

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 20(30)

Полумесячник «Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

5.II.2001

2 POOL OF RADIANCE

ruins of myth drannor

COMMANDOS

CODENAME: OUTBREAK
Venom

Крсары II

Спонсор акции
"ЗЕЛЕНАЯ ПОДПИСКА 2001"
web-клуб GREENHOME

www.greenhome.com.ua



off-line information

Продажа растений по оптовым ценам - (044) 433.15.91
Подключение к сети Интернет - (044) 516.57.00
Подарки любимым женщинам - (044) 416.20.59

+ Живые растения
живой Интернет



Внимание!

Условия акции

«Зеленая подписка 2001»

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

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

Получи свой зеленый приз!

Список статей

1. Том/Doc/КЕРТИС.
Кубок Украины, стр. 7.
2. Василий ПОПОВ.
Корсары, стр. 8-9.
3. Том/Doc/КЕРТИС.
Venom, стр. 10-13.
4. Владимир ШЕЙКО.
Commandos 2, стр. 14-17.
5. Гнат БУРМА.
Arabian Nights, стр. 18-19.
6. Dark Angel.
Pool of Radiance, стр. 20-21.
7. Дмитрий АМПИЛЮГОВ.
Terminator, стр. 22-23.
8. А. КОЛОДЯЖНЫЙ, В. ТРЕГУБОВ.
GURPS, стр. 24-25.
9. Том/Doc/КЕРТИС.
Сводки с фронтов, стр. 26-27.
10. Сергей (Dr@ke) ЛАЗАРЕНКО.
KKnD, стр. 28-29.

СПОНСОР КОНКУРСА «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ПРОЯВЛЕНА»
КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ «ЭЛЕМЕНТ»

элемент
компьютерный
клуб

главный приз — мобильный телефон
«элемент» C25



Тел./факс 517-8218, 517-7477, 517-5800
г. Киев, ул. Ронсы Окилной, 1, северное крыло
e-mail: stem@svitonline.com
www.5element.kiev.ua

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

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

И как заведена в нашем славном городе, в начале экскурсии каждый пассажир автобуса получит свежий номер «Игровградского вестника».

А ты записался в Демиурги

Всегда приятно начинать новостной раздел нашей газеты с чего-нибудь приятного. Более того, не просто приятного, а **ОЧЕНЬ** приятного. Ибо что же на сегодняшний день может обрадовать больше, чем сообщение об уходе «на заплата» игры **«Демиурги»**



(Eiherlards)? Я более чем уверен, что среди посетителей Игровграда нет ни одного человека, который бы не слышал об этой замечательной игрушке, созданной разработчиками из российской компании **Nival Interactive**. Те, кто читал отчеты наших бе-

та-тестеров, уже представляют себе, что нас ждет нечто выдающееся и ранее невиданное. И дело не в том, что «Демиурги» относятся к жанру пошаговой стратегии, весьма уважаемому нашими геймерами, но не слишком широко представленному на игровом рынке. То есть это, конечно, важно, но... ТАКОЕ пошаговой стратегии у нас еще не было. Пожалуй, никто не будет возражать, если я скажу, что этот жанр у каждого из нас в первую очередь ассоциируется с гениальным творением *New World Computing* — *Heroes of Might and Magic*. Так вот, это не Heroes-клон. И даже не Heroes-киллер. Здесь вы не найдете даже намека на такие известные продукты, как *Age of Wonders* и *Master of Magic*. Это принципиально новая игра. «Демиурги» — это уникальная самостоятельная вселенная, живущая по своим собственным законам, ничего похожего ни в одной игре нам еще не встречалось. Это крайне необычная и интересная боевая система, основанная на интеллектуальных короточных играх (больше всего напоминающая *Magic The Gathering*). Это, в конце концов, полностью трехмерный мир, населенный множеством невероятных существ, каждое из которых обладает уникальными способнос-

тями. В общем, сегодня с уверенностью можно сказать, что через пару недель мы с вами увидим игру, которая будет новым словом в жанре пошаговых стратегий. Соглашались, такое бывает не каждый день. Ждем с нетерпением.

Не забывайте о Сэме

А в то время, как все прогрессивное человечество, затавив дыхание, ждет выхода «Демиургов», хорватские разработчики из компании **CroTeam** (<http://www.croteam.com>) продолжают трудиться над второй се-



рией приключений **Серьезного Сэма — Serious Sam: Second Encounter**. В данный

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

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

СПОНСОР КОНКУРСА "АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ" в ноябре 2001

set
Сучасні Електронні Технології

1-й приз:
сканер **Mustek Scan Magic 4830C**
(A4, 300x600 dpi, 30 bit color)
2-е призы:
колонки **TEAC 300PP**
3-и призы:
мыши со скроллом



пр. Науки, 4
set@zinfo.kiev.ua

(044) 250-97-61

момент уже готова вторая бета-версия этой ожидаемой многими игрушки. Причем не просто закончена, но представлена на суд издателя — компании **Take Two Interactive**. В самое ближайшее время будут готовы третья и четвертая беты, и если тестирование будет удачным (будем надеяться, что это будет именно так), то там уже и до золота рукой подать. В общем, можно сказать, что работы идут в полном соответствии с ранее намеченным планом, а стало быть у нас с вами есть все шансы увидеть новые поколения *Samurai* уже в декабре этого года, как и было ранее обещано. Думаю, для многих из вас не секрет, что в *Second Encounter* мы уже не увидим «египетских уровней». На этот раз злая судьба забросит нашего бесстрашного героя в другие, не менее экзотические места. Собственно игра будет проходить в три этапа — нам придется последовательно искоренить злобных пришельцев из *Южной Америки*, *Вавилона* и *средневековой Европы*. Арсенал *Сама* пополнится тремя новыми пушками, среди которых снайперская винтовка и огнемет. Чем окажется третий дейвис, пока что, к сожалению, не известно. Но что ж, пожелаем удачи ребятам из *CroTeam* и будем ждать декабрь.

Самая земная Империя

Дождались своего часа и поклонники реалтаймных стратегий, вынужденные в последние времена довольствоваться бесконечными add-on'ками к *Red Alert*, которые регулярно выбрасывает на рынок компания *Westwood*. Но теперь, похоже, им можно отвлечься от порядком поднадоевшего мира СС. Дело в том, что отправился в печать один из самых интересных и масштабных проектов последнего времени — **Empire Earth**. Пер-



вое заявление об этой игрушке просочилось в Сеть больше года назад и сразу же привлекло к себе внимание множества виртуальных стратегов во всем мире. Шутка ли, нам предлагают начать строить свою империю, но много ли мало, в каменном веке, а закончить в эпохе межгалактических перелетов. Читатель морщит лоб и бормочет: «Где-то такое уже было...» Конечно! До сих пор подобный размах был присущ лишь легендарной «Цивилизации». Однако прогресс не стоит на месте.

Так что теперь не только стратеги-шахматисты могут лепить наполеоновские планы — поклонники реалтайма тоже должны быть готовы привести свой народ к победе. Причем не просто привести, а

провести сквозь тысячелетия, от каменного топора до звездолета, объяснив всем и каждому, кто чей современник. Для тех, кто все еще сомневается, что нас действительно ждет один из самых глобальных RTS-проектов, перечислю самые общие его особенности. Виртуальное время игры займет более 500 000 лет. Вам придется пережить 14 исторических эпох. В игре будет более 200 различных типов юнитов. Возможность сражения на земле, на море и в воздухе. Осады крепостей. Боевые колесницы прошлого и боевые роботы будущего, причем в каждом новом историческом периоде вам придется придумывать новую тактику. Действительно, ведь было бы странно, если бы пушки и пращники воевали абсолютно одинаково. Во главе своих воинов вы сможете поставить легендарных героев прошлого: *Наполеона*, *Ринарда Левинне Сердце*, *Вильгельма Завоевателя*, *Чингисхана* и т. д. К вашим услугам жрецы и шаманы, способные вызывать ураганы и извержения вулканов. Со временем магия заменит науку, и вы сможете вызывать природные катаклизмы с помощью различных генераторов или просто сбросить на территорию противника атомную бомбу. Вы можете объявить войну всему миру, а можете попытаться достичь желанного величия при помощи торговли и дипломатии. Не забыли и Чудеса Света, постройка которых принесет много бонусов вашей державе. Это далеко не полный перечень фиш, которые будут присутствовать в игре. Так что ждем. С нетерпением ждем выхода *Empire Earth*.

Три мушкетера

Неплохая новость для поклонников российских юмористических квестов пришла к нам из офиса компании «**Медиа-сервис 2000**» (<http://www.media2000.ru>), которая недавно выпустила игру под названием «**Новые приключения мушкетеров**». Создала этот квест никому не известная компания «**Электроникс+**», а потому и, пожалуй, поостерегусь что-либо говорить об этом проекте. Тем более что в последнее время российские анимационные квесты уже не так популярны, как во времена первого *Пивичо*, и виной тому вовсе не неожиданное охлаждение геймеров к «русским народным шуткам». Просто проекты последних лет были намного слабее своих предшественников, после чего большинство геймеров разочаровалось в российских квестостроителях. Но вернемся к нашим «Мушкетерам» — кто знает, может, именно им суждено вернуть былую славу российским квестам? (Правда, глядя на скриншоты, лично мне трудно в это поверить). В этой юмористической приключен-

ческой игре нам придется взять под свой контроль всемирно известных персонажей — Атоса, Портоса и Арамиса, — отправившихся на выручку д'Артаньяну, который опять попал



в какую-то неприятную историю. Разработчики обещают девять уровней, наполненных тайнами и загадками средневековых французских замков, уйму героических подвигов и беззуду жизнеутверждающего юмора. Но продолжении пути нам придется просмотреть девять видеороликов и пообщаться с десятком различных персонажами. В общем, такой вот кот в мешке. Хотя в глубине души очень хочется ошибиться с выводами. Ну а решать, в конечном итоге, естественно, вам.

Путь самурая

После шумного успеха игры *Shogun* создатели реалтаймных стратегий схватили «восточную лихорадку». Однако, в отличие от «исторических» *Shogun* и *Takeda*, наш сегодняшний герой больше тяготеет к фэнтези, хотя и приправлен японско-самурайским антуражем. В игре *Battle Realms*, буквально на днях отправившихся «на золото», вам придется выступить в роли молодого самурая Ренджи, который возвращается в родную провинцию после семилетнего отсут-



ствия. Возвращается... и понимает, что он лишён на этом празднике жизни. Родовые земли охвачены огнем неведомосубной войны, и возвращать их законному владельцу никто не собирается. А значит, нам предстоит стереть пыль с отцовской катаны, в очередной раз перечитать трактаты Сун-Цзы и доказать не в меру активным соседям, кто в до-



КОМПЬЮТЕРЫ КАК ЛЮДИ — ВСЕ РАЗНЫЕ. ВЫБЕРИ КОМПЬЮТЕР В СВОЕМ СТИЛЕ!

КОМПЬЮТЕРЫ В РАЗНОМ И ОПТОМ. КОМПЬЮТЕРИЩЕ. ВОЗМОЖНА ДОСТАВКА ПО УРАЧНИЮ!
Адрес: г. Киев, а. Богатыревский, 12. к/т: ст. м. Луквинский, т. 10, 30 а. в. ст. Богатыревский т/а. (044) 480-2322 (7 линии) sti@svitline.com, www.stil.com.ua <http://sti.kyiv.ua>

ме хозяин. Разработывала игру компания **Liquid Entertainment**, во главе которой стоит некий **Ed Del Castillo**, который, в свое время, был продюсером игры **Satan's Conquer**. А это, согласитесь, о чем-то да говорит. Игра обещает породовать нас интересным сюжетом, возможностью играть за одну из четырех доступных сторон (кланы Волка, Змеи, Красного Дракона и Лотоса, каждый из которых имеет свои преимущества и недостатки), красивой трехмерной графикой, уникальной системой живых ресурсов и проработанными сражениями. Помимо одиночных миссий и кампаний, вы можете поиграть в **Battle Realms** по локальной сети и через Интернет: многопользовательский режим поддерживает до восьми игроков одновременно. И напоследок хочу упомянуть, что в данное время российская компания «Руссобит-М» занимается подготовкой лицензионной локализации этой игрушки. К сожалению, пока что неизвестно, как будет называться русский вариант похождения блудного самурая, однако думаю, что в самом ближайшем будущем мы с вами это узнаем. Страничка игры на сайте Руссобита доступна по адресу <http://www.russobit-m.ru/rus/games/brealms>.

Горе, оно и в Африке Горе

Долго, очень долго длится работа над мультиплеерным 3D-шутером **Gore**. Сначала его проналили в киберпространстве, а теперь, похоже, разработчики просто хотят выпустить свою игру без всяких претензий, породив нас еще одним добротным шутером. Что ж, нельзя не снять шпильку перед настоятельностью парней из компании **4D Rules** (<http://www.4drules.com>). Недавно они выложили в Сеть вторую демо-версию своей игры (обзор первой вы могли



читать в одном из прошлых номеров МКО). Что же оно из себя представляет? Стоит ли его осваивать? Что изменилось за это время?

Ну, во-первых, в новой демке нам доступны три уровня (среди них только один был в прошлой демо-версии) и четыре персонажа. Появилось и новое оружие, — к уже виденному нами арсеналу разработчики добавили целых шесть новых «стволов». Согласитесь, это немало. Ну и, наконец, в новой демке мы сможем побегать в **Deathmoch**, **Capture The Flag** и **Tactical**. Если с первыми дву-

мя режимами все ясно, то на последнем следует остановиться особо. **Tactical** — это «реалистичная» инкарнация **Gore**. В этом режиме члены команды игроков имеют всего одну жизнь, у них нет возможности подбирать аптечки и прочие бонусы, а для победы нужно выполнить некую миссию на той или иной карте. Вам это ничего не напоминает? Видимо, и потопоролся, заявив, что киберперсы замаскировали покинули горячие головы раз-



работчиков из **4D Rules**. Если **Deathmoch** **Gore** более-менее напоминает «мясо» в **Quake III**, то **Tactical** явно хищно косится в сторону **Counter Strike**. Вот и думайте, стоит ли хоть одним глазком взглянуть на такое чудо? Я думаю, стоит. Тем более что и размер демки не выходит за границы разумного — 69.2 Мб. А забрать ее можно с <http://www.fileplanet.com/index.asp?file=81031> или с [ftp://ftp.bluesnews.com/gore/demos/goretst2.exe](http://ftp.bluesnews.com/gore/demos/goretst2.exe).

Русская Готика

Всем вам, конечно, хорошо известно, что интереснейшая RPG **Gothic**, созданная немецкой компанией **Pyranha Bytes**, отправилась в печать и в самом ближайшем будущем должна появиться на прилавках магазинов. Так вот, сотрудники компании **Snowball Interactive**, занимающиеся локализацией этой игры, объявили, что «русская Готика» появится в продаже уже в декабре этого года, то есть практически одновременно с мировым релизом. О локализации **Snowball** можно особо не распространяться. Достаточно вспомнить хотя бы «Огнем и мечом» или «Отверженные: Тайна темной расы». Но «Готика», судя по всему, станет самым глобальным проектом **Snowball**.а. Судите сами: в игре будет озвучено 220 персонажей (над этим трудится 30 актеров), тщательно переведены все тексты, описания и т. д. и т. п. Короче говоря, поклонники ролевых игр получат от российских локализаторов прекрасный подарок к Новому году.

Соскучились по диктатуре?

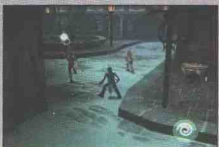
Компания **Take Two Interactive** анонсировала начало работ над add-on'ом к своей экономической стратегии, с диктаторским уклоном — **Tropico**. Продолжение этой игры, которое должно появиться в продаже в ноябре следующего года, будет называться **Tropico: Paradise Island**. Примечателен также тот факт, что его разработкой занимается не **PopTop Software**, создавшая оригинальную игру, а компания **BreakAway Games**. Общий смысл игры останется прежним — вам снова придется вжиться в роль

правителя маленькой банановой республики, раскинувшейся на территории теплого южного острова и... править, ведя свой народ к миру и процветанию. Вот только добиться этого теперь придется полегче. Во-первых, в add-on'е появятся больше возможности извлекать деньги из кошельков туристов. Отныне вы сможете строить целые развлекательные комплексы, теннисные корты, казино и пр. Если же вам больше по душе управлять вверенным вам райским уголком с позиции силы, то и здесь разработчики пойдут вам навстречу. При желании вы можете укротить **Paradise Island** неприступными стенами фортов, а бунтари и прочие недовольные могут быть заключены в глубокие подземелья, в которых доблестные сотрудники вашего личного НКВД быстро объяснят им, почему бананы в Антарктиде. Кроме этих капитальных нововведений **Tropico: Paradise Island** породит поклонников диктатуры новыми картами, зданиями и машинами, что вполне естественно — add-on'ом все-таки. Нельзя также не упомянуть, что отныне берега вашего «райского острова» время от времени будут сотрывать штормы, ураганы и тропические ливни, просящие значительно пошатнуть вашу экономику. В общем, похоже, что разработчики прилагали все усилия, чтобы сделать игру как можно более интересной, динамичной и разнообразной. Ждем января.

Наследники Каина

Многие из вас наверняка помнят игру **Legacy of Kain: Soul Reaver**, в которой нам приходилось выступать ни много ни мало в роли вампира-отступника. Так вот, недавно компания **Eidos** анонсировала продолжение этой увлекательной игрушки, которое будет называться **Soul Reaver 2**.

Итак, нас снова ждет «гостеприимный» мир **Nargoth**. Само действие начинается практически сразу после окончания событий первой части. К сожалению, пока неизвестно, вокруг какой именно проблемы будет закручен сюжет, однако будьте уверены — дел на всех хватит. Игра будет представлять собой смесь таких жанров, как **TPS** (third person shooter) и **RPG**. Разработчики обещают красивую трех-



мерную графику, улучшенную систему боя, более 30 новых способностей у главного героя, lika закрученный сюжет и огромное множество разнообразных противников. А теперь самая главная новость. Игра должна появиться в продаже уже в ноябре этого года. Правда, это dato американского релиза. Когда **Soul Reaver 2** выйдет на территории Европы, пока что неизвестно.



- Компьютеры — от 260
- Комплектующие
- Мультимедиа
- Расходные материалы

Гарантия до 24 мес.

Доставка компьютеров и комплектующих по Москве бесплатно. Доставка по России по запросу.

www.1in-kom.com.ua
Тел.: 241-5876, 241-5601

Вот и закончились соревнования на нашем стадионе. Знакомьтесь с победителями.

SAMSUNG DIGITAL
everyone's invited.

Tom/Doc/KEPTIC Kertis@torba.com

КУБОК УКРАИНЫ SAMSUNG CYBER CUP

Ну, вот, сообщаем вам, что финал Samsung Cyber Cup подошел к концу. Как поется в известной песне, — «Вот пуля просвистела и ага...».

Но говорить с вами мы будем вовсе не о песнях, а о финале Чемпионата, который проходил в помещениях Украинского Дома 28-30 октября 2001 года.

Что я еще могу сказать? Я довольно много растащил на страницах нашего издания и сайта о моем отношении к World Cyber Games. С моей точки зрения, это не просто круто, это — прорыв. Это, несмотря ни на что, новый этап в развитии киберспорта Украины.

Но подводить итоги мы станем потом. Сейчас я хочу рассказать вам об организации финала Чемпионата. Тем, кто там не был, будет полезно узнать, что они пропустили.

В России утверждают, что организация их Чемпионата круче, чем CPL. Не скажу, что у нас круче, — но уж, во всяком случае, не намного хуже.

Итак, собрался мы все в помещениях Украинского Дома — игроки, журналисты и зрители. Оглянулись, посмотрели на два здоровых экрана и несколько больших мониторов и поняли — мы все увидим. Правда, охуцало то, что слева от зрительного зала стояли компьютеры — ну уж так там будут играть? Ведь наверняка своим шумом мы будем им мешать! Оказалось, не все так просто. После короткого выступления (краткость — сестра таланта, и нечего затягивать!) мы узнали, что места слева предназначены для тренеров, а играть геймеры будут вдаль от нас, в игровом зале. И это радовало. А потом началось чемпионат, и я забыл о терзающих меня сомнениях. В первый день сражались исключительно кемпер-стрейкеры, и пусть это не моя любимая игра, но я внимательно следил за ней — как же, две киевские команды. Нужно баты! И я боялся.

Это было отлично. Команды сошлись действительно серьезные, и единственное, что растроило, — это проигрыш нашего клана RH — на него возлагались определенные надежды, но зато **eXtremely Bad-team** (тоже киевские) порадовали своих болельщиков. Так что раскошелись мы, полные надежд.

Второй день — игры по **CS** и «**Кваке**». Я, понятное дело, больше интересовался «Кваком» — все-таки любимая игра, к тому же, как ни крути, более зрелищная. Но, увы. В этот

номинации киевских болельщиков ждало разочарование — наши надежды **TerminatorR**, **Born2kill** и **c4-Par1zan** не оправдали. Справедливости ради скажу, что TerminatorR держался клево, просто ему не очень везло с картами. Впрочем, то, что кивалые проиграли, вовсе не сделало соревнования менее интересными и увлекательными.

Третий день — день суперфиналов. Борьба за первое место. Вы, думаю, помните, что по номинации **CS** в Сеул едет всего одна ко-

лонкини StarCraft'a и FIFA, подавайте заявки. И не забудьте о «Казакх»!

А после конференции мы пошли смотреть на игры, и они вновь нас не разочаровали. Что я могу сказать — отечественные кивалые сильны. Профессиональный киберспорт в нашей стране, в отличие, скажем, от России, практически не развит, а то мы оказались бы очень серьезными конкурентами мировым звездам. Я ведь постоянно смотрю дэмки и могу утверждать, что уровень наших игроков немногим хуже мирового. Вот только опыта участия в подобных турнирах не хватает, чувствуется — люди нервничают и ошибаются, чего делать нельзя.

А потом настала очередь кемпер-стрейка, последней надежды кивалов. И они ее с честью оправдали. Игра была сложной и очень интересной, временами я уходил покурить, чтобы не видеть, как наши проигрывают, но, возвращаясь, убеждался, что не все так плохо, как казалось, — **eXtremely Bad** таки смогли доказать, что в Киеве еще что-то умеют. Пусть не в «Кваке», а в «Контру», но...

Но ладно, это все валяки. Не стану вам рассказывать о фуршете (дабы не тронуть душу), а перейду к заключительной части мероприятия — к церемонии вручения призов.

Как бы это сказать. Я думал, меня сложно удивить, но тут меня удивило — церемония была организована просто великолепно, а чего стоит лазерное шоу! А мультяш с лучшими фразами... А... Очень круто. И девушки, вручавшие грамоты, мне очень понравились, жаль только, они не танцевали.

Короче, люди, это было круто. И не просто круто, суперкруто. Никаких претензий и вопросов. Организация на истинно европейском уровне. И тех, кто не попал на финал, я жалко. Что, тринадцатых не было или облом? Если облом, то сидите и жалейте.

А вот и список счастливыхчиков, которые отстояли право представлять Украину на играх в Сеуле. Итак, номинация **Quake III** — три игрока плюс один запасной:

I место — **James.mask** (Одесса);

II место — **Arbiter** (Харьков);

III место — **Chip.deeP** (Одесса);

IV место — **TerminatorR** (Киев).

В **Counter Strike** же тутевку в Сеул заступила команда **eXtremely Bad** (Киев), на втором месте — команда **CW-team** (Днепропетровск). Третье же досталось — **Maverick-team** (Одесса), между прочим, это единственная команда, в составе которой болелась представительница прекрасного пола.

Ну, а кроме этого, все участники, даже те, кому фортуна на этот раз не улыбнулась, были награждены памятным призом.

Вот также получили призы для геймеров, точнее, три дня праздников, подаренных нам компанией **Samsung Electronics** и рекламным агентством «**Диалла**». Жаль, что так быстро все закончилось. Но лучшие еще увидят продолжение этого праздника — пята-то декабря в Сеуле.



Вас манит романтика дальних морей? Тогда посмотрите на это строящееся здание. В нем поместится целый морской архипелаг, с городами, флотами и, конечно, пиратами.

Василий ПОПОВ

Корсары II

Думаю, не ошибусь, если скажу, что большинство из вас в свое время отдали должное замечательной игрушке «Корсары», созданной разработчиками из российской компании «Акелла». Игра получилась очень неординарная, необычайно атмосферная и интересная. И поэтому нет ничего необычного в том, что в данный момент сотрудники «Акеллы» заняты сиквелом, а толпы поклонников морской романтики, затаив дыхание, ждут все новых и новых подробностей, касающихся нового проекта. Причем разработчики с удовольствием делятся с нами разнообразнейшей информацией. Практически на каждом крупном игровом сайте можно найти множество превью, интервью и скриншотов из будущего шедевра. Откуда такая уверенность, спросите вы. Ведь давно известно, что сиквелы в большинстве случаев оказываются хуже своих предшественников. Уверю вас, это не тот случай. В общем, судите сами.

Начнем, пожалуй, с графики. В игре используется графический движок Storm 2, позволяющий создавать просто потрясающие эффекты, большинство из которых — динамические тени, рябь на воде, изумительные воско-

отлики от первой части, где нашим героем был англичанин, главный персонаж «Корсаров 2» — бродяга без роду и племени, и, следовательно, вы сами можете выбрать, кому помогать в данный момент. Естественно, не обойдется и без политических интриг, в которые представители различных стран попытаются втянуть вашего героя. Как большинство из вас, наверно, знают, в «Корсаров 2» предлагается выбрать пол вашего протеза, причем от этого зависит развитие сюжета. Грубо говоря, мы получаем две разные игры в одной упаковке. Согласно заявлению сотрудников «Акеллы», квесты «мужской» и «женской» компании будут пересекаться крайне редко. И, конечно же, мы с вами получим две различные концовки.

Что еще не может не радовать, так это более глубокий подход к ролевой и стратегической составляющей игры. Как и в первой части, мы сможем развивать умения нашего героя. В «Корсаров 2» к уже знакомым нам характеристикам добавятся «Авторитет» и «Скрытность». Первая определит уровень вашего авторитета в команде и поможет избежать, скажем, бунта в открытом море. Причем это довольно важно, так как во время длительного плавания у команды значитель-

но падает мораль. «Скрытность» позволит вашему герою незаметно пробираться во враждебные локации, а то и в осажденные города и крепости, и вершить там свои дела под носом у вражеских гарнизонов.

Кроме того, во второй части «Корсаров» вы сможете набрать команду NPC, которые будут следовать за героем во время его су-

хотных путешествий, помогать в схватках и пр. Также у вас появится возможность развивать своих NPC в нужном вам направлении. А вот переключиться на управление одним из них не удастся. Как и в первой части, в вашем подчинении только главный герой, остальные подконтрольны AI. Будем надеяться, что он нас не разочарует.

Тут мы плавно переходим еще к одной фи-

че «Корсаров 2» — сухопутным заданиям. Действительно, очень многие квесты нужно будет выполнять на суше, что подразумевает длительные пешие путешествия, рукопашные схватки, потопы, орудия (да-да, во второй «Корсаров» ваш герой вполне может угодить за решетку), общение с многочисленными жителями городов и поселков и т. д., и т. п.

Найдется работенка и для специалистов узкого профиля — некоторые квесты окажутся под силу только персонажам с сильно развитым определенным умением, что, естественно, внесет разнообразие в геймплей.



Относительно стратегической стороны игры известно не так уж и много. Разработчики утверждают, что значительно усложнится торговая система. Всего планируется двадцать пять различных видов товаров и около двадцати портов. В разных местах цены на товары будут отличаться. Чтобы торговать с наиболее выгодной, вам придется внимательно изучать рынок. Кроме того, добавятся такие способы заработка, как контрабанда (в каждом порту свой список товаров, ввоз которых запрещен) и работорговля, они принесут хороший доход, но сильно понизят вашу репутацию, что отразится на



на понижаемся мораль. «Скрытность» позволит вашему герою незаметно пробираться во враждебные локации, а то и в осажденные города и крепости, и вершить там свои дела под носом у вражеских гарнизонов.

Кроме того, во второй части «Корсаров» вы сможете набрать команду NPC, которые будут следовать за героем во время его су-

хотных путешествий, помогать в схватках и пр. Также у вас появится возможность развивать своих NPC в нужном вам направлении. А вот переключиться на управление одним из них не удастся. Как и в первой части, в вашем подчинении только главный герой, остальные подконтрольны AI. Будем надеяться, что он нас не разочарует.

Тут мы плавно переходим еще к одной фи-

сюжетной линии. Исходя из этого можно заключить, что в процессе игры наш персонаж может стать как благородным флибустьером, типа капитана Блада, так и беспринципным негодяем. Отношение различных NPC к вам в обоих случаях окажется соответствующим.

Ну и, конечно, в «Корсарах 2» мы найдем огромное количество новых типов судов (среды которых и уникальные, которые возможно



получить, только выполнив особо сложный квест), а также орудий. Всего обещается более полусотни различных кораблей. Их можно будет покупать, получать как приз за выполнение различных заданий и, конечно же, добывать в качестве военного трофея.

Если вы выбрали нелегкую долю джентльмена удачи, вам придется принимать участие в морских сражениях. Разработчики обещают, что схватку двух эскадр в «Корсарах 2» вы не скоро забудете. Вы сможете поджигать паруса вражеских кораблей, а при точном попадании из пушки на борту останется дыра от ядра. Короче говоря, бои станут еще более красочными и интересными. Добавьте сюда еще и то, что противники у нас окажутся посерьезнее, чем в первой части. Так что, если вы намерены захватить простое купеческое судно, не говоря уже о караване, сопровождаемом военными кораблями, придется здорово попотеть.

Говоря о морских сражениях, просто нельзя не упомянуть об оборудовании. Тем более, что в «Корсарах 2» он не сводится к пединку капитанов. Нет, в рукопашном бою примет участие вся команда. Правда, не до конца понятно, как именно это будет реализовано. Но скорее всего, вы сможете управлять только действиями своего героя, а контроль над всеми остальными участниками сражения возьмет на себя компьютер. После победы часть экипажа захваченного вами судна, возможно, изъявит желание присоединиться к вам. Однако решать вам — принять недавних противников на борт или, заковав в кандалы, отправить пленных на невольничий рынок.

Но не только пушки врагов будут подстергивать вас во время морских путешествий. Ваш корабль может также попасть в шторм. Если это случится во время путешествия по большой карте, вас автоматически выбросят в режим «краткого времени» и придется справиться с напастью своими силами. Примем сильная волна вполне способна затопить ваш корабль, а удар молнии — поджечь паруса. Так что не стоит пренебрежительно относиться к стихийным силам. К счастью, большинство таких опасных районов будут обозначены на карте.

Несмотря на то, что разработчики стараются как можно более точно придерживаться

исторического реализма, они не смогли удержаться и ввели в игру небольшой элемент морской романтики. На сегодняшний день точно известно, что во время ваших странствий вам повстречается «Летучий голландец». Более того, выполнив определенные квесты, вы можете рассчитывать на помощь этого корабля-призрака. Возможно, в игре будут присутствовать и другие фольклорные персонажи типа Левиафана и пр. Однако, для сотрудников «Акеллы» этот вопрос еще не решен однозначно.

В игре запланирована основная сюжетная линия и огромное количество побочных квестов, которые можно будет выполнять даже после завершения главной линии игры. Многие из этих побочных квестов довольно большие, развлекательные и не менее интересные, чем основной сюжет. В процессе их выполнения можно будет не только заработать денег и подобрать опыта, но и завладеть каким-нибудь уникальным предметом, который значительно повысит ту или иную характеристику героя.

С точки зрения большинства геймеров, один из самых больших недостатков первой части «Корсаров» — отсутствие мультиплеера. Так возродиться же, любители сетевых баталий в «Корсарах 2» предусмотрен многопользовательский режим. Играть можно будет по локальной сети или через Интернет, правда, пока не известно, через какие серверы. Ну да время еще есть и, думаю, этот вопрос решится. На сегодняшний день в игре запланированы такие мультиплеерные режимы, как DeathMatch, «Захват Флага» и «Потопление конюха», но,

возможно, ближе к релизу разработчики подкинут нам еще что-нибудь интересное. Кроме этого, ожидается встроены редактор, с помощью которого можно будет изменить практически любой элемент игры (мадели кораблей, домов, очертания островов), создать новых персонажей, а также многое, многое другое. Так что, весьма вероятно, что через некоторое время в Сети появится множество неофициальных add-on'ов и дополнений. Что ж, если все, что нам обещают разработчики, окажется правдой, игра стоит свеч.

На этом я и хочу закончить свой рассказ о «Корсарах 2». Если вам не терпится узнать побольше, советуем заглянуть на официа-



льный сайт игрушки (<http://www.akella.com/seadogs2>), а также в разделы, посвященные вторым «Корсарам» на [Rolemancer](http://www.rolemancer.ru) (<http://www.rolemancer.ru>) и «Вальном стрелке» (<http://www.freelancer.ag.ru>). Кроме этого, обязательно почитайте на http://articles.dif.ru/rus/interviews/2001/09/23/akella_chat лог-чат с разработчиками. Вот, вроде бы, и все. Осталось ждать релиза, который намерен на весну 2002 года. Удачной игры!



ВЫБОР СОВРЕМЕННОСТИ

Intel® Pentium® 4 процессоры — это высшая точка эволюции процессоров Intel®. Они обеспечивают непревзойденную производительность и надежность. Intel® Pentium® 4 процессоры — это выбор современности.



Компьютер на базе процессора
Intel® Pentium® 4 2GHz

«NIS», ул. Ярославов Вал, 19, тел. 234-38-38,
E-mail: nis@nis.kiev.ua, <http://www.nis.com.ua>

Всем. Как много в этом звуке! Для сердца геймера. Посмотрите, вот это здание пострадало украинскими строителями.

Venom

Том/Doc/КЕРТИС kertis@torba.com

Системные требования: Pentium 266, 128 Мб ОЗУ, 3D Video

Рекомендуемые: Pentium 500, 128 Мб ОЗУ, TNT 2.

Завязка

Как обычно, Шеф выбрал для вызова крайне неудачное время — время, когда все нормальные люди вроде меня досматривают вторую серию многосерийного сна. Один-



надцать часов утра. Самая рань. Во всяком случае нужно иметь очень вескую причину, чтобы разбудить меня до часу дня. Войдя в кабинет Шефа, я сразу понял, что такая причина у него имеется. Нет, он выглядел не более растерпанным и раздраженным, чем обычно, он не пребывал в ярости и не крушил мебель (подобное поведение более свойственно именно мне). Все в его кабинете было как всегда — кроме одного. На одном из стульев располагался мой коллега по прозвищу Глюк. Это было необычно и вызвало беспокойство — Глюк, как и я, специалист по внештатным ситуациям и спасению мира, и тоже привык всегда солироваться. То, что на задание отправляют нас вдвоем, могло означать только одно — дела не просто пахнут керосином, мы уже во всю горим синим пламенем, хотя поко и не чувствуем этого. Подумайте, что должно произойти, чтобы Шеф отправил на операцию двух одетых тактики «выжженной земли». «Ничто не слишком», — любил провозглашать Глюк в досужей дружеской беседе, поднимая наполненную чем-нибудь емкость. «После нас хоть потоп», — отвечал ему я, повторяя его телодвижения. И действительно, там, где нам с Глюком доводилось проводить свои операции, потоп повредить уже ничем не мог.

— Значит так, — начал Шеф, убедившись, что я готов его слушать. — Ситуация несколько, э-э-э... нестандартна. Так что на

задание пойдете вдвоем. Только без фанатизма. Земля нам еще нужна — для наших детей.

— Вот как, — хмыкнул я, — Что ж получится, операция проводится в нашей реальности? Интересный колленкор.

Мы с Глюком переглянулись.
— Слушайте краткую вводную, — продолжил Шеф. — Итак:

«10 апреля 2012 года. В опасной близости от Земли пролетает комета J4538-XK. В результате падения на землю одного из крупных метеоритов, отделившихся от хвоста кометы, разрушена метеостанция.

12 апреля. На место падения метеорита выезжает группа ученых во главе с профессором Джоном Хопкинсом.

15 апреля. Потеряна связь с лагерем ученых.

16 апреля, 12.30. Предполагается возможность захвата ученых террористической организацией «Орлы монтаны». В сектор сбрасывается отряд морских пехотинцев с военной базы в Уиннете.

16 апреля, 13.10. Отряд десантников пропал без вести. Судя по последним сообщениям, полученным от их командира, он был атакован собственной авангардной группой.

16 апреля 14.00. В штате объявлена чрезвычайная ситуация, сектор оцеплен. Для



оценки ситуации принято решение забросить на место происшествия элитный отряд командосов.

— А причем тут мы? — поинтересовался Глюк.

— А при том, что под видом командосов отплатить вы с Доком. Вопросы, пожалуйста?

— Наша задача?

— Разобраться, что там произошло, и доложить мне. В кратчайшие сроки.

— И все?

— Дальше по ситуации. Идите в отдел экипировки, подберете себе все, что необходимо. И, пожалуйста, не нужно устраивать очередную локальную войну. Пришли, разделили, вернулись. Быстро и тихо. Желательно без стрельбы.

— Сделаем все в лучшем виде, Шеф, без шума и пыли, так сказать, — пообещал я, покидая кабинет.

Вот так примерно началась операция под кодовым названием «Вспышка». Никто из нас и не подозревал, что мы стали свидетелями вторжения пришельцев, — то, о



чем так долго мечтали писатели-фантасты, наконец свершилось, и не могу сказать, что многие испытали от этого радость. Пришельцы, как паразиты, приспосабливались к людям и брали их под свой контроль, превращая в безумных биороботов. Армия, полиция, спецназ — никто не мог устоять против этой заразы, распространяющейся со скоростью чумы. Для борьбы с инноплатной агрессией было создано специальное подразделение C-Force, куда, естественно, вошли мы с Глюком.

В чем состояла задача подразделения? Борьба с противником, сбор данных, поиск методов отражения агрессии, предотвращение терактов. Много чего, сейчас уже не вспомнить. Впрочем, откройте любую газету трехлетней давности — там много написано об этом. Или сходите в кинотеатр и посмотрите фильм «Операция «Вспышка». Фильм мне, правда, не понравился, но кое-что в нем есть. А лучше всего поиграйте в компьютерную игру «Веном», недавно выпущенную киевской компанией GSC Game World. Она очень точно передает события, в которых нам довелось участвовать. Купите, поиграйте, и вы все поймете и почувствуете на своей шкуре.

Найди десять отличий

Есть такая игра — вам дают две похожие картинки, а вы ищете отличия. Мы сыграем в нечто подобное: а именно расскажем о «Веноме», а вы пощипайте отличия от известных игр. А заодно и похаживайте. Приступим?

Сюжет я вам уже в двух словах пересказал. Ничего особо оригинального, нечто подобное было еще у Хайнлайна в его «Кук-

ловодах», да мало ли где. Что, первый раз приходится защищать землю от злобных агрессоров? Правда, сразу предупреждаю: в отличие от многих игр, в «Веноме» сюжет



играет не последнюю роль. По сути, все ваши действия определены этим сюжетом. Противник делает ход — вы отвечаете ему. Он готовится нанести удар — вы его опережаете, а по ходу собираете информацию о происходящем.

Такое уже было? Конечно. Раз сто, на моей памяти. Короткий брифинг, где мы получаем основные сведения, — и вперед, крушить врагов. Где мои ракетницы-ружья-пулеметы? Общаемся оружием, как истинные металлисты, — и вперед, крушить врага! Да, нормальный человек не способен не то что бегать, но даже толком ходить, если его нагрузить несколькими моделями автоматов, ручным пулеметом, базуккой, ружьем и прочей ерундой. Ну и что? Зато прикольно.

Так вот, обломись моя черешня, в «Веноме» вам выдадут аж одну пушку. И делайте с ней что хотите. «Как одну?» — возмутится любой профессиональный любитель шутеров. — Это бред! Так нельзя! Можно. Если ваша пушка называется М-38, а лучше — М-42. Чудо вражеской техники. Ну, про вражескую это я загнул, но посудите сами, как можно охарактеризовать оружие, которое одновременно является автоматом, дробовиком, снайперской винтовкой, гранатометом, ракетометом, минометом и лазером! Легким движением руки ваша пушка превращается, превращается... Лихо, да? Автомат-трансформер, мать-перемать, не зобить, на что нажать, а то пальнуть в противника из ракетницы в упор...

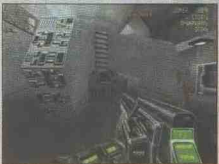
Такое вот дело у нас с оружием. Правда, начинать придется с модели попроще — всего-то автомат, дробовик, снайперка и лазер. Но этого вполне хватает. Добавьте



к вашему оружию еще защитный костюм с экзоскелетом и генератором невидимости — и получите бойца элитного суперп-

перподразделения. Грозу инопланетян. Местного Шварца пополам со Сталлоне. Точнее, не пополам, поскольку в каждой операции вы будете действовать не в одиночку, а с напарником. Разумеется, с ботом.

Что, опять? Уберете этого урода! Мы-де знаем, что от ботов толку ноль — они только мешают играть. Застроят в дверях, ко-со стреляют, становятся на линии огня. Чего только они не вытворят, эти кривоногие и хосорукые помощники! Так? Не так. Перед вами единственный, с моей точки зрения, игра, где это не так. Мало того, что ваш помощник наделен нехилым искусственным интеллектом, мало того, что он очень неплохо стреляет, так он еще и слушается ваших команд — их немного, но много и не надо. Управлять помощником предельно просто, на это не придется тратить такое драгоценное в бою время. Нажимаем кнопку — и ваш напарник прикрывает вас, стреляя во все, что шевелится. Другая кнопка — и он следует за вами, не открывая огонь. Это очень важно, если вы хотите тихо снять вражеский патруль из снайперского ружья. Третья кнопка — он остается защищать позицию. Четвертая — впрочем, разберетесь сами. Управление напарником не вызывает никакого труда. Но это еще не самое интересное. Оба напарника абсолютно равноправны! Что это значит? А значит, что нажатием очередной клавиши вы... перевоплощаетесь и начинаете управлять бывшим ботом, а тот, кем вы были до этого самого



момента, сам превращается в бота. Лихо? Лихо. И очень полезно, ведь «Веном» не просто шутер в стиле «всех убью — один останусь». Это шутер тактический. Просто навести по карте, уничтожить всех подряд, у вас вряд ли получится. Убьют, причем очень быстро.

Помните «Delta Force»? Когда-то его рекламировали чуть ли не как симулятор спецназа. Ерунда, конечно, но на что только не пойдешь ради рекламы. Так вот, «Веном» — это действительно реальный симулятор спецназа. Точнее, очень приближенный к реальности. Половину игры вам придется ползать и передвигаться чуть не ползком, вприпрыжку. Решать, как расположить своих солдат и как устраивать засады. Сражаться с противником, действия которого очень напоминают действия реальных людей.

Обычно интеллект врагов в играх вызывает довольно большие нарекания. Как правило, за редким исключением они тупы, но очень метко стреляют. Или тупы, стрелять толком не умеют, но зато их очень много.

В «Веноме» реализована новая система искусственного интеллекта — виртуальный слух и зрение ботов. Стреляя из снайперской винтовки, вы можете, не поднимая шума, перестрелять патруль врага, на стоит противнику засечь вспышку выстрела или услышать его звук — держитесь! Боты переговариваются между собой, прикрывают друг друга, устраивают засады и обходят с тыла. Они ведут себя практически как настоящие солдаты — реагируя на опасность в зависимости от степени своей подготовки и реакции.



Геймплей можно условно разделить на два типа — игра в закрытых помещениях и на открытой местности. Эти два типа отличаются друг от друга как небо и земля, со стороны может показаться даже, что это две разные игры. Открытые пространства просто поражают своей величиной — на ум опять нагло лезет «Дельта», но в «Веноме» все реализовано значительно лучше. Красивее, что ли? Да, пожалуй так: красивее и реалистичней — именно на открытых пространствах можно испытать всю силу движка. При не слишком высокой требовательности к ресурсам его возможности просто потрясут воображение. Действительно, все очень красиво и практически не тормозит даже на трехсотом Целероне. Вспоминаются системные требования к игрушкам, графика у которых значительно уступает Веномской, после чего хочется громко и злочно ругаться. Одно из двух: либо у западных разработчиков руки растут не ступидно, либо требования завышаются нарочно.

Ладно. Проехали. Будем считать это маленьким украинским чудом — отличная графика при невысоких требованиях. Кстати, плюс отличные мультики — особенно первый. Очень красиво, стильно и доходчиво. Учиться, господа разработчики!

Очень полезная в «Веноме» вещь — карта. Я и забыл уже, когда пользовался картами в играх, — опять-таки в «Дельте» разве что. Что удобно, она находится на маленьком экране в углу монитора, и кроме рельефа местности и целеуказателя на ней отображаются враги. Карта штука нужная, без нее в лабиринтах секретных лабораторий и ракетных шахтах запросто мож-

КОМПЬЮТЕРЫ

Мониторы
Принтеры
Сканеры
Комплектующие
Мультимедиа
и многое другое...

г. Киев, ул. Липовая 16, оп. 20.
т. 044-225-78-87
www. http://www.euro-club.com.ua
E-mail: info@euro-club.com.ua

г. Донецк, ул. Петровская 1.
т. 022-555-213

но заблудиться. То есть можно заблудиться и с картой, но без нее — совсем безнадежно. Хорошая вещь — *радар*. Полезная.

Еще любопытный нюанс: вы можете самостоятельно выбирать время суток — день или ночь. Поверьте, разница есть. Ночь —



это время спецназа, время быстрых и бесшумных операций, время диверсий и засад. Попробуйте. Кстати, сложность уровня можно менять от миссии к миссии. Также полезно. Но я рекомендую максимальную сложность.

В перерывах между операциями происходят небольшие брифинги, на которых вы получаете очередное задание. Потом выбираете двух солдат, которыми будете играть в очередной миссии. Между прочим, выбирая солдат, смотрите не только на то, красиво ли их физиономия, не забудьте глянуть на их специализацию и характеристики: сила, выносливость, реакция, количество жизней — все очень важно. Вряд ли вам понравится, если ваш спецназовец не сможет ничего взять с собой, кроме оружия, защитного костюма и пары обоев для автомата...

Выбрали героев? Ну, теперь быстренько экипируем их — и вперед, за орденами. Лично я как выбрал двоих воjak в начале игры, так и не менял их до конца. Зачем? Снайпер и десантник — великолепная команда. Правильнее, конечно, было бы давать им отдохнуть, выпускать сменщиков, но не хотелось. Привык я к своим ребятам. Вот, помню...

Убейте этого гада!

Не люблю Карелию. То есть раньше любил, а теперь ненавижу. Туман, болота, радар не работает. Комары опять-таки. Звук тоит в явном, тягучем воздухе, слух и зрение обманывают тебя. Остается надеяться только на одно — на выработанные годами чутье опасности. Сзоди тяжело спать. Глюк — он больше и сильнее меня, поэтому нагружен под завязку и передвигается перебежками, залегая за кустами и снова вскакивая, ему тяжело. До и побоям это тяжело, но если не хочешь сдохнуть зарядом кортечи в брюхо, нужно быть осторожным. Так, Глюк добежал до поваленного дерева и упал за ним, выставив назимотворный автомат. Все спокойно. Вперед. Я вскаки, быстро преодолел разделяющее нас расстояние и, пригibasя, побежал вперед, к заранее обозначенному мной холмику. Упали, огляделись, опочили... Заросите, парни, я ваша теть. Что тут у нас? Патруль? Из всего из двоих человек? Ах, как некрасиво, как неосторожно. Аккуратно прицелился в

идущего вторым. Мягко нажал на спусковой крючок. С тихим чавканьем пуля пробилась в голову противнику, и он начал падать. Пока его напарник еще ничего не понял, я перевел ружье и снова выстрелил. Черт! Пуля попала противнику в плечо, и он сразу бросился в сторону, за кусты. Второй выстрел. Мимо! Простялся! Постышался крики:

— Где он? Я никого не вижу!

Хорошая штука этот акустический усилитель, приятная. Откуда-то справа донеслись быстрые шаги. Оборачиваться я не стал, моя забота — спрятавшийся за кустами противник. Тот, кто справа, пусть разбирается с Глюком. Ага, голова. На, получи, фашист, гранату! Противник упал, и тут же свалился безумный справа враг. Застрелал автоматом. Засекли! Ладненько, не хитите по-хорошему, будем по-плохому. Я сменил снайперку на дробовик и поискал глазами первую жертву. Туман, он не нам одним застит глаза...

В поисках совершенства

Идеала, как горизонта, достичь нельзя. К нему можно только стремиться. Что такое хорошая игра? Игра, обладающая хорошим геймплеем, интересным сюжетом, хорошей графикой и звуковой, хорошим мультиплеером, имеющая свою изюминку, свою характерность. Что такое игра идеальная? Идеальная для кого? А что такое «Веном»? Великолепный, уникальный геймплей, высококачественная



венная графика и озвучивание, прекрасный сюжет, интересные и разнообразные миссии и, естественно, мультиплеер. Посмотрим? Посмотрим...

Режим имеется четыре. Начнем с первого — **Кооператив**

Проходить «Веном» вдвоем, троим или большой командой не просто интересно — это захватывает. Все-таки, как ни крути, но живой напарник лучше бога. Живое. Играть рекомендую сразу на максимальном уровне сложности — это гораздо веселее и сложнее. И противников больше, и ведут они себя гораздо умнее (на самом деле я рекомендую всю игру проходить на максимальной сложности — не забываемые впечатления!). А еще стоят миссии, которые нужно пройти за ограниченное время! Такой накал страстей — во время выполнения очередного задания мы с Глюком успели перепрограммировать системы наведения за четыре секунды до провала! Такой всплеск адреналина — мало не покажется! Однозначно десять из десяти. Очень, очень интересно и разнообразно, что, в принципе, и неудивительно — при хорошем сингле сильный кооператив обеспечен.

Захват Флага — имеются две босы. На

них флаги. Все как обычно — воша задом защищать свой флаг и таскать флаги с базы противника. Кто больше утащит, тот и прав. Но! Это не «Квейк», это все тот же «Веном», поэтому геймплей в нем находится где-то между геймплеем «Дельты» и знаменитого «Team Fortress». Именно в СТГ я оценил несколько фишек, которыми в обычной игре не пользовались. Во-первых, *мины*. ими вы стреляете из своей суперружьями. Они прилипают к поверхности, в качестве детонатора используется лазерный луч. Ничего особо необычного. Зато противник этого луча не видит. Почему, не знаю — но не видит и все, хоть тресни. Соответственно, мином можно найти: подходящее применение. Можно минировать базу и

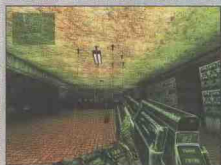


подходы к ней. Можно ставить их и на улице в качестве сигнализации — если противник пересечет лазерный луч далеко от мины, его, конечно, не убьет, но вы услышите взрыв и поймете, откуда ждать врага. И наконец, третий полезный нюанс: обнаруженный мной абсолютно случайно: один раз я не успел переключить оружие, когда появился враг, и с перепугу напал на него миной... Как он взорвался! Мины, оказывается, и в ближнем бою рулят, причем они лучше гранат, так как летят прямо, а не по наведенной траектории. Они лучше рокета, так как безопасны для вас, да и поскоростнее. Очень лихое оружие. Уважал.

Следующая фишка — *голограммы*. В обычной игре они недоступны, но в мультиплеере крайне полезны и могут сказать свое веское слово. Однажды меня застал на мосту снайпер противника — я лежал за бетонным блоком и не мог высунуться. О противнике я знал только одно: он где-то на холме, надеюсь скрытый травой. Если не начнешь дергаться — а он не начнет — живым из-за блока мне не выйти. Что делать? И тут я вспомнил о голограмме и генераторе. Раз! — и над бетонным блоком появилось мое изображение с ружьем, два! — и я стал практически невидим. Генератор надолго не хватит, но это и неважно — лишь бы засек слышнее. Ест! Получай, деревня, трофол!

Третье — *осветительные патроны*. В обычной игре я ими не пользовался. Если темно, включил очки ночного видения. А тратить время и демаскировать себя — зачем? Как обычно, открытия происходят случайно — я засек противника и, пытаясь переключиться на снайперку, переключился на осветительные патроны. Прицелился, выстрелил — выстрел произошел с некоторой задержкой, пуля попала не в голову врагу, как я надеялся, а в корпус. Патрон загорелся, и противник вспыхнул, как факел. И умер. Впечатляюще. В «Веноме», как и во всех уважающих себя играх, очень важно,

в какую точку тела противника вы попали, поэтому крайне рекомендуется стрелять в голову. А вот осветительным патронам вы гарантированно уваливаете противника, даже полз в корпус. К тому же, как выяснилось, он очень полезен, если вражеский снайпер прячется далеко от вас в тени: выстрел — и он



как на ладони. Полезная вещь. Не самая нужная в ситгле, но в мультиплеере очень даже ничего. Жаль, что стреляет после паузы.

Третий режим мультиплеера — **Хрустальный Кристалл**. Режим весьма оригинальный. Имеем две базы. Рядом с базами расположены кристаллы — их расположение отмечено на карте. Нужно собрать как можно больше кристаллов и поместить их в специальные агрегаты. Как только первый кристалл занял свое место, пошел отсчет очков. Кто первым наберет заданное количество (например, 500), тот и победил. Чем больше кристаллов, тем, ясное дело, лучше. Значит, ваша задача — не только поместить свои кристаллы в агрегат, но еще и похитить кристаллы противника. Ну и, если вы выигрываете, защитить свои. Весьма оригинально и динамично. Попробуйте, не пожалейте.

Наконец, четвертый режим — **Черный Ящик**. Где-то посреди между вашей базой и базой противника находится Черный Ящик. Вы должны захватить его и донести до своей базы, а там засунуть его в дешифратор и оборонять, пока не будет получено расшифровка. Задача противника, естественно, анало-



гична. Пожалуй, самый динамичный из режимов с постоянным активным контактом. Мне очень понравился. Легко заучено — подобного я еще не встречал.

Так что, как видите, с мультиплеером тоже все в порядке.

Жаль только, что базы на всех картах состоят из одинаковых, как близнецы, — меняет только рельеф и окружение.

Тайм-аут

Я сидел на столе и тупа ржу. Усталость навалилась неожиданно и подняла меня под себя. Во время выполнения миссии некогда

думать об отдыхе — адреналин, как наркотик, увеличивает силы. Зато потом наступала ломка. Сколько уже было этих миссий? Тринадцать? Да, тринадцать. Впервые четырнадцатая, последняя — если аналитики опять не попадут пальцем в... небо. Если они таки нашли матку пришельцев, значит, значит... бросим на нее адренную бомбу — и отдыхать. Отдыхать. Хоть на Марс, хоть к Симулам.

Черт, чего только не пришлось переделывать за последние дни — и профессорам сплосили, и системы наведения перепрограммировали, и пуск ядерных ракет предотвращали, и химическое оружие не давали увести с базы. И что? Врагов с каждым днем становилось все больше. Сначала приходилось воевать только с полицией и спецзащитами. А потом пошла армия — думаете, приятно, когда из-за поворота на вас всежест танк, а все ракеты закончились, и одна надежда остается, что Глюк успеет найти пару ракет возле взорванной мной ракетной установки. Успеет найти, успеет зардиться, успеет выстрелить и попасть раньше, чем танк превратит меня в отбитую? Брр! Как вспомню, так вздрогну. И даже грант не было, чтобы под гусеницы жинуться.

А какая поднялась паника, когда при-



шельцы захватили одну из наших секретных баз? Ладно, база — это семечки, но на ней находились ученые и даже, по слухам, сам Ранд. Вы представляете себе, что было бы, если бы пришельцы взяли под контроль Шефа Департамента Защиты Виртуальной Реальности? Ха! И департаменту и всем реальностям!

Нас подняли по тревоге посреди ночи, засунули в ракетоплан и отправили на заочную базу. С простой и ясной целью — найти Ранда и, в случае, если он инфильтрован, уничтожить. Слова бога, оказалось, что к пришельцам попал не Ранд, а другой деятель. Также большая шишка, но не из нашего департамента. А то и не знаю, drogнула бы моя рука или нет. Все-таки столько лет вместе работали...

Эх, покурим и пойдем. Последний вылет, парни. Точнее, нет, тыфу-тыфу-тыфу, не последний. Новый.

Вывод

Да, признаюсь честно, я ожидал чего-то худшего, но... Ну не верил я, что украинская компания способна создать хороший шутер от первого лица, к тому же на своем движке. Российские разработчики пытались — и что? И ничего. Мы умеем делать RPG, умеем стратегию. Много чего умеем, но вот шутеры,

увы... Да, GSC Game World — это компания, которая просто ворвалась в игровую индустрию со своими «Косаками». Но если люди могут сделать великолепную стратегию, это вовсе не значит, что у них получится шутер. Примеров полно.

И вот на тебе! Смотрю я на коробку с «Веномом» и не могу надвинуться. Честно говоря, я уже думал, что удивить, а тем более поразить меня невозможно. Не прав я был. Удивительное, оказывается, рядом.

Сделать не просто качественный шутер,



но тактический шутер — довольно сложно. А сделать его еще и оригинальным, причем с первой попыткой! Это же подвиг! Помысли, что такое ставить нужно. Тем более, когда подобный шедевр создается не слишком крупной фирмой, у которой нет многих миллионов баксов... Честно говоря, я стал гораздо хуже думать о западных разработчиках, с их деньгами и опытом... Воистину, это славянский год в игровостроении — судите сами. «Серьезный Сэм», «Флешпонт». Теперь еще и «Веном». А скоро появятся «Демурги», не шутер, но шедевр крупной величины. Так что, значит, можем? Умеем?

Что тут говорить? Перед нами очень интересная и нестандартная игра. Это однозначно. Очень красивая и игровельная. Это тоже однозначно. Мультиплеер заслуживает самого пристального внимания, пусть это и не конкурент келлер-страйку. Он другой, но не менее интересный. Думаю, любители найдутся.

Знаете, уничтожив очередную тысячу монстров, иногда хочется чего-то такого, чтобы не просто тупо стрелять, но еще и немного думать. «Веном» — именно такая игра.

С чем ее можно сравнить? С «Дельтой», по геймплее. Только «Веном» интересней. И красивей. И еще он свой. Это тоже накладывает определенный отпечаток. Одним словом, перед нами однозначный тактический шутер года. Все отключают.

Так что вы как хотите, а я пошел играть. Мало ли, вдруг кто-то возьмется проводить турнир по «Веному» CTF — нужно быть во всеоружии.

А еще... А еще буду ждать новых шутеров от GSC Game World. Например, продолжения «Венома».

КОМПТЕХСЕРВИС
Тел: 216-5567, 274-5926
www.ktc.com.ua

КОМПЬЮТЕР
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
СЕРВИС

Для всех, кто хочет еще один раз влезть в шкуру командира спецподразделения времен второй мировой войны, мы предлагаем специальный тур по новоотстроенному зданию «Коммандос-2».

Владимир ШЕЙКО

COMMANDOS 2

START GAME

Жанр: тактическая RTS

Разработчик: Pyro Studios

Издатель: Eidos

Системные требования:

■ **минимальные:** PIII-300/64 Мб ОЗУ/
12 Мб видео/4х CD-ROM/2 Гб HDD;

■ **рекомендуемые:** PIII-500/128 Мб
ОЗУ/32 Мб видео/8х CD-ROM/3 Гб HDD

Существует тезис: делать сиквелы плохо. Дескать, ничего хорошего из этого не выходит, это спекуляция на популярной те-



ме, а игры с циферками 3, 4 после названия и вовсе играми не считаются. Уж не знаю, насколько такие аргументы оправдывают сие распространенное мнение, но я точно уверен, что к **Commandos 2: Men of Courage**, долгожданному сиквелу игры 1998 года, такой ярлык прикрепить нельзя. Не получится. Разве что под дулом вражеских винтовок, ползком и бесшумно. Но кто-то обязательно заметит, поднимется тревога... ну а что дальше, думаю, знает чуть не каждый.

А что было раньше, наверное, тоже помнят многие. В июле 1998 года малоизвестная испанская компания **Pyro Studios** громко дебютировала на игровом рынке под крылышком самой **Eidos** с игрой, заставившей нас по-новому взглянуть на тактический жанр, — **Commandos: Behind Enemy Lines**. В ней причудливо сочетались мастерство художников, продуманность миссий, уникальность характеристик персонажей, многовариантность решения каждой проблемы... И многие, многие часы увлекательного геймплея, который некоторые люди, жаждущие адреналина, обозвали скучным и затянутым. Было такое, точно говорю. Но в **Коммандос** игроки, восхищаясь, ругали за сложность, и в конечном счете игра продана тиражом почти в полтора миллиона экземпляров. В

следующем, 1999-м, вышел оддон **Beyond the Call of Duty**, с улучшенной графикой, несколькими нововведениями и злобной сложностью. Но это было немного «не то». Мы ждали большего. И мы это получили.

Sometimes they come back... again

Не стоит ждать от второй части кардинальных перемен. Концепция игры была определена еще три года назад, структура **Commandos** не предполагает инноваций. Все три года разработки **Pyro Studios** занималось шлифованием геймплея, и надо признать, с этой задачей она справилась великолепно. С такой точки зрения **Commandos 2** можно сравнить с серией **Heroes of Might & Magic** — масса мелких деталей, облегчающих игровой процесс, делающих его более интуитивным и понятным. Я считаю, что все претензии к **Commandos 2**, состоящие из обвинений в от-



сутствия новизны, заведомо ошибочны. Она ей попросту не нужна, как ганочному велосипеду третье колесо. **Commandos 2** прекрасно и в своем первоначальном виде, зато мы получили именно то, о чем мечтали долгие три года. Разработчики не подкачали, не совершили ошибки, которой я более всего боялся.

Ну что ж, ради такого праздника вполне можно разориться на 3 диска и столько же гигабайтов на жестком диске ☺. С первых минут игры становится ясно: потрясающие скриншоты, рожденные в недрах **Pyro**, не фикция. Они были намалеваны не для вывески в **Phatoshop**, а являлись абсолютно всамделишными. И во время игры ЭТО выглядит вдвое краше, чем на любом скриншоте, а каждая «видимая область» вражеских солдат приятно щекочет нервишки и воскрешает вос-

поминания о былой славе...

Следует сказать, что список нововведений в **Commandos 2** действительно огромен. Начнем, пожалуй, с самого глав-

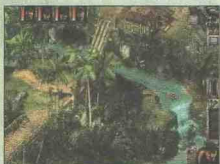


ного — с бойцов, с изменений в их функциях и, конечно же, с пополнения в дружном семействе.

■ **Наташа.** Старая знакомая. Абсолютно бесполезна в бою, основной функцией ее по-прежнему остается оболечение врагов. Подкраски и выпитые губки, девонка может кружить головы противникам весьма продолжительное время.

■ **Виски.** Маленькая собачка, под стать Наташе, может ненадолго привлекать внимание врагов лаем. Но цена тем, кто имеет собственный инвентарь, куда можно сваливать хлам, не уместющийся в собственных корманах. Кроме того, в одной из миссий есть задание — передать секретные бумаги шпиону, используя собачку.

■ **Вор.** Худенький, щуплый человечек, носит арсенал отмычек, ключей, быстро бегаёт и толково прячется. Способен пря-



тать собачку за пазуху. Честно говоря, не особо ценное приобретение.

Впрочем, как и все три новичка. С учетом расширенных возможностей основной шестерки они практически бесполез-

ны, но все равно довольно милы. Тем более что каждый командо теперь умеет перетаскивать трупы, оглушать врагов и связывать их, пользоваться большинством оружия, снятого с трупов или выуженного из ящиков [введена такая «фича» как



вешешок, при желании может быть рассмотрена в качестве ролевого элемента, 1 шт ☺), переодеться в чужую форму, управлять транспортными средствами и плавать. Вообще, каждый подопечный стал более многофункциональным и в некоторой мере способен заменить своих собратьев.

Но для сбалансированности возможностей было добавлено несколько уникальных навыков вроде пользования аквалангом, метания ножей или пользования кошкой или веревочной лестницей. Разнообразие доступных функций теперь в несколько раз превышает количество букв в алфавите; так, за одной лишь буквой **S** на клавиатуре закреплено семь(!) действий — от самозаклывания до крошечания губ. Привлечь/отвлечь врагов можно также по-разному — свистеть, оставлять на снегу следы, кидать пачки сигарет и бутылки с вином на пути следования солдат (интересный момент: не все реагируют на такую провокацию, видно, те, кто рангом повыше, имеют собственные пачки в кармане ☺), громко то-



пать ногами, стучать в стены. *Commandos 2* обзавелся позиционируемыми источниками звука — отныне будет очень проблематично подскокать к часовому и прыгнуть его ножиком — мало того, что вы очень шумите во время боя, так еще и предсмертный вопль может привлечь внимание соседей.

Жить стало лучше...

Из игры были изъяты почти все несоразности первой части — лужи крови, на которые не обращали внимания вражеские солдаты, танки, мгновенно поворачиваю-

щиеся на 90 градусов, толпы народа, выходящие из казарм при первой же тревоге... Список просто огромен. Все эти детали подчинены единственной великой цели: максимально облегчить жизнь игроку, чтобы не приходилось ему по тридцать-сорок раз за миссию загрузить сейлы лишь потому, что какой-то забулдыга узрел кусок проволочки зеленого цвета. Отныне часовой, если вы влезете в зону их видимости, сначала будет, как и в *Desperados*, к вам присматриваться, затем волноваться и уж потом поднимет тревогу ☺. Или не поднимет, а побегут разбираться сами. На «нормальном» уровне сложности любой командо может быть воскрешен с помощью одной аптечки, тогда как на *hard* е умирает безвозвратно.

Здания теперь играют очень важную роль в тактических изысках монопого бойца. Все строения, от палаток до дворцов,



тщательно отрисованы внутри, появилась возможность заглядывать в окна (в верхнем левом углу появляется значок с видом от первого лица и возможностью свободного обзора), проникать в дома таким же путем, подсматривать за тем, что творится на соседнем этаже, через всяческие люки и лестницы, прятаться под кроватки, вести стрельбу из окон и прочая, прочая. Зеленый берет может перепрыгивать через небольшие заборчики и передвигаться по телеграфным проводам, сапер обзавелся миноскапелом и веревкой, а у вора в кармане сидит игрушечная крыса.

Как видим, это не просто нововведения «для галочки», все они приносят существенную помощь, расширяя круг способов решения очередной задачи. То есть *Commandos 2* частично обзавелся от души «полезностью» и от задачек, где необходимо было с десяток раз рассчитать маршруты солдат, в нужный момент с точностью до секунды совершить определенное действие или же панискей сохранилась за каждой кошкой или заборчиком, выходить пару минут, а потом еще раз сохранилась — для полной уверенности. Нет больше былой бескомпромиссности, игроку предоставляется большая свобода действий, хотя никакой нелинейности, увы, по-прежнему не пахнет...

Да и основных миссий мало — всего десять. Конечно, для особо настойчивых есть возможность открывать дополнительные бонусные уровни — для этого нужно совершить тотальный массакр с убийством всего, что движется, или же собрать все

клички фотографий, рассыпанные по шкалам в разных точках уровня. Игровой процесс почти не подвергся изменению — основная задача по-прежнему состоит в не-



заметном и бесшумном обезвреживании охранников для продвижения к цели. На по мере продвижения по сюжету количество часовых временами может превосходить все мыслимые пределы, и в таких неприятных ситуациях, когда поля зрения четырех и более охранников пересекаются, на помощь придет шпион на папу с Наташей — задушивать фридам головы.

Кардинальным изменениям подвергся интерфейс — на экран вынесено минимальное количество пиктограмм, игроку в добровольно-принудительном порядке предлагают вызубривать неминуемое количество горячих клавиш, которые тем не менее частично продублированы кнопками инвентаря справа. Нельзя сказать, чтобы я был в восторге от подобных изыскательств, но за часа два-три вполне можно привыкнуть. Особенно преодолел кошмарный *tutorial*, способный вообще отбить интерес к игре ☺.



Отличным подспорьем станет карта местности, а также глоссовый блокнот, содержащий подробную информацию о многих тактических приемах бойцов, их экипировке и зонах их текущей миссии. Каждое задание иллюстрируется фотографией местности и стрелочкой, указывающей необходимый путь. Живи да родись, солдат!

Вот пример одной миссии. Место: застрявший во льдах огромный корабль. Ваши подопечные прибывают на подлодке, двух тут же арестовывают и сажают в дома

www.frames.com.ua
**ЛУЧШИЕ КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
ДЛЯ ИГРОВЫХ КОМПЬЮТЕРОВ**
MSI CREATIVE ASUS Transcend
Фрам95 (043) 478-1921
e-mail: frames@caravel.com.ua

на берегу; под вашим командованием остается лишь один акавалитист. Задачи: освободить соратников, уничтожить пушки на вражеском корабле и генератор, питающий его энергией.

Для начала нужно выбраться из нижних палуб на поверхность. Немногочисленные часовые устраняются при помощи ножа или пистолета — тревогу поднимать они не будут. Обязательно снимите с них зимнюю одежду, чтобы не замерзнуть наверху. Охранники, курсирующие на поверхности подлодки, устраняются ножом или кулаком и тут же оттаскиваются прочь. Сохранились

жок первой части выдает такое изображение, какое никогда еще не встречалось в



стратегических играх. Вообще-то и первая часть для своего времени была прорывом, но теперь можно уверенно сказать: графика Commandos 2 — это что-то невероятное. Теперь она честно трехмерная, есть возможность четырехпозиционного поворота камеры с шагом в 90 градусов, приближения и отдаления. Детализация зданий может заткнуть за пояс с десяток Age of Empires 2, а вся игровая анимация прорисована настолько тщательно, что даже трудно поверить в спрайтовое происхождение фигурок. Но и за это нужно платить — баг-граунды абсолютно статичные, даже пальмы и деревья не колышутся на ветру. Не подкачали межуровневые видеосюиты, а вот брифинги получились довольно неудачными и безглыми. Разрушению поддаются лишь те здания, которые необходимо взорвать по сюжету, но... КАК они взрываются! Студии спецэффектов ILM пора брать движок C2 на вооружение ☹.



Суполаты на берегу приминаются пистолкой, а тела лучше затащить в одну из пустых палаток — а вдруг кому-то взбредет в голову пойти именно туда, где вы устроили локальное кладбище? Сопер освобождается почти сразу; зеленый берет заперт на замок, ключ — у двух охранников за углом. Но эта территория просматривается еще минимум двумя фрицами, и скорее всего без стрельбы не обойтись (на сигареты и пистолку они не реагируют). По окончании разборки прачеши в ближайшей палатке и ждем прекращения тревоги, после чего можно освободить соратника.

Необходимую взрывчатку можно достать лишь при помощи воздушного шара, а пройти — по вражескому кораблю можно двумя способами — сметая всех на пути или тихонько, по канатам. Взрывать можно бомбами с дистанционным управлением или же



с фиксированным временем до взрыва. Да и спасаться нужно по-разному — часть команды на подлодке, часть на миниатюрном кукурузнике. И так почти каждая задача — разнообразная жуть отбавляй.

Прогулка среди крокодилов

Спасибо разработчикам и за то, что при таком количестве новых идей они не подкачали с дизайном миссий и их сложностью. Радикально модифицированный дви-

меньшее количество миссий вполне компенсируется их длительностью. Карты очень большие, кроме того, в процессе вам вполне могут надобиться еще 3-4 задания, тем самым значительно продлится время прохождения. Поклонникам Deus Ex наверняка знакомо ощущение некоторой затянута, нет-нет да и появляющееся подчас прохождения миссии; так вот, Commandos 2 тоже этим грешит. Карта стала многоуровневой, а обилие лесенок, балконов, колонн и прочих архитектурных красот, дома в несколько этажей и подземелья — широкий простор для тактических маневров и игры в прятки.

Видимо, в погоне за визуальными красотами разработчики снабдили игрока возможностью совершать подводные прогулки. Да-да, именно прогулки, ведь настоящей практической пользы ныряние под воду не несет — часовые, как правило, на воду не смотрят, а если и смотрят, то их можно убрать обычным способом — ножом или кулаком. Плавание доставляет удовольствие в основном благодаря подводным красотам, а также и крокодилам, в изобилии водившимся повсеместно (прим. ред. — и подо льдами ☹). Еще одна при-

ятная особенность Commandos 2 — изумительной красоты музыка, наверняка лучшая среди всех проектов 2001 года. С безликим и несколько монотонным музыкальным сопровождением Commandos покончено навсегда.

Береги нервы...

И еще — несколько советов по прохождению. Для начала нужно сказать, что геймплей Commandos 2 мне представляется более гармоничным и «плавным», чем у оригинальной игры и add-on'a. Приблизительно пагода на-



зад в одном из интервью разработчики как-то неуверенно заявили о том, что в игре не будет труднопроходимых ситуаций, знакомых по первой части, — чтобы высокая сложность не отпугнула потенциальных покупателей и не снизила спрос на игру. Проскользнула также фраза насчет внутренних мини-подзако. Действительно, каких-либо ситуаций, требующих либо проходилки, либо величайшего мастерства, в Commandos 2 практически нет. Но честь и хвала Pyro, которая не опустылась до такого позора как вождение немух за козус и не отстала растущую ручку. Общие принципы игры остались неизменными, так что смело можете применять опыт трехлетней давности. Давать советы по конкретным миссиям по крайней мере было бы неразумно, так как трудно сказать, что в определенной ситуации данный путь будет наилучшим. Просто назовем несколько особенностей, которые отличают Commandos 2 от его предшественника.

Единственное, что нас интересует — это количество врагов неуничтоженных. Теперь авторы просят более «гуманный» способ прохождения — чем меньше трупов, тем



выше вы будете рангом; но за аполкалипсис, как было сказано выше, дарят дополнительную миссию. Задания, как правило, не зависят от времени, туманной войны также не наблюдается, поэтому можно изучать карту хоть часами, досконально отслеживая все детали будущей операции.

Не стоит бояться тревоги — в казармах больше не прычтут толпы врагов, а если кто-то и высочит и прибежит на рев сирены, то наверняка возвратится назад. Идеальным способом для устранения курсирующих туда-сюда супостатов является следующая ком-



бинация: либо сигареты плюс капкан, или натянутая веревка. Учтите, что, потоптавшись на месте, фриц начнет оглядываться с благодарным намерением возратить пачку владелцу, а потом, если вы не успеете его наказать, сунет себе в карман. Поскольку количество их ограничено, а приманивать чем-то надо, действовать следует быстро.

Ночные миссии при всей своей внешней красоте отличаются довольно низкой сложностью, ведь для того, чтобы часовой вас заметил, нужно подползти прямо ему под ноги или попасть под луч фонарика. Что касается «зимних» заданий, то помнить нужно две вещи: вышеупомянутые следы на снегу, а также лютый мороз, безжалостно терзающий одетых в курточки командос. Поэтому обязательно следует заняться джентльменским морозостойкостью и поспомнить о валяющихся тел зимнюю одежду. Одежда со временем изнашивается — впрочем, как и патроны, запас которых ограничен, что сводит на нет чисто командосовскую возможность расстрелять из-за угла доминирующего солдата.

Очень не хватает, конечно, режима управляемой паузы. Явная промашка. Если это



сознательный шаг, вызванный желанием сплунуть из-под пальм адреналиничку, то весьма неудачный. Иногда, в разгар стрельбы, нужно срочно поменять оружие, и пока попадаешь на нужные кнопки или вспоминаешь горячие клавиши, все солдатики уж лежат штабелями.

Миф о войне

Теперь, когда вы уже почти обо всем прочли, вполне может возникнуть вопрос: а чего нет в Commandos 2? Казалось бы, и графика, и музыка, и увлекательность не только в норме, но даже переливают че-

рез край. Тут можно чуточку подискутировать на тему Commandos 2 vs Desperados. Поначалу можно подумать, что вторая часть культовой игры оказывается в заведомо выигрышном положении по сравнению с продуктом Spellbound — раскрученная торговая марка, большая ориентированность на массового игрока. Но если сравнить все по-честному, то во второй части по-прежнему нет сюжета. Как это ни грустно, во вступительном ролике, склеенном из документальных кадров второй мировой, опять говорится о «плачевном состоянии союзников», «секретном оружии Третьего Рейха», а там, как самые смелые и натаканские бойцы сформировали секретный отряд, «подрывающий позиции врага» в тылу и находящийся под вашим командованием. Словом, никакого намека на историческую достоверность. К разнообразию миссий претензий нет, нас заставят воевать в джунглях и на лед-



том морозе, на военных базах и на островах, а последняя миссия называется «Парик горит». Я не спорю, убийство «тиранов» в Бирме еще могли бы доверить элитной группе спецназа, но уж никак не подрав железнодрожного моста где-то ли в Азии, то ли в Африке. Причем никакой взрывчатки бойцам с собой не дали, а переправиться через реку заставили на спяне. Тематико Desperados более располагает к высвобождению фантазии, потому как да истини докопаться в этом случае по крайней мере весьма проблематично. Да и миссии по сути никак не связаны между собой, нас просто ставят перед фактом, многозначительно прочитав перед этим отрывок из учебника по истории. Нет и биографии самих командос, что в конечном счете обесценивает в этой категории победу Desperados, тут уж ничего не попишешь.

Коль скоро сами бойцы не представляют из себя самостоятельных личностей, в большинстве ситуаций игрока интересует лишь функциональность спойта, его умения. Так, в свою очередь, несколько обезличивает игру. Им бы чуточку эмоций, каких-то возгласов, реакции на действия врага, недовольства или, наоборот, одобрения... Но не сложилось. Ведь, с другой стороны, главным элементом тактических миссий в целом и Commandos 2 в частности являются головоломки и разнообразие путей их решения, и с этим у новой игры полный порядок. Не зря, oh не зря разработчики потратили три долгих года — взимное расположение зданий и охранников

рассчитано буквально до миллиметра, коробки с боеприпасами валяются именно там, где они у вас закончатся, — словом, баланс в Commandos 2 соблюден четко.



А разве не это главное для стратегической игры?

Уникальность серии Commandos подтверждает тот факт, что за эти три года не появилось ни одного ее клона. С Desperados, как мы договорились еще в мае, у нас отдельный разговор; назовем его не клоном, а скажем, последователем знаменитой игры. Не знаю, почему так получилось, может, явные заимствования из Commandos не удалось бы ничем завуалировать, но ведь тот же Starcraft за четыре года оброс огромным количеством нахлебников, без зорения совести эксплуатирующих славу родителя.

Словом, ждали мы не зря. Принцип максимума мелкого, минимум кардинального в контексте Commandos 2 сработовывает безотказно. И то, что разработчиком удалось сохранить атмосферу и невероятную увлекательность оригинала — большой успех. У игры огромный потенциал, внушительное число игрового времени и обеспеченная старость. Изгадывавшие тактики вспомнят литры выпитого кофе, бешеную игровальность, многочисленные save/load, и как следствие — огромное удовольствие от честно вымученной миссии. Как, вы никогда ничего такого не испытывали? Попробуйте, не пожалеете...

INCOSOFT
TELECOMMUNICATIONS

10 лет
создания

Суперпредложение! Multimedia-компьютер с 15" Samsung за 2000 грн.
Компьютерное оборудование по 15% дешевле 2001 года.

IBM Motorola Rockwell/Lucent 56K (интернет)	от 77 грн
IBM XUEL GVC IDC D-Link Hayes 56K (машинка)	от 150 грн
CD drive 40x-62x TEAC SAMSUNG SONY JASTIMA	от 180 грн
Принтеры CANON HP/Lexmark EPSON и др.	от 240 грн
Сканеры Ares, Primax, Mustec	от 200 грн

РАБОТАЕМ В СЛУЖБУ ПО ОПТОВЫМ ЦЕНАМ!!!!!!
020-47-43, 206-43-50, 220-28-30

ИНТЕРЕСИ И ВЫСОКАЯ АКТИВНОСТЬ НА ФРАНКУЗЬСКОМ ЯЗЫКЕ! ЗВОНИТЕ 224-53-25
для студентов и школьников предоставление — БЕСПЛАТНО (по 15.09.2001г.)
ПРОГРАММЫ: PDB 220, 224, 229 и др.

Киев, ул. Б.Хмельницкого, 25-6/35
тел./факс: (044) 228-47-63
246-43-89, 235-28-33
e-mail: info@incosoft.com.ua
http://www.incosoft.com.ua

Восток — дело тонкое. Впрочем, верный шагай поможет и там. А еще вам понадобится знание магических таписманов, хороший глазомер и исключительная координация.

Гнат БУРМА

Arabian Nights

Издатель: VisiWare

Разработчик: Silmarils

Жанр игры: 3D action/adventure/RPG (тыфу!)

Системные требования:

❖ **минимальные:** P200, 32 Мб ОЗУ, 3D-графическая карта, 400 Мб на жестком диске, Windows 95/98/2000/ME;

❖ **рекомендуемые:** PIII 500, 32 Мб ОЗУ или больше.

Сказать по правде, написание вступительной части данной статьи повергло меня в некоторое замешательство. Ведь изрядная банальностью в подобных статьях стало привычное сравнение любой игрушки на арабскую тему с атом-основателем восточной тематики — *Prince of Persia*. Если бы ведущему разработчику этого весьма архаического проекта, *Джордану Мехнеру*, за каждое упоминание



не о нем или же о его творении давали по карамельке, то последний, видимо, стал бы обладателем мировой монополии на сладости. Все же назвать персидский проект устаревшим никак нельзя, ведь последняя его реинкарнация состоялась в 1999 году благодаря усилиям компании *Red Orb*, под чутким руководством некоего *Эндрю Педерсона* (*Andrew Pedersen*) и того же *Джордана Мехнера* (*Jordan Mechner*), который на сей раз составил лишь сценарий. И новичка с радикально новым названием *Prince of Persia 3D* пополнила излюбленный мною жанр *action/adventure* от третьего лица. Именно она, на мой взгляд, и является реальным прототипом представленной сегодня игрушки *Arabian Nights*.

Весьма печальным является тот факт, что ждал я ее больше семи месяцев (на наших прилавках она появилась только в начале октября), и лучшие мои ожидания, к сожалению, не оправдались. Дело в том, что еще в феврале этого года большинство игровых сайтов выложило информацию о скором появлении в продаже новой игрушки, разработанной милей, но малоизвестной для широких масс компанией *Silmarils*. Чувства полубойлостной влюбленности и ностальгия овладели мной. А ведь было время, когда холодными вечерами, одевшись потеплее, я сидел за свой старенький «Поиск 2» и запускал созданную именно этой компанией гениальную *Colorado*, эдакий платформер с элементами файтинга, который никогда не надоедал, ибо был нелинейным. Удивительная история о приключениях эдакого *Натти Бабло*, играя за которого, ощущаешь себя настоящим первооткрывателем. Ты сживаешься с главным героем, смеяешься от пропущенных ударов, начинаешь покивать, когда противник загоняет тебя в тулуп. Ты — это он, и разницы не существует.

К сожалению, традиция делать качественные продукты у этих, без сомнения, талантливых ребят не прошла проверку временем. Ибо их новое детище понравилась мне меньше.

Сюжетик

Сюжет, друзья мои, во многом перекликается с похождениями Аладдина и его команды, которые, вероятно, знакомы сегодня любому ребенку. Но, честно говоря, назвать АН игрушкой детской у меня язык не повернется категорически. Во избежание приобретения лишней познаний в области анатомии мною ставится ограничение по возрасту — до 16 лет. Но об этом чуть позже.

Итак, бездетный султан **Акабы**, одержимый идеей отцовства и додумавший ю одного местного джидна, получил от него в подарок пять прелестных дочерей, наследниц престола: **Мускат** (*Muscade*), **Мелиссе** (*Melissa*), **Хелебор** (*Hellebore*), **Спирулайн** (*Spiruline*) и **Гуарану** (*Guarana*). Коба — великая книга зако-

нов Акабы гласит: «Каждая из дочерей султана должна выбрать себе мужа в день своего двадцатилетия. В противном случае она будет объявлена Аль Джотани (*Al Jotani*) — уличной девчонкой, которая подлежит изгнанию из дворца султана и лишению всех королевских прав». И еще: «В случае смерти султана вся власть переходит к его старшему сыну либо мужу старшей из его до-



черей. В противном случае наследником султана считается не кто иной, как главный vizir». В день двадцатилетия принцесс и начинается наша история.

Любимая дочь султана, принцесса Мелиссе, накануне двадцатилетия пишет письмо своему возлюбленному Али, в котором назначает ему встречу возле ворот городского кладбища часиков в двенадцать ночи, причем в непосредственной близости от нищенских районов Акабы. Али был самым бедным цирюльником, поэтому бродяжничество в местах подобного рода не являлось для него большой редкостью. Ну а что касается Мелиссе, то она, видимо, дальше королевского дворца никогда не выходила, а место встречи выбирала по карте-атласу «Самые значимые районы города Акабы». Стоит ли говорить, что нашего жоржого и любвеобильного арабского парня опередила на несколько минут веселая команда бродяг и уродцев, возглавляемая чрезвычайно нахальными уличными девчонками, которые на досуге, вероятно, подрабатывают кузнечным делом. Вскоре Али находит интересное писемцо, в котором некий Х.Р. обещает баснословную кучу динар за поимку принцессы Мелиссе и мучительную смерть ее возлюбленного. Естественно, Али такой

поворот событий не устраивал, поэтому парнишка и решился на собственное расследование дворцового заговора. Но времени у него не так уж много. Ровно сутки для того, чтобы спасти всех дочерей султана, попутно найти несколько древних артефактов и магических колец, уничтожить тай-



ный храм служителей культа Черной Луны и извести пару-тройку чудищ лесных и тварей пещерных.

Тысяча и один юнос

Нет, по большому счету Arabian Nights — вовсе не игра. Это экскурсия по ночному городу, созерцание его опасностей, ощущение близости смерти, которая витает где-то рядом и ждет удобного момента, чтобы, вцепившись в плоть своей жертвы, забрать у нее такую хрупкую надежду на спасение. Arabian Nights — это нереализованный должным образом проект, который, обладая отличнейшими геймплей-элементами, изобилует глюками и грубыми недоработками. Вероятно, разработчики посчитали, что большое количество скриптовых сценков и отдельных заставок с обильно декоративными, а то и вообще нагими принцессами поможет игрошке пробраться к сердцам и умам европейских геймеров. Стало быть, мудреный французский разработчик решил забросить в наши ряды сыроватенький продукт, облепленный со всех сторон обиходными девидио! Непорядок, скажу я вам. Кстати, исследуя главное меню, обязательно обратите внимание на раздел «Видео». Именно в нем находятся заставки, воспроизводящие галлюцинации, возникающие у Али после того, как он выпьет некоей светящейся жидкости из спрятанных на уровнях фонтанчиков. В каждой из этих заставок (кстати, не имеющих прямого отношения к прохождению важных вестов или же к сюжетным изгибам вообще) принцесс танцуют, видят кошмары или же защищаются от невидимых врагов.

Ну да ладно. Что касается нашего героя, то по манере одеваться он весьма похож на «нового араба», а если учитывать его фехтовальные и магические навыки, то на какого-то восточного паши. Али сражается простым ятаганом, который, дабы развязать герою руки, можно спрятать в симпатичный кожаный чехол, находящийся за его спиной. Когда оружие спрятано, ваш араб сможет дрыгать ногами и руками, но этот способ ведения боя эффективен только против крыс и скорпионов из-за их небольших размеров. Удары наносятся посредством нажатия кнопки **«атака или действие»** и зажатой кнопкой соответ-

ствующего движения (стрейф вправо, стрейф влево). В игре представлено около тридцати видов ударов, и на каждой из «коченостей» Али «закреплено» определенное их количество. Например, между двумя нижними ударами ногой следует весьма продолжительная чепочка верхних и прямых. А теперь представьте себе, какой концерт вы увидите прежде, чем уничтожите маленькую крыску.

Что касается стычек с применением холодного оружия (ятаган или же скинитар), то особым трудностей возникнуть не должно. Мой вам совет: сражаясь с равными себе противниками (людьми, мутантами, личами и т. п.), всегда чередуйте левосторонние и правосторонние удары, никогда не подходите к врагу в упор и не позволяйте зажать себя в угол. Очень часто элементарный блок способен изменить ход сложившейся ситуации в вашу пользу, но, к сожалению, бессильен против тварей покрупнее, например, начальника стражи.

К счастью, проламывая себе путь скимитаром или же ятаганом (на раннем этапе) придется не всегда. Ведь Али превосходно кидает метательные ножи (knives), которые при точном прицеливании могут нанести тяжелые повреждения отдаленному противнику. Так, это самое действенное оружие против наемных убийц, которые, прячась на крышах домов, часто-густо посылают вас горящими стрелами. Когда Али начинает целиться, на экране появляется мускулистая рука, регулирующая степень силы, с которой главный герой ме-



тает нож. Чем дольше вы держите кнопку броска зажатой, тем дальше он полетит.

Кроме всего прочего, в запасе у Али имеются и **магические бомбы (magic explosives)**, хотя, что в них магического, я так и не понял — жутко неудобная маленькая бомбочка с коротким фитилем, которая никак не хочет перелетать через стены. Ах да, орудовать ею надо так же, как и ножами. Будьте осторожны, ибо она может рикошетом отскочить в вашу сторону. Досадный глюк заключается в том, что взрывная волна способна поражать через текстуры зданий, то есть за дверью или на невысоком балконе от нее не спрячешься.

А вот что в игре действительно магическое, так это массивные золотые кольца с увесистыми граничными рубинами разных цветов. Таких колец всего четыре (естественно, они появятся не сразу), и каждое из них отвечает за различные типы магии: **защиту (protection)**, **метательные безделушки (throwing weapons)**, **ментальные силы (psychic powers)** и **взгляд в будущее (fore-**

seeing the future). Чуть позже, если приложите усилия, найдете по два новых камушка к каждому из колец и значительно расширите запас заклинаний. Печально, но запас маны не восполняется, поэтому заблаговременно заготавливайте соответствующие бутылочки.

Если говорить о всевозможных прыжках и «перелетах», то тут нас не обидели. Как сказал один мой знакомый, «Arabian Nights — это какой-то симулятор акробатик!» И он не ошибся, ибо порой становится трудно управлять героем из-за его



скорости и увертливости. Али очень уж часто цепляется за текстуры, а то и вовсе проваливается в них. Будучи по своей природе проницаемым, я, естественно, стремился забираться повыше и, перепрыгивая с крыши на крышу, попутно обстреливать незадачливых врагов. Так вот, путешествуя по крышам зданий или же протискиваясь в узких помещениях, я проваливался в межтекстурное пространство раз десять. Зрелище, скажу я вам, не для слабонервных. А что касается пикселей, то они преследуют игрока повсюду, не помогая даже самое высокое разрешение экрана и максимальные графические настройки.

Может, кто-то подумает, что недостатки графики с лихвой компенсируются отличным RPG-элементом. Никак нет! Обычной стаиной здесь даже и не пахнет. Зато разработчики наделили главного героя двумя редчайшими на сегодняшний день характеристиками: **жизнь** и **мана**. А знали бы вы, что они написали в файле **read me**. Будто по ходу игры наш герой превратится в эксперта по рукопашному бою и холодному оружию. Ничего подобного, стартовое и финальное количество ударов совпадают, изменяется только сила их нанесения, ведь герой найдет скимитар покурче. Кстати, всевозможные полезные вещицы покупаются в тщательным образом спрятанных магазинчиках, которые можно разыскать на том или ином уровне. Перелезая через три стены и перепрыгивая через пять ям в направлении этой самой лавки, вы незвольно задумаетесь вопросом: «А как вообще здесь нормальные люди ходят?» ☹

Единственным утешением за всю игру стал последний уровень с действительно сильными монстрами и великолепной сюжетной развязкой. Именно тут ранее посредственное музыкальное оформление превратилось в весьма неплохие треки. К сожалению, лишь финальный эпизод обладает теми качествами, которых так сильно не хватало игре целиком.

Pool of Radiance

RUINS OF MYTH DRANNOR

Dark ANGEL

Жанр: RPG

Разработчик: Stormfront Studios/SSI

Издатель: Ubisoft

Системные требования: PIII 500 МГц,
128 Мб, 3D-ускоритель (16 Мб)

Виртуальная реальность. Место, где любой может быть богом, а может и дьяволом. Место со своими злодеями и защитниками. И для того, чтобы неухоженный путник не нарочно не заблудился в дебрях всех миров виртуальной вселенной, и создаются организации хитрейших и проводников. Одна из них — Департамент Защиты Виртуальной Реальности. Вы спросите, а зачем я это рассказываю? Все очень просто. ДЗВР объявил набор агентов в свои ряды, а я, наемник, солдат удали виртуальной реальности, познавший — Dark Angel, решил, что хватит мне ге-



ройствовать в одиночку, надо бы примкнуть к какому-нибудь формированию, благо, ДЗВР славится профессионализмом и интересными заданиями для своих агентов.

И вот в один прекрасный день я появился в кабинете шефа ДЗВР Ранда. Признаюсь, мне было немного не по себе. О нем ходило множество легенд и слухов, но хоть я надеялся, что большинство из них — это досужие вымыслы. Итак, я постучался и вошел в кабинет. Ранд просматривал анкеты желающих пополнить ряды его организации.

«Добрый день, сэр. Агент Dark Angel к Вашим услугам». Ранд оценивающе взглянул на меня, как-то хитро улыбнулся и протянул руку для приветствия. «Ну что ж, присаживайтесь. Думаю, мы можем предложить вам одно дело. Не очень простое, но и не очень заковыристое, ведь в нашей организации вы — новичок. А мэр Илгоррода обжал меня не давать слишком сложных заданий новым агентам. Так что слушайте. Одна строительная компания Stormfront Studios при поддержке известного спонсора Ubisoft возведет постройку

в «краткие ролевые» игры под названием

Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor. В 1988 году они уже строили похожее здание. Ваша же цель — проинспектировать сооружение и составить отчет об увиденном. Сроки не устанавливаю, но сами понимаете — чем быстрее вы справитесь, тем лучше для вас. Надеюсь, все понятно? Тогда — удача. Закончив пояснения, Ранд протянул мне дело с материалами и продолжил просматривать анкеты новоприбывших агентов.

Я вышел из его кабинета и пошел по направлению к своему временному пристанищу, предоставленному для моих нужд ДЗВР. По пути мне повстречался агент Том /Дас/ Кертин, он был одет в странный сакфандр красного цвета, как будто вернулся из космического полета. Хотя, в принципе, и такое было возможно, но ДЗВР уже ходили слухи о том, какой «приятный» отпуск устроил для Дока шеф ДЗВР. А вы не знаете — кризис на родную планету. Поговаривают, что это одна из лучших шуток Ранда. Ну да ладно, у них свои разборки, у нас свои. Надо выполнять задание. Поймав такси и доехав до только что возведенного здания, вспомнил, что кое-что о нем слышал. Да, была проделана немалая работа по раскрытию проекта, во множестве раздали бесплатные фотографии с интервьюерами здания, объясняли, почему стоит посетить именно его. Ну что ж, посмотрим, что в итоге получилось...

Предыстория

В далеком 1988 году одна компания, имя которой Stormfront Studios, выпустила игру, основанную на правилах *Dungeons & Dragons*. К сожалению, увидеть ее мне не удалось, поэтому не могу сказать, насколько все хорошо получилось (прим. Кертин — неплохо вышло). Зато точно известно, что в 1998 году компания решила обновить проект. Началась острая ортодоксальная: всоуду появлялись скриншоты, игроков харили обещаниями великолепного сюжета и умопомрачительной графикой, плюс общались хорошей приправой в виде третьей редакции D&D. И действительно, изложенные в Интернете скриншоты очень красивые. PR-работы были проведены на славу. Вот только, какая результат? Отметим — типичный в подобных ситуациях. Нет, нас не порадовали хитом, так, предложили крепкого середняка, который, конечно, найдет своих поклонников, но никак не сможет претендовать на трон короля RPG.

Сюжет

Сюжет не блещет какими-то оригинальностями. Известно, что, благодаря стараниям одной ведьмы-ки, магический Светящийся Ис-

точник вновь появился в древнем эльфийском городе Myth Drannor. Зачем ей это понадобилось, и предстоит нам выяснить с помощью героев. Вначале партия будет состоять из четырех персонажей, затем к группе присоединятся еще двое NPC. Их господин, Элиминистр, приказывает разгадать, как произошло, что руины этого города заполнили создания тьмы. Когда наши герои прибывают на место, мы видим, что предыдущая экспедиция уничтожена, а в вещах ее участников беззащитно рождаются арки.



Вот такая завязка нас ждет. Все как обычно. Несколько наивных тревелюжных мыслей у мага, злодей, доставляющий ему беспокойство, и, конечно, партия героев, которая и должна выяснить, почему плохо спится магу. Все банально и предсказуемо. И если вы думаете, что сейчас вам разложат весь сюжет по полочкам, то вынужден вас огорчить — такого, как в Baldur's Gate, описания фабулы не получится. Блуждать вы будете в потемках, иногда получая крохи информации о сюжете, который смогли придумать разработчики. А так, как игра — это классический *dungeon crawl*, то есть исследование подземелий, где мы и проведем практически все время, исследуя руины города, сражаясь со всевозможными монстрами третьей редакции D&D и примериваясь к различным могущественным артефактам, долгие годы собираемым эльфами.

Сюрпризы третьей редакции D&D, или Создание партии героев

Игровая индустрия уже приучила нас к определенным правилам создания героев, и поэтому для человека, незнающего о стрелчатой реинкариции D&D, генерация персонажа покажется несколько странной. Но не волнуйтесь — все нормально. Просто все по-другому. Что именно? Появлялись новые классы, такие как **Barbarian**, **Monk**, а также **Sorcerer** (пришедший вме-

сто Wizards), Ушли навсегда от нас *Bard* и *Druid*.

Зато по-новому интерпретируется понятие мультикласс. Теперь вы вполне самостоятельно выбирать, будете ли добавлять своему паладину уровень или решите сделать его еще и магом, а вора, например, монахом. Нет никаких ограничений, но, к сожалению, в PoR специализированная партия по-прежнему намного лучше мультиклассовой. Родует, что теперь магом нет необходимости запоминать заклинания, они могут сами выбирать, как колдовать, количество возможной магии ограничивается только уровнем героя. После того как вы используете все возможные заклинания, отдохните — и вот вы вновь готовы к бою. Расовые ограничения наконец-то сняты, даже отр может стать паладином, главное, чтобы он был истинно доброго мировоззрения. Также отметили возвращение *Contripts*, простейших магических умений, предшествующих первому уровню заклинаний. Присутствует и множество различных умений, таких как взлом, поиск ловушек, способность подкрадываться. И если последнее несколько проблематично для воина в тяжелых латах, то вор в своей мягкой кожаной броне проделает это с легкостью.

При повышении базовых характеристик, таких как сила, ловкость, телосложение, изменяются и бонусы. Теперь, если вы достигли силы 20, то, кроме бонуса, получите и специальные возможности, например, способность нанести сокрушительный удар. Кстати, теперь магам нет необходимости изучать заклинания идентификации вещей, вы сразу узнаете, что нашли и кому можно это носить. И напоследок сообщу, что *Armor class* после отмены *THACO* растет по положительной шкале, не гугая цифрами вроде «-5».

Несколько советов по поводу создания боевой группы. Конечно, окончательный выбор остается за вами, но лично я рекомендую взять в первоначальную партию одного воина (это может быть монах, паладин, воин или воравор (прим. Кертиса — вооружены руляты) — ведь кто-то должен держать монстров на расстоянии от вашего мага-

во-вторых, у него добавится парочка интересных способностей, а также появится избранный враг, тот, кому он будет наносить больше повреждений. Наличие мага в партии не подвергается никаким сомнениям, это хорошее подспорье в ваших битвах с созданиями тьмы. Да, еще рекомендую в свою партию взять клирика, он неплохой боец и обладает некоторыми очень хорошими навыками, одна из них — способность оглушить или уничтожить нежить, окружающую вашу партию. Очень помогает в случаях с превосходящими силами противника.

Хотели как лучше, а получилось как всегда

Вспоминается, какие красивые картинки показывали нам разработчики, как они хвастались своим движком. Но... Прошло время, движок морально устарел. И теперь мы вынуждены наблюдать подземелья, выполненные в серо-коричневых тонах, а по красоте и разнообразию наполнения здания сталинских эпох. Комнаты и коридоры выглядят на удивление одинаково, обстановку помещений были призваны украсить столы и стулья, бочки и сундуки. Теоретически они должны содержать бонусы, но так как призов очень мало и они раскиданы по всем контейнерам, приходится обыскивать их все, боясь пропустить важный ключик от какой-нибудь двери.



К нашему огорчению, над фигурами персонажей разработчики тоже не слишком много поработали. Нельзя сказать, что они плохи, нет, их даже можно переделать во что-то новенькое, вот только никакого различия между колчужной простотой и из кожи дракона вы не увидите, как ни старайтесь. Оружие также как близнецы-братья: молот обычный и против нечисти практически одинаковый.

Разрешение в игре 800х600. И самое плохое, что камера привязана к вашей партии, и дальше нескольких метров от ваших героев вы ничего не увидите. Надо отметить, что уровни подземелий просто огромные, и хорошо, что разработчики научили персонажей бегать.

Вот что действительно радует в графическом исполнении, так это спецэффекты в заклинаниях (каждое заклинание уникально в плане визуального отображения) и красиво, как приятно среди серого однообразия наблюдать такое буйство красок. Иногда диву даешься изощренной фантазии создателей игры.

Помните, разработчики хвастались, что создали новый тип интерфейса, который не будет мешать игроку. Да, тут они нам не совершили, помните систему выпадающих меню во всеми любимой Windows, так вот, здесь то же

самое. Что очень неудобно, и при попытке добраться до заклинания вы сталкиваетесь со многими трудностями. Способом возможности назначить горячие клавиши на действия персонажей. Что порадовало, так это то, что каждому герою можно определить свои клавиши, вот только возникает проблема с запоминанием. Так что интерфейс далеко не идеален.

Да, еще не хватает времени хода каждого героя, которое сразу рекомендуется поставить на максимум. А то возможна ситуация:



пока вы по контекстному меню доберетесь до нужного заклинания, время истечет, и ничего не успеете сделать.

Неутешительные выводы

Что ж, приходится делать вывод, что разработчики не сильно старались порадовать геймеров, и мы действительно получили середнячок. В этой игре не будет героев, которые смогут обходить трудности друг друга, сориситься и мириться, нет, в наше распоряжение поступает партия малочисленных ребят, обремененных одной целью и боящихся лишнее слово сказать.

Не ждите красивого описания только что найденного двуручного меча, как то было в *Baldur's Gate*. Вас ожидает поход по подземелью, поиск артефактов и борьба с теми, кто их охраняет, а также мучительные розыски ключей и дверей, которые ими открываются. Не исключено, что огромные подземелья навеют на вас такую скуку, что вы отложите игру, еще не пройдя первого уровня, а ведь на его очистку уйдет несколько часов.

В заключение можно сказать, что в PoR сохранится дух предка, все-то же *dungeon crawl*, однообразный и скучный, без каких-либо конкретных целей и с блеклым сюжетом. Очень сильно не хватает того самого неуловимого хорошего геймплея, который способен заставить игроков прожить ночь за любимой игрой. (прим. Кертиса — *dungeon crawl* вовсе не обязательно должен быть скучным. Если делать с умом. Но, увы...)

Окончание инспекции

Разочарованным я вышел из здания, только что построенного компанией Stormfront Studios, не принеся радости мне из проверки. Получилось как обычно: строители накормили нас обещаниями, а сами выдали нечто среднее, в котором ожидается мало посетителей. А ведь можно выйти и по-другому, но это будет уже совсем другая история. Поставив свою оценку в конце отчета об инспекции здания *Pool of Radiance*, я напечатал в D3BR, что бы, дасть свой отчет Ранду.



Также очень желательно наличие вора с его способностями к взлому, кстати, именно этот навык принесет ему приличное количество очков опыта, благодаря чему он вскоре догонит и перерогит © всех других ваших персонажей, что можно будет использовать, чтобы получить из вора мультикласс. Сделайте его еще и рейнджером. Тут кроются неплохие плюсы, во-первых, ваш вор сможет стрелять из тяжелых луков и орудовать тяжелыми мечами и топорами,

Только в наших экскурсиях вы сможете познакомиться с самыми известными спортсменами нашего города.

ТЕРМИНАТОР ЖЕЛЕЗНЫЙ ДРОВООСЕК

ДМИТРИЙ АМФИЛОВ

Сегодня рассказ пойдет о лучшем живом клеваре и просто хорошем человеке — **Terminator'e**.

Вернемся, как говорится, к истокам, к тому времени, когда Терминатор был еще не Терминатором, а обыкновенным Юрой Сихорским. Как и все обычные парни того замечательного времени, Юра ходил в школу, хорошо учился, слушался папу, помогал маме и даже ходил на компьютерные курсы. А в свободное время копил денежку на оперативную память к новенькому стопятидесятому «пню». Док Нюкем к этому вре-

ту мясорубку как раз в нужный момент — существовал определенный уровень мастерства, но отсутствовал порядок в таблице о рангах.

С друзьями наш герой © организовал свой первый клан — **[KNK]**, в составе которого тренировался и выступал на соревнованиях по Quake II. Успех пришел далеко не сразу. Играть по сети Терм начал немного позже, чем его товарищи; поначалу ничто не предвещало рождение новой украинской звезды, но благодаря напряженной работе Юрий начал быстро добиваться результатов. Талант? Конечно, он есть, но на одном таланте не заиграешь. Усидчивость? Да! Вот это качество меня всегда в нем потрясало. Дамо, на быстро потерявшем свою привлекательность P-150, он отточивал «трюксы» по полтора-два часа в день. Сидел и прыгал, прыгал, прыгал. Железные товарищи! Прошел месяц, два, Юра потихоньку перерос не только уровень своих соклановцев, но и многих других тогдашних кудавокеров. Во многом это была заслуга его стрельбы, в частности из рейфганга. Уже по прошествии нескольких месяцев после выхода Quake III ко мне подошел какой-то товарищ, прищурившись, спросил: «Скажи, было у Терминатора самонаведение или нет?»

Выделяться Терм начал уже тогда, в эру Q2, но стать одним из первых так и не сложилось — вышел Quake III Arena. Сильнейшие кланы, моментально оценив обстановку, сразу же «пересели» на ку3 и начали

у слабейших... в общем, лучше позже, чем никогда. И все начинается заново. Quake III. Тренировки, тренировки и еще раз тренировки. Именно тогда Юра начал работать



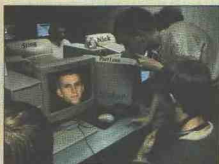
в игровом клубе системным администратором и серьезно играть в Quake. Единственной проблемой тогда было... нежелание тиммейтов играть с ним: ты слишком хорошо играешь или мне надоело играть со своими. Эх, если бы они знали, как ошибались тогда, отказываясь играть — теперь настало время Терминатора отнекиваться от померов, мол, чего с вами играть, только скилл опускается ©. Наконец, пришли и первые победы в Quake III. Отборочный турнир в клан **[KPD]**, «мясо», финал. Четыре игрока, из них трое — члены **[KNK]**. Терминатор выигрывает (правда, не без помощи товарищей ©), но... отказывается уходить из своего клана и отдавать свое место в **[KPD]** другому игроку. На другом «мясном» чемпионате, уже в составе **[UNTY]**, объединившихся **Explosive** и **[KNK]**, Юра уже обязан был брать первое место, выиграл две финальные игры из трех, но в третьей норвался на стовор двух игроков, один из которых согласился «отдаваться» будущему призеру на п-ное количество призовых денег. Судьи, по понятным одним только им соображениям, по фрагам(!), присудили Терминатору лишь второе место. Быть может, работал некий режим компенсации за отборочные игры в **[KPD]** или что-то еще, но больше Терму никто и никогда не поддавался — он брал победу сам!

Потом было все — триумфы, поражения, забитые журналистские штатеры, наконец. Была создана **team Virtual Portal**, затем последовал первый заграничный выезд в Одессу, где он «познакомился» с одесскими барбосами, наконец, чемпион-



мени уже был пройден два раза, «Герои» избиты вдоль и поперек, а бразильцам в Fifa 98 зачитывалось не меньше шести голов. Что тут сказать — образцовый «домашний» геймер ©! И когда друзья предлагали ему сходить с ними в один из только-только открывающихся игровых клубов, Терм лишь отмахивался от них: мол, я лучше на оперативную память копить буду. К счастью, его удалось «уломать», и в один прекрасный день Юра потопал в клуб вместе со своими товарищами. Стоит ли говорить о том, что оперативная память накрылась медным тазом ©? Думаю, нет, ибо первый вопрос опешившего (да-да, именно так!) после игры Терминатора был таков: «А когда мы в следующий раз сюда придем?»

Золотое было время. Время ку2, время игры для игры, искусство для искусства. Зарождение геймерского движения, кланов, игры ночами напролет. Юра попал в



тренироваться уже после выхода демоверсии, в то время как **[KNK]** (*Terminator*, *Hoooligan*, *Condor* и *Killer*) продолжал «агулять» в ку-два, отрицая непонравившийся им с первых же минут ку3 ©. Лишь через пару месяцев ребята поняли свою ошибку — сильнейшие уже ушли, а выигрывать

ул. Коминтерна 30,
5й этаж,
тел. 044 239-3805
Пн-Пт 10.00-18.00
Сб 11.00-15.00
«Вокзальная»

Модернизация!!!
Любых компьютеров
с покупкой старых компонентов и
сохранением данных

ство на тимплайнных соревнованиях в Харькове. Опять же, необходимо сказать пару слов о quake-противостоянии Киева и Одессы. Мне стыдно это признать, но в недавнем прошлом Киев (да что Киев — вся

ки — победил их один раз, нельзя с уверенностью утверждать, что отныне Киев крутит форевы), не нужно тренироваться, благо, жесткое соперничество только подстегивает. Пора уже прекращать разборки в украинской песочнице и выходить на мировой уровень ☹.

Но вернемся к нашему герою. С жизнью все понятно, там банально выигрываются все киевские чемпионаты. На последнем Elite 16, соревнованиях лучших 16 квакеров Киева, даже не пришлось играть финал — соперник Юрия без боя отдал ему чемпионство, хотя, нужно заметить, был одним из самых неудобных для Термо соперников ☹. На данный момент в Киеве просто не существует людей, которые могли бы составить ему конкуренцию. Будем надеяться, что в скором времени они появятся — чтобы наш чемпион не расслаблялся ☹. Но что можно сказать о другой, реальной жизни Терминатора? Во-первых, железный характер. Юра никогда не забывал о физической подготовке. Футбол, баскетбол, рукопашный бой и настольный теннис всегда входили в сферу его интересов и занятий. Вы вообще часто видите людей, которые каждый божий день занимаются на турничках ☹? Вот, берите пример с но-

это его в Киеве и любят; дело доходит чуть ли не до фан-клубов. Ноезжать просто боялись — услышат обычное «да в голову» ☹ Терминатор ☹ и отступают; жизнь не квака, второй раз не отреагируешь. И во-



Украина) ничего не мог противопоставить лучшим одесским MosKom — James'y, Pitbull'y, SkyLine'y. Вообще, единственным игроком, который мог противостоят им, был... днепропетровец [HR]-Max. А Киев? Что Киев! При всех условиях, созданных в Киеве для тренировок, призовые места на всеукраинских соревнованиях дружно выгребали Одесса и Днепр. И лишь с приходом Терминатора что-то изменилось.

Несколько первых мест подряд на Киевских чемпионатах. Казалось, никто не сможет обыграть его. Но вот однажды на очередной чемпионат приезжает ExtremE[Dee] и... убивает Терминатора. И вроде ведь не самый сильный (при всем уважении) игрок, а стратегия, колх хороша и к делу, все решает. Вот тебе и киевский герой нашего времени. К кисти Юрия нужно сказать, что он принял к сведению причины поражения и на всеукраинском чемпионате Vault 13 Cup завалил и James'o, и ExtremE'a. Правда, занял он при этом лишь третье место, пропустив вперед россиянина e4-Dizlord'a и белоруса [ST]-MadMouse'a, но необходимый опыт был приобретен. Этот чемпионат свидетельствовал о многом. Стало яс-



шего железного друга. При всем при том я в жизни не видел, чтобы Терм влезал в какие-то разборки, с кем-то ругался и выискивал отношения. Нет, бывает, конечно ☹, поворотит на коллег по работе, но не более. Единственное, чего не любит, так это беспорядок — борется с ним всеми возможными средствами. Опять же, проводя параллели с игрой, диву даешься, насколько четко житейский характер влияет на поведение во время сражений. Все движения предельно четки, никакого фанфаронства, а уж тем более задевших углов. Товарищ воистину железный. И он — один из немногих в Киеве, кто позволяет себе сначала попламзить соперника, а затем хладнокровно добить полумертвую тушку из рейла-но. Железный дровосек! Думаю, именно за



общие, показательным моментом, характеризующим отношение к нему киевских квакеров, стал бой (к величайшему нашему сожалению, проигранный) за третье место в уже упоминавшемся мюю Vault 13 Cup. Юрий швыряет несколько контрольных гранат в телепорт, секунда — там рождается соперник и наступает на одну гранату, затем они зуют и разлетаются на джыбы. Как взревел зал! Аллодисменты грохотали несколько минут. Каждое удачное движение, каждое поладание аудитории встречало одобрительным гулом. Такую поддержку нечасто встретишь даже на матчах «Динамо» ☹. Кстати, после игры многие соперники жаловались на непотребное поведение киевской публики — с десятком людей, не пробившихся на игровой сервер, сгрудились вокруг игрового монитора и мешали играть участникам соревнований в другой комнате!).

Сейчас Юру можно с уверенностью назвать почти профессиональным игроком ☹. Он работает администратором и, можно сказать, получает деньги именно за то, что тренируется ☹ — это не считая побед на чемпионатах.

Я горжусь, что в Киеве существуют такие Игроки. Мне остается лишь поздравить Юрия Сикорского с недавно прошедшим девятнадцатым «днем Респану», пожелать... он и так знает — удачно тебе, Юра, выступить на WCG!



но, что для того, чтобы составить конкуренцию России и Белорусии, необходимо упорно тренироваться — все предположили для этого есть, никто из украинской элиты не выглядел в боях с иностранцами мальчишкой для биты. О том, что и на Украине можно проводить большие чемпионаты (в Vault 13 Cup участвовало более ста человек, за что Zyant'e отдельная благодарность от всего quake community), на нату финальный отборочный турнир World Cyber Games. Наконец, с киевскими квакерами сейчас приходится считаться. В Одессе, без сомнения, собраны закаленные во многих боях игро-

Весь спектр компьютерной техники



ООО "Девиком"
ул.Тверской тупик, 5А
Киев 01043, Украина
www.devicom.kiev.ua

Компьютерная техника

для дома
для офиса
для души

www.devicom.kiev.ua

запчасти | услуги | ремонт компьютеров | обучение | консультации

Украина, г. Киев, Тверской тупик, 5А тел. /044/ 531-9-531

Продолжается обучение молодых богов виртуальной реальности ГУРПС. Просьба студентам не опаздывать на занятия.

Антон (Том) КОЛОДЯЖНЫЙ, Виктор (Jacali) ТРЕГУБОВ

GUURPS

(Продолжение, начало см. в №17-19)

В ГУРПСе одним из важнейших моментов является специализация — инженер, пилот, наездник. Одно дело пилот самолета, совсем другое — пилот космического корабля; хоть, казалось бы, профессия одно и то же. Каждый навык обособлен и требует отдельного изучения (например, невозможно взять навык игры на музыкальных инструментах в общем, надо указать отдельно взятый инструмент).



Некоторые навыки имеют *преквизиты* (prerequisites — требования), без которых они не работают. Взять, к примеру, коллиграфический почерк, не действующий без навыка литературы (прим. *литредактора* — воздерживаюсь от комментариев) (ср. навык работы в Windows, требующий навыка элементарной компьютерной грамотности).

Дефолт (Default)

Навык по умолчанию. Предположим, вы попали в ситуацию, когда вам необходимо применить навык, в котором вы не специализируетесь. Например, вам нужно взломать дверь. Навык взлома — ментальный/средний, дефолт IQ-5. Допустим, ваш IQ равен 11; тогда навык по умолчанию (дефолт) будет (11-5=6) — то есть вы, не будучи профессиональным взломщиком, но и не будучи идиотом, сможете разобрататься и в премудростях взлома замков. Затем вы будете бросать проверочный крестик, как если бы это был ваш

навык. Кстати, это еще одна из причин, по которой IQ (интеллект) и DX (ловкость) следует ставить как можно выше.

Некоторые умения не имеют дефолта. Например, *карате*, *лассо*, *квантовая физика* и другие. Вы можете без подготовки заоркнить бычка? А решить задачу по квантовой физике (если можете, то вспомните, сколько вы этому учились)? Дефолты присутствуют у большинства навыков, и это правильно... Но! Если вы используете навык дефолтом, то не надейтесь на специальные бонусы (как, например, возможность дополнительного париирования в бою при взятком навыке *фехтования*). Они доступны только тем, кто имеет некоторую специализацию в навыке.

ГМ имеет право наложить вето на дефолты или перемешать их по своему усмотрению (он вообще делает что хочет ☺). Например, обращаться с окваломаном умеет каждый житель XX века (есть дефолт), но рядовому жителю мира фантазии вряд ли этот дейвайс будет казаться чем-то само собой разумеющимся (дефолта, естественно, нет).

Если базовый атрибут (характеристика) больше 20 (так бывает у суперменов или не-людей), то при расчете дефолта характеристика приравнивается к 20.

Дефолт к другим навыкам

Некоторые навыки, кроме дефолта на характеристику, имеют дефолт на другой навык. Например, *владение широким мечом* имеет дефолты DX-5, *владение коротким мечом* — 2, поскольку два этих умения очень близки друг другу по сути.

Финальный уровень	Сложность уровня		
	Легкая	Средняя	Тяжелая
DX-3	—	—	1/2
DX-2	—	1/2	1
DX-1	1/2	1	2
DX	1	2	4
DX+1	2	4	8
DX+2	4	8	16
DX+3	8	16	24
DX+4	16	24	32

Описание навыков

Название: если навык кардинально видоизменяется в зависимости от технического уровня (например, механика в XVI и XX веках), то после названия идет /П/ — например, *кузнечное дело/П*.

Тип: ментальный или физический.

Сложность: легкий, средний, тяжелый или очень тяжелый.

Дефолты.

Преक्визиты: должны быть как минимум на 12-м уровне.

Описание.

Модификаторы, а также *плюсы*, *минусы* и *баги*.

Типы навыков

Всего существует около 16 типов навыков. Далеко не все они описаны в ГУРПС *Бейсик сет*, не говоря уже о ГУРПС *Лайт*. Вот некоторые из них.



Animal (зоологические). В эту группу входят навыки обращения и ухода за животными. Не могу не процитировать старую поговорку любителей Ультивы: «Гранд-мастер мечо с лютяй полтытки дракона не замочит, а грандмастер дрессировки с лютяй полтытки дракона приручит». То есть навыки из этой группы могут очень даже пригодиться. Пример: *приручение живот-*

Финальный уровень	Сложность уровня			
	Легкая	Средняя	Тяжелая	Очень тяжелая
IQ-4	—	—	—	1/2
IQ-3	—	—	1/2	1
IQ-2	—	1/2	1	2
IQ-1	1/2	1	2	4
IQ	1	2	4	6
IQ+1	2	4	6	8
IQ+2	4	6	8	16

ных (Animal Handling). Ментальный/сложный, ИН (он же IQ) -6. Навык, позволяющий дрессировать и приручать животных. Является прековизитом для многих других зоологических навыков, таких как пастушество, упаковка караванов и т. д. Улуч-



шается при наличии достоинства друг животных.

Artistic (артистические). Сюда входят навыки, связанные с творческой деятельностью. Зачастую некоторые из них бывают необходимы персонажу «социализику», так как многие из них связаны с актерской игрой и ораторским мастерством. Пример: бард (Bard). Ментальный/средний, ИН -5 или публичное выступление -5. Навык включает в себя ораторское мастерство, умение себя показать и произвести впечатление. Улучшается при наличии достоинства голос.

Athletic (атлетические). Ну, тут все более-менее ясно. Физические кондиции, влияющие на некоторые характеристики и возможности. Пример: акробатика (Acrobatics). Физический/сложный, ЛВ -6. Умение уворачиваться, сохранять равновесие, балансировать и т. д. В бою для ухода от удара можно применять акробатическое уворачивание — бросок своего умения Акробатики против броска на попадание противника. Улучшается при наличии достоинства феноменальная гибкость.

Combat/Weapon (боевые). Навыки, связанные с владением тем или иным оружием. В мире фэнтези, да и не только, как вы понимаете, хоть один такой навык да пригодится. Пример: оружие: посох (Staff) — Физический/сложный, ЛВ-6. Включает в себя владение всеми длинными, ту-



пьями и сбалансированными видами оружия. Парирование идет с 2/3, о не с 1/2 навыков.

Craft (ремесленные). Включает в себя все навыки, применение которых направлено на производство какого-либо продукта. Зачастую сильно зависит от специ-

фики мира и его технического уровня. Очень могут пригодиться — герой-кузнец, к примеру, в фэнтезийном мире не только хорошо зарабатывать себе на жизнь, но и не зависит от ценовой конъюнктуры местных оружейников. Пример: кузнечное дело (Blacksmith)/ТЛ. Ментальный/средний, ИН -5 или ювелирное дело -4. Навык ковки и литья черных металлов, а также обработки готовых металлических изделий. Зависит от условий мира.

Medical (медицинские). Медицина, физиология, ветеринария. Вспомните «Лабиринт отражений» Лукьяненко: «Лекорь — профессия уважаемая в любом обществе». Пример: оказание первой помощи (First Aid). Ментальный/легкий, врачебное дело без штрафов, или ИН -5, или ветеринария -5, или физиология -5.

Outdoor (походные). Навыки, необходимые для выживания в условиях дикой природы. В мире фэнтези нужны почти однозначно хотя бы у одного члена партии. Также могут пригодиться и в каменных джунглях городов — москитовик нигде не помешает настоящему индейцу. Пример: выживание (Survival) (вид местности). Ментальный/средний, ИН -5 или натура-



лист -3 или выживание (на другой местности) -3. Навык выживания, добычи пищи и поиска места для нормального ночлега в условиях определенной зоны дикой природы, к примеру, пустыни или степи. Для каждого типа местности — свой навык и своя проверка.

Professional (профессиональные). В принципе, группа, очень схожая с Ремесленной, но включает в себя неремесленные профессии. Это могут быть профессии, связанные с добычей ресурсов или какие-либо другие, не входящие в описанные группы. Пример: каллиграфический почерк (да, в средневековье существовала профессия писаря). Физический/средний [кому как — лично я бы занес его в группу Физический/ОЧЕНЬ тяжелый], рисование -2 или ЛВ -5. Превизит — литература. Умение писать каллиграфическим почерком. В средние века или античное время очень пригодится. Да и на сегодняшний день не помешает (уж поверьте человеку, пишущему могут читать только египтологи).

Scientific (научные). Сами понимаете, о каких навыках идет речь. Пример: бо-

таника (Botanic)/ТЛ. Ментальный/Сложный, ИН -6 или Агрономия -5 (ого, сколько штрафов! По-моему, SJ Games плохого мнения об агрономах!).



Social (социальные). Сюда входят все навыки, связанные с общением. Это, к примеру, дипломатия, заговаривание зубов (в ГURPсе, как ни странно, «дипломатический» навыки, мягко говоря, немало), торговля и тому подобные умения. Многие из них тесно связаны с Артистической группой.

Thief/Spy Это воровские, шпионские, разведывательные и отчасти спесарские навыки (взлом замков, например). Сюда же входит криминалогия и все, что с ней связано. Пример: прятание вещей (Holdout). Ментальный/средний, ИН -5 или ловкость рук -3. Навык прятания вещей (преимущественно в своей одежде). Но навык существенно влияет место, где вы прячете вещь, или, если вы прячете в одежде, то ее тип, а также тщательность осмотра.



Vehicle (вождение). Управление всеми видами транспорта, от звездолета до стула. Отдельно надо указать приблизительный тип транспорта. Например, водитель троллейбуса за штурвалом Бонига не сидит (надеясь); более того, пилот гражданского вертолета вряд ли сможет хорошо управлять АК-50 «Черной акулой» — разве что он настоящий ас. Пример: верховая езда (Riding). Физический/средний, приручение животных -3 или ЛВ -5. Навык езды на всех типах более-менее одомашненных животных.

(Продолжение следует...)

Как стать хорошим магом? Этот вопрос волнует множество наших экскурсантов. Почему выигрывает тот или иной набор заклинаний? Все, вроде, просто, но...

СБОРКИ С ФРОНТОВ

MAGIC

The Gathering

Том/Doc/КЕРТИС Kertis@torba.com

Я много пишу о Мэджике и, что удивительно, довольно часто получаю письма от читателей. Письма вовсе не с руганин или похвалками в мой адрес — письма с вопросами по Мэджику. Основной вопрос, который всех волнует, — какие колоды и как собирать. Вот, собственно, именно этой теме я и посвящаю свою очередную статью.

Когда вы только начинаете играть в Мэджик, вы можете купить себе готовую колоду и начать играть с друзьями — это, безусловно, полезно для того, чтобы получить понятия правила и узнать карты, но, увы, через некоторое время игра такой колодой наскучит. Захочется большего — прийти на турнир, и, если не выиграть, то хотя бы попасть в топ 8.



Что для этого нужно? Правильно, умение играть и колода. Причем колода достаточно сильная. А где ее взять? Купить. Точнее, купить необходимые для нее карты (надежда, что все нужное вы вскрыете в бустерах, велика). Также подходит вариант обмена — если вы часто покупаете бустеры, у вас должны быть ценные карточки. Если они не подходят вам, то подойдут другому. Только вот как узнать, что собирать и какие карты для этого нужны?

Есть два пути — тупой и творческий. Начнем с более простого — вы лезете в Интернет, читаете отчеты о турнирах и смот-

рите, кто чем играет. Потом смотрите, какая колода «рулит» и тупо ее копируете. Просто? Очень. Правда, тут имеются две трудности. Вот пример неплохой колоды, *Blue-Black-White Infiltrator*, способной обеспечить ее владельцу достойную игру:

- 2 Divert
- 4 Counterspell
- 3 Absorb
- 3 Dromar's Charm
- 4 Spectral Lynx
- 4 Shadowmage Infiltrator
- 1 Dromar the Banisher
- 4 Gerrard's Verdict
- 4 Vindicate
- 3 Fact or Fiction
- 3 Wrath of God
- 4 Coastal Tower
- 3 Adarkar Wastes
- 4 Underground River
- 2 Dromar's Cavern
- 3 Caves of Koilos
- 1 Skycloud Expanse
- 1 Darkwater Depths
- 3 Island
- 2 Swamp
- 2 Plains
- Конеч формы

Как вы, думаю, догадались, это контроль. Вот только перед тем как броситься его собирать, учтите одну мелочь — эта дека обойдется вам примерно в 240 баксов. Все равно готовы собирать, для хорошей колоды, мол, не жалко? Тогда замечу: вовсе не факт, что в вашем клубе она будет играть и выигрывать.

Существует такое понятие — *метагейм*. В каждом городе играют своими колодами — где-то больше контрольей, где-то преобладают битдауны. Это метагейм. Дека, которая выигрывает у всех, не существует, но можно собрать дека, которая вполне успешно борется с несколькими разновидностями дек. Пример: в вашем клубе половина людей играет контрольей, еще процентов 35 ударились в различные вариации красно-зелено-

го битдауна [жука крич плюс директы], а остальное — всеобщие лэнд-дестройеры и странные комбы. Значит, вам нужно собрать дека, которая будет хорошо бороться с контрольей и не очень бояться кричевых колод. Кроме того, мы хотим собрать не слишком дорогую дека. Правильно?

По Инету ползает таки придется. Там есть довольно много интересных статей, в которых пишут о типах дек, о том, какие варианты хороши против контрольей и т. д.

Простейший вариант — *винья*. Быстрая кричевая дека с элементами лэнд-дестройера (например, бело-красная). Такая дека стоит не слишком дорого (естественно, если некоторые карточки заменять более дешевыми, но менее удачными вариациями), и вполне может противостоять любому контролю — трудно что-то контролировать, если земли постоянно умирают, а жуки крич врага вас толкут.

Итак, смотрим, какие карты сейчас играют, смотрим, какие ложатся в цвета, смотрим на цены и начинаем изобретать. Лучше все-



го это делать при помощи специальной программы — **Magic Sultcase**. Эта программа содержит полную базу карт, до Одиссея включительно и, более того, в ней имеются примерные цены карт. При помощи нее вы можете посмотреть, которые их карт насколько эффективны, и попытаться собрать (прямо в программе) колоду. Еще она удобна тем, что сразу выдает вам кривую маны — сколько карт у вас за одну ману, сколько за две и т. д. Если вы собираетесь успешно бороться с контрольей, попытайтесь собрать дека из максимально дешевых (по мане) карт. По идее, за каждый ход вы должны либо выпускать на стол существо, либо ковать заклинание — то есть, держать противника в напряжении. В этой же программе вы можете постенить дека, сыграв с самим собой или другом. Но это еще не все — в ней вы сможете распечатать себе прокси-карты и собрать прокси-колоду (колода, в которой недостающие карты заменены картинками). Зачем это

нужно? Ну, во-первых, это удобней. Прокситься свою колоду, ваш друг проксит несколько наиболее распространенных колод, играющих в клубах, — и вы можете тестить. Не играет? Почему? Чего не хватает, что лишнее? Во-вторых, в некоторых клубах (например, в «Легенде») проводятся прокси-турниры. Игрокам на них разрешают проксит какое-то количество карт. Делается это для того, чтобы прежде, чем тратить деньги, вы могли попробовать тест в «боевых» условиях. И не только со своим другом. Вдруг вы выиграете только потому, что он играет хуже?

Экспериментируйте, иначе вам останется действительно вбухать кучу денег в колоду, которая не будет играть. Дело временами доходит до смешного — пробуешь ты, пробуешь, а колода проигрывает. А оказывается, нужно было поменять всего одну-две карты, чтобы деки стало на уровень сильнее. Ясно? Тогда записывайте адресок: <http://www.dragonstudios.com/suitcase>; онлайн базы да Одиссеи и прочие полезные файлы можно взять здесь: <http://www.wizards.ru> в разделе «Скачать».

Но и это еще не все. Вы собрали запрокситую деку? Она играет? Предлагаю устроить ей стресс-тест — поиграть в Интернет. Конечно, это возможно только в том случае, если у вас есть к нему доступ (уверю, качество связи особой роли не играет, а трафик минимален).

Итак, что нужно для игры по Инету, и как это происходит? Для начала вам придется скачать себе две программы. Первая — это IRC-клиент, называется он **MIRC**, взять можно здесь: <http://www.mtg.ag.ru/advise/travel1.shtml>, вторая же собственно и предназначена для игры по Инету — это **Apprentice**, вместе со своим последним пат-



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 дилеров:

г. Киев, ЦУМ, 2-й этаж, отделы игрушек и игр
г. Киев, Книжный рынок «Петровка»
г. Киев, ул. Богатырская, 2-Б
клуб «Легенда», т. 461-3161
г. Киев, ул. Васильковский, 20
клуб «Medieval», т. 490-26-50
г. Киев, ул. Соломьянский, 33
клуб «Качка», т. 889-02-15
г. Киев, ул. Тимощин, 9, ст.м. «Нивки»
комп. клуб «TNT», тел. 251-2466
г. Киев, ул. Дмитрия
магазин «ComputerLand», т. 490-87-92
г. Киев, ст.м. «КПТ», 18-й корпус НТУУ «КПИ»
г. Киев, ул. Металлистов, 6
магазин «АМБ-канцтовары»
на ст.м. Арсенальная
г. Киев, Торговый центр «Золотой Свет книги»
на ст.м. Дружбы Народов
г. Киев, ул. Тимощин, 20, ст.м. «Минская»
комп. клуб «Консоль», тел. 411-60-86
г. Киев, клуб «КНЕВ»
комп. клуб «Убейкиша-13», тел. 239-14-97
г. Киев, ул. А. Матвишко, 3-Д
Магазин «Дом игрушек», тел. 544-13-35
г. Львов, ул. С. Крушельницкого, 2
клуб «Наполея», т. (0322) 72-88-59
г. Севастополь, ул. Гоголя, 35-В
комп. клуб «Дракон», т. (0652) 57-95-25
г. Ивано-Франковск, ул. Морозова, 128
комп. клуб «Кибернет», т. (0322) 3-22-19
г. Харьков, ул. Рымарская, 10
клуб «Легенда», т. (0672) 43-24-26
г. Харьков, ул. Птичниковская, 92-А, ком. 303
клуб «Гильдия Магов», тел. (0872) 2406-19
г. Николаев, ул. Перемоская, 3
комп. клуб «Жук», тел. 3-15-06
г. Луганск, ул. Помосновская, 98
магазин «Кристалл», тел. (06423) 52-90
г. Донецк, ул. Артема, 145-А, «Д-МКС»
г. Симферополь, ул. Севастопольская, 114
клуб «Голос», тел. (0652) 414-40-08

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ДИЛЕРОВ — НА ВЫГОДНЫХ УСЛОВИЯХ!!!

лым — включаем MIRC и присоединяемся к любому из NewNet-серверов. Когда вам предложат выбрать канал, введите #apprentice — вы попали куда нужно. Осталось только нажать сообщение типа «T2 msg IP и ждать, пока вам направят IP-адрес. Копируем его, переключаемся на apprentice — и вперед, играть.

Очень просто и довольно эффективно. Естественно, игра по Инету не заменит настоящей, но, если ваша цель потестить деку и посмотреть на различные варианты других дек, то это путь для вас. Между прочим, в просторах Инета можно встретить весьма серьезных игроков и «скрестить шпана» например, с самим Фуллером. В Инете появляется очень много интересных дек — не стоит их бездумно копировать, но вот принять к сведению и потестить полезно.

Еще через Инет можно играть в след и драфт, но об этом я писать не буду — как по мне, это не слишком интересно.

Таким вот образом можно подготовиться не слишком дорогому, но довольно эффективному колоду. Естественно, опытные маги быстро опрыгнутся от неожиданности, но к этому времени можно изобрести что-то новое. А там, глядишь, и появятся деньги на собирание дорогой и очень сильной деки. Деки, которая будет пороть всех в метагейме вашего клуба.

И еще: знаете, какая основная ошибка многих игроков? Недооценка роли земель в деке. Вы можете положить отличные карты, но ошибиться в количестве лендов — и что мы видим? Четвертый ход, а на столе две земли, пятый ход — земля снова не пришла. Маноскрип. Вывод: нужно четко представлять, сколько земель вам нужно, а если дека не монохромная, то подсчитать баланс — сколько каких цветов и каких типов (в смысле, будем ли выкладывать небольшие земли, и если да, то сколько и каких). Ох, как я нямнулся со своей трехцветной Карты, которые в ней лежат, я знаю. И сколько земель нужно, понял — 24. Но сколько каких? Как увеличить шанс прихо-

да в нужный момент земли нужного цвета... Тяжело с трехцветками. Жуть. Рекомендую начинать с двух цветов.

Cavern Harpy



Creature Beast

Flying

When Cavern Harpy comes into play, return a blue or black creature you control to its owner's hand.

Pay 1 life: Return Cavern Harpy to its owner's hand.

Illus. Daren Bader

2/1



When Scrivener comes into play, you may return target instant card from your graveyard to your hand.

A good memory is no match for a good scribe.

2/2

чем берущийся отсюда: <http://www.e-league.com/patches.php>. Не беспокойтесь, файлы не слишком велики.

Теперь открываем Apprentice и входим в затор — в нем мы собираем нашу деку. Собираем ее. Учтите, в Apprentice все делается вручную, но управление там интуитивно понятное, так что разберется даже без знаний английского. Теперь дело за ма-

Вот, вроде и разобрались. Помните, у каждой деки должно быть своя тактическая идея — как убить врага. Затоптать? Оставить без карт в руке? Оставить без карт в библиотеке? Оставить без земель? Или быстро выложить на стол кучу земель, сыграть Time Stretch и убить оппонента особо извращенным образом? (Кстати, видел я интересную комбу на этой карте.)

Так что думайте, пробуйте и не занимайтесь тупым копированием. Ведь чем больше вы будете экспериментировать с собиранием дек, тем лучше у вас это будет получаться. И еще не забудьте одну вещь: те, кто хорошо играют драфты, как правило, хорошо понимают, как собирать дек, так что обязательно играйте драфты. Если нет денег на DCI — играйте клубные.

Просто играйте, и вы обязательно выиграете.

Хотите покомандовать «супергероями» или «мутантами», тогда добро пожаловать в это старенькое, но все еще крепкое здание: Боевые моменты против ракетных установок... кто кого?



Весь Музей Игрограда спит. На первом этаже, в своей каморке, тихо поспывает в две дырочки старик-охранник. И только на последнем этаже, в крайнем окне, горит свет. На двери этой комнаты неприметная надпись — «Отдел Исследования Истории». Давайте заглянем внутрь и посмотрим, что там происходит.

Как все хорошо начиналось

Дрейк отошел от кофеварки с двадцать первой чашкой кофе. А машина продолжала свои несшиеся вычисления, подмигивая ему лампочками на контрольной панели. «Черт побери эту проклятую машину», — озлобленно подумал Дрейк. — Она и самого терпеливого в могилу сведет. С того момента, как к нам в Отдел доставили эту Маши-



ну Времени (точнее, Машину Ушедшего Времени, так как она отображает только в прошлое), началась черт знает что. Публики разной понобежало... Сначала светелься, как мухи на дерьмо, журналисты. Можно ли, мол, глянуть назад, взять интервью у молодого Сида Мейера или еще у какой-нибудь там знаменитой личности. Ага, как же, ждите... В общем, насилие от них отбили. А недавно подходит ко мне один из наших «новых русских». Дескать, с детства метал поохотиться на динозавров, не мог бы я его забросить в Юрский период. Я ему отвечаю, что он, видно, из ума выжил, что на его счастье здесь нет Гринписов, и что если ему поохотиться надо, пускай отправляется в квартал Охотничьих симуляторов, там в здании Carnivores давно ящерица не кормились... От размышлений Дрейко оторвал сигнал готовности системы.

Он поставил недопитую чашку кофе на стол и склонился над дисплеем машины. Машина требовала ответить

на вопросы. Дрейк начал выстукивать ответ на клавиатуре:

Имя:

Дрейк

Должность:

Историк

Место назначения:

KKnD

Время:

1997 год.

Введите пароль, пожалуйста

Выберите расу

Люди.

Нажав Enter, Дрейк увидел обыденное «Loading, please wait...» «Плохо, ждать придется долго», — подумал Дрейк. — Можно еще кофе долить...» Он протянул руку к остывшей чашке и... Яркая вспышка перед глазами, а в следующий момент он уже стоял в окружении высоких мускулистых парней с автоматами наперевес.

Стоял неописуемый галдеж. Неподолку гудел, разогреваясь, шестиколесный броневик с громоздкой вращающейся пушкой, пара танкеров, подыжая к перерабатывающему заводу, разгружали нефть. Водитель одного из них открыл дверь кабины, спрыг-



нул на землю, сплюнул и начал деловито вытаскивать застрявшие в боку стрельы. «Так, стоп! — мелькнуло в голове у Дрейка. — Куда это я попал? Насколько я помню из здания, данного мне Рандом, этот мир пре-

терпел ядерную войну и остался только две враждующие фракции: Люди (Survivors) и Мутанты (Mutants). С людьми все понятно: ракетницы, огнеметы, пушки, техника всякая... Пережитки былого величия, так сказать. А вот стрелы откуда? Неужели у Мутантов нет оружия покрупнее...» Оглушительный взрыв сотряс землю, в дальнем конце лагеря взметнулись языки пламени.

— Командующий Дрейк, докладываю обстановку. Мутанты прут со всех сторон! — крикнул ближайший к Дрейку детина с черным от дыма лицом.

— Сам вижу, не слепой, — отпрыснул тот. — Ты лучше стоняй на ближайший Машиностроительный завод и закажи построю пару-тройку шестиколесных, да побыстрее.

Детина бестолково почесал затылок:

— Дык ведь нету у нас такого завода.

— Как так нету? Что за беспорядок?

— Дык не положено, сэр.



— А что ж тогда у нас есть? Борюки есть? — Дрейк повел носом: точно есть! — Жми туда, пусть начинают тренировать стрелков!

Давайте оставим нашего героя на некоторое время и силой мысли все-таки вернемся в 1997 год. В этом году практически неизвестная на тот момент австралийская компания Beam Software выпустила шумевшую real-time стратегию KKnD. А шумиха была создана в основном рекламной компанией, в которой описывались двигатель революции... э-э, вернее, революционный движок. Ну, все как обычно: прекрасная графика, изумительный геймплей, умный AI... Ну что же, наученные горькой практикой и богатыми дядими-разработчиками никому не верить на слово, приступим к рассмотрению полетов (а где мой большой микроскоп?)

Как обманывали в былые времена

Как раньше обманывали? Да так же, как и сейчас. Наобещают золотые горы, а потом невыполненные обязательства сплываю на непредвиденные обстоятельства (увольнение важного программиста, моральное старение игрушки, землетрясение в Катманду, пятна на Солнце — нужное подчеркнуть). А нам, гей-

мерам, все это потом раскрывать. А сколько многообещающих проектов было загублено на корню еще до появления на свет? Абдуно, да? Но как бы там ни было, вернемся к нашей игре. K&K&D является типичным представителем семей-



ства реалтамовых стратегий. Не больше и не меньше. Набор миссий, неотягощенных брифингами. «Как!» — воскликнут стратеги. — А откуда же мы узнаем, что необходимо сделать, кого надо замочить? А вот как. Хитрые дяди из **Beam Software** спрятали брифинги в меню опций. То есть выбираете вы себе расу, за которую хотите играть, запускаете миссию и кликаете на букву **O** на панельке управления.

Кстати, о панели управления. В игре она представлена вертикальной линией в правой части игрового экрана. Панель поделена на отдельные слоты, в которых будут появляться, по мере вашего продвижения от миссии к миссии, доступные вам постройки, пехота, боевая техника, карта... Да-да, нету у вас сначала карты — она появится лишь после апгрейда вашего штаба. Так мы плавно подошли к следующему пункту: какие средства уничтожения себе подобных предоставляет нам игра.

Как легко убить мутанта

Именно к этой части моего повествования очень хорошо подходит название игры, которое расширяется как **Krush, Kill and Destroy** (то есть Руби, Убивай и Ломай). В игре, как я уже упоминал, нам на выбор представлены две расы — люди и мутанты. О мутантах я расскажу чуть позже, а сейчас давайте поближе познакомимся с людьми. Итак, основным богатством мира, выжившего после атомной войны, стала нефть. В результате различных катаклизмов на Земле осталась небольшая горстка людей, так себя и называвших **Выжившие** (Survivors). Естественно, если бы выжили только они, нам играть было бы совсем неинтересно. Но наше счастье, на выжившем теле планеты обнаружилось еще и дикие зверушки — мутанты. Не привыкшие делиться покоем с людьми, Венеды Творения с кем бы то ни было люди привыкли их истреблять, не столько ради престижа или охотничьего интереса, сколько ради элементарного богатства.

Так что же представляют собой силы людей? Это оружие и техника, оставшиеся после войны. Для наглядности можно выделить четыре типа юнитов: пехота, легкая поддержка, середнячки и тяжеловесы. Первый тип у людей представлен автомата-

ми, стрелками и инженерами (последние незаменимы, в частности, для восстановления разрушенных зданий). Следующие три — различные виды техники. Легкие — мотоциклы, пикапы и монстртреки. Из этой троицы внимание следует обратить только на монстртреки с их пулеметами — хороши против пехоты (могут и давить ее), но плохо бронированы и против техники неэффективны. Средний вес — разновидности «шестиколесников». На мой взгляд, самый полезный тип. Голится и для зачистки базы, и для уничтожения самой базы. Особого внимания заслуживают броневики-огнеметы — отличная штука для уничтожения живой силы и техники противника, в бою довольно жизнеспособная. Ну и, наконец, тяжеловесы — танки, ракетницы и танкеры. Хотя они и не быстроходны, но отлично бронированы. Применение им вы найдете и сами... Строясь в K&K&D у той и другой расы различаются только названиями и прорисовкой. У людей это **Штаб** (Outpost), **буровые вышки** (Drill rig), **перерабатывающий завод** (Power station), **барак** (Barracks), **техническая база** (Machine shop), **склад оружия** (Armoury), **исследовательская лаборатория** (Research laboratory) и **ремонтная станция** (Repair bay).

Построив лабораторию, можно апгрейдить все здания, кроме буровых вышек и пушек. Кстати, о пушках — их можно строить лишь после того, как улучшишь кузницу. Количество turrel'ов строго ограничено, так



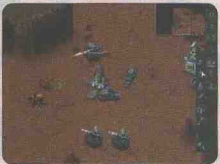
что не разбазаривайте их. При улучшении бароков и технической базы появятся новые юниты.

О братьях наших меньших

«Сегодня мы истребили последнего мутанта», — думал Дрейк, мыкаясь по своему лагерю. — Без постоянных боев стало как-то скучно, да и подчиненные расслабились. Вон пляшут, водят хороводы... Надо, чтобы они чем-то занялись... Вообще-то я давнечко заметил, что у моего соседа земли и буровых вышек побольше. Надо исправить положение...» Снова яркая вспышка. Чашка кофе еще дымилась на столе рядом с машиной. «Как всегда, на самом интересном месте превратил. Я как раз начал входить в азарт... Но работа есть работа. Теперь приступаем к исследованию расы мутантов...»

Верно, давайте посмотрим, что же есть в наличии у мутантов. Как говорится, мутант и в Африке мутант (хоть чернотелый, хоть австралийский). У мутантов нет понятия техники. В специальных загонах они разводят

зверей-переростков: гигантских скорпионов, крабов и жуков, боевых мастодонтов. Все эти творы в несколько раз превышают размеры чеповка, а значит, с легкостью могут пройти по целому отряду пехоты и даже ничего не почувствовать. Особенно для этих целей хорошо подходят **гигантские скорпионы**. Они быстро, неловкая броня покрывает все их тело, плюют они ядовитой кислотой, которая отлично прожигает не только тело, но и сталь, титан и другие известные и неизвестные сплавы. Также у них есть лучи-



ки, инженеры, стрелки и всадники на волках (аналогично мотоциклистам у людей). Здания таковы: **Холл кланов** (Clanhall), **перерабатывающий завод** (Power station), **оружейная мастерская** (Armoury), **буровые вышки** (Drill rig), **барак** (Warrior hall), **зверинец** (Beast Enclosure), **алхимическая лаборатория** (Alchemu hall), **санитарная станция** (Healing tent) и, разумеется, пушки.

Напоследок немного о геймплее — есть такое странное модное слово. Al компютера хоть и не на высоте, но как минимум на две трети от вершины. Один юнит врага против группы твоих воюк не поперет, а убежит и приведет подрепление. Очень радует разнообразие миссий. Нужно не только уничтожить все здания и юниты противника, но и спасти разведчика, охранять нефтьвозы по дороге на базу, удерживать некоторое время мосты... Правда, и любителям все спалить будет где развлекаться. Довольно милая графика, убедительно живущийся мерзость послевоенного застоя: разрушенные города, дома, загрязненные реки, воронки от взрывов. Но в целом ничего особо выдающегося. Хотя на сайте игры разработчики и старались временами радовать игроков новыми юнитами, миссиями и зданиями, большого распространения игра не получила, хотя она вышла в период относительного дефицита новинок этого жанра.

«Сегодня боевые скорпионы наелись довольно человеческого мяса», — пригласывая в бешеном ритме, вес раскорошеный боевым рисунком, думал Дрейк. — Да и мне приятно было укоротить холл клана таким количеством черепов. Завтра можно будет...» Опять яркая вспышка и цветные круги перед глазами. Чашка кофе никак не остывала. «Ишь, что творится с этой машиной! Не успеваю толком разобраться, что к чему, как она вылетает. Не иначе как новый DirectX на нее нацепили...» Надо будет завтра загнать в руководство по эксплуатации. Взяв чашку со стола, Дрейк, медленно потягивая кофе, усталопопелся к рубильнику, раздумывая о своих планах на завтра.