательными советами и разными пожеланиями...

Чтобы избежать столь катастрофического развития событий, попробуйте обогнать острые углы. Ведь не просто так народная мудрость гласит: глупый учится на своих ошибках, а умный — на чужих.

Начнем сначала и обо всем по порядку.

Повседневные хлопоты

Разработчики изрядно потрудились достичь невеликих успехов. Во-первых, Игра сокращена, из бывших четырех осталось только три части, которые различными развее что рисунком местности. Во-вторых (это и есть самое важное), в отличие от остальных игр, выделяющихся парко-строительной идеей, Sim Coaster содержит в себе еле просматривающуюся сквозь повседневные хлопоты сюжетную линию. Начало игры можно охарактеризовать примерно следующим образом.

На какую-то секунду экран заливается черной краской. И в мгновение ока вы уже стоите перед... дверью. И — начинается игра. Дверь открывается, вы заходите в кабинет президента компании. Судя по вдохновенному английскому (который иногда в игре не всем понятен), Вас рады видеть. На столе в сопровождении бело-розовых искр, подобных тем, что мы видим в диснеевских мультфильмах, возникает полусфера, разделенная на три части. Это и есть так называемый макет парка. Вы регистрируетесь и на этом начинается ваш тяжелый и кропотливый труд заместителя управляющего по парко-строительной работе.

Первым делом на экране появляется выделенная светловатым оттенком территория для развития нашего парка развлечений. Вверху сумма, которую вам жертвовали разработчики для того, чтобы вы осуществили ваше дело с места. Вы еще не успели освоиться на этой поляне, разглядеть все закоулки, проверить все кнопки для обнаружения новых привилегий, как в правом нижнем углу появляется синий круг с порой рук в белых перчатках и ног, похожих на трюфели. Голос звонко оповещает вас о том, что вам пришло письмо.

В нем говорится, что в первом туре вы должны набрать определенное количество людей, посетивших ваш парк (40 человек). И кроме того, максимально удовлетворить желания всех ваших штатских рабочих. Причем высказываются надежды, что при достижении поставленных целей вы не встретите особых трудностей. И вы с мирной душой и легким сердцем перейдете во второй тур.

Должна подготовиться новичок этой игры, что всякий раз, когда появляется синяя голова с двумя торчащими косичками из кружочка со знаком вопроса в середине, готовьтесь — у вас новая проблема. И коли что-то не получается, можете обратиться за помощью к этому же кружочку со знаком вопроса, если он сам вас в этом не опередит. Ну, а если его язык далекого зарубежья вам непонятен или просто давит на мозги звонкий голосок, а в течение игры он ой как вам надоеет, отключите колоночки. И пусть кричит себе в лежащие рядом на столе наушники. И вот наконец-то, после того, как прочитано письмо, выслушаны комментарии, испытаны всевозможные кнопки, начинается игра, то есть тра-та подаренных денег. Которые в процессе игры вы обязаны обработать, да еще и получить непопулярную сумму в придачу. Здесь вы можете блеснуть во всю силу вашего интеллекта и, кто знает, возможно, затмить Северное сияние.

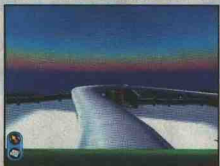
Но это потом, а сейчас, закатов рукава, нужно доказать, что вы достойны той, пока еще скромной должности, которую



возложили на ваши плечи. В игре строить достаточно легко. Выбираешь площадь и начинаешь на птичку. В течение считанных секунд на экране в сопровождении соответствующих звуков появляется аттракцион. Жух, жух — и готово. Это тебе не строите-

ли, те бы неделю возились. Вы можете соорудить их самыми разными, были бы деньги. По ходу работ помните, что помимо цены на саму игрушку — украшение парка — вы тратитесь и на место ее расположения.

Но самое главное — это не забыть положить дорожки на входе и на выходе, для того чтобы посетителям удалось каким-то



образом протолкаться к нужным и желаемым им видам развлечений. Дорожки можно стирать, строить новые, они могут вести куда угодно, лишь бы куда-либо вели и были между собой соединены.

И, наверное, самый важный пункт Sim Coaster — обслуживающий персонал. Вот с ним вам придется долго поучиться. За время работы с людьми, которых вы специально отбирали, вам хоть раз померещится, что вы попали в ад, и возникнет непреодолимое желание поступить, как Раскольников из романа Достоевского «Преступление и наказание». Захочется взять митингующего рабочего и зашвырнуть куда-то далеко, но — почему-то не получится. И если вас довели до белого колена, не томите себя и не тратьте зря деньги. Увольте его!

Не забывайте о естественных потребностях этих людей, имеющих несчастье работать на вас. Если им плохо и они засыпают вас нелепыми письмами, не нужно повышать им заработную плату — всему свой черед. Лучше просто зайдите в меню. Клацните пару раз по рисунку и постройте вашим подчиненным комнаты отдыха, ну и все, что их душа только пожелает.

А еще обратите внимание — посетители уходят злые и голодные. В чем же дело? Таким же способом, а именно нажав указательным пальцем на мышку, сотворите «обыкновенное чудо» — постройте ларьки для утоления жажды и насыщения...

И о детях как с их неустойчивой психикой не помешало бы вспомнить. Атракционы — это, конечно, хорошо, но...

А разнообразные шарики для улучшения настроения у младшей категории посетителей — и подовно неплохая идея. И парк прибьет, не говоря уже о том, к какой должности вы продвигаетесь. Не расстроивайтесь, если что-то не получается и игра продвигается медленно. Медленно, но уверенно! Главное — результат. Не всегда получается все именно так, как нам хочется. Не отчаивайтесь. Лучше вообразить, чего вы достигнете после этих длительных и упорных мучений!!! К примеру, в свое время вы сможете сотворить исследовательскую лабораторию и набрать множество рабочих, то есть ученых. Они примутся вкалывать на благо родного парка, проектируя для его

развития и будущего процветания различные новинки.

В этом нелегком труде вас могут порождать различные таблицы и графики, фиксирующие рост вашего дохода. Тешат самолюбие беспрерывно поднимающиеся и опускающиеся тоненькие красные, синие, фиолетовые и т. д. линии, фиксирующие все ваши взлеты и падения в экономическом смысле. При всей моей невеликой любви к математике, честно говоря, я должна признать, что мне на минуту захотелось стать экономистом.

Далее не нужно забывать о самом главном — ВХОДЕ!!! Цена на вход — это то, чем вы можете отличаться от других парков. Очередной мой совет — не жадничайте. Жадность фрейра загубила. Одного доллара с человека вам ой как будет достаточно. Это относительно низкая цена и доступна каждому. И кроме того, вы избавляете себя от мучения просматривать ненужную новоприбывшую корреспонденцию. Но со временем, вместе с тем, как будет расти ваш авторитет и слава о парке облетит (если не весь закоренный мир, то...) большое количество людей, вы сможете повысить цену на вход. Если в этом будет нужда. Надеюсь, не стоит рассказывать, как это делается! Мышкой от ворота, а потом, думаю, сами разберетесь...

И не забудьте об охране! У воров, мало чего может случиться. А так, как-никак страж порядка. Ну, и пусть его блонд. До, еще с полдесятка уборщиков. Чтоб весь парк прям сиял чистотой. Ведь что поделаешь — везде люди. На случай поломки или остановки по непонятным причинам аттракционов наймите инженеров. Для поддержания хорошего настроения не только у детей, но и у взрослых — клоуны. Если обобщить, получится довольно неплохой штат рабочих. До которого нередко даже реальным городским фирмам и офисам очень далеко. А потому...

Нужно не забывать о рабочих и вояке (когда они просят) увеличивать плату за их труды и старания. В противном случае начнется забастовка. А она-то вам точно не нужна. Один бастующий может (не приведи Господи) поднять всех штатских, да еще и посетителей распушат.

Представьте, целый ваш недавно набранный кагал народу в соответствующей роду своей работы форме мечется по парку, размахивая фиолетовыми флажками. Ну и кому это понравится? Конечно, нехорошо, когда тебе не поднимаются, не говоря уже о личном ваших расшатанных нервах. Вы, «ночи не досыпая», творите, пытаетесь создать наилучшие условия для НИХ, неблагоприятных, а они... Нужно немедленно что-то делать...

Одним из центральных и самых интересных аттракционов является **Coaster**. Это АМЕРИКАНСКИЕ или (как их называют в Америке) русские горки. Самое трогательное в них то, что их размеры и расположение, а, вероятно, даже сама структура, в отличие от остальных аттракционов, вы можете создавать своими руками. Нет, конечно, не проблема их, как и другие развлечения, расположить посреди парка, сдвинув все в единый комок. Но куда повеселее, когда

да такая штукавина, как Coaster, размещена по всей территории парка, между дорожками, разнообразными центрифугами, каруселями, магазинчиками, комнатами отдыха, ларьками и т. д., обвивая его паутину висящих дорожных путей.

Горки могут быть... разные... Они именно разные. Перекрученные. То спонтанно поднимающиеся вверх, то также неожиданно и даже резко падающие в пропасть. Могут идти кругом, хоть вверх ногами. Вы можете подзаворвать их в неудобных вашей душе местах и соединить, вновь и вновь запутывая парк в новые железные сети.

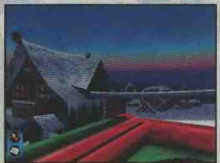
И все в ваших руках. Вам все карты в руки (карты находятся в нижнем левом углу и обозначаются определенным символом, соответственно своим возможностям). Так что, ДЕРЗАЙТЕ!!!

При желании можно установить отдельную плату, плату на вход, аттракционы, а также ценность призов и качество товаров для каждой категории входящих внутрь парка людей.

Ну, и что толку, что вы смотрите на все с высоты птичьего полета. Пернатые тоже иногда приземляются. И вы обладаете такими возможностями. Кроме того, можете пройтись по парку, наблюдая дело рук своих, да что там наблюдать, можете даже проучаствовать на себе. Полюбоваться фонтаном и милой акулой в бассейне, покатайтесь на горках — Coaster'ax, также к вашим услугам все аттракционы. Вот только выйти за пределы данного парка я не пробовала. Подозреваю, работа этого не позволит. Не выпустит!

Wait, please

Созерцая созданное, испытываешь затерянное еще где-то в детстве удовольствие. Катаясь на горках или других украшениях



парка, легко можно поделиться с друзьями увиденным, отправив кому-то из них сообщение, что на увлечение просто, ведь почти тут же встроено.

Хотелось бы сказать еще кое-что, но уже и так первополнолпана. Движок действительно в большой степени пострадал. Яркие краски горят вояю, и формы обрели свой более или менее реальный объем, но все эти чудеса в результате увлечивают тяжесть, возлагаемую на используемую систему. И для того чтобы поиграть, придется подыскать нормальный компьютер.

Смысла в игре мало, но главной остается все та же игра, к которой мы еще не вернемся, не отдавая себе отчет, чем она нас так притягивает на добрые восемь, а то 10 часов в сутки.

А здесь находится клуб любителей экстремальных видов спорта. Зайдите и посмотрите, как лучшие мастера скейтборда борются за звание чемпиона Игрограда. Здесь вы сможете встретить как виртуальных спортсменов, так и признанных мастеров роликовой доски из реального мира.

Дмитрий АМПИЛОВ killer@zhadum.alfacom.net

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Минимальные требования: P-300/
64/4

Рекомендуемые: PII-400/64/16

Широкие штаны и белые волосы давно уже никого не удивляют. Элементы «широкой» западной культуры прижились и заодно культивируются. Другое дело — профессиональный экстрим, *x-games*. Возможно, у нас жизнь и так слишком экстремальна для того, чтобы еще рисковать сломать себе голову. А это без соответствующей страховки и защиты —



что два пальца об асфальт. Так что для достижения результатов в экстремальном спорте сначала неплохо бы попробовать вырвать кусок франклинов и вашингтонов из «редлайфа», что может быть не менее фатально, чем езда без страховки.

Смотреть на этих бешеных людей и понимаешь — с жиру бесятся товарищи @. Шучу, конечно. Лично мне экстремалы всегда являли пример волевых, сильных и бесстрашных спортсменов, отменно подготовленных и физически, и морально.

В игру можно играть тремя способами. Первый, так сказать, центральный вариант называется **Career Play**. Здесь многое зависит от того, в чей шкуре вы будете начинать свой нелегкий скейтерский путь. Ну, выбор 16 абсолютно реальных профессиональных экстремалов, со своими характеристиками, трюками и, главное, стилем езды. Кто-то больше тяготеет к рампам, кто-то — к «кулиновому катанию». Вам придется столкнуться со всеми видами «препятствий» на своем пути, так что сначала можно выбрать кого попола и, перепробовав сколько не лень, остановиться на

том, кто больше всего вам подходит. В ассортименте и *Bucky Lasek*, и *Spiderman*, и сам виновник торжества, *Tony Hawk*. Что интересно, создатели решили не фокусироваться на одном Тони: лично мне больше всего понравился другой персонаж, хоть, в принципе, и Тони неплохо сбалансирован. По мере развития карьеры можно покупать новые скейты, искать себе спонсоров, очки мастерства в разных дисциплинах. Так что, в принципе, брать можно любого, а затем просто на нужные характеристики докупать мастерство исполнения. А простор для совершенствования довольно широк: аэродинамика, скорость, вращения, несколько видов балансировки, приземления, олли, «переключения» ног.

Немного о парках, по которым предстоит кататься. Сделаны они с хорошей выдумкой. Очень часто в уровень очень гармонично влетает невозможная, казалось бы, деталь, абсолютно не соответствующая моменту. Например, вертолет. Или метро. Или автомобиль. Казалось бы — ну к чему это все? Симулятор ведь! На самом же деле эти предметы вносят в игру значительный азарт и возможности новых трюков. Пригнул на лопастях вертолета, а он взлетел и открыл, по секрету скажу, секретную комнату. Приземлился на крышу автомобиля — получи-ка бонус очками и



кучу удовлетворения: как-никак, ответит-таки наглým автомобилистам, вечно сбивающим тебя в самый неподходящий момент.

Очень важен еще один момент: физика! *Pro Skater* — настоящий симулятор скейтбординга. Езда проработана от и до. Да, персонаж может упсть и больно удаться некоторыми частями тела, но поднимется и пой-

дет кататься дальше. Потому что мужик — настоящий экстремал, которому не страшны препятствия, падения и боль. А все прочее — не реальные предметы окружения — это пикантная приправа к аппетитному блюду. В общем, уклон делается на такое соотношение реальности и интересного, необычного геймплея,



что в итоге можно говорить о бомбе, именно той бомбе. Если уже заговорили о физике, нужно рассказать и о самих трюках. Чего там только нет! Сразу замечу, что профессиональным скейтером, да и скейтером вообще, я никогда не был, но даже я могу оценить объем работы, проделанной разработчиками. В общем, трюков очень много, и я даже не рискну переводить их названия — тем более, что это заняло бы слишком много места. С количеством, думаю, понятно, а что с качеством? Одним из основных моментов геймплея является возможность делать все трюки комплексно. К примеру, можно сделать *kickflip* (такую себе «простенькую» фишку), прокатиться пар метром, запрыгнуть на забор, взять бонус, спрыгнуть, опять запрыгнуть — уже на следующий, опять поскользнуться, спрыгнуть, проехаться, *kickflip*. Очки за все выполненные упражнения просто сложатся. Да и выглядеть это все туловато будет. А если сделать *kickflip* прямо на забор, поскользнуться, прямо с забора допрыгнуть до бонуса, приземлиться опять на забор — «следующий», — но уже передней частью доски, затем опять *kickflip* — приземлился (на мое удивление английскими скейтерскими терминами не обращайте внимания @), то все очки суммируются и умножаются на количество фишек, показанных в одном комплексе. То же самое ко-

соется и вращения на рампе: поворот на 180 градусов дает множитель полтора, на 360 градусов — два, 540 — три, 720 — четыре, 900 — пять. Только особо не надейтесь на такие блестящие результаты. У меня лично получалось максимум 540-градусное вращение [хотя, может быть, скейтер не очень



скоростной был ☹), вращение на 900 получается лишь у Tony Hawk'a, но это не дань старому дажке, ходят слухи, что этот «реальный ман» — единственный в мире, кто может правильно приземлить 900. О компетентности источников ничего сказать не могу ☹. Еще пару моментов, связанных с катанием. Количество очков за скольжение зависит от его сложности и расстояния, на котором оно осуществлялось. Чем сложнее скольжение, тем тяжелее удерживать равновесие и тем медленнее персонаж едет. При выполнении трюка в «неродной» стойке, количество очков за фишку возрастает, но сделать его, опять же, будет сложнее. По мере выполнения трюков будет заполняться индикатор special, дающий возможность делать special-трюки и увеличивающий скорость. Вообще, нужно сказать, кататься в Tony Hawk'e можно как угодно, чем угодно и по чему угодно. Все уровни обильно заставлены всеческими приспособлениями для излома головы: настолько, что просто глаза разбегаются, а разбить башку можно чем угодно и как угодно. К примеру, можно развлекать скольжением по бордюрчику (с сопутствующими фишками, ес-сно), а затем три пролета лестницы по-гусарски съехать вниз на перилах. А можно подпрыгнуть на трамплинчике, сбить школьный звонок, запрыгнуть на край крыши!!!, поскользнуться по нему, затем прыжком на крышу следующего здания!!! и при помощи какой-то рельсы преодолеть



еще один пролетец между домами!!!. Делать метров вниз, прыгать вперед. У меня даже за клавишу серьево экало, а народ это ажвнуо делает. Ну ладно, ныврал я все, не экало у меня сердце... ну, разве соуюмо малость, может быть ☹. В общем, суть в том, что для достижения высоких результатов очень часто нужно сосредоточиться на одном марш-

руте или одной комнате. Хотя это, опять же, нисколько не вредит — интерес подогревается и надолго и хочется проверить все варианты. Кроме уровней для катания существуют соревнования. Суть, в принципе, та же: едешь, исполняешь что-нибудь, а судьи (купленные все купленные) ☹ будут тебе очки начислять. При этом заочно ты будешь соревноваться с другими «проз», которые также получают свои баллы. Баллы эти весьма серьезные, так что на «ивизтах» придется попотеть — для того чтобы пройти уровень, можно ездить на нем хоть сто раз по полторы минуты (время может варьироваться), проделывая те трюки, которые не вышли в прошлый раз; заодно — просто накопить определенную сумму денег. А на соревнованиях дается всего лишь три попытки. Из двух лучших вычисляется средний балл и узнается, что занял ты (или я) — почетное последнее место... или первое, ведь и такое тоже может быть ☹. Чтобы одолеть турнир, необходимо занять призовое место. Но вернемся к нашим баранам, а точнее — к фишкам самих уровней. Перед заездом предлагается список трюков самого уровня с переменным количеством зеленых американских президентов за успешное исполнение каждого из них. Но это не «досочные» фишки, а фишки уровня. Раскопашивать пять пустых бочек, к при-



меру, или перепрыгнуть с одного здания на другое. Вот и приходится цыбать задком дорож-дом куда-оооо. То на рампу за буквой «A» из слова skate, то по рельсам метро едешь, то для фотографов на какой-нибудь рампе пассив eggplant «замутит». Лепота, в общем ☹. После того как уровень открывается в Career play'e, на нем можно покататься также в free skating и single session. В первом случае мы просто катаемся. Ограничений по времени нет. Очки начисляются за все исполненные фишки, но после каждого следующего обнуляются. Делается это попросту для того, чтобы просто знать, насколько хорошо ты проводишь упражнение, и не морочить себе голову. В single session'e игрок дается две минуты, за которые он должен сделать что угодно, главное — покрасившее да поспокойнее. Ну, а потом просто любоваться high score'ами.

Теперь еще раз об уровнях. Чаще всего это какие-то более-менее общественные места: школы, улица, ангар, в которых по максимуму вопиющему недосмотру присутствуют трамплины, бортики, рампы, а также всякие странные предметы, предназначенные конкретно для того, чтобы нам кататься удобно было. Тот же пресловутый вертолет, к примеру. Чем не трамплинчик ☹? В общем, нужно смотреть на скрин, читать предыдущую часть статьи и кататься в Tony Hawk'a. В заключе-

ние скажу, что присутствует 9 уровней и куда premade-парков, в которых также можно кататься. Кстати, в комплекте с игрой идет конструктор уровней, посвященный фанатам. Им же посвящается и функция сохранения повторов. Правда, показывается они так, как удобно компьютеру — возможности поменять обзор камеры отсутствуют; ну, да ладно, перекривим.

Еще одной маленькой, но приятной фишкой является create skater. Здесь можно со-



здать своего собственного «представителя», раскрасить и одеть его так, как захочется. Вариантов — ну просто КучА. Майки, шорты, кроссовки, наколки, топики (хе-хе, можно девочку создать, а потом сидеть и рассматривать ее ☹), прически, очки. Короче, чего там только нет.

Видео. Графика. Музыка. Их есть у нас. Видео просто-таки потрясающее. Всем смотреть по два раза, можно по три. ТАОЕ редко можно где узреть. И если у кого-то есть сомнения, мол, «а что это за дорожки, за которыми играть придется», — посмотрите видео, там прекрасно видно, что эти «дорожки» исполняют. После этого больше не будете обываться. Разве что любя. Кстати, если приглядеться, то в видео можно легко узнать некоторые уровни, на которых придется кататься в игре. Вот и попробуйте сравнить себя с теми птичками, что в ролике ☹ Музыка... нормальная музыка. Местами хорошая, местами не очень [мало], но ничего страшного — экстремалам должно понравиться, а все остальные могут вырубить либо всю музыку, либо определенные трюки. Звук же у меня лично вообще не вызывает никаких нареканий. Приколный звук, ничего не скажешь. Графика. Ну, одно-то, в принципе, хорошая. Не фонтом, конечно, но очень стильная и насыщенная, все довольно-таки качественно детализировано. К тому же играху явно портриворона с консоли, так что нужно учитывать и это.

Итак, диагноз. Tony Hawk, будучи хоть и третьим на PSX'e, стал лучшим спортивным на E3, а это что-то да значит! Играть в него можно любому — главное, чтобы пальцы работали да глаза смотрели. Никогда навыков и особых знаний для того, чтобы начать не требуется, многое придет во время игры. Прощу только об одном. Если вы начали играть (а я думаю, начнете, благо играху ОЧЕНЬ приколная), то не поленитесь — поищите какие-нибудь дополнительные материалы по игре в Интернете или ФИДО. Можете обращаться и ко мне. Проверьте — Tony Hawk стоит того, чтобы в нем разобраться, а разнообразных, интересных, часто приятных моментов и движений там, поверьте, достаточно.

Удачного катания!

Посмотрите направо, здесь находится наше Игродское Бюро Иммиграции. Можете зайти ненадолго и узнать кое-что интересное о жизни в сопредельных игровых государствах.

© Петр 'Roxton' СЕМИЛЕТОВ <http://roxton.chat.ru>

приставка! 2

Жаль, что **SEGA Megadrive**, **Nintendo** и **Super Nintendo** давно уже сняты с официального производства. Может быть, этот взгляд субъективен, но вряд ли ультрасовременные игровые консоли вроде **XBox** обладают тем истинно «геймерским» очарованием, которое было присуще этим старым агрегатам.

Это была целая эпоха, породившая и воспитавшая целую плеяду очаровательных персонажей: ежа Соника, братьев Марио, принца Персии (который впервые вышел для платформы NES). Хотя картридж сейчас становится все меньше и меньше, и они дорожают, игровые последние для старых приставок давно переключалось на обычные персоналки в формате так называемых «ро-

NES чрезвычайно малы по размеру — например, первый Марио весит всего 40 килобайтов (третий — уже целых триста). Для работы с ними я использую **NESicle** от **Bloodlust Software** (bloodlust.zophar.net/NESicle/nest.html).

Есть две версии NESicle — для DOS и Windows. Вindaова глючит, поэтому опишу буду версию под DOS. Еще один момент: NESicle требует для своей работы драйвер защищенного режима **DOS4GW**, который в состав дистрибутивов часто не входит и целую эпоху мистифицирует. Вам понадобится файл **dos4gw.exe** — его можно взять от старых игр вроде **Duke 3D**, либо скачайте тут: www.emulator-zone.com/php/download.php/nest/nesticle/dos4gw.zip.

Системные же требования эмулятора таковы: «четверки» или старого «князя» будет достаточно.

Итак, что же умеет NESicle? Во-первых, он полностью эмулирует «железо» NES-консоли, вплоть до поддержки RAM-чипов с батарейками, которые используются в картриджах для записи сохраненных игр. Графический вывод осуществляется практически с любым разрешением (по вашему выбору), но если вы хотите иметь картинку, наиболее приближенную к «приставочному» изображению, используйте 320x240. Консоль выводит изображение на экран телевизора, где разрешение было несколько иным, поэтому эмулируемая графика будет немного искажена в пропорциях, что, в принципе, не так уж и страшно.

Далее, эмулятор может сохранять и загру-

смотреть или показывать другим, как мастера вы играли. Формат таких файлов отнюдь не MPEG, и фильмами они являются чисто на словах — это то же, что и демонстрационные игры, которые крутят перед стартом. То есть обычные наборы команд перемещения героев, записанные динамически и затем воспроизводимые движком игры — какая ему разница, читает команды из файла или с порта джойстика?

Кроме того, вы можете возможность делать скриншоты (в древний PCX-формат) и записывать звукоподпись в wave-файлы. Что еще? К востумам NESicle можно отнести просто идеальный графический интерфейс (вызывается и прячется по нажатию на



space), настройку клавиш, разрешения, параметров звука. Есть также встроенные дебаггер и патчер кода — можете ощутить себя настоящим хакером, взламывая старенькую игрушку в поисках эликсира вечной жизни! ☺

Немного слов об игровых ROM'ах для NES. Сразу скажу, что не все они идут на NESicle. Примерно 5 из ста не запустятся или будут глючить. Например, *Mad Max*, *Asterix и King's Quest*. Но справедливости ради отмечу, что NESicle является самым «всеядным» и стабильным из всех опробованных мною эмуляторов для DOS'а. Тем же, кто хочет приобщиться к NES-культуре из Windows, могу порекомендовать **G-NES** (gigo.retrogames.com/gnes/gnes053.zip) — я, долго «сидевший» на NESicle, без тени сожаления перешел бы к G-NES, хотя бы потому, что лишь на нем мне удалось запустить сверхредкий *King's Quest 1991*-го года (ROM на 500 килобайтов — для NES это гигантский объем). Однако точки в переназначении клавиш сводят на нет все положительные качества продукта. Что же, подождем финального релиза...

Завершаю тему восьмидесятилетнего Nintendo, могу порекомендовать вам скачать с приведенных в начале статьи игровых сайтов, из их разделов «NES», такие классические игры, как *Friday, The 13-th* (по фильму — действительно жуткая игрушка), все части *Castlevania* (особенно третью, *The Simon's*



мов» (ROM) — файлы, идентичных своим содержанием ROM'ам картриджа. А чтобы запустить эти ромы, нужны эмуляторы. Последние имеются в великом множестве, однако количество не означает качество. Мы рассмотрим самые лучшие эмуляторы для таких консолей, как **SEGA MEGADRIVE/GENESIS**, **NES** и **SNES**. В конце каждого раздела я буду приводить список самых, на мой взгляд, классных игр под платформу, о которой идет речь. Эти игры можно будет скачать со следующих ресурсов: pristavka.kulichki.net/index.html (недавно перешел на другой сервер, еще не все работает), www.freeroms.com (весьма приличная коллекция), и тормозной, но шедевр www.ifrance.com/yoyoran/...

Теперь, следуя хронологии, приступим к самым эмуляторам.

Сначала была восьмидесятилетняя NES — Nintendo Entertainment System. SEGA в то время (середина восьмидесятых) пыталась выдвинуть приставку-конкурента, **SEGA MASTER SYSTEM**, но она проиграла NES по многим статьям, не последней из которых оказалась являлась поддержка со стороны разработчиков игр. NES же, по сути, открывшая собой эру массовых дешевых игровых консолей, стала действительно ЯВЛЕНИЕМ. Для нее выпущено игр больше, чем для других приставок. Существует множество клонов NES — например, известный отечественному игроману *Dendy* или маскирующийся под 16-битную консоль китайский *Zhiliton*. Теперь об эмуляции. Ромы для



жать состояние процессора. В нашем случае это равносильно сохранению/загрузке игры. Для этого используются так называемые слоты, выбирать которые можно, нажимая клавиши от 0 до 9. Для каждой игры — по 10 слотов, что хотите, то с ними и делайте. Связано — F5, загрузить слот — F7. Вперед!

Еще можно записывать «фильмы» — NES movies (меню CPU>NES Movies). А потом

Quest — это мощная RPG на вампирскую тему с огромной местностью для исследования), *King's Quest* (вообще классика жанра), *Little Nemo in The Slumberland*, *Lion King*, все части *Duck Tales* (Утиные Истории) и первую часть *Battle Toads* (Боевые Жабы) — это вообще супер-игра, намного



опередившая игры тех лет. До сих пор не пойму, как программисты *Battle Toads* выжили из «железа» NES столь потрясающую графику — в 1991 году даже на персоналке такого не было, не говоря уже о появившейся в то время новинке, **SEGA MegaDrive**...

Как мы логично подошли к следующему эмулятору, а? Правильно, будем эмулировать SEGA. После NES самой популярной консолью была (и остается) SEGA MegaDrive (название для Японии и Европы), она же SEGA Genesis в Штатах. Для удобства далее будем именовать эту консоль просто SEGA, а время забыв о последовавших за MegaDrive провалах *Saturn* (кто вспомнит об этом чуде техники?) и недавней *Dreamcast*...

Итак, SEGA. Процессор от *Motorola (68000)*, почти такой же, как в старых Макинтошах, обеспечил эту приставку отличной графикой, передавая по тем временам, а знаменитый по сей день процессор *Z80* (ныне прекрасно пахнет в АОН'ах и ямачовский чип *YM2612* (6 каналов частотно-модуляционного синтеза плюс один — цифрового звука) отвечали в SEGA за звук. И пошло-поехало: ежик *Sonic*, буквально все герои *Marvel Comics* (отряд *X-Men*, *Спайдермен*, *Волверин*, *Рокетмен* и прочие), сотни, если не тысячи «платформенных бродилок», которые, перейдя с восьмьбитной NES в 16-битный мир SEGA, заиграли совсем другими красками. Дошло даже до реализации при SEGA шутера *Duke 3D* — правда, ре-



зультат оказался ужасен. Впрочем, трехмерных стрелялок от первого лица для SEGA хватало — достаточно вспомнить культовый *Zero Tolerance* (Нулевая Терпимость).

Итак, эмуляция SEGA. Здесь дела обстоят лучше, чем с NES — в том плане, что ко-

чественных эмуляторов больше. Во-первых, **Genecyst** (версия MS DOS) от уже известного вам по *NESticle Bloodlust Software* (bloodlust.zophar.net/gen/genecyst.html). Качать дистрибутив можно здесь: www.zophar.net/genecyst/gcystxxx.zip — это последняя DOS-версия.

На мой взгляд, сей продукт точнее всех остальных воспроизводит оригинальный Genesis — я имею в виду не топорную пиратскую подделку, а натуральную американскую консоль со стереозвуком и работающим разъемом для подключения блока-расширения с CD-ROM'ом. Интерфейс Genecyst мало чем отличается от Nestic — та же менюшка, вызываемая нажатием пробела, слоты сохранения/загрузки, рендеринг звукограда в WAV, создание скриптов. Понимает сжатые ZIP'ом и разбитые на несколько файлов ROM'ы. Правда, требования этой программы выше, чем для NES-эмулятора, — Pentium и хотя бы 8 мегабайт оперативки. О плохом: хотя качество графики и звука в Genecyst отличное, в некоторых играх наблюдается колебание скорости игры (то быстрее, то медленнее). К тому же Genecyst не понимает ROM'ы, писанные для стандар-



та NTSC (один из трех основных телевизионных стандартов — PAL, SECAM, NTSC).

Здесь на помощь приходит мой любимый в последнее время Windows-эмулятор SEGA — **Gens**, официальный сайт которого расположен по gens.consolemul.com, а свежую версию самого эмулятора можно взять тут: gens.consolemul.com/download/wgens099.zip.

Более чем стабильный, с многоязычным интерфейсом (включая даже поддержку русского), он понимает ROM'ы любого стандарта. Однако не может работать с разбитыми на несколько файлов ROM'ами — вот почему следует держать на машине и Genecyst, и Gens. Качество картинки и звука у них примерно одинаковое, а разница — тоже.

Какие игры взять в первую очередь? Выходит *Sonic*, первый *Mortal Kombat*, *Contra Hard Corps* (мощнейший боевик с крутой музыкой), *X-Men: Clone Wars* (масштабная игра с людьми-X в полном составе — 216.70.175.47/gend/16/xmen2cdnewars.zip), *Wolverine* (из той же серии), *Pocahontas* (чудный квест по мультфильму), *Taz: Escape from Mars* (сложная, но очень навороченная бродилка с боссам), *Vector Man* (две части), *Asterix*, *Animaliacs*.

Немного позже 16-битной SEGA корпорация Nintendo выпустила на рынок свой «от-

вет Чемберлену» — **Super Nintendo Entertainment System**, или **SNES**. Технические характеристики этой консоли были значительно выше, чем у MegaDrive, но из-за относительно слабой поддержки со стороны разработчиков игр SNES не дотянул до по-



пулярности его сеговской «коллегии». Даже блокбастер *Donkey Kong* не затмил славу *Sonic*а, хоть и превосходил его в графике и звуке. Видимо, меньшей популярностью объясняется и вялая жизнь SNES в мире эмуляторов — их мало, и все они какие-то хилые да плачевные (или мне только такие и попадались). Пожалуй, только **ZSNES** от *zknight and Demo* — вроде бы ничего. Главная страница продукта — www.zsnes.com. Дистрибутивы:

- Windows-версия: pdownloads.sourceforge.net/zsnes/zsneswv1.31brl.04.zip
- DOC-версия: pdownloads.sourceforge.net/zsnes/zsni131b.zip
- Линукс-версия: pdownloads.sourceforge.net/zsnes/zsnes131bsrc.tar.gz

Что в нем хорошего? Во-первых, имеет удобный графический интерфейс. Можно переключать видеорежимы, сохранять/загружать, делать скрипты, записывать «фильмы», настраивать под себя клавиши. Понимает ромы, сжатые в GZ-формате. Имеет встроенный дебаггер. Неожиданная деталь: по нажатию на **F1** выплывает весьма полезное контекстное меню. Пожалуй, лучшего эмулятора для SNES вы не отыщите...

Что скажете из цоцек? *Donkey Kong* (рыле фореле), *Dracula*, *Tinytoon Adventures*, *Porky Pig*, *Taz-Mania* (три бродилки о героях мультфильмов от Warner Bros.), *Philly*...

Но этот обзор подходит к завершению; все, о чем хотелось поведать, вы уже знаете. Скажу лишь пару слов о легальности скачивания ROM'ов. По закону получается так: если у вас есть картридж с игрой, то законно иметь файл с ROM'ом этой игры. В других случаях, как предупреждают авторы сайтов эмуляторов, вы можете держать на своем винте файл с ROM'ом в течение скольких-то там часов, а потом стереть. Сама по себе такая постановка вопроса более чем странна. Доводя ситуацию до абсурда, предположим, что я могу сутки держать ROM на жестком диске, потом перенести его на другой носитель — дискету, и через секунду копировать обратно на винт — таким образом, чуть отсунув от легального пользования ROM'ом времени начнут тикать заново. Хмм...

Сегодняшнюю экскурсию по пыльным залам нашего Музея проведет не кто иной, как сам Князь Тьмы. Что? Ну, конечно, не настоящий. В свое время он состоял на службе в известной фирме Lucas Arts, а теперь вот перебрался к нам.

DEUSigner



Голая правда жизни

И действительно, есть ли какая-либо форма существования человека после отхода в мир иной? Как часто мы, смертные, задумываемся над таким, казалось бы, актуальным вопросом? Ну, может, пару раз в год, например, после очередного дня рождения, успешно отгремевшего под громкие звуки поющих голосов и звон пустых бутылок. И вот, когда последний гость скрывается за дверью и вся посуда отправляется обратно в комод до следующего праздника, неожиданно-негаданно и непонятно откуда приходит грусть. Грусть не-

глубкая ошибка, как тогда, еще в школе, и тогда, в институте, и...

А пока ум напряженно синтезирует прожитые годы и тихо поскрипывает под массой невоплощенных идей, в душу прокрадывается ностальгия, и рука подсознательно тянется к той, самой заветной и сокровенной, самой дорогой, пусть и покрытой многолетним слоем пыли, полочке. Медленно открывается несмазанная дверца и из глубин прошлого извлекаются пусть и не самые совершенные и красивые, но такие дорогие сердцу игрушки. Некоторые из них еще не стерлись с магнитного слоя дискет, одолженных когда-то у приятеля, а некоторые, более современные, уже записанные на сидишки, кажется, совсем недавно занимали столь ценные метры на винчестере.

Рука шарит в куче незаслуженно забытых игр, пытается найти что-нибудь под настроение. Но никто не радует затуманенных уставших глаз. Кровавый старичок DOOM совсем не вдохновляет своей жестокостью, а тремущая смесь юмора и загадок, Goblins, искажается на свете одинокой задумчивости. Но стойте, хромая лапа я уловил едва заметное движение света и тьмы, всего одна тонкая грань разделит их. Нет, не! Что вы, Black and White сюда поспать точно не мог. Здесь, как в изысканном вине погребке, хранится только самое выдержанное. Так что же это все-таки за игра? Единственное слово наперто на обложке и отражается сверху вниз, как в негативе: **Afterlife**. Вызку мелким шрифтом добавлено: *the last word in Sims*,

by Michael Stemmler. Сзади — разноцветные картинки в стиле Sim City и краткое описание игры (конечно же, на излюбленном языке все-



ми любимого Том/Док/Кертика). А в уголке гордо красуется логотип **Lucas Arts**. Неплохо для начала, ведь эти ребята умеют делать качественные игры (вспомните хотя бы незабываемый Full Throttle). Но это все только снаружи, а что же там, внутри? Какое новое (точнее, хорошо забытое старое) приключение хранит в себе этот старенький CD? В полном спокойствии (ведь уже не боишься, что системные требования окажутся заниженными) диск извлекается из коробочки и опускается на заслуженное место в приводе. Вот уже слышен звук раскручиваемой «вертушки»...

«Сестра, скальпель». — «Скальпель». — «Пецет». — «Пинцет, доктор... Доктор, у него низкое давление». — «Введите 1,5 миллилитра комфоры». — «Сделано... Не помога-



определенная, но очень тяжелая. Она просто вливается внутрь и давит грузом всех прожитых лет. Именно в такие минуты мы ощущаем потребность уединиться в каком-нибудь темном уголке и проанализировать весь жизненный путь. Приходит время поставить на жизненные весы все плохое и хорошее, что было сделано, и призадуматься: а может, стоит что-то изменить и не делать больше таких

ета. — «Приготовьте электрокардиостимуляторы», — «Простите, кто?» — «Дой мне вот эти два утюга с кучей привязанных кабелей, you fool!». Разряд... Еще разряд... Повисить



волтаж... Разряд... Все конечно. Мы потеряли его... Кстати, сестра, что вы делаете сегодня вечером? @.

Нет худа без добра...

...Что? Как терпеть души? Ничего не понимаю. В Раю, кажись, все в порядке, а как у нас в Аду? Ага, вот где загвоздка. Этим чертям олять негде жить, да еще и души требуют новую Карма-станцию. Ничего, это мы одним ползем... Вот так-так!!! Я ведь все для них, неблагодарных, сделал, а они? Ну, чем эти недоотраженные куски нематериального состояния еще могут быть недовольны? Почему нет дохода? Ну-ка, Джекстер, подсказки...

После нескольких часов игры мой язык, не останавливаясь, озвучивал происходящее на экране, а мозг напряженно искал выходы из постоянно возникающих неожиданно сложных ситуаций. От большой грусти не осталось и следа — в этой жизни не соскучишься. Но теперь обо всем по порядку.

Сначала разберемся со стилем. Как и было заявлено на коробке, Afterlife есть не что иное, как простой Sim. Но, извините, я сильно ошибся: простым Sim'ом его не назовут даже видивший виды старый геймер, не говоря уж о новичках. До, здесь, как и в остальных представителях семейства, нам придется зарабатывать деньги, развивая свой огромный бизнес. Но дело в том, что, в отличие от Sim City и всякого рода Tycoon'ов, в Afterlife нам придется копить пени (настаивая, пени) в таких необычных местах, как Рай и Ад. Принимать развитие их нодо субпо одновременно. Это вас не удивляет? Ну что ж, читайте дальше, не пожалеете...

Основы мироздания загробной жизни. Итак, ночов новую игру, я увидел перед собой Рай и Ад. Так просто. А вы что, не знали, что эти абстракции являются всего-то квадратными кусочками (принем генерируемыми каждый раз заново), кстати, небольших размеров по сравнению с необъятным черным ничто, в котором они вынуждены быть дислоцированы. А между ними — Земля, какая-то несбыточная маленькая и беззащитная. Необычно, я вам скажу, зрелище. Что же дальше? Уходим в работу с головой...

С чего начинается родина?

Известно, что земная родина начинается для каждого человека по-своему. Для кого-то это маленькая речка-вогонька в родном по-

селке, для кого-то — пентхаус на заоблачном этаже. Все индивидуально и неповторимо. Но вернемся к жизни загробной. Здесь имеется только две родины. Как несложно было догадаться, это Рай и Ад. К великому сожалению играющей части человечества, развиваются эти родины абсолютно одинаково, и постройки отличаются лишь внешним видом. Но поверьте мне на слово, а кто не верит — проверьте @, что игра является настолько разнообразной и яркой, что этот момент никоим образом не портит. Итак, ставим вопрос немножко по-другому: с чего начинаются родины?

А начинается развитие загробных миров с постройки «Ворот» (Gates), через которые в ваш мир собственно и будут попадать те самые пени под видом душ. Потом проводится дороги, и пошло-поехало...

Основой всякого нелегкого бизнеса станут «Наказания за грехи» (Sins) для Ада и «Утехи за добродетели» (Virtues) для Раю. Здесь их имеется целых 14, семь смертных грехов и семь божественных добродетелей. Спиксок просто сверкает разнообразием: тут возм и Благотворительность, и Терпение, а с другой стороны Зависть, Гордость и Гнев. Как говорится, каждому по заслугам. Праведные души ублажаются в Раю, а грешные стонут под бичами Ада. Ну, а нам в карман лютуют



денги по текущему курсу — пени/за душу @. Но не все так просто, как кажется. Ведь за душами кто-то должен присматривать, веселить или подкармливать, в зависимости от обстановки. А кто ж этой работой будет заниматься, не мы же с вами, в конце-то концов? Ах нет! Для этой цели в загробном мире имеются два штата работников: Ангелы в Раю и Демоны в Аду. Именно эти создания будут выполнять такую нелегкую кропотливую работу, как уход за душами. А происхождение их логически довольно понятно: как Ангелы, так и Демоны получаются из душ в результате их длительного пребывания в местах зокл., извините, загробного существования. Кстати, полезная информация: квалифицированная рабочая сила, обученная в домашних условиях, обходится бизнесмену, то есть нам с вами, гораздо дешевле. Так что, для размещения работников предусмотрены Толпи (некое подобие хаусов), которые в Аду рекутся Дистилли, в Раю же — Уголки. А для целей обучения персонала у нас в распоряжении находятся такие заведения, как школы, колледжи и университеты. Вы еще не удивлены? Прождейте дальше...

Ключевые советы

Основываясь на своем практическом опыте любого Sim'a я считаю (наверняка многие со

мной согласятся) хорошо спланированную структуру дорог. Ведь от этой главнейшей детали зависит как текущее экономическое развитие, так и возможности будущего расширения. Какой-то четкой наиболее выгодной структуры, как, например, в том же SimCity, в Afterlife не существует. Однако стоит учесть то обстоятельство, что постройки, располагаемые более чем в трех квадратах от дороги, являются неактивными. К тому же желательно размещать дорогу неподалеку от валунов (Rocks). Как, а о них еще не упоминал? Это поправимо. Нет, это не простат брусчатка на мостовой и не отвесные скалы. Валун, они и в Африке валуны! Дело в том, что вашим зданиям для развития и бурного роста необходима некая энергия. А валуны, по сути, являются энергоносителями (хорошо хоть торговали этими самыми энергоносителями в загробной жизни не придумали, а то воле-неволе пришлось бы проводить параллели: Украина и Россия, знаете ли... What is What? @). Однако процесс добывания энергии одним лишь размещением дороги возле валунов не ограничивается. Для энергообеспечения зданий вам придется выстроить еще и Ad Infinitum Siphon (ума не приложу, как это переводится), который исполнит роль электростанции.

Ничто человеческое нам не чуждо...

Ну вот Наконец-то построились. Теперь можно посидеть и понаблюдать за развитием собственного дела. Вот прилетела первая партия душ, и сразу же, как грибы после дождя, повспрастали домишки, порки, пруды, а ниже — котлы, замки с привидениями, заброшенные отели. И все растет и множится, сливаясь и трансформируясь во все более совершенные структуры. Но как же медленно все это развивается. Благо, есть переключатель скатия времени аж на четыре положения. Стоп, стоп, стоп!!! И зачем только я включил его на Demonically Fast? Вот мы уже имеем первые проблемы...

Пожалуй, наиболее существенной и часто возникающей проблемой являются потерянные души. А ведь, как известно, они эквиваленты потерянному деньгам. До к тому же, разве вам не жалко этих беззащитных блуждающих созданий Без Основного Места Жительства @? А случается это горе по разным



причинами. Во-первых, это недостаток тех или иных удовольствий/наказаний. В этом случае в зоне, где ощущаются их нехватка, возникают разношерстные шпильи, раскраска которых и определяет недостающие компоненты. Как вы уже поняли, души попросту вам

потокают. Но ничего другого, как возводить новые постройки, не остается.

Второй причиной потери души является недовосхождение Корма-станций. Как, и об этих чудесах загроможденной архитектуры я еще не упоминал? Ну что ж, как раз самое время! Итак, представьте себе среднестатистическую душу волею мира разлеченный и наказанный. Она все время занята, ублажалась где-нибудь в Райском утолке или варясь на медленном огне в Аду. Но река времени течет быстро и однажды пробивает час, когда где-то глубоко в подсознании душа вспоминает о земном мире, о том, как ей там жилось, о друзьях и врагах. Вот и наступило время реинкарнации, то бишь возвращения в мир земной в ином облике, с целью нового жития. А как бедные души туда попадают? Только через порталы, которые расположены между Раем и Адом. А доставлять их туда будет такой себе корма-портал, который ездит по маршруту Корма-станции — портал (one way ticket). К слову будет сказано, в Аду количество душ, желающих вернуться на Землю, значительно превышает эту же цифру в Раю. Но это и неудивительно!

Разнообразие Жизни после Жизни

Как о многом еще хочется рассказать, но статья не резиновая. Однако ни в коем случае нельзя обойти вниманием еще несколько аспектов игры. Ну-с, приступим...

Во-первых, хоты-бы отметить глобаль-

ную ее продуманность. Ведь редко встретишь гейму, где любая мелочь вызывает восхищение. Как вам, например, полное описание каждого здания и его квалификация по положению, эффективности и прочим, на первый взгляд, несущественным мелочам? А возможность прочесть информацию о любой подконтрольной вам душе? Кстати, в Afterlife еще присутствует такая интересная деталь, как *Vibes (вибрации)*, то есть влияние, которое распространяется от зданий на некоторую территорию. Прием в Раю эти вибрации должны быть положительными, а в Аду — отрицательными. О, как!

Во-вторых, хотелось бы отметить, ну, оцените комфортабельный интерфейс. Тут вам и статистические графики, и карты, и макромониторинг, который позволяет вам делать глобальные изменения в экономике. А главное — все понятно, удобно и осваивается буквально за несколько минут.

А сколько еще интересных и смешных выкусов таят в себе этот шедевр. Чего стоят одни только подарочные здания. Их существует целых два типа. Одни даются по мере роста населения, а другие я, честно говоря, даже не успел открыть. Может, вам повезет больше? Да, я же вам не рассказывал о самом смешном из увиденного. А называю это не что — НЕПРИЯТНОСТИ! Как вам понравятся, например, летучие мыши Ада, облетающие все ваше добро, или Близ в Раю, во время которого все Райские здания укупаваются в плену духа, а вам предоставляется

возможность послушать ритмы блюза и отдохнуть... Но не забывайте — есть еще и Ад!

Напоследок

Ну вот, кажется, я и рассказал обо всем важном, что можно было уместить в одну статью. Напоследок хочется дать важнейший совет: никогда не забросывайте игру только потому, что у вас долгое время нет дохода. Например, у меня дела пошли на лад лишь после того, как сумма капитала упала с отметки 9999999 до 500000. Так что, дерзайте и никогда не сдавайтесь, а если что, заглядывайте в помощь. Кстати, оформлена она в Afterlife очень оригинально: в виде двух советников — демона Джастера и ангела Ариэля. Они всегда будут держать вас в курсе дел.

Ко всему сказанному хочется добавить, что игра очень сильно затянута и грозит надолго вырвать вас из реальности. Ведь не зря такой уважаемый человек, как Ефим Беркович, называет ее «хорошей штукой». И честно говоря, я буду очень сильно завидовать доброй зовистому тем, кому на винт подлетит этот раритет. За сим откланяюсь, давши последнее напутствие (не проводите аналогии с предсмертной запиской). Вперед, друзья мои, к вершине могущества загроможденного мира. И пускай никогда не коснутся вашего не легкого бизнеса Четыре Восходящих Армагеддона. Да хранит вас Джастер и Ариэль!

P.S. И все-таки как иногда хочется, чтобы статья стала резиновой ☹

ЧЕРНЫЙ РЫНОК

MAX PAYNE

Стартуйте игру с параметром **-develop**. После чего нажимите **F12** для вызова консоли и вводите:

God — режим бога
Mortal — стать смертным
ShowFPS — показать FPS
NoClip — полет
NoClipOff — отключить полет
GetAllWeapons — все оружие
GetInfiniteAmmo — бесконечные патроны

GetBaseballbat — бейсбольная бита
GetBeretta — беретта
GetBerettaDual (or **GetDualBeretta**) — две беретты

GetDesertEagle — Desert Eagle (пистолет)

GetSawedShotgun — Shotgun #1
GetPumpShotgun — Shotgun #2
GetJackhammer — Jackhammer shotgun

GetIngramDual (or **GetDualIngram**) — Dual Ingram's

GetMP5 — MP5
GetColtCommando — кольт
GetMolotov — молоток
GetGrenade — гранаты
GetM79 — M79
GetSniper — снайперская винтовка

GetHealth — здоровье
GetPainkillers — обезболивающее
GetBulletTime — Bullet Time.

Tony Hawk's Pro Skater 2

☞ **Доступ к чит-кодам** — нужно нажать на паузу. Затем зажать клавишу **Numpad 7** и последовательно нажать **Spacebar** (3 раза). **C, V, Up, Down, Left, Up, C, V, Spacebar, V, B, Spacebar, V, B**. Если все сделано правильно, режим паузы отключится. **Внимание!** Во всех подобных кодах — если пауза убирается, значит код введен правильно. Затем выберите опцию **«End Run»** в меню. Все чит-коды и возможности будут открыты.

☞ **Большая голова** — пауза, зажимаем **Numpad 7** и последовательно давим на **C, B, Up, Left (2), C, Right, Up, Left**.

☞ **Кровавый режим** — пауза, зажимаем **Numpad 7** и последовательно **Right, Up, C, V**.

☞ **Толстый игрок** — пауза, зажимаем **Numpad 7**, а потом последовательно жмем **Spacebar (4), Left, Spacebar (4), Left, Spacebar (4), Left**. **Примечание:** код можно жать несколько раз подряд, становясь все толще и толще.

☞ Чтобы сыграть за «Человека-Плохого», надо завершить игру, выполнив все задачи на кортах в режиме карьеры созданным вами игроком.

☞ За «**Офицера Dick**» — надо завершить игру, выполнив все задачи на кортах в

режиме карьеры созданным вами игроком.

☞ За «**Рядовой Cartera**» — надо взять все **Gaps** на каждой из обычных карт.

Специальные уровни

☞ Уровень **Chopper Drop: Hawaii** — нужно заработать три золотые медали всеми персонажами.

☞ Уровень **Skate Heaven** — завершить игру с выполнением всех директив в режиме карьеры ВСЕМИ обычными игроками: офицером Dick, человеком-пауком и одним созданным игроком.

Спецрежимы

☞ **Детский режим** — нужно завершить игру, выполнив все директивы, в режиме карьеры три раза.

☞ **Совершенный баланс** — завершить игру в режиме карьеры, выполнив все директивы, четыре раза.

☞ **Wire frame** — завершить игру в режиме карьеры, выполнив все директивы, восемь раз.

☞ **Замедленные трюки** — завершить игру в режиме карьеры, выполнив все директивы, девять раз.

☞ **Лунина физика (низкая гравитация)** — завершить игру в режиме карьеры, выполнив все директивы, тринадцать раз.

☞ Режим **Turbo** (увеличить скорость игры на 25 %) — нажать паузу, зажать клавишу **Numpad 7** и последовательно нажать **Down, C, V, Right, Up, B, Down, C, V, Right, Up, B**.

На нашей Почтовой площади сегодня собрались востителы звездных империй мира Dragon Galaxy. Эти парни вершат судьбы Вселенной посредством... писем. Как это? А вот давайте подойдем и послушаем.

DRAGON GALAXY

Виктор КИШОВ kinshov@mail.tavrida.net

Около полугода назад, гуляя по нашему любимому Рунету, я набрел на сайт доблестной российской фирмы «Саргона» (www.sargona.ru). Из всего прочего вкусного материала там я обнаружил РВем... Так произошло мое первое знакомство с играми по электронной почте или Play By e-Mail (РВем).

Ни дождь, ни снег,
Ни темень, ни холод.
Не помешают почтовым курьерам,
Доставить вверенную им почту.
«Почтальон»

Что такое РВем

Приходилось ли вам когда-либо задумываться о предназначении e-mail'а? Ну, отправить срочную информацию нужному человеку, пообщаться со знакомыми, подписаться на новости, — ответите вы. А что если я предложу вам объединить все эти функции в одной захватывающей игре? В игре, результат которой не зависит ни от вашего возраста, ни от уровня образования. В игре, в которую можно играть с любой машины и операционки! В самой стратегической РВем, которая никогда не подведет! Но фоне других РВем-игр самой популярной, на мой взгляд, а также по мнению многих, с львиной долей преимуществ является игра Galaxy или немного усовершенствованная версия — Dragon Galaxy.



В нашей стране РВем не так популярна, как, например, у наших северных соседей, но несмотря на это, наши соотечественники, поклонники самой захватывающей РВем, составляют говорить о себе как об игроках достаточно высокого уровня.

Dragon Galaxy

В Galaxy играют с давних пор. Игра зародилась в начале 90-х в США. К нам она перекочевала только в 1994 г. С тех пор каких только версий «Галактики» не придумали! Galaxy Plus, Super Galaxy, Dragon, Dragon Galaxy, версия 2.92, на Московском, Уральском, Донецком, Питерском, Киевском серверах — вот неполный список официальных мест, где практикуют «Галактику». Однако представленный нами вариант, на мой взгляд, самый

удачный, соединивший в себе пучине традиции классического первоисточника и на-



вороты современных доработок. Конечно, на вкус и цвет товарища нет, но из всех версий и серверов Саргонский для меня самый удобный. По сути Dragon Galaxy — это пошаговая космическая стратегия. По утверждению разработчиков, игра рассчитана на широкий круг любителей. В ней могут принимать участие множество игроков (около 30 за партию). Цель проста и незамысловата: вывести всех. Каждый из игроков — предводитель расы в Галактике. Как вы, наверное, догадались, управляя своей расой, необходимо максимально распространить свою власть.

Однако просто так это сделать невозможно: Дипломатия, Общение с предводителями других рас, товарищеские союзы, кровавая вражда — в этом Galaxy не уступает ни одной RTS. Но обо всем по порядку.

«Как же можно умудриться играть по мылу?» — спросите вы. Механизм прост. Вы отсылаете письмо серверу, в котором уже загружен игровой мир. После выполненного действия сервер предоставляет отчет о выполненном ходе. За порядком следит GM. Хотя вся игра может сводиться к 3-4 письмам с командами в неделю, на многие геймеры уделяют их содержанию большее количество времени. В Galaxy играют миллионы людей по всему миру. И этому есть множество причин: она не занимает много времени, она не влечет и системных требований к вашей машине.

Чтобы принять участие в игре необходимо зарегистрироваться на сайте pbem.sargona.ru и выбрать режим игры. То есть как часто вы будете ходить: один раз, два, три или пять раз в неделю. Если вы — новичок и не играли в Dragon Galaxy, то советуем остановить свой выбор на последнем: быстро адаптируетесь, поймете суть. Однако на жалость не рассчитывайте, ребята там работают быстро.

Поди им объясни, что вы здесь впервые! А профессионалы в основном выбирают трехходовку: есть время спланировать, обдумать вы; наконец, реализовать.

Галактические будни

Раз игра пошаговая, то ходы в ней — дело обязательное. Ход (turn) ничем не отличается от других пошаговых игр: четко ограниченный отрезок времени, после которого происходит все ваши приготовления к ходу. Например, вы ходите пять раз в неделю и называете у вас кое-что запланировано. Вы посылаете команды своим юнитам, значит завтра, после совершения хода, приказы будут исполнены.

Теперь собственно о приказах: за что люблю «Галактику», так это за ее простоту и в то же время увлекательность и интеллектуальность. Также и с приказами — составить их нетрудно, а вот что именно вы будете приказывать — это дело, которое требует опыта. Но не волнуйтесь, придет быстро. С системой приказов вас знакомить не буду, там все просто, вместо этого — пара слов о приятном: наконец-то рядовой геймер сам сможет генерить себе корабли! Любим! От маленьких разведчиков до настоящей Звезды Смерти. На космических верфях строятся звездные суда самых разнообразных и невероятных характеристик. Вам необходимо распределить силы между:

♦ двигателем (Drive) — отвечает за скорость передвижения (не очень-то приятно командовать елу палущими машинами, верно?);

♦ количеством пушек на корабле



(Armament) — очень помогает при серьезных сражениях;

♦ мощностью пушек (Weapon) — без комментариев;

♦ мощностью защитного поля (Shields) — танки грязи не боятся!!!

♦ размером трюма (Cargo) — объем грузовых отсеков.

Вы можете развивать науку в нескольких областях, которые позволят вашим космическим кораблям летать быстрее и успешней сражаться. Но сильно губит не растапливайте, в начале игры ваши возможности позволяют вам лишь первый уровень в каждой из характеристик. Для большего прогресса необходимо развивать технологию в зависимости от ваших потребностей и желаний. Разработки технологично, в первую очередь советую копать движки, в будущем это возможность пригодится вам, пожалуй, больше остальных. Создайте свое детище, смело настраивайте производство. В любой момент, если предоставится такая возможность, можно апгрейтить или зашопотать свои юниты. А вообще, очень впечатляет: армия отчаянных космических орлов, носящая ваше имя и защищающая твои знамена. Они же в свою очередь сыграют большую роль в развитии вашей расы и становлении цивилизации вообще. Эти судна исполняют роль грузовых челноков, военного флота, защитной эскадры. В общем, игроку они необходимы как ирис ребенку.

Но вот я все пишу — флот, пушки, а о самом сражении не упомянул. Исправляюсь. По сути, два проходящих рядом флота не могут быть атакованы, однако если встретились враждующие стороны, то между ними начинается бойня. Происходит это так: из одной армии случайно образом выбирается корабль и атакует судно противника, которое тоже избирается случайно. Нападающий имеет право выстрелить столько раз, сколько оружий на его борту. В бою хорошо иметь пару-тройку мамонтов с пушкой на каждом его метре. Далее право атаки переходит к другой стороне. Защищающийся корабль может быть уничтожен, но если уровень мощности его защитного поля достаточно высок, то вероятности окончания минимальна. Все решает фортуна и уровень развития.

Опытным игроком известно несколько хитростей в сражениях. Например, можно наштапотать полфлота так называемых

челенки Дрона+боевой корабль может привести к интересному концу. При удачном раскладе противник похит перых, а твои громилы мочат флагманы соперника. Да вообще, новые применения таким вот безбидным существам находятсся довольно часто. Чаще всего они используются в качестве разведчиков.

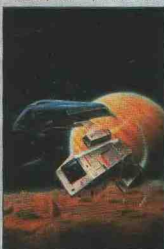
Отдельное слово нужно сказать о завоевании и колонизации планет. Если вы считаете, что потянете еще одну планету, то есть два способа превратить эту мечту в реальность. Найти необжитую планету и заслат туда колонистов. Из восьми жителей на вашей планете автоматом получается один колонист. Последние перелетают на кораблях при очень низкой температуре, так что перелет не сильно отразится на самих колонистах. Если вы захватили чужую планету, первым делом отправляйте туда колонизаторов, а в противном случае, место, за которое вы боролись, достанется какому-нибудь халащичку.

Второй путь более громоздок: набрать побольше военной техники и поиграть с недругом в «Взорвется-не взорвется». Качество бомбардировки зависит от мощности нападающих юнитов. Население и колонисты атакованной планеты уничтожаются, а производство превращается в сырье. Сражение прекращается, если ни у одного корабля нет цели, которую он надеется поразить. Чем большее число планет вы завоевали, тем веселее ваша заявка на победу в данной партии.

Как известно, в мире ничего не бывает бесплатно, и Dragon Galaxy здесь не исключение. Тут, как в любой нормальной стратегии, для производства понадобится сырье. В Галактике сырьем служат: листовая сталь, медная проволока, древесина, нефть, необходимая для производства пластмасс. Вроде бы обычные материалы, но для нормального развития их необходимо запустить достаточно. Каждая планета может иметь запас сырья, которое используется по усмотрению расы. Если у вас острая нехватка сырья, почему бы вам не романтизировать существующие судна. Но я советовал воздержаться от подобных экспериментов.

Как ни крути, сила все-таки всего не решает. Тактика, дипломатия, стратегия, расчет — если для вас эти слова — пустой треп, вам здесь нечего делать. Это место не для маньяков. В игре предусмотрен стол переговоров, где вы, сохраняя при желании полную анонимность, можете заключить альянс или же, наоборот,

объявить войну. Обсудить будущие стратегические объединения или сделать «дружеское» предупреждение. Имеет место неограниченная переписка между участниками игры, которые обычно инкогнито. Анонимность игроков, как правило, подогревает игру, поэтому в Galaxy возможно и настоящая дружба и подлое коварство. Но не переусердствуйте: это я вам советую, основываясь на своем горьком опыте. Помнится был такой «бывалый парень», Егору звали, ну я по неопытности и



начал на него ноезвать, только потому, что его ник оказался рядом с моим. А потом выяснилось, что этот хлопец играл, когда я еще на горшок ходил, и последнее, что помню, так это, как меня вынесли из той партии ногами вперед. А если серьезно, то добрый альянс в Dragon Galaxy вам ой как пригодится! Хороший союзник всегда подкинет боевую силу, бесплатный совет, а иногда и лишнюю планету. Но это Галактика, а значит и здесь встречаются люди, которые ради поставлен-

ной цели пойдут на все. Бойтесь, если один из таких навязался вам в «друзья». У меня за игровую практику было много случаев, когда в самый неподходящий момент мы с ним разошлись в точке зрения на предмет. Я думаю, что должен жить, он решил иначе...

Естественно, просто так следить за происходящим в Dragon Galaxy очень не просто, но ребята из «Саргоны» облегчили нашу задачу. На этой страничке вы свободно скачаете программы для графического воплощения происходящего в вашей партии. Больше всего из представленных на выбор мне приглянулся **Galaxy Communicator**. Компактная, не занимающая много места вещь, однако по ней без проблем можно рассмотреть карту, находящиеся на ней планеты, расы, сражения, бомбардировки и т. п. Там же вы найдете очень полезный для генерирования кораблей специальный калькулятор.

Если вы решили попробовать свои силы в Dragon Galaxy, приготовьтесь вступить в настоящий мир. Мир, который создан для того, чтобы люди получили возможность общения на новом, необычном для их уровня. Мир, где вы, как и в реальной жизни, должны будете отвечать за свои поступки. Мир, где вы сможете приобрести друзей и врагов. Мир, который может стать для вас второй жизнью. А для этого вам нужен всего лишь компьютер, имеющий доступ к электронной почте, и собственный e-mail-адрес. Если поторопитесь, то успеете на товарищескую партию Украиния-Белорусь!

Да, если вы заинтересовали Dragon Galaxy, советую скачать полные правила с сайта «Саргоны» <http://pbem.sargona.ru/dg/dgrules.shtml>, размер всего 36 Кб.



Дронов (Drone), которые по сути ничего не делают, не имеют ни одного дула на борту, не способны перевезти даже самую малую партию груза и «пролетают» с первого удачного выстрела. «Так на кой они им сдались?» — спросите вы. Представьте: нарвались вы на гориллу своего «приятеля», а в вашей армии было половина Дронов и несколько стоящих машин. Исход козе понятен. Жалко? Но со-

Ну, а те, кого не интересуют гигантские орды и политические распри, могут подойти к нашему Почтамту с другой стороны. Здесь собрались рядовые жители Вселенной PBeM. Хотя такие ли они рядовые и простые, это еще вопрос...



Виктор КИНШОВ kinshov@mail.tavrida.net

Системные требования: Windows 95, 98 или Me; 166 МГц Pentium; 32 МБ ОЗУ; 3 МБ пространства на жестком диске; видеокарта — 4 МБ; интернет-соединение — минимум 56 Кбит/с; e-mail-адрес.

Издатель: EA.com

Разработчик: Synthetic.ea.com/Anim-X

Жанр: PBeM adventure, с элементами квест.

Последнее время, нет-нет, да и наткнешься на новость в каком-нибудь игровом интернет-издании: «Вышла, с позволения сказать, игра Majestic» или «Electronic Arts выпустила необычную игру...». В чем же отличие этого проекта от всего остального, что мы видели до него? Во-первых, сопоставьте, нечасто фирмы с таким именем, как EA, делают PBeM-игры. Ну, а во-вторых... впрочем, обо всем по порядку.

По завершении выставки Е3 я не без любопытства принялся просматривать хит-лист награжденных, и тут мне в глаза бросилось: «Majestic — награда за творческий дизайн». «Ну, как это, «творческий дизайн»? — подумал я тогда, но, решив, что это какой-нибудь RTS или квест, не стал зацикливаться на этой игре. Внимание. Но потом сразу из нескольких источников мне стало известно, что это самый параноидальный проект за всю историю мирового геймплэя. Громко сказано, а? Что ж, новость меня заинтриговала, и я решил узнать о Majestic подробнее.

Как я уже сказал, перед нами **PBeM adventure** с элементами сразу нескольких жан-

ров воображения. Как всегда, придется куча аргументов в пользу PBeM-игр. Например, такие, как ненужность компакт-диска, отсутствие долгих скачиваний в Сети, щадящие требования к вашей машине, сохранение вашего времени и т. п. Но вот я все пишу — безумная игра, параноидальный проект, а вот в чем же оригинальность Majestic так и не сообщил. Понимаете, помимо того, что к вам на e-mail начнет сваливаться различная информация, с помощью которой вы и станете вести дело, на также будет задействован ваш факс, телефон и собственно ваше личное дело. Вот в чем изюминка! Вы будете принимать непосредственное участие в действии, а ваша биография сыграет в этом самую важную роль. Конечно, если эта идея вам не нравится, можете отказаться: «Мы уважаем наших



игроков и никогда не сделаем ничего против их воли», — уверяют представители EA.

А вообще, большая часть игры состоит из фильма. В команде **Anim-X** трудятся профессиональные актеры, что придает происходящему большую достоверность. Но если вы не желаете получать никаких подобных нововоротов, в самом начале вам предлагается выставить степень реализма. Когда степень реалистичности подобрана по вашему желанию, тогда e-mail, телефонные звонки, факсы etc. будут «посылаться» пользователю без какого-либо очевидного признака, что они связаны с игрой. Только представьте: 4 часа ночи, вы спите, обнимая любимую мишку, как вдруг раздастся телефонный звонок, вы поднимаете трубку, а там какой-то мужик истериче-ски орет, что его сейчас разрежут. Голос его резко обрывается, и тут по факсу вам приходит полное наглядное изображение пришедшего. Действительно, запугавшись, пытаетесь отпугнуть иллюзию от жизни.

Стоит отметить, что **Majestic** — это игра

эпизодическая (пошаговая), где эпизоды напоминают серии вашего любимого телевизионного сериала. То есть эпизод содержит ряд связанных событий и действий, соединяющихся между собой в связную цельную историю, которая в конце концов по истечении определенного времени заканчивается. Когда подходит к концу один эпизод, начинается следующий, и каждый последующий проливает все больше света на ту или иную загадку. Сколько времени пройдет между эпизодами, зависит только от вашего стиля игры. Когда вы участвуете в игровом процессе, должны продумать ваш путь через множество ситуаций. Вы можете всегда выбирать — играть одному (твердый [трудный] путь) или работать с другими игроками, сообщаясь через e-mail и Мо-



ment Messaging, чтобы найти решение ваших проблем.

С учетом своих особенностей, Majestic получил «зрелую» оценку от ESRB, поэтому будет введено ограничение — с 18 лет и старше. Официальный релиз игры должен состояться со дня на день, а пока что любой желающий может подписаться на «пилотную» версию, зарегистрировавшись на www.majestic.com. Демка рассчитана на 2 недели. Так что — вперед!

Все чаще и чаще в последнее время создаются игры вроде Counter-Strike, в которых вы улучшаете навыки игры по прошествии некоторого времени. Если в CS вы изучите все карты и станете мастером в каждом виде оружия, то вы уже можете называться отличным игроком. Но в Majestic даже с приходом опыта вам не гарантируют, что вы станете игрой лучше. С определенностью можно сказать только одно, что с каждым разом вы будете открывать для себя что-то новое, непохожее на то, что было раньше. Создатели делают ставку на тайну, на скрытую истину. Вот почему мы смотрим X-files и читаем о необъяснимом, сожалея, что никто из нас не в состоянии разгадать ту или иную загадку...

На свете полно геймеров, играющих в The Sims или AD&D не ради победы, а чтобы высветить, каковы ограничения мира, увидеть, чего же проектировщики добились и чего они не додумали. Majestic — это игра для таких. Вы не можете прожить спокойно, не открывая тайны? Вам обряды драконы и гоблины, рокетные ланеры и пулеметы? Тогда эта игра для вас! Человеческий мозг работает лишь на 12%. Сможете ли вы активировать его остальную часть на поиск истины?



ров. В чем же суть проекта? Подписчикам этой безумной игры приходят таинственные письма, наполненные смутными намеками, и им предстоит расслышать заговоры и раскрыть преступления. Разработчики решили применить самый красивый, мощный и функциональный движок в мире — ваше собствен-

Ну, а в Гостинице продолжается засилье Покемонов. Сегодня здесь вас научат азам управления этими необычными созданиями. Заходите, не стесняйтесь, а главное — ничему не удивляйтесь.

Покемон

Том/Док/КЕРТИС kertis@torba.com

Ну что, начнем? — сказали странники и выпили по восьмой.

В отличие от Странников, начинать мы не будем. Нет. Мы будем продолжать трудное дело — воспитание личиных карманных монстров. Поверьте мне, воспитание — штука важная, без нее никуда. Вы ведь не хотите, чтобы ваш Покемон искушал вас, или, предположим, вашу любимую кошку? Зна-



чит, нужно воспитывать. Тренировать, то есть. На чем мы там остановились? Петров, я тебя спрашиваю! На какой Матрице? Мы остановились на Фазе Игры, в смысле воспитания. Продолжим. Итак, рассмотрим эти самые Фазы поподробней.

Первая фаза — взятие карты.

Каждый ход начинается со взятия карты, что тоже напоминает Мэджик. Если к моменту, когда вы должны взять карту, в вашей колоде уже не осталось таковых, вы проигрываете. Это называется «декунуть» (тог, кто это продвигает с вами, соответственно *декает* вас).

Вторая фаза.

Вы можете сделать следующие действия в любом приятном вам порядке и количестве.

☛ **Помещение Покемона на Скамью.** Выберите Покемона в своей руке и положите лицом вверх на Скамью. На Скамье может быть не больше 5 Покемонов, поэтому разыгрывать карту можно лишь в случае, если на Скамье их осталось 4 или меньше.

☛ **Развитие Покемона.** Если у вас в руке есть карта, на которой написано «развивает то-то и то-то», а то-то и то-то — это название Покемона, который уже у вас в игре, можно положить эту карту на Покемона, и тогда это будет называться «развитием Покемона». В Мэджике такая штука называется *Энчат*.

Когда Покемон развивается, он сохраняет все присоединенные к нему карты (Энергии, Развития и так далее) и весь ранее нанесенный ему вред, но старые атаки и способности уходят. Все прочее уходит тоже — состояние Сна, Растерянности, Паралича, Яда и прочие результаты атак Покемонов. К сожалению, развивать только что вошедших в игру или развившихся (на этом ходу) Покемонов нельзя. Кроме того, нельзя развивать Покемона на своем первом ходу. А вот Покемона на Скамье развивать можно!

☛ **Присоединение к Покемону Энергии.** Возьмите из руки карту Энергии и присоедините к Покемону, находящемуся в игре (поместив ее под карту Покемона). В отличие от большинства действий основной части вашего хода, вы можете сделать эту процедуру лишь единожды за свой ход. Не учтите, что можно присоединять Энергию к Покемону и на Скамье. Он ведь тоже «в игре»!

☛ **Сыграть карту-Тренировку.** Если вы хотите сыграть карту-Тренировку, сделайте то, что на ней написано, и положите ее в стопку сброшенных карт.

☛ **Отозвать своего Активного Покемона.** Можно поменять своего Активного Покемона на одного из Покемонов со Скамьи. Для этого надо избавиться от карт Энергии, принадлежащих Активному Покемону, соответственно указанной в его нижнем левом углу «цене возврата». Если у

вас нет такой возможности, то Покемон отступить не может. Если цена возврата Покемона не указана, он может отступить «даром».

Спящий или парализованный Покемон не может отступать. В состоянии Смятения — может, но не исключено, что у него это не получится.

Когда Активный Покемон уходит на Скамью (будучи отозван или по какой-либо иной причине), он сохраняет все карты Энергии, Развития и все жетоны вреда, полученные им ранее. Все остальное — Сон, Смятение, Яд и прочие последствия атак Покемонов — уходит.

Если Ваш Покемон отступил, это не мешает вам атаковать в этот ход.

☛ **Использовать Способность Покемона.** Некоторые Покемоны обладают



особыми Способностями, которые могут быть использованы, если Покемон в игре. Многие из них используются только перед атакой. Все Способности Покемонов различны, потому вам стоит внимательно изучить карту, чтобы узнать в точности, как действует та или иная Способность. Способность — не то же самое, что Атака, так что,

использовав Способность, вы все еще можете атаковать!

Третья фаза — атака.

Если хотите, вы можете атаковать своим Активным Покемоном Активного Покемона своего противника (так называемого Покемоном-Защитником). Это — последнее действие во ваш ход, после него ничего делать уже нельзя. Атаковать можно лишь единожды в течение своего хода, и ваш Покémon может применить за этот ход только одну из своих атак. Чтобы атаковать, скажите, какая из атак Покемона будет применена. Атаковать можно только в том случае, если ваш Активный Покémon обладает достаточным для этой атаки количеством Энергии.

Количество Энергии указано слева от названия атаки.

Любой тип энергии — Травы, Огня, Воды, Молнии, Психической, Боевой, Бесцветная — может действо на Бесцветную Энергию. Другое дело, если вам нужно, к примеру, конкретно энергии Огня. Все это оптика: очень напоминают Мэджик: если цена карты — две любви и одна красная монета (в данном случае энергия), то вы можете разыграть карту лишь при условии, что это самая красная (огненная) энергия имеется. Заменить ее другим типом энергии нельзя.

У вас должно быть достаточно карт Энергии для атаки, но сбрасывать их после атаки не нужно. Они остаются с вашим Покемоном, если на карте ничего на этот счет не сказано.

Перед тем, как атаковать, прочтите название используемой вами атаки и сделайте то, что говорится в ее описании. За каждые 10 единиц вреда, полученных Покемоном, ставьте на него жетон. Если у него оказывается повреждений больше, чем Здоровья (например, 4 жетона при 40 пунктах Здоровья), он немедленно объявляется Сбитым.

Некоторые Покемоны отличаются Слабостью или, наоборот, Устойчивостью против других типов Покемонов. Например, у Шармандры слабость к Водяным Покемоном. Если Защитник слаб к атакующему, он получает от его атаки двойной вред, а если устойчив — то на 30 меньше.

Обычно атака не зависит от порядка входящих действий, но в некоторых случаях следует придерживаться определенной очередности. Сначала вы платите денег (например, сбрасываете карты Энергии), еще до каких-либо результатов атаки. Потом наносится вред, и только затем следуют все остальные эффекты. При подсчете вреда первым делом учитывается Слабость.

Что происходит, если Ваш Покémon сбит? Когда один из Ваших Покемонов сбит, поместите его и все присоединенные к нему карты (Развития, Энергии) в стопку сброшенных карт. Ваш противник после этого выбирает один из своих Призов (даже если своего Покемона вы сбили самиз) и кладет его в руку. Если вы потеряли своего Активного Покемона, вы должны немедленно заменить его Покемоном со своей Схемы (если вы не можете этого сделать из-за того, что Схемы пуста, вы проигрываете игру). Если ваш Активный Покémon и Активный Покémon противника одновременно оказыва-



ВНИМАНИЕ!

Предъявителю купона

только до 15 сентября 2001 года

СКИДКА

10%

Только в клубе "Легенда" на Покémon

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ДИЛЕРОВ — НА ВЫГОДНЫХ УСЛОВИЯХ!!!

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

Адреса наших дилеров:
г. Киев, 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, 2-Б
клуб "Marsland", т. 460-26-50
г. Киев, ул. Солюженская, 33,
клуб "Кави", т. 568-02-16
г. Киев, ул. Кулибина, 3, ст.м. "Нивки",
Комп. клуб "ГНТ", тел. 251-2466
г. Киев, ул. Дмитрия Васильева, 2
магазин "Computerland", т. 490-67-92
г. Киев, ул. Кривоносовская, 134,
книжный магазин "Гранд-Экспо", т. 261-19-20
г. Киев, Торговый центр "Квадрат" "Світ книги"
на ст.м. Арсенальна
г. Киев, кинотеатр "КИЕВ",
комп. клуб "Уборщица-13", тел. 239-14-97
г. Киев, ул. А. Малишюка, 3-Д
магазин "Дом игрушек", тел. 544-13-35
г. Днепротровский, ул. Афанасия, 14, кв. 8
клуб "Сарабос", т. (0562) 45-29-94
г. Львов, ул. С. Крушельницькой, 2
клуб "Натива", т. (0322) 72-86-50
г. Севастополь, ул. Гоголя, 36-Б,
комп. клуб "Дракон", т. (0692) 87-95-25
г. Иваново-Франковск, ул. Чорновола, 128,
комп. клуб "Киберия", т. (03422) 3-22-18
г. Одесса, ул. Тираспольская, 11,
интернет-клуб "SunNet"
г. Харьков, ул. Плехановская, 92-А
гостиница "Металист", корп. Б, ком. 303,
клуб "Гильдия Магов", тел. (0572) 290519
г. Николаев, ул. Первомайская, 28
компьютерный клуб "Ханер", тел. 3-15-98
г. Луганск, ул. Ломоносова, 98
магазин "Классик", тел. (0642) 34-52-56

ются сбиты, тот, чей ход, заменяет Активного Покемона и выбирает Приз последний.

Четвертая фаза — конец хода.

Некоторым действиям наступают черед, когда ваш ход уже закончен, а ход противника еще не начался. После того, как вы их произведете, ход перейдет к противнику.



Итак, что это за действия?

После каждого хода, если Активный Покémon любого из игроков отравлен, он получает некий вред, а если он спит или парализован — может прийти в себя. Затем начинается ход следующего игрока.

Если монетка упадет орлом (heads) вверх, то спящий Покémon просыпается. Если же нет — попытка не удалась, и в этот ход она больше не возобновляется.

Атакуя Покемоном, находящимся в состоянии смятения, вы подбрасываете монетку. Если она падает орлом вверх, атака проходит нормально, если нет — Покémon атакует сам себя, нанося 20 пунктов вреда (если Покémon испытывает Слабость или Устойчи-

вость к своему собственному типу, они применяются как обычно). И еще один нюанс: при выпадении решки Активный Покémon нанесет себе 20 пунктов вреда даже в том случае, если его атака в норме вообще не наносит вреда (как вторая атака Черепалки).

Парализованный Покémon не может ни атаковать, ни отступать. Поверните Покемона на бок, чтобы показать, что он парализован. Если парализован Активный Покémon, он восстанавливается после следующего хода своего хозяина. Поверните карту обратно. Если Покémon парализован, он не может действовать в течение своего следующего хода, а затем придет в норму.

Отравленный Покémon получает жетон "яд", чтобы отличить его от Покемона, пребывающего в норме. Пока он пребывает в этом состоянии, Покémon получает 10 пунктов вреда по окончании хода каждого из игроков, игнорируя Слабости и Устойчивости. Если атака отравляет уже отравленного Покемона, он не становится дважды отравленным — новый яд вытесняет старый. Постарайтесь сделать так, чтобы жетон яда был легко отличить от жетонов вреда.

Если Покémon спит, растерян или парализован, а новая атака против него делает его опять же спящим, растерянным или парализованным, старое состояние полностью замещается новым. Эти три состояния — единственные взаимозамещающие результаты атаки. Например, растерянным и отравленным одновременно Покémon быть может.

Вот какие пироги с котлетами по тридцать копеек — знае все это, вы уже можете начинать играть в Покемонов. Лучше, конечно, сделать это в клубе "Легенда" — по средам там проводятся турниры и тренировки для начинающих Тренеров. Так что добро пожаловать в страну карманных монстров!

Благодаря компании Sargona за любезно предоставленные материалы, правила и помощь.

Удачи в тренировках!