

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 22(32)

Полу-месячник

«Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

3.12.2001

EMPIRE EARTH

ALIENS **2** VERSUS PREDATOR

Harry Potter

Демидов

Мама!
Я хочу компьютер BRAVO
...с процессором AMD!



AMD

Всем покупателям
компьютера BRAVO
на базе процессора AMD
с 26 ноября по 16 декабря
оптическая мышь A4
— в подарок!

Дети А также их родители!
Приглашаем вас на Международную
Благотворительную Выставку-ярмарку
"Ребенок 21-го Века" во Дворец
"Украина" 12-16 декабря 2001г.

На нашем стенде будет
представлен юбилейный 5000-й
компьютер BRAVO, покупателю
которого в подарок —
оптическая мышь и CD RW!
Компьютер
выставки - BRAVO!

Дилеры:
Киев: ComputerLand (044) 490-67-92
Галактика XXI (044) 458-48-41
Винница: Лиана (0432) 523-027
Ужгород: Смок (03122) 15-444

BRAVO
КОМП'ЮТЕРИ

Киев, пер. Новопечерский, 5
тел.: +380 (44) 252-92-22
Одесса, ул. Нежинская, 44
тел.: (0482) 26-88-13



оператор
пиратских копий

ТОЛСТЫЕ И БЫСТРЫЕ ВЫДЕЛЕНКИ



Специальные условия для
Подолы, Оболони, Куреневки, Академгородка

т. 464-8262
464-7185

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



СПОНСОР КОНКУРСА "ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ СЕНТЯБРЯ"
ТОРГОВАЯ МАРКА



Главный приз - AGFA CL-18



- ✓ память 2 MB
- ✓ разрешение 640 x 480 pixels
- ✓ LCD display

т. 446 1100, 446 0154

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. Tueur MAKSIM.
Pinball, стр. 7.
2. Александр ГЛЮК.
Hitman 2, стр. 8-9.
3. Владимир ШЕЙКО.
Aliens versus Predator 2, стр. 10-12.
4. Том/Doc/КЕРТИС.
Демидурги, стр. 13-15.
5. Андрей СМЕРНОВ.
Empire Earth, стр. 16-19.
6. Гнат БУРМА.
Project EDEN, стр. 20-21.
7. Дмитрий АМПИЛОГОВ.
World Cyber Games, стр. 22-23.
8. А. КОЛОДЯЖНЫЙ, В. ТРЕГУБОВ.
GURPS, стр. 24-25.
9. Сергей (Dr@ke) ЛАЗАРЕНКО.
Dune, стр. 26-27.
10. Том/Doc/КЕРТИС.
Harry Potter, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Если вы хотите всегда быть в курсе самых свежих новостей виртуального мира — покупайте Игроградский вестник. В нем вы найдете самые оперативные и полные материалы обо всех событиях, происходящих в нашем городе.

Might&Magic жив!

В Сети появились новые сведения относительно девятой части легендарного сериала **Might&Magic**. Несмотря на то, что некоторые геймеры считают эту игру «морально устаревшей», огромная армия поклонников мира «Меча и Магии», в которую, кстати, входит добрая половина нашей редакции, с нетерпением ждет зреющего в недрах **New World Computing** продолжения и ловит любую информацию, просачивающуюся из офиса разработчиков. На сей раз источником новых сведений оказался фанатский сайт **MM-World** (<http://www.mm-world.com>), опубликовавший небольшое интервью с разработчиками этого таинственного проекта. Почему таинственного? Да потому что кроме самых общих описаний игрового мира, намеков на сюжетную интригу и пары-тройки скриншотов о **Might and Magic IX** неизвестно ровным счетом ничего. И вот завеса тайны приподнялась еще на пару миллиметров.

Итак, действие игры будет происходить не на старом добром Хелпе, а на планете с загадочным названием *Axeoth*, в районе *Chedian*, находящемся на севере континента *Kush*. То есть мы с вами навсегда можем распрощаться с Энротом, Эратией и Джадамом, а

также, судя по всему, и со всеми персонажами, знакомыми нам по предыдущим частям сериала. Обидно. Даже очень. Непонятно, зачем разработчикам понадобилось предать забвению одну из самых интересных и проработанных виртуальных вселенных. Правда, на вопрос о том, встретим ли мы в **MM IX** кого-нибудь из ключевых персонажей предыдущих частей, однозначного «нет» никто пока



не получил, но сердце подсказывает: скорее всего, среди персонажей девятой части знакомых лиц мы с вами все-таки не увидим. В игре будут присутствовать четыре магические школы: *Light, Dark, Elemental* и *Spirit*, причем для успешного использования наиболее слож-

ных заклинаний вашему магу придется овладеть приемами не менее чем трех из этих школ. Исходя из этого факта можно сделать вывод, что магическая система девятой части будет абсолютно новой, непохожей на то, что мы видели раньше. В своей работе разработчики уделяли внимание и пожеланиям геймеров. Согласно заявлению сотрудников **NWC**, в **MM IX** мы не увидим коротких однообразных подземелий, которыми грешили седьмая и восьмая части. Разработчики очень серьезно подходят к созданию диалогов и обещают, что даже самый маленький подвал преподнесет вам много «приятных» сюрпризов. А теперь неприятная новость для поклонников *Arctage*. Скорее всего, аналога этой увлекательной карточной игры в **MM IX** не будет. Правда, разработчики пообещали, что какие-то аналогичные мини-игры все-таки будут. Ну, то, что игра создается на «движке» *UltiTech*, известно уже давно. А вот самые главные новости. Ориентировочные системные требования игры таковы: **PIII 400**, **64 Мб ОЗУ**, видеокарта **16 Мб**. Выход игры намечен на весну следующего года. Однако памятуя о коварстве разработчиков, следует подготовиться к парочке «переносов даты релиза». Ну и, наконец: сотрудники **NWC** опровергли свое пре-

Условия конкурса

«ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

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

СПОНСОР КОНКУРСА "АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ" в декабре 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



np. Науки, 4
set@zinfo.kiev.ua

(044) 250-97-61
456-09-48

дыущее заявление о том, что Might and Magic IX будет последней игрой в серии. Уже сегодня планируется разработка **Might and Magic X**. Полный текст интервью вы можете прочесть на <http://www.mm-world.com/mm9/News-20011119.shtml>.

Королевский тест

Компания **Snowball** объявила о начале тестирования игры «Вторая корона». Эта игра является продолжением старинной экономической реалтайм-стратегии «Война и мир» (оригинальное название *Knights&Merchants*). Закрытое тестирование должно завершиться уже в конце ноября, после чего сразу отправится «на золото». Так что очень скоро любителям сеттерсподобных игр будет чем заняться. По крайней мере «Война и мир» была весьма прикольной игрой. Будем надеяться, что продолжение не подведет. Ну, а в том, что переводы Snowball'a — это всегда круто, думаем, уже никто не сомневается.

Русский «Команч»

Раз уж речь зашла о локализациях, просто невозможно не упомянуть о том, что русская версия игры **Comanche 4 of Nova Logic** (о выходе которой вы могли читать в новостях прошлого номера) выйдет с опережением графика. Как вы, конечно, помните, официальной датой выхода локализованной версии «Команча 4» было названо 23 декабря. Однако по прогнозам команды, работающей сейчас над локализацией, они закончат работу как минимум на две недели раньше вышеназванной даты. Более того, в русскую версию войдет два патча, исправля-



ющие проблемы сетевой игры заодно с глюками, связанными с балансом игровых параметров. Так что всем «вертолётчикам» следует подождать локализации.

Русский «Саботаж»

Российская компания **Avalon Style Entertainment** анонсировала начало работ над футуристической action/RPG **Sabotage: Fist of the Empire**. Именно так эта игра будет называться на Западе (издателем выступит известная немецкая фирма **CDV Software Entertainment**). Ну, а в странах СНГ игрушка будет называться просто «Саботаж» (русский издатель пока что неизвестен). Итак, нас ждет приключенческий 3D-action/RPG с видом от первого лица. Действие игры перенесет нас в далекое будущее, в гущу кровопролитной войны

между двумя могучими силами — Империей и Конфедерацией. Кроме того, в конфликте участвует еще и третья сила — Повстанцы, которые, как и положено всяким нормальным повстанцам, мочат всех без разбору. Впро-



чем, наш герой — верный подданный Империи. Более того, он самый крутой диверсант имперских войск. И поэтому именно ему (то есть нам с вами) придется идти в самое логово врага — столицу Конфедерации — и вести там подрывную деятельность, любыми средствами ослабляя противника изнутри, устраивая диверсии, компрометируя вражеских лидеров и т. д. и т. п.

Разработчики обещают окунуть нас в высокотехнологичный мир будущего, в котором игрок будет предоставлен самому себе. Нам придется тщательно планировать операции, общаться с огромным количеством NPC, добывая нужную информацию. Обещается масса побочных квестов, которые можно выполнять, а можно и игнорировать, попросту убивая всех направо и налево. Правда, последнее будет довольно проблематично. Высокая степень реализма просто не позволит вам в одиночку расправиться с ротой спецназа, будь то хоть квак-гением. К сожалению, о ролевой составляющей сегодня известно практически ничего, кроме заявления разработчиков, что в игре будет «развернута ролевая система». Ну, а раз она будет, то можно ожидать, что в процессе игры наш агент откроет для себя новые области знаний и усовершенствует сторные навыки. Естественно, подобная игра потеряла бы всю свою прелесть, будь она подчинена линейному сюжету. Вам будет предоставлена полнейшая свобода действий. Более того, эти самые действия будут напрямую влиять на развитие сюжета. В «Саботаж» мы увидим более двадцати сингловых миссий и возможность многопользовательской игры по локальной сети и через Интернет. В общем, уже сегодня можно сказать, что парни из Avalon Style Entertainment серьезно замочились на лавры *Deus Ex*. Ну что ж, нам остается только пожелать удачи российским разработчикам и ждать релиза, который намечен на второй квартал 2003 года.

В гостях у Несси

Французская фирма **Galilea** (<http://www.galilea.com>) в данный момент упорно трудится над созданием трехмерной приключенческой игры **Loch Ness**. Сюжет игрушки перенесет нас в тридцатые годы прошлого столетия, в маленькую шотландскую деревушку, расположенную на берегах озера Лох-Несс. Именно там вам придется доказывать, что вы не зря называетесь одним из лучших

сыщиков Нового Света (по неизвестным причинам французские девелоперы сделали главного героя американцем), расследуя вереницу тайн и загадок, не дающих жителям деревни жить спокойно. Вас ожидает погружение в многовековую историю Шотландии, встречи с призраками прошлого, поиск легендарных ортефактов и близкое знакомство с локхесским чудовищем. В общем, игра обещает быть интересной и очень атмосферной. Причем этому во многом будет способствовать графика. Нас ждут мрачные и стильные пейзажи, урюмые монастыри, вересковые пустоши, освещенные полной луной и прочие прелести европейской романтики. Кстати, некоторые из этих чарующих ландшафтов вы можете увидеть уже сегодня, скачав 1.5-мегабайтный видеоролик (http://www.tiscali.cz/game/download/videos/loch_ress-trailer.avi).

К вопросу о Хичкоке

Компания **Axel Tribe** (<http://www.axeltribe.com>), знакомая нашим читателям по играм *Legend of The Prophet* и *The Assassin* и *Legend 2: Secret of Alamut* (в русском варианте «Пророк и убийца» 1 и 2), выпушила в Сеть демо-версию своего нового приключенческого проекта **Hitchcock: The Final Cut**, «навеянного», как сознаются сами разработчики, работами известного кинорежиссера Альфреда Хичкока. Главный герой игры — частный детектив, облада-



ющий паранормальными способностями, которые проявились у него после смерти его родителей, погибших в автокатастрофе, случившейся в день похорон Хичкока (во завершении ©). Вот эти самые способности вам и придется пользоваться, расследуя таинственное исчезновение некоего фармацевтического магната, таинственного пропавшего во время съемок собственного фильма. Бредовая идея перекалифицировалась из фильма же от огромной любви к фильмам Хичкока. Короче говоря, имя легендарного режиссера и упоминания о его произведениях, судя по всему, будут для нас идеальным фиксом на протяжении всей игры. Более того, во время прохождения нам придется просмотреть более 15 минут фрагментов лучших фильмов Хичкока. Игро созадается на «дизайне» CINEGY, который, по словам разработчиков, позво-

2000 КОМПЬЮТЕРЫ
комплектующие, оргтехника
наутбуки — от 2300 грн.
ЗВОНИТЕ ДОГОВОРЯМСЯ
(0) «Воскресенье»
Компьютеры 30, с.п. 106
www.2000-comp.kiev.ua
office@2000-comp.kiev.ua
23-939-23
23-939-24



лит им наилучшим образом пропитать игру атмосферой фильмов легендарного создателя триллеров. Демку размером 85 Мб можно загрузить с чешского сайта *Tscoli Games* (<http://games.fiscal.cz/clanek/demo2.asp?tid=2496>). Официальный сайт игры расположен по адресу <http://hitchcock.arxeltribe.com>.

Тень Зорро

Как известно, французская компания **In Utero** уже давно трудится над созданием игры **The Shadow of Zorro**. И вот недавно в Сети появилась демо-версия этой игры. Следует отметить, что издателем «Тени Зорро» выступит известная компания **Cryo Interactive**, которая в последнее время буквально завилала игровой рынок всевозможными приключенческими играми, большинство из которых были локализованы российской компанией **Nival Interactive**. Так вот, Зорро не исключение. Нас ждет смесь экшена и квеста. Причем разработчики утверждают, что в



этой игре нам придется и шлагой помахать, и серым веществом порабатывать. А предистория игры такова. На дворе 1822 год. В Лос-Анджелесе, где, собственно, и происходит действие игры, появляется новый начальник полиции, некий капитан Фуртис. Вроде бы все в порядке, но отец Зорро дон Александро, мельком увидев нового шефа стражей порядка, узнает в нем известного негодяя де Ла Хойя, прозванного «Мясником Сарагоссы», которого давно считали мертвым. Ну, а вам придется вжиться в роль Зорро и разоблачить, каким именно образом негодий де Ла Хойя стал

шефом полиции, и главное, зачем ему это нужно (ведь наверняка какую-то пакость затеял). Как уже было сказано выше, в игре вас ждет общение с различными персонажами, решение головоломок и сражения на шпагах. Будет присутствовать и любовная интрига (куда же без нее, когда речь идет о горячих испанских парнях ☺). Вешние The Sadow of Zorro выйдет как обычный TPS (third-person shooter), а системные требования таковы: PII — 300, 128 Мб ОЗУ, D3D-видеокарта. Демка, недавно появившаяся в Сети, весит 57.9 Мб, а загрузить ее можно с официального сайта игры (http://zorro.cryogame.com/flash/Demo_uk.zip).

И снова война

Создатели не так давно появившейся на нашем рынке тактической игрушки **Z: Steel Soldier**, компания **Bitmap Brothers**, начали работу над проектом **World War II: D-Day To Berlin**. Действие этой реалистичной стратегии перенесет нас в столь любимые разработчиками дни второй мировой войны. Вам придется принять командование над войсками союзников и привести их к победе. Причем, что интересно: если высадка союзнических войск в Нормандии (с этого начинается игра) выйдет вполне нормально, то как будет обстоять дело со взятием Берлина (финальная миссия), в котором, как известно, ни американцы, ни англичане участия не принимали? Ну да ладно. Думаю, что с историческим реализмом разработчики разберутся. Так как работы только начались, больше об игре ничего не известно. Так что будем ждать и следить за новостями.

Мафиози-одиночка?

Близятся к концу работы над интереснейшей игрой **Mafia: The City of Lost Heaven**, в которой нам придется выступить в роли молодого мафиози, мечтающего подняться к вершинам криминального мира. На сегодняшний день игра уже практически готова, однако до нас оно доберется только весной 2002 года. Недавно на английском сайте **Ferrago** (<http://www.ferrago.co.uk>) появилось небольшое интервью с одним из членов коман-

ды разработчиков. Он довольно подробно рассказал обо всех «фишках» игры — впрочем, те, кто следят за ходом работ над этим проектом, не узнают ничего нового. Следует признать, что разработчики никогда не делали тайны из своей работы. Одиночные миссии, которые, по словам девелопера, на сегодняшний день полностью готовы, будут отличаться



редким разнообразием. Здесь вы найдете и гонимы на автомобилях, и ограбления банков, и разборки с конкурирующими бандами, и даже убийство высших чинов администрации *City of Lost Heaven*. Только один момент из интервью оказался действительно откровением, да и то не слишком приятным. Наряду с интересным и захватывающим сюжетом, разработчики намеревались породовать нас незаурядным мультиплеером, в который должны были входить как «стандартные» многопользовательские режимы (deathmatch, гонимы на автомобилях и т. д.), так и очень новаторченный кооператив с четким распределением ролей. В качестве примера приводилось миссия, в которой один игрок выступал в качестве водителя, другой — стрелка, третий — подрывника и т. п. Так вот, по словам сотрудника **Illusion Softworks**, на сегодняшний день все работы над мультиплеером заморожены — скорее всего, «Мафия» будет чисто сингловым игрой. Подобное решение было принято из-за решения разработчиков — мол, у них просто не хватит времени детально проработать и качественно реализовать задуманное, а откладывать дату релиза по каким-то причинам они не могут или не хотят. Вот такие дела. Полный текст интервью вы можете найти на <http://www.ferrago.co.uk/story.asp?tid=75>.

INTERNET от IP TELECOM

Найди свой среди 2002 подарков к Новому году!

Выбери свой путь к призу:

- купи новогоднюю IP key
- оплати услуги по контракту
- сделай покупку в электронном магазине www.azbooka.com.ua

Но это еще не все!!!

26 декабря в ДК ПРОКТОР тебя ждет один из 50 суперпризов

главные призы:



компьютер от
KVAZAR-Mikro

Рождественская путевка
на двоих в Египет от
«Обри Тревел», представительство



Travel
Services

Мобильный
телефон от



Подробнее на www.i.com.ua или по тел. 2388989



информационные партнеры
и спонсоры акции:

МОИ
КОМПЬЮТЕР



PINBALL

— Что? 3D-pinball? Ты думаешь, что я, Gaster с большой буквы, буду играть в какой-то pinball, если есть такие шедевры, как Q3, Unreal, Serious Sam. Что за фуфло хотят мне втупить барыги из Round-House Ent.?

— Спокойно, без паники. Нечего биться в конвульсиях, судорожно махать руками и ногами. Игра стоящая! Не каждый раз на работе можно пройти уровень-другой в Unreal: босс, небось, все замечает ☹. А дома не всякого гостя удастся за минуту обучить игре в Starcraft. Другое дело — pinball! Просто, удобно, ненавязчиво! А главное — оригинально, в 3D.

Да, такого я еще не видел. Демка постепенно закатывалась, а я пребывал в раздумьях — какой он, pinball в 3D-исполнении. Несмотря на то, что я ознакомился со статическими скриншотами, выполненными на родном сайте игры <http://www.roundhousegames.com>, полная картина предстала предо мной только после того, как **Attack of the Silver Ball** был запущен. Что ж, приятно. Увиденное действительно напоминало 3D-графику. Вернее, это оказался настоящий 3D, хотя раз-другой упорно отказывался в это верить.

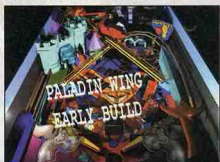
Посмотреть есть на то. Вид на поле — как будто сверху/сбоку. Как и в любом другом pinball'e, ты управляешь двумя пинающими стальной шар «лапами». Чтобы акцентировать внимание на участке стола, где находится шар, камера плавненько перемещается ближе к этому месту, более детально показывая самые важные моменты. Одним словом, она следует за шаром, куда бы он ни направлялся. По заверениям разработчиков, специально для игры был разработан особый движок. Для простого смертного это означает только то, что на AMD K6-2 350 и, скажем, с Voodoo Banshee fps будет порядка 50!!! Что довольно неплохо и говорит о том, что «клопокоми-

но будь» уверен, что если бы ты увидел реальный стол, где есть море и всплывает подводная лодка, то это выглядело бы именно так, как в Silver Ball ☺!

«Ну ладно! — скажет нудный скептик. — Хорошая графика и безупречная физика — это одно. А геймплей? Ты хочешь меня заставить тупо часы напролет пинать железный шар?»

Расслабься, выдохни и послушай душеспасительную историю о первом столе, именно он и представлен в демо-версии. **Mafia Madness**, aka «**Безумие мафии**». Таево семейство уехало, и ты остался один. Все шло как обычно: девочки, наркотики, оружие. Но... В гавани появилось субмарина враждебного клана. И, как водится, конкуренты стали торговать твоим товаром, отбивать клиентов, устроили жесткий демпинг, ограбили пару банков, которые ты считал своей добычей. Ну, в общем, мешают жить. Твоя задача — не просто не упустить шар, тебе придется выполнять миссии, направленные на уничтожение конкурентов. Принем довольно неприятно, скажем, обобрать банк, почувствовать

стремиться. Например, при поднятии стола я заметил только отклонение шарика от траектории движения, и никакого содрогания поля. А ведь именно со злости за очередной упущенный шар тебе так и хочется поломать этот вредный стол. Ну, поведерит, конечно, удачи разве что клавиатуру ☹, но посмотреть, как стол трясется, было бы приятно.



Кстати, сперва мне казалось, что стол сильно насыщен красками и коротковат. Яркий цвет бросается в глаза и только отвлечает. Но потом, со временем, привыкаешь, и уже представить сложно, как вообще что-то можно изменить. Единственное, что продолжало доставать, так это надписи о полученных бонусах, прочерченные нереально большим шрифтом и закрывающие чуть ли не весь игровой стол.

Всего в игре 3 стола. Каждый, как утверждают разработчики, имеет свои прелести, свой стиль, особую музыку и по-своему уникален. Первый представлен в демо-версии. Второй — **Battle for Planet X** («**Битва за планету X**»). Тут все завязано на коммерции и менеджменте. Тебе, чтобы выполнить повеление «Высшего лидера» и отстоять планету, надо увеличить доходы корпорации. И наконец, **Paladin Wing** («**Крыло Паладина**») — сказочный стол. Разрабатывался как прототип реального стола, где игра блестяще сочеталась в себе элементы RPG и adventure. Это — стол мечты, он был бы неповторим, если б существовал на самом деле. И нет его «в природе» только потому, что его создание было бы очень дорогим удовольствием ☹.

Что ж, смотрите демку и отдыхайте. Вряд ли эта игра вас напряжет. А отвлекать смогут многие. Зорко и решите, стоит ли покупать релиз, который намечен на **20 декабря**.



ся» pinball'ом могут даже пользователи далеко не мощных машин.

Attack of the Silver Ball может также похвастаться реальной физикой процессов — шар двигается как живой. Программисты постарались на славу. Изучили множество «живых» игровых столов и создали нечто новое. Несомненно, некоторые из них дикие, но

в гонках. Как? Посмотришь! (Кстати, на гонках я не продержался более 20 секунд ☹).

Создатели действительно уделили много времени движку, физике, музыке. Вы станете участником игрового действия, где, для того чтобы набрать большее количество очков, не достаточно тупого хлопанья по шару. Победа возможна только тогда, когда игрок не теряет шар, когда он преследует определенную цель и с каждым ударом добивается ее. «Ага, — скажет все тот же дотошный Гамер, — как это не пропускать шар?! А что же делать, если он летит строго по середине, и нет возможности его достать лапой?»

Спокойно. Я же говорил, что разработчики постарались добиться максимального соответствия реальным столам. Есть возможность приподнять стол. Да-да, именно приподнять, скажем, его правую сторону! Сдвинуть это можно с определенной силой и... злостью. Если же перестараться, то «лапы» на мгновение, возможно, перестанут реагировать на твои действия (задика перегрузки), и ты упустишь шар. В общем, разработчикам есть куда

КОМПЬЮТЕРЫ

г. Киев, ул. Леси Украинки 14, оф. 20. г. Львов, ул. Приблудная 1.
тел. 044-220-79-37 тел. 0522-665-213

[www. http://www.spark.lviv.com.ua](http://www.spark.lviv.com.ua)

E-mail: info@to-kiev.com.ua

Доступ в это здание пока что закрыт для посетителей, однако большинство наших горожан упорно ищет малейшую лазейку, чтобы заглянуть на строительную площадку. Еще бы, ведь там в будущем поселится легендарный Hitman: Codename 47.

Александр ГЛЮК

HITMAN 2

Жанр: action

Разработчик: Io Interactive

Издатель: Eidos Interactive

Предполагаемая дата выхода: весна 2002 года

Вы все, наверняка, хорошо помните одну из лучших игр 2000 года — **Hitman: Codename 47**. К ней можно относиться по-разному. Я, например, знаю множество людей, которым Hitman вообще не понравился. А еще большее количество геймеров не смогли пройти его до конца, наткнувшись в той или иной миссии или попросту устав от бесконечного просчета вариантов и необходимости по-



сле каждой ошибки начинать миссию заново. Но, так или иначе, Hitman был (хотя, почему быть? еСТЬ) однозначным шедевром и стопроцентным хитом. Ничего подобного на рынке компьютерных игр еще не появлялось.

Небольшая датская компания **Io Interactive**, о которой до выхода этой игрушки никто и слыхом не слыхивал, в одночасье стала известной на весь мир, и в будущем у любого из нас название этой команды всегда будет ассоциироваться с бритоголовым громилой, со странным штрих-кодом на затылке. В общем, игра удалась. И не просто удалась, а прочно вошла в «золотую» список игр ролевия. И дело не только в том, что нам представили «первый симулятор наемного убийцы». То есть это, конечно, важно, но...

В игре был замечательно проработанный сюжет, что в большинстве своем редкость для шутеров. Игровой мир оказался живым: мы просто проваливались в него, воспринимая все, что происходило на экране. Причем лично мне именно такой подход помог не выходить из себя, когда приходилось в десятый раз начинать заново одну и ту же миссию. Прокопало, ошибся — получи пулю в голову. Все честно, и винить можно только себя.

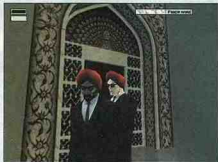
Но самое главное — это, конечно, копиртейшая фигура главного ге-

роя. Сотрудникам Io Interactive удалось создать именно тот типаж, переволочаться в которого было просто приятно. Причем следует признать, что ребята здорово рисковали, делая Хитмена «человеком без прошлого». Ведь, согласитесь, в каждой третьей игре, фильме, книге главный герой страдает амнезией и жаждет узнать тайну своего рождения. Надоело! Но почему-то к 47-му никто подобных претензий не предъявил. Интересно, почему? Я думаю, потому что это герой, который действительно мучается из-за того, что не может припомнить свое прошлое, тем не менее не бьет на жалость. Да и не нуждается он в этой самой жалости. Абсолютно не ориентируясь в реалиях окружающего его мира, будучи с потрохами проданным некоему загадочному Агентству, взявшему на себя роль злого международного палача, он не производит впечатления жертвы. Он — сильный. По-настоящему сильный и умеет этой силой распоряжаться. Он практически в одиночку ведет войну с мощнейшим международным преступным синдикатом и при этом находит время, чтобы решить проблемы безымянной гангстерской проститутки. Он всегда и везде поступает в соответствии с собственным кодексом чести, а такие люди по определению не могут вызывать никаких чувств, кроме безмерного уважения. Учтиваясь все это, еще большим ударом становится для игрока последняя миссия, в которой Хитмен уз-



нает, что он и не человек, в общем-то, а клон. Именно это знание, а не вражеская пуля, пробило броню, которая защищала 47-го на протяжении его недолгой, но полной опасностей жизни. Стоп, скажет внимательный читатель, такого в игре не было. Правильно — не было. Пока не было. Потому что в то время, пока вы читаете эту статью, в далекой Дании сотрудники Io Interactive, пополняя свою команду опытными 3D-дизайнерами из Канады, усиленно работают над **Hitman 2: Silent Assassin**. Вот о нем, собственно, мы сегодня и поговорим.

Итак, наштабав свинцом доктора **Орт-Мейера (Ort-Meyer)** и разгромив лабораторию, в которой он ставил свои опыты, 47-й присел на ступеньку, оступил и неожиданно осознал, КЕМ он, собственно, является. Трудно быть изгоем. Чужим. Абсолютно чужим всему миру. «Единоутробные» братья,



которые, возможно могли бы понять его чувства, к тому времени уже валялись на полу рядом с трупом их общего «папашки». Что делать? Куда идти? Для чего жить? На такие вопросы за пять минут не ответишь. Проникнувшись ненавистью к самому себе и всему миру, 47-й отправляется в маленький италийский монастырь в надежде как следует поколется в собственной душе и решить, что делать дальше. И счастье ему улыбнулось. В лице монахов и особенно настоятеля — отца **Витторио (Vittorio)** — он находит настоящих друзей, которые принимают его таким, как он есть, и всеми силами пытаются помочь снова «стать на ноги». Но не только монахов заботит будущее Хитмена. Проваление Агентства хорошо помнит суперкиллера, практически в одиночку раздразнившего с международной мафией. А организация такого масштаба не привыкла, чтобы ей отказывали. Тем более, что и заказчик серьезный нарисовался. И не кто-нибудь там, а представитель великой и ужасной русской мафии! Короче говоря, нашему герою сделали предложение, от которого он не смог отказаться. И 47-му пришлось вернуться к тому, для чего, собственно, он и был создан в лаборатории Орт-Мейера.

Вот на этой душешепательной ноте и обрывается связанная история (или, вернее, предистория) второй части игры. Далее известны только обрывочные факты. Судя по всему, заказчик возмемерился нашим с вами руками отделиться от какого-то русского генерала, и поэтому нам предстоит поездка в Санкт-Петербург. После удачного (а какого же!) исполнения заказа, наш герой окажется личным в картине, возникшей в воспоминанном мозгу Самого Плохого Парня, и вот



охотник в одночасе становится жертвой. Встрясшие союзники превращаются в злейших врагов, поставивших своей целью во что бы то ни стало уничтожить 47-го. Кстати, что это за имя такое — 47-ой. Вас бы устроило вместо имени носить серийный номер? Нет? Вот



и Хитмену это не очень нравилось. А в процессе размышлений, которым он предавался в стенах монастыря, наш бритоголовый приятель пришел к выводу, что не успел задать своему покойному «родителю» несколько важных вопросов, связанных с экспериментами, в процессе которых он появился на свет. (И не спрашивайте, каких именно! Не знаю, а разработчики свято хранят обет молчания). И снова начинается бешеная гонка по континентам. Резонно решив, что лучшей защиты — это нападение, Хитмен не сидит сложа руки в ожидании «собратьев по профессии», а решает нанести упреждающий удар, а заодно отыскать ответы на мучающие его (и не известные нам) вопросы. На протяжении 20 миссий, разбитых на 6 глав, нам придется бывать в Санкт-Петербурге, на Сицилии, в Японии, Северной Африке, Индии и Малайзии. То есть смена климата, разнообразие пейзажей и изрядное количество романтики и экзотики нам обеспечено. Теперь давайте посмотрим, что же нового и интересного старые знакомые 47-го обнаружат во второй части игры.

Самым, пожалуй, глобальным новшеством станет возможность играть с видом как от третьего, так и от первого лица. К такому решению сотрудники IO пришили (и они этого не скрывают) с целью привлечения как можно большего количества геймеров к своему продукту. Ни для кого не секрет, что очень многие игроки просто на дух не переносят TPS, и именно из-за этой, лично мне непонятной,



предвзятости они отказали себе в удовольствии познакомиться с такой замечательной игрой, как **Hitman: Codename 47**. Понятливо датские парни приняли к сведению молчаливое «фе» поклонников FPS и ввели это режим в игру. Более того, мы сможем по хо-

ду дела переключаться из одного режима в другой. Ведь, согласитесь, если стрелять действительно удобно, глядя на противника «своими глазами», то пользоваться, к примеру, удавкой лучше все-таки в режиме TPS. Хотя это исключительно дело вкуса. Остается только надеяться, что разработчикам удастся хорошо реализовать оба вида.

Вторым, без сомнения, важным новшеством будет возможность сеяться в середине миссии. Правда, не исключено, что количество сейвов окажется ограниченным. Этот вопрос еще до конца не определен. Кроме того, в Silent Assault нам не придется в начале каждой миссии приобретать необходимое для «работы» снаряжение. Остатки все вошло оружие и спецсредство будут при вас. Более того, наш герой избежит собственным логвом, где сможет оставить предметы, которые, как он думает, не пригодятся ему для выполнения данного задания.

Но и это еще не все. Перед каждой миссией вам предоставляется возможность пройти *тренировочный уровень*, задний полигон, на котором вы сможете испытать в действии новое оружие и отработать различные приемы владения тем или иным оружием смерти. В общем, это логично, человек такой нелегкой профессии должен постоянно тренироваться, чтобы быть в форме.



На просторах Сети воево рассуждают о том, что миссии в Hitman 2 можно будет выполнять различными способами, в том числе и убивая всех направо и налево. Разработчики этого не отрицают. Конечно, при определенной подготовке (да еще и с видом от первого лица) можно попытаться пройти игру как обычный 3D-шутер. Но здесь есть несколько нюансов. Вопрос, зачем играть в Hitman'a, как в Квейк, мы опустим. Все равно найдутся извращенцы, которые будут носиться по уровням с криком «Фуллззз!!!», переразужаясь по десять раз за две минуты. Поговорим о другом. Как вы помните, в первой части за «лишние» трупы работодатель вычитал из вашего гонорара определенную сумму в виде штрафа. Теперь же в игру разработчики намерены встроить некую таинственную фишку, которая будет следить за тем, насколько профессионально, и как сказал один из сотрудников IO, элегантно вы выполняете свою работу. Если вам удастся провести миссию быстро, четко, убить только тех, кого нужно, и незаметно удалиться, то по окончании вы получите ряд бонусов в виде дополнительной информации и более востребованного оружия. Так что к моральному удовлетворению, получаемому от виртуозной работы, прибавится еще и материальное поощрение.

Ну, а теперь обратимся непосредственно к «орудиям труда», без которых в нашем нелегком деле никак нельзя. Все, что вы видели в первой части, то есть дробовики, автоматы, пистолеты (в том числе и полюбившийся многим Beretta с глушителем) останутся на месте. Нож и удавка, также хорошо себя зарекомендовавшие, тоже нигде не денутся. Ровно как и снайперская винтовка. Более того, в Hitman 2 вы найдете несколько моделей этого незаме-



нимого в киллерской работе оружия. Причем их характеристики будут отличаться. На скриншотах, правда, присутствует только наш СВД, но, наверняка, в арсенале IO припасено еще много достойных стволов. Кроме этого, у нас появится возможность попытаться решить свои проблемы при помощи арбалета, медицинского скальпеля, топора, хлороформа. Не обоидено вниманием и тяжелое оружие. Какое именно, сказать не могу, но в миссии в Северной Африке нам придется атаковать бронированный автомобиль, и разработчики кланутся, что наш герой будет хорошо подготовлен к этому заданию.

Еще один важный момент, о котором невозможно не упомянуть, это маскировка. Проходя первую часть игры, я постоянно задумывался, как двухметровый белый громаю умудрился маскироваться под китойца? Теперь подобный номер не пройдет. Если ваш камуфляж будет недостаточно хорош, и вы попытаетесь пройти в непосредственной близости от охранников, они заподозрят неладное. Вы, правда, тоже сможете на глаз определить, подозревает человек что-нибудь или нет. Количество костюмов, которые предлагаются на себя надеть, тоже увеличится. В одной из миссий, происходящей в больнице, у вас будет возможность закосить под ведущего хирурга. А в другой — обратиться в форму пожарника, либо же прикрыть... противопожаром. Правда, заглянув в таком виде в буддийский храм, я думаю, несколько опротивею. В общем, маскировка хороша только в том случае, если она к месту. И правильно. Дашь реализм!

Говорить о Hitman'e можно долго и с увлечением, но мое время уже истекает. Очень хочется верить, что разработчикам удастся достаточно реализовать все свои задумки и порадовать нас еще одним хитом. Ждем релиза.

www.fram95.com.ua
**ЛУЧШИЕ КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
ДЛЯ ИГРОВЫХ КОМПЬЮТЕРОВ**
MSI CREATIVE ASUS Transcend
Фрам95 (044) 476-3924
e-mail: fram95@carver.kiev.ua

А в это мрачное гротескное здание лучше не входить людям со слабыми нервами. Ибо именно здесь сошлись в кровавой схватке Земляне, Хищники и Чужие. Тут не говорят о победе. Главное — просто выжить.

Владимир ШЕЙКО

ALIENS VERSUS PREDATOR

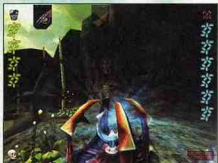
Жанр: 3D-Action

Разработчик: Monolith

Издатели: Sierra/Fox Interactive

Системные требования: PII-450 (рекомендуется PIII-600), 128 Мб ОЗУ, видеокарта 16 Мб ОЗУ (32 Мб), 100 Мб на винчестере (300 Мб).

Как правило, чтобы рассказать об особенностях или принципах той или иной игры, достаточно нескольких предложений (преж-



де всего это справедливо относительно RPG или, к примеру, adventure), характеризующих геймплей, сюжет, графику, интересность задумки и исполнения. С шутерами и стратегиями дело обстоит еще проще в силу их жанровых особенностей. А вот теперь вспомните игру, столь неожиданно появившуюся на прилавках в 1999 году, игру, соединившую, казалось бы, совершенно разные кино-кино-вселенные — «Хищника и Чужого». До сих пор можно спорить о достоверности (да и возможности) столь жаркой встречи двух любимых «киногероев», но вряд ли кто-то мог обвинить игру в отсутствии самобытности и низком качестве исполнения. Так вот, при воспоминаниях об **Aliens versus Predator** мне в голову приходят лишь два ключевых слова. Это Страх и Тьмота.

Кто знает, тот поймет. Масса острых ощущений, возможность почувствовать себя в шкуре полновыбравших персонажей, оценить возможности по управлению ими, до тех пор не реализованные в играх, проникнуться жуткой атмосферой страха, безисходности, опасности, причем основательно подкрепленной отсутствием сейвов... Такова была **Aliens vs Predator**, и честь-хвала малоизвестной компании **Rebellion**, сумевшей создать такую, в принципе, слож-

ную игру, причем без достаточного опыта игровстроения. Сложную, потому что необходимо было очень осторожно соединять сюжетные линии обеих вселенных во избежание излишней надуманности, сбалансировать вооружение троих героев (тут разработчики чутко нагрезши), создать соответствующий антураж... Почему-то у меня игра сейчас ассоциируется исключительно с кампанией за Пехотинца — вот это были ощущения, вот это был адреналин...

По неизвестным причинам сиквел оружуха приснопамится **Monolith**, естественно, на **LithTech 2.5**. Не самая «свеженькая» версия, но для отображения пулестрельных коридоров или поразительно угловатых деревьев вполне сгодится. Ну, о графике переживать особенно не стоило, ведь не в архитектурных прелестях сила AvP! Думаю, не ошибусь, если скажу, что все, ожидавшие вторую часть культовой игры, беспокоились именно об уникальной атмосфере, наметании обстановки, пронзительной музыке и прочих вкусностях, в той или иной мере присущих первой час-



ти. Демка оставляла больше вопросов, чем ответов, ибо крохотный кусочек кампании за Пехотинца никак не давал полной информации об игре в целом, кроме того, несколько разочаровал ожидавших от нее чего-то радикально другого и нового. Но нам пока что не нужны нововведения. Нам нужна старая игра в новой упаковке. Поэтому парни из Monolith знали, что свой куш от продажи старого в облики нового они получают. А так бы изобрели велосипед и катались бы на нем в публичных местах до полной потери остатков репутации.

Все по-старому. Три персонажа — три кампании — три типа геймплея. Ноль кар-

динальных отличий от первой части. Что к ходу приходит на ум — это то, что у Чужого угол обзора больше не составляет 280 градусов или около того, а у Хищника не со-



мо восстанавливается энергия. Нововведения скрыты глубже, они совсем незаметны, и если проходить AvP 2 как стандартный шутер, их можно попросту не заметить. Здесь все во имя Атмосферы, все ради нее, родимой. Тут используются приемы, похожие на те, что были в **Aliens vs Predator** номер один. Для уровней Пехотинца — это мрачный антураж, ред сигнализация, мигающий свет, прожженные кислотой дыры в полу, истерический звук детектора движения. Какое там архитектурные примочки! Некогда!

Для уровней Чужого — множество скрытых лазеек, сложная система воздуховодов, артефакты неземного происхождения, шипение и молниеносная атака. Для Хищника — побольше открытых пространств, помельче замкнутых помещений. Разноцветные спугнуты людей, крадущихся под стенами в десяти метрах от скрытого невидимостью охотника, все ближе и ближе, затем неясные очертания Хищника составляют истинно вопиющих от страха людшек бесполово метаться по помещению/полюю на принятию на грудь роковой стрелы.

Вспомните первую часть AvP — набор не связанных друг с другом и абсолютно линейных миссий. Фактически лишь на соответствующем настроении и на «мотивах» популярных вселенных держалась вся игра. Предпологаю, что поначалу делалось все «ради идеи», и то, что получилось бы, вполне могло стать в один ряд с подделками по мотивам надушенных фильмов, но чудо все-таки случилось. AvP хотя и вышла несколько неказистой, но чрезвычайно затягиваю-

щей. Никто не спрашивал, почему это вдруг сошлись Хищник и Чужие — да восплали ненавистью друг к другу, а еще и бедного десантника терзать начали. То есть, конечно, вопросы были, но Fox деликатно отмалчивалась, скорее всего правдоподобного



ответа не имея. Оставалась невозмутимой и Rebellion.

Другое дело — **AvP 2**. Если внимательно присмотреться к скриптовым роликам «на движке» и проследить за хаотичной сюжетной линией, то после складывания всех кусочков мозаики получится вполне неплохая картина. Каждая из трех кампаний имеет собственную сюжетную линию, переплетающуюся с другими. Причем события происходят не в хронологическом порядке и даже не одновременно друг с другом. Но уж если наступают моменты, когда сюжеты кампаний перекликаются, казалось бы, в совершенно мелочевых и неожиданных местах, просто трудно оторвать глаза от экрана. Ибо работали профессионалы.

Собственно, события *Aliens vs Predator 2* происходят на планете LV-1201, куда и слетелася на праздник вся дружная компания. Вспомните LV-426, на которой и происходили события фильмов *Alien* и *Aliens*, — антураж приблизительно тот же, пока что даже сцена посадки десанта на поверхность планеты. Опять-таки, вопрос в том, по какой предварительной договоренности они это сделали, оставим на совести сценаристов Monolith. Гораздо интереснее, ЧТО они собираются здесь делать, не так ли?

Чем заняться троице в космосе?

И здесь особых сюрпризов не имеется. Ударная группа десантников (включая и вашего героя — *Знако Харрисона*) была призвана на LV-1201 для борьбы с Чужими, точнее, с «какой-то заразой, быстро распространяющейся по колонии». Вскоре выясняется, что командующий операцией имеет свои счеты с Чужими... но сюжет перескакивает не буду, это нужно видеть самому. С точки зрения выносливости и скорости, Пехотиныч — самое слабое звено этой троицы: имеет довольно хилое здоровье, но вооружен до зубов. С пистолетом наголо можно воевать только против космических тараканов, поскольку Чужие успевают наброситься на вас еще в перерывах между выстрелами. Добрую службу сослужит импульсная винтовка, самоповорачивающийся smartgun, ракетница, большое количество гранат и, конечно же, детектор движения.

А вот со светом не сложилось. Мало то-

го, что уровни освещены ровно настолько, чтобы игрок только видел, в какую сторону двигаться (да и то с этим периодически возникают проблемы), да еще и издевательски жалкий фонарик, освещающий путь максимум на 2 метра вперед, порядочно действует на нервы. Имеется также артефакт под названием *Hacking Device*, устройство для взлома, инновационное приобретение, призванное продлить время топтания возле очередной двери, стараниями Monolith снабженной специальным замком. Изверги.

Чужие имеют неприятное свойство лезть изо всех дыр, решеток, в том числе из тех, которые вы самым тщательным образом осматривали. Пару таких сюрпризов, злорадное шипение над ухом — и влюбленность в это творение рук человеческих гарантирована. Что вызывает недоумение — так это отсутствие поддержки со стороны товарищей. Почему лишь один десантник должен лазить по базе, включая-выключая генераторы и турбины, в то время как его дружки преспокойно отдыхают возле космической капсулы? Я считаю, что от нескольких десантников, помогающих игроку в бою, игра бы только выиграла. Но Monolith пришлось бы изрядно помучиться, чтобы добиться кинематографичности происходящего — если бы подобные сценки не дотягивали до уровня TEX побоищ в



Aliens, разработчиков попросту бы линчевали фанаты.

Хищник, прирожденный убийца, также чувствует себя на LV-1201 вполне неплохо. Он прибыл сюда с группой товарищей, позже захваченных в плен людьми. Его основная задача — вдоволь поохотиться на этих чудаков в сфандрах, попутно освоившись членов своего клана. Самое радикальное отличие от первой части — фактически неограниченный запас энергии, в считанные секунды пополняющийся с помощью специального приспособления — *Energy Sifter*. Следовательно, походная аптечка, регенерирующая здоровье за счет энергии, также становится вечной. Главное — это успеть всем этим добром воспользоваться, не нарвавшись на врага. В связи с таким улучшением играть за Хищника стало значительно легче, хотя, по сравнению со своим прототипом из фильма, он изрядно потерял в живучести. Из других нововведений следует отметить *net gun*, бросающий сет на врага сеть, а также дистанционно управляемый минимет. Уровни Хищника изобилуют геологическими образованиями явно неземного происхождения, деревьями диковитой формы и странными цветами. Присутству-

ет, естественно, фирменный рокот Хищника, а также его победный клич после получения очередной головы, трофея.

Feel the pain

Компания за Чужого довольно-таки оригинально: две первые миссии посвящены процессу взращивания взрослой особи из *facehugger'a* (твари с присоской, которая выплывает из яйца) и *breastbuster'a* (промежуточной формы ксеноморфа). На мой взгляд, отличный ход, до-



бавляющий дополнительной остроты ощущений игроку. Задача удрушающего прямо из послышки на LV-1201 *facehugger'a* — найти объект для заражения (им становится охранник, мирно поспяшающий в какой-то комнате), минуя огнеметы и подозрительные взгляды охранников. В следующую миг игрок оказывается внутри чего-то красного, пульсирующего, где рядом бьется чье-то сердце... По привычке жмем клавишу «атака», и взмахи мощных челюстей разрывают жертву изнутри, выламывая ребра, *breastbuster* выбирается на свободу из грудной клетки... Должен признаться, отвратительное зрелище, сразу наполнившее кульминацию *Alien 1*. После чего следующая форма Чужого для окончательного взросления должна найти местного зоопарк из котов и вдоволь полакомиться кошатиной.

Теперь в игру вступает собственно взрослый Чужой, не перетерпевший особых изменений. Все те же сверхбыстрые когти, огромный хвост, выдающаяся челюсть. Добавилась, правда, еще одна функция — мощный прыжок на метров десять-пятнадцать с последующим разрыванием жертвы в клочья. Чужой отлично видит в темноте, игрок может различать врагов по светящемуся ореолу вокруг силуэ-



та. Люди светятся синим, братья-чужие — красным, Хищники — зеленым, гибриды-мутанты — розовым. Словом, и тут скучать не придется, учитывая то, что здоро-

вье Чужой восстанавливает, откусывая вражеские головы...

Как вы, возможно, помните, атмосфера ужаса в первой части *Aliens vs Predator* передавалась преимущественно через



игру света и тени. Чужие любили выскакивать из самых темных точек уровня или бежать по хорошо освещенному коридору навстречу игроку — так достигался наибольший эффект присутствия. При этом те самые темные точки можно было максимально упростить в плане архитектуры, не особенно нагружая движок.

AvP 2, хоть и построена на технологически гораздо более совершенном LithTech 2.5, также не гнушается эксплуатировать старые заповеди Rebellion. Отдельные благодарности и снятые шляпы дизайнерам уровней, которые изобразили мир именно таким, каким он должен быть — мрачным, вызывающим, холодным. Тут от постоянных бурь, бушующих на поверхности планеты, можно укрыться лишь в огромном комплексе планетной колонии, где безраздельно властвуют Чужие и против целых отрядов людей, невидимый и смертельно опасный, воюет Хищник. Это мир мигающей сигнализации, издевательского шипения дверей и бесконечных коридоров с прожженными кислотою дырами в полу...

Естественно, фанатов больше всего интересует атмосфера игры, благодаря чему первая часть и стала хитом. Все мои опасения, связанные со сменой разработчика, к счастью, не оправдались. Повторюсь, Monolith максимально передала дух обеих вселенных, успешно воскресила старых героев в новом подобии. С уверенностью можно сказать, что *Aliens vs Predator 2* — это один из лучших шутеров года и по дизайнерскому исполнению, и по удивительно четкому балансу всех составляющих геймплея. Возможно, таким отношением к игре я обязан своей страстишке к играм-ужасикам как таковым, потому что очень люблю попутаться, особенно если меня пугают с экрана монитора. А такое чудо, как AvP 2, как вы понимаете, не особенно расслабляет и успокаивает. Особенно «пострадают» счастливые владельцы аудиокарт с поддержкой EAX, поскольку абсолютно все звуки



в игре заслуживают самой высокой оценки и, соответственно, нагнетают атмосферу. А как бьют по нервам вопли Чужих, учащенное дыхание Пехотинца, ощущение близкой смерти...

«Ананас не подведет»

Если бы Monolith не стала идти навстречу «массовому игроку», оставив возмож-

ности сохранения лишь между миссиями, как это было в первой части, в игре вообще невозможно было бы играть, пришлось проходить каждый уровень по старинке — десять-двадцать раз. А этого лично мои нер-



вы просто не выдержали бы — я как вспомню «AvP номер один», так вздрогну. Когда моего демаксимизма, брызжащего одрэналином, укашливали окурки за пять минут до окончания уровня, всякое желание снова садиться играть отпадало напрочь. К счастью, у разработчиков хватило чувства меры как в плане длительности уровней, так и по количеству врагов на единицу площади — хотя нарваться на дюжину Чужих вполне возможно, но такие моменты попадают довольно-таки редко. В основном вы страдаете от моментов затишья, когда эхо от звука собственных шагов, кажется, раздается по всей базе, приминающая все новые и новых тварей. Иногда даже хочется, чтобы их было побольше, чтобы «пули свистели над головой», и отблески фанарика плыли на панцирях Чужих, только бы не это чудовищное ожидание, не мерный перестук детектора движения...

Поклонники первой части наверняка помнят довольно-таки неплохой мультиплеер, который почти без изменений переживал и во вторую часть. AvP 2 поддерживает многопользовательскую игру через Интернет и по локальной сети. В мультиплеере особенно актуальными становятся такие возможности, как невидимость у Хищника, способность Чужого лазить по стенам и потолкам (по-прежнему отлично работает прием «засечь на потолке в темном углу») и самонаводящееся оружие у десантника, настоящий бич всех его оппонентов. Присутствуют также аналог режима skirmish из RTS — возможность сравниться с искусственным интеллектом на любой из мультиплеерных карт.

Так что не стоит подкручивать яркость монитора на максимум, выключать звук или пользоваться кодами. Впрочем, один чит могу подсказать — это перевод игры в режим от третьего лица: жмем **Enter** и вводим **<cheat> mpcliu**. Кроме того, как информируют западные обозреватели, AvP 2 — первая игра, на коробке которой в списке фич гордо красуется надпись о возможности сохранения в любом месте. Aliens vs Predator 2 — это одно из лучших игр 2001 года, рекомендуется всем поклонникам выше-названных вселенных. Играть желательно после просмотра всех шести фильмов о Хищнике и Чужом подряд, с выключенным светом и максимальной мощностью звука...

DEVICOM

ВСЕ СПЕКТР КОМПЬЮТЕРНОЙ ТЕХНИКИ

АБСОЛЮТНАЯ СВОБОДА ВЫБОРА

КОМПЬЮТЕРЫ ДЛЯ ДОМА, ДЛЯ ОФИСА, ДЛЯ ДУШИ

Украина, г. Киев, Тверской тупик, 5А тел. /044/ 531-9-531
www.devicom.kiev.ua

Осторожно! Не подходите близко к ограде, это может быть опасно. Ведь в этом дворце живут Лорды Эфира. Такие могучие существа впервые посетили наш город, и сейчас с ними работают сотрудники ДЗБР. Вот, кстати, прочтите отчет одного из них.



Путь Лорда подобен пути Эфира. Когда старое время умирает, свободное течение Эфира возносит сильнейшего к вершинам власти. Лишь тот, кто неутомим и бесстрашен, подобно Эфиру, станет Владыкой Лордов.

Лорд не должен иметь ни других мыслей, ни других забот, кроме войны. Эфир порабощает послушных и убивает непокорных — так следует поступать и Лорду. Таков путь Лорда. Путь, ведущий к Храму времени. Путь, ведущий в Вечность...

Системные требования: Pentium II 300 МГц, ОЗУ 64 МБ, 3D-ускоритель, 1.4 Гб свободного места для инсталляции, 500 МБ — для файлов подкачки

Рекомендуем: Pentium 800, ОЗУ 128 МБ

Cain — Лорд Хаоса

Война. Власть. Что еще нужно Лорду? Рассмеяться в лицо окружающим тебя врагам, пытаться подороже продать свою жизнь. Войти в Легенду, стать Ужасом, которым Виталы, Кинеты и Синтеты будут пугать по ночам своих детей.

Не говорите мне о Добре и Зле. Это все бабские рассказы. Историю пишут победители, и именно они определяют, что есть Добро, а что — Зло.

Сколько веков длится война между четырьмя великими расами? Я не помню. Но я знаю — скоро все закончится. Так или иначе.

Самый достойный займет место Белью Лорда и будет править всем миром.

Кинеты, поняв, что в одиночку им не выстоять, объединились с Виталами — что ж, этого можно было ожидать. Движение объединилось с Жизнью — значит, Хаос объединится с Синтезом.

Путь нас называют силами Зла и Разрушения.

Путь.

История скоро расставит все по своим местам.

И путь победенные плечут!

Вступление

Итак, «Демигрифы» вышли. Некоторые уже с головой ушли в игру, некоторые ждут рецензий, пытаются понять — покупать или не стоит?

Я постараюсь ответить на этот вопрос, зацепив еще и ряд смежных.

Сейчас вы держите в руках не совсем обзор игры. Не так давно я делал обзор беты — поверьте, разница между бетой и

релизом не столь существенно, чтобы писать еще одну статью о «Демигрифах». Цель данного материала, в первую очередь, помочь начинающим Лордам, указать им путь, предостеречь от возможных ошибок, ну, и прояснить, как обещалось, кой-какие темные места.

Но сначала пару слов для тех, кто не читал моей прошлой статьи и вообще ничего не знает о «Демигрифах», — а вдруг и такие есть?

Итак, «Демигрифы» — это пошаговая стратегия, представляющая из себя смесь «Героев» и карточной игры *Magic The Gathering*. Это в двух словах, на деле все не совсем так. Просто привыкли: если пошаговая стратегия, значит, «Герои», а если карты, то не иначе как MTG.



Но давайте по порядку. Итак, имеются четыре расы, за которые вы можете играть, — это светлые **Виталы** и **Кинеты** (зеленые и синие в «Мэджике») и темные **Хаоты** и **Синтеты** (красные и черные). Вы можете играть либо кампанию (их две, за Светлых и Темных), либо отдельные миссии, либо Дуэль (о последней разновидности я расскажу чуть позже).

Как все это выглядит в жизни? Очень просто: большая карта, на которую высажен ваш Замок и Занки врагов; герои, которые бродят по этой карте, собирают ресурсы и воюют. Игра состоит из двух фаз — стратегической (брожение по карте) и тактиче-

ской (битвы). Ничего не напоминает? ☹

Но не спешите с выводами. Именно битвы, на мой взгляд, и делают «Демигрифов» «Демигригами». Мало того что они потрясающе красивы, они еще и на редкость своеобразны и интересны. Как я уже говорил, битвы напоминают «Мэджик» — у вас и у вашего противника имеется набор карт, вы играете друг с другом, по очереди вызывая созданий и творя заклинания.

Если столь скупое описание вам покажется недостаточным, читайте мой обзор бета-версии и интервью с «Нивалом», которое тоже публиковалось на наших страницах. Я, если честно, просто не хочу повторяться, да и неинтересно будет вам читать все это по третьему разу.

Скажу одно: игра несомненно удалась. Читайте дальше — поймете, почему...

Кампании

Еще со времен Героев я полюбил кампанию — с моей точки зрения, они более интересны, чем одиночные миссии. «Демигрифы» в этом отношении не исключение. Итак, выбирайте сторону, за которую предпочтительнее бороться, — и вперед! Ваша основная задача — добраться до Храма Вечности, сразиться с Белью Лордом и победить его. Правда, это будет ой как непросто...

Для начала вам предстоит решить, на каком уровне сложности вы хотите играть. Сразу скажу, что первые два годятся разве что для ознакомления. — Ал врагов безбожно тулит, и они откровенно слабы. Третий уровень значительно интересней, но еще не слишком сложен — как раз для игрока средней подготовки. Четвертый очень хорош, монстры сильные; о пятом же я лучше промолчу, чтобы не вселять мистический ужас в ваши души ☹

В каждой из кампаний семь миссий. Восьмая — собственно сражение с Белью Лордом, к нему рекомендую подготовиться особенно тщательно. Хз, чуж не забыл: я вам сказал, что главное — победить Лорда? Уточню: победить его нужно будет дважды в каждой кампании! Причем второй раз сделать это будет значительно сложнее.

Итак, приступаем.

Качаться и развиваться

Первое, на что стоит обратить внимание, это на ваших Героев, точнее, на их грамотную прокачку. Как заведено, выиграв бой, вы получаете некоторое количество *экспы* плюс немного ресурсов. Зачем нужна эта экспа? Чтобы поднять уровень вашего Героя. А что это даст, кроме того, что вы увеличите количество хитов? А даст это возможность получить или улучшить **новы**ки Героя. К ним-то стоит относиться весьма серьезно — как и в «Хирокса», они играют очень важную роль, возможно, даже еще более важную. Так что думайте, что и зачем прокачивать своему Герою.

Новики бывают как полезные, так и не

очень. Например, новик **Удача** — он увеличивает шанс на срабатывание **специализации** вашего Героя. А что такое «специализация»? Я не скажу! Простите.

У каждого Героя есть своя специализация, свое особое свойство. Как и с навыками, тут тоже петрушка — специализации бывают более или менее полезными, единственное отличие в том, что выбрать вы их своему Герою не можете. Вызвали Героя и смотрите, на чем он там специализируется. Например, «Бесмертие крысы» — у вас есть шансы, что, если крысу стукнут, она не «застучит» хвостом... Хорошо? Ну, для начала неплохо, но ведь вы не будете постоянно играть крысами? Так что, если специализация Героя вас не очень впечатляет, то развивать Удачу смысла нет.

Но не унывайте: полезных навыков гораздо больше, чем бесполезных. Если вы правильно прокачали Героя, то он за бой будет получать гораздо больше опыта. Или после победы над противником получит больше ресурсов, или сможет лучше использовать артефакты, или...

Одним словом, внимательно читайте, что именно вам предлагают, и выбирайте, что и кому прокачивать, ведь у каждого Героя под навыки выделено свое пять слотов. Т. е. в идеале вы можете овладеть пятью полезными умениями — не забудьте, что каждое из них еще и прокачивается.

Как правило, в кампании больше одного-двух сильных Героев вам не прокачать — источник из этого факта (нет, иногда можно и больше, но редко). Поэтому учитывайте еще одну вещь: если вы создадите сразу десяток караванов, чтобы они лезли по окрестностям и собирали все, что плохо лежит, как делалось в «Хиросах», то ничего хорошего из этого не выйдет —дохнуть они будут как мухи, а потом вы встретите врага десятого уровня и очень удивитесь.

Итак, первоочередная задача ясна — собирать ресурсы и **строения** и параллельно качать своих Героев. С ресурсами все ясно — в «Героев» играли? А что за строения? Их немало — это **Лаборатории** (в них ваши герои покупают себе заклинания), **Порталы** (в них покупаются руны к заклинаниям), **Форты** (в них можно посадить Героя для охраны территории) и **Алтари** (они увеличивают приток Эфира). Но пока больше интересуют Лаборатории и Порталы. Как вы,



наверное, помните, в «Демиграх» мало купить заклинание: пока к нему не куплены руны, оно работать не будет. Мало того, каждый раз, когда вы используете руны, они исчезают. То есть, как видите, покупать эти брызжы приходится часто. Между прочим, обыч-

ный Герой может носить только пять рун для каждого заклинания, но есть специальный новик, который увеличивает это количество.

Вроде, все понятно? Так вот — все строения можно **агрегиды!**

Например, после тяжелой битвы с Орками мы захватили **сапфирные копи** — они дают нам шесть звездных сапфиров за ход. Ура? Ура! Но шест мало. Не хватает. Ладно, агрегид — восемь сапфиров. Еще агрегид — десять! Вот теперь действительно «ура»!

Или: захватили мы лабораторию, а там слабые заклинания. Бывает. Если сравнить с «Героями», это башня, у которой только один этаж. Вы же не ждете на первом этаже крутых заклинаний? Правильно. Нужно агрегидить.

Наконец, захватили портал. Покупаем руны, а ресурсов как всегда не хватает... Как думаете, что нужно делать?

Правильно! Молодцы!

Но, ясное дело, и к этому нужно подходить с умом. Зачем тратить драгоценные ресурсы и агрегидовать **Палыну Мандрагора**, если эта самая Мандрагора вам не нужна? Зачем улучшать Лабораторию, если заклинания, которые станут доступны, вам не нравятся (да-да, здесь вы можете заранее знать, чего ожидать от улучшения). Ну, и так далее.



Одним словом, очень умная игра «Демигри». Многогранная и интересная. Приятно.

Сайн — Лорд Хаоса

Свершилось! Война началась. Сила вышла против Силы. Магия против Магии. Только что мы одержали важную победу над Кинетами. Почему эти высокотехнологичные выскочки считают всех дураками, только себя умными и хитрыми? Они смеялись над нами. Как они смеялись! Их Герой подошел к нашему замку и обнаружил там молодяка — ни одного опытного рыцаря, только мальчишки... А где взять этих опытных рыцарей?

Но мальчишки сделали свое дело — стали живой стеной на пути к нашему замку. Конечно, он разметал их как котят, но руны у него закончились. Не зная, чего еще можно от нас ожидать, он отступил к ближайшему порталу, а потом снова пошел в атаку... Близорукий дурак, пока он маневрировал в ожидании какой-то каверзы, двое наших Героев обошли замок Кинетов с тыла и уничтожили его.

Там, где бесполезна сила, выручает хитрость и коварство.

Поэтому мы победили.

Ибо Дело Хаоса живет и побеждает...

Кампании-2

Действительно, в некоторых кампаниях легче прибегнуть к хитрости, чем идти на лобовое столкновение с противником. К сожалению, искусственный интеллект наших союзников неслыханно... Ну, вы поняли.

Сразу хочу заметить, что кампании очень похожи, точнее, они практически копируют одна другую, только в одном случае мы играем за темных (несколько миссий за хаосов, потом за синтетов, потом выбираете, за



кого будете играть, сражаясь с Белым Лордом), а в другом за светлых. Поэтому проходить вторую кампанию, как правило, легче — карты уже знакомы.

Что приятно: слабым в этой игре нет. Я общался со многими людьми, и у всех есть своя любимая раса, все утверждает, что она самая крутая.

Не знаю, мне в той или иной степени нравятся все.

Просто нужно разобраться.

Как это сделать? Как разобраться в игре, какая из трех карт что дает и которыми лучше играть? Как узнать, какие навыки и специализации полезны, а какие нет?

Очень просто — начните игру с **Дуэль**.

К барьеру, лорды!

Дуэль — очень оригинальный и интересный тип игры. Стратегической части в нем не существует — только бой. Смотрите: входим в игру, так выбираем Дуэль. Теперь установим количество ресурсов — если поставите «1», начнете с очень слабыми картами, на сильные у вас не хватит ресурсов; поставите пять, можете раскошевать Героя просто до безобразия, насовать ему навыков, артефактов, крутых заклинаний и рун под самую завязку. Но если вы сначала просто хотите поучиться, не стремитесь к крутым картам — ведь в кампании вы всегда будете начинать Героем первого уровня (увы, в «Демигригах» ваши Герои не переходят из кампании в кампанию). Готовите своего Героя, выбираете Героя противнику — и поехали!

Для начала можно попросту пользоваться уже созданными колодами, среди которых, кстати, есть и довольно неплохие — но, естественно, гораздо интереснее собирать колоды самому.

Попробуйте — это самый простой способ быстро разобраться с картами и научиться хорошо сражаться.

Главное в колоде — это идея. Как она будет работать?

Забывать существами? Убивать директами? Или использовать какую-либо комбинацию из нескольких карт?

Когда собираете себе колоду, очень важно помнить о цене... За все ведь нужно платить, не так ли? Например, хорошая карта Дракон. Жирная. Летает. Свойства полезные есть. Но если вы соберете колоду из



сплошных Драконов, думается, ни один из них даже не успеет войти в игру — вас убьют раньше.

У каждого цвета, у каждой расы есть свои сильные свойства — попробуйте разобраться. Посмотрите на хаоты. Что мы видим? Неплохие существа, главное преимущество которых — куча директа, бьющего по противнику и по его существам. Посмотрите на колоду под названием «Идеальная Защита» — очень интересная идея для decks. Вроде, и в атаку никто не бежит, а противник страдает. А у кинетов — «Пробуждение штормов». Каким образом эта колода убивает врагов? Если присмотреться, станет понятно, что это типичный контроль: сначала мы колим эфир, не давая противнику нос атаковать, потом убиваем его — его же картами. А вот и виталы, зеленые. Гляньте, к примеру, на их «Атаку Клещей» — типичная вина. Много дешвых созданий, проочки, возможность получить дополнительный эфир.

Да мало ли! Помните: убивать можно не только существами. Вы ведь маги — фантазируйте, изобретайте новые колоды, новые методы убийства. Главное — не забывайте об артефактах, они могут показаться очень полезными.

А когда наскучит рвать компьютер — играйте Дуэль с живыми противниками, либо по сети, либо на Инету. Кстати, очень рекомендую зайти на официальный сайт игры (www.etherlords.com) в раздел «Бойцовский клуб» — там помещено довольно много интересных колод. Скачайте, попробуйте, играйте и выигрывайте.

Между прочим, поиграв пару дней Дуэли, проходить кампании намного легче — все становится понятно.

Ответы на вопросы

Играю в Демигров я уже довольно давно, но, что интересно, вопросы задаются в основном одни и те же. Попробую ответить на некоторые из них.

1. Как можно передавать артефакты между Героями?

Один Герой должен подойти вплотную к другому. Выбираем один из них. Нажимаем Ctrl. Кликаем по второму Герою. Попадаем в экран обмена. Там можно тасовать артефакты туда и обратно. Учтите — руны и заклинания передавать нельзя!

2. Как атаковать вражий замок?

Подведите Героя к вражескому Замку. У него над портретом появится два меча — все, он начал атаку. Не ждите боя, как в «Хиросах», его не будет. По прошествии хода посмотрите на статус замка (правой кнопкой нажмите на замке). Энергия замка должна уменьшиться. Формула наносимых Героем повреждений: «свой уровень + уровень умения «Эфирная атака». Замок сам восстанавливается, так что слабым героем звать его проблематично. Естественно, лучше всего атаковать замок несколькими Героями.

3. Как использовать глобальные заклинания?

Для этого вам необходимо выбрать в меню соответствующий пункт (изображается звездочкой), после этого выбрать тип заклинания и щелкнуть на нужном. Также можно вызвать экран глобальных заклинаний двойным кликом по замку.

Если у вас недостаточно эфира, чтобы произвести заклинание немедленно, подождите несколько ходов — эфир при производстве заклинания накапливается, когда же его накопится достаточно, заклинание произведется. Только после того, как заклинание произведено, его можно использовать.

4. Какие «горячие клавиши» есть в игре? Начнем с Дуэли — «горячие клавиши» для автоматической камеры:



- ☛ F1 — позиция 1;
- ☛ F2 — позиция 2;
- ☛ F3 — позиция 3;
- ☛ F4 — позиция 4.

Так что, если какой-то монстр плохо виден, просто поменяйте позицию.

Для ручной камеры кнопки несколько больше.

☛ Стрелка вверх или Ctrl+Стрелка вверх — поднять камеру. То же самое происходит, если вести курсор за верхний край экрана.

☛ Стрелка вниз — опустить камеру.

☛ Стрелка влево — повернуть арену влево. Камера при этом движется вправо вокруг центра арены. То же самое происходит, если вести курсор за левый край экрана.

☛ Стрелка вправо — повернуть арену вправо.

☛ PgUp — приблизить камеру. То же самое происходит, если крутить колесико мышки вверх.

☛ PgDn — удалить камеру. То же самое происходит, если крутить колесико мышки вниз. Ну и, наконец, общее управление.

☛ Enter — в сингл-режиме: закончить фазу, в мультирежиме: начать (закончить) писать сообщение противнику.

☛ «↵» — открыть (закрыть) консоль. В кон-

соли выводятся сообщения, появляющиеся на экране. Прокрутка консоли осуществляется кнопками PgUp и PgDn.

☛ Ctrl+A — включение (отключение) ускоренного режима.

☛ Пробел — пропустить анимацию. В фазе блокирования пропускаются все анимации одновременно, и сразу же будут видны результаты.

☛ Esc — вывести экран настроек. В нем можно сдать, а можно изменить настройки отображаемых параметров и анимации.

☛ Правый клик на пустой области — отменить цель заклинания, закрыть список эффектов/могилки.



☛ Двойной клик на своем монстре — вывести монстра в атаку или вернуть из атакующей (блокирующей) позиции.

☛ F5 — быстрое сохранение игры.

☛ F8 — загрузка сохраненной игры.

5. Есть ли в игре обучающая кампания? Отдельной кампании нет, но вы можете включить функцию обучения в обычной игре.

Уф, вроде бы все. Конечно, многое опущено, многое спущено на тормозах. Сложно в небольшой статье осветить все, ответить на все вопросы, да еще и научить играть. Правда, учитывая, что это не первый наш материал по «Демигрову»...

Выводы

Ох, люблю я делать выводы ☹. Думаю, никто не удивится, если я скажу, что игра получилась весьма качественной. Очень красивая и интересная, захватывающая. Великолепная графика, геймплей, хорошая озвучка — что еще нужно для полного счастья?

Не знаю. Наверное, хорошо бы было, чтобы игры было меньше — этого добра в игре, увы, немало. А еще я надеюсь на полноценный мультиплеер, не только в режиме Дуэли. Впрочем, это обещали реализовать в дополнении, а глюки выплывут патчами. Кстати, первый из них уже доступен для скачивания на сайте игры.

Игра, несомненно, удалась. Только пока меня не покидает ощущение, что она несколько недороботана.

Не знаю. Может, я не прав. Может, просто всегда хочется большего.

Но как бы там ни было, «Нивал» еще раз доказал, что в России умеют делать игры, и уметь делать их хорошо.

А всех, кто любит «Героев», всех, кому нравится «Мэджик», — поздравляю, на нашей улице праздник. Играть, однозначно! Как минимум, попробовать.

Дело Хаоса живет и побеждает!

Все мечты, которые когда-либо рождались в воспаленных мозгах виртуальных стратегов, смогут реализоваться в «Землях Империи». Это здание, которое долгое время сравнивали с реалтаймовой «Цивилизацией», наконец-то открыло свои двери всем желающим. Теперь дело за вами.

Андрей СМIRHOFF

EMPIRE EARTH

Ну что ж, теперь в папке «Sierra» (коль скоро вы ленивый юзер) кроме «Халфы-Контры» на вашей машине вполне может занять место вещь не менее напряженная и интересная (если вас греют RTS) — продолжатель идеи постапокалиптической последовательности «Эпохи Империй» **Empire Earth**. Скажу сразу,



зубу, я буду рад за вас, если «Земли Империи» обоснуются на вашей точке. Почему? Да потому, что тогда не один лишь я буду выбираться из клубов дыма иранских кораблей и всплеск ядерной бомбардировки с абсолютно не понимающим реала взглядом, сожалея лишь о том, что эпоха Ренессанса и даже первая мировой пролетела незамеченной, а из наушников уже не несется заволагующий вихрь звуков воздушного боя моей палубной авиации с вражескими роботами, носящими имена греческих богов...

Бога, да и прочие игры, наверняка падают перед мощью «Земель Империи». В принципе, ничего сверхординарного предложено не было. Постройка зданий, юнитов, апгрейд, управление, атака, защита — все это подобно тому, во что вы уже играли в этом жанре. Но вот масштаб всего этого огромен, безмерен и многообразен.

Вообще говоря, в начале игры кажется, что это обычный, только апгрейженный AoE, к середине смутно рождаются ассоциации с «Цивили-

зацией», а в конце начинаешь невольно ловить себя на мысли, что рубишься в «Сторкфрфт». Видите, какая гамма эмоций, — я же предупреждал, что проект масштабный, и в этом-то весь его кайф! А как может быть иначе, если у вас есть возможность протолкнуть свою расу к всемирному господству через стену времени толщиной в полмиллиона лет, ночов с докамменого, доисторического века, и закончив в нано-эре, которая и не наступило-то на самом деле еще [это создатели запырили на двести лет вперед, моделировали ситуацию]. Причем я не оговорился — вы будете управлять именно своей, уникальной расой, задан ей характеристики путем распределения ста очков умений, длиняющийся список каковых прилагается (как-то его бы поумней сделать, а то двигаешься по алфавиту).

Из досенения австралопитека Убухурукетаоуа своему племенному вождю, переданного по прямым каналам таинственной связи: «Агука-бука-бака! Секаса, твою махал!» Из ответа племенного вождя австралопитеку Убухурукетаоуа: «Сам такой, сволочь недозволяционировавшая!»

Итак, в глубинах времени вы разложили свой первый родовой костер в центре города, чем-то смахивающего на постройки зергов. Часть ваших возбужденных жителей отправлена собирать подножный корм в виде дикорастущих ягод, часть метет колья в дикогуляющее мясо (оно многообразно: бегемоты, слоны, жирафы, страусы, козы; первые два вида атакуют человека в ответ на попытку пустить им кровь — не страшно, один крестьянин завалят, по крайней мере, четыре животных, прежде чем они его отправят к праотцам). Стати, не торопитесь тотально уничтожать всю популяцию, гуляющую вокруг вас — периодически рождаются новые животные, которые на глазах подрастают до взрослых размеров — круговорот мяса в природе соблюден! Очередной прирост населения отправляется рубить лес и добывать

прочие ресурсы (золото, камень и железо). Одновременно с крестьянами вы можете строить еще одного юнита — собаку. Которую нужно тут же отправить изучать местность вокруг (вообще, каждому юниту можно задавать функцию патрулирования территории поселка и функцию разведки, когда он самостоятельно отправляется бродить по всему белому свету). Удобно и не отвлекает от насущных дел (если собаку не убьют, она так и пробегает до самого конца игры по полностью открытой карте, под звуки сверхзвуковых бомбардировщиков и скрежет роботов). Удобно и то, что склады принимают все виды ресурсов, да и строители склада тут же сами разбегутся добывать все, что находится рядом. В месторождениях золота, камня и железа находится по 300 000 единиц продукции (ментал), так что иссякнуть они практически не могут никогда. Однако



проблема заключается в том, что одновременно разрабатывать месторождение большим количеством народа невозможно — размер выхода породы по сравнению с AoE стал меньше, крестьяне же даже не хотят полностью окружить место работы — стоят, ждут, пока кто-нибудь не отойдет с той стороны, которую они выбрали рабочей. Поэтому проблема, как и прежде, заключается в поиске месторождений, хотя бы нескольких, для постоянного поддержания прогресса.

Немного еще про ресурсы: понятное дело, что поначалу вам будет больше всего не хватать дерева, ну и, понятно, золота с железом (для перехода в следующую эру). В дальнейшем же вы обязательно столкнетесь с жесточайшим железным кризисом, который будет преследовать вас до самого нано-века. С лихией стало полечке: как только вы перейдете в эпоху, позволяющую вам строить мель-



ницу, вам станет неизмеримо просто. Автоматически с мельницей, вокруг нее, закладывается восемь неистощимых полей, на которые вам просто нужно будет отправить семь крестьян (восьмой там уже загнулся рачком — это тот, который строил мельницу: как я уже предупредил, в «Землях Империи» крестьяне если и не отличаются интеллектом, то работоспособностью у них на высоте). А вот нажаться на морском промысле стало сложнее: ваши рыбаки ни за какое шаровое пиво не выйдут в море на поиски, а визуально обнаружить рыбу стало сложнее — она уже не прыгает, как под экстази, над водой, а тихонько плавают в глубинах окислившей воды. И функции постройки сетей, в которые килька набивается самостоятельно, уже нет. Да и после, истощая некий с трудом измысливаемый тобурн рыб, ваши промысловики максимум могут захватить такой же по соседству, а потом окончательно впадут в дрейф и ниврану, ожидая вашей начальственной р уки.

Что-то сильно мы в сторону экономики отошли, пора бы уже объявлять мобилизацию... Аляри, господа юнкера, вы теперь офицеры!!!

В глубинах веков нас окисдит всего лишь два типа безумных варваров, за неимением спорта и разбита, избивавших себе стезю воинов. Это некий шкаф с дубиной и чучавок в шкуре, издающий в противника камни (бес-



конечный запас которых прячется у него, очевидно, где-то повыше колена). Психическое состояние первых воинов реально близко к критическому, посему они не могут просто стоять на месте, а периодически дебильно подпрыгивают. Чуть позже (при переходе в каменный век) вы сможете в казорлах личиков трени-

ровать прачников, получать в бараках — ликинеров и создавать секретное осадное оружие — здорового ребенка с колом, превращающим его самого размерами раза в два, с коим он таскается по вражескому лагерю и долбит стены и башни, — эдакий флегматизатор. В этот же период вы сможете заложить основы своего ВМФ — постройте док, в котором (кроме шхураных суденческих рыбаков) соорудите транспортные и, самое главное, боевые плоты. Последние выглядят тоже отпадно: на корме располагается человекоподобный рулевой-гребец, а на носу, за тремя колыми, стоит гориллоподобный дьяк со здоровенным камнем (все в том же месте — пониже пояса), который он (опять же — бесконечно и бесперебойно) швыряет во вражеские суда. Такие вот «стальные шоры» у дяди... Есть и еще кое-что...

К уже знакомому по AoE священнику прибавился хромоногий и кривобокый шаман-экстримист, который, насосавшись космической энергии (о чем свидетельствует синяя полоска возле зеленой полоски жизни), может обрушивать на живую силу врага голод, чуму и творить пожары и землетрясения, капитально рушащие хлипкие постройки каменного века. Он-то, на первых порах, и будет самым мощным вашим оружием...

Коль скоро мы уже перешли адина временной рубеж, знакомимся с принципами апгрей-



да. Они таковы: либо в зданиях появляются иконки со значками новых юнитов или возможностей, либо над старыми значками появляется кнопка со стрелочкой, обозначающая возможность улучшить уже имеющегося юнита до нового типа. Одною есть еще один путь совершенствования, не зависящий от перехода в новые эры, — почти каждому типу юнитов вы сможете улучшить отдельные характеристики: скорость, броню, силу удара, запас топлива, количество энергии, хиты, радиус взрыва и прочее (у каждого — свое). Все это стоит ресурсов, но оно того стоит. То-токих улучшений, правда, ограниченное количество, так что выбирайте то, что вам действительно необходимо, иначе не сможете потом что-либо изменить.

Из воспоминаний центуриона 5-й когорты 12-го легиона: «При приближении к этому человеку я почувствовал, как волнует энергия окутала мой бранный телус. Как я узнал после, этот человек был Джулиус... Джулиус Каесар».

Если кто помнит, в старых AoE тоже были Герои (в кампайнах), да только толку от них... А вот сейчас ваша раса может обзавестись реальным историческим персонажем, который, скажем так, имеет склонности и к подде-

чиванию своих подданных, и к «вливанью в их сердца огня стойкости и мужества», и к мощным силовым характеристикам. Выбрать вы сможете себе Героя одного, но из двух типов: воина и стратега. При переходе из века в век они тоже апгрейживаются (апгрейд дешевле, в отличие от стоимости покупки самого Героя). И каждое такое улучшение настолько изме-



няет вашего героя, что он может поменять и имя, и пол. Так, путем селекции стратегов вы получите и Александра Великого, и королеву Елизавету Первую, и Бисмарка (почему-то на коне и с пикой), и генерала Ромеля. Селективный отбор воинов меня вообще позабавил. Так, предпоследний вид героя назывался Сергей Молотов, а последний — вообще Кибирь Молотчик!!! Вот фантазия запелена-то...

Записано со слов матроса, который самолетом слышал, как в кубрике «Шалоповой Лиззи» луженая глотка адмирала Нельсона произнесла следующее: «Если бы мы, тысяча негритянских чертей, не дотянули бы до акватории порта и не успели починить свою фок-мачту, болатпы бы тебе, Джон, дьявол тебе разорви, на рее этой самой мачты! Чтой тебя облепляли каракатицы!!!»

Большую роль стали играть и здания. У самых важных из них появилось поле активного воздействия, которое расширяется с апгрейдами (и становится видимым на карте при нажатии на соответствующее здание). Потому люди, стоящие в поле госпитализа, будут подлечиваться, самолеты — чиниться в ангарах, а корабли — в зоне доков. И удобно (могут не прерывать огонь), и реалистично. Потому как, каими образом крестьянин с молотком мог бы починить (как в AoE) огромный линкор после трех торпедных атак ниже ватерлинии, непонятно. А так линкор почти становится в док, где действительно имеются возможности для его починки. И отвлекать на это дело крестьян не нужно, пусть трудятся над ресурсами.

А с точки зрения стратегии большую роль приобретает создание полноценных военных баз подле территории врага (потому что волочить свои войска для ремонта на другой конец карты совсем не интересно).

Эх, какие морские сражения разыгрывались у меня в неторпливом веке парусников (а парусники очень долго будут разбодить ресурсы ваших корт — прогресс в этом деле не будет мгновенным). Как уходят носом под воду разбитые вражеские корабли! Как великолепно одним ядром зовалит одновременно несколько вражеских юнитов на берег (изучите увеличение ради-

уса взрыва). Как легко отследить схему боя — небольшая скорость, неторопливный залп всем бортом (а кораблю действительно, как и в жизни, для произведения залпа поворачиваются к врагу бортом), и как тяже-



ло расставить свои корабли в узком проливе (не влезает, так что придется помучиться с функцией боевого порядка).

И еще о зданиях: в средние века у вас будет достаточно большой период, когда возможности постройки новых зданий не будет. Но при переходе в современное время не забывайте о появлении новых типов вооружений, для проявления которых на поле боя нужны соответствующие здания. Потому проверяйте возможности своих крестьян строить их.

Из мемуаров самского крестьянина, нацарапанная непривычной к письму рукой карандашом на стенах сарайра: «И тут на поле выпалили железные коробки на железных лентах. На коробках не было ничего, кроме заклепок и торчащих из окошек пушек. Я еще успел подумать, что на таких коробках хорошо пахать, но тут пушки выстрелили, и мне пришлось срочно эвакуироваться по нужде в сортир...»

Да, после длительных средних веков появление двух новых кнопок — производство танков и аэропорт — воспринимается как манна небесная. А еще и над доками возникнет постройка новой структуры, из которой робко выплзнут на божий суд У-боты (первые подлодки). Начнется эпоха стремительного технического прогресса — козлами лучников уже не произведут ни одного нового юнита (грозят возникнуть), а еще чуть-чуть, и то же самое произойдет с конюшнями... И крестьяне смогут мастерить первые орудия ПВО. И линкоры типа «Бисмарк» дадут первые залпы по врагу, своими длинными телами плохо вписывающиеся куда-либо вообще, кроме открытого океана, но несущие смерть всякому не воздушному врагу (кроме подлодки, с которыми могут бороться ваши подлодки, да еще фрегаты). И вы наконец-то поймете предназначение доселе бесполезных крейсеров — теперь они плавучая система ПВО.

К слову сказать, все технические юниты в игре имеют свои реальные прототипы (ну, кроме нано-эри): корабли, танки, самолеты, орудия. И сделаны похожими на своих реальных

братьев (правда, не уверен, что вся Германия смогла бы наштамповать такое же количество линкоров «Бисмарк», как я один!).

На первые роли в войне, кроме танков, начинают выходить авиация. Система управления которой достаточно удобна. Вы выпускаете определенные типы летательных аппаратов, задавая им район активных полетов. Причем для истребителей он может быть своим, для бомбардировщиков и штурмовиков — своим, а для метания атомных бомб (каковая возможность появится во 2-й мировой) — еще каким-то особым. Если же вы не расставите флажки, вся техника так и останется в ангаре. Так что внимательно следите за театром боевых действий, выискивайте ключевые точки и именно туда направляйте своих соколов с орлами. И не бойтесь проблем с топливом — самолет летит в указанном направлении (или кружит над точкой патрулирования) до тех пор, пока не обнулится счетчик топлива, а потом он немедленно развернется и возьмет курс к аэродрому (эта система меня поначалу дико пугала — терять нерадивые самолеты не хотелось, а вручную следить за всем этим нет никакой возможности). Ваша авиация будет без указаний торбить все то вражеское, что появится в районе ее действия.

Аэродромы позволяют наращивать воздушные силы весьма существенно, и только ростояния, наряду с невозможностью прикрыть одновременно более одного района, подвиг-



нут вас к необходимости постройки новых.

Из реальных воспоминаний Гейнца Гудермана: «Победа движется по следам танков!» Из реальных выкриков пилотов штурмовика Ил-2 во время атаки танковой колонны вермахта: «Твою дивизию! Горят, как стиклики!»

В период второй мировой вы получите реальное подтверждение того, что авиация — самое необходимое оружие в любой ситуации. Если у вас только не сугубо континентальная карта, вы оцените факт появления возможности постройки авианосцев — тотального оружия захвата превосходства сначала в воздухе, а потом и в прилегающих к точке разворачивания районах. Не забывайте только натянуть иконку с изображением самолета при активации авианосца, дабы задать очередь постройки (и можете это сделать с запасом, чтобы парк ваших машин обновлялся без вашего участия). Кроме того, выставите флажок района патрулирования (обязательно), чтобы ваши самолеты (у авианосца они выполняют функции и истребителей, и штурмовиков) пошли на взлет. Легче передвинуть авианосец и след за ним флажок, чем реально столк-

нуться с проблемой того, что ваши самолеты просто не успели взлететь под обстрелом врага, — а терять эту дорогущую машину (имеется в виду авианосец) ой как неприятно! И позавоветесь прикрыть его от атак подлодок! Только в подобном случае вы используете всю мощь этого корабля моря и воздуха. Система апгрейда работает как для всего авианосца в целом, так и для его самолетов, — только успеете выделить хоть один из них. При переходе в следующую эпоху вы также можете улучшить сам авиа-



носец, и, войдя в него, модернизировать сами самолеты (не летать же вам все время на поршневой модели!).

С постройкой первого своего Б-29 вы совсем по-другому взглянете на мир и на свою роль в нем. Первое прицельное бомбопадение атомной «малютки» переворнет не только практически все здания (прицельное падение бомбы выдержат только некоторые из них, а вот юниты в прилегающих районах обратятся в пепел без разбора), не только осветит вас гигантской вспышкой, в которой на секунду потеряется сам бомбардировщик, но и поразит знаменитым «риббом» воистину титанических размеров. Непонятно только, почему территория не будет после окончательно заражена, и почему радиоактивное облако совершенно не действует на вражеских (да и своих) пилотов, влетающих в него??? Замечу, что в эпоху 2-й мировой плотность сил ПВО противника обычно не так велика, поэтому ваши «летающие крепости» могут выполнять свое задание автономно, без прикрытия истребителей (да и не потянут они такой дальности полета!).



Надпись на доске объявлений в пляжном баре: «Молодажены! Во избежание международной агрессии не занимайтесь любовью на нашем пляже — в море очень много подводных лодок, на которых несут службу мужчины, помногу месяцев не видевшие юбки!»

Современная эпоха — период стратегического управления. Уследить за «каруселями в

TP ул. Коммунарка 30, 58 этаж, тел. 044 239-3805
Пн-Пт: 10.00-19.00
Сб 11.00-15.00
«Боксальная»

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

воздухе» становится окончательно невозможным (в ушах — выстрелы, взрывы, вой двигателя, какие-то команды; в глазах — сплошное мельтешение разнотипных самолетов, отличающихся только цветовыми полосками). Флот



(кроме авианосцев) активно сдает позиции, и только подводные лодки крадутся добывать его уже почти ненужные остатки. А над кораблями реют «СисКингиты» (вертолеты, превосходящие борющиеся с подводной агрессией), оберегая их от излишних посылателей [этот тип «вертушек» можно строить как на аэродромах, так и в доках]. Кроме обычного типа (уже неоднократно улучшенного), появляются дорогие и большие **стоимые подлодки** типа «Тройдент», несущие в своем чреве **самонаводящиеся ракеты** класса «вода-суша» с очень мощным зарядом (уступающим только ядерной бомбе). Транспортные корабли можно уже и не улучшать: транспортные вертолеты значительно проще строить, опасностей для них меньше, а дальность полета невероятна (вертолеты всех типов вообще не нуждаются в заправке). Большое разнообразие вертолетов ставит под сомнение эффективность танков и других наземных родов войск. Вы всеерьезно задумываетесь над тем, что уже даже авианосцы не могут закрепить вас



в том или ином районе окончательно, и начинаете первые попытки пассивного наступления (строите зенитные комплексы, аэродромы и береговые батареи, как к слову, превосходя «видя подлодки»). Сохранить что-либо без тотального превосходства в воздухе невозможно. Бомбардировщики с ядерными боеголовками уже не в состоянии прорваться к своим целям сквозь плотную пелену ПВО, в результате чего туда же перемещаются районы патрулирования вашей истребительной авиации (и вот тут-то и заворачиваются невероятные «карусели»). Вы получаете в кровь объемный заряд адреналина, судорожно пытаетесь не потерять контроль над ситуацией, с тихой печалью востанова аккуртные морские бои поручников и ожидая того, «что век грядущий нам готовит»...

Запись высокочастотного сообщения 3-го крыла Аресов-2 в командный центр (бункер на трексотметровой глубине): «0100110101101000101110101001101010110». Ответ: «100110111».

А он дарит вам технологию «Стелс» и первые барки для военной робототехники. Вы начинаете штамповать роботов, не успевая даже толком разобраться, а чего они там, собственно, могут (тотальный контроль в воздухе — вот единственное, что вас волнует). Все еще кружась в аду воздушных баталий, вы тревожно пригаете в нано-век (нельзя отдать превосходство противнику!) В результате апгрейдов практически все ваши юниты становятся несколько «сюр» (странные линкоры, удивительные вертолеты и танки, оригинальные разношерстные бомбардировщики). Ваши фрегаты начинают стрелять лазерными пушками, то же делают боины. Установки ПВО становятся окончательно похожими на старкратовские (такие же вылеты ракет). Появляются новые типы роботов. Теперь эта механическая хреновина начинает активно завоевывать позиции:



одни роботы летят друг к другу, другие переманивают вражеские. Аресы с многостопными пушками летают над землей и водой, изжаривая все, кроме других летающих юнитов. Хи-периионы бредут по морскому дну, расстреливая подлодки. Ценность людских пехотных юнитов падает до критической отметки, танки вообще перестают быть угрозой.

Уточню: практически у каждого робота есть дополнительные функции (по типу уже основательно забытого шамана-экстремиста, которого мы тем не менее исправно улучшали все это время). Однако дикий темп нано-боев очень плохо приспособлен для постоянного тыкания на кнопки активации способностей [особенно когда их две]. Потому тут нужен очень тщательный подход...

Ладно уж, предоставим «поле битвы — Земля» кому-нибудь другому, а пока хоть чуть-чуть плачем на установки и кампании.

Задавая сингл, вы можете установить как начальную эпоху, так и ту, через которую не переступите ни вы, ни ваш противник (только

таким образом я мечтаю без спешки повоевать и в первой, и во второй мировой), размер и тип карты, количество ресурсов, максимальное число юнитов [эта цифра равномерно распределяется между всеми участвующими расами]; с вылетом одной из них ваше количество пропорционально увеличивается; я,



правда, так и не понял, почему при разделении 1200 (верхний потолок) на троих получается число 420!], изначальное количество крестьян, ну и все прочее, знакомое по АОЕ.

Кампайнов четыре (греки — разрушение Трои, поход в Атику и развитие; англичане — компания Вильгельма Завоевателя; немцы — первая мировая; русские — безумный вождь Григор и действие в нано-веке). Как по мне, они типически нудноваты (пойди туда, найди то, собери этих), но, впрочем, дело вкуса. Весело то, что двою немецкого пилота без особого труда (с пары выстрелов) спасают жену польского крестьянина из лап русских солдат, а в кампайне за русских сам факт присутствия нового «вождя народов» Григора бодрит карм постсоветских игроков...

Случайно вывалившись из нано-битвы за вражеский остров (последнее, что осталось у противника), я оказался в давно забытом районе возле собственной начальной базы и с удивлением обнаружил качающийся на волнах, поскрипывающий парусно-весельный галеон. Улучшениями этот тип кораблей не поддавался чуть ли не с эпохи Ренессанса, враг про него забыл, я — тоже. Так и продолжал он нести свою службу в давню уже не боевом районе, готовый в любой момент дать залп своим пылающим ядром в любое вражеское судно. Эх, старик, как много ты значил когда-то для моей расы. И как важен ты сейчас — символ спокойствия моего народа: враг сюда никогда не пойдет. Если только я не зеваятую тут с тобой надолго...

P.S. К сожалению, игра настолько масштабна, что довольно большой массив информации просто не поместится в статью. Хотя это и к лучшему: надо же хоть что-нибудь получить методом собственных проб и ошибок.

Компьютеры как люди — все разные. Выберите компьютер в своем стиле!

г. Киев, ул. Битовтовская, 12, этаж: 5-й, Аппаратный, т. 10, 18 до вкл. Битовтовский
т. (044) 480-2323 (7 линий) stil@svitonline.com, www.stil.kiev.ua

В нашем городе воздвиглось еще одно здание, в котором смогут отдохнуть душой жители антиутопий, все те, кто видит будущее в самых мрачных и беспросветных тонах. Вас ждут четверо лихих ребят и жуткие коридоры нижних уровней мегаполиса. Среди холодного металла, никогда не озаряемого светом солнца, тоже есть место подвигу.

Гнат БУРМА



Да, похоже, эпоха безликих игр канула в Лету. Слова «Они хотят захватить твою планету, сынок!» уже никого не толкают на баррикады. Игрок стал более прагматичен и прихотлив — его больше не удивились односторонним сюжетом или простеньким финальным роликом. Сейчас большинство компаний, например, *New World Computing*, *Valve Software*, вают свои игры в строго проверенных направлениях.

Но как бы там ни было, теперь каждый геймер сможет найти тот маленький мирок,



где существует все то, чего ему так не хватало в реальной жизни. «Мясные игры» способны пригнать агрессию, оставшуюся от каких-либо жизненных невзгод или неприятностей, отогнать инстинкт охотника, почувствовать себя частью команды и неотъемлемым ее элементом. Многочисленные фэнтезийные и RPG-порталы становятся прибежищем тех, кому не повезло родиться в шкуре зельфа, дварфа или ора, в конце концов. Романтики удалились в миры *Baldurs Gate*, *Planescape Torment*, *Might and Magic*, *Ultima*, *Wizardry*... Можно потратить не один день, размышляя о том, почему одним нравятся пошаговые стратегии, а другие фанатеют от динамичных RTS. Заговозда не в этом, главное — чтобы игра шевелила воображение и увлекала настолько, что после очередного игрового сеанса геймер мог с уверенностью сказать: «Время потрачено не зря».

Недавний выход мрачного шутера от третьего лица **Project EDEN** не был большой неожиданностью. Это один из тех продуктов, которым еще до их непосредственного появления на прилавках уделяют пристальное внимание. Ведь контора-разработчик **Core Design**, находящаяся под ру-

ководством такого гиганта игрового мира, как **Eidos Interactive**, не может не привлечь внимания к своим несомненно уникальным играм. Первые весточки о столь лакомом для геймеров кусочке появились еще зимой на страницах многих игровых сайтов и воплотились в весьма сочной заметке раздела новостей «Моего игрового компьютера», №3 (13) за 19.02.2001. Но с тех пор разработчики все время отодвигали дату выхода этой долгожданной игры.

Когда-то на обложке одного из «изданий» *Diablo II*, среди всего прочего, я прочел хорошую фразу: «...мрачная готическая фантазия...». Так вот, **Project EDEN** а бы называл ужасоющей футуристической историей, которая уже с первых минут понемногу затягивает своими липкими щупальцами, и к концу игры любой геймер не сможет самостоятельно оторваться от ее прохождения. Отсюда выплывает совет родителям, женам и детям тех несчастных, которые решили приобрести PE, — поднять их от компьютера можно только с помощью лебедки с электроприводом типа тельфер. И поверьте мне, любой из вас, пройдя эту игру и просмотрев несколько раз финальный видеоролик, не будет сожалеть о потраченном времени, недоспанных ночах и очень трудном утрутом подъеме.

Взгляд в будущее

Что я говорю, а ребята из **Eidos** всегда преподносили нам игры с легким налетом пессимизма. Так, например, мир *Deus Ex* не сулил ничего, кроме постоянных заговоров, социальных тренировок, нападения террористических организаций, сплошных эпидемий и генных исследований. Но все это выглядит как-то мелко по сравнению с тем, ЧТО подготовили нам бравые британцы на сей раз. Ведь они создали мир, в существование которого действительно веришь — игрок сопереживает и живется с главными героями, а это, на мой взгляд, самое важное.

Давайте окунемся в довольно жестокую и мрачную атмосферу нашего, как всегда, беспросветного техногенного будущего. Земля перенаселена людьми, которые строят себе небывалых размеров города. Слившись воедино, этот огромный мегаполис начинает расти вверх. Последние ресурсы тра-

тятся на сооружение все новых и новых уровней.

На верхних этажах весьма неплохо живут и отдыхают состоятельные сословия граждан. Это царство мягкого климата и шикарных спортзалов, искусственных водоёмов и натуральной пищи. Только отсюда можно увидеть солнце, лишь изредка прибавляющееся сквозь плотный слой смога.

Чуть пониже проживают те, на чьих плечах собственно и удерживается все то благополучие и достаток, к которому так привыкли жители верхних этажей. Узкие и душные уровни, синтетическая пища и целый букет болезней подталкивают их на восстания и мятежи, что весьма радикально подавляются городскими властями. Для поддержания общественного порядка создается злитная силовая структура — **UPA (Urban Protection Agency)**, призванная бороться любые мятежные проявления со стороны враждебно настроенных жителей мегагорода.

Но хуже всего людям, и не совсем людям, за так называемой чертой города — определенным уровнем либо этажом, ниже которого начинается неподконтрольная никому «зона». Представьте себе грязные и заброшенные помещения, жители которых преимущественно никогда не видели солнца. Их светило — многочисленные кусты или, в лучшем случае, тусклый свет лампочек. Сотни этажей стали убежищем для тысяч бродяг и нищих, по разным причинам сбывших или изгнанных городскими вла-



стями. Это царство наглой смерти и нищеты, людоедства и мародерства, антисанитарии и страшных болезней, веном которых являются геничные мушкетеры. К тому же балом правят многочисленные банды белых преступников и головорезов, они держат в строке и без того напуганных жителей. Как видите, город будущего чем-то похож на аналогичный из фильма «Судья Дредд».

Real meat

До развития сюжета начинается с вполне невзрачного происхождения. На фабрике **Real Meat**, производящей больше половины всего синтетического мяса мегагорода, произошла весьма неожиданная поправка. Городскими властями незамедлительно была выслана группа квалифицированных техников. Но вскоре те таинственно исчезли, а

случайный свидетель — охранник завода — доложил обо всем в штаб-квартиру UPA, шеф которой — весьма миловидный мужчина средних лет — послал лучшую группу оперативников в составе четырех человек (то есть нас) на место происшествия. Увиденное разочаровало — два трупа и полное отсут-



ствия техников. Именно с этого момента и начинаются весьма продолжительные поиски исчезающих и очень волюющая экскурсия по нижним уровням. Такова завязка, и уж поверьте мне, что она поначалу не предвещает никаких неприятностей.

Ну, а что касается общей концепции игры Project Eden, то она чем-то напоминает некоторые ранее созданные и весьма известные проекты. Ведь PE — добротный 3D-шутер, соединяющий в себе FPS (first person shooter) и TPS (third person shooter), прототипы которого очевидны. Достаточно вспомнить такие игры, как *Evo* и *Hidden and Dangerous*, где игрок управляет группой из четырех бойцов, причем их специализацию выбирал сам. И не нужно спорить, ведь в H&D функции бойца напрямую зависели от его вооружения. Еще в ряду предшественников PE надо вспомнить огенчелю Боба и игру *Messiah*, грешный мир которой уж очень схож с порядком вещей в нашем мегагороде.

Как я упоминал ранее, управлять мы будем группой оперативников, матерых полицейских и просто приятных ребят из UPA. Для большей интересности разработчики наделили их своими особенностями и весьма полезными для общего дела талантами и склонностями.

✓ **Картер (Carter)**. Чернокожий командир вашего отряда. Имеет безусловный авторитет среди остальных членов команды. Только он способен вскрыть засекреченные UPA отсеки и открывать двери с электроразомком. Кроме того он единственный, имеющий право допрашивать свидетелей и особо важных подозреваемых. Так, например, вам придется хорошо побегать по уровню «Торговый центр», прежде чем вы поговорите со всеми старейшинами коммуны «Свободный дух». Бедолага Картер полюбился мне больше всех, поэтому и доставалось ему соответственно. Так, примеров его личного героизма, а также ситуаций а-ля «веле живой Картер с нулевым безопасом» заманивает пять мутантов в ловушку» у меня предостаточно.

✓ **Андре (Andre)**. Первоклассный техник и инженер. Именно он способен отремонтировать любое поломанное оборудование. Кстати, сам процесс починки какого-либо механизма немного необычен. Судите сами: перед нами появляется трехцветная поло-

ска с небольшим бегунком. При нажатии левой кнопки мыши бегунок начнет быстро передвигаться по желтому, синему и красному полям полосы. Игроку желательно остановить его над синим полем. На мой взгляд, это самый обычный тест на ловкость и реакцию.

✓ **Миноко (Minoko)**. Единственная девушка в отряде, весьма миловидная, к тому же имеющая китайские или японские корни. Она является превосходным экспертом по компьютерам и любой другой вычислительной технике. В игре она отвечает за взлом терминалов, охранных систем и камер слежения. Мой совет — старайтесь всегда взламывать стационарные лазерные турели, ведь их огневая мощь является серьезным аргументом в стычках с многочисленным врагом. Ах да, процесс взлома любого терминала так же необычен, как и процесс починки. Перед игроком появится несколько небольших щитков, внутри которых будут с разной скоростью вращаться все те же бегунки. Задача состоит в том, чтобы остановить бегунок на затененном секторе каждого из кружочков.

✓ **Амбер (Amber)**. Основной ударной силой является именно этот добродушный киборг. Прочная броня делает его непрзвздымным бойцом, а нечеловеческая сила — но-



отелем самого мощного оружия. Только Амбер способен противостоять агрессивной окружающей среде. Он отлично чувствует себя в клубах ядовитого газа и горячего пара, к тому же его не поражает электрический ток. Я был изрядно удивлен тем, что этого двухметрового железного исполина не берет даже огонь.

Как видите, каждый из игровых персонажей имеет свою квалификацию и направленность, а команда в целом представляет отлично сбалансированный механизм. Весьма оригинален третий уровень игры под названием «Зона застройки» (Construction Zone), в которой члены банды «Смертельная Голова» разбирают вашу команду на две части и заставляют их действовать по отдельности.

Ах да, структура миссий (их всего однанадцать) строго линейна. Миссии будут следовать одна за одной, без возвращения в штаб. Большинство из них начинаются и заканчиваются в специальных служебных лифтах UPA, которые становятся доступными в случае выполнения всех поставленных штабом задач. Кстати, все игровые персонажи абсолютно БЕССМЕРТНЫ. Дело в том, что герои отныне в специальных энергопунктах, а когда энергия костюмов под воздействием внешних повреждений опускается к нулю, то игрок телепортируется в ближайшую точку тзговой регенерации. Весьма удобно и практично.

Все оружие энергетическое, поэтому во время подзарядки от соответствующих щитков. Нет смысла его характеризовать, упомяну только об экстракторе (Extractor), который эффективно высасывает энергию из врагов (появится уровень на восьмом-девятом).

Описывать музыкальные и звуковые сопровождения PE — дело неблагоприятное, ведь компания Eidos весьма серьезная и



ошибок в данной сфере себе никогда не позволяла. Музыка будоражит воображение и не напрягает — это так раз по мне. Что касается графики, то игра отличается неприятательностью к сильным видеокорам и вполне нормально идет на средних-х машинах.

Если вы ценитель крепко сплетенного сюжета, хороших головоломок и рационального прохождения, то Project EDEN вам, без сомнения, понравится. Если вы поклонник безрассудных и дерзких стражей и обожаєте палить из всех стволов по напиранию отовсюду полициям врагов, если вы фанат шальной динамики, а редкие заставки считаете прибиением трусов, то ваш час настал. Единственной серьезной проблемой является то, что игры от третьего лица не очень уж популярны среди наших геймеров, а PE от первого лица, честно говоря, сбавляет и до отметки «хорошо» не дотягивает. Поэтому на всеобщую популярность Project EDEN надеяться не нужно, но на фанатов TPS (таких, как я) она, без сомнения, впечатленье произведет.

ВСЁ ПО ВКУСНОЙ ЦЕНЕ!

F/M Motorola, Rockwell, Lucent 56K (агрегаторы) ...	от 75 грн
F/M ZyXEL, GVC, IDC, D-Link, Hayes 56K (агрегаторы) ...	от 180 грн
CD-RW 40x-52x TEAC, Samsung, Sony, Aicore ...	от 160 грн
Принтеры Canon, HP, Lexmark, Epson, Oki ...	от 248 грн
Сканеры Artix, Philips, Mustek (2D) ...	от 208 грн
Материнские платы ASUS, MSI, AML, Intel, Salfar ...	от 300 грн
Мониторы 15-19" Sony, Samsung, Hannab, Benq ...	от 620 грн
DVD, CD-R, CD-RW, Sony, Teac, Nec, Samsung ...	от 200 грн
Видеокарты ASUS, MSI, AML, Eon, GeForce ...	от 250 грн
Видеокарты ATI - 64 Mb (PCI, AGP) ...	от 120 грн
Процессоры AMD Duron/athlon 700 MHz - 1.4 GHz ...	от 230 грн
Процессоры Intel Celeron / Pentium III / Pentium 4 ...	от 240 грн

РАБОТАЕМ В СУББОТУ ПО ОПУЩЕННЫМ ЦЕНАМ!!!!!!
(044) 228.47.83, 248.43.88, 236.26.33
http://www.incofsot.com.ua email: info@incofsot.com.ua

INTERNET

ДЛЯ ВСЕХ КОМПЬЮТЕРОВ И ВЫБРАННЫХ ПЛИНОВ
ЕСТЬ ДВА ЛУЧШИХ ЦЕНОВЫХ

ДЛЯ ВСЕХ КОМПЬЮТЕРОВ ПО 228.254.228.47
КОМПЬЮТЕРЫ - СТРУКТУРА ПОДКЛЮЧЕНИЯ (от 1.35) МЕГАБАЙТ

Выделенный канал 128K ...	50 грн/Гб
Асимметричный Интернет Unlimited КРУПНОСТУПЕНЬ ...	150 грн
Асимметричный Интернет Unlimited БИЗНЕС ...	110 грн
Асимметричный Интернет Unlimited ДОМАШНИЙ ...	70 грн
Асимметричный Интернет Unlimited НОЧНОЙ ...	40 грн

Интернет-связь: (044) 228.53.35
http://www.incofsot.net.ua
E-mail: info@incofsot.net.ua

В пресс-центре игроградского спорткомитета не утихают дебаты относительно World Cyber Games. Если вы интересуетесь киберспортом, вам обязательно нужно побывать на сегодняшней пресс-конференции. Ведь она последняя в этом году.



(Продолжение, начало см в Мик №21(31))

От автора

Сначала немного о теме и идее этого текста. Думаю, не стоит в очередной раз мारать бумагу перечислением призеров отборочных туров и количеством выигранных ими призов. Труд этот как минимум неблагодарный, как максимум — бесполезный. Имена победителей публиковались уже не один десяток раз. Теперь же настало время хотя бы кратко рассказать о том, КАК ЭТО БЫЛО, — ведь побывать на этом Событии смогли лишь редкие счастливчики. Всем, кому не повезло, — мои искренние соболезнования и эта серия заметок.

Официоз

Начиналась программа, как водится, словами приветствия. Участников соревнований и сочувствующих им лиц поприветствовали представители **Samsung Electronics** на Украине господин **Джо Йен Чу**, сотрудник РА «Диалла» и известный диджей **GalaRadio** доктор Зип. Что порадовало, так это отсутствие зоборудовательных многочасовых спичей, столь характерных для постсоветских широт. Все было выказано четко и «в тему». После необходимого «официоза» с сущностью было покончено навсегда — состоялась общедоступная СМИ и геймеров пресс-конференция, где задавать вопросы могли не только «журики», но и самые чужие к ней есть живые представители геймерского движения, то бишь гости фестиваля. Своими коверными, чтобы не сказать провокационными, вопросами «компетентность» чуть было не подвергла организаторов в шок. К чести оргкомитета, вышли из шкотового положения они довольно элегантно, хоть, как по мне, то за иные из вопросов в пору было бы пошло по носу, иначе из-за безумных идей о «поощрении» организаторами носились в игровые пресс-конференции будут проводиться за закрытыми дверями и все интересующие вопросы будут проясняться сугубо через e-mail. Это так, пожелания «от себя».

Скользкий вопрос

Чемпионат проходил подобно уже упоминавшимся мною швейцарским часам. Бойцы, которым предстояло играть, удалялись в специальную комнату и располагались там со всеми удобст-

вами, вдали от бушующих фанатов и просто зрителей. За все время проведения чемпионата лично я не слышал ни одного нарекания на судейство или машины, в том плане все было тип-топ. И это одна из немаловажных составляющих любых компьютерных соревнований, ибо одно «левое» решение судьи, одна малюсенькая неполадка может очень дорого стоить. За все время проведения Кубка единственным из ряда вон выходящим событием стала скоростная кончина мыши *Terminator*, чье редкостное негодование после матча с *James* мы могли увидеть все украинское комьюнити. К сожалению, «токова селя виш!». Будем надеяться, что в Корее таких несчастных случаев не предвидится — делайте выводы, господа!

Герои нашего времени

Об участниках на Кубке Украины первые места в обеих дисциплинах заняли действительно сильнейшие на данный момент



украинские игроки. Ни *eXtremely Bad*, *James.msk* за все время проведения соревнований не дали повода усомниться в своем превосходстве над соперниками. Но какой же трагичной была борьба за вторые-третьи места, особенно в *Quake*, где обладатель путевки в финал определился лишь благодаря сверхъестественному броску гранаты на *sudden death*. Вообще говоря, зрелищность турнира, особенно заключительной ее части, была потрясающей. Феноменальной стрельбе, знанию респонса и тактическому мастерству квакеров противостояла блестящая командная игра *counter-strike* европ. Лично меня очень сильно поразила почти идеальная согласованность в рядах CS'еров. Ребята четко, без единого слова знали, кто куда идет, что держит и как

атакует! Рельсой в бубен, на дубину из машингана — фраз! — прыжок вниз, секунда ожидания, ракета под ноги «новорожденному» — еще один! Вот ради таких матчей и стоит жить. Здесь оно, непривычное мастерство, ведь ж ему еще быть? А кайтер? Два прыжка, бежим на «Первый». Световая, боевая, еще одна боевая и оляп световая. Врываемся внутрь! Первый штурмовик, естественно, сразу падает замертво, во второй уже проскользнул, хедшотом отплатил за своего товарища. Прикрывает вход остальных бойцов. При соответствующей организации компьютерные игры на самом деле очень «телевизионный» вид спорта, где каждый найдет интересные моменты.

Фан-сектор

Прекрасные условия были созданы и для незаигранной братии — отдыхающим спортсменам, простым болельщикам и журналистам [этим вообще раздолье было ☺]. Выставочный зал был оборудован большим количеством удобных стульев и, что самое главное, достойным количеством телевизоров, среди которых выделялись два проекционных гиганта, детища **Samsung electronics**. Смотришь на них и понимаешь: объять необъятное таки невозможно. На этих монструозных агрегатах постоянно транслировались какие-либо игры, будь то живьем или в записи, так что скажу, как и обещали организаторы, действительно не приходилось. Тем более что после окончания официальных игр проводились товарищеские турниры между сборными Киева, Симферополя и Одессы+Харькова. Насколько мне известно, победил Киев. Хоть чем-то ребята порадовали ☺. Также в игровом зале демонстрировались и призы за второе место — плоские 19-дюймовые TFT-мониторы от того же **Samsung'a** (это как раз тот ужасный случай, когда не монитор идет «в придачу» к системному блоку, а совсем даже наоборот).

Под прицелом

К инородным участникам соревнований от самого города были приставлены злые «надсмотрщики», которые следили за своими подопечными, одоривали их талантами на вкусную еду и даже водили в кино ☺.

Журики и жмурики

Не был обделен Кубок и вниманием прессы, коей собралось внушительное количество. Присутствовали не только игровые и компьютерные издания, но и «Спортивная газета». Даже «патриоты» Украины нас посетили! Так что пожелал бы я организаторам побольше именно игровой, а не какой-то другой прессы ☺. На официальный круглый стол прессы с самого начала нагрянули корейские функционеры, и у СМИ появилась реальная возможность услышать интересующую информацию прямо из первых рук. Живой пример классной организации!



Не-официоз

После официальной части настал черед неофициальной, не менее насыщенной и напряженной, нежели официальной. Заключительное Гало-шоу стало настоящим взводом всей программы. Восхитительное лазерное шоу не шло ни в какое сравнение даже с салютом на Дне Независимости. Затем на сцену по очереди поднимались судьи и организаторы, дабы произнести заключительную речь, а симпатичные девушки из модельного агентства **Karin models** — чтобы поздравить и наградить обладателей призовых мест. Заглянул на огонек даже глава олимпийской федерации Украины, чтобы внести свою лепту в праздник и наградить James'a. Без подарков и развлечений не остался никто — каждый участник финальных соревнований получил по прекрасному магнитофону и отправился отрываться в специально снятый для этих целей ночной клуб «Бинго». Отрывались, нужно сказать, по полной программе. Рядом прикольных конкурсов начал вечер доктор Зип. Во что только не играли в этот вечер. *Buba* с чисто африканской сноровкой определил количество высиженных на стуле апельсиновых фруктов, *Terminator*, совершенно убитый проигравшим на sudden death'e в хоккее James'у, переорал всех *Maverick*ов, за что, естественно, также не был обделен. Видимо, по поводу своего четвертого места он страдал намного больше, нежели одесситы. Зной наших! А некоторые доведенные до несознательного состояния личности, презрев игравших в этот вечер дискохаус *dj Chief MC*, *dj Stronitum* и *Slash*, отравились в близлежащий клуб махать после драки кулаками. Все, ребята, поезд ушел, раньше нужно было играть. Большинство с этим тезисом согласилось и пошли кушать сорокикилпограммовый тортик с эмблемой WCG. Вкусный был, наверное. Вот за что мне понравился Кубок Украины, так это за то, что было четкое разделение между официальной и неофициальной настями. За то, что все было именно так, как и должно было быть, так, как нравится геймерам, а не какому-нибудь важному дядьке.

Что теперь?

Для большинства Кубок Украины уже отшумел. Игры сыграны, стрости потихоньку улягутся, но чемпионат этот долго еще будет вспоминаться и сниться участникам. WCG подарили планку организации чемпионатов на сверхвысокий уровень, самостоятельно выйти на который украинский киберспорт сможет лишь в труднообозримом будущем. Но для победителей все лишь начинается. Чемпионы в срочном порядке оформляют загранпаспорта, покупают чемоданы и штурдуют украинско-корейские разговорники. В скором времени они вылетают в Москву, а из столицы России славянским десантом отбывают в Сеул. Как наши бойцы будут жить там, пока еще неизвестно, остается лишь прислушиваться к пламенным заверениям организаторов, что и с визами все будет нормально, и в Сеуле земляков наших не бросят.

Всяческие пожелания

Не мешало бы и потренироваться теперь, общими силами, дабы и не возгордиться раньше времени, и не перегореть перед такими ответственными соревнованиями. В Корею ведь придется ложиться костями, но продолжать схватку. Соперники — такие же люди, в конце концов. Очень важно «держать» удар и не бояться дать сдачи — все мы люди, все живые. Пусть уклонятся, увернутся, сделают ложный зомох и тогда уже стукнут так, чтобы знали наших, ведь сражаться будут не имено, не страны, а ТРЕНИРОВАННЫЕ бойцы. И говорю я это опять же не для красивых слов — дисциплина, выдержка, режим и тренировки не мешали еще никому, а ведь не все мы пока еще профессиональные спортсмены, знающие о пользе режима и воздержания. Тридцать стран делегируют своих лучших бойцов на WCG, а победит лишь один, сильнейший. Так должно быть, так и случится. Слова станут призом, деньги — оплатой заторченных усилий.

Поменьше вам пинга, побольше фразгов и хлявных рождений, ребята. Дерзайте, за вами только Украина!

Пусть люди воюют на компьютерах, оставляя рутинную агрессивность за гранью вымышленного мира. И еще раз спасибо всем организаторам — в следующий раз мы увидим подобное действо лишь через год, и это очень печально.

Автор выражает благодарности господам *Джо Йен Чу*, *Ярославу Шклеру*, *Юрию Сикорскому*, а также сайту «Все! О геймах» (allgames.com.ua) за информационную поддержку.

Поехали!



THRUSTMASTER®
рули налево, рули направо



**360 Modena®
Racing Wheel**

Точная копия руля легендарной гоночной машины Ferrari 360 Modena®. Переключатель передач, как и у оригинала — на дуге. Второй многопозиционный переключатель дублирует основные функции (ручки или кнопки управления) и позволяет выбрать, как для программируемых логических устройств. Скорость вращения колеса, обороты двигателя, обороты руля, скорость вращения колеса, Game-port/USB интерфейс.



**360 Modena®
Pro**

"Продвинутой" версии модели 360 Modena®. Для большей реалистичности управления на торце руля есть рычаг "механического" переключения передач. Изменена система крепления, увеличена ширина, улучшены прижимы к поверхности стола (для рычага места нет). Качественная стальная основа усиливает ощущение от управления. USB интерфейс.



**Force Feedback
Racing Wheel**

27 специфических обратных связей позволяют имитировать поведение реального автомобиля на трассе любого профиля. Переключатель передач — как в болиде Формулы-1. Удобная и надежная система крепления руля. Прочные колеса руля, эргономичные педали на жестком основании, автоматическое переключение между левыми и правыми управлениями. Качественная обшивка руля, USB интерфейс.

<http://www.entry.kiev.ua> **entry** e-mail: info@entry.kiev.ua

Розничная продажа: ОБТ (Пантелеймонів, в "Республіканський стадіон"), т. 220 9514, 220 4029

В Игровом университете продолжается цикл лекций по одной из ведущих ролевых систем — GURPS. Данджон-мастера и игроки, герои и монстры, создатели и жители виртуальных миров — все без исключения должны знать правила игры.

GURPS

Антон (Том) КОЛОДЯЖНЫЙ, Виктор (Jacall) ТРЕГУБОВ

(Продолжение, начало в №№17-20)

Оставшиеся четыре типа заслуживают отдельного упоминания. Это навыки, которые, хотя и применяются далеко не в каждом типе модулей, но от того не менее интересны и значимы, а в некоторых модулях и вовсе незаменимы. Их характеристика давать мы не будем — для этого существуют отдельные книги. Ограничимся описанием.

Языки. Тут и так все понятно. Владение



иностранным языком — каждый как отдельный навык. Есть дефолты на родственные языки. Сложность навыка зависит от сложности языка (одно дело эсперанто, другое дело китайский и уж совсем третье — тарн, синдари или язык аборигенов Арракиса).

Хобби. Без объяснений, видно, не обойтись. Сюда входит широкий спектр навыков, начиная от Коллекционирования морок и заканчивая тем же Фехтованием или Верховой ездой, но с немного измененными характеристиками. Частично, это еще одна дань хорошему написанной квесте персонажа.

Магия. Ого... Вот о чем можно болтать долго и без умолку, но лучше подпродержать — бумаги не хватит. Вкратце: каждое заклинание учится как отдельный ментальный навык, поэтому магу очень важен высокий интеллект. Существует куча модификаторов, добавок ко всему миру делятся на пять типов по уровню «магичности» касты. К сожалению, без книги «GURPS: Магия» освоить эту систему почти невозможно.

Псионика. По объему книга «GURPS: Псионика» немаленько уступает «GURPS: Магии». Чем-то псионика псионика напоминает магию, но все же это абсолютно разные дисциплины. Псионические навыки тоже рассматриваются в отдельности, правда, они поделены на направления (например, Ливи-

тация, Телекинез, Криокинез и Пирокинез объединены в Псионикез, Телепатическое является одной из составных частей Телепатии и т. д.). Каждое направление берется как врожденное преимущество с возможностью повышения по ходу игры и определяет силу всех навыков, в него входящих (у псионических навыков есть две характеристики — собственный навык, понимаемый как способность к «тонкой» работе, и грубая сила). Применение псионических навыков тоже требует концентрации, но не всегда — например, очень опытный псионикетик, врачующему горали и бросающемуся фрегатами, не стоит концентрироваться, чтобы заставить автотурку прыгнуть себе в руку.

Что же круче — магия или псионика? Черт его знает! У сильных магов есть очень сильные заклинания, возможности сильных псиоников описаны выше. Иногда они даже одинаково работают (например, Телепатия и заклинание Чтения мыслей). Количество магических заклинаний во много раз превосходит количество псионических навыков, но псионика незаметной, обыденной и проще в использовании. В бою же хорошо и то, и другое.

Пример: грозные Том и Джасалл подрались из-за бутылки пива. Том, будучи могущественным магом, начал кастовать заклинание «Слово силы: поврать на британский флаг». Псионикетик Джасалл в панике схватился за последнюю спасительную ниточку — использовал Пирокинез и силой мысли поджег Тому все волосы на теле. Высокий навык и интеллект позволили Джасаллу сделать это без кон-



центрации. Получилось: концентрация Тома была сбита, и в ближайшее время Том не мог начать концентрироваться снова — слишком уж был занят пожаротушением в районе жизненно важных органов. Напопыхляясь, Джасалл с помощью своего искусства заставил

бутылку с пивом подлететь к себе, остудил ее до приятного состояния жидкости (Криокинез) и выпил, после чего пошел за водой и потушил Тома.

Оружие

Оружие, которое вы выбираете, должно в первую очередь определяться вашими навыками, а затем уже силой и бюджетом. Забудьте также, что некоторые места имеют законы или правила касательно оружия и брони, которые можно свободно носить на улице, не привлекая внимания. Человек, гуляющий по захудалой средневековой деревушке



ке в полной броне не может не обратить на себя пристального внимания местных жителей, а вот человек, имевший глупость зайти в современный ресторан с АК-47 под мышкой, имеет все шансы угодить за решетку (хотя, может, ему туго и надо).

Высокотехнологичное оружие (пистолет, например) будет одинаково использоваться всеми, кто знает, как с ним обращаться. А вот **низкотехнологичное оружие** (мечи, дубины) наносит больше повреждений, когда используется сильным существом.

Базовое повреждение

Базовое повреждение — это повреждение без бонусов и модификаторов. Базируется на трех факторах.

1. Тип атаки. Рассматривается ниже.

2. Сила атакующего. В случае низкотехнологичного оружия.

3. Вид оружия. Любое оружие налагает свои модификаторы: от -3 (маленький нож) до +5 (клевец).

Повреждение записывается как *бросок+константа*. Например, *2D+2* значит, что в случае повреждения вы должны бро-



силь 2 кубика и прибавить к результату 2 (при выпадении на кубиках 7 результат будет 9 и т. д.). Учтите, что константа может быть отрицательной (2D-2) или вообще отсутствовать (2D).

Типы атак оружием и виды повреждений

Бывает два вида атак оружием:

1. **колошущий (thrusting);**
2. **рубящий (swinging).**

Посохом при рубящем оружии выполняет роль рычага, он заметно сильнее. Так, при ST=10 колошущий 1D-2, рубящий 1D, а при ST=18 колошущий 1D+2, рубящий 3D.

Оружие наносит три вида повреждений.

1. **проникающий (impaling)** — удар



острием оружия (например, рапирой); если пробивает броню, показатель удаляется.

2. **режущий (cutting)** — удар лезвием оружия (например, мечом); если проходит через броню, дает бонус 50%.

3. **тупой (crushing)** — удар тупой стороной оружия (например, дубиной, посохом, мечом плашмя и т. п.), нет бонусов.

Некоторое оружие может наносить лишь один вид повреждения (например, дубиной нельзя порезать или уколоть, а рапирой — отшпунить).

Теперь давайте разберемся. Сначала берется базовое повреждение *Thr* или *Sw* (в зависимости от того, как вы решили атаковать противника, — «рубануть» или «тыкнуть»), добавляются модификаторы оружия (например, топор дает +2 к первоначальному *Sw*), выясняется вид повреждения — *Imp*, *Cut* или *Cr*, затем суммируем.

Предположим, Там н с того н с сего обзавелся на Джасала и рубанул того мечом по шее. Сзоди. Подло. Попал. Сила Тома — 10. Базовый *Sw* равен 1D. Меч у Тома носит гордое пафосное название «Бастард» (*Cut/Sw+2*), поэтому 1D+2. На кубике выпало 5, а как известно, 5+2=7, бонус от *Cut* = 50%, всего — 10.5. Хитов у Джасалы было всего лишь 9! (Как качал, бедняга, на экспертную дипломатию надеялся, думал, поможет), поэтому он благополучно отправился на встречу с бездыханными предками.

Варварски потыкав труп кинжалами, попинов его ногами и полевая сверху, Томушка окончательно успокоился и с чувством глубокого удовлетворения потащил бранные остатки Джасалы в лапку к маме. Оживлять. Все-таки нехорошо вышло, друг все-таки.

Типы оружия

1. **Thrusting/Crushing** — оружие: кулак, конец посоха, базовый *Thr*. Самая слабая атака.

2. **Thrusting/Impaling** — оружие: пу-

ля, стрела, копье, острие меча, рапира. Это базовый *Thr*, умноженный на 2. Довольно сильная атака, не имеющая побочных эффектов *Sw/Imp*.

Рубящее оружие.

1. **Swinging/Crushing** — дубина, меч (плашия), посох. Базовый *Sw*. (Средней силы удар, но есть шанс отшпунить противника, если проявить меткость и попасть по голове.)

2. **Swinging/Cutting** — обычный меч, топор (*Sw* с 50% бонусом).

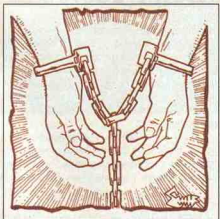
3. **Swinging/Impaling** — боевой молот, кирка, клевец (по историческим справкам, пробивал самый навороченный доспех). Самый страшный удар, но есть неприятная вероятность, что оружие застрянет в пробитых доспехах.

Минимальное повреждение

Если вы попали *Cut*- или *Imp*-атакой по противнику, то вы нанесете хотя бы одно повреждение. Так, если при ударе кинжалом 1D-4 вы выбросите 2, то одно повреждение вы все же нанесете. Другое дело, что DR брони может это повреждение выдержать, и враг совсем не получит повреждений. Но это уже нюансы.

Максимальное повреждение

Некоторые виды оружия, особенно колюще, типа кинжалов, могут нанести лишь



определенное повреждение за один удар, независимо от того, насколько силен персонаж.

Минимальная сила

Это минимальная ST, необходимая для нормального использования оружия. Вы можете драться данным оружием, даже если вы слишком для него слабы, но за каждую

единицу ниже минимального уровня ST вы получаете -1 на уровень умения этого оружия, плюс одно дополнительное очко урона в конце сражения.

Импровизированное оружие

Возможно, вы захотите ударить кого-то чем-то не подпадающим под классификацию оружия — например, ножкой стола, табуретки, рессорой трактора «Беларусь», в общем, всем, что попадает вам в нужный момент на глаза. Ведь по противнику удобнее бить не кулаком, а какой-нибудь фиговой повисестее. Мастер в таком случае должен решить, на что эта самая фиговина более всего похожа. От этого сходства и плясать. Так, например, ножка стола будет наносить повреждения, эквивалентные повреждениям обычной дубины (*Sw/Cr*). Вообще, большинство импровизированных орудий эквивалентны дубиной или посохом. Велосипедная цепь будет неуклюжим, но достаточно опасным кистенем и т. д.

Если оружие слишком непохоже на свой вынужденный аналог (пук в роли дубины), необходимо понизить эффективный уровень этого аналога.

Доспехи

Доспехи жизненно важны во время боя, тяжелая броня дает лучшую защиту, но при этом замедляет, стесняет движения, и вы быстро устаете. (Попробуйте полчаском побегать в сорокакилограммовом доспехе — незабываемые ощущения и грыва гарантируются. На самом деле, вопреки распространенному мнению, броня не гарантирует неуклюжость. В тяжелых латах вполне реально заниматься акробатикой — только очень устаете и потеваете.)

Хорошая броня стоит дорого, как, впрочем, и все хорошее. И только зажиточные приключения могут позволить себе ее купить. Более бедные предпочтут по-нашенски снять с кого-то, или вовсе обходиться без нее (подвижность важнее). Кстати, только в средневековые хорошие доспехи спасают, а в эпоху огнестрельного оружия или лазеров броня становится почти ненужной (без доспехов удобнее делоть ногти). Доспехи защищают по двум пунктам.

1. **Пассивная защита (PD).** Прибавка к броску защиты.

2. **Сопротивление повреждениям (DR).** Показывает, какую защиту дает броня при ударе. К примеру, если вы носите броню с DR=6, и в вас нанесли 8 повреждений, у вас останется только 2 хита. Игравшие во Вторые «Апокалипсис» быстро разберутся (PD — защита, DR — броня).

Тяжелые латы дают -1 на все боевые умения из-за шлема, также снижают видимость и слух на 3 пункта! Стоят они \$6000 и весят 110 lbs (около 45 кг), но почти по всему телу PD равен 4, а DR — 7. Стоит задуматься (Учтите также, что латные перчатки понижают DX на 8!!!!!!) при выполнении какой-либо тонкой работы, вроде лозанна по карманом или вышивания крестиком, — так что не забудьте сказать мастеру, что вы сняли перчатки.)

(Продолжение следует)

ООО «Лаборатория ПОЛАРИС»
РЕМОНТ И ТЕХОБСЛУЖИВАНИЕ
НЕ РАБОТАЕТ НА ВЫХОДАХ

СИСТЕМНЫЕ БЛОКИ
МОНИТОРЫ
БЛОКИ ПИТАНИЯ
ПРИНТЕРЫ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ АППАРАТЫ

Наш адрес:
г. Киев, Ул. Гриваса, 40
e-mail: polaris@ukr.net
tel: (044) 238-66-95
tel: (044) 238-66-96
m/p: (044) 238-66-97

Самые низкие цены на компьютерные комплектующие

компьютерный корпус	100-200 грн.
материнская плата	100-200 грн.
оперативная память	100-200 грн.
жесткий диск	100-200 грн.
блок питания	100-200 грн.
системный блок	100-200 грн.



Вы интересуетесь историей Игрограда? Замечательно! Тогда вам нужно поспешить, чтобы не опоздать на экскурсию, которая с минуты на минуту начнется в нашем Музее. Ведь там будут рассказывать о Dune. Нет, не о Dune 2, а о самой первой Dune.

DUNE I

Сергей (Dr@ke) ЛАЗАРЕНКО

Как я ненавижу понедельники! Ну что может быть в них хорошего? Разве что мечта о пятнице. И уж точно не записка от Ранды. Я еще раз взял этот клочок бумаги со стола и пробежался по нему взглядом. «Нужна твоя оценка. Явиться в понедельник утром в Департамент Защиты Виртуальной Реальности. Ранда». Конечно, известно, что краткость — сестра таланта, но не до такой же степени. Можно же было хоть что-то объяснить. Только людей нервирует. Одеваясь, я все еще размышлял, для чего мог понадобиться Ранду. Точно какую-то работенку измыслил. Что, мало у них там народу? Мог бы Дока отправить, или Глюка, или еще кого-то... А я-то? Что с меня взять? Какая от меня оценка? Да, я вошел в кабинет Ранды в полном сия-



нии, ничего хорошего его взгляд не предвещал: работа, работа и еще раз работа... Я не удивился, если он сейчас заговорит о каком-то теплом и далеком курорте. В смысле я, конечно, не прочь отдохнуть, но после случая с Доком ко всем попыткам отослать кого бы то ни было в отпуск отношусь с большой опаской.

— А, Дрейк! — протянул Ранда. — Проходи, садись.

— Вы меня вызвали? — спросил я Ранды.

— Да ты, Дрейк, расслабись. Как дело, как жизнь?

— Э-э-э... Нормально, — ответил я (во всяком случае, были до этого момента).

— Вот и хорошо. Ну ладно, не будем загибать, перейдем к делу. Ты, наверное, слышал про такую планету, как Аракис, или Дюна?

— Ну-уу, конечно, знаю, — растерянно протянул я. — Как говорится, в далекой-далекой галактике есть такая планета Аракис, более известная под названием Дюна. На 99 % состоит из песка, остальная часть — скалы. Но только на ней можно найти та-

кую интересную вещь, как спайс, использующуюся гильдией Навигаторов. Не будет спайса — не будет Навигаторов, не будет Навигаторов — не будет космических полетов, не будет космических полетов — не будет империи людей... В общем, кто правит Дюной — правит Империей. Коренным населением Дюны являются Фримены. И добавок там есть такие большие черви — Шай-Хулады. Ну, там еще...

— Ладно-ладно, — прервал меня Ранда. — Вижу, что знаешь. Дело, в общем, такое. Недавно разведчиками ДЗВР было обнаружено малоизвестное здание на стыке кварталов стратегий и квестов. Постройка уже достаточно старая и обшарпанная, но когда мы подняли архив, выяснилось, что называется она — **Dune I**. У самого известного здания в квартале стратегий есть прототип, и мы о нем почти ничего не знаем! Ты же понимаешь, что это беспорядок, поэтому срочно нужно разузнать, что там находится внутри. Так что экипируйся, ты отправляешься на Дюну.

Что я могу сказать — неожиданный поворот. Но как бы там ни было, приказ есть приказ, и я в срочном порядке был заброшен на Аракис в личине Пола Атрейдеаса.

Первый контакт

Итак, в 1992 году компания **Virgin Games** совместно с **Cryo Interactive** выпустили игру под названием **Dune I**. На-



нем с того, что в игре, являющейся смесью реалтайм-стратегии и квеста, представлено управление от первого лица. Да-да, имеются элементы квеста, и для продвижения по сюжетной линии вам придется выполнять выпавшие вам задания. Ну-ну, приступим к разбору игры на составные без ножа.

Экран разделен на две части: верхнюю — игровую, и нижнюю — с панелью

управления. В верхней показывается все, что видит ваш герой. На панели управления, посередине, расположены доступные вам возможности — это или разговор с кем-то, или вызов корты Дюны. Чтобы заговорить с нужным вам человеком, необходимо либо нажать на него в верхней части экрана, либо на его имя — в нижней. Передвижение по экрану осуществляется нажатием на стрелки, расположен-



ные справа на панели управления. Слева от панели лежит книга истории вашего пребывания на Дюне (в ней описываются ваши основные свершения), а также часы с календарем. И еще об одном. В самой крайней комнате дворца расположены ваши ложи. Пройдя туда и посмотрев в зеркало (**Look at mirror**), вы сможете записать, загрузить игру или выйти из нее.

Вернемся к уже упомянутой мною карте Дюны. Это ваше основное поле действия, стратегии. Тут вы отдадите приказы присоединившимся к вам группам Фрименов. Для того чтобы Фримены служили вам, необходимо слетать к ним (живут они в огромных пещерах **Sietch**) на своем личном орнитоптере и провести переговоры с их лидером. Чтобы воспользоваться орнитоптером, достаточно всего лишь выйти из дворца на улицу и либо кликнуть мышью по летающей машине, либо воспользоваться панелью управления (**Take an ornithopter**). Перед вами появится уменьшенная карта Аракиса, где достаточно просто указать, куда необходимо прибыть. Отдавать приказы Фрименам вы можете (до определенного времени), только находясь в их пещере. Когда вы отдадите распоряжения (**Give orders**), то автоматически переходите в режим карты. В левом нижнем углу экрана находится глобальная карта

всей Дюны. Нажав на нее, вы попадете в меню, где предоставляются почти те же варианты, что и в случае с зеркалом: запись, чтение и выход из игры. Но отсюда также можно попасть в меню результатов (See



results), где показаны контролируемые вами и Харконенцами территории, время пребывания на Дюне, количество добытого слайса, число подчиненных и харизма (Charisma). Харизма — очень важная вещь в игре: чем она выше, тем больше Фрименов захочет присоединиться к вам, тем лучше они будут сражаться и добывать слайс; но если она упадет, ваши отряды могут отказаться работать на вас.

Как добывался слайс

Как я уже упоминал, добыча слайса — ваше приоритетное задание. Если вы не сможете отослать Императору необходимое количество меланжа, придут его верные солдаты-фанатики *Саддукхы* и... The End, как говорится ☹. Так что при первой же возможности передавайте Фрименам найденные или купленные харвестеры, они увеличат добычу слайса в 2-3 раза. Да-да, можно купить и оборудование, но сначала нужно обнаружить разбросанные по поверхности Дюны города, в которых живут торговцы. Там за слайс вам удастся приобрести и харвестеры, и орнитоптеры, и оружие. Только не забудьте потом послать свободный отряд Фрименов подобрать купленное (вот так — никакой тебе службы доставки).

Им, кстати, об обнаружении. Иногда лидеры групп сообщают вам, где находятся пещеры или города торговцев. Так, в одной из пещер мне сказали, что в восточном направлении имеется очень хорошее местечко с залежами слайса и несколькими харвестерами. Конечно, я уже грешил тонами слайса и сразу, не дослушав собеседника, рванул к своему орнитоптеру. Сорвавшись с места так, что только песок столбом взвился, я направился на восток. В итоге, пролетев четыре игровых дня, я так ничего и не обнаружил. Злой, как черт, я вернулся к обманщику. Только поговорив с ним снова, я понял, что сам ничего не смогу найти (наверное, очень увлечен наблюдением за приборами) и мне надо взять с собой еще кого-то. Вот только тогда до меня дошло истинное назначение иконок «спороводящих». Некоторые районы со слайсом необходимо исследовать, «опознать», так сказать, тут вам и понадобятся исследователи (spice prospectors). Чтобы достаточно изучить район со слайсом, достаточно всего лишь перевести их туда. Исследователям можно передать орнитоптер, тогда они будут передвигаться быстрее.

На войне как на войне

Добыча слайса — это, конечно, хорошо, но куда же без боевых действий, особенно когда у тебя под боком сидит враг, который ханнул себе около 1/4 планеты, и изгнание коего является вашей приоритетной миссией. «Непорядок», — подумал я и решил исправить ситуацию. Сейчас свяжемся с той группой Фрименов... Как, я не упомянул, что их можно вызывать на расстоянии? Ай-ай-ай... Мое утешение. Да, можно связаться с каким угодно отрядом ваших людей сначала на небольшом расстоянии, а потом и с любым местом на планете. Для этого нужно немного побродить по пустыне, но не заходите далеко — умереть от жажды.

Итак, установил я связь с группой и приказал начать военные тренировки. А они ни в какую! Не интересно, видите ли, им. Возвращаясь я в замок и нахожу там потайную комнату с оружием. Тут мне объявляют, что прибыл ментат (Mentat) Дома Атреидесов. А как мне известно по Дюне 2, ментат — это что-то вроде тактического советника, поэтому я сразу к нему. Так, мол, и так, не хитят, подлецы, тренироваться. А он мне говорит, чтобы я отсылал ему самого уважаемого лидера на Дюне. Делай, говорит, что хочешь, а найди. Ну, помылкался я и все-таки обнаружил его, **Стиларг**.



та. Назвал он меня **Муад-Дибом** (Muad'Dib) и поехал со мной во дворец. Только после этого Фримены согласились учиться. Кстати, если вы привезете Халека в пещеры, где тренируются отряды, они будут повышать свой профессионализм намного быстрее.

На забудьте передать вашим воинам любое оружие, которое сможете найти или купить. В игре оно представлено четырьмя видами: *krys, laser guns, weirding modules* и *atomics*. Первый вид — обычные ножи, сделанные из цельного зуба Шай-Хулада (у червячков, оказывается, существуют еще и зубы), второй — пистолеты, стреляющие лазерными лучами, третий — странные ножи (как они работают, осталось для меня тайной), четвертый вид оружия — атомомы, разносят вещество на атомы (привести бы одну такую вещичку Доку, вот бы он обрадовался ☺). Чтобы напасть на врага, сначала надо дать приказ Фрименам обследовать территорию (**Espionage**), а затем направить отряды на штурм обнаруженной крепости. И самое главное — не забывайте соблюдать баланс между военной и экономической частями, ведь Императору наплевать на то, что у вас создается, ему главное — отправить положенное количество слайса.

В гостях хорошо, а дома...

День 62

Экран с грохотом упал. Из тысячи глоток вырвался крик радости, и десятки тысяч ног направились к образовавшейся бреш. Я следовал за своими воинами не спеша, смакуя вкус победы и обдумывая события последних дней. Как только я уничтожил все крепости Харконенов, меня позвал ментат **Туфир Хават** (Thufir Hawat) и попросил отвести его в ближайшую к дворцу **Аракен** (Arrakeen) пещеру. Когда я выполнил его просьбу, он сказал, чтобы я привел всех остальных. После того как я притащил Джесуку, Чани, Стиларга и Гарнея, Хават поведal нам, что разобрал-



ся с ситуацией и что я должен собрать не менее 10 000 человек с атомарми в пещерах вокруг дворца. Это удалось мне довольно быстро, и я вместе с Стиларгом возглавил последнюю атаку. И вот я вошел в тронный зал.

— Добрый день, Император, — подчеркнуто иронично произнес я.

— Вы не имеете права! Я уничтожу всю вашу семью! Да, да, я... — визжал он.

— Да ничего вы уже не сможете сделать, — резко прервал я его, поигрывая крисом. — По всему дворцу мои верные Фримены добывают остатки вашей жалкой армии. Так что вы не в том положении, чтобы диктовать мне условия. Я догадываюсь, что вы разрешили моей семье прибыть на Аракис в надежде, что Харконены уничтожат нас.

— Э-э-э... Я все могу объяснить... — начал амалият Шадам IV.

— Объясняясь вы будете перед тюремщиками на планете-тюрме. И вы, и Барон, и его племянник. А теперь на колени перед новым Императором Полом Атреидесом...

Я засагал прочь от здания Дюны I. На улице капал дождик. Как только я вышел из помещения, сразу стало скучно и захотелось назад к яркому солнцу, песку и голубоглазкам. Но я все равно шел домой — надо еще писать отчет о выполненном задании. Я шагнул по лужам и в одном кармане своего плаща схватил крис, а в другом — атоматор... Голубые глаза, верно, находили дорогу домой сами...

КОМПТЕХСЕРВИС
Tel: 216-5567, 274-5928
www.ktc.com.ua

КОМПЬЮТЕРЫ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
СЕРВИС

В нашей Гостинице сегодня очень оживленно. И неудивительно. Ведь Игроград посетил легендарный Гарри Поттер. Сопоситесь, но каждый день в наш город заезжают знаменитости такого масштаба. Так что не упустите шанс пообщаться с этим необычным человеком.

Harry Potter

Том/Doc/KEPTIC kertis@torba.com

«Мистер и миссис Дурслей, обитатели дома № 4 по Бирючиной аллее, очень гордились тем, что могли в любое время заявить — у нас все, слова Богу, совершенно нормально. Невозможно было представить, что такие люди окажутся замешаны в чем-то необычном, а уж тем более загадочном — они терпеть не могли всяких глупостей.

Мистер Дурслей работал директором фирмы под названием «Груннингс», которая производила сверла. У мистера Дурслея, крупного мясистого мужчины, практически полностью отсутствовала шея, зато под носом росли очень длинные усы. Миссис Дурслей, худая блондинка, обладала шеей двойной длины, что было как нельзя кстати, ибо эта леди обожала заглядывать за чужие заборы и шпионить за соседями. У Дурслеев был маленький сын по имени Дудли — по мнению родителей, на свет еще не рождался ребенок прекраснее.

У Дурслеев было все, чего они только могли пожелать. Но кроме того, у них была страшная тайна, и больше всего на свете супруги боялись, что кто-нибудь эту тайну раскроет. Они бы попросту не вынесли, если бы кто-то узнал про Поттеров».

Не думайте, что я потихоньку сошел с ума и занялся сочинительством книг. Это не так, просто мы живем в странное время. Посуди-те сами — включая я телевизор и слушаю, что фильм про Гарри Поттера за неделю проката побил рекорд «Звездных войн» по сборам... Заложу в Интернет и читаю, что готовится очередная игра о приключениях Гарри, открываю журнал — читаю, что книга о Гарри Поттере бьет очередные рекорды по продажам и в срочном порядке переводится на языки Чукотки, дабы бедные чукчи смогли приобщиться к мировому шедеву.

Последним ударом для меня стал заход на официальный сайт компании **Wizards of the Coast**, известной многим по Маджик и AD&D. Так вот, они начали выпуск коллекционной карточной игры, которая называется — угадываете, как она называется? Правильно. Гарри Поттер.

Потихоньку у меня начала развиваться мания преследования — покупая на Петровке книгу, я внимательно просматривал ее — о вдруг там спрятался Гарри? Заходя в комнату, я заглядывал под кровать — о вдруг он под ней? Приходя на работу и обнаружив, что на моем компьютере пропала важная информация, я подозревал Поттера. А по ночам меня мучили кошмары — сотни и тысячи Поттеров заполнили город, в котором я жил, и только я оставался Кердсом. Постоять, нет! Почему я в очках, и что за шрам у меня на лбу???

Под конец я сдался, выкачал из Инета три книги о Гарри Поттере, взял в Саргоне игровой набор, попробовал найти фильм (увы, в нашем прокате его еще нет) и попытался разобраться, почему весь мир сходится с ума из-за какого-то мальчика со шрамом? Что в нем необычного?

Ну, пожалуй, то, что он учился в ШКОЛЕ КОЛДОВСТВА И ВЕДЬМИНСКИХ ИСКУССТВ Хогвортс. Подумаешь, я вот тоже много где учился, это не показывать. А может, все дело в том, что, когда его родители убили Сами-Знаете-Кто, он попытался прикончить и Гарри, но в результате лишился всех своих сил?

Не знаю. Пусть каждый решает для себя сам. По крайней мере, прочитав первые три книги о приключениях юного Поттера, я начал понимать причину его популярности. Да, очень рекомендую — прежде чем заться играть в игру о его приключениях, обязательно почитайте книги или посмотрите фильм. В принципе, эти книги написаны для детей и считаются детскими, хоть, пожалуй, они не были бы так популярны, если бы не нравились взрослым, — сам я прочел их с большим удовольствием. Для тех, кому лень ехать на Петровку, даю ссылочку, по этому адре-

су лежат переводы первых трех книжек, причем более качественные (с моей точки зрения), чем официальные, — <http://www.harrypotter.ru>.

Но, что-то я отвлекся. Я не занимаюсь рецензиями на книги и фильмы, я занимаюсь играми, а значит, вернемся к тому, о чем я собрался написать. А именно — к новой TCG от Визардов под названием **HARRY POTTER**. Встречайте «каппладисментами» ©!

Если вы внимательно читаете этот раздел, то, думаю, уже поняли, что во всем мире коллекционные карточные игры пользуются большой популярностью. В нашей стране, к сожалению, такого бума не наблюдается — думаю, это происходит в основном из-за проблем с языком. Не каждый человек начнет осваивать игру на английском языке, а русские или украинские варианты, увы, отсутствуют. Надеюсь, это временное явление, хоть для того, чтобы играть в большинство таких игр, владение английским не обязательно. Тут главное понять правило и запомнить ключевые слова, дальше все будет несложно.

Вот текст официального сообщения компании «Corgona» об игре **HARRY POTTER**:

«Harry Potter — это интеллектуальная настольная игра с использованием коллекционных карточек для детей от 8 до 14 лет. В основе игры лежит популярная одноименная книга Дж. К. Роулинг. А над созданием иллюстраций для карточек работали самые известные художники мира.

Настольная игра Harry Potter была разработана компанией Wizards of the Coast. Поклонники книги Harry Potter и эксперты в области хобби-игр тестировали игру еще во время ее создания и пришли к выводу, что игра просто фантастическая.

В игре Harry Potter вы — студент Хогворта. Вместе с остальными волшебниками вы выступаете в студенческий клуб



дулянтов. Эта игра — поединок двух волшебников, каждый из которых умеет кол-

довать и использовать магические существа в игре.

В интеллектуальную настольную игру Harry Potter играют два игрока, каждый самостоятельно формирует свой игровой набор. Существует около 200 различных карточек с изображением сцен из романа, любимых персонажей, заклинаний, эликсиров и снадобий, которые делают каждую игру уникальной и позволяют использовать разные стратегии и тактику.

Суховато немного, на мой взгляд, но интересно. Всегда мечтал стать дуэлянтом: «Ваша шапка, сэр!».

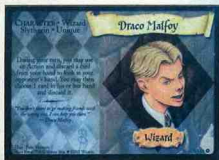
— Палочки наготове! — крикнул Чаруальд. — Когда я сосчитаю до трех, наложите свое заклятие, чтобы разоружить противника — только разоружить, нам не нужны несчастливые случаи! Раз... два... три!

Гарри занес палочку над головой, но Малфой скульничал и начал на счете «два»: его заклятие ударило Гарри с такой силой, что ему показалось, будто на голову обрушилась большая чугунная сковорода. Он пошатнулся, но не упал и, не теряя больше времени, выставил волшебную палочку в сторону Малфоя и выкрикнул: «Риктусмептро!»



— Я сказал, чтобы разоружить! — в тревоге закричал Чаруальд поверх головы, поскольку Малфой стал медленно оседать на пол; Гарри ударил по нему Шекочарой, и Малфой так извился от хохота, что не смог устоять на ногах. Гарри бесечно откинул голову, чувствуя, что будет нечестно добивать Малфоя, когда тот лежит на полу, и в этом было его ошибка; лавром воздух, Малфой кинул палочкой в Гаррины колени и задоволенно выкрикнул: «Гарантиаллегра!», — и в ту же секунду ноги у Гарри абсолютно перестали его слушаться и задержались как в кави-степе.

Надеюсь, никто не будет жульничать во время игры?



Итак, дуэль двух магов, точнее учеников магии. Не ново, но интересно. Давайте

КУПИ
или готовую
колоду ИГРЫ
И ПОЛУЧИ
В ПОДАРОК
DEMO-ДИСК

3 БУСТЕРА
или готовую
колоду ИГРЫ

Magic
Sargona

DEMO

www.sargona.com.ua

прежде чем делать выводы посмотрим на правила игры.

«Многие заклинания и волшебные существа, которыми Вы будете играть, наносят «повреждения» Вашему оппоненту, а это означает, что он должен сбрасывать карты из своей колоды».

Опс... То есть в случае повреждений не уменьшаются жизни, а уменьшается количество карт? Оригинально, хоть в принципе и понятно: наша задача — не убить противника, а победить его. А вот и подтверждение: «Вы выиграете игру, когда в колоде Вашего оппонента не остается карт».

Давайте, возьмем по колоде карт (лучше всего подойдет стартовый набор, включающий две готовые колоды и игровое поле с основными правилами на английском языке) и попробуем сыграть.

Итак.

Возьмите колоду, которая вам больше нравится.

Положите карту вашего Волшебника на место с надписью «Волшебник».

Перемешайте свою колоду и положите ее на место с надписью «Колода».

Возьмите из вашей колоды 7 карт в руку.

Определите, кто будет ходить первым.

А теперь можно приступить и к самой игре — давайте для начала по традиции проследим за фазами хода.

1. До начала хода

Если карта требует от вас выполнения какого-либо действия до начала вашего хода, выполните данную инструкцию сейчас.

Фаза 1 (фаза взятия карты). Возьмите карту в руку из вашей колоды. Вы должны брать карту каждый ход

Магазины-участники акции:

г. Киев, ЦУМ, 2-й этаж, отделы игрушек и игр
г. Киев, ул. Богатырская, 2-Б, клуб «Легенда», т. 461-31-61
г. Киев, ул. Васильевская, 10 клуб «MagiLand», т. 490-26-50
г. Киев, ул. Дмитриевская, 2, магазин «ComputerLand»
г. Киев, с.т.м. «КПИ», 18-й корпус НТУУ «КПИ»
г. Киев, Торговый центр «Квадрат/Світ книги» на с.т.м. Арсенальная.
г. Киев, Торговый центр «Все для дому» на с.т.м. Дружбы Народов
г. Киев, кинотеатр «КИЕВ», комп. Клуб «Убежище-13»
г. Киев, ул. А. Малышко, 3-Д, Магазин «Дом игрушек»
г. Львов, с.т.м. Крушельницької, 2, клуб «Nemesis», т. (0322) 72-88-50

Фаза 2 (фаза атаки). Ваши Существа, которые уже находятся на столе, на-



носят повреждения вашему оппоненту. (Не обращайте внимания на это правило в свой самый первый ход — у вас пока на столе ничего не выброшено.)

Фаза 3. На каждый ход в вашем распоряжении два Действия. Вы можете использовать Действие следующим образом:

- ☞ сыграть карту Урока;
- ☞ сыграть карту Существа;
- ☞ сыграть карту Заклинания;
- ☞ взять дополнительную карту из колоды.

Вы можете использовать одно и то же Действие дважды вместо того чтобы выполнить два разных Действия.

Фаза 4. Конец хода.

Если карта требует от вас выполнения чего-либо в конце вашего хода, выполните данную инструкцию сейчас.

Вроде ничего сложного. А теперь попытаемся во всем этом разобраться де-

тальнее.

А точнее, разбираться будем в следующем номере @.

Благодарим компанию «Sargona» за любезно предоставленную информацию.

[Продолжение следует]



Компьютерные **МЫШИ** **SVEN**®

www.sven-ukraine.com



RFSW-35

- Беспроводная (радио)
- 2 клавиши
- 1 колесо
- 520 dpi



IRSW-25

- Беспроводная (инфракрасная)
- 2 клавиши
- 1 колесо
- 520 dpi



WWU-11

- USB
- 4 клавиши (2 прогр.)
- 2 колеса
- 520 dpi

WOP-35

- Оптическая
- 5 клавиш (2 прогр.)
- 2 колеса
- 520 dpi
- Бесшумная



MOP-35 mini

- Оптическая
- 2 клавиши
- 1 прогр. колесо
- 520 dpi
- Бесшумная



RFW-33

- Беспроводная (радио)
- 3 клавиши (1 прогр.)
- 2 прогр. колеса
- 520 dpi



Тид
Алекс
Фотком
Девиком
Фортуна 2000
Серый ЧП
Корифей

0482-290812
0322-331139
0612-490194
044-5319531
044-4649263
044-5433471
044-4510242

Техника
Ворон
Рома
Каре
Компас
Дивест

0622-3858255
0562-343040
0612-120214
044-4906687
044-5319730
044-4569501

Фито
Эплада
Нафком
NIS
MDM
Спин-Байт

0622-555213
0562-453031
044-2419540
044-2343838
044-4645555
044-4635997

SVEN
Since 1991
http://www.sven-ukraine.com

впечатляет...? не понял...? звони!



Покупаешь компьютер **Impression** на базе процессора **Intel**® – 1 подарок

Покупаешь компьютер **Impression** на базе процессора **Intel**® с монитором **Samsung** – 2 подарка

Покупаешь компьютер **Impression** на базе процессора **Intel**® с монитором **Samsung** и струйным принтером **Hewlett Packard** – 3 подарка

NAVIGATOR™
www.navigator.ua

241-94-94
ул. В. Василевской, 13/1
ст. метро "Политехнический институт"

Impression
COMPUTERS

2

компьютера

МОЙ
КОМПЬЮТЕРза 55
грн

Разборчиво заполните подписной купон
и вместе с копией квитанции об оплате
отправьте до **10 декабря 2001 г.**
по адресу редакции:
03057, Киев-57, а/я 892/1 "МК+МИК"

Среди
участников
акции будет
разыграно
5
бесплатных
подписок
на
МОЙ
КОМПЬЮТЕР
и

на
2-е полугодие
2002 года

*Стоимость банковских услуг
по переводу денег не входит
в стоимость подписки

☐ Я подписываюсь на I-е полугодие 2002 г. и плачу **55 грн. 00 коп.***

ФИО _____

Индекс _____

Адрес _____

Телефон _____

Подпись _____

Дата _____

Повідомлення

Отримувач платежу

ООО "ИД "Мой компьютер" 26007301301736 31088331

Поточний рахунок

Код ЄДРПОУ

Установа банку

Старокиевское отд. ПИБ г.Киев

322227

МФО банку

Прізвище, ім'я та по батькові _____

адреса _____

Ідентифікаційний
номер _____

Вид платежу

Сума

ЗА ПЕРЕДПЛАТУ на комплект

"Мой компьютер" +
"Мой игровой компьютер"

Всього

55.00

Касир _____

Платник _____

Квитанція

Отримувач платежу

ООО "ИД "Мой компьютер" 26007301301736 31088331

Поточний рахунок

Код ЄДРПОУ

Установа банку

Старокиевское отд. ПИБ г.Киев

322227

МФО банку

Прізвище, ім'я та по батькові _____

адреса _____

Ідентифікаційний
номер _____

Вид платежу

Сума

ЗА ПЕРЕДПЛАТУ на комплект

"Мой компьютер" +
"Мой игровой компьютер"

Всього

55.00

Касир _____

Платник _____