

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ I(34)

Полумесячник «Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

8.01.2002

S.W.I.N.E.

Август
ноябрь



THE WOLF AGE

Wizardry

2 компьютеров

МОИ
КОМПЬЮТЕР



за **92**

грн

Разборчиво заполните подписной купон
и вместе с копией квитанции об оплате
отправьте до **1 февраля 2002 г.**

по адресу
редакции:
03057,
Киев-57,
а/я 892/1
"МК+МИК"

☐ Я подписываюсь с марта по декабрь 2002 г. и плачу **92 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

92.00

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

92.00

Касир _____

Платник _____

Среди
участников
акции будет
разыграно
5 (пять)
очень
интересных
призов

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

Спонсор акции
"ЗЕЛЕНАЯ ПОДПИСКА 2002"
web-клуб GREENHOME

www.greenhome.com.ua



ВНИМАНИЕ!

Новогодняя викторина
с елками и призами

+ Живые растения
+ живой Интернет



Внимание!

Условия акции

«Зеленая подписка 2002»

- 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!

СПОНСОР КОНКУРСА
"ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ЯНВАРЯ"
ТОРГОВАЯ МАРКА

NEVADA

Главный приз -

КОЛОНКИ
TURBOON DS 1040
12W+12W 20Hz-18kHz



тел/факс 213-3818, 241-9761
info@nevada.kiev.ua
магазин http://nevada.tut.com.ua

Список статей

1. Виктор (Jacall) ТРЕГУБОВ.
Arx Fatalis, стр. 7.
2. Кирилл БЕЛЯКОВСКИЙ.
Rock Manager, стр. 8.
3. Василий ПОПОВ.
A.I. Puzzler, стр. 9.
4. Том/Дос/КЕРТИС, Александр ГЛЮК.
Wizardry, стр. 10-13.
5. Sem VOSEM.
SCHIZM, стр. 14-16.
6. Ефим БЕРКОВИЧ.
Орда 2: Цитадель, стр. 17.
7. Дмитрий АМПИЛЛОВ.
Myth III, стр. 18-19.
8. Кирилл БЕЛЯКОВСКИЙ.
AquaNox, стр. 20-21.
9. Андрей СТОЛЯРОВ.
S.W.I.N.E., стр. 22-23.
10. Дмитрий АМПИЛЛОВ.
Рулез.z.z.ные рули-2, стр. 24-25
11. Том/Дос/КЕРТИС.
Magic the Gathering, стр. 26-27.
12. Н. МОЖАЕВА, Н. ГРАДОВАЯ.
Harry Potter, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

12 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Первый раз в этом году наш экскурсионный автобус отправляется в путь. И как всегда, его пассажиры в начале экскурсии читают «Игроградский Вестник».

Аrcanum'ом вдохновленные

Нет-нет, эта информация не имеет никакого отношения к компании Troika Games, выпустившей в прошлом году замечательную игру Arcanum. О ней, я думаю, слышали даже те, кто RPG на дух не переносит. Ну, а все остальные, наверняка, провели немало дней, исследуя таинственный мир, в котором парадоксально переплелись магия и технология. Среди последних, судя по всему, были и сотрудники компании Quanta Entertainment, которые, проникнувшись смелыми идеями разработчиков из «Тройки», решили сделать игру в чем-то очень похожую на Arcanum и в то же время сильно отличающуюся от нее. Называется она будет Defection. Действие этой новой RPG перенесет нас на планету Alsanol, на которой долгие годы параллельно развивались магия и технология. Причем если в Аркануме мы наблюдали цивилизацию, больше всего похожую на Европу или Америку конца XIX — начала XX веков, то Defection с головой укунет нас в далекое будущее. Техника сделала гигантский шаг вперед: во всю развиваются компьютерные и нано-технологии, полным ходом идет развитие искусственного ин-

теллекта и большая часть разумного населения планеты вовсе не люди, а киборги. Собственно, и наш герой — тоже киборг, вернее, андроид серии Марк I. Именно он узнает об ужасной опасности, надвигающейся на родную планету и храбро бросается спасать мир. Что это за опасность и какую



роль в этом высокотехнологическом мире будет играть магия, пока что не известно. Зато известно кое-что другое. Например, то, что игроку предоставит полную свободу действий, можно будет свободно перемещаться по всему миру, общаться с многочисленными NPC, причем некоторые из них могут пожелать присоединиться к вам. Всего мож-

но будет собрать команду до шести человек, включая Марку. Defection создается на двухмерном «движке», который, однако, будет поддерживать различные 3D-эффекты. Также разработчики обещают нам нелинейный сюжет, продвинутый AI и реалтаймные бои, с возможностью использования «управляемой паузы», как это было реализовано в Baldur's Gate, Planescape: Torment и других известных играх. Если вы заинтересовались этим проектом, обязательно загляните на официальный сайт игры (<http://www.quanta-entertainment.com/defection>).

Там можно не только поподробнее почитать о будущей игрушке, но и посмотреть на скриншоты и даже скачать видеоролик (http://www.quanta-entertainment.com/defection/media/tech-via_320-240.avi), демонстрирующий различные элементы геймплея. Размер ролика 7.5 Мб. Defection должен появиться в продаже в первом квартале 2002 года.

Сара о бронепоезде

Возможно, некоторые из вас помнят «шедевр», созданный одним из подразделений ныне широко известной российской компании «Бука» на заре ее существования, под

Условия конкурса

«ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, представившие 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 письмо 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 ПИСЬМА ПО АДРЕСУ: 03057
г. Киев-57, а/я 892/1, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».**

СПОНСОР КОНКУРСА "АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ" в январе 2002

set
Сучасні Електронні Технології

**1-й приз:
принтер EPSON 580
2-е призы:
джойстик LOGITECH
3-и призы:
колонки GENIUS**



Кроме того, среди наших гостей будут разыграны дополнительные призы, предоставленные компанией SET.

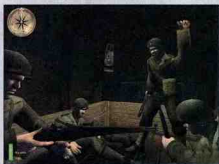
пр. Науки, 4
(044) 250-97-61
set@zinfo.kiev.ua

названием «Грогада». Российские игровые издания тогда просто захлебывались от восторга, посвящая описанию этой игрушки чуть ли не половину номера. Добродушные геймеры, естественно, верили любимым журналам, покупали «Грогаду» и через десять минут игры понимали, что деньги пропали зря. К чему я это вспомнил? Да к тому, что не так давно все та же компания «Бука» анонсировала новую игру, которая поступит в продажу в ноябре 2002 года. «Бука», естественно, выступит издателем этого проекта, а непосредственной разработкой игры занимается фирма «Грогада». Что же это за игра такая, спросите вы. Отвечу. Называется данный проект будет весьма претенциозно — «Дорога на Хон-Ка-Ду». Эта самая дорога пролегает по поверхности далекой планеты, расположенной в далекой Галактике. Именно по ней нам и придется проехать но... бронепоезде. Да-да, нас с вами ждет, пожалуй, первый в мире аркадный симулятор бронепоезда с элементами реалистичной стратегии. Или, может быть, стратегия, в которой главным (а то и единственным) юнитом будет бронепоезд. Вам интересно, откуда в далекой-далекой Галактике взялись железные дороги, по которым разъезжают бронепоезда? У «Буки» на все готов ответ. Нам предлагают погрузиться в мир, в котором процветает цивилизация паровых роботов, передвигающихся строго по железным дорогам. Роботы эти, надо сказать, весьма агрессивны и ведут постоянные междоусобные войны. Вот в одной из таких войн нам и предстоит принять участие. Согласно информации, выложенной на страничке, посвященной этой игре (http://www.buka.ru/games/road_to_hkd/index.htm) наш нелегкий путь к таинственному Хон-Ка-Ду будет наполнен всевозможными опасностями и разнообразными препятствиями. На нашем пути встанут враждебные поезда, роботы, пираты (железнодорожные, надо полагать), злые мухи и даже Сцилла с Харибдой. Кроме них мешать нашему продвижению к заветной цели будут извергающиеся вулканы, гнилые болота, снегопады, метеоритные дожди и прочие проявления стихии. Кроме этого разработчики обещают мощный сюжет, огромное количество дружественных, враждебных и нейтральных юнитов, множество разнообразного оружия и продвинутую графику. Как отнестись к этому заявлению, я даже не знаю. Наверное, нужно просто подождать хотя бы первых скриншотов и более подробной информации. Ведь кто знает, может, оно и приколится — покатаются на бронепоезде.

«Золотая» медаль

Согласно заявлению компании Electronic Arts, отправив «на золото» один из самых многообещающих 3D-шутеров нынешнего года — Medal of Honor: Allied Assault. Игра должна появиться в продаже 22 января 2002 года. Так что ждем с нетерпением, тем более, что Medal of Honor, похоже, действительно станет хитом.

Действие игры перенесет нас в суровые годы второй мировой войны. Однако, в отличие от прошлогоднего Return to Castle Wolfenstein, разработчики MoH старались придержи-



живаться историческому реализму во всем, в чем только возможно. Так что в этой игре мы с вами не встретим полчищ монстров и не столкнемся с древней магией. Но жить от этого легче не станет. Нам будут противостоять лучшие солдаты Рейха, среди которых будут элитные подразделения СС, бойцы Африканского Корпуса и многие другие. Нашим же героем будет лейтенант Майк Пуэзал — один из лучших агентов подразделения OSS (The Office of Strategic Services), которое было реально создано в июне 1942 года генералом Wild Bill Donovan'ом для проведения разведывательно-диверсионных операций в тылу врага. Ими (операциями), собственно, нам и придется заниматься.

Мы побываем в Северной Африке, Франции, Италии и Германии. Сами же миссии тоже будут отличаться разнообразием. Наряду с заданиями, главной целью которых бу-



дет уничтожение всего, что движется, нам придется еще и выступить в роли шпиона: тайно проникать в расположение противника, воровать документы, «убирать» важных деятелей и т.д. и т.п. В игре дадут пострелять из более чем 20 «стволов», состоявших на вооружении армий различных государств, принимавших участие в событиях того времени. Причем разработчики клянутся, что все оружие будет вести себя точно так, как в реальности. Ну что ж, будем ждать и надеяться, что игра оправдает наши ожидания.

Всеслав Forever

Не знаю как вам, а мне положение с российским супердолголетием «Всеслав Чапоедей» (он же «Всеслав: Долина», он же «Fatherdale: the Guardians of Asgard») очень напоминает ситуацию со всемирно известным Duke Nukem Forever. Ну, согласитесь, ведь очень похоже: шумный анонс и многолетнее затишье, временами прерываемое скудными откровениями разработчиков. Вот и сейчас в Сеть просочились кое-какие сведения



из офиса Snowball Interactive, которая, собственно, и занимается разработкой «Всеслава». На этот раз сотрудники Snowball поведали нам, что 10 января должна появиться альфа-версия игры, к которой будут прилагаться «интегрированные комментарии по результатам внутреннего тестирования». Кроме этого разработчики не опровергли ранее появившуюся информацию о том, что релиз состоится в апреле 2002 года. Будем ждать.

Вперед, под древние знамена!

С 15 по 17 февраля 2002 года на базе отдыха «Сайтанок» [Житомирское шоссе, 17 км] пройдет первый Всеукраинский фестиваль исторических организаций и ролевого моделирования. В прошлых выпусках нашего журнала мы много писали о подобных организациях, проводящих ролевые игры на свежем воздухе и занимающихся реконструкцией исторических событий. Этот фестиваль, пожалуй, будет самым масштабным событием такого плана. В эти дни на базе отдыха «Сайтанок» соберутся любители ролевого моделирования из Киева, Харькова, Запорожья, Днепропетровска, Луганска, Донецка, Симферополя, Луцка, Львова, Севастополя и других регионов Украины. Так же ожидается присутствие гостей из Москвы и Санкт-Петербурга. Все, что в эти дни сумеет попасть на место проведения фестиваля, смогут увидеть огромное количество разнообразных конкурсов, среди которых Конкурс исторических костюмов и костюмов-фэнтези, Конкурс средневековых танцев, Конкурс бардов и пр. Программа

от 2363 грн.

Athlon 1,3GHz/128Mb/
20GB HDD/Ge Force 400 64Mb/
1815 EPIC-D-ROM 52x/ATX
15" monitor



Доставка по Киеву БЕСПЛАТНО! Оплата при получении! Гарантия 24 мес!
Акция! С 1 декабря по 31 января покупателям компьютера ПОДАРОК!

тел. (044)490-23-23 www.stil.kiev.ua



фестиваля включает в себя проведение семинаров по вопросам реконструкции исторических доспехов и оружия, а также мастер-классы по историческому фехтованию. Естественно, не обойдется и без демонстрации боев, на которых покажут свое мастерство лучшие мастера нашей страны.

Организаторами фестиваля выступают **Федерация исторического фехтования г. Киева** и Киевский Культурный Творческий Центр «Таверен» при поддержке Международной ассоциации «АУРА». В общем, если вы интересуетесь историческим моделированием, фэнтези или ролевыми играми — добро пожаловать на фестиваль. Вход



свободный ☺. Ну, а в ближайшем номере «Моего компьютера игрового» вы сможете прочитать полный отчет нашего корреспондента об этом интереснейшем мероприятии.

Интервью с Хитменом

На сайте 3D Action Planet (<http://www.3dactionplanet.com>) появилось довольно интересное интервью с Дженсом Петером Курупом (Jens Peter Kurup) — ведущим аниматором проекта **Hitman 2: Silent Assassin**. Интервью довольно длинное и охватывает практически все аспекты будущей игры. Вы сможете прочитать и о «движке», и о редакторе уровней, и о добавлении вида «от первого лица». Лично мне самым интересным показался именно этот момент. Все, что прошел первого Hitman'а, а, я думаю, согласятся, что «вид от третьего лица» там был сделан просто прекрасно, если не сказать идеально. Поэтому решение разработчиков добавить возможность смотреть на мир «собственными глазами» весьма ностальжило. Ведь очень редко удается достойно реализовать обаяние вида. Так вот, по словам Дженса, доминирующим останется именно «вид от третьего лица», хотя в любой момент вы сможете переключиться в режим FPS. На сегодня работа над FPS-Hitman'ом еще не закончена, так что сказать толком

ничего нельзя. Очень много было сказано о «движке» новой игрушки. Дело в следующем: хотя Hitman 2 и создается на engine своего предшественника, но графически он будет очень сильно отличаться от первой части игры. Отличаться, понятное дело, в лучшую сторону. Разработчики из



lo Interactive буквально до основания перебрали свой старый Glacier, и теперь, по их словам, он способен творить чудеса. В общем, интервью очень интересное и содержательное. Отправляйтесь на <http://www.3dactionplanet.com/features/interviews/hitman2> и читайте.

Новый мир Ультимы

К радости поклонников онлайн-овой RPG **Ultima Online** в Киеве открылся еще один шард. Запущенный на эмуляторе «Сфера» 0.55, он сразу завоевал сердца многих любителей этой игры. Заходите на <http://www.nightday.com.ua>, читайте условия подключения и играйте в свое удовольствие.

Предновогодний день «Моего Компьютера»

Всем не приходило (а как ни крути, так все всегда оказывается в большинстве) с радостью ☺ сообщаем, что в субботу, 22 декабря, в помещении Профкома студентов НТУУ «КПИ» прошел очередной «День нас». Еще более усугубляя печаль не приходших, скажем, что все те счастливицы, которые не побоялись проложить собственную «дорожку следов» к месту нашего «сейшна», в полном составе получили призы от компании «SET» (а вот какие, мы из вредности не расскажем). Среди них же «SET» разыграл свой главный приз (молчим-молчим ☺).

Традиционно (в обстановке полной открытости дверей) были подведены итоги конкурсов «Лучшая статья месяца» в «МК» и в «МК» за октябрь и ноябрь. Призополучателями стали следующие наши авторы...

«МК» (октябрь): Сергей Болахов («Не растеряться в мониторах», №40(159)) получает CD-RW NEC NR-7500 от Impression computers».

«МК» (октябрь): Tuer Maksim («Wolfenstein», №19(29)) и Tom/Doc/Керти («Red Faction», №19(29)) набрали одинаковое количество баллов и на двоих(!!) разделяют один(!!) CD-RW NEC NR-7500.

«МК» (ноябрь): Михаил Черкес («О наболевшем», №44(163)) «комплектует» целый набором призов от ООО «Юнисофт» — комплект дистрибутивов LINUX от компании

ALT LINUX TEAM, учебник по системе LINUX и подписка на репозиторий SISYPHUS на год.

«МК» (ноябрь): Ефим Беркович («Civilization III», №21(31)), чье компьютерный клуб «SELEMENT» (спонсор конкурса в том месяце) награждает мобильным телефоном SIEMENS C25.

Переходим от наших авторов к нашим же читателям. Путем честного засыпания неэтикетированной руки в коробки с открытыми купонами были определены «активно возмужающие читатели».

Октябрьские «везунчики» (все призы предоставлены интернет-провайдером «IP-Telecom»):

3-е место (доступ HOME на 1 месяц от IP-Telecom): Недзельничий Андрей Викторович (Киев-65, ул. Метростровская 14/12, кв.34); Александров Александр Григорьевич (Киев-60, ул. Орловская 5, кв.1); Журков Дмитрий (Киев, ул. Грицевца 45-18).

2-е место (Unlimited на 1 месяц от IP-Telecom): Валиев Ярослав Анатольевич (Киев, пр. Ватутина 30, кв.473); Тыква Сергей Викторович (Киев, ул. Ревуцкого 19/1, кв.390).

1-е место (Первое, главное: модем GVC 56K SF-1156V/R2 получает наш читатель Козловский Александр Владимирович (Черкасская обл., п.г.т. Манькивка, ул. Федюнова 5-6).

Ноябрьские «везунчики» (все призы предоставлены компанией «SET»):

3-е место (мышь со скроллом): Садовой Сергей Витальевич (Киев, ул. Николаева 11, кв.35); Терно Андрей Валериевич (Киев, ул. Ревуцкого 21, кв.228); Самбор Владимир (Киев, ул. Наумова 23-6, кв.62).

2-е место (колонки TEAC 300RP): Степаненко Артем Геннадиевич (Херсон, ул. Павленкова 26, кв.228); Кривец И. В. (Киевская обл., г. Бровары, ул. Седова 2, кв.47).

Самый везучий (1-е место) — в ноябре этим человеком стал Комарь А. В. (Киев, пр-т Рад. Украины 9, кв.25). Он и получает главный приз от компании «SET» — сканер Mustek ScanMagic 4830S.

Поздравляем всех победителей всех наших конкурсов! Настоятельно рекомендуем им связаться в ближайшее время с редакцией, дабы «материализовать» те свои призы, о которых они только что прочли.

Ну что ж, краткая информация о предновогоднем «Дне «МК»» исчерпана. Следующий День «Моего Компьютера» состоится лишь в феврале, на выставке EnterEX (следите за рекламой в наших изданиях). Ждем всех желающих пообщаться с редакцией, поучаствовать в розыгрышах призов и полезно провести свое время (не каждый же день мы встречаемся ☺)... В любом случае будем рады видеть вас как среди участников конкурсов «Активно везучий читатель» и «Лучшая статья месяца», так и среди приходивших на очередной «День нас».

Послесловие: ИД «Мой Компьютер» благодарит Профком студентов НТУУ «КПИ» и лично его председателя Владимира Миронова за любезно предоставленное помещение для встречи с читателями.



А вот это здание весьма необычной постройки. Оно растет не вверх, а вниз...

Виктор (Jacall) ТРЕГУБОВ

Арх Fatalis

Вы любите игры европейских разработчиков? Я — да. С одной стороны, естественно, нельзя оценивать продукт по национальности девелопера. С другой — живы в памяти творения братьев славян: хорватский Serious Sam, чешские Flying Heroes и Hidden and Dangerous, «североевропейский» (действительно, всем континентом делами ☺!) Soulbringer и даже французские игрушки вроде Alone in the Dark и Goblins, а особенно «Защитник Подземелий». Каждая эта игра — маленький шедевр в своем жанре, подкупающий в первую очередь своей уникальностью. Удивительно не столько то, что в Европе было сделано много хороших игр, а то, что не было сделано абсолютно плохих. Тамашные разработчики не страдают характерной американской ориентацией на «папсового среднего пользователя», который тихо сходит с ума от безделья, и поэтому не смешат геймеров разными «Симсами» или «Дир Хантерами», а предлагают зачистную игру с хорошим чувством юмора, отличными геймплеем и основательной продуманностью. Но все это заставляет меня подходить к рассмотрению новых европейских игр с настороженностью: мало ли,

Начнем с истории. Жил-был мир Аркс (так и назывался). Полностью нормальный фэнтезийный мирок. Но тут разработчики игры решили, что писать нормальный движок для открытых пространств им в облом. Поэтому в Арксе в срочном порядке потухло солнце, а все его жители переселились



лились под землю, где потеплее. Это пакость первая. Подземки — привилегия американцев, которые не знают, что это такое, и поэтому от них жутко тащатся. В европейских и СНГ-овских играх часто присутствовала такая странная форма рельефа, как «чисто поле», и уже за одно это их стоило любить и уважать. Но разработчики утверждали (а они много чего утверждают, сайт игры — реклама на рекламе): «Подземелья в нашей игре — не унылые донжоны, а захватывающие дух прекрасные территории...» Прямо по Толкиену: «...нора была хоббитина, а значит, благоустроенная». Ну ладно. Верим. Дальше что?

Пересказывать сюжет не буду. Скажу лишь, что опять придется спасать мир от очередного злобного божества. На редкость оригинально как для РПГ... ☺ Единственное, что удивляет, — существование божества открыл королевский астроном. Астроном. В подземном мире. Логика, а? По ходу действия нам предстоит посетить подземные города, лагеря гоблинов, лавовые озера и прочую подземную прелесть, а также пообщаться с различными обитателями этого катакомбного мира — нагами, гномами и т. д. Как ни странно, именно пообщаться — в игре возможны диалоги даже с теми же гоблинами. Правда, тут есть еще одна пакость: разработчики как-то странно отзывались о диалогах — «Они у нас ненагружены и контекстуальны». Это как понять? — «Да-да, нет-нет, моя твоя не понимает-иди отсюда, сам дурак-УбЫО!» Да, еще следует учесть, что в игре диалоги ведутся параллельно с другими событиями. То есть заговаривать противнику зубы

можно будет даже в процессе боя. Только из этого мы заключаем о реалитимовых боях — больше о них нигде не сказано.

Информация о ролевом аспекте игры? А не дожидаетесь? Разработчики ограничились заявлением вроде: «Только это РПГ имеет право называться хорошей РПГ» (да, а Блек Айл и другие компании-ролевушники все свое сознательное существование так, фигой страдали ☹). Лишь упомянули, что персонажа можно будет генерить (вау!). Развитая система навыков, развитых на подгруппы, отдаленно напоминает «Арканум» (к примеру, механические — взлом замков, обезвреживание ловушек и т. д.). Плюс обещают нелинейность сюжета, почти полную свободу действий и разные способы решения игровых задач — стражника можно прибить, а можно усыпить спятившим. По идее игра не планировалась hack-and-slash'ем, то есть придется порабатать головой, а не только рвать все, что движется. И при этом сулят широкий выбор оружия, включая магическое.

Кстати, магия в игре действительно интересна. Как я понял, заклинания базируются на магических словах, а те, в свою очередь, записаны на рунах. То есть можно, получив руны, задевать их в мини-заклинание, а потом, подбирая руны, складывать их в осмысленные фразы — мощные заклятия. И кастуется заклинание не кликом на иконке, а — а-ля Black and White — начертанием рун в воздухе мышкой. Система интересная, увлекательная, но неудобная. Кстати, на мышке висит чуть ли не все управление игрой — уверю, что будет очень удобно. Что ж, может быть ☺.

И напоследок еще одна пакость. Видаль кишиниты игра... в гробу у белых тапок. Я в свое время прошел «Дракона», до сих пор прелести графики его подземок вспо-



минаю с содроганием. Так вот, перед нами тот же «Дракон» с низкими графическими настройками. Разве что магия симпатичная, а так — впечатление угнетает.

Ориентировочная дата выхода игры — апрель 2002 года. Ориентировочные минимальные системные требования — P2-300, 64 Мб ОЗУ, 16 Мб 3D Card, рекомендуемые — PIII-450, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб 3D Card.

Что ж, у нас есть время подготовки, а у разработчиков — что-либо изменить. Будем ждать и надеяться.

Удачи!



а вдруг поломает традицию? Как в руглетке: чем чаще выигрываешь, тем больше опасаться закона подлости ☹.

И вот сейчас я попытался объективно взглянуть на новый французский РПГ-шный проект, — естественно, это у меня не получилось. Что ж, может, это и к лучшему — попытки объективной оценки редко приводили к чему-либо хорошему ☹.

Итак, игра называется **Arx Fatalis**. Разработчик — **Arcane Studios** (Франция), издатель — **Fishtank Interactive** (Дания). А вот последняя компания нам более чем известна — именно она издала на Западе «Демигрогов» и «Проклятые Земли», плюс в ответе за Call of Chulth и S.W.I.N.E. Жанр — РПГ от первого лица.

Скажите, что надо хорошему музыканту? Талант? Конечно... Хорошие инструменты, место для выступлений и реклама? Без этого не обойтись. Но если первое, как говорится, от Бога, то все остальное обеспечивается его менеджером. Попробуйте и себя в этой роли.

ROCK MANAGER

Кирилл БЕЛЯКОВСКИЙ kiria@web-com-ua.com

Разработчик: Monsterland и PAN Interactive
Жанр: менеджер рок-группы
Предлагаемая дата выхода: февраль 2002 года

- Почему сегодня так мало хорошей музыки?
 - Говорят, что хорошая музыка плохо продается.
- Из интервью с разработчиками

**Я стал знаменитым,
я вам не чета,
Я супермен, я поп-звезда...**

Музыка — это одна из немногих вещей в этой жизни, которая позволяет нам окунуться в мечты, задуматься о чем-то возвышенном, высоком, так сказать. Понятно, что у каждого для достижения подобных целей существует своя любимая мелодия, исполнитель. Другое дело, что зачастую, слушая музыку, мы даже не задумываемся о том, с какой целью сами музыканты берутся за инструменты и принимаются музицировать. А целей, поверьте, предостаточно. Одна из них — деньги. Много денег! Так называемая «коммерческая» попса великолепно продается, влекущая завоевывает популярность среди молодежи на данный момент вазкой, липкой, забивающей уши и мозги, массой сочится из наших радиоприемников и динамиков телевизоров. Лично мне гораздо приятнее послушать ребят, играющих для себя, дабы доставить удовольствие собственной душе, а не для отработки денег за концерт. Потом, конечно, потребуются финансы на качественную запись, оплату турне... Но все это потом... А вот желание играть в дальнейшем именно ту музыку, которая нравится тебе, а не рынку, — это заслуживает искреннего уважения! Таких ребят сейчас действительно мало, но главное, что они есть и их слушают.

Впрочем, надо же откуда-то черпать информацию и о закулисных перипетиях дутых звезд. А уж если эти сведения преподносят в удобоваримом и довольно привлекательном виде, то даже необходимо. Проще говоря, совсем скоро на отечественном рынке появится

единственный в своем роде менеджер рок-группы. На данный момент у меня в руках лишь демо-версия этой игры, но даже на ее основе можно составить мнение о грядущем развлечении. Итак, совсем скоро нам предстоит влезть в шкуру менеджера музыкального коллектива и, как это принято сейчас называть, раскрутить ребят по полной программе!

**Я вчера под фанеру пару
песен слабал,
Три калекки мне
похлопали, и я звездой
стал...**

Как и полагается всякому бизнесмену, задумавшему разбогатеть на эстрадной ниве, первым делом следует призадуматься, что же на сегодняшний день необходимо основной массе слушателей. Та-а-а-а-а, подумаем. Ага! Русский рэп — уж слишком спорное понятие, дид-джей и прочих рго-динутых и без того, как грязи... А вот что-то потяжелее, вроде хард-рока или панка, это самое оно, да. Ну,



и попы чутко, а то без нее сегодня никак нельзя. Что поделаешь, ну любит народ «зайка моя, я твой тазик!». Так что набирать собственный ансамбль народной пляски и хорошего пения будем именно из музыкантов такого типа. Понятно, составлять группу следует с умом, стараясь не экспериментировать, оставляя на призовов судьбы в одной примерке панкующего ударника и напоминающую примоданно. Более того, музыкантов в дальнейшем можно (и нужно) будет дополнительно обучать, а чтобы у них от чрезмерной нагрузки не началась депрессия, улаживать по-

дорками. Думаю, дорогой читатель сам догадается, кому желательно презентовать букет душистых роз, а кому и ящика «Клинско-го» за глаза хватит. Но в любом случае, даже сложный коллектив когда-либо бывает раздираем склоками. Так что придется всегда быть начеку!

**Даже западные группы
не сравнятся со мной,
Со мной, с начинающей
поп-звездой...**

Основные события будут разворачиваться на территории местного аналога музыкальной столицы мира. Большой такой city, где существуют все необходимые для начинающих исполнителей и их покровителей заведения: звукозаписывающие студии, забоголавки и широкие залы для концертов, редакции местных музыкальных газет и радиостанций, павильоны для съемки видеоклипов... В общем, есть где развернуться. Но ждать, когда же огни большого города благосклонно укажут единственный верный путь к эстраде, олимпиаду не стоит. Прежде всего следует прикупить права на исполнение какой-либо песни, потом записать ее с вновь созданной группой и пустить готовый продукт в оборот.

Причем сам процесс записи потенциально-го хита выполнен довольно увлекательно. Нам предлагают самостоятельно настроить и изменить звуки, издаваемые каждым музыкантом. В результате вокалиста можно заставить вещать, как раненого в фильные части оркестранта, в то время как клавишник с усердием будет наяривать «Мefисто-вальс» Ференца Листа! Угрюмо, конечно, но доля правды присутствует. Впрочем, даже записать хорошую композицию ничтожно мало для успеха.

Следующий шаг — оповестить о своем существовании масс-медиа, приобрести несколько часов теле- и радиоэфира (иначе с чего бы в нашей Украине по некоторым каналам целыми днями крутили пургу) и купить первые полосы местных газетенок. Ну, а дальше все пойдет, как по маслу: концерты по местным клубам, съемка видеоклипов, признание аудитории (которая тоже, кстати, делится по возрасту и интересам) и прочие притястности. Потом, правда, обещают встречи с какими-то «криминальными элементами», но мы, панки, как говорится, даже грязи не боимся!

В общем, как минимум нам обещают предоставить что-то необычное. Демка оказалась на редкость занимательной, а одной-единственной возможной миссии мне показалось мало. Самое интересное, что где-то там, в заборах, игра уже вышла. А ребята из **Snowball** и **1C** полным ходом готовят игрушку к изданию на отечественном рынке. А значит, мы вскоре увидим отличные пародии на нашу эстраду и, без сомнения, найдем, над чем посмеяться!

P.S. В качестве заголовков глав были использованы строки из песни группы «Сектор Газа».



Один из известных архитекторов нашего города, г. Пажитнов, спроектировал новое здание. В нем мы будем, как всегда, решать массу головоломок. А вот каких именно, вы узнаете из нашей экскурсии.

A.I. Puzzle

Василий ПОПОВ

Жанр: Puzzle

Разработчик: Microsoft Games

Издатель: Microsoft

Предполагаемая дата выхода: весна 2002 года.

Относительно недавно в нашем видеопрокате появился фильм с неброским и не совсем понятным большинству людей названием —



A.I. Появился он как-то тихо, незаметно и особого успеха, судя по всему, не имел. По крайней мере смотрели его очень и очень немногие. А тем не менее фильм был (да и есть, в общем-то) довольно фильный. И рассказывающий в нем о том самом AI, который так часто ругают на страницах этого издания. Да-да, речь идет об искусственном интеллекте. Вот только действие фильма происходит в далеком будущем, когда программисты добились успеха в данной области и создали компьютерный интеллект, практически ни в чем не уступающий человеческому. Более того, один из обладателей этого самого «продвинутого AI» вдруг самостоятельно перешагнул черту, которая отделяет «умную программу» от человека. События, которые за этим последовали, были, мягко говоря, не очень приятными, а если говорить начистоту — то просто страшными. Что поделаешь, не любят люди, когда кто-нибудь посягает на их привилегированное положение на планете. Но полностью раскрыть сюжет фильма я здесь не стану. Скажу только что представляет он собой очень сильную, жесткую психологическую драму, в которой даже не пахнет хэппи-эндом.

К чему я все это рассказываю? Да к тому, что где-то в районе марта этого года на прилавках появится компьютерная игра **A.I. Puzzle**, сделанная по мотивам вышеупомянутого фильма. Как вступит из названия, относиться оно будет к жанру puzzle, а занимается ее разработкой настоящий профессионал своего дела и, я бы даже сказал, «король» головоломок — Алексей Пажитнов, я думаю, что создатель всемирно известного «Тетриса»

в особых представлениях не нуждается. Именно с этой простой и гениальной игрой, которую можно сегодня встретить на жестких дисках как протестных «двоек», так и двух-триагерных Пентиумов, началась карьера тогда еще неизвестного советского программиста. Шли годы. Исчез с карты Советский Союз, да и сам господин Пажитнов уже давным-давно живет и трудится в Америке, а именно — в офисе всеми любимой фирмы Microsoft. Естественно, в том его подразделении, которое занимается играми.

Чего греха таить, жанр puzzle не пользуется особой популярностью в геймерской среде (по крайней мере, в нашей стране). Но я глубоко убежден, что нет плохих и хороших жанров — есть игры, в которые интересно или не интересно играть. Причем это правило верно и для puzzle. Вот, помню, несколько лет назад в продаже появилась игрушка под названием *Pit Droids*, в которой нужно было управлять группой абсолютно безмозглых роботов (вот уж у кого AI отсутствовал напрочь). Вы должны были провести их через огромное ко-



личество разнообразных препятствий и смертельно опасных ловушек. Причем для того, чтобы все они дожили до финала, нужно было здорово напрячь заостреннее «серое вещество» и решить немалое количество головоломок. Puzzle, одним словом. У нас в редакции фанатов puzzle нет, но в *Pit Droids* довольно долго играли все, начиная от охранников и заканчивая главным редактором. Ибо игрушка была веселая, логичная и красивая.

Но вернемся к Пажитнову. К сожалению, ему больше не удалось сделать игру, которая по популярности составила бы конкуренцию его первому шедевру. Да он, впрочем, к этому и не стремился. Игры Пажитнова — это сложные «классические» puzzle. Помните хотя бы *Pandora Box*, появившуюся год два назад. Судя по всему, **A.I. Puzzle** будет из той же оперы, только с более крутой графикой и с сюжетной линией, практически один в один

повторяющей сюжет фильма. Впрочем, если кто-нибудь даже не слышал о фильме, он ничего не потеряет. Ведь **A.I. Puzzle** — это даже не квест, это puzzle, а значит, большую часть времени вам придется посвящать разгадыванию головоломок.

В игре будет пять локаций, на которых расположатся 130 пазлов трех уровней сложности. С самого начала игры вам будут доступны все локация и все пазлы, так что решать их можно будет в любом порядке. Однако предпочтительнее все-таки, придерживаясь очередности, так как после решения одной загадки вы можете получить подсказку, которая поможет вам разобраться со следующей. В качестве приза за решенные головоломки вам представится возможность полюбоваться красивыми картинками, в большинстве случаев это будут кадры из фильма, однако, по словам разработчиков, в игре будет много самых разных приятных сюрпризов. Пазлы Пажитнова всегда отличались довольно высокой сложностью и, что очень важно, абсолютной логичностью. Скорее всего, **A.I. Puzzle** не станет исключением. Здесь вы найдете задачи на пространственное воображение, наблюдательность и т.д. и т.п. Будут присутствовать вполне традиционные известные логические игровые жанры, например. Однако распознать их в игре будет довольно сложно. Как вы отнесетесь, например, к сбору картинок, разрезанной на прямоугольники разного размера, если их придется не только передавать, но и произвольно менять их размер, чтобы добиться положительного результата. И это, как мне кажется, далеко не самый суровый пример. В игре будет и мультиплеер. Можно будет проходить **A.I. Puzzle** в кооперативном режиме, решая даже и больше загадок одновременно (вот тогда



ко зачем это нужно?) или в соревновательном, разгадывая головоломки на скорость (а вот это уже может быть интересно).

Вот такую игру готовит для нас «папа» Тетриса. Будем надеяться, что она придется по вкусу любителям логических головоломок.

В нашем городе достаточно часто случается, что к уже завершённой постройке достраивают новый корпус. Обычно это происходит в течение 2-3 лет. Но вот этот корпус, 8-ой по счёту, был возведён через 10 долгих лет.

Том/Дос/КЕРТИС

Александр ГЛЮК



Glukk, тупой фэйтер.

А ведь у меня с самого начала было плохое предчувствие. Уж слишком легким казалось предстоящее дело. Всего-то делов — сопроводить бродячего торговца в область под названием Доминус. Я, правда, никогда не слышал о таком городе или материке, но мне это и не нужно — слышать. Тем более что лично для меня это составляет серьёзную проблему. В последней войне с ти-



ренгами мне наочно снасли одно ухо и очень сильно укоротили второе. Но я не расстраивался. Зачем вонку слышать? Вонку нужно бить. А это я умею. Чтобы произвести хорошее впечатление на нового нанимателя, я избил вышибалу, бормена и парочку официантов кабака, в котором мы встречались с нашим потенциальным работодателем. Однако добраться до поворов мне не дали. Все разом вдруг зашипели, мол, прекрати, что ты делаешь! Ну, я и прекратил. Я ведь хотел как лучше... А получилось как всегда. Весь вечер этот мучил ялился на меня квадратными глазами и что-то шептал на ухо Ранду. Нюхом чую: уговаривал не брать меня в команду. Правда, моему нюху тоже доверять не следует. В последней вылазке стрелок-ампаны вывели протрелили мне левую ноздрю, а я оторвал ему уши, выбил все зубы и засунул рог в... Ну, короче, понятно куда. И Ранд знал об этом, потому и не поддавался на уговоры этой высокотекутальной обезьяны. Короче, после третьего литра контракт был у нас в кармане. Вся дорога, пока мы брели к этой шившей берлоге, которая здесь гордо именуется гостиницей, я пытался влопывать парням, что мы попали, что все это добром не закончится. Однако кто ж меня послушает? Ну и ладно. Тогда я еще тешил себя надеждами, что все пройдет нормально. Да и в самом деле, кто же мог предположить, что все настолько запущено? В общем, не буду злоупо-

треблять вашим терпением, описывая кошмары, которые снились мне той последней ночью перед походом. Хотя кошмары были весьма реалистичными, возможно, именно благодаря им я, единственный в команде, не удивился, когда вместо парусов галеры мы увидели черное металлическое чудовище, больше похожее на моих далеких предков — драконов, чем на корабль. Нет, мы все, конечно, много слышали об этих самых муках и их путешествиях во тьме среди звезд, но, честно говоря, никто из нас до конца не верил в эти рассказы. И вот (в который раз!) довелось убедиться в том, что даже самые невероятные вещи могут оказаться правдой...

Дос, умный маг.

В чем сила мира, брат Glukk? В интеллекте сила, а не в мышцах. Да... Но против жадности интеллект, увы, бессилён. Ну говорил же я, что этот контракт не аннушет мне доверия, так нет: «Куча бабок, хавка бесплатная» — это Ранд. «Много мяса для нашей стали» — это мой брат-близнец Glukk. Что, не похож он на меня? Ну да, здоровый как Голем и страшный как смерть, ну, еще тупой как... как не знаю кто, зато боец, равного которому я не знаю. Просто в детстве его все больше влекло к дракам, а меня к книгам, вот и вышло, что вышло. Вечно он на-



пается и начинает бить всем подряд морды, а кто, скажете, его выручает от стражи, магов и прочего? Кто вытаскивает его из всяких передырок? Я, конечно...

Ну да ладно, дело не в этом. Дело в том, что мы так согласились на этот контракт: что поделясь, деньги нужны всем, а на нашей родине работу найти не так уж просто. Во всяком случае, после того, как я превратил своего нанимателя в жубу. Но это уже было после того, как Glukk откусил нос его сыну. Ладно, воровали.

Ни к чему ворошить бывов.

Итак, контракт подписан, и мы поеха-

ли, нет, полплы, нет, так полетели на этот чертов Доминус. И, естественно, предчувствие меня не обмануло, не успели мы до него долететь, как по нам дал залп из всех пушек какой-то черный корабль, эх, был



бы он поближе, я бы его... Братец, видя, как нас шамляют, все рвался выйти из корабля и набить врагу морду — не иначе, как за новое чудовище принял. И вышел бы, ну, поди объясни фэйтеру, что такое абсолютный ноль за бортом, но, к счастью, до шлюза он добраться не успел, а мы уже падали... И как падали.

Увы, левитация не моя стихия, я, как мог, старался замедлить падение, и частично мне это удалось. Во всяком случае, ноша шестерка осталась жива и относительно цела. Я, Glukk откусил себе кончик языка, впрочем, с его словарем из двенадцати слов можно и половиной языка обойтись. Ранд получил сотрясение мозга (если там было чему сотрапсаться), а остальные отделились мелкими травмами и легким испугом. Не каждый день приходится падать с такой высоты, блин.

И вот мы на Доминусе, но... наниматель мертв, что делать — не ясно, кто заплатит нам денгиз — не известно, как отсюда выбираться — тоже вопрос. Короче, можно падать в глубокую депрессию, пить зель и бить друг друга морды. В принципе, к этому все уже и шло, но положение спас Glukk. С раздирающим душу воплем «Я тебя вижу!» он выхватил меч и ломанулся вперед. Мы побежали за ним.

Вот именно с этого, можно считать, началось наше легендарное путешествие на Доминус. Путешествие, в котором мы собрали три Великих Артефакта, уничтожили Чернокижника и спасли всю Вселенную. Что, вы никогда не слышали об артефактах и Чернокижнике? Эх, деревня, ладно, плесните еще зелья, и я расскажу...

Лирическое отступление

Что, страшно? Подождите, дальше еще страшнее будет. Ведь сегодня нам придется познакомиться с **Wizardry 8** — самой жесткой, мрачной и, я бы даже сказал, жестокой RPG, вышедшей за последнее время. Даже сама



история создания этой игры драматична. Но давайте давайте оглянемся назад.

Я думаю, что сегодня не найдется ни одного поклонника жанра role play game, который бы не слышал о вселенной Wizardry. Действительно, это один из самых старых ролевых миров (речь идет о компьютерных RPG, разумеется), в который уходили уставшие от реальности геймеры еще очень много лет назад. Уходили, желая найти на виртуальных просторах что-то такое, чего не в силах дать нам реальная жизнь. Но, увы, нашим надеждам не всегда суждено сбыться. Сбежав от переполненного транспорта в час пик, от вездущих миллионеров и неоплаченных телефонных счетов, эти люди попадали в мир, который их откровенно не любил и даже не пытался скрыть этого. Они попадали в мир, где правил суровый закон силы. В мир, где прав был тот, кто быстрее успевал обнажить меч. В мир, который жил по своим собственным законам и в котором никто никогда не слышал слова «гуманность». Создателями этого мира были разработчики из компании SirTech. Wizardry — далеко не единственный их громкий проект, но (да простят меня поклонники Jagged Alliance) самый гениальный. И вот сегодня мы с вами присутствуем при спуске флага. Сегодня пришел конец легенде. Да что там легенде, сегодня, закончился целый эпос! Погибла целая Вселенная, успевшая стать родной очень многим людям. Wizardry 8 — последняя часть этой длинной и страшной эпопеи, так как компания под названием SirTech больше не существует, и нет никого, кто смог бы продолжить их



дело. Почему? Почему игра, жившая столько долгое годы, которую ждали, любили, а историю ИГРАЛИ миллионы людей, неожиданно стала ненужной, неинтересной, а может быть, не удобной нынешнему поколению игроков? Я думаю, что ответы на эти вопросы вы найдете

в конце статьи, а пока вернемся к нашим баранам. Э-э, простите, героям.

Glukk, тупой файтер.

Вывале нас было шестеро. Я, Doc, Rand и еще трое. Сейчас я плохо помню их имена. С памятью у меня начались проблемы с тех пор, когда король рапакос ударил меня по голове своей боевой секирой. Хорошая была секира... Жаль, что сломалась. Кузнец в Арикне, помнится, обещал мне ее починить, но через час после этого наступил на ногу братцу Doc'у... Наступил и начал квакать. Ну, вообще мужик разговаривать разучился, только квакает. Сейчас он живет в очень красивом месте, на болотах, неподалеку от хижины покойного Крока. Ну, того, который был другом Мартена. Как, вы не знаете Мартена? И никогда не слышали о Кроке? Ну, вы дайте, парни! Как же можно дожить до ваших лет и ни разу не слышать о Мартене. Мартен был необычайно круп! Именно он выкрал Дестене Доминусу из монастыря хайдрайга. Что, вы и о Дестене Доминусе ничего не слышали? Ну, парни, я просто поражен вашей серостью! Ладно, видно придется рассказать вам все с самого начала. Вот, кстати, братец Doc появился. Лучше пусть он вам расскажет. А я пойду к стойке прогуляюсь. Уж больно у того рыжего гнома рожка наглас. Не люблю я гномов... Особенно рыжих.

Лирическое отступление 2

Да... Было время. Помню, как есть помню. И пиво было крепче, и водой его не разбавляли, и девушки были симпатичней. Эх, что



нам с тех времен осталось? Мало... Очень мало. Вот Wizardry остались. Легендарный сериал, легендарный мир, Myth и Magic отдыхает. Правда, он жив, вот скоро девятая часть выйдет (надеюсь, лучше восьмой получится), а мир Wizardry, увы... Жаль. Честное слово, жаль. Мне будет его не хватать. Я тут недавно провел подсчет, за какими играми сколько времени я провисел — на первом месте оказалась вторая Квака (мультиплеер, естественно), сколько часов — даже и не сосчитать, а на втором месте Wizardry, очень сильно обогнавшая M&M, — судите сами, только над восьмой частью, о которой, собственно и речь, я провел больше 200!!! часов. За последние несколько лет это единственная игра, которая меня так проперла. Единственная, из-за которой я сидел на работе сутками и жил по графику — 36 часов играем, восемь спим и по новой. Хороший показатель? Уникальный. Я ведь думал, что стар уже для подобного образа жизни, думал, что меня ничем не удивит, что никакая игра не сможет лишить меня покоя и сна. Навыный вынош ☹

Так что же в этой игре есть такого, что может лишить профессионального (не побоюсь этого слова) геймера покоя и сна. Почему последние пару недель мне неуспокоительно снятся маги, файтеры, живоглоты, крыслоеды, рапакосы и прочая живность? Почему, перебив пива, я начинаю требовать у друзей сковать мне зеркальный доспех, а расплачиваясь в магазине, пытаюсь найти в карманах пригоршню золота? Почему к контролеру в троллейбусе я начинаю относиться,



как к NPC, и пытаюсь его очаровать? Слава богу, воровать в магазинах еще не начал ☹. Что есть в этой игре такого, чего нет в других играх?

Читайте дальше и поймете, точнее не читайте, а путешествуйте с нами по Доминусу.

Doc, умный маг.

Итак, нас было шестеро. Эх, проклятый склероз, когда выучишь столько заклинаний, начинаешь забывать все остальное. В том числе и для чего эти заклинания применяются... Да. Ладно, не об этом речь. Давайте представлю вам нашу гол-компанию. Как вы поняли, верховодили в ней два брата — это я, маг-эльф, и Glukk — файтер-дракон. Это как так — братья-близнецы, но один из них эльф, а другой дракон, удивитесь вы? Ничего удивительного, особенно — принимая во внимание нрав моего брата. Как-то нохал он на гнома, а тот возмнил и оказался магом. Ну, зубы Glukk ему выбил, но зловредный коротышка и без зубов ухитрился превратить его в дракона. Да... А как расколдоваться же, я не знаю, можно было бы на гнома спросить, но, увы, я его превратил, ну чисто случайно, в таракана. А в той таверне столько тараканов! Это что, теперь их всех в гномов превращать? Ну и ладно, Glukk даже доволен остался, драконо-то покрепче эльфов будут, да еще и кислотой пользуются. Мозг, правда, малавот, но зачем файтеру мозг? Интеллект 10, сила 110 — вот к чему стоит стремиться.

Третий был Ранд — маг-фей. Точнее, фея, конечно, но он ведь мужик, значит — фея. Далее Margot — хоббит-техник, Talyna — драконесса-валькирия и Yarguk — священник-роульфф. Такая вот собралась компания искателей приключений, эх, знал бы я, что за приключения найдем мы на свою... э-э-э... голову, — ушел бы в монастырь... женский.

На чем там я остановился? А, на том, как мы прохрустели, и Glukk обнаружил первых врагов, каких-то кробов. Нет, не получится из него неукант — набросился на бедолагу с мечом и даже не поинтересовался — вдруг они занесены в красную книгу как вымирающий вид. Впрочем, после нашей «прогулки» по Доминусу всю

местную флору-фауну можно смело заносить в красную книгу.

Да... Потом был монастырь, в котором мы много дрались со всякими тварями и узнали дорогу в ближайший крупный город — Ар-



нику. То, что нам нужно было, — город и косяком. Ну, может быть, наняться к кому-то — со смертью наших предыдущих наемников контракт, понятное дело, аннулировался, а кушать, как, впрочем, и пить, хотелось.

О дороге в Арнику писать не стану, скажу только, что до сих пор присыпало по ночам от собственного крика. Но мы дошли. Мы не могли не дойти. Как же — лучшая команда наемников во всей вселенной.

Вот в Арнике все и началось — именно там мы поняли, что судьба нам благоволит, и на Доминуса мы появились очень даже вовремя. Дело пахло не только бобками и хорошей дракой, дело пахло легендарными свершениями. А кто нынче не хочет попасть в легенду? Желательно живьем, конечно...

Лирическое отступление 3

Итак, как вы уже догадались, перед нами классика компьютерных RPG в чистом виде, со всеми ее достоинствами и недостатками. А это, если поразмыслить, не так уж и плохо. Я имею в виду наличие недостатков. Представьте себе на минуточку что-нибудь идеальное. Сначала, конечно, — зифория, ведь она, самая лучшая, прекрасная, замечательная. Вот она, та единственная, которую мы все так давно ждали. А при ближайшем рассмотрении что получается? Полная стерильность в белых халатах, насквозь пропитанных запахом аптеки. А от аптеки, скажу я вам, один шаг до больницы. А там и до мор-



га рукой подать. Wizardry — живая. Более того, в отличие от большинства других RPG она заставляет тебя жить, выживать, барахтаться, падать мордой в грязь и уже в процессе падения думать о том, как именно ты будешь подниматься. Эта игра очень злая, недружелюбная. Она как будто говорит тебе: «Ты — кусок дерьма, и

тебе здесь делать нечего. Ходи отсюда, пока ноги ходят». Так зачем же оставаться в таком мире, спросите вы. Да, действительно, ведь есть же масса замечательных добрых игр. The Sims, например. Но ведь в том-то и дело, что то — игрушки, а это — ИГРА. И именно в тот момент, когда ты повернешься к ней спиной и положишь руку на ручку двери, номереюшься выйти, ты почувствуешь (обязательно почувствуешь, даже если изо всех сил будешь пытаться убедить себя в обратном), что если действительно сейчас уйдешь, то грош тебе цена и как геймеру, и как человеку. Потому что там, где тепло и удобно, выжить может каждый. А вот попробуй прожить там, где холодно и сыро, где тебя бьют, травят, не дают спать, пить, есть и при этом чего-то требуют. Хочешь попробовать? Все мы с детства знаем, где самое теплое место в этом мире (для тех, кто не в курсе, поясню: возле батареи центрального отопления), а где же самое холодное? Вот это вопрос. Конечно, Wizardry — не реальный мир. Да он на это и не претендует. Wizardry — мир виртуальный. Самый холодный и злой виртуальный мир. Хочешь почувствовать на себе, что это такое? Тогда заходи, нам как раз не хватает одного человека...

Glukk, тупой файтер.

Мне, честно говоря, Арника не понравилась. Ну, совсем не на что посмотреть. Дома какие-то, дороги (страшно подумать!) камнем



вымощены. Людишек, нужно заметить, на улицах не встретишь. Ну, это уж, как потом выяснилось, Чернышкин постарался. Тот самый, что наш воздушный корабль под откос пустил. Он, оказывается, на Доминуса самым страшным чудовищем считался. До тех пор, пока мы до него не добрались. Вообще, пилотный городишко это Арника. Хотя и здесь попадаются люди. Попадаются. Возьми тех же монахов-хайгарди. С голыми руками на андрондов кидались. И побеждали... Иногда. Но мы, слава богу, в городе этом ненадолго задержались. Дос сказал — надо дальше двигаться. Уже и не помню, зачем. Но раз Дос сказал, что нужно, значит, нужно, и все тут. Я брата сразу поддержал. Я вообще его всегда поддерживаю. А если не я его — то он меня. Но это редко бывает. Только тогда, когда я сильно много выпью. Зато за городом — благодать. И трех шагов не пройдем, как кого-нибудь да встретим. Зверья всякого, цветочков хищных на этом самом Доминусе — просто не счесть. Вот где я развернулся! Ну, не сам, конечно. Файтер — это, безусловно, основа всякой порядочной команды. Однако без поддержки магов в нашем деле — никак. Но тут я на брата Доса а всегда надевался. Меч и магия любые горы на пути свернуть могут.

Лирическое отступление 4

Страна судьба Wizardry... Страна и печальна. Сколько народу жалко выхода восьмой части, как все надеялись, пуская слюни, а парни из SigTech никак не могли найти издателя. Нонсенс получается. Куча людей ждет игру, игра почти год, как готова... а издавать ее никто не хочет! Почему?

Оказывается, не всем нужна такая игра. Понятно, Россия родина слонов, по Москве



до сих пор медведи ходят, в Днепре моржи плещутся. Мы народ дикий, неизбалованный, а мы, на Западе, будьте добры горшок с подорожником, третий завтрак и дружелюбный интерфейс. К чему кататься игры? Да к примитивизму. Diablo как канон RPG. На худой конец — «Балдурус». Нет, я ничего не имею против «Диалбо» с «Балдурусом», но всякому овощу — свой нож, так сказать. Есть игры для манчкинов, есть игры для любителей, есть игры для жестокости геймеров, тех, кто пытается из жестокости нашего мира нырнуть в жестокость мира чужого, виртуального, чтобы потом вынырнуть, огладиться и сказать — а что, не так уж у нас и плохо.

Тут мне в голову сравнение пришло, музыкальное. Музыка бывает разная: есть классика, есть рок, а есть попса. Увы, но все больше компаний (как впрочем, и музыкантов) сейчас тяготеют именно к попсе — что подделавшись, людям это нравится. Люди хотят развлекаться, и, желательно простых и непритязательных, чтобы думать было не надо. Так вот, Wizardry — это именно классика, но в роковой обработке. Это игра, на которой не сделать денег, поскольку у игрока она требует терпения, внимательности, находчивости и здоровой злости.

На Доминусе найдется место любому — и файтеру, и магу, и святому папашину, и монаху-рукопашнику, и барду, и вору. Никто не забыт, ничто не забыто. Каждый полезен, каждый нужен, шутки ли — 15 рас и 11 классов, есть из чего выбирать. Конечно, это не ново, но даже спец в RPG вынужден будет хорошенько подумать при генерации персонажа. Взять с собой можно всего шестерых — на кого? Ведь неудачно сгенеренная партия ой как будет вам мешать получать удовольствие от игры. Чуть позже мы выскажем свои соображения на генерации партии, но скажу сразу — они ни в коем случае не претендуют на абсолютную истину. Просто предпочтения людей, уже прошедших игру.

Дос. Умный маг.

Мерзкий городишко Арника. Но полезный. Во-первых, прямо на входе в город мы встретили Майлаза, местного вора, в ношей

компании вора как раз и не хватало. Марго, конечно, клевое скрывает сундуки, но (видимо, от беспробудного пьянства) руки у нее слегка дрожат, так что спереть что-то незаметно из кармана человека она может только после того, как Glukk ударит его по голове. Впрочем, тогда и красть не



нужно, так, труп обобрать ☹. Во-вторых, мы спасли валькирию Валерию, и она тоже согласилась путешествовать с нами. В-третьих, мы нашли кузнеца и монаха, у которых прикупили шмоток (на украденные у них же и у других жителей деньги). Ну и, главное, нам объяснили, почему наши наставники так стремились к Доминусу. Вот гады, втемную сыграть хотели, использовать нас как пушечное мясо, а всю славу и бабки себе забрать. Ну и правильно, что сдохли, а то лично убил бы, конечно, если после братца нашлось бы кого убивать.

Так вот, еще в начале времен некие Звездные Владыки сотворили три Артефакта — Астрал Домайн, вобравший в себя силу жизни, Хаос Молари (источник элементов) и Дестини Доминус, сосредоточивший в себе все знания мира. При помощи этих Артефактов Владыки создали первый мир — Доминус, а потом закидали их, но людей не проведешь, и Артефакты оказались похищены. По слухам, все три сейчас находятся именно на Доминусе. Причем один из них похитил местный бабай — Черно-книжник. Страшный маг и злодей с суицидальными наклонностями, прозябший в случае чего взорвать всю планету.

Естественно, этому миру нужны были герои, которые смогут прибрать к рукам все три Артефакта и спасти планету. Задача



как раз для нас, тем более что улететь к Доминусу невозможно — значит, либо погибай, либо убивай. Мы, естественно, выбрали второй вариант и двинулись на поиски Артефактов. Ничем не вспомнить теперь, кому пришла в голову идея перелететь в Тринтон, может быть, и Glukk, у он что-то проплыл(а) от тамошнего эля, а может и мне, не помню. Но мы снарядились и отпра-

лись в путь... Ох уж мне эти местные дорожки, сплошной гоп-стоп, как говорят у нас, в Одессе, ну и когда вы уже изкуриваете?

Скажу без ложной скромности, бойцы — это, конечно, круто, но без поддержки магов до Тринтона мы бы ни в жизнь не добрались.

Лирическое отступление 5

Итак, пришло время поговорить собственно об игре. Да-да, сам знаю, что давно пора и не нужно тыкать меня носом. Он и так уже два раза поломанный ☹. Теперь, когда вы все знаете завязку сюжета, в глубине вашей души нарастает праведный гнев. Ну вот, опять нужно спасать нарисованный мир от придуманной напасти! И это — шедевр? Да, ЭТО — шедевр. Хватайте, такое вы еще не скоро увидите. И пусть идея спасения мира из-быта и истоптана всеми кому не лень. В Wizardry первична не идея, а ее реализация. А реализация, скажу я вам... Да, скажу, но чуть позже. А сейчас об идее. Если уж вы такие законченные индивидуалисты, и на мир вам наплевать с высокой вышки, взгляните на проблему с другой точки зрения. В кои-то веки вам представилась возможность заполнить в свои загребущие ручонки инструменты для сотворения миров. Миры творят боги — так



станьте богами! Не упустите свой шанс. Тем более, что желающих на этот пост более чем достаточно. О трех Великих Артефактах знает довольно много народу. Например, высокомерные ти-ренги — раса разумных насекомых, твердо убежденных в своей избранности и считающих, что именно они — доминирующая раса в Галактике. С ними не согласны воинственные алманы, живущие по суровому казарменному кодексу: дисциплина, сила, победа (провад, один из них добавлял к этому хорошую музыку — вот где стоит вспомнить о попсе и роке). Ну и, наконец, Черно-книжник — мистическая фигура, противостоящая всему живому. И вы — команда приключенцев. Хотя нет, не приключенцев, а просто наемников, волею судьбы оказавшихся в нужном месте в нужное время. И хотя все встречные без устали твердят вам о том, что вы Избранные, — не верьте. На самом деле, никто не хочет видеть вас ни на этом пути, ни вообще в этом мире. Более того, всем станет легче дышать, если вы тихонько удалитесь в самом начале вашего пути к Восхождению. И вот тут-то самое время принять столь навязчиво предлагаемые вам правила игры. Вы не любите нас? Хоро-

шо. Мы тоже не сильно-то рады видеть ваши мерзкие рожи! И не надейтесь, что мы доставим вам удовольствие созерцать наши ошивающие трупы! Серьезная заявка? Да, серьезная. В мире Wizardry она тем более серьезная, потому что выполнять такие смелые обещания будет ой как непросто. А для того, чтобы не оказаться пустословными, подойдем к делу конкретно и с самого начала. А что есть начало в любой нормальной RPG? Конечно, гене-



рация персонажа. В нашем случае — персонажей, ибо управлять нам придется группой из шести героев. Между прочим, это та же задача. Теоретически любую RPG можно пройти любой группой. Однако Wizardry — это крайность. Удачно сформированная команда даст вам возможность не только пройти игру максимально быстро, при этом полностью погрузившись в ее действительно глубоко проработанный мир (а потом плюнуть в лицо тому, кто скажет, что в Wizardry блеклый сюжет или что в нем невозможно «отыграть» свою роль), но и получить от этого незабываемое удовольствие. Если же команда будет нежизнеспособной, то в лучшем случае вам придется долго бродить по одним и тем же локациям, тупо раскачивая своих героев в бесконечных боях с до боли знакомыми противниками, а в худшем — плюнуть на все и забросить игру на полку, тем самым признав свое поражение. Ну да, собственно, зачем я объясняю вам прописные истины? Ведь генерация своего алтер-эго — одна из любимых «фишек» каждого поклонника RPG. Просто я хочу, чтобы вы поняли, что генерация (и правильная «раскачка») своих героев в нашем случае намного более важный момент, чем в том же Might & Magic. Сегодня вам никто не скажет, какая именно команда наиболее приемлема для выживания в мире Wizardry 8. Наша группа дошла до победного конца. Но уже на половине пути мы увидели все наши недостатки, которые, однако, с ходу исправить не смогли. На многочисленных форумах сейчас вовсю идут дебаты о превосходстве одних рас и классов над другими. Причем абсолютно все доводы звучат весьма убедительно. Конечно, со временем будет выявлена оптимальная команда и оптимальная тактика прохождения. Но сегодня — время экспериментов. Экспериментируйте и, кто знает, может именно ваша группа станет самой крутой в мире Wizardry и именно на нее будут равняться следующие поколения игроков.

(Продолжение следует)

В районе квестов, на квартал дальше величественного здания MYST III, воздвигнуто новое строение. Издали его стены радуют глаз, но вблизи потрясает чудовищный эклектизм. При приеме объекта ДЗБР едва не потерял молодого сотрудника. Словом, просим покинуть автобус нервных, нетерпеливых и... плохо знающих математику.

SCHIZM

M I S T E R I O U S J O U R N E Y

Sem VOSEM

Издатель: Dreamcatcher

Разработчик: Avalon

Жанр: quest

Системные требования: операционная система Windows 9x/2000/Me, процессор PII 300 МГц, 32 Мб оперативной памяти, 4-скоростной CD-ROM или DVD (для DVD-версии), установленные драйверы DirectX 8 или выше, 300 Мб свободного места на жестком диске

Блаженны имитаторы...

Сальвадор Дали

Солнце лениво вставало над Игроградом. Утро выдалось влажное и ветреное. Но в офисе ДЗБР было вполне уютно. Я шел коридорами здания, удивленно осматриваясь. Все-таки в первый раз. Сколько я слышал об этом заведении, но даже не думал,



что здесь окажется. Вот передо мною массивная дубовая дверь приемной Ранда. Я припнулся. Из-за двери доносилось приглушенное мерное постукивание клавиш. Побором нерешительности, вошел. Милостивая секретарша, оторвавшись от печатной машинки, сообщила, что шеф занят и предложила подождать, указав на мягкое кресло. Я повиновался. Потекли вязкие минуты ожидания. Мой взгляд бесцельно

блуждал в пространстве, не находя точки преткновения. Мысли путались. Из-за двери кабинета слышался чей-то голос, звучанием напоминавший раскаты дальнего грома. Секретарша, не прекращая своего занятия, с сожалением покачала головой: «Шеф сегодня не в духе. Видать, вчера в Ультиму проигрался». Мой взгляд остановился на ней. Я понял, что меня неосознанно удивляло все это время.

— А почему Вы печтаете на машинке?

В наше время...

Девушка кокетливо смутилась, улыбнулась и подняла на меня глаза.

— Шефу так нравится, этот звук его успокаивает.

«Само очарование...» — подумал я, но додумать эту мысль не успел, ибо в тот же миг дверь кабинета отворилась, и оттуда вышел человек высокого роста, атлетического телосложения, одетый в боевые доспехи и с плазменной пушкой на плече. Дойдя до двери приемной, он прямо на моих глазах с легким шипением бесследно растворился в воздухе. Словно растаял. «Вот это глюк!» — восхищенно промолвил я. «Да, это он, — улыбаясь, откликнулась секретарша, — легендарный Александр Глюк!»

Я переступил порог кабинета Ранда. За столом на возвышении сидел молодой человек, всем своим видом излучая добродушие. Увидев меня, он словно просиял, отложил дымящуюся сигару, и решительно двинулся ко мне.

— Здравствуйте, молодой человек. Проходите, присаживайтесь. Мне говорили о вас. Так, значит, к нам? На работу, так сказать.

— Да.

Ранд подвинул поближе какой-то бланк и взял ручку.

— Итак, ваше имя?

— Сам.

— Вы серьезно? — Ранд оторвался от бланка, и расхохотался. Лицо его выражало крайнюю степень жизнерадостности, слов-



но я произнес невероятно веселую шутку. Так меня зовут, — смущенно промолвил я.

— Ну ладно, давайте дальше. Возраст? Впрочем, это не важно. Пол?..

В это мгновение зазвонил телефон. Ранд взял трубку. По мере разговора его неугаемый оптимизм медленно улетучивался, уступая месту напряженной сосредоточенности. Ранд более молчал и слушал, нежели говорил. И было зримо, что мыслью он далеко отсюда. «Куда же они все подевались? Сколько, вы говорите, их было?» Тут его взгляд словно случайно нащупал меня. И прежнее выражение дружелюбия вновь отблужило в его лице.

Кладя трубку, Ранд торжественно возвышался предо мною с выражением таинственным и значительным, словно собирался

сообщить мне неожиданную, потрясающую новость. Выдержав паузу и собравшись с духом, он произнес:

— Молодой человек, мне говорили, что вы не равнодушны к экзотике. Вы пришли невероятно своевременно! У нас есть работа именно для вас. Далеко не всем ве-



зет так с первого раза. Это даже не работа, это сущее удовольствие. К тому же полетите не один, а в обществе молодой... — и, глядя поверх меня, обращаешь куда-то за дверь, — Ханна, деточка, собирайся, ты отправляешься с молодым человеком на Аргилус.

И вновь переключив внимание на меня, заговорщицким тоном продолжал:

— Вы слышали про Аргилус? Его совсем недавно открыли. Чудное, невероятное, восхитительное место: воздушные шары, плавающие острова и прочее в таком роде. И что приятно — никаких туристов. Ни одна живая душа не смутит ваш отдых. Кстати, как у Вас с математикой? Признаться, наверняка ведь у Вас в школе была пятёрка по этому предмету?

Я что-то пролепетал о том, что меня с детства считали сообразительным мальчиком...

Самое важное — это хорошая мина...

Честно признаюсь, я ждал выхода этой игры. Не столь нетерпеливо, как MYST III, но все-таки. Увидев шикарные скриншоты, начавшие на страницах Мика, а затем в Сети, я сразу понял, что эта игра создана именно для меня. А такое случается нечасто.

Разработчики игры, польская компания AVALON, решили создать нечто совершенно потрясающее. Нечто такое, что повергло бы во прах все доселе созданное. Идея



была гениальной. Сотворить квест невероятной красоты и столь же невероятной сложности, таинственный (в квесте должна быть какая-то тайна), да еще с увлекательным сюжетом, и все это — используя новейшие достижения современной техники. Мы уже привыкли, что новые игрушки требуют наращивания мощностей: больше места на диске, новую видеокарту и т. д. Но творцы

Schizm'а приготовили особый сюрприз. Они сделали игру под DVD. Изначально тем самым определив продукт как элитарный. Но (нельзя же забывать и о простых смертных) уступив требованиям масс, выпустили CD-версию. И в этом варианте, несмотря на количество дисков, на коих разместились инсталляция, все выглядит отнюдь не столь красиво. Мне искренне жаль труда польских дизайнеров, он заслуживает самых горячих похвал. Великолепно созданный ими мир после таких метаморфоз выглядит безрадостно. Мне жаль себя, ибо я не являюсь обладателем DVD-rom и DVD-версии.

Сюжет игры, написанный австралийским фантастом Терри Доулингом, тоже обещал быть захватывающим: двое астронавтов, Сам и Ханна, высаживаются на недавно открытой планете Аргилус, где таинственным образом исчезает все живое. Здесь повсюду хорошо сохранившиеся сооружения вневременной цивилизации, однако ни души вокруг. Ни малейших разрушений, ничего, что наводило бы на мысль о разыгравшейся траге-



дии. Просто никого нет. Отправленная научная экспедиция тоже канула бесследно. Связь с ней была потеряна. И все, что находят астронавты, это полустертые записки участников экспедиции, которые более путают карты, нежели проливают свет на происходящее. Предшественники пытаются о чем-то предостеречь и поведать о страшной тайне. Но разгадать ее придется именно вам. Полноту разгадывая головоломки инoplanетян.

Впрочем, отсутствие признаков жизни еще не гарантия отсутствия самой жизни. И с первых шагов наши герои сталкиваются с загадочными явлениями. Призраки «безвременно ушедших», как астронавтов, так и местных жителей, появляются на краткий миг, чтобы сообщить нечто важное, а иногда передать необходимый предмет. Это наводит на мысль о том, что люди здесь все-таки есть, просто их не видно. А впоследствии наши герои и сами убеждаются в том, что обрели прозрачность...

MYSTическое путешествие

И вот волнующий момент: пять дисков у меня в руках! Инсталляция происходит в напряженной тишине. И что же я вижу? Нет, это не подходит описанию. Ландшафт неземной красоты, чудовищно пострадавший под гнетом компрессии. Все зримо выглядит просто ужасно. Несмотря на то, что Ханна и Сам в один голос утверждают, что это потрясающе. Ладно, пусть вступительный ролик не блещет, пусть качество изображения заставляет лишь догадываться о том, каким замечательным был этот мир в ори-

гинале, но, возможно, меня ждут здесь увлекательнейшие приключения.

Наши астронавты, спешно катапультировавшись, высадились в разных местах. Играть приходится за обоих персонажей, попеременно переключаясь то на Сэма, то на Ханну, и, соответственно меняя, диск в CD-ROM'е. Тем самым авторы, видимо, хотели создать разнообразие геймплея. Две игры в одной ☺.



Двигаться можно только туда, куда позволено. Все перемещения записаны в виде роликов. И если какая-то дверь открыта, но на ней не появляется указатель, значит, нам туда не надо. Создатели тщательно оберегают нас от бесцельных блужданий. Может быть, это и к лучшему.

Как я уже упоминал, наши герои периодически встречают на своем пути полупрозрачных персонажей, стремящихся поучаствовать в игровом процессе. Эти сценки являются не 3D-анимацией, а оцифрованным видео. В них участвуют реальные актеры. Сразу скажу — актеры никуда не денутся. Встречи с «призраками» — зрелище удручающее. Они машут руками, закатывают глаза, ведут бессвязные речи. Из чего явствует, что им и впрямь туго пришлось. Да и сами наши герои не прочь иногда высказать внезапно пришедшую мысль вслух. Речь их изобилует штампами и звучит неискренне. Пополная на новую локацию, они обязательно сообщают, что она «нечто сред-



нее между тем-то и тем-то» и «выглядит впечатляюще». Чего им не хватает для полноты имиджа, так это крепких выражений типа «разрази меня гром», «тысяча чертей» и «лопни моя селезенка». Очень меня веселило, когда Сам, многократно проходя мимо одного и того же места, каждый раз, останавливаясь и, восхищенным пейзажем, подолгу произносил монолог о том, что, никто просто так никуда не девается, а если такое происходит, то, видимо, это неспроста, и в любом случае ностальжирует. Возможно, это мелочи, скажете вы. Но из этих мелочей и состоит атмосфера игры. Создать ее непросто, а испортить — запросто.

Стилистика игры тоже штука тонкая. Во время блужданий закоулками Арги-



луса мена не покидало ощущение, что создан этот мир руками Атруса (создатель миров в игре Myst). Нет ни малейших сомнений, откуда черпали вдохновение творцы Schizm'a. Тонкая ирония даже в самом подзаголовке игры: «Mysterious Journey». Да, Мист здесь чудится повсюду. И Туннели Боша, как их здесь величают, недаусмысленно напоминают Волтайк, а Дрейфующие острова — Эднуну. Что это, призна-



ние в любви к культовой игре или попытка догнать и перенять? На мой взгляд, и то и другое. Это не первая, да и не последняя игра, испытавшая влияние «Миста», но столь явно это выразить до сих пор никто не решился. На мой взгляд, сходство с великим своим прототипом — едва ли не единственное, что в Schizm'e притягивает. И выполнен мистовский антураж весьма убедительно. Вот только флора выглядит пластаасовой. Зато механическая часть — супер! Не иначе как старик Атрис, будучи в изгнании, потрудился здесь.

Забавно, что попытки творцов-создателей изобразить экзотическую цивилизацию оригинальной и непохожей на нашу (а также и на наши привычные представления о далеких братьях), воплотились в буйной эклектике стилей земных. Судя по архитектуре, преобладающая религия — буддизм. На это также указывает изображение Далай-Ламы на стене монастыря. Сам монастырь мне напомнил «нечто среднее» между Пампелми и Пномпеном. Монастырь явно буддийский, но напоминает также древнеримские сооружения. А вот позолоченная статуя астронавта, сидящего в цветке лотоса... Да — это от души!

О, чуть не забыл, пазлы! Какой же квест без пазлов. Их здесь много. И они немес-



лимо сложны. Предупреждаю сразу: если вы в школе не были дружны с математикой, хотя бы земной, или успели подзабыть школьную программу, печальна судьба ваша. Ибо здесь придется вычислять координаты, к тому же пользоваться инпланетной системой счета. Да и многие другие секреты Аргилуса без математики не разгадать. Скажите спасибо, что не приходится расшифровывать надписи, начертанные неизвестными иероглифами. К счастью, с письменностью у инпланетян дело похуже обстоит, нежели с цифрами.

Восторг — дело тонкое!

Да, скажет разработчик, на вас не угодишь. Капризный вы народ, востомомы. Слишком просто — скучно, переборщить с пазлами — тоже нехорошо. Все вам не эдак. Сравнивая две игры (а сравнений здесь не избежать), я пытаюсь понять, почему же «Мист» очаровывает, а Schizm нет. Хотя он во многом и круче. И почему, когда «Мист» уже пройден, тянет еще немного походить, полюбоваться, а здесь этого желания не возникает. Что же является таинственным секретом успеха игры?

Атмосфера! А она состоит из множества неуволнимых тонкостей. И тут нет мелочей. Мало создать великолепные декорации, важно оживить их. И если актеры играют дурно, то уж лучше без них. А если пазлы навевают тоску, зачем они нужны? В результате игра не воспринимается как нечто цельное. Отдельно графика, отдельно звук, отдельно сюжет. А что же это все вместе?

Язык не поворачивается назвать это отстоем. Но все же — горькое разочарование. Заслугу разработчиков является только то, что они сотворили обширный и действительно фантастический мир. Напрочь погубленный безжалостной компрессией в CD-вер-



сии. Музыка и звуковые эффекты недурны и не вызывают раздражения. А вот все остальное... Сложность головоломок, неестественность персонажей — все это очень корбостно. И вместо захватывающего приключения получается нудное блуждание по экзотическим местам с неразрешимыми загадками и коридорными призраками.

Втайне я лелею надежду, что разработчики «Миста» переняют к себе талантливых польских дизайнеров, и «Мист IV» удастся на славу.

Эпилог. Написано со слов неизвестного...

Всколоченный небритый мужчина возник в привокзальной комнате совершенно внезапно, словно из ниоткуда. Шеф департамента защиты виртуальной реальности широко распустил в улыбку.

— А, юноша, рад Вас видеть! Ну, что же там на Аргилусе происходит в самом деле. Вам удалось разобраться?

Молодой человек тоже улыбнулся, но что-то в этой улыбке проступило недоброе. Ранд насторожился, но не терял привычного оптимизма.

— Простите, запомнят-ваши имя.

— Сэм, — прорычал в ответ пришелец, — сэм, восьм, девять... — голос его стал неразборчив. Похоже, он считал и произносил ка-

кие-то формулы и заклинания на малопопулярном диалекте.

— Да, и как там Ханна? Она уже вторую неделю на работу не ходит.

В глазах гостя проступило безумие.

— Ханна, — возопил он, словно его мучило тяжкое воспоминание.

Улыбка Ранда становилась все более напряженной, жести он пытался отвлечь гостя, ногой же безуспешно нажимал на педаль под столом. За спиной юноши полотнурилась потайная дверь. Это несколько разлекло безумного гостя, но смутило Шефа. Дверь явно заело. Ранд не выдержал: «Да позви-



те же, черт возьми, электрика. Сколько можно! Что у вас там происходит, и куда все подевались, разрази меня моя селезенка!

И тут на дверь изнутри обрушился сокрушительный удар, сорвавший ее с петель окончательно. Появился, видимо, сам электрик. Росту недюжинного, телосложения атлетического. В глазах безумного мелькнуло смутное воспоминание.

Он, было, всполошился, да не успел. Тяжелая рука весомо опустилась на его плечо.

— Спокойно, братуха, — произнес пришедший, — ты в надежных руках.

Тут из потайной двери появился еще кто-то. Мужчина в самом расцвете сил, не менее крепко, одетый в белый халат, из кармана которого выглядывали стетоскоп и молот. Что-то неуловимое в его облике вызвало медика. Ранд явно оживился: «Познакомьтесь, Кертис, — это Сэм, ваш пациент. Прошу любить и жаловать».

Сам заклокотал, но вскоре стих. Кертис глянул на него с отеческой теплотой: «Ну



что ж Вы, голубчик, так кипишуете, поберегите б себя. Вам у нас понравится. Мы Вас вылечим. Непременно вылечим!»

Все трое скрылись в проеме двери. Бывшей потайной. Из гулко го коридора, доносились приглушенные вскрипы и завывания Сэма и увещевания Доктора. Вскоре все стихло.

Ранд застыл посреди кабинета в глубокой задумчивости. Не обращая внимания даже на то, что сигара прожгла карман его костюма. И словно выходя из оцепенения, промолвил: «Да-а. А ведь я в самом деле думал, что ему понравится».

И вновь бесчисленные толпы нечисти пытаются нарушить покой древнерусских княжеств. Вот только один вопрос: почему они это делают так бездарно?

Ефим БЕРКОВИЧ

ЦИТАДЕЛЬ ОРДА 2

Системные требования: IBM PC или совместимый компьютер; Windows 95 или выше; Pentium 200 32 МГц; 2-Мб видеокарта, 16-битный цвет, 800х600; Direct X 7.

Последние несколько лет все чаще на рынок компьютерных игр выходят фирм-разработчики из стран СНГ. Тут можно вспомнить и «Нивал» с его «Аллодами», «Проклятыми Землями» и «Дениурами». И целую линейку мультяшных квестов от «Сатурна». И конечно, наши украинские «Казак» и «Веном». Но наряду с этими, если и не шедеврами, то, по крайней мере, весьма хорошими играми, появились и проекты попроче. Скажем так, класса «Б». Одна из подобных разработок вышла в конце прошлого века и носила название «Орда: Северный Ветер». Несмотря на то, что даже в то время эта игра не отличалась суперноваторской графикой и новым сюжетом, она нашла своих поклонников. И неудивительно, что известный российский девелопер «Бука» уже в нашем XXI веке выпустила вторую разработку нижегородской фирмы «7 Бит Labs», получившую весьма оригинальное название «Орда 2: Цитадель».

Для начала немного о сюжете. Жил-было себе такое древнерусское княжество... И все бы шло хорошо... но вот появился злой колдун. Начал он по-всякому безобразничать, волхвов и отшельников к черным делам склонять. И не выдержал тут князь, возмущенный и пошел на него войной. А тут, смотришь, и соседи, с которыми до сих пор жили в мире, стали пытаться кусок

ведливости под Вашим руководством восторжествовала. Но... если б все закончилось хорошо, то, как понимаете, второй части не было. А так как кушать разработчикам хочется постоянно, то они срочно придумали продолжение сюжета. Итак, злой колдун не был повержен окончательно. Он только забрался подальше на восток, где все также вершил свои черные дела. И вновь часть волшебников и отшельников переходит на его сторону. Драконы пока держатся и соблюдают нейтралитет, но ходят слухи, что скоро и они сломаются, и тогда горе всем «мирным» народам. Ну, и как всегда, Вам придется спасти мир от гибели.

Надо сразу заметить, что на самом деле «Орда 2» не есть полноценная вторая часть. Честней было бы назвать ее add-on'ом. Нет, конечно, устанавливается она без первой части, но... к примеру, из «Северного Ветра» в «Цитадель» можно перенести главного героя со всем его опытом и артефактами.

Итак, что же именно мы встречаем в игре? Ну, во-первых, графику на уровне... то ли первого «Варкрафта», то ли второй «Дюны». Когда я поставил игру себе на винчестер, у меня началось некоторое дежа-вю. Мама моя родная. Где я уже видел этот изюмисто-зеленый цвет полей и спрытавоые елки? Особое восхищение вызывают месторождения железа и золота. Я как нормальный человек начал по привычке искать скопления комной или, там, выходы руды. Но... как оказалось, это совершенно не так... Надо было обнаружить на карте две мерцающие точки... Вот это и есть выход полезных ископаемых на поверхность... Мда, пока я это понял, чуть не поседел... шахты в списке доступных строений есть, а вот места для ее постройки нет. Потом меня весьма удивила еще одна вещь... на одном выходе руды можно построить несколько шахт... У меня получилось и четыре. Естественно, и ресурсов такие шахты дадут больше. Вот только не ясно, баг это или фишка.

Впрочем, полезные ископаемые далеко не самое нужное в игре. Как так, спросите Вы? Как без них развиваться? Без них никак, но можно и не заниматься вырубкой лесов или копанием в земле. Странно звучит? Поясню, все эти ресурсы можно собирать с ваших крестьян в виде налогов. То

есть строите больше ферм, там крестьяне разножатся, их самих как юнитов в игре нет, но они отражаются на верхней панели как еще один ресурс. Каждые десять минут вам приходит сообщение, что налоги собраны. Так что, если у вас вокруг главного замка много пустого места, а вот полезных ископаемых нет, не отчаиваетесь — дело как раз не дioxлое. Побольше ферм в городе и... через некоторое время вы обгоните по запасам ресурсов любого другого игрока, у которого и минералов, и леса было много, но вот с пустыми полями не сложилось. К примеру, с золотом мне еще и понятно... как оно с налогов идет, но откуда крестьяне посреди равнины берут дерево и железо, не совсем понятно. Впрочем, эти самые крестьяне, живущие на фермах, и есть основной ресурс «Орды». Именно они идут на выпуск новых войск, на строительство зданий. Если их остается слишком мало, в войске, оставшемся голодным, падает майтеж. Поэтому фермы — это одно из самых необходимых строений в игре.

Я намеренно до этого момента не касался самого важного пункта нашей, как и любой другой РТС, — сражений. Они просто ужасны. Поражает интеллект юнитов, точнее, его полное отсутствие. Если поставить



на «танкоопасном» направлении 4-5 башен, а еще лучше турелей, то можно не волноваться — враг не пройдет. Он будет до конца жизни переться на них и все пылать и погибать... Догадаться их обойти — для компьютера задача непосильная. Впрочем, и войска под вашим управлением ведут себя не лучше. Если, к примеру, рядом будет стоять башня и ферма врага, то можете не сомневаться — сначала они попытаются разрушить именно ферму. А то, что с башни их за это время расстреляет, — это дело такое... Причем никакие команды атаковать именно башню не помогают. А жаль... если бы все-таки AI юнитов был немного выше, то у «Орды 2» оказалось бы гораздо больше поклонников, чем сейчас. А так, вроде, все остальное на месте, и квесты есть, и опыт у войск растет, и дипломатия присутствует, но... играть, пользуясь только рауш-стратегией, просто неинтересно.

А жаль, ведь задумка была весьма ничего. Впрочем, «Орда 2» может прийти по душе обладателям «слабых» машин, которым уже надоели шедевры мировой классики — С&С и «Варкрафты».



княжества захватить. В общем, все как всегда. В конце первой части, как Вы и сами понимаете, злодей был повержен, и спра-

Обычно, когда возле старого здания появляется пристройка, в ней мы можем продолжить наши приключения. А здесь все наоборот — оказывается, мы их только начнем... ☹

Дмитрий АМПИЛОВ

MYTH III

THE WOLF AGE

«Падшие Владыки: Bolor, Soulbrighter, Shiver, The Deceiver. Имена, возбуждающие в нас первобытный страх. Однако легенды наших предков рассказывают другую историю о том, что не всегда Падшие являлись воплощением ужаса. Древний город Muirhemme



был полностью уничтожен во время войны с Bolor'ом более века тому назад. Он оказался погребен под толщью горы, и все знания и записи исчезли вместе с ним. Я провёл большую часть своей жизни, роая в этих разрушенных лапах и покрытых грязью палатах в поисках истории Империи Cath Brug и забытого наследия моего народа. Я нашёл его. Храм! Спрятанный и не потревоженный век спустя после войны. Его постройка относится к последним дням Эпохи Ветра. Фрески, высеченные на стене, изображают события былых эпох. Когда твари, нарекаемые Myrkrida, играючи, охотились на людей. Когда Империя Trow в погоне за ценным железом натравила на них Огров. Когда древние Силы Зла разрывали на части людские земли. Но кроме этого картины явили героя, родившегося под хвостом кометы, и тогда я осознал, чей это храм. Коннакт Волк! Величайший герой всех легенд. Тот, чьи деяния спасли человечество и изменили мир. Это святилище содержит сказание о его жизни, его радостях и печалих, о его битвах. Оно поведает нам о временах, давным-давно забытых нашими современниками. Спустя много лет saga может быть рассказана заново. История Коннакта и пришествие Эры Волка».

Именно так начинается **Myth III: The Wolf Age**. О популярности первых двух частей судить очень сложно. Были те, кому они жутко нравились. Но нашлись люди, так и не оценившие их по достоинству. Но одно можно сказать точно: ни один из другие не имеют права обвинять девелоперов в халтуре. Да, имелись недоработки в графике, в игровом балансе, еще и другие недочеты. Но нельзя было не любить Myth, можно было лишь отвергать жанр целиком. Пусть откровенно никакими вышли Green Berets, гордо выплывающие на груди логотип Soulbrighter, мы простим разработчикам подобные мелкие пакости. Тем более ответственность за совершенное взяла на себя Mumbo Jumbo Software, которая и вернула «Мифа» на подобающее им место. Отнюдь не самое низкое.

Myth III: The Wolf Age является образцовым приквелом. Принцип игры не изменился, баланс усилился. Авторы сценария умудрились создать и «новую-старую» (или «ста-



рую-новую», даже не знаю) сюжетную линию, и описать события, происходившие еще до начала первых двух частей. Ход интересен тем, что даже не сталкиваясь ни с чем новым геймеры старой закалки получают возможность узнать о том, что предшествовало событиям, в которых они уже участвовали.

Говоря о том, что «Миф» — образцовый приквел, я умышленно не упомянул еще об одной стороне гейма, заставляющей со стоном восхищения выдавать «наконец-то». Тра-

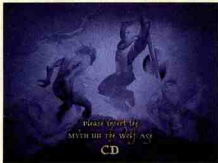
фика! Мир Волчьей эры безумно красив и не менее требователен к себе. Убогие спрыты, обремененные не менее убогими «фразами», заменены настоящими трехмерными воинами с не менее трехмерными статусбарами. И пусть «мифическими» бойцам далеко до экшенновских, но, как для стратегии, вы-



глядят они почти безупречно. Все юниты сделаны по принципу скелетной анимации и обладают настоящими динамическими тенями. А если есть тени, то есть и душа ☹. Солдат — он ведь не просто тушка, идущая на убой, а самостоятельная боевая единица со своим скиллом, опытом и именем. Все данные скрупулезно подсчитываются, и статистика выводится после каждого уровня: убийства, смерти, нанесенные повреждения и количество проведенных битв. Так что «Миф» относится к тем играм, в которых переживешь почти за каждого бойца, этому способствует и то, что на задание много воинов не дают, потеря трех-четырех бойцов весьма ощутима.

Ну да вернемся к нашим графическим баранам. Myth III очень стилиен и атмосферен. Атмосфера эта накладывается и на дизайн уровней, и на цветовую гамму, в которой они выполнены. Нельзя сказать, что эра Волка — очень приятное время. Скорее, наоборот — сразу ясно, что не все в порядке в Плантафренском королевстве. Ужасная погода, порывистый ветер и коричневая грязь, чавкающая под ногами солдат. Солнце — и то устало. Лишь немногим лучам удалось пробиться сквозь мутное небо и хоть чуть-

чуть осветить несчастную землю. И только в Сердце Лесов, там, где столетиями ничего не меняется, можно встретить иную картину. Громадные колоссы столбов уходят далеко в небо. Они настолько древние и массивные, что и троем воинам едва ли под си-



лу обхватить их руками. Неплотно мнется под ногами зеленая трава. Тут и там раскинулись кусты в полтора человеческого роста, журчат ручейки, неся свои сказочные воды. В магических местах всеми цветами радуги играет свет. И лишь изредка встречаются массивные каменные колонны — жалкие остатки былого могущества, погребенные временем и Лесом.

Миргард! Город на камне и песке без малейшего намека на воду — лишь знойное солнце молотом бьет по голове уставшего в дороге воина да засыпанные пылью кактусы торчат из потрескавшейся земли на много миль вокруг. «Мифический» мир полностью трехмерен. Ландшафт хоть и реагирует на взрывы фэйрболов и бутылок с зажигательной смесью подрагиванием, изменениям не поддается и сразу же возвращается в первоначальное состояние. Чудесно проработано динамическое освещение — это одна из сильнейших сторон Myth III. Особенно заметно это в высоких разреженных, но для того чтобы насладиться красотой игры по-настоящему, придется и комплекующими закупаться фирменными. Музыка и «озвучка» Myth III достойны «Грэмми». Прекрасная, очень мелодичная мелодия, поражающая своей реалистичностью и звуки боя: звон мечей, свист стрел и взрывы фэйрболов. Счастливые обладатели мощной звуковой системы смогут насладиться идеальным



трехмерным звучанием, вот только самым впечатлительным сделать этого не советуем — сердце не выдержит ☺.

«Миф» очень серьезен и не менее затягивающий. Атмосфера начинает обволакивать игрока буквально после первых минут знакомства с Эрой Волка. Оформление, логотип, видеоролики, артворки и заставки пе-

ред уровнем — все это заставляет нас почувствовать именно ТО окружение. Но весь внешний антураж не сыграл бы абсолютно никакой роли без соответствующей литературной поддержки. Myth III — настоящий миф, кривое фэнтези, которое мы создаем сами. Пусть нам известно, что есть лишь два пути — победа или смерть. И то и другое мы можем почувствовать на собственной шкуре. Искусная рука сказителя мелкими порциями выдает нам сюжет, постепенно раскручивая нить событий. Эпизод за эпизодом разворачиваются все новые перипетии. И благодарный слушатель расплывающегося за эту дивную сказку своим ратным мастерством, он должен взять в свои руки командование армией.

Много часов придется провести нам в чуждом «мифическом» мире — в течение 25-ти миссий сталкиваться нам нас с носом с врагом, в кровопролитных боях доказывать превосходство сил Добра и право жизни на жизни! Резня — не самый лучший и далеко не единственный выход из ситуации. И создатели Myth III хорошо потрудились, добыли разнообразить отнюдь не столь многогранный жар «тактических РТС». И помимо традиционных «убей их всех», нам часто при-



дется выполнять миссии с большим интеллектуальным наполнением. В первой миссии, например, необходимо защитить деревню и ее мирных жителей от нападения орд нечисти, в другой — обезвредить вражеского мага. Очень многие задания в третьем «Мифе» имеют открыто квестовую направленность, тут вам приходится включать фонари или становиться в магические круги, являющиеся своеобразными ключами, открывающими запретные двери или порталы. Никаких ресурсов, никаких построек, лишь задание и отряд, призванный выполнить его. Придя к Вам желторотым юнцами, в битвах за правое дело Ваши солдаты будут набираться мастерства, силы и отваги и наконец станут героями. И чем больше подвигов на счету воина, тем быстрее он орудует мечом, дальше стреляет из лука или пускает магические шары. Но как бы там ни было — выжить лишь немногие: слишком страшен противник. Ибо неправду говорит, что самый опасный зверь — человек. Трудно уловить того, кто давно уже мертв. И когда полупризрающие кости поднимаются из глубин разрезнувшейся земли, нужно действительно быть прекрасным воином, чтобы не броситься наутек.

Разработчики не стали мудрствовать и оставили основу основ — управление — прежним, так что на этом пункте останавливаться подробным образом не стоит. Все также

крутится и «ездит» камера, все также можно задавать юнитам действия и построение. Никогда не делось и закрепление воинов в отряды. Как и прежде, разнообразие юнитов в Эре Волка, по сути, не слишком велико. Но это отнюдь не является признаком убогости. Каждый персонаж имеет в команде четко выраженную специализацию. Пехота идет в ближний бой, лучники издали осылают врага стрелами. Маги сжигают врагов



фэйрболами, а гномы по старинке пускают нежить на органы и подкалывают под ноги неосмотрительным гоблинам мины. Подтверждая свое звание «тактический» РТС, Myth требует от игрока полной отдачи. Для прохождения уровня понадобится не только скорость, но и смекалка. Не всегда можно просто наброситься на врага и искромсать его мечом. Нужно будет научиться и неспешно пробираться мимо противников, и выманивать их по одному, и совершать молниеносные броски магии с последующим залпом по вражескому магу фэйрболами. В общем, роль на выдумки хитра.

Силы зла — отдельный разговор. Как ей и подобает, нежить хитра и многочисленна. Сказать, что AI очень развит интеллектом, нельзя, но свои основные козыри мертвяки используют. Те, кому не нужно дышать, сидят в засадах под водой и нападают, только когда герои проходят очень близко. Скелеты внезапно выкапываются из земли прямо под ногами воинов, а летающие враги спокойно левитируют через все преграды от напирającego на них воинства, оставляя лучших воинов с носом. Проблеме УА адна — он почти никогда не нападает большими количеством, атакуя больше мелкими группками. Но когда случаются исключения, то Контакту и его воинам приходится туго.

Слушайте меня те, кто играл в первые части «Мифа». Берите эту гейму за то, что она стала новой эрой сказочных приключений — вы снова погрузитесь в ту атмосферу, из-за которой выпивались литры кофе и проводились ночи без сна. Слушайте меня и те, кто не играл в первые части «Мифа». Играйте в Myth III за то, что это игра без слабых сторон: графика, звук, сюжет и, главное, геймплей на очень высоком уровне. Никто не останется недоволен. Миру мир!

ул. Конюхенко 30,
58 этаж
тел. 044 239-3805
Пн-Пт 10:00-18:00
Сб 11:00-15:00
«Воскресальная»

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

Может ли подводная лодка поместиться в доме? Может, но только в двух случаях: или дом — это крытый док, или... он построен в Игрограде.

Кирилл БЕЛЯКОВСКИЙ kiria@web-com-ua.com



Издатель: Fishtank Interactive
Разработчик: Massive Development
Жанр: submarine action
Системные требования:
— **минимальные:** PIII-500, 128 МБ, 3D acc.
— **рекомендуемые:** PIII-800, 256 МБ, 3D acc.

Черные неизведанные глубины земных морей и океанов по-прежнему не менее притягательны для пытливого человеческого ума, чем манящая чистота прозрачного неба. Только вот, что ни говори, а воздухоплавание куда как удачнее приключилось в индустрии компьютерных игр, чем приключения отважных исследователей подводных миров. В итоге игрок относится к каждому новому sub-симу более трепетно и нежно, а разработчики вынуждены действовать предельно аккуратно, тщательно возводить каждый компонент будущей игры. Особенно, если она обещает стать первой в жанре. Что уж тут говорить — никто и не утверждает, что быть первопроходчиками легко. Но всегда есть шанс одним махом завоевать сердца тысяч поклонников, вознестись на самый верх популярности и навсегда остаться во главе длинного списка последователей! Заманчиво, правда?

С другой стороны, куда как вероятней, что основная масса потенциальных покупателей игру не поймет, поленился вникать, разбираться и тогда... И тогда не один год труда пойдет насмарку, и останутся первооткрыватели у разбитого корыта. Так что, думаю, следующая глава, посвященная именно таким вот смелым ребятам, можно ска-



зать, основоположникам подводных приключений, будет целиком и полностью оправдана. Тем более учитывая то, что AquaNox является не чем иным, как непосредствен-

ным продолжением Archimedeon Dynasty — той самой, первой.

Акуатория

Итак, на дворе 27 столетие, как и следовало ожидать, человечество уже который раз испытывает здоровье родной Земли-матушки на прочность, забавляясь ядерными бомбардировками и прочими нездоровыми шалостями. Только вот на этот раз очередной агрессор слегка ошибся в расчетах — так, всего на несколько десятков мегатонн, не впервой же... И кто бы мог подумать, насколько дорогим окажется этот просчет для всего рода человеческого! После «аргументов» порадовавшей стороны практически вся поверхность планеты подверглась ужасным преобразованиям, в результате которых большая часть людей в прямом смысле пошла на корм рыбам — под воду. Казалось бы, все кончено — финита, что называется, ля комедия. Но не тут-то было! Как известно, есть все же вещи, которые не тонут. И только по этой причине часть злых, подлых, коварных и — главное — предусмотрительных людишек осталась жить-поживать в заранее заготовленных бункерах. Теперь, разумеется, в подводном мире. Также, думаю, понятно, что в первое время ни о каких разборках и выяснениях отношений и речи не было. Год за годом люди старались адаптироваться к нечеловеческим условиям проживания, пытались просто выжить, не сойти с ума... Дети, рождающиеся под километрами водной толщи, уже стали иными, не похожими на своих родителей. Чудовищное давление, злой и колочий свет электрических ламп, рассказы людей, видевших живую Солнце, — все это накладывало свой отпечаток на характер следующего поколения. Поколения, призванного строить новый мир, создавать новую культуру!

Постепенно выжившие коллективы осваивались в чуждой среде обитания, а вскоре наладили контакты с ближайшими соседями. Торговые караваны заросших илом гигантских субмарин пришли на смену утылым лодочкам отчаянных смельчаков-одиночек. С каждым знакомством, с каждой встречей люди находили не только союзников и торговых партнеров, но и смертельных врагов. С новой силой разгорались старые, давно забытые конфликты... Те, кто не смогли вовремя развиться и встать на ноги, погибли либо по вине разбухавшей стихии, либо от

рук мародеров. В общем, через некоторое время все вернулось на круги своя — образовалось несколько крупных организаций, имеющих свой взгляд на сложившуюся обстановку. Взгляд, как водится, чаще всего кардинально не совпадающий с чужими предложениями. Естественно, нашлись люди, предлагающие себя в качестве орудия убеждения и наставления на путь истинный. Именно в роли такого вот соратника мы и начинаем свою карьеру — встречаеме обаяшку Эмеральда Флинта. А о том, насколько успешно дорога нашего героя, без лишних вопросов скажет его прозвище — Dead-Eye.

О том, каких усилий стоило ему придумать реноме грозы морей и океанов, повествует игра Archimedeon Dynasty. Но то бы-



ло давно, году эдак в 1996-м. Во многом AD оказалась новаторской, более всего напоминая нечто вроде Elite в подводном мире. Графику для того времени можно оценить как потрясающую, да и в остальном ребята из Massive Development лишний раз показали всему миру, что такое немецкая тщательность и добросовестность. Непонятно только, почему мало кто решился пойти по стопам первопроходцев и заработать на волне популярности немного денег. Видимо, сказалась любовь игроков к цветущим и пахнущим тогда 3D-экранам и стреляниям в реальном времени.

И вот сегодня, почти пять лет спустя, тот же коллектив решает вновь преподнести нам сюрприз. Теперь, правда, уже под крылом другого разработчика, но, как показал результат, это им не повредило. Яркий, красочный и практически столь же необычный для молодых игроков, AquaNox ворвался в нашу жизнь, заставив кого-то украдкой смахнуть ностальгическую слезу, а кого-то порадовать свежим идеям и решениям.

Настоящие герои (будущего) — в обход не идут!

Несложно догадаться, чем же будет заниматься во времена грядущие обычный наемник. Правильно, выполнять заказы той или иной организации, не чураясь при этом самой грязной работы. Вот и наш товарищ Флинт не исключение. На протяжении всей игры нас мягко и ненавязчиво будут вести под ручку сквозь бурные водовороты сюжета, предлагая минимум свободы и личной

реалистичности. Но вернемся к структуре геймы. Кроме закупки техники вы можете для каждого отдельно взятого юнита тоже,

конечно, за деньги приобрести какие-либо модификации, к примеру, турбодвигатель или ремонтный набор.

Далее начинается сама игра. Даже не знаю, как ее лучше было бы назвать: стратегией или тактикой. Судите сами, обычной



части многих реалтайм-стратегий, то бишь собирания ресурсов, строительства базы и иже с ними, в S.W.I.N.E. нет. Здесь вашему отряду придется действовать на протяжении всей миссии. Причем каждого юнита придется беречь, как зеницу ока, ведь для маленького отряда, постоянно борющегося с превосходящими во много раз силами противника, потеря одного солдата является достаточно большой потерей, так как все выжившие юниты переключаются вместе с вами из миссии в миссию.

Приятной для меня фишкой, обнаруженной в игре, стало наличие характеристик у каждого юнита. Оказывается, все единицы техники характеризуются числом очков жизни (что есть стандартно), а также количеством боеприпасов и бензина. Не выйдет у вас в этой игре совершать необходимые поступки, посылая, например, танк на разведку в противоположный конец карты с надеждой, что броня выдержит атаки догоняющих врагов. Теперь на обратном пути эта мощная машина может запросто остановиться из-за отсутствия бензина, становясь таким образом отличной мишенью для артиллерии. А как вам понравится, если внезапно у ваших зениток закончатся ракеты, и вы никаким другим способом не сможете снести преграждающую путь заставу? То-то же! Придется хорошо подумать головой и тщательно планировать действия, иначе один просчет может стать последней ошибкой для вашей команды. На мой взгляд, именно из-за такой требовательности к планированию перед атакой S.W.I.N.E. следует скорее отнести к Tactics, нежели к RTS. Кстати, для того чтобы отремонтировать, пополнить боезапас, а также топливный бак, перед миссией среди прочих юнитов нам предоставляется возможность нанять спецфункцию для упомянутых выше задач, а заодно и тягачи, ведь сами танки не поедут (повороты, «стопа» НЕП! Двигателя нет боле!).

Чуть не забыл сказать! Помимо уже описанных характеристик юниты имеют способность со временем, проведенным под перекрестным огнем, набирать жизненный опыт, или, по-нашему, экспу. При достижении определенного количества экспириенса, юнит автоматически повышается в звании. Соответственно растут и его характе-

ристики, что означает — терять этого героя будет гораздо обидней, чем незакаленного в бою новичка.

Красота-то мая, ляпота...

Скажу прямо: поиграв немного в S.W.I.N.E., я долго удивлялся, почему разработчики решили сделать именно юморную игру. Не знаю, что бы сказал по этому поводу кто-либо другой, но, на мой взгляд, с таким движком, как в S.W.I.N.E., флаг девелоперам в руки, и пусть без реалистичной глобальной военной стратегии-тактики из своей конторы не появляются. Честное слово, каждый болт на броне танка вызывает восторг, а как достоверно артиллерийские машины опускают подпорки, дабы произвести точечные выстрелы по угдываемой дислокации противника. Эх, как много вы потеряли, если не видели души свиней, вылетающие из обломков техники, при этом все это сопровождается злорадаствующим кроличьим смехом и выкриками типа: «Жарко со свинойной готово ☺!».

Ландшафты тоже сильно порадовали, особенно города и поселки. Ах! Цены бы не было «Противостоянию», имей оно такие домишки, дороги, ручьи, леса, взрывающиеся от не точного выстрела танковые заводы. Мы бы получили очень приближенный к идеаль-



ному полигону для оттачивания тактики партизанской войны! А вы видели бомбардировщики, смертоносными сакавозами, скидываемыми с борта, сносящие все, что плохо лежит. То есть помимо техники страдают деревья, кустарники, изменяется природная география края. Да уж, конечно, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Кстати, об «услышать» — озвучка в S.W.I.N.E. потрясающая. Все эти милые реплики, исходящие из уст противоборствующих народов, кроликов и свиней, не заставят вас скучать, даже пока вы ждете результатов артиллерии и кликаете мышкой уже не один десяток раз по приблизительному месторасположению противника.

Музыка я не заметил. Нет, правда, не заметил! Не знаю, то ли она настолько гармонично сливается со средой игры, что совершенно незаметна, а лишь действует на подсознание, обостряя все ощущения, то ли ее нету вовсе ☺. Одно могу сказать с уверенностью: музыка эту игру испортить не сможет, а лишь прибавит новые впечатления от процесса военной мясорубки!

Да что это я, в самом деле, все хвалю и хвалю. Пора за что-то и поругать. Хотя

«непродуктивности» в игре практически отсутствуют, но сильно раздражает одна из них. Как вам нравится, что легкие танки (те самые, у которых врожденная специальная способность к закапыванию) могут зарываться в землю где угодно, несмотря на тип поверхности. То есть они по самые... башины способны уйти под толстый слой асфальта или непонятно с какого дива умудриться



зарываться на мосту. Но вообще-то такая недоработка лишь еще более веселит и питает интерес к игре. Ведь кто же знает, какие у них там действуют физические законы. Все может быть, все может быть...

О последнем сражении за Морковню

...Послышались ужасающей мощи взрывы. На моем лице появилась саркастическая улыбка. Да чего же эти свиньи глупы! Никогда не могу привыкнуть, что всегда при обороне города использую мины! Глупые твари так и не научились сперва проверять дорогу артиллерии, а уж затем вести в бой свои танки. Вот так и гибнут дарные силы. Так-с. Моя линия окопанных танков на месте! Отлично. Вот они-то и примут на себя основную удар вражеских ракетных установок. А пока неприятельская техника скопилась в кучку и пытается расстрелять моих ребят, не вызвать ли мне воздушную поддержку. Прием! Ага, вот и авиация! Как блестяще на солнце, солоник! Что?! От врага еще что-то осталось. Ах да. Чуть не забыл о скопившейся на горизонте артиллерии. Их мы возьмем в плотное кольцо обычными разведывательными джипами, ведь эти слопонотопы могут стрелять лишь на дальние расстояния. Чта, уже бой закончился?! Жаль, не успев я вдоволь нагуляться. Ну, ничего страшного. Повозю еще чуток. Ведь нельзя же, в конце концов, допустить, чтобы дула орудий остывали! Не по-командирскому как-то выйдет. Так что заводим мотор! Кормильца и — в бой, к новым подвигом!

ООО «Лаборатория ПОЛИРАИС»
РЕМОНТ И ТЕХСЛУЖИВАНИЕ
НЕ РАБОТАЕТ — МЫ ПОМОЖЕМ



**СИСТЕМНЫЕ БЛОКИ
МОНИТОРЫ
БЛОКИ ПИТАНИЯ
ПРИНТЕРЫ
КОПИРОВАЛЬНЫЕ
АППАРАТЫ**

Ориентировочная стоимость услуг:

ремонт системных блоков	от 70 грн.
ремонт мониторов	от 25 грн.
ремонт системных блоков	от 40 грн.
ремонт принтеров и сканеров	от 50 грн.

Наш адрес:
г. Киев, Ул.Спасская, 40
e-mail: poliraisky@ukr.com.ua
телефон: 044-493-04-05
044-493-04-05
044-493-04-05
044-493-04-05

Что нужно человеку, любящему погонять по нашему автодрому? Конечно, покрепче держаться за руль на виражах...

Дмитрий АМПИЛОВ



В прошлом номере мы взлетали авысь, сегодня же давайте останемся на бренной земле, благо любителей автосимуляторов хватает. Тем из них, кто собрался приобрести себе к Новому году достойный подарок, и посвящен данный обзор.

Что ж, ближе к делу, господа!

Genius Speed Wheel Formula

ТТХ. 10 кнопок, педали, коробка передач на 3 положения/ручка газа.



Подключение. Снабжать Speed Wheel проссками разработчики не стали, они пошли другим путем. Благодаря массивной основе рулевое колесо от Genius довольно спокойно можно ставить на колени и кататься прямо-таки по-барски (если, конечно, гонки не на выживание ☺). А если потребителю нужно нечто более устойчивое, то предлагается закрепить аппарат на столе при помощи специальных стальных кронштейнов, идущих в комплекте с рулем. Интерфейс — gameport.

Дизайн. В отличие от явно спортивного стиля Rockfire, Genius больше похож на рулевое колесо какого-нибудь роскошного кадиллака или очень дорогой грузовой фуры. Но, по секрету скажу, за внешней миролюбивостью скрывается настоящий бандит, дающий фору многим своим конкурентам. Внешний диаметр колеса существенно превышает SVEN'овские аналоги, впрочем, это уже дело вкуса.

Удобство. Рулевое колесо полностью сделано из пластика. Резиновых накладок нет, но на самом деле присутствует выемка для удобного захвата пальцами. Четыре кнопки расположены прямо возле больших пальцев рук, еще две — немного ближе к центру. Рулевый разгон — коробка передач (КП). Вот толь-

ко можно ли причислить Speed Wheel'овскую КП к таковым, я не уверен.

В погоне за универсализацией разработчики наградили тестируемую модель самым натуральным троттлом. Таким образом, «коробка передач на 3 положения» легким щелчком переключателя (Racing/Flight) превращается в ручку газа. На этом троттле располагаются еще четыре кнопки. Нужно сказать, что никаких проблем из-за столь сильного отклонения коробки передач во флайт-симовские дебри не возникает — в среднем положение, благодаря умной конструкции КП, попать очень легко. Педали порадовали своим весом ☺. Без вошего на то позволения они нигде не «судут». Да и размер ног

для комфортной эксплуатации можно иметь произвольный, благо с этим, опять же, проблем не предвидится. **Итог.** Вот кто-кто, а Genius, меня по-хорошему удивил. Отличное качество, стильный дизайн и не слишком тугая пружина. Отдельно стоит отметить очень удобную коробку передач и массивный педальный блок. Но изюминка Speed Wheel Formula не в этом. Этот руль можно реально использовать не только в качестве руля (простите за каламбур), но и настоящего авиационного штурвала, благо «коробка передач» позволяет.

SVEN RacingStar

ТТХ. 10 кнопок, педали, коробка передач на 3 положения/ручка газа.

Не знаю, какие между SVEN и Genius отношения, но факт почти полной идентичности RacingStar и Speed Wheel Formula, как говорится, налицо ☺. Поэтому все написанное о Speed Wheel Formula можно воспроизвести и по поводу SVEN'овской модели. А о немногих различиях мы поговорим отдельно. Итог.

Подключение. Абсолютно идентично Genius, вплоть до переключателя (Racing/Flight) на педальный палец. Особых

претензий, опять же, нет.

Дизайн. В отличие от своего аналога, RacingStar более «гоночный». Своим внешним видом лично мне он очень сильно напоминает дизайн спорт-каров Audi последних моделей. Интерфейс — gameport

Удобство. Педальная доска RacingStar менее покатая, нежели у Genius'овского аналога. Также немного изменено расположение кнопок на рулевом колесе. Две «дальние» кнопки Speed Wheel немного уменьшены в размере и вынесены прямо под большие пальцы. И еще одна мелочь: троттл RacingStar, в противовес абсолют-



но плавному Speed Wheel, «откликается» приблизительно каждые 10% полной шкалы. Хорошо это, плохо? Это просто нормально.

Итог. Точный ответ на вопрос, какую модель лучше покупать — SVEN или Genius, — я не дам. Как уже говорилось, они практически одинаковы, и даже мелких недочетов в какой-либо из них я не заметил. Все, что можно считать таковыми — дизайн рулевого колеса, покатость педальной или троттл, — вещи сугубо субъективные, и решать вопрос об их весомости должен каждый потенциальный покупатель в отдельности.

RacingStar Vibra

ТТХ. 10 кнопок, педали, Vibration engine.

Подключение. Ввиду наличия вибриционного двигателя, к столу Vibra крепится

при помощи солидных липучек, а также двух стальных кронштейнов — для пущей уверенности. К достоинствам можно отне-

Дизайн. Дизайн Real Force Wheel находится где-то между спортивным штурвалом и обычным рулевым ко-

лесом. Все линии предельно плавные. В целом руль смотрится довольно эффектно и производит очень хорошее впечатление.

Удобство. Несмотря на большое количество кнопок и в придачу к ним «хэтэ», все они (кроме двух) расположены очень близко к пальцам. К тому же очень удобны, благодаря чему скорость нажатия сводится к минимуму. Особо стоит отметить переключатель видов. Во-первых, порождало количество его положений — 8-м, такое встретишь не во всех джойстиках. А во-вторых, расположен он над большим пальцем правой руки, симметрично хэту. Таким образом, привыкшему к мыши геймеру виды удобно будет пере-



место хвата руками оклеено резиной, в пылу гонки неприятностей с управлением не предвидится. В комплекте с Real Force Wheel поставляются весьма массивные педали. Порадовала их величина — они, хоть и не сорочкового размера, благодаря своей конструкции подойдут не только маленьким детям, но и гонщикам постарше. Благодаря наличию определенного веса, по полу педали не елозят, за что им отдельное спасибо.

Force Feedback. Поддержке обратной связи, как можно понять по названию тестируемого руля, уделено очень много внимания. В рулевое колесо встроено 50-МГц 16-битный процессор Force Feedback. И серия NFS, и второе «Дальнобойщики» на RFW реагировали абсолютно корректно.

Итр. Как ни старался ☹, ни одного недостатка в Real Force Wheel не нашел. Прекрасный дизайн, отличная эргономика и потрясающее чувство Force Feedback. Пять баллов!

Автор благодарит компанию «Зеленая волна» за предоставленные рули SVEN RacingStar, RacingStar Vibra и Real Force Wheel.

сти и небольшой размер основания, то есть девайс не займет на вашем столе слишком много места. Интерфейс — USB.

Дизайн. RacingStar Vibra не менее стильный, нежели его младший брат. Можно даже сказать, что Vibra посимпатичнее будет.

Удобство. Коробка передач заменена двумя переключателями под рулевым колесом. Кнопки небольшие, но все под руками. Две — над большими пальцами, шесть — справа и слева от них, а упоминаемые ранее переключатели неподалеку. Тугость руля удовлетворительная. Педали небольшие, но это компенсируется малым углом наклона, т.е. «проблем с ногами» ☹ не возникнет. Полным набором функций обратной связи RacingStar Vibra не обладает, но не всегда и не для всех необходим этот Force Feedback. Уж слишком тяжело с ним ездить, и не всем такое нравится. RacingStar Vibra создает некую вибрацию, внося в процесс езды определенную реалистичность, но при этом не доставляет водителю дополнительных проблем.

Итр. RacingStar Vibra демонстрирует нечто среднее между отсутствием и присутствием обратной связи. При покупке руля необходимо определиться, какую цель вы преследуете: реалистичность езды и, соответственно, сложность или удобство езды при меньшей реалистичности. Вот по результатам данных измышлений и стоит выбирать себе достойный агрегат.

Real Force Wheel

ТТХ. 12 кнопок, педали, переключатель видов на 8 положений, коробка передач на 2 положения, Force Feedback (48 МГц, 16-битный процессор с 3 Кб памяти на борту).

Подключение. Когда я в первый раз увидел присоски на руле, подумал — зря они так. Зря не они так. Зря я так. Подумал. Бедный руль от стола после теста еле отдрал. Два раза. Стальные скобы для более надежной фиксации руля показались мне сущим издевательством ☹, одевать их я даже и не пробовал. Инженеры SVEN'овские о «кастомерах» позаботились на славу. Интерфейс — Serial и USB.



ключать при помощи правой руки, в то время как «А» и «Z», отвечающие за переда-

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

И опять в нашей гостинице заседание магов, слышите, как гремит гром, видите, как сверкают молнии? Нет, это не война, это — обсуждение планов на текущий год...

MAGIC

The Gathering

Том/Doc/KEPTIC kertis@torba.com

ПЛАНЫ НА ГОД

Да, вот и закончился год 2001, начался 2002. Бывает... Все хорошее и плохое, связанное с прошедшим годом, закрутим в банки для будущих воспоминаний, а пока будем готовиться к новым свершениям и событиям. Кстати, именно событиям этого года и посвящена данная статья. Что нового ждет нас в ближайшем времени? Разумеется, речь идет не о всем человечестве, а о тех, кто читает наш журнал и интересуется «Мэджиком», или готов им заинтересоваться.

Начнем, пожалуй, с ближайшего события — с пререлиза. Думаю, все знают, что каждый год выходят новые сеты «Мэджика»: в прошлом году из стандарта ушли «Маски», а на смену им пришел Odyssey, точнее, первый сет этого блока, а в ближайшее время выйдет второй сет — **Torment**. Кстати, любители черного цвета могут радоваться: в данном сете черных карт больше всего. К сожалению, на сегодняшний день точная дата пререлиза еще не известно, так что следите за новостями.

Для тех, кто в танке ☹, — в смысле, не в курсе, что такое пререлиз, объясняю. Думаю, что такое релиз, вы знаете. Пререлиз происходит раньше, собирается толпа любителей «Мэджика», платят деньги и играют сикл. Ничего не понятно? Попробую пояснить. Итак, приходим мы в клуб, садимся за стол и ждем, пока нам выдадут заветные бустеры нового сета и стартер «Одиссеи». Потом мы все это богатство распе-

чатываем, записываем на специальном листе, какие карты нам достались, радуемся фойловым рамам и... отдаем свои карты организаторам турнира. Они их перемишуют и распределяют почти случайным образом. Такой способ отчасти объясняется тем, что в противном случае часть народа (но кто именно, неизвестно) получает обратно свои карты, а остальные получают чужие. Согласно закону Мерфи, если вам достались хорошие карты, то вы их не получите, а если плохие...

Постоянно играя пререлизы, я сделал свое дополнение к этому закону: согласно ему, если вы изначально получили плохой набор, то вернут вам набор еще хуже ☹. Вот после этого из имеющихся карт — одного стартера и двух или трех бустеров — вы собираете себе колоду (как в драфте — минимум сорок карт). И начинаете играть. Что мне нравится в пререлизах: мало того, что вы раньше других любителей «Мэджика» сможете поддержать в руках, поиграть, а потом и забрать домой новые карты, так еще и призы на подобных турнирах вполне солидные. Правда, и цена — но что поделаться, за удовольствие нужно платить. Думаю, 20 у.е. за подобный турнир не так уж и много, тем более, что даже если вы ничего не выиграете, карты все равно останутся вам. А выиграть можно. В сикле очень много

зависит от вашей удачи, и даже новичок может получить себе такой набор, проиграв которым довольно сложно. Хотя, если постараться...

Хороший формат сикла, что ни говори. И стандарт, и (тем более) экстендед напрямую зависят от вашего благосостояния. Можете потратить кучу денег на карточки? Можете приобрести себе крутую деку? Значит, возможно, сможете выигрывать. Нет у вас денег — тогда будь вы самим Финкелем, турнир вам не выиграть. В сикле этого нет: принц и нищий равны перед миром магии. Предпочтений нет. Победит тот, кто лучше играет, и к кому Фортуна нынче неравнодушна. А можно и не выиграть, но остаться в выигрыше. Как так? А очень просто. Вдруг в наборе вам попадется карта, которая стоит сорок баксов? С такой картой и проиграть не жалко.

Так что, как вы поняли, пререлиз — это первое событие, ожидающее нас в этом году. Эх, сколько надежд возлагается на новый сет — шутка ли, еще 143 карты входят в игру! Смогут ли они изменить устоявшиеся архетипы? Как повлияют на стоимость существующих карт? Успят ли, как многие надеются, черный цвет, безжалостно задуренный с уходом **Dark Ritual**ов? Время, конечно, покажет, но любители черного очень надеются, я, думаю, небезосновательно. Судите сами — вот предварительная статистика сета по цветам:

Black: 40
Red: 28
Blue: 28
White: 21
Green: 21
Artifact: 0
Gold: 0
Split: 0
Nonbasic Land: 5
Total: 143

Как видите, у черных есть все шансы снова начать побеждать.

Кстати, в этом сете появляются карты с новой механикой. Помните Эхо? Сейчас имеются Трешхолд с Флешбеком и Кикером, а с этого сета появятся **Nightmare** и **Madness** — думаю играть станет еще сложнее и, соответственно, интересней.

Впрочем, заговядать не будем, подождем пререлиза. Ну, а тем, кому не терпится посмотреть, что за карты выйдут в новом сете, даю полезную ссылочку — <http://www.mtgnews.com/forums/showthread.php?t=3&threadid=46317>. Заходите и смотрите на спойлер. Очень полезно почитать его до пререлиза, чтобы хотя бы примерно представлять, с чем предстоит столкнуться, и не смотреть на карточки как барон на новые ворота ☹.



Это, так сказать, первое и ближайшее событие. Впрочем, пререлизы — это, конечно, круто, но ими нас, бывалых магов, не удивить. Поэтому перейдем ко второму (по датам, а не по значимости) событию, ожидающему нас в этом году. Итак, внимание! Дастесь нитрокраксы и запишите на стене комнаты, чтобы не забыть: 20-21 апреля состоится **Второй Национальный Чемпионат Украины по «Мэджик»**! Ура, товарищи!

Чтоб вы знали, Национальный Чемпионат — это самый крупный турнир в стране. Именно на Национальном Чемпионате определяется состав будущей национальной команды, которая будет представлять нашу страну на Мировом Чемпионате. Ну, и конечно, призы будут соответствовать значимости мероприятия. Должен сразу заметить, что, в отличие от большинства турниров по «Мэджик», Национальный Чемпионат не открытый турнир, а закрытый, и попасть на него (а к этому должен стремиться любой уважающий себя маг) можно, лишь получив приглашение. А кто эти приглашения получает? А вот кто:

- действующий чемпион страны (Артем Козачук);
- члены Национальной команды;
- топ 4 прошлого Национального Чемпионата;
- 25 первых в Composite-рейтинге. Если среди таковых присутствует игрок, который уже получил приглашение, его приглашение опускается вниз по рейтинговой таблице;

• ну, и конечно, победители Региональных чемпионатов.

Региональные чемпионаты

На Региональных чемпионатах разыгрываются приглашения на Национальный чемпионат. Они проходят при REL 3 и санкционируются с учетом K-value 32. Все Региональные чемпионаты — открытые турниры.

Каждый игрок может участвовать только в одном Региональном чемпионате. Каждый Региональный чемпионат открыт для граждан данной страны или постоянных жителей. Если игрок уже участвовал в Региональном чемпионате в одной стране, он не может принимать участие в Региональном, Национальном, или Континентальном чемпионатах в другой стране.

Игроки, которые имеют приглашения на Национальный чемпионат, не могут участвовать в Региональных чемпионатах, которые являются квалификерами к данному Национальному Чемпионату. Уже известно, что регионалы пройдут в Одессе, Харькове, Симферополе, Киеве и Львове.

MAGIC
The Gathering

Ломашь голову, как занять себя?

Не знаешь куда пойти?

ТОГДА ВНИМАНИЕ!

Наши клубы открыты для тебя ежедневно.
А вход совершенно бесплатный!
К рождественским праздникам
в клубах вас ждут подарки и сюрпризы!

Играй в настольную игру-фэнтези
Magic: The Gathering!



г. Киев, ул. Богатырская, 2-6, клуб «Легенда», т. 461-31-61
г. Киев, ул. Васильковская, 10, клуб «Magical», т. 498-36-50
г. Киев, микрорайон «КИБ», комп. Клуб «Vaul-13», т. 239-14-87
г. Львов, ул. С. Крушельницкой, 2, клуб «Nemesis», т. (0322) 72-88-50

г. Харьков, ул. Плехановская, 92-А, г-ца «Металист», корп. Блок 303, клуб «Гильдия Магов», тел. (0572) 280519
г. Луганск, ул. Ломоносова, 98, клуб «Intel»
г. Симферополь, ул. Севастопольская, 114, клуб «Fortres»
г. Севастополь, ул. Топола, 35-6, комп. Клуб «Дракон», т. (0692) 55-95-25
г. Одесса, ул. Маршальская, 33-А, клуб «Intelnet»
г. Донецк, п-т Красноармейский, 32/25, клуб «StrongHold»



www.sargona.com.ua



Вот так, так что в феврале будет чем заняться настоящему магу. Напомним, что первый Национальный Чемпионат Украины состоялся 19-20 мая прошлого года. Мы о нем писали — тогда, в тяжелой схватке, победил Артем Козачук. Чемпионат проходил в помещении Киевского Дворца детей и юношества — в первый день лучшие маги со всей Украины играли Драфт, а во второй — Стандарт. Судил прошлый чемпионат известнейший во всем мире судья из Бельгии Кирилл Грильон. В прошлом году победители получили такие призы:

- 1 место, Артем Козачук — телевизор и 500 у. е.;
- 2 место, Андрей Губачев — видеоплеер и 250 у. е.;
- 3 место, Борис Злотоябло — музыкальный центр и 125 у. е.;
- 4 место, Алексей Изосимов — радиотелефон и 125 у. е.

Так что есть за что бороться. Как видите, «Мэджик» — это не только способ потратить кучу денег, но еще и способ их заработать. Если, конечно, голова на месте, и с руками нет проблем.

Интересно будет посмотреть на топ 8 нынешнего Национала — сможет ли Артем удержать свои чемпионские позиции? Бог его знает, поживем — увидим. А ма-

жет, победит кто-то из вас, дорогие читатели? Все-то и делов — сначала выиграть региональный турнир, потом, национальный, а потом... а потом выиграть Чемпионат Мира и заработать кучу денег. Во всяком случае, в «Мэджике» достичь вершин легче, чем, к примеру, в футболе — не нужно тратить долгие годы на изнурительные тренировки, да и травмы не мешают играть и выигрывать. Если, конечно, это не травмы головы ☹.

Эх, блин, не хватает времени... Раньше я думал, что для «Мэджика» главное, кроме желания и умения играть, — это деньги, но в последнее время понял, что это не так. Вот, вроде, и деньги имеются, и желание, и умение осталось, а ведь практически не играю! Никак не могу выкроить время. Да еще тимовец мой ногу сломал (это как раз травма, мешающая играть — точнее, не играть, а ездить в клуб), так что вообще грустно стало. Но

очень сильно надеюсь попасть как минимум на пререлиз — там колода не нужна. А вот с регионалом облом получается — играть нечем. Хотя до февраля время еще есть — как знать, может, что-то соберу и даже выиграю ☺.

Вот, собственно, на этой ноте я и хочу закончить свое повествование о ближайших и о главных событиях этого года в мире украинского «Мэджика». Есть чего ожидать, есть к чему готовиться, есть на что надеяться.

Ну что? До встречи на Втором Национальном Чемпионате? Там будет на что посмотреть, я уверен. Приходите, и вы сами сможете в этом убедиться.



Сегодня день открытых дверей в Школе колдовства и ведьминских искусств — в знаменитом и загадочном «Хогварце». Вас ждут уроки прикладной магии, тонки на летающих метлах и схватки с Черными магиями.

Harry Potter

Настя МОЖАЕВА,
Наталья ГРАДОВАЯ

Наверняка есть еще люди, никогда не слышавшие о Гарри Поттере и не подозревающие о существовании «Мальчика, Который Выжил». На пребывать в неведении им долго не придется, ведь если события и далее будут развиваться теми же темпами, Гарри Поттер и в нашей стране станет не менее известным, чем Пеппи Длинный чулок, Винни Пух или Маугли.

Скромное обаяние магии
Системные требования: P2-266, 64 МБ ОЗУ, 8 МБ видео. **Рекомендуем:** P2-400, 128 МБ ОЗУ, 32 МБ 3D Card

В 1993 году в городе Эдинбурге молодая английская писательница Джоан К. Ролинг (J. K. Rowling) закончила свой первый роман о мальчике по имени Гарри Поттер. «Гарри Поттер и философский камень» вышел в свет в 1996 году и имел ошеломляющий — международный — успех. Список премий, ему присужденных, поистине впечатляет, не говоря уже о числе поклонников. Критики утверждают, что впервые за несколько последних десятилетий появилась книга, способная составить конкуренцию электронным играм! Западные мальчишки и девочки выключили свои компьюте-



An astonishing dragon shot, a huge spectacle with a great scene it would drive home the fantasy.

ры и приставки и вернулись к старому доброму способу получения информации. Они читают книги. Пока что, правда, лишь о Гарри Поттере — романов о нем уже четыре, но лиха беда начало. Будет, по словам автора, семь, а то и двенадцать! А кто поручится, что «на помощь» Джоан Ролинг не бросится сотня перу? Тогда книжки о мальчике-колдуне начнут выходить в несметных количествах — детям будет что читать. Прощай, интернет-зависимость, — здравствуй, поттеромания!

Что касается русскоязычной публики, то судя по переводом издательства «Росмэн», поттеромания нам не грозит. Кати говоря, отличный перевод всех четырех книг, выполненный Марией Стивак, вложен на сайте Независимого Интернет-издательства Гарри Поттер. Ru <http://www.harrypotter.ru>. К тому же наш шанс «отлучить» детей от игровых приставок так и не представился. Споздали

мы слегка... Голливуд, как всегда, подсутил-ся и состряпал по первому тому сочинений о маленьком волшебнике одноименный киношедевр. Фильм в первые же недели проката по сборам побил рекорд «Звездных войн». А уж девелоперы, как нынче водится, тут как тут. Не желаете ли посетить виртуальный Хогварц? На метле полетать? Выяснить отношения с Драко Малфоем? Найти Философский Камень?

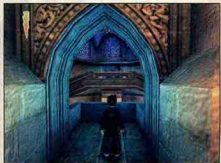
Знаете, мне кажется, что первому роману о Гарри Поттере не так уж и повезло. Судите сами: уже в фильме авторам пришлось отказаться от огромного количества эпизодов, придававших истории о Гарри Поттере и волшебном камне неповторимое очарование. Кроме того, в фильме напрочь исчезает атмосфера такого рода крэзи дежавю, когда читателя постоянно преследует ощущение, что абсолютно все герои книги — его давние и близкие знакомые, с которыми он рос-тася буквально минуту назад, и которых сейчас встретит вновь, просто повернув за угол. Создатели же виртуальной версии **Harry Potter and the Sorcerer's Stone** сюжетную линию лишь обозначили пунктирным набором скриншотов с еще более «пунктирными» текстом. Говорят, вышли еще и комиксы по книгам Джоан К. Ролинг. Рано радовались критики. В век электроники чтение книги — умение необязательное, невостребованное, можно сказать, рудиментарное.

И все-таки прохождение игрушки подражает, что вы уже знакомы с персонажами игры. Тем же, кто еще не успел прочесть историю жизни Гарри Поттера (или не в силах это сделать), рекомендую хотя бы посмотреть фильм.

Представьте себе одиннадцатилетнего мальчика, десять лет живущего в доме своей тетки на положении Золушки и не подозревающего о том, что он — герой, знаменитость и самая большая загадка колдовского мира. Не подозревающего и о самом существовании магов и колдунов, мирно сосуществующих с нами, обычными людьми, абсолютными магическими способностями. Абсолютное большинство муглов (людей обыкновенных) настолько ограничены, что просто-напросто не замечают всех необычных вещей, происходящих вокруг. А те немногие, которые знают о «параллельном» и столь близком мире

волшебников, предпочитают помалкивать. По разным причинам. Например, мистер и миссис Дурслей, воспитывающие Гарри, вообще считают этот мир крайне неприличным.

Поэтому, когда однажды ранним утром на крыльце своего скучного, но благопристойного дома миссис Петунья Дурслей обнаруживает собственного годовалого племянника, запертого в одеяло, она совсем не обрадовалась. В письме, подписанном волшебником Думблдором, сообщалось, что Гарри остался сиротой. Его родители погибли в магическом поединке с черным магом Лордом Волдемортом. Младенец чудом остался жив, и все сообщество колдунов пребывает в недоумении, как ему удалось не только остаться в живых, но и лишиться всей колдовской силы могущественного Лорда Волдеморта. Но Гарри правду о родителях и о нем самом не сообщают — Дурслеи стыдятся таких родственников. Однако время шло, и Гарри вступает в возраст инициации. Почтовая сова приносит ему приглашение в Хогварц, в школу колдовства и ведьминских искусств. И несмотря на бешеное сопротивление дяди Вернона, поклявшегося сделать из Гарри «по-



рядочного человека», мальчик вместо назначенных заботливыми родственниками «бетонных стен» (многообещающее название для школы, не правда ли?) выбирает Хогварц.

А волшебная Шляпа-сортировщица зачисляет Гарри в колледж Гриффиндор.

Вот с этого момента и начинаются события, в которых можем поучаствовать и мы.

Вместе с Гарри мы отправляемся на первое в его жизни занятие по заклинаниям. И наша первая задача — найти дорогу в кабинет, в котором нас ожидает профессор Флитвик. Хогварц — школа в высшей степени необычная. Начнем с того, что в ней 142 лестницы и огромное количество дверей. Двери, которые не открываются, пока их вежливо не попросят, или двери, которые на самом деле вовсе и не двери, а самые обычные стены, которые очень хорошо притворяются, или двери, которые очень хорошо притворяются зеркалами или обычными стенами, или двери, которые не открываются, если не знаешь пароля... Можно представить себе, как трудно первокурсникам вовремя приходить на уроки. Большую часть этих дверей нам придется открыть в поисках секретных мест, звезд, всекусных орешков и шоколадушек — шоколадных лягушек. Всекусные орешки, например, называются так, потому что вам может потребоваться

орешек с абсолютно любым вкусом: мяты и шпината, клубники и травы, кофе и сардин, шоколада и соплей и т. д. Везунчикам, как, например, директору школы Думблдорду, может достаться орешек со вкусом рвоты. Но все равно, орешки нравятся даже привидениям. В игре привидения периодически нападают на Гарри, чтобы отнять у него лакомство. Их на-



до остерегаться — так же, как и вредного полтергейста Дрюзи. А вот шоколадные лягушки — вещь очень полезная. Они восполняют жизненную энергию Гарри. Жаль, что встречаются они довольно редко. Не стоит легкомысленно относиться к сбору орешков, карточек с изображениями знаменитых и великих колдунов и к боллам. Все это, так сказать, еще событий, происходящих в романе, но и на игру их количество влияет непосредственно. Точнее, на исход финальной битвы. Открою секрет, выстраданный собственным опытом. Если вы не собрали нужное количество орешков и не нашли хотя бы одной карточки, последняя, необходимая для победы карточка, не откроется, и вам не победит Сами-знаете-кого. А вот ей же портрет вам на световой карточке предстоит увидеть, я из вредности не скажу. Сами договоритесь.

Итак, большую часть времени мы бродим по замку, его башням, коридорам и подвалам, и по окрестностям, нависаясь в домик привратника Оггрива, в теплицы, пещеры и близлежащий лес. В начале первых уровней посещаем занятия и учимся пользоваться волшебной палочкой. Заклинивая открытые двери и левитация, передвижения предметов и освещения, заклинания против сил зла... Список довольно внушительный. Причем, помимо на уроке вам предстоит потренироваться в их исполнении. Выучив очередное заклина-



ние, отправляемся в путь, активно применяя полученные знания на практике.

Но всего интереснее полеты на метле. Впервые Гарри оказался в воздухе, по имени Драко Малfoy, чтобы отобрать у него Вспомнить-сель Недотепы Невилля. Голо-

вокружительный маршрут по аллеям школьного парка, возможно, слегка подготовит вас к испытаниям, которые ждут Гарри на матчах по квиддишу.

Тут опять-таки требуются некоторые объяснения. Квиддиш — любимая игра ведьм и колдунов. В Хогварце ежегодно проходит матч на Кубок Школы. И Гарри Поттер — Ищейка команды «Гриффиндор». Игра ведется четырьмя мячами. Играют две команды. В каждой по семь игроков. Три Охотника стараются забить Кваффл в одно из трех установленных вертикально высоко над землей колец, а Охранник (вратарь) пытается им помешать. Еще два мяча — Нападады — шныряют вокруг игроков и стараются сбить их с метлы. С ними сражаются Отбивалы, защищая игроков своей команды и атаку соперников. А Ищейка ловит Золотого Пронюру — удивительно быстрый и верткий мяч с маленькими крылышками. Как только кто-либо из Ищейек поймает Пронюру, это принесет его команде дополнительные сто пятьдесят очков, и она почти наверняка выиграет. От всего этого великолепия в нашей оркаде-одноруке осталось всего ничего: Ищейка ловит Золотого Пронюру, стараясь увернуться от Нападад. Но и этого достаточно, чтобы уровень оказался одним из самых сложных и интересных в игре.



Все эти блуждания и приключения ведут нас к главной цели. Все дело в том, что злодей Вольдеморт не погиб в той давней схватке, стоившей жизни потерпевшим родителям. Он притаялся и надеется, завладев Философским камнем, уничтожить Гарри и вернуть себе свои колдовские способности. И помогает ему в этом один из учителей школы. Вот только кто Гарри предстоит не только высунуть, кто помогает Вольдеморту, но и не позволить ему похитить Философский камень. И вновь замечу, что в финальном поединке вам не победить, если вы не знакомы с книгой. Могу чуть-чуть подсказать: активнее пользуйтесь предметами обстановки.

Игрушка очень динамична. Возможно, первые уровни и покажутся несколько одиозными, но по мере развития субъект усложняется и ваши задачи.

Особо отмечу уровни, посвященные походу Гарри на башню, где он должен передать дракончика друзьям Чарли Уэсли. Мимо сторожа Филча нелегко пройти, даже в плаще-невидимке. Убежать от тролля тоже не так-то просто, а уж сойтись с ним в магической схватке... Рон вам поможет, если вы достаточно надежно прикроете его в критический момент.

Первое впечатление от игры — она удивительно красива. Графика такого качества встречается далеко не в каждой «взрослой» игрушке. Каждый персонаж, а их в игре великое множество, каждая локация, каждый

магический эффект тщательно прорисован. Никаких распадающихся на пиксели задников, никаких дерганых движений. Правда, и системные требования соответствующие. Чуть портят впечатление малопадающие лица персонажей да постоянное молчание нашего героя. Множество достаточно легких и «сбыточных» оркадных уровней в меру разбавлены скриптовыми сценками. Сохраняться можно лишь в определенных местах, записавшись в магической книге, причем, к сожалению, предыдущий сейв автоматически стирается. По мере усложнения уровней



книжки-сейвы встречаются все чаще.

Управление минимизировано. Гарри управляется клавишами со стрелками, заклинание бьет в ту точку, куда смотрит наш герой. В сложных случаях заклинание можно направить курсором мыши. Выбор заклинания происходит автоматически и от игрока не зависит. Кроме того, разработчики Electronic Arts позаботились о самых маленьких игроках. В игрушке есть опция, которая сильно облегчит жизнь малышне — режим авторюкка. Включив его, вы навсегда избавитесь от необходимости нажимать клавишу Jamp. Включив особый режим для метлы, можно пометать вверх и вниз метастаи — возможно, так кому-то удобнее.

О музыке и спецэффектах можно сказать то же самое, что и о графике — они выше всяких похвал. Вы окунетесь в атмосферу колдовской школы, полной загадок, неожиданностей и опасностей. Приключения, которое предстоит вам пережить, не оставит вас равнодушным.

Кстати говоря, лиха беда начало. Electronic Arts успела опередить LEGO Media, выпустив LEGO Creator Harry Potter. Да и сама Electronic Arts обещает новую игру по следующему роману о Гарри Поттере «Гарри Поттер и комната секретов» (Harry Potter and Chamber of Secrets). По этой же книге снимается и второй фильм. Повторяю, что сам Стивен Спилберг собирается снимать фильм по роману «Гарри Поттер и узник Азкабана» (Harry Potter and the Prisoner of Azkaban). Ждем обещанного, в надежде, что продолжение не окажется коммерческой спекуляцией на нашей симпатии к юному зеленоглазому колдуну.





Игровые манипуляторы

SVEN®

www.sven-ukraine.com

QF-688uv

- Скорая обратная связь по мощной виброприводке
- 5 независимых функциональных клавиш
- 2 дополнительные клавиши
- 3 основных клавиши на рукоятке
- 8-позиционный переключатель видов обзора
- Самоцентрирующаяся рукоятка с функцией регулятора поворота
- Широкая удобная подставка для кисти
- Поворотный регулятор форсажа
- Легкое устойчивое основание
- USB Plug'N'Play интерфейс



RF-520uv

- Беспробный радиочастотный геймпад
- Десять функциональных клавиш
- Два рабочих частоты
- Два «быстрых» курка
- 8-мм позиционный манипулятор
- Не создающий помехи USB приемопередатчик
- Регулятор форсажа с отличной функцией автоцентрирования
- Светодиодный индикатор

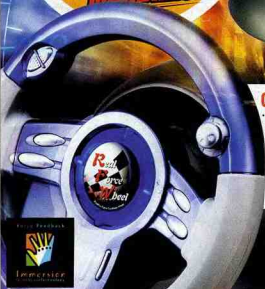
QF-207et

- "EZBT" - Режим управления путём нажатия манипулятора
- 8 функциональных клавиш
- 2 спусковых курка
- 6-мм позиционный манипулятор
- Переключатель радиочастотной диалектики к USB порту
- Подключенный до 4-х устройств



QF-2000if

- 260 мм рулевое колесо с переключателем видов обзора
- Скорая обратная связь по технологии I-Force
- Высокая точность и скорость цифровой обработки сигналов
- 12 «быстрых» программируемых функциональных клавиш
- Устойчивые педаль для разгона и торможения
- USB Plug'N'Play интерфейс
- Возможность подключения к 9-амперному COM-порту
- Мощное основание с двумя трубами для крепления руки



QF-337uv

- Скорая обратная связь на двух мощных виброприводах
- 2 основных миниджойстика
- Режимы геймплея, диалектика, рули
- 4 функциональных клавиши и 4 курка
- 2 кнопки дополнительных функций
- USB Plug'N'Play интерфейс



Киев, «Світ електроніки», пр. Красних Казаків, 13, тел 464-8-465
 Одеса, «Райдуга», ул. Преображенская, 49/51, тел. 22-04-38, 26-14-37
 Донецк, Компьютерный салон «SPARK», пр. Панфилова, 1, тел 381-32-05
 Днепрпетровск, «Ворон», ул. Криворожская, 20, офис 98, тел 34-30-40
 Харьков, «Мако-компьютер», пр. Ленина, 9, тел 19-58-57
 Запорожье, «Комп'ютерний всесвіт», пр. Ленина 232, тел 12-83-39
 Львов, «1000 комп'ютерних дрібниць», ул. Коперника, 26, тел 33-11-39

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

интернет
сервис провайдер

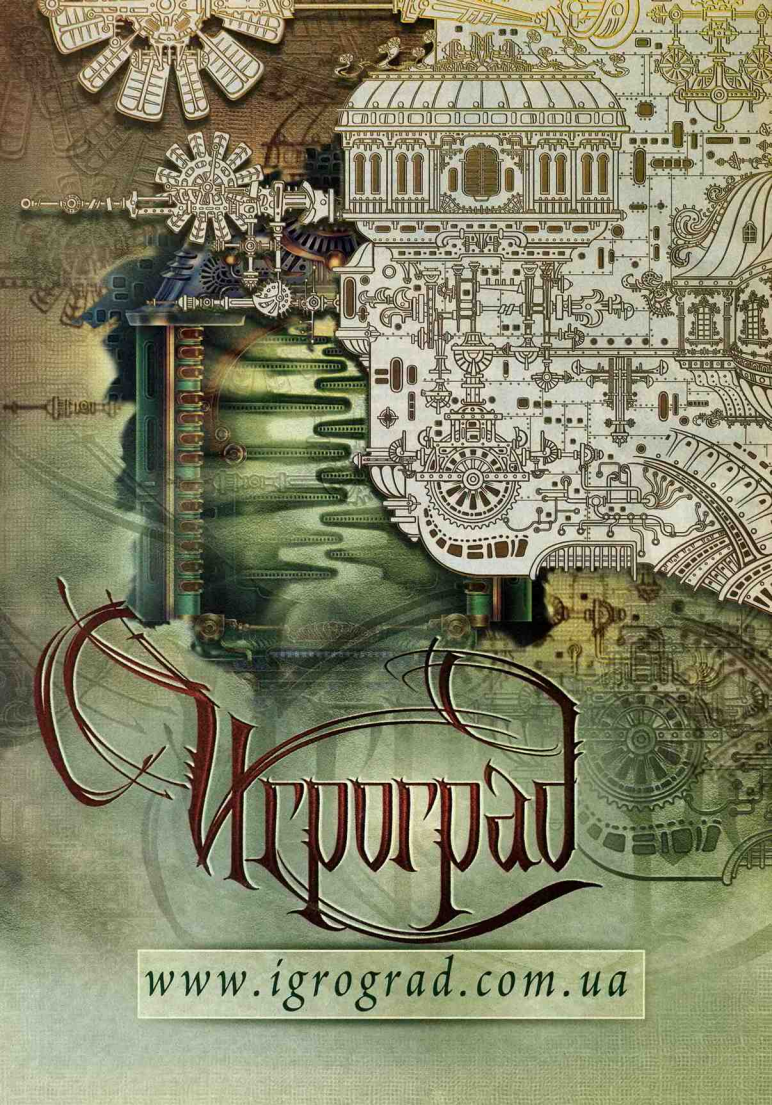


опасайтесь
пиратских копий

интернет
лошадиными
дозами



т. 464-8262
464-7185



www.igrograd.com.ua