

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 18(28)

Полумесячник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

1.10.2001

A L I E N S
V E R S U S

PREDATOR

2

ЗЛАТОГОРЬ

beta version

Etherlords

П О С Л А Н И Е

ОЩУТИ СВЕЖЕСТЬ ЗЕЛЕНИ :)



Генеральный
спонсор акции
«ЗЕЛЕНАЯ ПОДПИСКА»
WEB-магазин GREEN HOME
www.greenhome.com.ua
(044) 433.15.91

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 подписки, 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!

СПОНСОР КОНКУРСА
«ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ОКТЯБРЯ»
ТОРГОВАЯ МАРКА

Impression
COMPUTERS



Главный приз

внешняя видеокамера для
видеоконференций, записи
изображения и сохранения
отдельных кадров

AVerCam

Подключение к USB
Поддержка высоких разрешений до 640x480
Настройка фокуса
32-разрядный цвет
Вес 130 грамм
Угол обзора 64 градуса
Размеры 70x50x130 мм

www.impression.com.ua
(044) 241 94 94

Список статей

- Том/Дос/КЕРТИС.
Отчет о финале Кубка Pentium 4, стр. 6.
- Том/Дос/КЕРТИС.
Кубок Украины, стр. 7.
- Василий ПОПОВ.
Aliens vs Predator 2, стр. 8-9.
- Том/Дос/КЕРТИС.
Etherlords, стр. 10-11.
- Виктор (Jacall) ТРЕГУБОВ.
Shogun: Total War, стр. 12-13.
- Гнат БУРМА.
Посланник, стр. 14-15.
- Тина.
Zoo Tycoon, стр. 16-17.
- Александр ГЛЮК.
Златогорье, стр. 18-19.
- Виктор (Jacall) ТРЕГУБОВ.
GURPS, стр. 20-21.
- Дмитрий АМПИЛГОВ.
Рулез.з.з.ные рули, стр. 22-23.
- Ефим БЕРКОВИЧ aka Rand.
Ultima Online, стр. 24.
- Владимир (Люден) Ю. НЕКРАСОВ.
Старая аркада, стр. 25.
- Том/Дос/КЕРТИС.
Сводки с фронтов... Стр. 26-27.
- Наталья ГРАДОВАЯ.
Потерянные игры, стр. 28-29.

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

Оцените статьи по десятибалльной системе и участвуйте в конкурсе

Как обычно, в начале нашей экскурсии всем настоятельно рекомендуется ознакомиться со свежим номером «Игроградского вестника». Сегодня он не такой толстый, как обычно, потому что подошел экстренный репортаж со Стадиона.

Что почем в Тамризле

Все ближе и ближе релиз одной из самых долгожданных ролевых игр этого года — **The Elder Scrolls III: Morrowind**. Для тех, кто забыл, напомним, что она должна выйти одновременно в Америке и в Европе, 16 ноября 2001 года. Так что ждать осталось совсем недолго. А пока на официальном сайте Morrowind (<http://www.elderscrolls.com>) появилось описание всех боевых скиллов, которые нам предстоит освоить во время путешествий по миру Morrowind.

Так вот, если вы решите вступить на Путь Воина, вам придется осваивать следующие умения.

Medium Armor и **Heavy Armor** — от этих скиллов будет зависеть ваша способность носить кальчуги и тяжелую броню. Для удачного освоения этих умений вам придется развить характеристику *endurance*.

Ни для кого не секрет, что броня со временем будет изнашиваться и ломаться. Если вы не намерены тратить деньги на покупку вышедшего из строя обмундирования, следует изучать **Armor**, умение самостоятельно ремонтировать свое снаряжение. Для того чтобы досконально освоить **armor**, нужно будет обратить внима-

ние на такую характеристику, как *strength*.

Лучшая защита — это, безусловно, нападение. Однако забывать об оборонительных приемах было бы по меньшей мере глупо. Лучший способ спастись от удара соперника — это освоить **Block**. А для того, чтобы его освоить, придется приподнять *agility*.



Ну да ладно. Защита защитой, а победу в бою можно принести только точный и сильный удар.

Поклонникам тупого оружия (молоты, дубины, посохи) нужно будет внимательно присмотреться к **Blunt Weapon**. Важнейшая характеристика для развития этого скилла — *strength*.

Long Blade привлечет к себе любителей мечей и сабель всевозможных конфигураций. Им также придется развить *strength*.

Ну, а поклонники топоров, конечно же, обратят свои взоры в сторону **Axe**. Для них тоже *strength* будет одной из основных характеристик.

Тем же, кому больше по душе **двухручное оружие** (копья, алебарды), следует обратить внимание на **Spear**. Для того чтобы виртуозно управляться с этим видом оружия, нужно будет развить *endurance*.

Ну, а если врагов очень много и они значительно сильнее вас, то в этом случае на помощь придет **Athletics**. Только владея этим скиллом, вы сможете применить старый испытанный прием — изматывание противника бегом. Да-да, **Athletics** в Morrowind — это умение быстро бегать и хорошо плавать. Он напрямую зависит от *speed*.

Вот такие умения доступны для освоения в мире Morrowind. Выбор за вами. Правда, очень настораживает отсутствие кинжалов и дистанционного оружия (луков и арбалетов). Но это не значит, что их не будет. Просто эти умения входят в состав воровских навыков. И если в случае с кин-

Условия конкурса

«ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03057

г. Киев-57, а/я 892/1, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

СПОНСОР КОНКУРСА «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ» в октябре 2001

IP TELECOM

Главный приз:

6VC 56K SF-T156V/R21L



- скорость 56K K56flex/V.90
- передача FAX-сообщений
- режим VOICE
- программирование орена/генерация DTMF-сигналов

2-е призы: доступ в Internet "Unlimited"
на 1 месяц от IP Telecom

3-и призы: доступ в Internet "Home"
на 1 месяц от IP Telecom

www.i.com.ua

238-8989

жалом оно в общем-то понятно, то отлучение луков от семейства боевых навыков выглядит по меньшей мере странным. Но не будем забегать вперед. До релиза осталось совсем чуть-чуть. Вот тогда-то все и узнаем. Кстати, все желающие могут обратиться по адресу <http://www.tohegame.com/game.asp?ID=19#> и полюбоваться внешним видом коробки Morrowind, в которой игра выйдет в Великобритании.

Многострадальный Wizardry

На сайте CRPG (<http://www.crpg.ru>) появилась информация, касающаяся вы-



хода игры **Wizardry 8**. Ни для кого не секрет, что этот ожидаемый многими ролевиками проект постоянно преследуют



неприятности, не дающие ему прорваться на рынок. Итак, последние сведения таковы, что Wizardry 8 все-таки появится в продаже до конца этого года. Более того, сотрудники компании «Бука», купившие право на локализацию этой игры, так же заявляют, что русская версия Wizardry попадет на прилавки до Нового года. Будем надеяться, что это не пустые разговоры и что мы наконец-то увидим продолжение этого культового сериала.

Чат с Корсарами

21 сентября этого года на сайте Daily Telegraph (<http://www.dtf.ru>) состоялся IRC-чат с сотрудниками российской компании «Акелла». Естественно, большинство вопросов касались игры «Корсары 2», которая в данный момент находится в разработке. Причем следует отметить: несмотря на то, что работа над игрой еще далеко не закончена, разработчики подробно ответили практически на все заданные вопросы. Полную запись чата вы можете найти на <http://>

articles.dtf.ru/rus/interviews/2001/09/23/akella_chat.

Велика ли сила искусства?

Не так давно мы писали о появлении демо-версии игры **Might&Mayhem: The Art**



of Magic. А недавно в Сети появилось информация о том, что и полная версия игры вот появится на прилавках. По сведениям сайта GameSpot (<http://www.zdnet.com/gamespot/>), эта игра должна отправиться «на



золото» где-то в начале октября. Так что ждем.

Игра Might&Mayhem: The Art of Magic является продолжением популярной фэнтезийной стратегии **Might&Mayhem**. Вам снова придется воплотиться в молодого мага и сражаться с себе подобными при помощи боевых заклинаний и магических существ, которых вы сможете вызывать себе на подмогу. В своих путешествиях по миру Might&Mayhem ваш герой будет набираться опыта и получать доступ к более мощным заклинаниям. Всего в игре ожидается 50 магических spell'ов и 22 типа существ, которых вы сможете призывать на поле боя. В игре будет 30 оригинальных миссий и поддержка мультиплеера по локальной сети и через Интернет.

Ну очень реальные войны

Компания **Simon & Schuster Interactive** недавно объявила об уходе «на золото» их реалтаймовой стратегии **Real War**. Игра должна появиться на прилавках в течение двух-трех недель. Так что ждем. В **Real War** вам придется принять под свой контроль подразделения американской армии, ведущие борьбу с международной террористической организацией ИА. В игре будут присутствовать более пятидесяти различных юнитов, причем помимо пехоты в нашем распоряжении будет тяжелая техника, самолеты и корабли. Основной упор разработчики делают на то, что все юниты являются аналогами реальной техники, стоящей на вооружении различных стран мира. В игре будет двенадцать миссий,

рассчитанных, по словам разработчиков, на сорок часов игры. Внешне же **Real War** представляет собой типичную трагичную реал-



таймовую стратегию. На все события мы с вами будем смотреть в привычной изометрической проекции. Финальная версия игры будет поддерживать разрешения вплоть до 1024x768. В общем, судя по всему, **Real War** будет неплохим подарком для поклонников жанра.

Фортификация и еще раз фортификация

В Сети появилась демо-версия очень интересного и необычного проекта **Stronghold**. В этой игре вам придется заняться строительством и защитой средневекового замка. Причем стратегическая часть игры, судя по всему, будет очень и очень интересной. Вам придется учитывать буквально все, начиная от доставки камней для строительства и заканчивая расположением лучников на башнях. Прием несприятельности вашей твердыни будет зависеть не столько от количества защитников, сколько от правильной постройки фортификационных сооружений. Естественно, кро-



ме воинов в вашем подчинении будут и мирные жители, деревни которых расположены за пределами замка. С них вы будете собирать налоги в обмен на защиту. А если вспомнить историю феодальных войн, то становится понятно, что защитить мирную деревушку от налета тяжелой конницы — то еще занятие. Короче говоря, **Stronghold** настолько похожа на остальные реалтаймовые стратегии, что некоторые обозреватели напрямую называют ее «симулятором средневекового города». Но вернемся к демо-версии. В ней вы найдете две полноценные миссии, возможность поиграть на четырех уровнях сложности и построить около двадцати пяти типов зданий. Размер демки — 58 Мб. Если вы заинтересовались этим проектом, обращайтесь на <http://gigex.com/GetPackage/GetPackage.ASP?PackageID=0050900000&source=sh03>

На нашем Стадионе только-только закончились соревнования по популярнейшему виду спорта — Counter Strike. Вы хотите узнать, какая команда завоевала право называться лучшей из лучших? Читайте прямой репортаж нашего корреспондента с финала соревнований.

Отчет о финале Кубка Pentium 4

Давненько не бывал я в Москве — то са временем не складывается, то с деньгами. Так что предложение съездить на финал **Pentium 4 Cup** по **Counter-Strike** я принял с радостью — и на чемпионат посмотрю, и с друзьями пообщаюсь. Приятно.

Том/Doc/KEPTIS
Kertis@torba.com

Теперь не много о том, что это за кубок такой.

Ничего нового в идее проведения крупного чемпионата по компьютерным играм под маркой компании производителя техники нет. Это признанный маркетинговый ход — рекламировать свой товар через турниры, и неудивительно, что Intel го-

По идее, финал должен был вести известный шоумен Николай Фоменко и МС Павлов. Зрелище обещало быть интересным и напряженным.

Но... Увы. Благими намерениями, как известно, устлана дорога в ад, и то, что происходило в Манеже, иначе чем провалом мне назвать сложно.

Нет, я ничего не имею против Фоменко, но я ведь пришел смотреть на финал — правильно? Слушать в течение четырех часов рекламу четвертого дня, конечно, кому-то и интересно, только вот не мне. Ну не буду я снимать видеоклипы. И микроскоп электронный мне неинтересен. И интерактивные новостные сайты мне не нужны. А неинтересных и глупых конкурсов я за свою жизнь насмотрелся столько, что... Даже выступать доводилось ведущим различных мероприятий. Так что в общих чертах я представляю себе, как все должно быть организовано — большой экран (лучше несколько), на которых транслируется игра; интересные комментарии ведущего, который разбирается в том, что комментирует, и ненавязчивые конкурсы и розыгрыши, не мешающие игрокам. К сожалению,



же решил выступить организатором чемпионата. Естественно, нужно же доказать людям необходимость покупки четвертого пентюма. В принципе, что именно подтолкнуло Intel на проведение чепло, мне неинтересно, а интересно, что этот чепло состоялся. Нужно заметить, что на сегодняшний день это наиболее крупномасштабное событие в мире киберспорта (учитывайте, что WCG еще только началась, хотя по масштабности и размаху явно опережает ителовский чепло) — соревнование такого уровня, в которых бы принимало участие такое количество народу, просто не проводилось. Да и призы чего стоят — все игроки команды-победительницы получают компьютер на базе процессора Пентий 4!

Но давайте начнем, так сказать, с начала. Итак, открытие первенства на Кубок Pentium 4 стартовало 23 июля, и уже 11-12 сентября в Москве за четыре путевки в финал воевали между собой 32 команды-победительницы отборочных туров. Команды представляли Россию, Украину и Беларусь, но, увы, четыре лучших команды оказались именно российскими. Причем две из них представляли Москву, а две — Питер.

И вот 13 сентября в московском выставочном центре Манеж собрались четыре лучших команды. Кто победит? Кто?



проведено все было с точностью наоборот, а на экране транслировались не игры, а то, что происходило на сцене. В то время, как журналисты и болельщики узнавали новые подробности о мажнейшем четвертом Pentium'e, финалисты играли на практически закрытом стенде, и что там у них происходило, остается только догадываться или качать демки. Странно это.

А как можно играть, когда из-за орущей музыки ничего не слышно? Это нормальные условия для финала?

А, ладно. На самом деле, все не так уж и плохо. Турнир прошел, победители выявлены и получили призы. Места распределены следующим образом:

- 1 место — **CyberFight** [Москва] (известная так же, как Team c58);
- 2 место — **M19** [Санкт-Петербург];
- 3 место — **WnR** [Москва];

4 место — **Arctica.Undead** [Санкт-Петербург].

В конце концов нельзя забывать, что это первое мероприятие подобного масштаба, проведенное в странах СНГ, так что некоторые ошибки можно простить. Ведь не ошибается только тот, кто ничего не делает — правильно? Надеюсь, что если подобные чемпионаты будут проводиться регулярно, то их качество будет расти. Посмотрим, не наступят ли на подобные грабли



и организаторы WCG, не хотелось бы...

О чем еще хотелось рассказать? Как вы, наверное, знаете, в России существует Федерация компьютерного спорта, причем не только существует, но и весьма активно действует — посудите сами, в конце июля, через несколько дней после старта отборочных игр на кубок Pentium 4, приказом Госкомспорта РФ... киберспорт был включен в перечень официальных спортивных дисциплин! Такие вот дела. Лично я не удивлен, я давно уже писал о такой возможности. Хе, может, на старости лет стану мастером киберспорта, а? Или хотя бы перворазрядником ☺. Кстати, должен заметить, что Россия — первая страна, в которой киберспорт признан официально.

Знаете, хотя финал Чемпионата меня расстроил, но я все же считаю, что его проведение очень полезно для развития киберспорта, причем не только в России. Так что выражаю свою глубокую признательность московскому представительству компании Intel, выступившему с инициативой проведения Чемпионата, и компании «Формоза» — генеральному и техническому спонсору чемпионата. Также пожалуйста, сделайте в следующий раз финал действительно финалом, а не рекламной акцией, а?

Вот на этой ноте я заканчиваю свой мемуар о финале кубка Pentium 4. Надеюсь, что подобных соревнований с каждым годом будет проводиться все больше и больше, а уровень их будет расти. Ну, и хотелось бы, конечно, чтобы в нашей стране, по примеру России, тоже начали относиться к киберспорту серьезно. С моей точки зрения, он этого заслуживает. А там, глядишь, и наши бойцы начнут занимать первые места на престижных чемпионатах.

Что, до встречи на Олимпийских играх ☺?

НЕ ИСТИННАЯ СУДЬБА — ВЫБЕРИ КАЧЕСТВО

art service **Оптимизация**

Компьютеры в периферия • Комплексные, модели, принтеры, сканеры

Обслуживание, кардинальные замены

Средства связи • Мобильные телефоны, факсы, телефоны

ПРОГНОЗ В КУРЕНТ

Один чемпионат подошел к концу, в то время как другой только-только начинается. Спешите узнать первые сводки с полей сражений Samsung Cyber Cup.

SAMSUNG Digital
everyone's invited.

Tom/Doc/KEPTIC Kertis@torbo.com

КУБОК УКРАИНЫ SAMSUNG CYBER CUP

Ну вот и подошло к концу проведение отборочных региональных туров Samsung Cyber Cup. Точнее сказать, закончиться это должно 28 сентября, а статью я пишу 26-го. Но поскольку данный номер Мика появится в продаже первого октября, то, думаю, примененная мной формулировка справедлива. Отборочные так да, закончились.

Мы уже давно ждали начала Чемпионата, внимательно следили за перипетиями с правилами, регистрацией и прочим. И вот Чемпионат начался, и уже можно делать кое-какие предварительные выводы и прогнозы.

Очень сложно впервые браться за проведение Чемпионата такого масштаба — неизбежны различные проколы и неудачи. Начинать всегда сложнее всего. Пока нет аналогов системы проведения, пока нет структуры, которая занимается проведением, пока... И Кубок Украины не стал исключением — я не был бы Кертисом, если бы стал с пеной на губах кричать, что

все прошло великолепно, просто на высочайшем уровне. Это не совсем так. В целом, судя по той информации, которой я обладаю, начался Кубок достаточно неплохо, если бы не одно «но». Как вы помните, система проведения отборочных проста: команды и игроки регистрируются и указывают, в каком клубе будут играть. Далее проведение первой части соревнований ложится на клубы (это абсолютно естественно), где организаторы найдут такое количество судей, чтобы они присутствовали в каждом из клубов, контролировали их.

Вроде, никаких проблем не должно возникнуть. Руководители клубов взрослые лю-

ди, они решили принять участие в Кубке, взяли на себя определенные обязательства. Им объяснили, что от них требуется, и что они за это могут получить (малоюмо, что Клуб, представляющий Чемпионата Украины, будет награжден 3-мя мониторами Samsung 19). Кажется, все просто — взяли обязательства, давайте их выполням. В тех клубах, которые серьезно относятся к проведению Куба, проблем и не возникало. Ну, естественно, проигравшие пытались найти виноватых, но, впрочем, сколько турниров я видел, проигравшие всегда подозревали соперников в жульничестве, а судей в подкуживании. Так что это в порядке вещей и не страшно. К сожалению, были и клубы, в которых к организации отнеслись несерьезно — забавлялись победителями обещанными призами, или вообще забыли провести турнир в назначенный день. Или забыли о правилах. Что ж, бывает. Во всяком случае, организаторы Чемпионата Украины сделали все, что должны были сделать, а некорректное поведение некоторых клубов будет предметом еще сложно: думаю, это будет учтено в следующем чемпионате не поостриет.

Но ладно. Хватит об этом — отборочные дела такие. Бардака многовато, но, что вы хотите при таком количестве народа и клубов? В любом случае, нас ждут финальные региональные туры, которые пройдут с 5 по 14 октября 2001 года. Думаю, они будут более организованными и интересными.

А сейчас я хочу ознакомить вас с предварительными результатами отборочных матчей (предварительные, поскольку неспешно, не все клубы сдали статистику). Статистика, как обычно, по Киеву (см. таблицу).

Вот такие пироги с котлетами. Думаю, список скоро пополнится, так что заходите на сайт WCG (www.wcg.com.ua), смотрите. Ну о мы, как станет что-то известно более точно, опубликуем результаты на своих страницах, бумажных и электронных (www.igrograd.com.ua).

Честно говоря, лично я, на отборочные не ходил. Времени не было. К тому же я предпочитаю соревнования более высокого уровня — финальные региональные туры, например. Ну и сам финал, естественно. Вот на финальных региональных я обязательно появлюсь лично, и смогу более подробно и достоверно рассказать об организации. Ведь моя задача — задача обозревателя — не восхищенно щелкать клювом, а анализировать и делать выводы. И если ошибки и недочеты будут, сообщить о них — иначе как избежать их повторения в будущем?

Но, в любом случае, я придерживался и придерживаюсь мнения, что проведение WCG — это большой шаг вперед в развитии кибер-спорта во всем мире и на Украине в частности. В конце концов, если в России кибер-спорт признан официально, то чем мы хуже?

На этом буду заканчивать — ждите репортажи с театра военных действий!

Клуб	Победитель Q3	Победитель CS
MAXX	—	UEG
Virtual Portal 2	1 - Condor 2 - Kaban	core
Контто	—	InS
Astral	—	Nightmare Creatures
Diver 2	Neznayka	OON
HIKA	—	Мясо
NetForce	Neo	—
Pauk-1	VOIN, Dynamo	—
Pauk-3	vlad	FightClub
Spitto	—	CoLD
Vip	—	SPAUN
Полигон	Pops	—
Zoom	HeaDHunteR	MerC
Бастион	wicked	—
Витамин	-Pr(Y)gA-	Plush
Драйв	Commandor	—
Дюна	Al.Capone, glad	Dune
Кин-Дза-Дза	Bloody Den	—
Коллизей	jazz	—
GAMA	iNs ulmo, Romkin	—
Лан	MUSTANG, aaa	—
ЛЕГИОН	KAIN, FOOZY	—
Меконг	—	F.D.F
Наутилус	ViNyA	C0dEX
M16	HAMELEON	—

Приспелите ремни, господа: наш автобус выезжает в район 3D-шутеров. Сегодня у вас имеется уникальная возможность осмотреть первый этаж строящегося здания Aliens vs Predator. Схватка Чужих и Хищников продолжается.

ALIENS VERSUS PREDATOR 2

Василий ПОПОВ

Жанр: FPS
Разработчик: Monolith Production
Издатель: Fox Interactive, Sierra Studios
Предполагаемая дата выхода: конец 2001 года

Сегодня я хочу поделиться с вами впечатлениями от демо-версии игры **Aliens vs Predator 2**. Многих беспокоит вопрос: чем станет для нас эта игра? Суперхитом, который надолго затянет в свой мир сотни тысяч геймеров, или очередным разочарованием?



Естественно, демко, тем более такая маленькая, не в состоянии дать нам ответы на все вопросы. Но кое-какие выводы сделать можно. А это вовсе не так мало, как кажется на первый взгляд.

Итак, добро пожаловать в ад. Добро пожаловать в мир страха, страха и боли. Добро пожаловать в мир, в котором охотник и жертва ежeminутно меняются местами и в начале этой безумной охоты никто не сможет сказать, за кем в конце концов останется последнее слово. При всем желании был объективным, мне никак не удалось рассмотреть эту демку как нечто отдельное. Нет, ее можно оценить только, помня о полном сюжете этой еще не вышедшей игры и, естественно, о том, не побоюсь этого слова, шедевре, который заставил разработчиков взяться за ее создание. Имею в виду не первую часть AvP, а художественный фильм Aliens (Чужие), который, как мне кажется, уже давно не нуждается в рекламе.

Сюжетно Aliens vs Predator 2 вполне может рассматриваться как продолжение этого фильма. Вы, в составе подразделения *Colonel Marine*, прибываете на некую отдаленную планету, на которой ученые-земляне проводили эксперименты над... детенышами Чужих. Да, а ведь *Ripley* предупреждала, что подобные дела добром не закончатся. Только кто о ней сегодня помнит? Со времен последней схватки с аalienами, судя по всему, прошло немало лет. Земная наука сделала огромный шаг вперед, и люди, как это часто бывало и раньше, возомнили себя хозяевами мира — на сей раз этим миром была Вселенная. Итак, связь с лабораторией прервалась и взвод доблестных пехотинцев, отправившись расследовать казус, заваренную яйцеголовыми вивисекторами. Собственно, с этого момента и начинается игра. В вашу задачу входит проникнуть в мертвое здание лаборатории, активировать центральный компьютер и вернуться в исходную точку. Почему для выполнения этого задания был выбран всего один человек — остается загадкой. Ну да ладно. Будем считать, что наш герой, зодчий Круть Немерный, — отличник боевой и политической



подготовки, воросилиловский стрелок и злитый хакер в одном лице. Ну что, покажем, равняющихся ищерицам, кто в хате хозяин?

Показываем. Первое впечатление — страх. Именно то самое ожидание смерти (молниеносной, неожиданной), которое, как известно, хуже самой смерти. Это непередаваемое словками ощущение наваливается на вас с первых мгновений игры. Сразу

видно, что разработчики очень внимательно смотрели фильм и сделали самые что ни на есть правильные выводы. Буквально все, что вы видите на экране, нагнетает ощущение близкого кошмара. Темнота. В левом нижнем углу — датчик движения. Что? Где? Резко бросаю в сторону, отчаянно щелкая левой клавишей «мышки». А нет, покалосось. Никто нас не атакует. А почему не было выстрелов? Черт! Да ведь в руках у нас... нож. Что же это такое? Неужели во всем отряде более серьезного оружия не нашлось? Да нет, нашлось. Экипирован наш герой-первопроходец вполне пристойно. Но об этом после. Идем дальше. База мертва. Это становится понятно в первые же секунды. И окружающие вас звуки — это звуки смерти. Да-да, смерть тоже имеет свои песни. Ваши тяжелые шаги гудят эхом разносятся по переходам, дробный стук капель, срывающихся с поврежденной трубы в соседнем помещении, громоподобный грохот открывающихся дверей шлоса и... музыка. Музыка фатальная, страшная, музыка приближа-



ющегося конца. Она не мешает прислушиваться к звукам окружающего мира. Ее не нужно делать тише. Музыка настолько органично влетает во все происходящее, настолько гармонирует с общей атмосферой, что мгновенно становится неотъемлемой частью игры. Еще несколько шогов — и оживает датчик движения. Да, а ждал, что когда-нибудь он оживет, и все-таки это случилось неожиданно. Две белые точки... Расстояние — пять метров. Где-е-е!! И снова начинается бешеная пляска в пустом коридоре. Обезумевшая «мышка» то и дело норовит выпрыгнуть за пределы коврика и спрятаться под стол. Уши заполнены какофонией разнообразнейших звуков, слившихся в одну нескончаемую мелодию всепоглощающего ужаса. Исчезло все, кроме попутного коридора и быстро меняющихся цифр на датчике. Четыре... Три... Два... Они уже здесь! Датчик уползает так же неожиданно, как он охил. Никого. Сердце колотится где-то в районе виска. Продолжаю осторожно двигаться по коридору, шорохался от каждой тени и вздрагивая при каждом новом звуке...

На всем протяжении пути к комнате управления вам не встретится ни один аalien. И тем не менее их присутствие вы будете чувствовать постоянно. Оживающий время от времени датчик (вот он, за этой дверью... за следующим углом... а может, уровнем выше...), навязчивый звук открывающихся кож-

стых яиц, дыры с оплывенными краями в полу, отвратительная слизь, свисающая с труб. Они здесь. Где-то здесь, рядом. Они ждут своего часа. Они не привыкли упускать свою жертву. Они здесь. Они повсюду. Я бы не назвал коридоры базы лабиринтом, однако



при первом прохождении пришлось изрядно покружить по ним, чтобы полностью «созреть». Чтобы молить бога только об одном: пусть начнется... Что? Да, что угодно, только бы закончились эти недоговорки, эти чавканье, этот скрежет за стеной. Целая армия чужих казалась мне менее страшной, чем это изматывающее ожидание. Хотя где-то на периферии сознания билась одинокая мысль о том, что если не началось до сих пор, то начнется только после какого-то действия. Моего действия. Какого именно — договориться не сложно. Они придут после того, как я активизирую компьютер. Это ведь понятно. Сколько раз такое уже было. Это ведь игра... И в этот момент снова заплывали цифры на датчике и снова, вопреки дурному здравому смыслу, я залоухнул по пустому коридору, пытаясь спастись от несуществующей угрозы. Да, это всего лишь игра...

Так, все. Хватит эмоций. Демка-проедана не меньше двадцати раз на всех уровнях сложности. Опробовано в действии все оружие. Я с закрытыми глазами могу нарисовать карту коридоров базы и помечать красными крестиками все места, в которых любят появляться aliens. Переходим к холодающему анализу сложившейся ситуации. С чего бы начать? Пожалуй, с оружия. Это же шутер. А значит, стрелять придется много. В демке присутствует четыре вида оружия. Давайте рассмотрим их по порядку. Под номером первым у нас идет уже упоминавшийся выше нож. Прячем его в ножны и забываем о его



существованию. Номер второй — пистолет. Довольно высокая скорострельность делает его не таким уж бесполезным. По крайней мере в демке я отсалютовал два момента, когда есть реальная возможность разделиться с противником именно с помощью пистолета. Дробовик. Убойная штука. Как и положено

дробовику, более эффективен в ближнем бою. Однако очень долго перезаряжается. И если вам не удастся уложить противника с первого же выстрела (а уже на Normal'e сделать это очень непросто), считайте себя трупом. И, наконец, *штурмовая винтовка*. Судя по всему, именно она станет основным оружием в игре. Как и в фильме, винтовка оснащена подствольным гранатометом, действующим в альтернативном режиме стрельбы. Кстати, у остального оружия, представленного в демке, альтернативный режим отсутствует. Довольно низкий, как для автоматического оружия, расход патронов, скорострельность и достаточная убойная сила делают винтовку просто незаменимой. К тому же, даже если пасть направо и налево (как это делал я при первом прохождении), недостатка в патронах вы испытывать не будете. Из всего вышесказанного можно сделать вывод, что баланс оружия в игре оставляет желать лучшего. Будем надеяться, что в финальной версии этот недостаток будет исправлен. Также наш доблестный лехитинец оснащен фонариком — незаменимая вещь, между прочим. Дело в том, что уровень невероятно темный, и в большинстве случаев именно луч фонаря поможет вам не проскочить



мимо лежащей на полу опечки или армора. Батареи требуют периодической перезарядки, однако она происходит настолько быстро, что можно особо не беспокоиться на этот счет. Кроме того, у нас в запасе есть *световые шашки*. При наличии фонаря — вещь абсолютно бесполезная. Также в активе имеется некий *Hacking Device*, с помощью которого мы, собственно, и активируем компьютер. Судя по всему, этому девайсу в игре будет отведена довольно важная роль. С его помощью можно будет открывать закрытые двери и активировать различные системы. Однако взлом — предприятие громоздкое и кропотливое, требует довольно много времени. Так что халянуть что-либо в присутствии aliens будет весьма проблематично.

В игре существует три уровня сложности, способные удовлетворить потребности любой категории игроков. *Easy*, он... ну очень *easy* ☺. Я лично, не будучи большим спецом по 3D-шутерам, проходил демку на этом уровне, пользуясь только ножом (так вот для чего он нужен) и пистолетом. А раз смог я, значит, сможет и любой из вас. Из этого делаем вывод, что играть на *easy* — пустая трата времени. *Normal*. Вполне нормальный *normal*. Играть реально и приятно. Ну, а *Hard*, как ему и положено, предназначается суббо для асов отличных побоев. В чем же реальное отличие всех этих уровней? Как это

ни прискорбно, только в крепости панцирей и силе противников. Если на *easy* их зубы способны только слегка оцарапать ваш бронжилет, а кислота (которая, как известно, течет в их жилах вместо крови) заменена на слабенький электролит, то уже на *normal* ближнего боя лучше избегать. Отсюда сразу же встает закономерный вопрос об *AI*. Встает и тут же отпадает. Ибо *AI* как таковой отсутствует. Единственный тактический



финт чужих — неожиданный прыжок на потолок или стену, позволяющий им увернуться от выстрела. Вот тогда пользуются они им нечасто. Правда, недостаток интеллекта чужие с лихвой восполняют огромной скоростью. Кроме того, враг может появиться (и появляется) буквально отовсюду: aliens прыгают на вас с потолка, неожиданно выскакивают из-за решеток воздуховодов и т. д.

Ну вот наконец пришло время поговорить о графике. Вы, конечно, знаете, что игра создается на движке *UnrealTech*, которому, мягко говоря, далаекотово до таких монстров как *Quake* и *Unreal-индустрия*. Но, на мой взгляд, он вполне справился со своей задачей. Разоренные комнаты и коридоры базы выглядят именно так, как и должны выглядеть заброшенные помещения. Единственное, что неприятно поразило, так это почти полное отсутствие интерактивности. На всем уровне едва ли найдется два десятка предметов, которые можно разрушить. Причем, если вы выстрелите в валяющуюся на полу торелку или в забытые кем-то сапоги, эффект будет один и тот же: предмет разлетится на несколько невыразительных треугольных осколков. Взрывы и выстрелы также не производят особого впечатления. То есть любители подсчитывать количество полигонов вполне могут назвать графику неудовлетворительной, а то и вовсе отстойной. И все-таки, я повторюсь, недостатки графического исполнения ни в коем случае не портят впечатления от игры.

Итак, какие же выводы можно сделать после просмотра демо-версии. нас ждет необыкновенно атмосферная игра. Даже если все недостатки, присутствующие в демке, не будут исправлены в финальной версии, все равно играть будет интересно и... по настояющему страшно. Так что ждем релиза.

КОМПТЕХСЕРВИС
Тел: 216-5367, 274-9920
www.ktc.com.ua

КОМПЬЮТЕРЫ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
СЕРВИС

А это здание, возводимое в районе пошаговых стратегий, действительно уникально. Такого вы еще не видели. В нем сошлись в кровавой схватке Лорды Эфира. Хотите попробовать себя в роли всемогущего волшебника? Ну тогда заходите. А те, кто прослушал в нашей Гостинице курс лекций по MIG, смогут попытаться применить свои знания на практике.



Системные требования: минимальные — Pentium II 233 МГц, 64 Мб ОЗУ, 3D-ускоритель, 16 Мб видео; **рекомендуемые** — Pentium III 450 МГц, 128 Мб ОЗУ, 3D-ускоритель, 32 Мб видео.

Из дневника Саина, Лорда Хаоса. Трудно дорого к Храму Времени, и не каждый способен ее усилить, много опасностей подстерегает дерзнувшего стать Бельмом Лордом — Правителем Правителей.



Сколько великих магов погибло, так и не добившись своей цели. Не дойдя до Храма одного шага, половины шага. А сколько еще погибнет? Зачем? Я не знаю. Один хотит устроить великий эксперимент, другие — изменить мир в лучшую сторону, лучшую для них, разумеется. Третьи... Впрочем, какая разница, за какими словами скрыта банальная как мир истина — жажда власти. Слова — это шелуха, это листья, облетающие с деревьев осенью. Слова — это ветер.

Я тоже иду Храм. Дерусь, пробираюсь по враждебным территориям, населенным жуткими монстрами, воюю с предводителями других рас. И иду, нет, не иду. Пробираюсь.

Я дойду. Я в этом уверен. И дело не в том, что я сильнее, опычнее, умнее или лучше других претендентов. Просто я честнее. Мне не нужно стыдливо прикрывать свои действия болтовней о всеобщей гармонии и счастье. Мне не нужно искать оправдания моей войне. Как сказал кто-то из великих, «я дерусь, потому что дерусь». И этим все сказано. Я, Саин, лорд Хаоса, вступил на эту тропу не ради эфемерного результата, а ради самого процесса боя. Ради напряжения нервов и чувств. Ради запаха пота и крови. Ради процесса движения вперед. А результат — кому он нужен. Именно поэтому я и дойду. Я найду Храм и... А что еще? Не знаю. Об этом я никогда не задумывался. Дело война — думать о пред-

стоящей битве и мечтать о победе, а что с победой этой делать — какая разница? Потом разберемся. А пока — вперед, к горизонту, и еще немного дальше...

Точка отсчета

Игры бывают разные. По большому счету, есть игры и... Игры. Вторые очень редки, и к их появлению люди готовятся заранее, читают многочисленные превьюшки, слушают обещания разработчиков, рассматривают скриншоты. И ждут. В восьми случаях из десяти ожидания не оправдываются, и игра через некоторое время после покупки отправляется пылиться на полку. Геймер вздыхает и вычеркивает очередную игрушку из списка потенциальных шедевров. И начинает ждать новую. Такие мы странные люди — нас обманывают все кому не лень, а мы верим и ждем, ждем и верим. И иногда наши надежды оправдываются.

Я не буду пересказывать предисторию **Демьюров** (в английском варианте **Etherlords**), об этом проекте компании Nival Interactive писали много, в том числе и на страницах нашего журнала. Просто скажу, что появление на рынке новой пошаговой стратегии и так событие для любителей и почитателей этого жанра, слишком мало игр подобного плана выходят в последние времена. А то, что это проект российской компании, великолепно зарекомендовавшей себя *Аллодами* и *Проклятыми Землями*, плюс то, что в игре использована абсолютно нестандартная боевая система а-ля Мэдрик, заставляя продвинутых геймеров облизываться и потирать руки в предвкушении.



(Для тех, кто не знает, что такое Мэдрик, поясню — коллекционная карточная игра *Magic the Gathering*. Кстати, для тех, кто не понимает, к чему у нас идут статьи о Мэдрике или, к примеру, GURPS'e, поясню — это не только интересные игры, но и системы, по которым создаются компьютерные игры. А тем, кто знает систему, играть полечнее).

Мы в редакции тоже сначала побыззались, а потом взяли и записались на бета-тестирование игры. И вот она у нас. Причем в нашем распоряжении имеются даже две беты — первая и вторая, в которую внесено много изменений и исправлений. Так что то, что вы сейчас читаете, это не очередные обещания разработчиков и не компиляция статей из Интернета, а впечатление человека, очень активно играющего в Демьюров последние несколько недель.

Разбор полетов

Я уже предупредил, что предистория игры рассказывать не стану. Если вы ее не знаете, поднимите 15-16 номера МИКа, там есть интервью с разработчиками, где все очень подробно описано. Перейдем



сразу к самому главному — к самой игре.

Итак. Сразу предупрежу, что игрок я на 800 Celeron'e, со 128 мегабайтами оперативки и GeForce 2, поэтому графические настройки выставил на максимум. Игра при этом практически не тормозила, но и с 400-м процессором и 64 мегабайтами играть вполне даже можно, естественно, не с такими настройками. Поверьте мне, для беты это весьма неплохо, поскольку, как я подозреваю, игра еще не совсем оптимизирована, то есть имеется очень серьезное подозрение, что играть в Демьюров смогут не только обладатели крутых точек, но и пользователи средних машин.

Вы можете удивиться, откуда у пошаговой стратегии такие требования, — ответ прост. Дело в том, что, в отличие от тех же Героев, Демьюри трехмерные. Одного взгляда на игру хватает для того, чтобы как минимум начать уважать разработчиков — нарисовано и анимировано все действительно очень красиво, о возможности вращать камеру, приближать и удалять объекты, заглядывать то холмы... да. Это нечто. Поверьте, увидеть меня сложно, но тут я удивился и задумался. Если такое начало, то что будет дальше?

Абсолютно все разработчики обещают нам крутейшую графику с новаторческими спецэффектами. На поверку зачастую оказывается, что они слегка преувеличивали. Так вот, с Демьюргами нас не обманули. Забудьте, я пока говорю просто о карте, о строениях, о стоящих возле них монстрах. Но поверьте — вся эта красота меркнет по сравнению с красотой боя — это просто великолепно!

Знаете, Демигуров часто сравнивает с Херосами — ну как же, тоже пошаривая стратегия. А с чем еще сравнивать? Вот Демигури — это не Герои. И ни в коем случае не Heroes-киллер. Это абсолютно другая игра, хоть и принадлежащая к тому же жанру. Ну, а если все-таки сравнивать, то по



цвету: трети Херосы однозначно отдают. И дело даже не только в тремерности, в анимации персонажей, в спецэффектах и тому подобном. Дело в такой неуловимой вещи, как любовь. Любовь создателей к игре, любовь художников к персонажам. Посмотрите на монстров, с которыми придется сражаться — разве на Западе так рисуют? Какие клевые гоблины! А обольды? А как вам тараканы? А цветы? А птицы с саблей и повязкой, закрывающей нижнюю половину лица? Их всех можно просто брать и делать персонажами мультфильмов, настолько они прикольные. Как говорится, я в шоке, дорогая редакция!

Демигури — это стратегия с тактическим уклоном. Пока вы бродите по карте — это похоже на Героев. А что, собираем ресурсы и артефакты, заготавливаемся в лавах, деремся со злыми монстрами. Деремся. Вот тут начинается тактика. Какими заклинаниями вы будете пользоваться? В каком порядке вы их будете использовать? Кого из своих персонажей вы пошлете в атаку, а кто останется в защите? Бой как таковой в Демигурах намного интересней и непредсказуемей, чем в Героих. И это действительно классно. Здесь я таки смог почувствовать себя магом. Тулая сила решает не все, мало набрать больше крутых монстров, чем у противника: если тот будет играть тактически более грамотно, то у него есть все шансы выиграть.

Для тех, кто о Демигурах ничего не читал, кратко обрисую игровой процесс. Итак, изначально у нас есть замок и герой, или несколько. В замке вы ничего строить не можете, можете только создавать глобальные заклинания, но эта тема отдельная. Замок нельзя захватить, его можно только разрушить — это приводит к победе. Изначально ваш герой владеет только заклинаниями первого уровня, так называемыми «примитивными», среди них есть и неплохие, но против серьезного противника с ними не поиграешь. Ваша задача, как обычно, захватывать шахты и искать лавки и порталы. Что необычно: монстры, которые эти шахты охраняют, собственно, и не монстры в привычном смысле — они тоже владеют заклинаниями одной из рас, у них тоже есть уровень (провад, он, кстати, не прокачивается), так что по сути своей они мало чем отличаются от самих героев. А иногда даже превосходят их уров-

нем. Жаль, что воюют они против всех и привлечь их на свою сторону невозможно. Продолжим о процессе игры. В лавах вы можете купить новые заклинания, более высоких уровней, в порталах купить руны. Дело в том, что мало принадлежать в свою очередь новому заклинанию, нужно его еще активировать — именно для этого и нужны руны. Сначала вы сможете носить их не более пяти для каждого заклинания, позже, если разовьете нужный навык, больше. Сколько у вас рун, столько раз вы и сможете использовать заклинание, а потом — будьте добры, снова в портал. Заклинаний у вас может быть не больше пятнадцати, при этом они могут повторяться — по вашему выбору. Думаете, это все? Как бы не так! Дело в том, что все лавки, порталы, а так же шахты можно отрейдить. В лавке появятся более редкие заклинания, шахты начнут приносить больше ресурсов, в порталах подешевеют руны. Кроме того, за каждый бой вы получаете определенное количество экспириенса, который можно тратить на прокачивание различных специальных навыков. А еще ведь есть артефакты и глобальные заклинания, способные изменить исход сражения!

Знаете, тестируя одну за другой обе беты, я мог наблюдать, что менялось в игре по мере того, как продвигалась работа. Особенно интересно было следить за изменением баланса сил. Некоторые заклинания и монстры стали слабее, а что-то, наоборот, усилилось. Играв в первую бету, я попадаю в ситуацию, когда мне никак не удавалось убить противника, но и он не мог со мной справиться. А так как выход из боя в игре не предусмотрен, приходилось перезагружаться. К счастью, большинство перекосов в игре на сегодняшний день уже исправлено, и я даже затрудняюсь сказать, за какую из рас предпочел бы играть в мультиплеере. У каждой



есть свои достоинства и недостатки. Кстати, немаловажно, что в играх есть режимы игры — имеются в виду обычные одиночные миссии, кампании (две), представляющие собой набор миссий, связанных единым сюжетом (лунта, герои из миссии в миссию не переходят); дуальный режим (в нем можно собрать кооперацию заклинаний, которая тебе по душе, и дуэлироваться с противниками — никакой стратегии, сплошная тактика); собственно мультиплеер. К сожалению, в бете он не реализован, так что сказать по его поводу ничего не могу.

В целом можно сказать, что я видел, составлял сделать однозначный вывод — перед нами очень интересная и оригинальная игра, с великолепной графикой, прекрасным озвучиванием (да, как монстры выкрикивают заклинания, просто прелесть!) и огромным потен-

циалом. Дело в том, что я сам играю в Мэджик и по себе знаю, как он затягивает. Конечно, в Демигурах использован не совсем Мэджик, есть и много отличий, но и общего много.

По заверениям разработчиков, игра должна появиться в ноябре-декабре этого года.



Значит, ждать осталось не так уж и долго. Будем надеяться, что к моменту выхода все основные баги будут выявлены, игра отлажена и нормально сбалансирована.

Я не хочу сказать, что у беты нет недостатков. Они есть. Многие из них уже исправлены, некоторые исправляются. Знаете, насколько сложно все выверить и взвесить, чтобы игра вышла не слишком сложной, но и не слишком простой? Чтобы не была комбинацией карт, обеспечивающей стопроцентный выигрыш? Чтобы расы были конкурентоспособны? Очень непросто кропотливая работа. Но я верю в Нивал.

Кстати, хотите посмотреть, как выглядит игра? Скачайте ролик Демигура и убедитесь, что я говорил чистую правду о ее красоте. Ролик занимает 20 Мб и находится на сайте игры (www.etherlords.com), в разделе «Файлы». Качайте и смотрите.

Из дневника Саина, Лорда Хаоса.

Бой с воином Виталов дался мне очень тяжело. Почему я не умею с такой легкостью открывать дополнительные эфирные каналы? Как бороться с противником, который на первом ходу может вызвать нескольких довольно мощных существ, а чем дальше, тем больше их становится, и они прокачивают друг друга! Это ужасно, пожалуй! Виталы с их любовью к природе страшат меня больше всего в равном бою. Каждый поединок с ними истощает все ресурсы рун. Каждый бой с ними — это шаг навстречу смерти. Но если не драться с сильным противником, зачем тогда драться вообще? Зачем тогда жить? В этот раз я победил, хотя и находился на волосок от смерти. До Храма уже недалеко. Сейчас Отдохну, запастись рунами и — вперед. Еще несколько боев, несколько побед, и я у цели. А если я вдруг проиграю и погибну, то тогда уже ничего не будет иметь значения. Одно радует — когда я пойму, что умираю, мне не будет больно из-за бесцельно прожитых годов...



Pragmatic

ул. Коммунарная 30,
5-й этаж,
тел. 044 239-3805
Пн-Пт 10.00-19.00
Сб 11.00-15.00
«Вокзальная»

Компьютерное ателье

300MHz = 300y.e.
подержанные компьютеры
с новыми 15" мониторами

А в этом здании, внешне напоминающем буддийский храм, кипят нешуточные страсти. Кто в конце концов станет правителем Страны восходящего солнца — благородные самураи или дикие монгольские всадники?

SHOGUN TOTAL WAR

WARLORD EDITION

Виктор (Jacall) ТРЕГУБОВ

— Монголы, вы куда?

— В гости!

— А почему с оружием?

— Так ведь не звали!

Та-та-та-та! Итак, неделю назад в продажу появилось долгожданное продолжение очень неплохой прошлогодней игрушки — **Се-гун: Монгольское Вторжение**. Со времени выхода первой части игры прошло чуть больше года. Помню, как именно со статьей про Се-гун я впервые пришел в «Мой компьютер». Игра была отличная. Нет, конечно, до третьих Героев Се-гуну было далеко, но... Во-



первых, их и сравнивать нельзя: Герои — пошаговая стратегия, тогда как Се-гун — сборная солянка из пошагового и реалтайм-ового режима и, надо сказать, замечательная солянка! Пошаговый режим приятный, из серии «все, что нужно стратегу», реалтайм-овый — ну очень реалистичные тактические сражения плюс невиданное ранее количество юнитов. Все это хорошо приправлено японской историей, восточной экзотикой и хорошим исполнением — графика и звук были очень даже неплохие. А уж совсем неплохой была рекламная кампания,строенная игрушкой Нет, она была глупой, как все американское, — подробно описывались технические возможности движка и количество юнитов, которыми можно управлять, но не упоминалось, даже, будет ли игра пошаговой или реалтайм-овой! Да и куча «мелких хитростей» присутствовала. Например, фразочка: «Управлять можно каждым солдатом в отдельности» — так-то оно так, вот только совсем не так! Боевая единица Се-гуна — отряд, общей численностью от шестидесяти до ста двадцати человек. Да, управлять можно и одним бойцом, но

только если господа враги сподобятся вырезать всех остальных в этом отряде.

В итоге, Се-гун приобрел достаточно популярность среди стратегов. Даже сейчас он лежит на винчестерах многих клубов нашей страны.

Но разработчики не дремлют! Как известно, все хорошее на Западе повторяют по нескольку раз — во-первых, до тамошних абorigенов доходит медленно, во-вторых, хорошее всегда приятно услышать еще раз, а в-третьих, дети разработчиков хотят купить себе новый Феррари независимо от того, есть ли у родителей на этот момент оригинальные идеи. И идет выпуск сто одиннадцатого продолжения за последний год — жить же за что-то надо... Стоит сказать, что впервые приключение Се-гуна было анонсировано чуть ли не до выхода первой части — нас запугивали заранее! И вот, дождались! Что ж, разработчики из **Creative Assembly** не стремятся пересоздать свои заслуги. Перед нами не Shogun 2: Mongol Invasion, а Shogun's expansion set: **Mongols Invasion**. То есть не вторая часть игры, а та же игра с кучей изменений, нововведений и повышенным уровнем сложности. Что же это за вторжение такое?

Одна из наибольших радостей путешествия — это возможность посетить новые для себя города и пообщаться с новыми для себя людьми.

Чингисхан (Вариант Р. Асприн)



Историческая подделка. Да, было дело. Действительно, в тринадцатом веке монголы на месте не сидели (хотя они вообще все средневековые были известны как великие туристы). Их жажда нового была настолько велика, что они притормозили свое порядком

надоевшее продвижение на Запад, которое становилось все более и более накладным, вспомнили, что существуют и другие стороны света. Эх, вспомнили бы они об этом в начале, а не в конце века, — и, возможно, в 1240-м году было бы взято Киото, а не Киев, а то и вообще ничего. Но, к сожалению, они сначала устремились именно на запад, дойдя до нынешних границ Австрии. И лишь после этого начали активнее развивать экспансию на Восток. Была с шумом и пылью взята Корея, и взгляд Великого и Могучего *Кубляй-Хана* пал на Японию — почему-то мне кажется, что не обошлось без помощи терроризируемых Японией нездолго до того корейцев. И снарядил он туда экспедицию...

Экспедиция, как ни странно, успешно вернулась. Как оказалось, поначалу японцы не восприняли их как врагов, но несколько показанных сражений дали бедным самураям понять в общих чертах, что такое голые монголы в тринадцатом веке. А пока хо-



зяво опешили, монголы наголову разбили несколько их отрядов и успели вернуться, рассказав своим о Японии, как о стране с высоким уровнем достатка и сильными, но тупыми туземцами. Через некоторое время в Японию уже плыл немалый флот джонк с монголами и корейцами, с радостью согласившимися помогать монголам в благодарном захвате своего извечного врага номер один (кстати, очень по-украински — стравить двух своих врагов, помогая по мере надобности и возможности).

В Японии, надо сказать, воцарился редкий по масштабности шухер. Как же, Орда прет — в отличие от славян и европейцев, они к такому еще не привыкли. В честь этого события в стране временно прекратились распри местного значения, была объявлена всеобщая мобилизация, а во всех даосских и буддийских храмах стали молиться за то, чтобы монголы по ошибке заплыли куда подальше. Конечно, все ждали чуда...

И чудо свершилось! Вообще, в мирное время это чудо называли бы стихийным бедствием, а то и природной катастрофой, но в тот момент для японцев это было весьма кстати. Но монгольская эскадра напелет тайфун (впоследствии японцы назвали его «Комикадзе» — «божественный ветер»), к японскому берегу приплыли лишь остатки и сразу по прибытии наварались на чрезвычайно теплую встречу... Вернуться в Корею удалось лишь немногим. Японские же священники впослед-

стveni уверали, что «Камикадзе» был вызван их молитвами. Хотя подобные тайфуны в Японии не редкость.

Вот такая поучительная история. Нам же предлагается версия событий из серии «а что, если бы...» тайфуна не было.



Кстати, по этому поводу в игру было внесено забавное изменение — бушевавшие в оригинальной версии Сегуна тайфуны бесследно исчезли.

Сам Сегун. Вторжение Монголов — это измененная оригинальная версия Сегуна, плюс новая кампания — то самое Вторжение Монголов, плюс куча новых юнитов и способностей и минус большинство глюков оригинала.

Что осталось неизменным.

Корта Японии — арена всех ваших боевых действий.

Кампания «Сенгоку Жидо» — это, по сути, и есть оригинальный Сегун. Правда, появились новые здания и юниты, исчезли тайфуны и плски. Теперь существует несколько вариантов ее начала — в начале, середине или конце шестнадцатого века. Соответственно и уровни развития, диспозиция и армии кланов будут разными.

Новые юниты, появившиеся в дополнении, погоды не делают, но вот изменить ее могут. Их всего три: это **кенсисы**, **полевые ниндзя** и **нагинатоконики**.

Кенсисы — уникальный юнит, ходячее приложение к поговорке «юдин в поле не воин». Требует для тренировки **Легендарное Дождо Меча**. Обучается один год. Стандартный отряд кенсисов — один бокс (в не шучу). Это — «святые мечи», самые жуткие противники на поле боя. Обучаются в собственном дождо, срок обучения — тоже год. Стандартный отряд — 12 бойцов. Очень хорошо дерутся и способны спрятаться буквально в чистом поле. Хороши для вылавливания и прибивания вражеских генералов.

Полевые ниндзя. Обучаются в собственных Дождо; срок обучения — тоже год. Стандартный отряд — 12 бойцов. Очень хорошо дерутся и способны спрятаться буквально в чистом поле. Хороши для вылавливания и прибивания вражеских генералов.

Конники с Нагинатками — просто... конники с нагинатками. Стоят дешевле всех остальных конников (450 Кюгу).

Новых зданий очень мало — прямо скажем, всего два. Это **Дождо Полевых Ниндзя** и **Тренировочное Дождо**, повышающее дисциплину всех отрядов, обученных в провинции. Других отличий от оригинальной части тоже немного. Помимо отсутствия тайфунов, я заметил еще одно небольшое изменение — **Гейши** обучаются не год, а два; и два больше — мосты стали значительно шире, **Эмиссары** научились подкупать вражеских генералов. Что ж, уже прикольно — можно за-

хватить пол-Японии, а потом вести «бескровную войну», подкупая противника. Правда, некоторые генералы не берут взятку (поначалу ☹), а **Дождо** и его наследники вообще непоколебимы.

И естественно, продолжение не имело бы пров называться **expansion set** он, если бы в нем оставался тот же уровень сложности. Надо отдать должное разработчикам — сложность игры подскочила на порядок, увеличив как давление на мозги, так и нужную частоту нажатий **Ctrl+S** (быстрое сохранение).

Новая кампания — **Mongol Invasion**. Начинается в 1274 году. Вся Япония — под железной рукой клана **Ходжо** (кроме нескольких провинций, контролируемых матайскими). Инфраструктура слабовата, армия — тоже. А на прибрежные провинции с завидной периодичностью (около раза в год) высаживаются монголы. Задача японцев — сбить их с моря. Задача манголов — захватить Японию и пожать за чужой счет.

Кампания очень отличается от всего, виденного нами ранее. Во-первых, войсками. Ладо еще у японцев — список старого Сегуна без кенсисов, полевых ниндзя, нагинатоконников и «пропадных» юнитов (**священные мечи**, **муккетеры**, **архебузьеры**). Зато есть небольшое утешение — появились новые дешевые стрелки, **крестьяне-Ашигору** с арбалетами.

У монголов же все войско новое. Принимаясь монголы в нем не так уж и много. Основую его составляют **лешие корейские колдешки** (аналоги Самураев Яри, но менее бронированные и более быстрые), **корейские**



же **алебардшики** (напоминают японские отряды с нагинатками) и **элитные алебардшики** (покрые и могут бросаться алебардами). Это все подкреплено **бомбометателями** — корейскими ребятишками, метящими из некоего подбоя пращ нечто, напоминающее кокосовые орехи-переростки. При падении эти «корешки» взрываются, покрывая взрывом приличную площадь и кося всех юнитов, попавших в радиус поражения. Но скорострельность бомбометателей оставляет желать лучшего. О меткости я вообще не говорю — порой кажется, что противники их жалче, чем своих ☹. И, конечно же, конница, основная ударная сила Мангольской армии. Легкие конники — гибрид Каннх Стрелков и Самураев Яри, тяжелые напоминают свой японский аналог. При этом кони монголов, по-моему, все же побыстрее.

Второе серьезное отличие — экономика. «Мы не седем, мы не падем, мы бежим, мечом машем» — вот приблизительный девиз монгольских войск. Единственное здание, которое они толком могут построить — **Погра-**

ничный **Форт**, а захваченные здания они не используют (оно и понятно, не самураев же им тренировать, поэтому игра за них — это 10 % борьбы с Ходжо и 90 % борьбы с восставшими на уже захваченной территории). Деньги с провинций они получают... в момент их захвата, а то время как у японцев, зарабатывающих как обычно, эта сумма пропадает из казны ☹. Тратятся же деньги, в основном, на ежегодную дань Хану, который в ответ присылает подкрепление, иногда довольно большое, иногда оно даже высосывается



в глубоком тылу противника — такой себе сюрприз для всех ☹. В общем, очень интересная кампания.

Появился также новый режим одиночной игры — исторические кампании. Здесь вам придется влезть в шкуру одного из генералов тех периодов и пройти с пятю известнейших битв в истории Японии.

Графика изменилась мало. В основном, почти были перерисованы и укомпанитены некоторые ландшафты. Добавилась новая «монгольская озвучка». Отсюда и прежние системные требования: процессор около 300 МГц, 64 Мб оперативной памяти, желательно 3D-ускоритель, от 800 Мб до чуть ли не 2 Гб на жестком диске.

А игра все-таки вышла замечательная! Может, количество «восточной романтики» в ней и прет черт край, тем не менее других серьезных недостатков у нее замечено не было ☹. Будем же играть!

Урачи!

incosoft
TELECOMMUNICATIONS

ВМЕСТЕ МЫ НА ПОБЕДИМ!

10 лет

СУПЕРПРЕДЛОЖЕНИЕ-Multimedia-КОМПЬЮТЕР с 15" Samsung за 2000 руб.
Компьютер с бесплатным до 15 сентября 2001 года.

670 Motorola Rockwell/Lucant 56K (опционально) от 77 руб.
ФНХ XCEL, GVC, IDC, D-link, Hayes 56K (опционально) от 190 руб.
CD-ROM 40x/24x TEAC, SAMSUNG, SONY, ACTIMA от 248 руб.
Драйверы CANON, HP, Lexmark, EPSON, etc. от 248 руб.
Сканеры Artex, Primax, Mustec от 209 руб.

РАСПРОСТРАНЕНИЕ В СЕРВИСНОМ ЦЕНТРЕ ПО ОТДЕЛЬНЫМ ЗАКАЗАМ:
820-49-03, 310-03-09, 330-20-39

ИНТЕРНЕТ и удаленное обслуживание по телефону 224-53-35
для клиентов в выходные дни (с 10.00 по 19.00)
МОСКОВСКИЙ ПУЛ 224.534.200 АТС

Киев, ул. Б. Хмельницкого, 26-6/35
тел./факс: (044) 228-47-83
246-4-3-83
e-mail: info@incosoft.com.ua
http://www.incosoft.com.ua

Те, кто побывал на нашей прошлой экскурсии, вероятно, удивлены, что автобус остановился напротив этого здания. Нет, это не ошибка. Сегодня вам не придется блуждать по залам Лувра. За этими железными дверями вас ждет встреча с представителями инопланетной цивилизации. Какими именно? Загляните — и узнаете сами.

ПОСЛАНИЕ ИЗ

Гнат БУРМА

Жанр: adventure/quest

Разработчик: Fragile BITS

Издатель: Nival Interactive/1C

Минимальные требования: Windows 95/98/2000/NT, Процессор Pentium 133, ОЗУ 32 Мб, Видеоадаптер SVGA, 130 Мб на жестком диске, Привод CD-ROM bx

Рекомендуемые требования: Pentium 200, 250 Мб свободного пространства на жестком диске, 32+ Мб оперативной памяти, 1x CD-ROM, Windows 95/98-совместимая звуковая плата

Признаться честно, я был изрядно удивлен тем фактом, что на нашем игровом рынке существуют две игрушки, которые носят одно и то же название, хотя по своей сути являются совершенно неидентичными. Оба диска могут похвастаться красочной надписью



«Посланник», в то же время только один из них является истинным приемником своего английского эквивалента. Речь идет о французском квесте **The Messenger**, который я совсем недавно имел возможность рецензировать, и о новинке **The Word**, прелести и изысканности которой я и собираюсь представить общественному мнению в этой статье. Причем обе игрушки были изданы на территории СНГ вполне легальными фирмами, поэтому во избежание некоторой путаницы я и взялся рецензировать этот весьма загадочный продукт, изданный компанией **1C** и переведенный **Nival Interactive**. Нужно ли говорить, что эти ребята постоянно поставляют на игровой рынок разного рода авантюры и квесты, которые в большинстве своем заслуживают благодарности любителей представленных выше жанров. Ни для кого уже не секрет, что до недавних пор компания эти сотрудничала с фирмой **Wanadoo**, которая и породила несколько весьма неровных разработок. Достаточно лишь вспомнить оборванный и затоптанный всеми Не-

кромамикан, который, видимо, как порядочный квест не состоялся. Да и атмосфера, соответствующая названию игры и модному ярлыку «по мотивам приключения Г. Ф. Лавкрафта», не произвела должного впечатления ни на кого. Среди иных продуктов компании **Wanadoo** присутствует этаким качественным противоядием вышеуказанному ляпису — первая часть игрушки «Пророк и убийца», которую и до меня весьма красочно представили мои мои коллеги. Но что именно заставило этот издательский тандем искать талантливых ребят среди великого множества новых и низкобюджетных иностранных фирм? Ведь часто бывают ситуации, когда молодые энтузиасты разных направлений собираются вместе, движимые единой целью создания качественных игр, но вскоре спотыкаются из-за недостаточного финансирования или же из-за полного отсутствия. Лишь самые изобретательные и предприимчивые программисты могут довести создание своих проектов до логического завершения и, что является самым трудным, сделать их знаменитыми.

С недавних пор игровой рынок пополнился небольшим необычным продуктом пока неизвестного широкому кругу геймеров компании **Fragile BITS**. Я с уверенностью могу сказать, что авторы показали себя в достаточно неплохом ракурсе, и их первая разработка является ярчайшим подтверждением этого.

Ода анимации

Название игрушки **The Word** переводится на русский язык достаточно просто, возможных вариантов его интерпретации всего два — «Подполчный» или же «Олеваемый». До-да, немного странное название, но оно вполне себя оправдывает в процессе развития сюжетной линии. Сейчас, я полагаю, лю-



бой из вас задается вопросом: «А чем вообще эта игрушка необычна? Итак, компания **Fragile BITS** создала не просто очередную игрушку, а целый интерактивный фильм. Про-

чем, несмотря на масштабность их проекта, лично у меня называть их тусовку «компанией» язык не поворачивается — ведь они создали всего лишь одну игру, да и штат разработчиков у них не очень-то велик. Но что бы там ни было, таких длинных и информативных заставок мне не приходилось видеть со времен **Desperados** и **Diablo II**. Конечно, присутствуют некоторые недоработки над лицами со-



мех астронавтов; мне даже показалось, что у двоих из них было одна физиономия на пару — третий полностью законсервирован темным шлемом с непрозрачным стеклом.

Если у разработчиков такие проблемы с фантазией, вероятным решением было бы сгенерить бравого и накаченного американского астронавта в редакторе персонажей из **SimSoc**.

Ну, а что касается остального, то здесь, на мой взгляд, разработчики ошибок не допускали. Ведь для подобного класса игрушек очень важным моментом игрового процесса является научная или же историческая достоверность. Что касается истории, то сам по себе проект **Аполлон XIX** выдуман сценаристом, и все вытекающие отсюда последствия контакта с инопланетным разумом являются чистой воды домыслами. Научная же сторона игрушки проработана, по-моему, неплохо. И это можно считать своеобразным комплиментом в сторону разработчиков.

Помните, еще некоторое время назад всплыл ряд предположений, будто члены космической экспедиции **Аполлон XI** вовсе не имели контакта с лунной поверхностью 20 июля 1969 года, а что касается видеосъемки, то она тщательным образом подделана, и сам процесс псевдоребывания астронавтов на Луне был снят в строжайшей секретности на одной из американских военных баз? В довершение фигурировал тот факт, что американский флаг гордо развевался в безвоздушном пространстве Луны. Далее следовал восторженный список причин, которые препятство-

вали пребыванию астронавтов на поверхности вообше.

Очевидно, на разработчиков игры эти аргументы действовали: флаг, ваткуный возле космического корабля Аполлон XIX, неподвижен. Радует глаз тот факт, что все при-



существующие космические баталии сопровождаются исключительно неатмосферными взрывами, а это значит, что огромные клубы серого дыма и обильные языки пламени отменяются. В отличие от какого-нибудь дешевого фантастического боевика, после взрыва деформированные обломки разлетаются во все стороны, а не превращаются в невидимую для зрителя космическую пыль.

Веселое меню

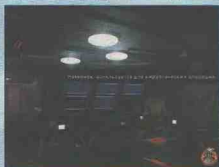
Второй большой неожиданностью для меня оказалось неплохое продуманное игровое меню, которое на первых порах поразило своей неординарностью и красочностью. Дело в том, что в зависимости от выбранной вами функции некоторые участки или же фрагменты фонового рисунка будут изменяться. Могу представить, как некоторые из вас, прозвизжав многозначительное «Да...», решат, что я совсем впал в детство. Уверю вас, это не так, ибо наблюдать столь оригинальное меню мне не приходилось нигде. Представьте себе одинокого астронавта, который стоит на небольшом выступе лунной породы и рассматривает ночную сторону Земли. Далекие торады, собравшиеся в металополис и апомерации, издают слабое свечение, будто кучка светлячков облетает спящую Землю. Медленно и плавно подходят к ней небольшие метеориты, постепенно нахальная и расширяясь от трения об атмосферу. Длинная тень, распростертая по лунной породе, четко подчиняется движению этого одинокого человека. Электрический автомобиль тихо стоит в стороне — ждет своего часа. Стоит лишь провести курсором по экрану, как вся эта картина превращается в симфонию различных звуков и бликов, все пассивные ранее элементы вступают в эту бесконечную чехарду. Отличное зрелище дополняется удобством и простотой в обращении (будто фразы из рекламного ролика). Все упомянутые компоненты различены так, чтобы процесс сохранения или же загрузки игры не вызывал у игрока лишнего раздражения. Для быстрого сохранения игры достаточно лишь щелкнуть левой кнопкой мышки в правом верхнем углу, а для быстрой загрузки — в левом. Запомните: слоты 1-4 заполняются быстро сохраненными играми, а ячейки 5-9999 — исключительно сейвами игрока. И не думайте, что последняя цифра является опечаткой — The Word действительно обладает огромны-

ми возможностями по части сейвов. А теперь представим ситуацию, когда игрок по простоте душевной заполняет все свободные ячейки, каждая из которых занимает около 55 Кб. После недолгих математических подсчетов очевидно, что такой легкомысленный игрок может неосознанно 550 Мб. Зобовно, но ситуация такого типа относится скорее к разряду убогих. Наверное, простых математических операций уже не хватит для того, чтобы подсчитать, сколько места займет аналогичное количество сейвов из Deus Ex.

Как это было

Ну, хватит бродить вокруг да около, пора описать основную сюжетную линию. Вообще, пересказ главных событий любой компьютерной игры — дело благодарное. Почему? Да хотя бы потому, что любой человек, который более-менее ознакомлен с характерными сюжетными особенностями игрушки, может фатально утратить к ней интерес. Это все равно что расскажет человеку, который читает книгу, чем она закончилась: кто погибнет и кто на ком женится.

Итак, отныне вы Дэвид Уокер — член космической экспедиции «Аполлон XIX», направленной для выяснения причин неожиданной сейсмической активности, обнаруженной на поверхности Луны. Времени — недовольно, точнее, ближайшее будущее, поэтому реализм



игрушки максимально приближен к современной стадии развития космической индустрии. Помимо вас в экипаж входят два верных парня — Люис и Хитинис, которые первыми испытали на себе агрессию инопланетного разума. Люис, видимо, привлек внимание пришельцев, пребывая на ночной стороне Луны. Тут в нем и проснулось журналиста — а слабо, мол, вам посмислить НЛО на видеокамеру? — за что его и сбили пухлякным таким комочком энергии. Ну, а что касается Хитиниса, то этот парень по приказу Центра управления полетами решил быстренько ретироваться, оставив Уокера присматривать за электромобилем и подсчитывать кратеры. Нужно ли говорить, что парнишка далеко не улетел. Ну, а наш герой вскоре оказался подопытным кроликом — к счастью, ему удалось избежать не очень уж приятной участи его соседа по камере благодаря военным действиям, начавшимся на инопланетной базе между двумя противоборствующими фракциями пришельцев. Дело в том, что уже долгое время инопланетная раса, обремененная своеобразным гражданским расколом, искала человека с определенным ДНК-кодом, который не отторгал бы величайшее изобретение предшественников рас — Артефакт Творцов. Как раз по-

сле контакта с ним наш герой стал понимать язык пришельцев. Именно на этом языке ему и объяснили, что теперь все плохие парни космоса готовы отдать свою кровную клешню за его палочку. К тому же задание усложняется безбилетным полетом на Марс и встречей с неким господином Нексусом. Как видите, завязка не так уж плоха.

Иногда у вас будет возможность вывести на экран крупный план той или иной сцены. В этом случае можно детально исследовать активные зоны, брать предметы и выполнять



иные действия. Окно крупного плана можно перемещать в любую часть экрана.

В игре вы сможете беседовать с различными игровыми персонажами. В режиме диалога нельзя осуществлять никакие иные действия. Темы для бесед и возможные варианты отражаются белым цветом в нижней части экрана. При наведении на них курсора они становятся желтыми. Щелкните по фразе — и Уокер произнесет ее. Фразы других персонажей отражаются другими цветами. Во время диалога строка состояния отображается в верхней части экрана. По окончании диалога она автоматически возвращается в нижнюю часть.

Иногда герой действует самостоятельно — например, может пойти со своим собеседником в другую комнату и т. п., иногда теряет свободу передвижения. Очень часто бывает случаи, когда герой должен немедленно скрыться — этот процесс напрямую зависит от игрока, его смелости и ловкости.

Ну, а если говорить более общечно, то The Word является достаточно неплохим квестом с прочным сюжетом и симпатичными героями. Впрочем, в каждом из трех эпизодов при большом желании можно найти



несколько заданий, которые имеют отношение к попытке весьма отдаленного. Все-таки при том же большом желании глаза на это можно закрыть.

Графические характеристики вполне соответствуют системным требованиям, указанным в начале статьи. Отдельный привет Nival'у.

А на этом пустыре в самом ближайшем будущем будет построен Зоопарк. Кто его построит? Да вы, конечно! Мы предоставим вам стройматериалы, а деньги на покупку животных вы уж доставляйте сами.

ZOO TYCOON

ТИНА

Think about this!!!

Изменить других? Бесплезно, хотя, возможно, и реально. Но если в вас и пробудилась такая жажда перемен, почему бы вам не начать с себя? Каждый — маленькая планета во вселенной созвездий человеческих судеб. И любовь, даже самое тусклое маленькое пятнышко посреди великого неба, имеет собственное предназначение. Где-то там, на той звезде, течет своя особенная жизнь. И кто знает, возможно, именно там живет Маленький принц (прямо как в книжке) и у него есть только роза да три вулкана, один из которых давным-давно потух!

Но дело совсем не в вулканах и розе, и даже не в самом Маленьком принце, речь идет о значительном смысле слова «ответственность». Ответственности за наших младших братьев.

Экономическая стратегия

Звери всегда остаются зверями с их природными инстинктами, интуицией и даже с принципом «ключая защита — нападение». Последнее же очень часто используется и в



повседневной жизни людей, особенно у эмоционально сильных и неуравновешенных. И если такую установку на жизнь простить можно, то другая позиция, когда кто-то соглашается с тем, что его мозг по объему не должен отличаться от размера колибри, вызывает у меня недоумение. Думаю, перед нами особая порода людей.

Люди — это те, чье сердце остается в памяти вечности.

Ну да ладно, вернемся к нашим зверям... В этой игре звери — главное, попытаемся сделать на них деньги. Наш бизнес станет кому в тягость, кому в радость, но каждый, у

кого на мониторе появится ядовито-зеленая трава, бетонный забор и вход с надписью Zoo, сможет заняться этим делом. В общем, Zoo — коротко, ясно и, главное, интересно. Впрочем, если не верите, посмотрите и сами убедитесь.

Начинается игра со скромных требований. Их можно расценивать как проверку ваших талантов в сфере строительства и управления зоопарком.

Итак, от вас требуется:

- ✦ построить вольер,
- ✦ купить бенгальского тигра,
- ✦ нанять смотрителя.

Один из интересных моментов игры — важность пола животного, что очень влияет при покупке на стоимость зверя. Так, например, бенгальский тигр обойдется вам в \$1000, а тигрица того же вида всего в \$800. Выбор пола происходит элементарно, в специальном меню: Под немалым списком животных располагаются два значка, указывающие на женский и мужской пол, два кружочка, один из них с плюсом, другой со стрелочкой. Кроме фото самих животных вам предлагается навести на их поводок справки. Думаю, это вред ли понадобится, хотя... лучше заранее знать, с чем имеешь дело.

Наем смотрителя — дело простое. Подробнее на этом даже останавливаться не стоит, мышкой на него и в сетку к голодно-му зверю. Да не волнуйтесь вы так! Что эти милые рыжие коты с черными полосками на спине делают обученному смотрителю? Может, он учебную практику в ширке проходил, со львами в клетке... А может, судьба забросила его в джунгли?! РОМАНТИКА!!!

А вот строительство вольеров — дело не из обычных, на нем мы, пожалуй, остановимся подробнее. Для любителей посетителей каждый уважающий себя руководитель зоопарка обязан построить надежный вид. Ведь от созданных условий будет зависеть вид, настроение и характер арестованного животного. Особо хороший дом нужно обеспечить тиграм! Они самые требовательные квартиранты, к тому же это наше первое испытательное задание, и оно должно быть выполнено безупречно.

Итак, посмотрим, что у нас есть. Ограждения следующие:

- ✦ бетонные;
- ✦ стеклянные;
- ✦ деревянные;
- ✦ сетчатые;
- ✦ штакетные.

Абсолютно разные виды для различных братьев наших меньших. Но! И о том вы не забывайте, что на каждого из них цены неодинаковы. В ходе самой постройки (и не только в этом случае), предоставляется возможность отменить последний ход. Как? Посмотрите на выплывшую стрелочку слева на мониторе.

Не бойтесь, этот этап преодолеть не сложно, он для начинающих, а вообще, подобных столов около двадцати пяти, но все они делятся на три группы:

- ✦ для начинающих;
- ✦ для средних;
- ✦ для опытных.

Не буду темнить и напрасно вас обнадёживать: игра сложная, но ровно настолько, чтобы вас заинтересовать. Поначалу игрок руководит игрой, он контролирует весь процесс. Но со временем действие закручивается и начинает кружить тебе голову, и ты подчиняешься происходящей вокруг тебя кру-



говерти, идешь на поводу и не в состоянии все контролировать.

После первого испытательного этапа следует второй, затем третий, четвертый, двадцатый... Все, рассказывать не буду, признаюсь честно, ни разу не доходило до успешного окончания. Мало истязало машину, или кто-то постоянно мешал! Но для того чтобы заинтересовать, еще парочку слов.

Второй этап подготовительный и так же, как и первый, не отличается сложностью. Как только на мониторе появляется главный вход в зоопарк, сразу становится все понятно: А именно: единственное, чем вы обладаете, это огражденная территория, густо усыянная дикой, зеленой травой, железная клетка высотой три, а то и четыре метра, и сидящий за решеткой тигр, а также смотритель, притом совсем не тот, которого вы приобрели в недалеком прошлом.

Дороги тоже не совершенство. Представьте только, одна-единственная центральная дорожка, да и то не доходит до другого конца парка. Что отпугивает, и недопол, так это цена на вход: для детей — почти \$25, а для взрослых вообще в размере \$50. Впрочем, вы можете поднять и выше, в зависимости от того, как вы оцениваете свой зоопарк.

Далее перед нами поставлена новая задача, но не чуть не сложнее предыдущей. Пожалуй наоборот.

Теперь нам нужно построить:

- ☞ закусочную;
- ☞ отель;
- ☞ ларек с напитками;
- ☞ приобрести;
- ☞ три урны;
- ☞ четыре большие скамейки;
- ☞ четыре стола.

Не забывайте, что выделенная вам компания Microsoft сумма (смотри ее внизу экрана) не такая и большая, как может показаться на первый взгляд, и хотя у нас есть доходы, все равно они в жизни не покроют всех расходов.

Как же сделать так, чтобы наша почта (знак подле «обратного хода») постепенно наполнялась только хорошими сообщениями.



и одобрительными отзывами? А очень просто!!! Вернее, просто в теории... Начинать с малого. Попробуйте сделать так, чтобы все были довольны и посетители, и животные, и ВБШ!! Для начала исполните то, что от вас требуют. Да-да, тот небольшой список построек. Отель, напитки, еда, развлечения. Все что нужно и не нужно.

При выполнении заданий могут возникнуть самые сногшибательные вопросы. К примеру, зачем урны? ЗАЧЕМ УРНЫ!! Зачем урны!! Для красоты!!! В наше время, когда техника достигла невиданных высот... В каждой стране, городе и даже деревне они есть. Выйдите на улицу и подсчитайте, через сколько шагов вы встретите этот небольшой ящик, «приклеенный» к асфальту, чтобы не сперли, хотя в нашей стране могут унести и с асфальтом... Но все равно, несмотря на труды властей, люди бросают мусор на газоны...

«...Ну, ПОЧЕМУ?» (Земфира)

Есть надежда, что хоть за стеклом экрана все будет не так!!

«...Надежда была и осталась, надеждой. Она капает на пол липкой жидкостью — красной!!!»

На одних тигров особо не насмотришься. А потому и предлагают нам разработчики наполнить жизнью зоопарк. Итак:

- ☞ жираф;
- ☞ шимпанзе;
- ☞ зебра;
- ☞ газель Томсона.

И не просто наполнить (соответственно, построить для них ограждения), но и сделать так, чтобы за отведенное нам время, в дон-на случай четыре месяца, мы смогли поднять рейтинг нашего зоопарка хотя бы до 60 процентов. Дельце презабавное! Но как зывается — чем больше времени проходит,

тем ниже ваш рейтинг. Я лично не дотягиваю всего на два-три процента. Нет, Вы не представляете, как это все-таки досадно...

Потом будет все:

- ☞ и прогулки на слоне;
- ☞ и магазины сувениров;
- ☞ и скульптурные изображения слона, жирафа;
- ☞ и фонтан со слоником;
- ☞ и все, что душе заблагорассудится.

Но сначала попробуйте справиться с элементарными вещами!!!

Не знаю. Та ли день был тогда неудачный, то ли мне во всем хронически не везло, но благодаря стараниям одного типа шимпанзе сбегал из моего зоопарка трижды, все ходил недовольные и обиженные, но это не помешало мне проникнуться любовью к этой игре.

Вы говорите — это сан,

Или фантазия играет.

А я говорю — Убирайтесь ВОИ!

Таких слов не бывает!

Мир замкнулся в своей оболочке, но возможностей его приоткрыть предостаточно, вопрос в том, хочет ли этого человек. В нашей игре тоже много заложено, и вы сможете в ней в полной мере реализовать свои способности. Свой рейтинг вы найдете внизу, под так называемой территорией парка. Как в экономике — графики, цифры, расчеты, пересчеты... BCE-E-E-E...

Отступление от экономической стратегии

Антуан де Сент-Экзюпери говорил в своем «Маленьком принце»:

«Люди зашклены на цифрах. Если бы я им сказал, что Маленький принц пришел с другой планеты. Что его смех подобен звону хрустальной колокольчика, что он никогда не спирался, не получил ответа... Они бы просто не поверили мне или припили меня за сошедшего с ума».

Но если бы я сказал, что он прилетел с планеты Б-612 и ничего не вл, потому что просто не нуждался в еде. Они бы ответили мне:



— А, да-да. Может быть. Заведный мальчик этот Маленький принц. Неплохо было бы с ним встретиться!!!

Зорко одно лишь сердце. Самого главного глазами не увидишь!

— Мы всегда в ответе за тех, кого приручили, — сказал лис, — и ты тоже в ответе за свою розу.

— Да, я в ответе за свою розу, — повторил Маленький принц, чтобы лучше запомнить.

Вдребезги... На мелкие осколки разбитая... Прозрачная ваза из тонкого стекла, с оттенком легкой голубизны. Разбита «Планета людей».

И нет уже дела до ее цены — ее уже нет! Она осталась только в нашем воображении. А осколки ранят душу, как и слова!!!

P.S. И пусть простят меня те, кто восторгается этой игрой, за то, что написала о ней так мало, а сколько еще мыслей вертится в голове. Но то, что хорошо, не требует никаких слов.

КОМПЬЮТЕРЫ от «МАСТЕР-8»

СУПЕР!! РЕКОМЕНДУЮ!



АКЦИЯ

с 17 сентября

Celeron 700 / MB 1815E / 128 Mb /
20,4 Gb / CD-ROM 48x / Sound&Speakers /
корпус ATX / 15" Samsung Syncmaster

499 у.е.

+ПОДАРОК
принтер XEROX C8+ или
компьютерный стол

ул.Выборгская, 81/83
☎ 241 8400, 456 8073

А за этими дверями вам предлагают отправиться в мир славянских мифов. Неужели вам не надоело уничтожать бесконечных гоблинов и троллей? Попробуйте испытать остроту своего меча на войсках, василисках и волколаках.

Александр ГЛЮК

Златоторье

Системные требования: P-233MMX, 64 ОЗУ, 350 Мб на винчестере

Давным-давно создали боги-первотворцы благословенную землю и поселили на ней людей. Жизнь была прекрасна в той чудотворной долине, лежащей между двумя высокими горными хребтами, ибо не знали ее жители ни болезней, ни голода, ни других напастей. И прозвана была та долина **Златоторье**. Сильны были боги Добро, создавшие этот рай земной. Могучие богатыри стояли на страже границ Златоторья. Правил той страной князь **Ярополк** и не было на земле более мудрого и справедливого правителя. Дальше ganze мир и спокойствие царили в

чи булатные без промаха разили мертвую плоть вайгачко, но слишком много было супостатов, и очень уж сильно они воняли. И от вони той немислимой гнили воины князья, аки тараканы ползучие от Raid'a — новомодного средства заморского. И никто не вернулся живым с той сечи лютой.

И с тех пор покинуло счастье земли Златоторья. Развелись в лесах и болотах волки да буки лютые, а василиски злобные плевались огнем жгучим по проходящим через их леса людям. Закрылись жители Златоторья за стенами высокими и нас боялись показывать в пустоши дикие, где бродили днем и ночью чудовища невиданные. Таким был мир, в который пришел **Glukk**.

А пришел он туда с дряблыми мышцами и средней степенью дебилизма. Ибо был он типичным героем первого уровня и к тому же страдал полнейшей амнезией. К счастью, последняя проблема решилась очень быстро. Вовремя подвернувшийся под руку воле **Еловит** по доброте душевной просветил Glukk'a насчет его прошлой жизни. Оказывается, геройски сражался он на берегах **Ра-реки** и не менее героически погиб, прикрывая отступление тяжелой богатырской конницы за **Большой Бугор**. А после этого был оживлен лично **Белогомом**, коий [опять же лично] возложил на него миссию великую...

Наварал, конечно, Еловит. Нигде Glukk не воевал и никогда в жизни не видел тяжелой конницы. Ну да ладно. Им, волкам, говорят, можно несколько з-эз приукрасить свой рассказ. В самых благородных целях, разумеется. Вот только нам от этого не легче... Нам все равно придется в очередной раз спасти

сским мечом наперевес по лесам родной Рассеи и пообщаться не только с Лихим Болотным, но и с самим Кашчем Бессмертным. Что, говорите, вы уже вышли из того возраста, в котором верят в детские сказки? Ай-яй-яй. Не хорошо отрываться от корней, так сказать. Тем более, что на «Златоторье» следует смотреть. И не просто смотреть, а смотреть вни-



мательно. Чем я и предлагаю вам заняться.

С чего начинается игра? Понятное дело, со стартового ролика. Его опять-таки нужно смотреть. Я понимаю, что тошнит. Понимаю, что разрешение **320x200** сегодня уже не воспринимается глазом. Но посмотрите советую. Ибо сюжет в ролевых играх — это далеко не последняя [а как по мне, так и самая первая] вещь, на которую надо обращать внимание. А в этом самом стартовом мультике скрыто намного больше, чем кажется на первый взгляд. Но не за видеороликом сложили буны головы лучшие воины виртуальной реальности. И ном с вами не пристало зреть внимание на таких мелочах.

А посему обратимся непосредственно к игре. Как известно, нормальная RPG немислима без генерации персонажа. С этим делом у нашей игры все в порядке. Те, кто следит за событиями игрового мира, хорошо знают, что ролевая система «Златоторья» очень и очень напоминает **S.P.E.S.I.A.L.** И действительно, после изучения меню генерации персонажа создается впечатление, что умельцы из **Bulg'a** лихо приспособили известную и любимую многими систему к климатическим условиям средневековых равнин. Сильно распространяться на этот счет не стану, ибо создание своего alter ego — дело глубоко личное и, я бы даже сказал, интимное. Упомяну лишь, что незадолго до выхода игры наткнулся я в Инете на интервью с сотрудниками **Bulg'a**, в котором говорилось, что «среднячками» в мире «Златоторья» тут придется. А мы и не будем генерить «среднячков». Мы создадим всесторонне развитую личность. Знакомь-



Златоторье. И вот однажды явился в этот благословенный мир старец, виду ужасного, и вскричал он зычным голосом: «Дайте мне хмельной броди да вина сладкого, о благословенные жители Златоторья! Дайте, пока еще не началось!».

Но не услышали его вынаделы и лахари, а богатыри сифнамогучие пинками под зад выпалили старца до границы земли обетованной. И вот тогда действительно началось. Зло, как обычно, пришло с Востока. Неисчислимые орды вайгаччи черными волнами накатили на границы Златоторья. Трупами ядом смердели они неисчислимые полчища и бежали от той вони немеренной храбрые воины пограничных застав. Там, где ступали ноги вайгачков, умирали все живое и не узнать стало некогда благословенной долины.

Но непросто напугать князя светлого Ярополка. Собрал он дружины ратные и повел их в бой на орды вражьи. И встретились два войска на берегу древней **Ра-реки**. Кровава и жестока была та битва. Храбра сражалась воины Ярополка: топоры каленые да ме-



мир. Но сей раз это будет мир «Златоторья», родившийся в воспитанном воображении девелоперов из воронезской компании **Bulg'a**. Так что радуйтесь, господа славянофилы, пришло ваше время. Наконец-то у вас появилась возможность отлечься от орков с гоблинами и побродить с богатыр-



тека: интеллектуальный манчкин Glukk — гроза лесов, богат и мирных поселенцев.

Проблемы начались буквально сразу после прибытия на станцию **Березань** — место, откуда начинаются наши злоключения.



Памятуя о собственной недоразвитости, Glukk внял мудрому совету Еловита и спрятал подальше свой топор, который всегда считал (и до сих пор считает) лучшим аргументом в любом споре. Ибо волк-а сказал: «В деревне оружие обнажать не моги». То бишь с мирными жителями общаться нужно по-мирному. Ну и ладно. Приступим. Деревенка Березань хоть и небольшая, но довольно густонаселенная. То есть поговорить есть с кем... Вот только не о чем. На первой же минуте игры понимаешь, что чего-то разработчикам не хватило. А уже на второй приходит разочарование. Деревня мертва. Ровно как и все остальные населенные пункты Златогорья. Вспомните самый захудалый городок в Fallout'e. Он живой. NPC все же не NPC, а живые люди, у которых своя жизнь, свои проблемы, радости и печали, свои интриги, в которые вы при желании можете погрузиться с головой.

В нашей же игре все с точностью до наоборот. При разговоре с любым персонажем у вас будет только два варианта ответа, один из которых — «Да свидания». Люди в мире «Златогорья» делятся на две категории: одни дают квесты, а другим все пофиг. «Ну что же, — подумал наш интеллектуальный манчкин, — в чужой монастырь со своим уставом не лезут». Заснувши свой интеллект куда-то поближе спины и выйдяши из-за лазера топор, который так до конца игры и не удосужились спрятать. Ибо только с его помощью здесь можно добыть себе еду, деньги и эклу.

Получив заказ на ликвидацию Либа Болотного, Glukk вышел на просторы некогда благословенной долины. Передающиеся в режиме карты весьма напоминают Фол и Арканум. Приятно. Но и здесь не обошлось без «ложки дегтя». Вы можете попасть лишь в локацию, указанную каким-нибудь NPC (на карте она отмечается позорным флажком), или если вас по дороге задержал. Случайно забрести куда-нибудь или просто остановиться передохнуть посреди степи нет никакой возможности. Как вы, конечно, понимаете, такой подход к делу просто-таки заставляет вас следовать сюжетной линии, не давая ни малейшей возможности хотя бы попытаться свернуть чуть в сторону. Упомянув лишь то, что сюжет стоит того, чтобы пройти его до конца.

Предолевая мертвую зону, мы выходим непосредственно на место событий, которое встречено нас грозной эскадрой: «Приближение врагов неминуемо. Битва начинается. Ни вам зареать, как говорится. Ну что

же, битва так битва. А вот битвы мне понравились. Пошаговые. Тактические. Сражаться и побеждать можно любым персонажем, но для каждого нужно выбрать свою тактику. Громила с топором будет изо всех сил рваться в ближний бой. Хилляк-маг — отступать, обстреливая противника заклинаниями. Ну а «середнячки», ой, извините, всесторонне развитые личности, сначала встретят супостата магическим залпом, а затем добьют то, что осталось, топором.

Очень интересно играть лучником. В «Златогорье» из лука нельзя стрелять в упор. Обязательна нужна соблюдать дистанцию. Вот вам и тактика: какую позицию лучше выбрать, как рассчитать отпущенные ОД (очки действия), чтобы удержать противника на расстоянии и успеть натянуть тетиву. Каждое оружие и заклинание имеет свою скорость действия (количество ОД, затрачиваемых на удар), мечами и ножами можно наносить как колоссальные, так и режущие удары, и эффект получится абсолютно разный.

Учите еще, что в «Златогорье» нет слабых противников. Монстры, кающиеся заклинания, избегают ближнего боя, те же, кого природа обделила магическими способностями, изо всех сил лезут к вам, да так быстро, что избежать нежелательного контакта очень тяжело. В общем, бой сильно породавал. Пожалуй, это самая дурацкая часть игры. А вот сами квесты, ради выполнения кото-



рых приходится лезть в драку, повергли в глубокое уныние. Все они сводятся к одному и тому же: прийти на указанную локацию и убить всех присутствующих. Если для выполнения задания вам нужно принести какой-нибудь предмет, то после зачистки территории от автоматически окажется у вас в инвентаре. Естественно, ни о каких «пересекающихся заданиях» и речи нет. Квест дает всего один NPC и за наградой нужно идти только к нему.

Подземелий в игре нет вообще. Более того, практически из любой точки можно без проблем выйти на основную карту и быстро продолжить свой путь. То есть от долины блуждающих в поисках чего бы то ни было вы избавлены. Скучно. Очень скудно. Добавьте сюда еще и то, что на просторах Златогорья невозможно хотя бы что-нибудь найти. Нелзя даже обновиать трупы! Лишь возле покойных мирно покоятся рядом с их оставшимися тушками в аккуратно закопанных мешочках. Это единственное, что вы можете подобрать. Хотя нет, вру. Можно еще обворовать сундуки. В игре присутствует такой скилл, как «Взлом». Только лично мне было стыдно этим заниматься. И дело вовсе не в законопослушности. Просто владельцы сундуков абсолютно не реагируют на взломщи-

ка. Да, честно говоря, тот мизер, который вы извлечете из зоганишков мирных обывателей, не стоит усилий на прокачку этого умения.

В процессе игры к вам могут присоединиться несколько персонажей. Типа группа получится. Почему типа? Да потому что AI ваших сподвижников (в отличие от интеллектуалов врагов) колеблется где-то в районе нуля. На этом сложно-кого-нибудь удивить. Дело в другом — вы не сможете общаться со своими новыми друзьями. Нельзя даже купить им более-менее приличное обмундирование. То



есть не предусмотрено вообще никакого контакта. Да и умирать они любят...

О графике и звуке сообщать особо нечего. Сказать, что они хороши, было бы неправдой. Обурвать — язык не поворачивается. Вертится на языке такая фраза: «Смотрится и слушается все довольно приятно, хотя и без восторга».

И напоследок еще одна неприятная новость. Вся игра от начала до конца происходит в худшем случае за 9-10 часов. Вот так вот. «Златогорье» действительно очень короткая игрушка, правда, в конце вас ждет несколько приятных сюрпризов, которые вполне способны смягчить разочарование.

Какой вывод можно сделать из всего вышеизложенного? «Отстой», — закричат хардкорные ролевики и продвинутые геймеры. И будут не правы. Подобные слова позволяют себе те, кто имеет глупость сравнивать «Златогорье» с Fallout'ом. Да, в общих чертах похоже, ну и что? Fallout — это признанный шедевр игровой индустрии, а «Златогорье» — дебют никому не известной воронежской команды. Ведь никому не приходит в голову проводить аналогии между Burut и Black Isle. Так почему же нужно оценивать с одних и тех же позиций их продукты?

А вот если расценивать эту игру как дебют, то получается совсем иная картина. «Златогорье» наглядно показывает огромный потенциал воронежских разработчиков. Это полноценная, пусть не очень удачная, но все же полноценная игра. Многие ныне известные фирмы начинали с меньшего. Я не призываю вас бросить все и бежать на рынок за компактом. Нет, я советую поближе присмотреться к этой, пока что не известной команде, которая, кстати, вовсе не собирается останавливаться на достигнутом. Сейчас Burut работает над «Златогорье 2» и 3D-шутером «Криш». Так что подождем-посмотрим, а вдруг мы присутствуем при рождении новой звезды?



В нашем Университете продолжатся лекции по ролевой системе GURPS. Давайте зайдем и послушаем, о чем там говорят. Ведь, как известно, незнание законов не освобождает от ответственности.

GURPS

Виктор (Jacall) ТРЕГУБОВ

Часть 3. Тигр в разрезе

В любом деле главное — понять основу и вникнуть в суть дела. Основа любой ролевой системы — персонажи, и GURPS здесь не исключение. Основой же системы генерации персонажа в GURPS являются знакомые нам по многим компью-



терным ролевым очки опыта. В отличие от AD&D, в GURPS они:

- а) не зависят от броска кубиков;
- б) всегда распределяются как и где угодно;
- в) несут на себе, подобно пионерам, ответственность за ВСЕ. Их ценой покупается все — от умения персонажа до его удачи, друзей и врагов, места в обществе, а также его врожденных достоинств и недостатков.

От чего же, спросите вы, зависит количество стартовых очков опыта? Вот и первое проявление многовариантности GURPS. Количество очков во власти Мастера. Считается, что стандартный человек имеет около 25 очков. Стандартному же герою-приключенцу на все про все дается 100 очков. Суперменскими параметрами считаются 300 очков и более. К примеру, трехстами очками обладает небольшой дракон (да-да, и монстры тоже считаются по той же системе). Все зависит от Мастера. Причем это не вопрос его личной покладистости — он должен оценить уровень сложности своего мира, квалификации и стили своих игроков, и уж по-

том давать им очки. Многие также зависят и от самого мира. Мир киберпанка, где псионика уже стало нормой и ценится в пятачок за лучок или сверхмагический мир, где Посахи Цепных Молний используют в роли зубочисток, требуют от героя нехилого знания псионических или магических дисциплин, которые, надо сказать, для своего развития требуют очень больших затрат очков опыта персонажа. К тому же новичкам следует помогать — почему бы не таким образом? Один из оптимальных способов — выдача очков сообразно качеству написанной квенты (биографии персонажа).

Иногда особо пробойные игроки пробуют выбить себе побольше очков. Вот такому благородному стремлению следует потащить... а потом вспомнить старую ролевушую поговорку: «Если новый персонаж способен выносить даже танки, танки — это то, что он получит». Пусть знает, что на каждую хитрую гайку есть свой болт с крутой резьбой.

Кстати, о кванте. Еще одно отличие GURPS от остальных настольных РПГ состоит в том, что ей здесь уготовано огромное значение. От нее, как я уже говорил, может зависеть количество стар-



товых очков персонажа, его дальнейшее поведение в мире, описание окружающей действительности, дозвоаемой ему Мастером, его умения и многое другое. Ведь в GURPS нет такого понятия как «класс персонажа» — здесь, как и в Фоллауте,

существует лишь список возможных умений, доступных почти каждому. Если в АдиД



Мастер дает персонажу описание того, что он видит, в зависимости от его класса, то здесь он в первую очередь ориентируется на историю его жизни. Кстати, туда же входят и истории получения персонажем его навыка — логично: если хочешь что-то уметь, объясни-ка поправдоподобнее, как ты мог этому научиться.

Очки персонажа зарабатываются и тратятся, естественно, также и в процессе игры. Понятие уровня здесь также отсутствует, поэтому за любое удачно проведенное действие здесь можно получить зное количество этого самого опыта в чистом виде. Хотите — сразу тратите, хотите — накапливайте. Правда, в процессе игры нельзя купить врожденные достоинства, хотя вполне можно выкупить имеющиеся недостатки, если игрок сможет объяснить Мастеру, как он это сделал на практике. Еще одна особенность — в GURPS очень сильно ролевая составляющая, отсюда — важность хорошего отыгрыша. Опять-таки, все зависит от Мастера — он здесь работает еще и оценщиком. Да, ифрит убит (к примеру), но если его зарубил игрок, который в начале игры взял недостаток колоссальной пиррофобии, — извините, но очков он явно недополучит — как-то это странно выглядело! ☹

Итак, начнем разбираться непосредственно с созданием персонажа. Начнем с основных характеристик. Их всего четыре: **Сила**, **Ловкость**, **Интеллект** и **Хиты**. С первого взгляда — полный примитив, но не все так просто... ☹

От значения **Силы** зависит, в основном, лишь максимальная масса, переносимая персонажем, запас его сил и урон в рукопашном бою — ни дать ни взять,

Фоллаут. Это просто уровень накачки.

Хиты — это и есть хиты персонажа. Проще говоря, максимальное количество хитов, которые может выдержать perso-



наж. В отличие от других ролевых систем, в ГURPS персонаж, потерявший все хиты, не погибает, а всего лишь теряет сознание, да и то не всегда. Также, к примеру, он попадает в состояние шока, если у него вышибают одним ударом более половины хитов. Вообще-то ГURPSовская система хитов сильно не нравится любителям брать ракеты на грудь — слишком она реалистична. Например, стандартный арбалетный болт или пуля из крупнокалиберного пистолета наносят 3-костевой урон (то есть 3d6 — в ГURPSе все кубики шестигранные). То есть урон от 3 до 18. А стандартное количество хитов у среднестатистического героя — 10! И что интересно, оно с самого начала и на протяжении всей игры остается одинаковым (кроме что вы влезаете в суровые затраты и начнете их повышать), а не растут, как в АдиД, в невероятной прогрессии. Короче, попадание почти всегда шокирует, зачастую попросту вырубает... В жизни оно, однозначно, так же, но не всем это нравится. Угроза гибели возникает лишь в случае потери удвоенного количества хитов. Также Хиты влияют на некоторые способности (вообще-то это не ГURPSовский термин, но будем пока применять его) и на некоторые умения.

Намного интереснее обстоят дела с Ловкостью и Интеллектом. Это величины, от которых зависят соответственно физические и умственные навыки.

Ловкость — показатель физической кондиции вашего персонажа. На ней основываются почти все физические умения, начиная от верховой езды, кузнечного де-



ла и до фехтования лучевыми мечами. Бросок Ловкости может понадобиться во многих ситуациях — например, когда надо udržать равновесие.

Интеллект — уровень умственного потенциала. От него в первую очередь зависит, помимо умственных навыков, такие показатели, как сила воли персонажа, его способность к магии и псионике и многое другое. Броски Интеллекта требуются довольно часто.

Изначально у среднего человека все характеристики равны 10. Их, естественно, можно повышать или понижать. Надо сказать, что повышение основных характеристик жрет очки опыта, как ничто другое. К примеру, для поднятия характеристики с 10 до 17 нужно потратить 100 очков, а ведь 17 — еще не сверхчеловеческий параметр. Но, во-первых, повышение Ловкости и Интеллекта зачастую оправдывает затраты, а во-вторых, если уж поднимаешь их, так сразу — в процессе игры это будет стоить вдвое дороже («Пять сотен!» «Быть может, поторгуемся?» «Хорошо. Тысячу!» ☹). А вот с понижением характеристик все не так просто — очков получается значительно меньше, а неприятностей — значительно больше. Берегитесь, чтобы не произошло с вашим героем подобной истории: «Маг наступил на еж, потерял один хит, упал, потерял второй хит и умер от потери крови».

После характеристик следует определить с достоинствами и недостатками персонажа.

Достоинства — это нечто вроде Фоллаутских перков, то есть преимущества, имеющиеся у персонажа в начале игры, а



также неплохой способ потратить кучу очков ☹. К ним относятся такие качества как, к примеру, *Общительность* (одиночное владение обеими руками), *Сильная Воля* или *Феноменальная память*. Хотя сюда входят и такие абстрактные понятия, как *Удача* (иногда кубики можно перекидывать) или *Чувство Опасности*. Некоторые достоинства просто влияют на умения, тогда как другие придают персонажу особые качества. Завоново, но в списке достоинств значится и *Евнух* — устойчивость к обольщению, однако ☹ (и за такое удовольствие еще и очки платит!) ☹. Большинство Достоинств доступны только при создании персонажа.

Недостатки — полная противоположность Достоинствам, то есть изначальные качества, которые могут создавать помехи в процессе игры, но за них вы можете получить дополнительные очки опыта при создании персонажа. В процессе игры их можно выкупить на заработанные очки. К ним относятся *Слабая воля*, *Ожирение* и даже *Одиорукость* и тому подобные гадости. Сюда же входят и сложные в исполнении моральные достоинства, такие как *Кодекс Чести* (характери делать не хочется, а надо ☹) или *Чувство Долга*. Вообще-то считается, что нельзя брать недостатков больше, чем на 40 очков бонуса, но существуют исключения — *Слепота*,

например, сама по себе стоит 50 (кстати, может работать в паре с достоинством *Инфракрасное Зрение* и псионическим *Экстрасенсорным Восприятием*, так что слепой ниндзя — тоже вариант ☹). Также можно сделать исключение для недостатков, положенных и аргументированных квестной. Например, если герой Паладин и играет в мире Темных Магов.



Помимо недостатков и достоинств существуют еще и другие качества персонажа.

Внешность. От очень гадкой до неземной красоты. Соответственно, за гадкую вам дадут бонус очков, за неземную красоту придется платить. Влияет на реакцию представителей той же или схожей расы на вашего персонажа.

Уровень богатства (стартовый). Тут и так все понятно.

Враги. Кто-либо, кто имеет большой зуб на вашего персонажа и при подтвердившейся возможности будет пытаться сделать ему большую пакость — ткнуть мечом в живот, например. От серьезности врага зависит размер бонуса. За обольщенного на вас красавчика получите 5 очков, а вот тот же самый паладин может отхватить и тридцатиочковый бонус.

Друзья и покровители. Это неврагвые персонажи, согласные помогать вам на вашем тернистом пути, или большие шишки и организации, готовые взять вас под свою опеку. Опять-таки, у верного эрдельтерьера и ЦРУ цены разные. Если же покровитель готов изредка помогать вам артефактами — платите лишних 5 очков. У друзей и покровителей к тому



же есть определенная частота появления (этим-то они и отличаются от напарников). Можно доплатить и увеличить ее, можно уменьшить ее и обеспечить себе скидку — выбор за вами.

Отличительные черты. Просто нечто особенное в вашем персонаже, например: сильная любовь к длинным волосам, морская болезнь или необязательное вегетарианство. Дают по одному очку бонуса за штуку, больше пяти «эзюионик» обычно не дается. Единственное неудобство — их опять-таки надо отыгрывать.

Продолжение
следует...

Вторым и третьим экземплярами являются рули **360 Modena** и **360 Modena Pro**. Описывать их, думаю, стоит задано, так как различие между ними состоит лишь в штекерах и отсутствии в «об-



FFB_Ferrari

легченной» версии «коробки переключения скоростей». Кстати, о штекерах: подключить 360 Modena'y к гейм-порту у меня не вышло. Вернее, подключить-то я его подключил, но он не «нашелся» и не заработал, как я ни корячился. Зато после подключения идущего в комплекте с рулем переходника на USB все заработало прекраснейшим образом. О чем это говорит? Имхо, только о том, что USB — рулит ☺, ибо покупать такой руль, не имея USB, честно говоря, нецелесообразно.

Крепление 360 Modena к столу ☹ происходит менее технично, чем подключение штекера к разъему. Его просто привинчивают, в точности как Charger — комплектующие идентичны. 360 Modena Pro же, будучи продвинутой, крепится двумя «половинками» рогатки. Честно говоря, подобные методы защемления совсем не побуждают к подвигам, в буквальном смысле уменьшая мужское достоинство играющего. Все эти пластмассы до жути напоминают китайский ширпотреб на прилавках ларьков. Вроде и держится нормально, но мы же прекрасно знаем эту пластмассу ☹.

Кроме шнура в комплект входят драйверы и настройки клавиш на руле. Стоит заметить, что четыре переключателя дублируются педалями и переключателем скоростей.

360 Modena Pro отличается от своего более дешевого собрата резиновым покрытием всего рулевого колеса, а не толь-

ко места захвата руля руками (360 Modena). Резиновое покрытие «ощущается» намного лучше, чем пластмасса Charger, а, по которой нет-нет, а проскользывают руки, — только вот от долгой езды мозоли можно заработать ☹. Оба руля оборудованы двумя кнопками и двумя позиционерами, отличающимися от консольных аналогов тем, что они выступают на поверхности руля. Каждый из них имеет восемь направлений-кнопок, на которые удобнее всего ставить обзор камеры или не особо важные функции, так как в пылу гонки запросто можно нажать вместо «вправо» какой-нибудь «вверх-вправо». Обе модели имеют потрясающую плавность движения. Управлять автомобилем при помощи этих рулей — одно удовольствие. Машина идет плавно, не напрягаясь, при соответствующей настройке «мертвой зоны» слушается малейшего поворота руля. Коробка передач придает игре дополнительную реалистичность. Педали немного туговаты, но, как мне кажется, при активном использовании должны разорваться и прийти в норму.

На вот мы подошли к самому вкусному! К самому сверх-супер-прикольному РУЛЮ! Отдыхали в Ялте? Катались на игровых автоматах? Сидишь в кресле, ноги на педали ставишь, сейчас, мол, я их



всех! И тут на тебе — руль в руках трясется, выплет туду-суда, норовит из рук вырваться. Спущка после позорного проигрыша не текла? Мол, домой бы мне такой, чтобы через год показать этому жетоному, кто в клубе Шумохоер. Ну вот, это ваш шанс Рули в студию!

О Thrustmaster's Force Feedback распространяться можно долго. Восхищен-

но шкаты, закатывать глаза и пытаться слогать стихи (не пытайтесь — ничего не получится). А можно тихо материться, пока этот...справо стильно вас подрезает, руль вырывается из рук и вы влетаете в единственный фарный столб на два ближайших километра вперед. Force Feedback отнюдь не предназначен для того, чтобы добиваться результата — он создан для ощущения игры. Даже если на клавиатуре вы на два круга обходите вторых ме-

сто, не надейтесь, что Force Feedback облегчит вам жизнь. Feedback, как можно определить из названия, — это технология обратной связи, при которой механизм



360 Modena Pro

руля будет четко реагировать на все внешние обстоятельства. Вы почувствуете все, что будет чувствовать ваша машина. Заносы, столкновения, дорожное покрытие — все это проработано до мелочей. Но само это ощущение — вибрирующее ощущение дороги под колесами — это нечто. Если пойдет дождь, дорога станет скользкой и машину начнет заносить; если ваш автомобильчик стукнет, он выльнет, а в «лучшем» случае и перевернется. Если же врежетесь куда — ну, в общем, лучше не надо ☹.

Сей забавный девайс полностью повторяет оснащение 360 Modena Pro, но вот в плане крепления к столу он намного надежнее (я думаю — руль же сам из рук вырывается ☹). Защемляется Force Feedback при помощи двух кронштейнов. Вначале колеса надежно закрепляется при помощи шарика, а затем, для страховки, вкручивается и второй кронштейн — с липучкой на конце. Может быть, именно после этой цапцы у меня и появились скептическое отношение к креплению рулей, классом ниже. Чуть не забыл: подключается Force Feedback к USB, а окромя драйверов даже к Вин2к дрова есть, только кто на ней играть будет ☹, на диске присутствуют две демки — провады, они немного староваты ☹, так что лучше всего сразу устанавливать какой-нибудь из NFS или Colin McRae Rally II.

Теперь о программной части. Очень многие настройки руля, такие как чувствительность, мертвую зону (угол поворота, игнорируемый рулем) необходимо изменять в самой игре. С Force Feedback «ом» немного иная ситуация. Силу эффектов можно регулировать и в игре, но главнейшими все равно будут настройки драйверов. И именно на них можно проверить установленные параметры обратной связи.

Прослеживается четкая тенденция. Сначала был руль. Затем еще и педали, плюс немного резины. Затем коробка передач и еще немного резины (защита рук — прежде всего!) И вот он, венец творения: форс фидбэк и все-все-все! Черта же Thrustmaster завтра извоят?

Благодарим фирму **OST**
(044) 2204029 за предоставленные рули.



Shock2CompactRWPSX 2

В мире Age of Power произошли большие перемены. Какие именно? Об этом вам расскажет GM Rand. Писать его будет полезно как начинающим, так и уже опытным игрокам.

Ефим БЕРКОВИЧ aka RAND

Ultima Online

Пришло время опять вернуться к моей самой на данный момент любимой игре **Ultima Online**. Ведь на киевском шарде, где я появлялся чаще всего, за это время произошли разительные перемены.

Начнем с самого главного. Была изменена серверная часть игры. На смену так называемой *Сфере* пришел *Вульфлак*. Переход был тяжелый. Новый эмулятор был достаточно глючным, и в процессе его отладки очень многие игроки вообще перешли на другие шарды. Кому понравится, что, к примеру, вещи постоянно пропадают из банка, а лавка раз в не-

ет к силе своего удара 20 %. Это вполне логично — ведь такой персонаж попадает по указанным точкам противника. Но прокачивается анатомия теперь труднее. Но теперь на НПС особо не покачаешься, не то что раньше. Зато в бою анатомия теперь тоже растет. В общем, на мой взгляд, весьма приятная фишка.

Наконец, на радость магам, заработала *медитация*. Уйдя в медитативный транс, ману регенеришь гораздо быстрее. Но, к примеру, тяжелые доспехи вообще не позволяют заняться внутренним самосовершенствованием. Да и противники не дремлют. Все стараются помешать ману накопить энергию для следующих заклинаний.

Совершенно по-другому стали работать такие полезные скиллы, как *хайд* и *стелс*. Раньше первый практически никто не качал. Зачем, если в стелсе можно было и стоять и ходить. А теперь вначале надо уйти в хайд, потом перейти в стелс, при удачном переходе игрок может сделать 10 шагов. Потом, при необходимости, операцию можно повторить. Также гораздо правильнее работает и обратный скилл — *детект хайдинг*. Теперь он не просто находит всех спрятавшихся вокруг вас, им стало можно «челкаться» и обнаруживать тех, кто находится вокруг зоны применения скилла. Причем зона действия прямо пропорциональна величине скилла.

Появилось много *магического оружия* и брони. Особенно часто оно попадает

как всегда, лежит где-то посередине.

Во многом изменилось и поведение монстров. К примеру, раньше они в гвард-зону не заходили. Теперь заходят, причем мирные НПС не орут ГВАРДС. Такой манстр может и игрока в гвард-зоне убить, если



он, конечно, сам не вызовет защитников. Но они-то врага убьют, но... на месте его смерти даже трупа не останется. То же самое происходит с красными игроками. Их даже согласны обслуживать в магазине, но... достаточно крикнуть рядом ГВАРДС, как «доблестные» воины с алебардами сразу уничтожат своего извечного врага.

И вообще, надо заметить, что играть стало гораздо интереснее. Теперь все максимально приближено к оригинальной Ульмие. Единственное, чего, на мой взгляд, не хватает сейчас, это уменьшение статскала до 225 (сейчас — 340). Тогда бы и деление на воинов и магов стало гораздо четче. Но, увы, многие старые игроки шарда против такого нововведения. И их можно понять. Ведь эти стали качались с большим трудом, с затратой кучи денег, причем как игровых, так и реальных. Но... все может статься, глядишь, и мы дойдем до этой, на многих шардах проверенной, цифры.

Есть, конечно, и пару ложек дегтя. К примеру, до сих пор не настроен нормально *крафт*. Вещи, сделанные людьми, пока не имеют такого значения в игре, как раньше. Плоды ремесленного мастерства игроков потерялись на фоне магического великолепия. Конечно, ситуация будет сбалансирована, и, надеюсь, достаточно быстро. Ведь торговые отношения в УО значат не многим меньше, а иногда и больше, чем боевые.

Но в любом случае радует, что на шарде появляется все больше старых знакомых имен. Народ играет, а многие утверждают, что и живут в этом загадочном и странном мире, мире Ульмийи ОнЛайн.

Заходите к нам на www.ultima.kiev.ua, и вы не пожалеете.



дело снижается. А с учетом того, что прокачивать статус стало гораздо тяжелее, такие потери аж никак не добавляли оптимизма. Но Вульфлак обладает одним, но кардинальным преимуществом перед всеми остальными эмуляторами. У него открыт исходный код программы. Поэтому постепенно баги пофиксили, и народ начал возвращаться.

К сожалению, у меня не так много места, как хотелось бы, поэтому я смогу рассказать только об основных нововведениях.

Ну, во-первых, *рыбалка*. Теперь выудить можно не только рыбу, но и (в зависимости от величины скилла) ботинки, пустые сумки, деньги от 1 до 3 тысяч, карты сокровищ и всякие бранные. А самое главное — время от времени ловятся монстры. Естественно, они в рюкзаке не помещаются, а потому всячески пытаются отомстить выцарапавшему их на берег незадачливому рыбаку. Причем ловятся самые разные враги. От Мунгблатов, не представляющих серьезной опасности, до могучих блуд Элементалов. Так что теперь рыбака позволяет не только обеспечить себя едой, но и приобрести броню, оружием, да еще поднять всяческие боевые скиллы и хилинг.

Во-вторых, многие скиллы стали работать по-другому. Возьмем, к примеру, *анатомия*. Раньше от нее особого проку не было. А теперь Гранд-мастер анатомии добавля-



ся в кладках. Правда, сами кладки еще плохо сбалансированы, наблюдается несоответствие между количеством/уровнем монстров-сторожей и содержимым самого сундука, но это дело поправимое.

Также сейчас правится лут монстров и вообще производится «заселение» мира. Причем мнения о том, как именно это надо делать, весьма разные. Одни хотят монстров побольше, но послабее, другие, наоборот, поменьше, но чтобы каждого приходилось убивать минут по 10. Но истина,



Давненько мы не водили экскурсии по игроградскому Музею. А ведь там есть что посмотреть. Вот, например, сегодня наш экскурсовод расскажет вам об одном очень древнем экспонате.

Владимир (Люден) Ю. НЕКРАСОВ

СТАРАЯ АРКЯ ДА

Сейчас редко встретишь мирную компьютерную игру. Без намеков на какую-либо военную доктрину: боевую, экономическую, научную, политическую, национальную... Хорошо ли это, плохо ли — Бог знает. Но тошкуют по новейшей вере в лучшее: несектантское, неидеологическое, нетехнократическое — человеческое, доброе и светлое. Эта игра проста, незамысловата, мила и... красива.

Ad memoriam
Александр Мирер

Разумные существа могут быть прекрасны или смешны, странны или безобразны. Но они обладают даром испытывать радость, уныние, печаль, восхищение, удивление... Еще они могут решать задачки, которые ставят перед ними случай и природа, используя знания и опыт по своему усмотрению. И, наконец, идти вперед — навстречу благодарной цели.

На далекой планете, удивительно напоминающей Землю, среди прекрасного сада, где порхают стрекозы, а высоко в синем небе плывут летние белые облака, инопланетянин Космик чувствует себя потерян и одновременно полным решимости, подавленным — и исполненным веры в лучшее, чужаком... увы, с этим ничего не поделаешь. Но родителей нужно спасти, и сделать это может лишь он, Космик.

На пути будут встречаться друзья и недруги, но надеяться можно лишь на себя. Будут подсказки, оганки в хрустальных шарах на тонкой витой ножке. Воспользоваться ими можно, просто пододвигая такому шару вплотную. Будут фрукты (ведь мы же в саду), собирая которые, увеличиваешь количество очков. Здоровье, подорванное недругами, можно исправить, собирая радужные большие оганки, напоминающие бокалы всего разнообразия ежевики. Вначале у Космика всего три порции самочувствия — сила и слабость не выражаются здесь в процентах. А еще инопланетянин собирает яркие большие звезды — чтобы раз в три уровня получать бонус в очках по определенному курсу. Очки, здоровье, звезды демонстрируются качественно и количественно внизу экрана.

Будут и препятствия на пути к родным. Зубастые волки, при столкновении с которыми тернешь один зеленый прямоугольничек здоровья, синие глазастые и что-то неслышно бормочущие шары, весьма подвижные, подпрыгивающие с небес на красных-белых парашютах и вылетающие из оградных цветков. Еще один зеленый прямоугольничек. Потеря трех прямоугольничков и любовное столк-

новение с очередными «чуждыми природой» — и душа в лилейно-белых одеждах и с зеленым в красную крапинку лицом (токал природный цвет кожи инопланетян) взлетает в космический рай — с нимбом и помаховая крыльшками. А вы начинаете сначала. С того места, где сохранились в последний раз.

Но нужно и бороться за зверем. «Человек — царь природы», как говорила в похожей ситуации бульбевская Алиса Селезнева. С клыкатами волками все очень просто: точный прыжок сверху — пшик! — и волк исчезает. Шары нудаются в двукратном «зпрыгивании». Цветы и улиток не трогайте —

возни много, а толку ноль.

Забираясь на деревья за фруктами, помните: волки могут обитать и на ветках. Ананасы, яблоки, груши — все вкусное часто висит в воздухе как бы на невидимой порабощенческой кривой. Значит, либо выбирайте удобную точку для прыжка, либо ищите пружинный трамплин. А когда будете в полете, следите за курсом. Собираясь по пути все, что можно подобрать, даже ненужные и бессмысленные на первый взгляд вещи: поверьте, потом пригодятся.

...Игра имеет девять уровней. Сад — лишь первый из них. Пробираться между удивительных деревьев, камней и цветов (на горизонте маячат горы). Космик может

подбирать и устанавливать в нужных местах минимы, разрушая преграды, расчищая дорогу от волков, шаров, а на более высоких уровнях и от живых изгородей, синих ворон, привидений. Число имеющихся в наличии мин (максимум девять) показывается там же, где и здоровье, очки и звезды — внизу экрана.

Волки — это основные обитатели планеты. В конце девятого уровня Космику предстоит победить Короля волков — и выйти в мир КОСМО-2. Но я забежал далеко вперед. Третий и четвертый уровни — лесные; солнечный и грозовой лес. О! Простите ме-

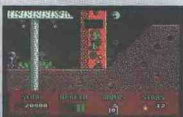
ня. Я совсем забыл рассказать, что Космик может высоко прыгать с помощью сочетания клавиш Ctrl и стрелочек Вверх, Влево и Вправо. Стрелочка Вниз позволяет вам всплывать персонажу под ноги и посмотреть, что находится в основании отвесной стены — пропасть или просто дол, поросший травой. Alt — подкладывает и включает часовой механизм мины на месте нахождения инопланетянина. Времени до взрыва немного — секунды четыре, нужно успеть отбежать. Недалеко. Просто чтобы не зацепило. На руках у Космика присоски — именно благодаря им пришелец может карабкаться по вертикальным, даже покрытым льдом (есть и ледовые лещеры) поверхностям.

Есть макровместо по имени Пещера волды. Самое главное, чтобы герою ничего не лилось на голову. А есть Город огня, кака-то странная постройка из труб, периодически извергающая пламя. Здесь важно понять систему и угадать момент, когда можно проскочить — огонь, на первый взгляд, вспыхивает совершенно беспорядочно. Есть странный симбиоз льда, высоких трав и цветов. Есть силовые стены, разрушить которые можно лишь четырьмя-пятью взрывами мин. Есть ракеты для поджога вьюсы: бездонные пропасти, падающая в котле, Космик успевает только крикнуть в облачке комикса: «Ю neft».

Игра требует внимания и терпения, находчивости и сообразительности, ловкости пальцев и быстроты мышления, ведь это дефакто развивающая игра. Что радует, есть демонстрационный режим, предистория, рассказ о разработчике, развития система диалога с играющим, хорошая защита

от необдуманных решений в виде многочисленных предупреждений (но только в нужных местах!), хит-лист, ненавязчивый саунд, к тому же и отключаемый. Что огорчает, игра на хорошем английском и вообще очень стильная — достойный музейный экспонат. Да и авет от нее чем-то тем, далеким, ностальгическим, искренным и... мудрым. Впрочем, оцените сами.

Читайте Мик, оки-доки!



А в нашей Гостинице снова шумно. Ее снова оккупировали маги из мира Magic The Gathering. Сегодня они обсуждают новые заклинания, которые принесли им «Одиссея».

СВОЮКИ С ФРОНТОМ

MAGIC

The Gathering

Том/Доc/КЕРТИС Kertis@torbo.com

Вот и подходит к концу сентябрь. На улице поспушно, хотя солнечное время от времени приходит в себя и начинает припекает. Но мы знаем — лето уже закончилось, начинается осень. В Мэджике то-



же начался новый сезон: вышла новая редакция карт под названием *Одиссея*; старый добрый Маско-блок навсегда уходит из Т2. А вместе с ним уходит огромное количество очень хороших карт. Ах, как мне будет вас не хватать!

Впрочем, не стоит о грустном. На смену старому всегда приходит что-то новое. Сиречь *Одиссея*. Во-ней-то и пойдет речь. Точнее, не столько о новом блоке, сколько о такой вещи как *перерелиз*. Итак, в субботу, 22 сентября, в клубе *Magic Land* и в воскресенье, 23 сентября, в клубе *Легенда* состоялась перерелиз новой редакции карт. Что такое перерелиз и с чем его едят?

Вы слышали, думаю, такое слово «релиз»? И знаете, что оно значит. Так вот, перерелиз — это, соответственно, мероприятие, проходящее до официального выхода ста. Любители Мэджика собираются в клубе, туда приходят карты нового ста и ими играют *сильд*. Б-р-р-р. А это что за ужас такой? Эх, невнимательно вы

читали мои статьи! Ну ладно, повторюсь. Сильд — это такой специальный формат. Все собравшиеся сдают деньги и получают за них один *стартер* (комплект из 75 случайных карт с землями), и два или три *бустера* (пятнадцать случайных карт без базовых земель) новой редакции. Кроме того, все участники получают перерелизную фольговую *рару* (в этот раз она оказалась на арбском языке, и я еще не понял, что на ней написано). Потом вы берете полученные карты, рассматриваете их и заполняете специальный лист — в котором указывается, сколько и каких карт вам пришло. Думаете, на этом все заканчивается и можно играть? Как бы не так! Не успеете вы расслабиться, как следует рассмотреть доставшиеся вам карты и порадоваться, какие они крутые, как... их у вас заберут. Что приятно, заберут их не только у вас, но и у всех. После этого часть народа получит назад свои наборы, а часть получит чужие, выбранные случайным образом. Сделано это, чтобы избежать читерства — а вы что думали, читеры только в компьютерных играх попадают? Как бы не так. Вот теперь вы можете спокойно рассмотреть доставшиеся вам карты. Ваша задача — собрать из них колоду, которой вы будете играть на турнире. В колоде должно быть не меньше сорока карт. Собрали? Теперь начинаем играть. Вы как минимум должны постараться попасть в *Топ 8*, это обеспечит вам один призовой *бустер*; а если вы займете первое место, то... То *бустеров*, понятное дело, будет значительно больше.

С моей точки зрения, довольно интересный формат игры, хотя драфт ниврится мне больше. Но это, скажем так, на любителя.

Итак, в воскресенье в Легенде собралось нас не очень много — 25 человек. Правда, стоит учесть, что за день до этого перерелиз проходил в другом клубе, а поучаствовать в двух таких мероприятиях не у всех хватит денег.

Одиссея — сет несколько необычный. В игровую теорию вошли два новых понятия, во многом меняющих игру — это *Threshold* и *Flashback*. Трешхолд — это некое свойство существа, включавшееся, когда у вас на кладбище семь или больше карт. Вот примерчик: карточка под на-

званием *Werebear* — существо 1/1 за одну зеленую и одну любую ману. За тап дает зеленую ману в манопул. А когда наступает Трешхолд, оно становится +3/+3. Итого, имеем существо 4/4 за две маны, да еще и дающее ману. Неплохо.

Флэшбек — это свойство карты играть... с кладбища. Вот примерчик: заклинание *Beast Attack* — играет за две любых и три зеленых маны. Вы вводите в игру зеленого токена 4/4. Поскольку это инстант, то играть его можно в любой момент, в том числе и после того, как ваш противник объявил своих атакеров. Правда, неприятно, когда такое чудовище входит в игру, становится в блок и убивает твою кричу, которая по всем расчетам должна была выжить и, более того, убить оппонента. На это не все. Заклинание *скастоано*, карточка ушла на кладбище, но теперь вы можете сыграть ее еще раз, уже с кладбища. При чем за ту же цену. Справедливости ради отмечу, что обычно Флэшбек дороже манакоства. Представьте, какие это открывает возможности для комбинаций? А насколько сложней становится играть? Теперь же нужно постоянно следить за кладбищем противника и не забывать, что если у него много маны, он может сыграть одно заклинание дважды за ход. Один раз с руки и второй раз с кладбища! Представьте, насколько сложнее теперь играть, особенно с непривычки, когда карты наизусть еще не знаешь



и приходится постоянно читать, что на них написано.

Но несмотря на это, *Одиссея* — сет весьма любопытный, особенно для новичков, — большинство карт одноцветные, легко просчитать кривую маны, игра драфт, легко понять, какие именно цвета ты собираешь. Очень много крич, довольно много директа у красных. Так что сет приятный и очень подходит для того, чтобы играть на нем драфты. Во всяком слу-

чае, это гораздо проще, чем на Инвейж-блоке, с моей точки зрения.

Так вот, собрались мы, посмотрели и начали собирать себе колоды. С первого взгляда было понятно, что у зеленых очень мощные и толстые кричи, а у синих и белых имеются в наличии летуны и много других приятных вещей. Вот так я и попытался собрать колоду — зелено-белосиную. Что я могу сказать? Проверка показала, что колода играть может, и из того, что мне попадали, я, пожалуй, выбрал лучшее. Но, увы. Похоже, несколько месяцев без Мэджика сделали свое черное дело, и мне просто катастрофически не везло. Карты не шли, а если шли, то не те и не туда. Я совершал одну ошибку за другой, и в конце концов стало ясно, что войти в топ 8 мне явно не светит. Я просто дропнулся. То есть сошел с дистанции и начал наблюдать, как развиваются дела у остальных игроков. Правда, наблюдал я не очень долго, поскольку вскоре мы сели играть драфт. Тут у меня было гораздо больше шансов на победу, но опыта-таки, увы. В этот вечер моя удача гуляла с кем-то другим, и я не дошел до финала, проиграв в полуфинале. Правда, сразу замечу, колода у моего противника была посильнее моей, да и играл он значительно лучше. Но все равно обидно — чуть-чуть везения, и...



А, ладно, чего переживайте! Не первая игра и, надеюсь, не последняя. В любом случае, я получил массу удовольствия от участия в прелелизе и драфте, и кроме того получил много новых красивых карточек магии. И это не может не радовать.

А результаты прелелиза таковы:

ТОП-8:

- 1-2. Ремезенко Александр;
 - 1-2. Финюгов Алексей;
 - 3-4. Майдорода Роман;
 - 3-4. Крыжний Константин;
 - 5-8. Почечуев Андрей;
 - 5-8. Савчук Ростислав;
 - 5-8. Федоров Дмитрий;
 - 5-8. Алексеев Андрей;
- Призы: 25 бустеров, фольговые прере-



Настольные стратегические игры
г. Киев, ул. Богатырская, 2-Б
т/ф: (044) 461-3161

E-Mail: sales_kiev@sargona.ru

http: www.sargona.com.ua

Адреса наших партнеров:

г. Киев, ЦУМ, 2-й этаж, отделы игрушек и игр

г. Киев, Книжный рынок "Перевала"

г. Киев, ул. Богатырская, 2-Б

клуб "Легенда", т. 461-31-61

г. Киев, ул. Васильковская, 10

клуб "Magicaland", т. 490-26-60

г. Киев, ул. Софийская, 33

клуб "Kivi", т. 598-02-15

г. Киев, ул. Курилівна, 3, ст.м. "Киев"

Комп. клуб "TAT", тел. 251-2466

г. Киев, ул. Дмитриевская, 25

г. Киев, ул. "Соттерланд", т. 400-67-02

г. Киев, ст.м. "КПІ", 18-й корпус НТУУ "КПІ"

г. Киев, ул. Металлистов, 6

магазин "АМБ-канцтовары"

г. Киев, Торговый центр "Квадрат" "Світ книги"

на ст.м. Арсенальна

г. Киев, Торговый центр "Все для дому",

на ст.м. Дружбы Народов

г. Киев, ул. Тимошенко, 29, ст.м. "Минська"

комп. клуб "Контакт", тел. 411-90-88

г. Киев, киностудия "КИЕВ"

комп. клуб "Фантастика-13", тел. 236-14-97

г. Киев, ул. А. Малишко, 3-Д

Магазин "Дом игрушек" тел. 644-13-35

г. Львов, ул. С. Крушевницкого, 2

клуб "Ніччелла", т. (0322) 73-88-60

г. Львов, ул. Гринько, 35-Б

комп. клуб "Дракон" т. (0692) 67-96-25

г. Львов-Франковск, ул. Герасименко, 128

комп. клуб "Киберит" т. (03422) 3-22-19

г. Харьков, ул. Рыльковская, 19

магазин "Легенда" тел. (0572) 43-24-20

г. Харьков, ул. Плехановская, 92-А

гостиница "Металлист" корт. Б, ком. 303

клуб "Гильдия Магов" тел. (0572) 280-019

г. Николаев, ул. Герасименко, 3

компьютерный клуб "Хакер" тел. 3-15-98

г. Путивль, ул. Ломоносова, 48

магазин "Млассе" тел. (0642) 34-62-66

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ДИЛЕРОВ — НА ВЫГОДНЫХ УСЛОВИЯХ!!!

лизные карты, финалистом — футболик.
Между прочим, если бы вы приняли участие в прелелизе, то как знать — а вдруг на первом месте красовалась бы ваша фамилия?

Впрочем, не расстраивайтесь. Это не последняя возможность, следующую прелелиз будет зимой. А пока в стране магов начинаются тяжелые будни. Множество вопросов, на которые сейчас все пытаются найти ответы, — как повлиять новый сет на игру? Какие цвета и цветовые сочетания начнут играть сильнее, а какие слабее. Какие карточки нужно выменивать и покупать, чтобы положить их в свою деку. Мэджик — это не только турниры и соревнования, это постоянная подготовка к ним. Изучение новых карт, конструирование и тестирование новых колод. Как ни крути, а без этого никак.

Мэджик — игра переменчивая, в которой нет абсолютных истин. Колода, которая еще вчера великолепно играла, сегодня может начать проигрывать у всех в подра. Колода, еще недавно козавшаяся неигральной, получает в новом сете все одну карту, которая все меняет в корне. Или вдруг, из ниоткуда, появляется нечто абсолютно новое. В Одиссее есть потенциально сильные карты, на которых можно попробовать построить нечто оригинальное, но вот получится ли? Это вопрос. Вот, к примеру, парочка карт, которые мне особенно приглянулись как материал для будущих сооружений. Единственное, что вызывает неуверенность в подобном исходе — это малочисленность этих карт. Все-таки пять ман многовато, особенно теперь, когда Дарк Ритуалы больше не играют. Впрочем, судите сами: *Traumatize 3UU, Sarcery: Target player puts the top half of his or her library, rounded down, into his or her graveyard.* В смысле, некий плейер берет половину карт с верха своей библиотеки и отправляет их на кладбище. Лихо! Очень. А теперь вторая карточка, уже черная: *Haunting Echoes 3BB, Sarcery: Remove all cards*

in target player's graveyard other than basic land cards from the game. Search that player's library for all cards with the same name as cards removed this way, and remove them from the game. Then that player shuffles his or her library. Что обозначает: посмотрим кладбище противника и порежем из игры все карты, кроме базовых земель.

Acceptable Losses



вых земель. Потом залезем в библиотеку противника, найдем там карточки с такими же названиями и тоже родственно порежем их из игры. Сильно? Очень. Если бы не цена — пять ман все-таки. Но как знать, вполне возможно, что эти карточки заиграют. Время покажет.

Вот почему мне так нравятся прелелизы и время после них. Думаешь, прикинь-вешь, тестируешь. Эх, жизнь бьет ключом. А так хочется собрать оригинальную деку, которую никто не ожидает и которая при этом будет выигрывать. Мечты, конечно, — хотя, как знать...

Лодненко, пошел тестить новую идею.

До встречи на турнирах!

А в детском саду сегодня родительский день. Наш лучший воспитатель расскажет вам о тех зданиях, в которые во избежание несчастных случаев, лучше не ходить ваших отпрысков.

ПОТЕРЯННЫЕ ИГРЫ

Наталья ГРАДОВА

А много ли нам, господа, известно об Атлантиде, кроме того, о чем поведал миру Платон? Задавшись этим вопросом и обратившись к Интернету, я в ходе первого же поиска обнаружила прелюбительную монографию-пилотезу. Ее автор, **Н. А. Шванев**, весьма уверенно и небездоказательно сообщает, что версия о мостона-



хождении Атлантиды гдето рядом с Антильскими островами или в Гибралторском проливе ошибочна. Город-остров Атлантида действительно существовал и действительно затонул в результате планетарной катастрофы, произошедшей между VIII и VII вв. до н. э. в Восточной Европе, когда огромная волна из Северного, Балтийского и Белого морей прорвалась по долине Днепра в Черное море и ушла в Средиземное. До этого происшествия уровень Черного моря был ниже современного примерно на 12 м, а после прорыва вод превысил его на 80-100 м. Атлантида располагалась в районе нынешнего Севастополя и была затоплена, о чем и поведали, по словам Платона, «мудрейшему из семи мудрых», Солону, египетские жрецы из города Саиса. Данное сообщение меня лично воодушевило и буквально переполнило гордостью за любимой с детства Крым. Я — патриот своей страны не в меньшей степени, чем американцы, которые ни за что не согласятся передать название Атлантического нашему Черному морю. Да нам и не жаль. Впрочем, они уже что-то подозревают, и появление мультимедийного блок-бастера **Atlantis: The Lost Empire («Атланти: потерянная империя»)** не иначе как призвано оправдать исторически сложившуюся ситуацию. История нас рассудит, а мы пока что вернемся к своим проблемам.

Итак, 1914 год. Вашингтон. Исторический музей. Котельная... Да-да, именно здесь, в котельной, и обитает чудак-атлантилог **Майло Фетч**, давно и прочно изоблещивший Атлантиду. К несчастью, он не слишком похож на легендарного Индиану Джонса и в успех его поисков никто не верит. Поэтому и денег на экспедицию не дают.

Посему он и найти ничего не может... В общем, замкнутый круг получается. Так он и бьется, как рыба об лед, о бетонную стену непонимания, теряя время, но не веру в себя и Атлантиду, пока вдруг не выясняется, что он не одинок. Есть на свете и другие чудaki, и у них даже есть деньги. Причем немалое количество. И некоторые из них тоже ищут Атлантиду. В общем, деньги у одного спонсора-миллионера хватило и на постройку подлодки, гибрида «Титаника» с «Наутилуса», и на снаряжение, и на комплектацию совершенно уникального экипажа. И путеводитель у экспедиции также имеется — дневник дедушки Майло, прочитать который под силу лишь нашему герою. И вот — приложения не оставили себя ждать...

Голливуд подвержен гигантомании почти в такой же степени, как и почивший в бозе СССР. Только симптомы немного отличаются. Зачем строить стометровую титановую тетенку с мечом, когда можно запечатлеть размах своего воображения на пленке. Масштаб разрушений в голливудских боевиках раз от разу все грандиознее, а панорамы в фильмах все грандиознее. «Atlantis», безусловно, стоит смотреть на



большом экране. Впечатление столь сильное, что недостатки и накладки сюжета поначалу совершенно незаметны. Но компьютерная игра — совсем другое дело. Тут не справиться за эмоциональный фан, недочеты графики экран монитора выявит безжалостно и незамедлительно, поэтому уже не один слабокожестный шутер приказал долго жить.

Благословенно канула в Лету и оставила лишь слабое эхо в виде упоминания в данной статье первая игрушка по мультфильму Atlantis: The Lost Empire — одноименный шутер на древнем движке **LithTech 1.5**. Слова доброго о ней не скажешь. Прямолинейные FPS-уровни компьютерной Atlantis населены монстрами на редкость жалкого вида и примитивного поведения, а аркадные вставки интерес игрока окончательно убивают в силу своей

полной непроходимости: чересчур сложными их сделало крайне несовершенное управление и отсутствие *in-game saves*. Не спасают игру ни паззлы, ни анимационные вставки. Основная достопримечательностью этого совместного продукта **Disney Interactive & Zombie Studios** является «полное отсутствие сцен насилия»: уничтоженные монстры поспешно и стыдливо обращаются в ничто посредством небольшого



то смерча. Попутно из игрушки изгнана вся кинематографическая лексика: слово *kill*, например, заменено на целомудренное *delegz*, но, впрочем, обозначает оно то же самое. Виды оружия теперь также имеют новобрежденные «мирные» названия: телестар, пузэр, пuffer, спиннер, фрустер, зуммер и сквинчер, что не мешает всем этим штукам оставаться оружием, которое, как его ни назови, убивает.

Горький житейский опыт убеждает, что хорошо раскрученное далеко не всегда значит качественное. Очевидно, что для маркетингологов Disney Interactive данная глубокая мысль новостью не является, а потому компания по-прежнему продолжает выпускать «дешевые» игры на основе сюжетов дорогостоящих мультфильмов. С полным правом к ним можно отнести и сборник аркадных игр **Atlantis: The Lost Empire. The Lost Games**, которые появились в продаже одновременно с премьерой мультфильма. Согласится, было весьма неосторожно назвать игрушку таким образом, тем более что наименование это оказалось прощеским. Первое, что бросается в глаза, — это предельное удешевление игры. Изменили диснеевские разработчики своему обыкновенно устанавливаемый уровень сложности для каждой игры — дорого. Упрощенное до предела управление превращает игровой процесс в судный кошмар, прекратить который можно, лишь бросив игру.

В каждой из игр есть свои «достопримечательности». Например, «Подлодка». Требуется благополучно провести ее по маршруту в десять метров и не разбить при этом 6 скалы. Маршрут каждый раз слегка

усложняется — ну очень слегка, практически незаметно для глаза. При той скорости, которой разработчики наделили подлодку и которую никоим образом изменить нельзя, игра заинтересует разве что принца Валюху. Он успеет хорошенько вздремнуть, прежде чем спасовое судно доберется до первого препятствия.

Следующий «шедевр» творческой мысли разработчиков — «Арена», на кото-



рой сражаются машины-гладиаторы. Игроков двое. Понячу все хорошо: герои сами выбирают корпус машины, вид шасси, насадки и оружие. Вариантов немного, но все достаточно интересно. Важно учитывать устойчивость машины, ее баланс и скорость. На арене задача игрока — удерживать своего монстра в круге, изю всех сил выталкивая за пределы арены машину соперника.

«Караван» — единственная из игр-сборников, к которой у меня нет замечаний по части управления, но сам процесс невыносимо скучен. По одному и тому же полигону ползет караван из трех-четырех машин, а на их пути то вырастают скалы, то образуются трещины, то взрываются пламени преграждают им путь. Ведущая машина уничтожена? Не беда, детка, возьми другую и продолжай свой несчастный путь.

Количество раундов в каждой игре практически бесконечно, но сомневался, что даже совсем маленькому ребенку будет интересно вести подлодку или караван по одной и той же местности сто раз подряд.

Что хорошего еще можно сказать об этом программном продукте сомнительного качества? Прислушаемся к музыке и озвучке. Тут все ясно — саунд-трек мультфильма в упрощенном варианте, а вот насчет того, что среди актеров, озвучивавших игру, был Майкл Дж. Фокс, я лично сомневаюсь.



Графика? Да, мелькают на экране знакомые личности из палы-Atlantis'a, объясняющие правила игры, но графика трех из че-

тырех игр сборника настолько примитивна, что возникает желание присмотреться, а не стоит ли на этих «потерянных играх» скромнательное «Сделано в Тайланде».

Знаменитые некогда диснеевские **Activity Center** в конечном итоге мутировали в сборник примитивной хатюры, в нем мы еще раз убедились. Любость американцев к «стандартным процедурам» заставляет их раз за разом спотыкаться на прошлых ошибках. Эпопея с Atlantis до мельчайших подробностей повторяет прошлогодние разочарования с **Dinosaur**. Один к одному. Одновременный выход мультфильма и аркады, которая явно не вызвала восторгов у геймерской общественности. Хотя участие **Ubi Soft** в разработке игры все же сказалось.

В отличие от традиционной аркады, в **Dinosaur** целых три действующих персонажа. Игноранд **Aladar**, благодаря широкому взглядам и душевной доброте которого удается выжить горстке травоядных динозавров, уцелевших после падения метеорита, незаменим, если вам нужна грубая сила: деревья свалить, проломить башкой проход в горной гряде. Деревья, как правило, растут около оврагов или горных ущелий, и в поваленном виде превращаются в мосты, а за камешками скрываются бонусы, так что применение динозавровой силы вполне оправдано. Также **Aladar** обладает огромным запасом жизненной энергии и двумя видами сокрушительных ударов, оставляющих от



окрестных хищников мокрое пятно.

Лемуру **Zini** непосредственного контакта с врагами старательно избегает, предпочитая забрасывать их камнями издалека. Еще он прекрасно прыгает. Третий персонаж, **Fila**, птеродактиль, используете там, куда не могут добраться ее товарищи, и прекрасно переносит в клюве всякие ценные предметы. На всех уровнях игры каждому из персонажей предстоит выполнить задание, строго определенные задочки, и лишь совокупность их усилий позволит игроку двигаться дальше.

Пожалуй, наше описание игры сматрится даже заманчиво, но только в том случае, если не знать, как идея воплощена на практике. А на практике вам придется раз за разом отыскивать своих подопечных на довольно обширной карте уровня, причем картинка на экране из-за обилия мелких деталей интерьера больше всего напоминает мелко нарезанный салат. Определенное время понадобится и для того, чтобы принаровиться к управлению героями, потому как разработчики претендовали на оригинальность и легки

путей не искали. Долой аркадную привычку идти туда, куда в данный момент смотришь. Вид сверху и четыре клавиши со стрелками помогут вам сплести мозги и заболеть морской болезнью, но не заставить персонажа подойти к нужной точке в нужный момент. О графике и цветовой гамме мы скромно промолчим, дабы не



вгонять читателей в депрессию.

Успеха первый **Dinosaur** по понятным причинам не имел, несмотря на встраиваемую энциклопедию динозавров с картинками и описанием поствстречавшихся по ходу игры ящеров. Но этот провал не помешал Disney Interactive продолжать процедуру раскрутки покупателя и спустить на воду **Activity Center** с пятью логическими играми на борту. Этот корабль, особой пловучестью также не отличался, ибо политика удешевления комплектующих на пользу ему явно не пошла. Ни гибриды тетриса с арканойдом, ни подбор пар одинаковых цветков, ни разнородность игры в точках особых комментариев не заслуживают.

Немного интереснее выглядит **Colossal Fossil Face Off** — сильно упрощенный вариант **Stratego**, охрещенный с шахматных. Пятеро травоядных против пяти хищников, причем играть можно только за травоядных. Смысл заключается в поиске яйца, которое перед началом каждой партии доверяется какому-то динозавру.

Самым ценным грузом, придавшим **DAC** пловучести, несомненно стало **Lone O'Dinosaur Puzzle Maker**. Дело в том, что это вовсе и не игра, а создатель головоломок. Головоломка типа puzzle конструируется в несколько этапов. Во-первых, сама картинка состоит из фна и динозавра на переднем плане. Динозавр, в свою очередь, состоит из головы, туловища, хвоста и лап. Все перечисленные компоненты варьируются в любом порядке. Задний план изменяется от тропического до вулканического. Динозавра при наличии определенной фантазии можно довести до совершенно дикого вида. Еще предлагается выбрать рыц вашего подопечного (что интересно, рыцские можно записать через микрофон самому). Потом к пазлу при желании приложить короткий рассказ из предложенных фраз или опять же записать историю самому.

В заключение могу посоветовать читателям, пока они не ознакомятся с нашим анонсом, не торопятся приобретать диснеевские игрушки. И если что-нибудь ценное диснеевские разработчики нам предложат, мы незамедлительно сообщим вам об этом на страницах «Микро».