

# МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 2(35)

Полу месячник «Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

21.01.2002

THE LEGACY OF KAIN SERIES

## SOUL REAVER 2

## Wizardry



# STRONGHOLD

ДЕВЯТАЯ МЕЖДУНАРОДНАЯ ВЫСТАВКА ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

# EnterEX<sup>®</sup> 2002

**19-23**  
**ФЕВРАЛЯ**

**УВИДЕТЬ ВСЕ —  
ВЫБРАТЬ ЛУЧШЕЕ!**

## ВЫСТАВКА-ПРОДАЖА

КОМПЬЮТЕРНОЙ ТЕХНИКИ, ИНТЕРНЕТ,  
ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ  
И МОБИЛЬНОЙ СВЯЗИ

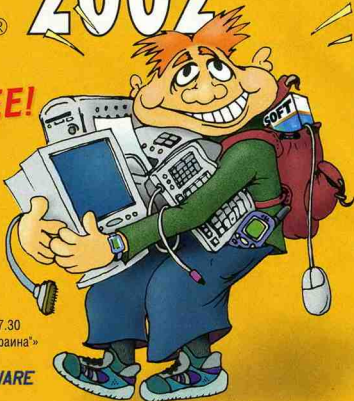
Киев, Экспоцентр Украины, павильон №3

Выставка работает с 10.00 до 18.00 • Вход посетителей до 17.30  
Автобусный экспресс-маршрут от станции метро «Дворец "Украина"»

организатор 

медиа-  
партнер 

онлайн-  
партнер 



интернет  
сервис провайдер



опасайтесь  
пиратских копий

т. 464-8262  
464-7185



интернет  
лошадиными  
дозами

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!

### Список статей

- Александр ГЛЮК.  
Atlantica, стр. 7.
- Том/Дос/КЕРТИС.  
Magic Online, стр. 8-9.
- Александр ГЛЮК, Том/Дос/КЕРТИС.  
Wizardry, стр. 10-13.
- Том/Дос/КЕРТИС.  
«Ил2 — штурмовик», стр. 14-15.
- Кирилл БЕЛЯКОВСКИЙ.  
World War III, стр. 16-17.
- Гнат БУРМА.  
Soul Reaver 2, стр. 18-19.
- Виктор (Jacall) ТРЕГУБОВ.  
Stronghold, стр. 20-22.
- ЯСКР.  
Quest for Glory, стр. 23-25.
- Дмитрий АМПИЛЮГОВ.  
World Cyber Games, стр. 26-27.
- А. КОЛОДЯЖНЫЙ, В. ТРЕГУБОВ.  
GURPS, стр. 28-29.

СПОНСОР КОНКУРСА  
"ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ЯНВАРЯ"  
ТОРГОВАЯ МАРКА

NEVADA



Главный приз -

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



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

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Перед началом экскурсии советуем прочитать свежий выпуск «Играградского Вестника». Только в нем все новости нашего города.

## Пророчество о пророчестве

Нынешний год принесет нам как минимум три пошаговые стратегии, которых с нетерпением ждут поклонники этого замечательного жанра. Я имею в виду *Heroes IV*, *Age of Wonders II* и *Disciples II: Dark Prophecy*.



су. Собственно, о последней и пойдет речь, ибо на днях компания **Strategy First** объявила о том, что игра ушла «на золото» и не позже двадцать четвертого января должна появиться в магазинах. Сюжет *Disciples II* будет очень плотно связан с сюжетом первой части. Мы снова встретимся с четырьмя противоборствующими расами, одну из которых

нужно будет привести к победе. Нас ждет увлекательнейшее путешествие по фэнтезийному миру *Sacred Lands*, море сражений и прочие радости. Разработчики утверждают, что во второй части игры исправлены все недоработки, которые мы видели в оригинальной *Disciples*. Более того, проект стал более глобальным: увеличилась карта мира, увеличилось количество противников, квестов и обогатились возможности раскраски героев. Короче, ждем двадцать четвертого числа и встречаем первую в этом году пошаговую стратегию. Как известно, этот жанр пользуется большой популярностью у игроков, а вот разработчики его не сильно жалуют. Поэтому выход *Disciples II: Dark Prophecy* — это действительно большое событие для всего игрового мира.

## Многая лета Neverwinter's

Как вы, конечно, помните, компания **BioWare** вышла из-под крыла **Interplay** и продолжает работать самостоятельно. В связи с этим по Сети пронесли слухи о том, что один из самых ожидаемых проектов — *Neverwinter Nights* — никогда не доберется до наших мониторов. И вот, недавно на сайте **Ferrago.co.uk** появилась инфор-

мация о том, что все рассказы о закрытии этого проекта, мягко говоря, не соответствуют действительности. Работа над *Neverwinter Nights* идет полным ходом, так что поклонники *RPG* есть чего ждать. Те, кто следит за данной разработкой, конечно, под-



мнят, что очень важной частью Neverwinter'ера будет мультиплеер — однако не в ущерб глубоко проработанному синглу. Более того, обе части будут тесно связаны между собой. Прокачка героя в одиночной игре, вы сможете потом вывести его на просторы Интернета и испытать в схватках с живыми людьми. Подобная система хорошо известна поклонникам *Diablo*, однако в отличие от по-

## Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

## Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

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

## СПОНСОР КОНКУРСА "АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ" в январе 2002

**set**  
Сучасні Електронні Технології

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



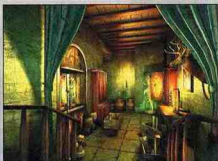
Кроме того, среди наших гостей будут разыграны дополнительные призы, предоставленные компанией SET.

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

следней, Neverwinter будет полноценной RPG, которая удовлетворит потребности всех игроков — как фанатов боев, так и любителей исследования глубоко проработанного мира. Остается только надеяться, что BioWare удастся найти издателя, и мы с вами получим еще одну прекрасную игру. В общем, следим за продвижением работы и ждем выхода Neverwinter Nights.

## Водопад авантюры

Хорошо известная всем любителям компьютерных игр российской компания **Nival Interactive** объявила об уходе в печать трех авантур. Под номером первым идет *action-adventure* «Странная история доктора Джекила и мистера Хайда» (оригинальное название — *Jekyll and Hide*) от всемирно известной французской фирмы **Crio Interactive**. В этой игре нам с вами предстоит перевоплотиться в доктора Джекила, у которого есть мистический двойник — мистер Хайд. О том, какие приключения сва-



лились на голову многострадального доктора, все желающие смогут узнать восемнадцатого января. То есть к тому моменту, как вы будете читать этот номер, игра уже будет находиться на прилавках. Причем будет она там не одна. Потому что вместе со «Странной историей доктора Джекила и мистера Хайда» ушла «на золото» авантюра «Казанова: Все соблазны Венеции» (оригинальное название этой игры — *Casanova: Duel of the Black Rose*). Сделаю эту игру компания **Axel Tribe**, уже знакомая нам по квесту «Пророк и убийца». В



«Казанове» нам придется перевоплотиться в одного из известнейших авантюристов восемнадцатого века — Джокано Казанову, который горит желанием отомстить за смерть матери. Однако это, естественно, только начало. В процессе поисков убийцы вы узнаете об ужасном заговоре, грозящем смертью всей Венеции. В общем, есть на-

дежда, что любители квестов не останутся разочарованными. Ну, и последний проект, на днях ушедший «на золото», называется «Вовочка и Петечка» (разработчик **Avalon Style Entertainment**). Это детский мультипликационный квест, построенный на приключениях двух закадычных друзей, отправившихся на поиски острых ощущений. Эта игрушка должна появиться в продаже в районе двадцати января. Все вышеперечисленные игры выйдут в серии «Иротека» под эгидой компании «1С».

## К золоту ацтеков

Немецкий сайт **Game Captain** (<http://www.gamecaptain.de>) опубликовал материал о довольно интересной разработке компании **Ascaron** (<http://www.ascaron.com>) под рабочим названием **Artefact**. Эта игра, возможно, станет вторым *Commandos*-клонном, что, в общем, не может не радовать, ибо таких интересных тактических игрушек весьма немного. Сам же сюжет «Артефакта» крутится вокруг экспедиции в древний город ацтеков. Нам придется взять под контроль группу из трех человек: руководителя экспедиции профессора *Стива МакКинли*, его дочери *Джесси* и круглого парня *Джона Хока*. Эта троица отправилась на поиски таинственного артефакта древних индейцев и, естественно, нашла прорыв приключений на свою голову. Нетрудно догадаться, что каждый из членов группы будет обладать уникальным набором способностей и потеря лю-



бого из них неотвратно приведет к до боли знакомой операции *save-load*. Взглянув на скриншоты, вы увидите, что игра предстанет во всем нам знакомой изометрической проекции и по геймплее будет сильно напоминать *Commandos* и *Desperados*, но зато по



антуражу будет ближе всего стоять к фильму в стиле «Индиана Джонс» и им подобных. В общем, сегодня можно сказать, что если разработчикам удастся достойно воплотить в жизнь все свои задумки, то мы с вами получим еще одну замечательную тактику с интересным приключенческим сюжетом. Ре-

лиз намечен на второй квартал 2002 года. Ждем-с.

## Вниманию автогонщиков

Владельцы **PlayStation 2** уже сегодня всю игру играют в **Grand Theft Auto III**. Что поделешь, все больше и больше компаний создано для «привставок» нового поколения и только потом портируют их на ПК. Чего стоит большинство таких портов, мы с вами хорошо знаем (3), однако *Grand Theft Auto III* с нетерпением ждут все поклонники «компьютерного беспредела». Первые две части бы-



ли необычайно хороши, но третья просто обязана превзойти своих предшественников. Новый движок, великолепная графика, интересный сюжет, множество новых умений у глав-



ного героя и большое разнообразие транспортных средств — все это звучит как безапелляционный приговор к успеху. Ну и, естественно, возможность уплатить любую машину среди бела дня в центре города нигде не делась. Официально дата релиза PC-версии еще не названа, но онлайн-версии магазинов получают игру уже в апреле этого года. Для тех, кто не в курсе, скажу, что права на локализацию *Grand Theft Auto III* принадлежат компании «Бука». Будем надеяться, что сотрудники этой известной фирмы ответят на работе более серьезно, чем к локализации *Wizardry 8*. Так что ждем весны.

## Неужели дождалось...

Очень интересная новость пришла к нам из известного онлайн-магазина **Amazon.com** (<http://www.amazon.com>). Сотрудники этой фирмы недавно объявили о приеме заказов на игру **Duke Nukem Forever**. Честно говоря даже не верится, что в ближайшем будущем (а именно в марте этого года) один из самых известных супергероев появится в продаже. Об этой игре можно говорить до бесконечности. Большинство геймеров уже давно перестали ее ждать и любые упоминания о «Вечном Дюке» воспринимали не иначе как с улыбкой. Те же,



кто все-таки ждет выхода *Forever'a*, уже даже не надеются, что у **3D Realms** получит-



ся что-нибудь стоящее. Однако Дюк Нюкем уже стал легендой, и потому тот факт, что длительное строительство подходит к концу, не может не радовать. Так что ждем марта и новой встречи с Атомным Герцогом.

### Есть ли жизнь на Марсе?

Компания «Бука» в полной секретности готовит интересный подарок всем любителям 3D-шутеров. Новый российский экшен будет носить название **MARCH** (русское



название пока что не анонсировано). В этой игре вам придется выступить в роли командира спецподразделения космических десантников, отправленных на Марс для выяснения сложившейся там ситуации. Дело в том, что к тому времени Красная планета стала чем-то вроде глобальной шахты, которая обеспечивала человечество полезными ископаемыми. Варварские времена, свидетелями которых мы были в *Red Faction*, уже давно прошли, и никто не эксплуатирует несчастных шахтеров. Как говорилось в одном известном фильме, «эквивалент работы, а не человек». На всей поверхности Марса нет ни одного живого существа — только рабочие механизмы. Однако что-то нарушилось в этой выверенной системе. Ремонтники, направленные на Марс, не вернулись, и вот за дело взялись военные. Но выдвигавшись на планету, десантники обнаружили не мирные рабочие машины, а отряды боевых киборгов. Ну, а вам, как уже говорилось выше, готово роль командира небольшого подразделения. Разработчики определяют свое творение как «каркадный командный FPS», то есть в помощь нам дадут ботов. Очень хочется верить, что AI наших союзников будет на высоте, и они все-таки будут помогать, а не мешать игроку. То, что такое возможно, знают все, кто играл в *Venom*. Но

при этом следует учитывать, что над **MARCH** ем трудятся не проверенные парни из *GSC Game World*, а малоизвестная российская фирма **HBM**. Будем надеяться, что разработчикам удастся достойно реализовать все свои задумки. Естественно, обещается красивейшая трехмерная графика, внушительный арсенал и огромное количество противников. Не збыт и мультиплеер. На сегодняшний день среди многопользовательских режимов названы только *deathmatch* и *cooperative*, однако к выходу игры их будет намного больше. Ну что ж, подождем-посмотрим, во что выльется эта разработка. И конечно, будем надеяться, что у наших восточных соседей все получится. Ведь как ни замечательны русские игры, а с шутерами у россиян до сих пор как-то не складывалось. Может, именно **MARCH** исправит эту ситуацию.

### Ремонт замка Вольфенштейн

Компания **Activision** выложила патч для одного из популярнейших шутеров прошлого года — **Return to Castle Wolfenstein**. Заплатка в основном исправляет ошибки, связанные с многопользовательским режимом. Помимо всего прочего исправлены такие ошибки, как отображение сервером несуществующих игроков (так называемая *zombie clients*). Лейтенант лишился возможности бросать гранату, одновременно глядя в бинокль. Исправлены ошибки, приводящие к падению серверов, проработавших более суток. Кроме того, патч ставит ограничение на количество го-



ловых сообщений. Так что если вы играете в *Return to Castle Wolfenstein* на сети, отправляйтесь на [ftp://ftp.bluesnews.com/rtcw/patches/Wolf\\_1\\_1.exe](http://ftp.bluesnews.com/rtcw/patches/Wolf_1_1.exe) или на [http://www.planetmirror.com/pub/bluesnews/rtcw/patches/Wolf\\_1\\_1.exe](http://www.planetmirror.com/pub/bluesnews/rtcw/patches/Wolf_1_1.exe) и качайте. Размер заплатки 1,4 Мб.

### А ты хочешь увидеть Бога?

Разработчики из молодого новосибирской команды **The Forge of Games** недавно объявили о начале работ над весьма оригинальной RPG под названием «Бог». Причем следует сказать, что это вовсе не аббревиатура. Речь идет именно о Боге — создателе всего живого. Действие игры перенесет нас на планету Перседа, на которой живут целых двенадцать разумных рас, абсолютно не похожих друг на друга. Более того, на этой планете мирно соседствуют высокие технологии и паранормаль-

ные способности, наука и магия. Короче, место найдется всем. Ролевая система в «Бог» тоже довольно интересна. Классов как таковых не существует, то есть все герои — это просто обычные люди (или не люди, но тоже обычные), а вот кем они станут в процессе игры, зависит только от вас. К вашим услугам семь групп скиллов — боевые, магические, защитные, оружейные, воровские, физические и гражданские. Вот и думайте сами, кому что развивать. В вышеперечисленные семь групп объединено сорок два навыка, так что поклонникам жанра будет чем заняться. В игре вы будете управлять командой героев — разработчики стараются, чтобы в бою можно было как можно дольше реализовать навыки каждого из них. Сбалансированная команда — основа успеха, это давно всем известно. «Бог» создается на собственном «движке», носящем название *Experience Engine*, который позволяет создать цельный мир, без подгрузок при переходе с одной локации на другую. Кроме того, обещается реализация красивейших погодных условий типа дождя, снега, молний и т. д. Если вы заинтересовались этим проектом, обязательно



посетите официальный сайт игрушечки (<http://www.forgeofgames.by.ru/>), там вы найдете галерею концепт-артов и прочитаете новости и завязку сюжета, поданную в виде художественного рассказа. Релиз игры намечен на конец 2003 года.

### Русская крепость

Я думаю, что все поклонники стратегий уже видели интересную «фортификационную» игрушку **Stronghold**. Так вот, те, кому она пришлась по вкусу, скоро будут иметь возможность приобрести локализованный вариант этой стратегии. Недавно компании **1c** и «Логрус» объявили об уходе в печать официальную русскоязычную версию *Stronghold'a*, которая должна появиться в магазинах не позднее восемнадцатого января. Ждем-с.

# АТЛАНТИКА

Александр ГЛЮК

**Жанр:** FPS

**Разработчик:** Loney Cat Games

**Издатель:** не объявлен

**Минимальные системные требования:** PIII, 64 МБ ОЗУ, 3D Card

**Предполагаемая дата выхода:** лето 2002 года

В последнее время на различных геймерских форумах нет-нет да и поднимается тема, насколько реалистичными должны быть компьютерные игры. Чему отдать предпочтение — «первому симулятору войны» Operation: Flashpoint или каркадной третьей «Кваке»? Опровергнута или нет повышенная сложность, вызванная стремлением разработчиков сделать свой продукт как можно более приближенным к реальности, в играх типа Microsoft Train Simulator и Grand Prix 3? С одной стороны, можно сказать, что подобные обсуждения не нужны вовсе. Каждый играет в то, что ему больше нравится. В принципе, логично, однако, вопреки многоголосому крику умных людей из «серьезных» изданий о том, что компьютерные игры отравляют людей от настоящей жизни, мы-то с вами знаем, что геймерская общественность (или как сейчас модно говорить — комьюнити) по своей сплоченности может дать фору очень и очень многим тусовкам. Так что общаться и обсуждать наши нелепые проблемы мы будем, ибо это правильно.

Однако я отвлекся. Будучи убежденным приверженцем реализма в компьютерных играх, я со временем вынужден был признать, что подавляющее большинство игро-

физику с астрономией. При этом она явно заморачивается на то, чтобы стать коммерчески успешным продуктом. Выйдет ли? А если выйдет, то что? Давайте попробуем разобраться. Итог, представляю — **Atlantica**. Не правда ли, что-то знакомое? Да, о легендарной Атлантиде говорилось очень и очень многое и вместе с тем не было сказано ничего. Даже свидетельства таких признанных исторических авторитетов, как Платон, не убедили недоверчивых потомков даже в самом факте существования этой державы. И тем не менее, встреча в фантастических произведениях упоминания о «меднокожих атлантах», никто не спрашивает, а кто это такие, собственно? Не возникло такого вопроса и у ребят из малоизвестной конторы **Loney Cat Games**, которые в данное время трудятся над созданием 3D-шутера **Atlantica**. Все дальнейшие факты, касающиеся сюжета, являющиеся вольным пересказом сторилайна от Loney Cat Games. Исторические и прочие несоответствия (коих, между нами говоря, просто немерено) я предлагаю вам поискать самим. Но мы ведь уже договорились, что эта игра изначально не претендует даже на подобие хоть какого-нибудь реализма.

Итак, в давние-давние времена (цифры здесь не уместны) на Земле существовали две великие, технологически развитые цивилизации — атлантов и инков. Да-да, кто вам сказал, что атланты были задолго здоровыми парнями и ходили в бой со щитом и мечом, а инки без остановки жевали коку и принимали кровавые жертвы? Ничего подобного. Уже тогда по мегаполисам Атлантиды и Перу расхаживали люди в силовой броне и вооруженные бластерами. Возможно, именно поэтому жители десятой (!) планеты Солнечной системы, истощив ресурсы своей родины, не завили на Землю с огнем и мечом, а предложили взаимовыгодное сотрудничество. Предложили они его инкам и начали вывозить ценные минералы, найденные в южноамериканских горах и лесах, в обмен на инопланетное оружие. За очень короткий срок инки чрезвычайно сильно обогнали в развитии атлантов и решили присоединить Атлантиду к империи Сына Солнца.

Вам же придется выступить в роли народного героя атлантов, которому суждено наказать зорвавшихся инков и доказать инопланетянам, что они крайне неудачно выбрали торгового партнера. Итак, кто же он — наш герой? А его предлагается выбрать из трех претендентов, которые будут сильно отличаться друг от друга по стилю ведения боя. В чем именно заключается это отличие, разработчики умалчивают, однако догадаться несложно. Кто-то окажется позором и последним, кто-то — наоборот — более леговооруженным и подвижным, ну, и так далее. Естественно, каждый из героев будет в состоянии эффективнее использовать определенные виды оружия. Все вооружение в **Atlantica** планируется двух типов: защитное и

атакующее. К первому относятся всевозможные энергетические щиты, которые помогут вам выжить под шквальным огнем противника. Когда этот самый щит включен, вы не сможете атаковать неприятеля. Видимо, щиты и бластеры питаются от одной батареи ☹. Вообще же, оружия будет более десяти видов, и созданное родными атлантами оружиемниками и их инкскими коллегами, и, конечно, супероружие жителей десятой планеты и т.д.

На протяжении 17-ти больших миссий вам придется побывать в Атлантиде, Латинской Америке, при помощи порталов посетить довольно большое количество небольших планет и астероидов и, в конце концов, доброт-



ся до родины Чужих. Тем, кому поднадоело тупое мясо, предложат ряд сложных квестов, которые внесут некую нелепость в сюжет. К примеру, когда вы захотите проникнуть в охраняемый портал, у вас будет выбор — перебить охрану или договориться с ней. Вот только чем вам этот договор аукнется в будущем?

Графика игры — отдельный разговор. Взглянув на скриншоты, вы увидите действительно красивый и какой-то воздушный, летящий мир. Тут и окутанные облаками миниатюрные планеты, и величественные пирамиды, окруженные джунглями, и таинственные подземелья, и железные коридоры инопланетных баз. В общем, каждому найдется полигон по вкусу.

Итак, **Atlantica** оставляет очень двусмысленное ощущение. С одной стороны, сюжет должен быть интересным и необычным, с другой — он пренебрегает всеми мыслями и нематериальными законами. (Вспомните, за что больше всего ругали RTCW — за то, что немцы говорят по-английски, что не все оружие похоже на свой реальный прототип... На фоне того, что готовят для нас разработчики из Loney Cat Games, эти придирки звучат просто несерьезно.) Но не забывайте об отличной графике, необычном оружии, множестве разнообразных ландшафтов. Что получается? Похоже, если не хитом, то как минимум игрой, которая будет хорошо продаваться. Конечно, это произойдет только в том случае, если разработчики достойно реализуют свои обещания и не подведут нам второго «Дайкстона», — она, помните, тоже тяготела к «историческому» сюжету. Ну что ж, ждем лета.



ков больше внимания уделяют хорошей графике, проработанному сюжету, сбалансированному оружию, геймплее, в конце концов, — чем реализму. И в этом есть доля здравого смысла. Ну, действительно, замечательная игрушка Shogun: Total War не стала хуже от того, что в ней могли сойтись в битве войска под управлением Такеды Сингэна и Иесу Токугавы, хотя в реальной жизни эти два великих полководца встретились никак бы не смогли, ибо жили в совершенно разные эпохи.

Сегодня я хочу вам рассказать об игре, которая презрела все возможные законы как исторического реализма, так и «официальной» (если так можно выразиться) мифологии, а временами грубо наплевала даже на

Взгляните налево, знаменитая компания Wizards of the Coast, известная многим по карточным играм, начала строительство нового, на этот раз онлайн-дома. Советуем заглянуть.

Том/Doc/КЕРТИС kertis@torba.com

# MAGIC

## The Gathering

### ONLINE

О «Мэджике» я писал много и достаточно часто, так что, надеюсь, в очередной раз рассказывать вам о том, что представляет из себя эта коллекционная карточная игра, не нужно. Откройте прошлые номера Мика и почитайте, если вдруг, по непонятной причине, пропустили, не заметив.

Число людей, играющих в «Мэджик», очень велико во всем мире, можно даже сказать огромно, пожалуй, из всех игр подобного жанра именно у «Мэджика» самое



большое количество поклонников. Компания Wizards of the Coast всегда отличалась умением делать деньги чуть ли не из воздуха, и «Мэджик» — их продукт, и AD&D тоже их, и... Даже «Покемона» с новомодным «Гарри Поттером» не забыли. Такие вот люди с загребущими ручонками ©. В связи с этим не вижу ничего удивительного в том, что, набив руку на деловый денек из раскрашенных кусочков картона, Визарды решили сделать деньги из воздуха, точнее, из виртуальных байтов и битов (поскольку в глаза их никогда не видел, то отношусь к их существованию с таким же недоверием, как к существованию рыжих гномов и ле-приконов ©).

И вот, осенью этого года все фанаты «Мэджика» узнали о разрабатываемой компанией **Leaping Lazar Software** онлайн-версии любимой игры. Что ж, порадуемся?

Ясное дело, ничего нового Визарды не изобрели, попытки «окомпьютеризировать» Мэджик уже были, и игры на его основе делали (из удачных можно вспомнить Micropro's «Опаски» («Шандалар»), и бесплатные программы для игры в Интернете уже давно существуют (например, **Apprentice** ([http://](http://www.e-league.com/patches.php)

[www.e-league.com/patches.php](http://www.e-league.com/patches.php)) или **NetDraft** (там же)), и электронные библиотеки и базы данных, позволяющие изучать новые карты, создавать и тестировать свои колоды и т. д. (например, **Magic Library** (<http://www.maglib.mana.ru>), и **Magic Suitcase** (<http://www.perldragon.com/~suitcase/download.html>)). Видимо, посмотрев, что существует куча полезных и интересных БЕСПЛАТНЫХ программ, посвященных «Мэджик», Визарды поняли, какое количество потенциальных денег уплывает из их рук, и решили выпустить на рынок свой продукт. Естественно, КОММЕРЧЕСКИЙ — читай, ПЛАТНЫЙ.

Услышав об этом проекте, я подумал, что в этот раз Визарды угодили пальцем в небо. Кто хочет тратить деньги на «Мэджик», вполне может делать это в клубе, кто не хочет — может пользоваться Apprentice. Что может заставить обычного человека платить деньги за игру по Инету, причем это вам не «Ультима», а обычные карты. Потом



я подумал, ну, если платить нужно немножко, если нет ежемесячной оплаты, если... Потом я подумал еще. А какие, собственно, препятствия стоят на пути у начинающего мага?

Смотрите сами:

1. **Время.** «Мэджик», если вы хотите играть профессионально и на высоком уровне, требует много времени. Это не только

участие в турнирах, это тестирование и собирание колод, это лазанье по Инету в поисках новой информации и интересных идей, это время. А время есть не у всех, у меня, к примеру, его совсем немного, так что я сейчас практически не играю и не участвую в турнирах.

2. **Деньги.** «Мэджик» — игра не для бедных, тут ничего не напишешь. Хочешь играть, хочешь постоянно покупать карты и совершенствовать свои колоды, будь добр, плати за это. Как я уже писал, хорошая колода стоит порядка 150-250 у.е. Конечно, не обязательно собирать ее сразу, но... Правда, есть шанс, что со временем это окупится: если вы научитесь хорошо играть и часто выигрывать, то необходимость покупать карты отпадет, вы будете только меняться и продавать, а если учесть, что на крупных турнирах весьма крупные денежные призы... То получается, что в обозримом будущем у вас появится шанс зарабатывать «Мэджиком» на жизни. Но это со временем...



3. **Страх** — простое такое чувство. Или стеснительность, у кого как. Вы не очень хорошо играете, у вас не очень хорошая колода. Вы приходите на турнир, заплетаясь в собственных ногах, и... попадете на игрока, вояко пользующегося приемами психологического давления. Поверьте, после одной партии вторую вы играть уже не захотите, и дело не в том, что ваш оппонент — плохой человек, нет, просто у него такой стиль игры, и его мало интересует, что вы просто хотите поучиться (к счастью, замечу, что в Киеве подобных игроков немного).

Вот три основные причины, мешающие человеку стать профессиональным магом. Как вы понимаете, при игре в Интернете эти причины устраняются. Играть можно в любое свободное время, интерфейс программы рассчитан в том числе и на новичков, так что особых проблем в освоении правил возникнуть не должно, ну и вы всегда можете ответить оппоненту «сам козел», не боясь получить по голове ©.

Именно эти соображения заставили меня так заинтересоваться проектом Визардов и начать собирать о нем информацию. И вот что получается.

Игра будет платной, это факт — вам потребуется купить диск, ориентировочная цена которого \$14.99. Начиная играть, вы по-

лучаете некоторое количество «денег» на свой счет, на эти средства, как и в жизни, вы сможете покупать бустеры с картами для создания своих колод (не знаю, как дело будет обстоять с отдельными картами, но, думаю, без подобной торговли не обойтись, я также так и не смог пока понять, планируется ли торг между игроками). Ну, а дальше вы приступаете к игре в турнирах — а них вы можете выиграть все те же игровые «деньги», которые пойдут на покупку новых карт, ну, а если выиграть не удастся, что ж, Визарды всегда будут рады сквертировать реальные доллары в виртуальные. И вот тут возникает один очень важный вопрос, пожалуй, даже краеугольный. С одной стороны, если цены на виртуальные карты будут высокими, то кто станет их покупать? Мне легче и приятнее пойти в клуб и приобрести карту, которую я смогу поддерживать в руках. А если карты и бустеры окажутся совсем уж дешевыми, то тогда вскоре у всех будут суперкрутые колоды, что тоже не очень хорошо...

Кстати, о турнирах. Играть можно будет как лимитед турниры, так и конструкторы, и даже мультиплеерные игры. В об-



щем, «усё как в жизни». Заходите в нужную комнату, выбирайте игрока — и вперед!

Ответа на данный вопрос у меня пока нет, остается только попожиться на Визардов, у них всегда был очень грамотный PR-отдел.

Кстати, для справки. При помощи **Magic Online** можно не только играть по Интернету, но и использовать его как энциклопедию — вы можете собирать и тестировать колоды, причем компьютер сам будет проверять их на «законность» (нет ли в колоде карт, которые не должны использоваться в данном типе игры, не превышает ли количество одинаковых карт четырех, не мало ли карт в колоде). Кроме того, вы сможете получить полную статистику вашей деки — сколько цветов, сколько карт каких цветов, рекомендуемое количество земель, кривая магии, то есть то, чем раньше приходилось заниматься вручную или при помощи других программ, можно будет делать прямо в МО. Также создатели обещают продвинутую систему судейства: в том же Arpenfies противник мог воспользоваться вашим полным знанием правил и открывено читать (пропускать фазы хода, не поворачивать земли или блокировать вашу карту существом, этого делать не умею Визарды), тут такие фокусы не пройдут. По словам Визардов, игра будет следить за соблюдением всех правил не хуже хорошего судьи. Хо-

## Magic

The Gathering

### Ломаешь голову, как занять себя?

### Не знаешь куда пойти?

### ТОГДА ВНИМАНИЕ!

Наши клубы открыты для тебя ежедневно.  
А вход совершенно бесплатный!

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 «Mars» and т. 490-26-50  
г. Киев, кинотеатр «КИЕВ», комп. Клуб «Vault-13», т. 239-14-97  
г. Львов, ул. С. Крушельницкой, 2, клуб «Nemesis», т. (0322) 72-88-50

г. Харьков, ул. Плехановская, 92-А, г-ца «Металист», комп. Б.ком. 303, клуб «Тильдия Марго», тел. (0572)280519  
г. Луганск, ул. Ломоносова, 98, клуб «Intel», г. Симферополь, ул. Севастопольская, 114, клуб «Fortes»  
г. Севастополь, ул. Гоголя, 35-6, комп. Клуб «Дракон», т. (0692) 35-95-25  
г. Одесса, ул. Маршальская, 53-А, клуб «Vikentien»  
г. Донецк, п-т Красногвардейский, 32/25, клуб «Stronghold»



www.sargona.com.ua

ты, боюсь, найдутся люди, которые смогут поломать защиту сервера и напечатать себе карт и «денег», впрочем, глядяим.

Так что перед нами программа не только развлекающая, но и вполне обучающая. Игрой в МО будет весьма сложно не только понять правила, но и разобраться во всех тонкостях геймы, а что еще нужно человеку? Мир «Мэджика» интересен и разнообразен, постоянный выход обновлений заставляет вечно думать о новых колодах и тестировать различные сочетания карт и цветов. Думаю, заниматься этим в Интернете окажется весьма и весьма интересным делом.

Что еще, несомненно, радует и внушает надежду, так это то, что парни из Learning Lizard являются страстными поклонниками «Мэджика». Что ни говори, а это хорошо. Если бы игру дали делать сторонней компании, знающей о Мэджике понаслышке, то что бы из этого вышло... Ну, вы меня понимаете.



Как видите, перед нами очень интересный и многообещающий проект, который, с одной стороны, может оказаться очередной удачей Визардов и принести им кучу денег и толпу новых сторонников «Мэджика», а вот, с другой стороны... Честно говоря, меня беспокоит, что во всех интервью слишком много недоумов и предположений — мы над этим работаем, мы это собираемся изменить, да, об этом мы думаем тоже... Настороживает, честно говоря. Какой путь выберут Визар-

ды, на что ориентировано игра? На то, чтобы привлечь к «Мэджика» как можно больше сторонников, или на то, чтобы туло срубить побольше бабок? Я очень сильно надеюсь на первое, но... В любом случае, судя по ста-



тью, появившимся в последнее время в Сети, реакция игроков на МО весьма неоднозначна. А для тех, кто владеет английским языком, даю несколько интересных ссылок на материалы по этому проекту: <http://www.brainburst.com/feature/scottjohns/01219.asp> (интервью с Kyle Murray, маркетинг-менеджером Визардов) и <http://pc.ign.com/previews/17227.html>.

Кстати, вопрос, который, наверняка, мучает многих, — системные требования. Действительно, что толку от игры, если наши телефонные линии или мощность компьютеров не позволят нам играть? Пока ничего определенного не сказано, разве что обещают, что требования у МО меньше, чем у большинства онлайн-игр. Что ж, если они меньше, чем у «Ультимы», то у жителей Украины есть реальный шанс пощупать игру своими руками.

Ну вот, вопрос, который, наверняка, мучает многих, — системные требования. Действительно, что толку от игры, если наши телефонные линии или мощность компьютеров не позволят нам играть? Пока ничего определенного не сказано, разве что обещают, что требования у МО меньше, чем у большинства онлайн-игр. Что ж, если они меньше, чем у «Ультимы», то у жителей Украины есть реальный шанс пощупать игру своими руками.

Да, еще один вопрос, а где можно будет купить лицензионную версию игры, когда она появится? Точно не скажу, но, думаю, в «Саргоне» можно. Впрочем, об этом мы обязательно еще напишем.

А выход игры планируется уже на этот год...

Не пропустите! Наши опытные и неутомимые экскурсоводы Дос и Глюк продолжают путешествие по миру Доминуса. Билеты продаются во всех кассах.

Том/Дос/КЕРТИС

Александр ГЛЮК



(Продолжение, начало см. в Мик № 1(34))

### Глюк, тупой файтер.

Да, Тринтон... Это ж надо такое придумать — жить на дереве! Дракон — это вам не птичка, между прочим. Хотя, когда я в первый раз увидел город этих самых тринни — жутко обрадовался. К тому моменту мы с Tatyap'ой тянули на плечах всю нашу группу. Я, понятное дело, нес брата-ча Дос'а, который потерял сознание от

торитету. Вот только имя его, к сожалению, забыл. Просто перед тем, как я дотянулся до него своим топором, он очень густо утыкал меня отравленным дротиком, а потом раз тридцать врезал мне по голове дубинкой. Б-р-р, вспомнить жутко. Вообще, в то время он нам очень крутым показался. Эх, не видели мы тогда еще рапаксов, джинов, демонов, пси-акул и прочей нечисти...

### Лирическое отступление 6

Хмурое утро, без десяти десять (для справки — статью эту мы сели писать в три ночи). Почему не днем? Днем мы бродили по Доминусу. Времени не было глупостями всякими заниматься ☹.

На чем мы там остановились? На дегенерации персонажей? Или, простите, оговорились, на генерации. Итак для начала набор классов — что я могу сказать. Правила простые и, можно сказать, классические для RPG. Основа группы — это танк, танки грязи и пиксов не боятся, а лучший танк, без сомнения, это **файтер** — боец. Кроме этого сложно обойтись без **леса священника**, драться мы все можем, а кто будет синяки сводить, носы вправлять и о возвышенном думать? Потом **маги**... Без

кирия присоединится к вам в Арнике. Кстати, монаха вы тоже сможете к себе присоединить, но позже. Далее, один **лекарь** — это, несомненно, **священник**. Он крут, причем может не только лечить, но и эффе-



тивно спроваживать врагов на тот свет. **Маги** — я брал именно двух магов, можно заменить второго **псиаником**. **Воры**... Чистого вора брать не стоит, так как в Арнике к вам присоединяется хороший вор. По сути, вор вам нужен ради вскрытия замков, и то только в начале игры, пока маги и священник не получили соответствующих заклинаний. Так что можно брать **ниндзя** или **барда**. Ниндзя не только вскрывает замки, но и неплох как боец, а бард своей музыкой кого хочешь с ума сведет ☹. Еще очень крут **алхимик**, а вот **гадженетар**, исходя из собственного опыта, не рекомендую, возни с этой техникой... Это вам не «Арканум», готовых схем не дают, думать нужно. Итак, получаем — два танка, лекарь, два мага, ниндзя-бард и алхимик. Это пример. А можно брать третьего воина: сразу скажу, что где-то начинаю с половиной игры монстры будут попадаться сплошь с резистами к магии и валить придется именно файтерами.

Ну, допустим, с классами разобрались не так уж и сложно, а как быть с расами? Кого нам стоит делать, чтобы не проколоться? Конечно, чисто по приложению можно сделать быдло-фею... Но только по приложению...

### Дос, умный маг.

Да, Тринтон... Крысы, пауки, лиственницы... Бр-р-р. А загадки их чего стоят? Ищи, понимаешь ли, седьмую ветвь... И там искали, и тут, нет ее. Кто знает, что это чисто растаманская примочка, травки соржать, зельем запить и получить, понимаешь, полный седьмой приход... Наркоманы чертovsky. Нет, чтобы по-русски все



усталости в не помню какой по счету схватке с железными сорняками. Ну, а Tatyap'е пришлось вполочить всех остальных. У меня было зародилось желание предложить ей свою помощь. Однако увидев, как она пару раз уронила Rand'а головой о землю, и представив на месте фея своего брата, я с таким негодованием отверг подобные мысли, что больше они ко мне не возвращались. Последний бой мы выдержали у самых ворот Тринтона. Нас неожиданно атаковали страусоподобные создания, носящие идиотское имя — **пиксуы**. Их было много и они были довольно сильны. Чтобы хоть чуть-чуть уберечься от их ударов, мы сложили бесчувственных магов кучей и спрятались за ними, яростно отстреливаясь из луков (брatца Дос'а я положил как можно дальше от линии атаки, и ему, по-моему, досталось меньше всех). Подобная тактика себя оправдала. В кровопролитном бою нам удалось полностью перебить всю стаю этих мерзких тварей. Ну, а наши маги... Мы им потом лекарств купили... В общем, все закончилось благополучно. Именно в Тринтоне мы поняли, какая непосильная тяжесть свалилась на наши плечи. Здесь мы узнали все подробности о трех Ардфеактах, о Марте-не и о том долгом пути, который нам предстояло пройти. Вернее, это братец Дос все выяснил, а я раскрючил голову местному криминальному ав-



магов нигкуда, это общеизвестно — файтеры начинают серьезно рулить где-то к середине, но до этого маги не раз спасут вас шкурой. Ну, и вор, вроде, нужен. Вроде. Или не нужен... Или не вор, а, скажем, ниндзя. А может, и бард, а... Да... Дело.

Исходя из своего опыта, предлагаю следующий состав группы — танки (два штуки), один боец и один **самурай/пород/монах/валькирия**. Валькирию брать, честно говоря, не стоит. Не потому, что она плоха, нет: владение древковым оружием, обман смерти, заклинания священника — это, конечно, круто, но, дело в том, что валь-



объяснить, так напустят туману, блин... Ну, нашли мы ветку эту, и что? Думаете, отблагодарили нас? Фиг там, послали... Далеко послали. На Утес Мартена, понимаешь. Кто такой Мартен? А это мужик, который Дестини Доминус упер. Ну, нас



послали, и мы пошли, правда, Glukk местному шаману-растаману чуть зубы не повывбил, но я его вовремя успокоил. Если ему зубы выбить, как он нам дорогу укажет? Указал. Лучше бы не держал я братца, все равно ни фига шаман этот хренов не знал, оказывается. Ну ладно, спустились мы с дерева и пошли на болота. Не люблю болот, эльфы к лесам привычны, природа, красота, лунная дорожка на водной глади, а тут туман и не видно ни фигов, даже рандовское «заклинание света» не помогло, впрочем рандовские заклинания, как я заметил, вообще редко помогают.

По болотам побродили мы нехреново. Точнее, не побродили, а побегали. Еще точнее — это войны наши бегали, пока мы у них на плечах отдыхая ловили — так можно сделать, если у Халигатора под 300 хитов и магия его не берет в упор? Как что — руки в ноги, магов за спину и бежать... Вот блин, ну кто этот мир придумал? Отдохнуть даже негде, хорошо, на избушку наткнулись, торговцев там местный жил — Крок, как оказалось впоследствии, сволочь редкая, но тогда он нам помог, и продал кое-что и высветил дал, а то на болоте стоит только сомкнуть глаза, как какой-то Халигатор тебя так и норвит за... хм, угу укусь... Больно, между прочим, и обидно, как же без... уха потом с девушками общаться?

До... Неприятное место это болото, доложу вам, но, слава богам, прорвались:



где не помогала магия — спасала тупая сила, и наоборот... Правда, Магога нас чуть всех не поубила, кинула, понимаешь ли, во врагов огненный стук, да руки у нее, блин, дрогнули, ну, и попала в голову Glukk'y. Снова богу, что братца

такими мелочами не проймешь. Подумаешь, еще одна вмятина, ну, зубов порочку вышибло, язык обожгло... Для файтера это мелочи — его шрамы только красят. А если бы в меня попала? Нет, не зря говорат: помоги мне, Боже, разбераться с друзьями, с врагами я разберусь сам...

Эх, вот и Утес Мартена. Надеюсь, это конец пути? Останется землю, я сойду!

## Лирическое отступление 7

Собственно, с расами все намного проще, чем кажется. Главное — внимательность. Выбрав класс своего персонажа, вы начинаете подбирать ему расу. Возьмем, к примеру, того же файтера. Если вы захотите, чтобы у вас в партии был файтер-дракон, то получите в награду 60 бонусных очков, кои сможете распределить между первичными характеристиками своего персонажа. А распределите, поймете, что сделали правильный выбор. Если же вы страдате дракононенавистничеством в ярко выраженной форме — можете взять людоящера и ограничиться 50 очками. Ну, а если вам больше всего по душе феи, тогда быстренько разбросайте свои законные 10 очков и отправляйтесь в путь. Пусть сохранит вас Аллах, потому что больше хронить вас будет некому ☺. Так что с расами разбераться просто. Тем более, что их целых 11 и, я думаю, что разумный компромисс найти можно. Вот мне, к примеру, дико не нравятся хоббиты, и, взяв к себе в партию ниндзя, я сделал его



фелъпурром (человек-кошка), хотя хоббит был предпочтительней. И ничего, до сих пор жив. А один наш знакомый, большой любитель собак, набрал себе партию исключительно из одних равульфов (это что типа вервольфов, только с более покладистым характером). Он, правда, еще только в самом начале пути, но полон решимости дойти до самого конца. Подождите-посмотрим, а вдруг действительно дойдет.

Намного более важный момент — это раскочка персонажей в процессе игры. В отличие от большинства других RPG, в Wizardry герои кажутся постоянными, а не только тогда, когда вы раскидываете очки опыта, полученные после получения нового уровня. Кастует маг часто фейербол — качает Магию Огня (после окончания каждого боя игра услужливо выбирает вам сообщение, на сколько пунктов поднялось его мастерство именно в этой области магического искусства). Это правило верно и для всех остальных. Вор научится вскрывать замки, только вскры-

вая их, а монах не станет мастером рукопашного боя, не задумав собственными руками сотню-другую противников. Таким образом в процессе игры качаются абсолютно ВСЕ характеристики. Хочешь иметь хорошую защиту от ментальной магии — почаще подставляйся под «псионные штормы», хочешь хорошо бить топором — так бей им, а не в землю ковыряйся. Тем более, что многочисленные мон-



стры будут изо всех сил стараться, чтобы ваши герои не сидели без дела.

### Glukk, тупой файтер.

В чем сила мира, брат Дос? В мышцах сила. В интеллекте, брат, хранится ум, а сила — в мышцах. Вот ты полз-полз вверх по утесу и упал, третий раз за полчаса. А теперь я тебя нес. Ну, ничего, брат. Ты потерял немного. Вот доберемся до верха, дадим Мартену в глаз, заберем у него Дестене Доминус и пойдем пить. Пить лучше, чем ползать.

Да, глупые мы все были, когда думали, что на Утесе Мартена все наши злоключения прекратятся. Потому что именно там самое страшное и началось. На этом самом Утесе, понимаешь ли, окопались тиренги. Мы уже знали этих разумных жуков по... Ну, скажем, по старым временам. Они уже много сотен лет воюют с народом амлони. И, надо признать, эти ребята друг друга стоят. Крутые они ребята, должен я тебе сказать. Когда такие что-нибудь предложить сделать, отказываться вредно для здоровья. А у нас со здоровьем-то и так не очень — всего два нормальных файтера в группе. Так что пришлось поработать на тиренгов. А потом и на амлони. Но, правда, из этого дела мы свою выгоду поиметь сумели. (Спасибо братцу Дос'у. Я ж говорю: в интеллекте — ум. Не зря я его на Утес тащил). Вот только все хорошее быстро заканчивается. Закончивается, скажу я тебе, очень неприятно. Нам вот амлони предложили взорвать корабль тиренгов, а тиренги — корабль амлони. Был еще вариант — помирить их между собой. Вот так-то. Что? А какое тебе, собственно, дело, что именно выбрали мы? И, вообще, поверись-ка к свету. Что-то мне твоя рожь сильно подозрительна. У тебя гномов, случайно, в роду не было?

## Лирическое отступление 8

Да, прокачка важна как ничто другое. Причем нужно правильно прокачиваться с самого начала — сиречь тратить выданные вновьсозданному герою очки с умом. Конечно, круто прокачать магу силу и ловкость. Крутой

мог выйти. Сильный. Ну и что, что тупой? Ну и что, что ничего скостать не может? Зато сильный: не устает, предметов кучу тягать может. Лошадь прямо, а не маг. Точнее, не лошадь, а ишак. Или осел. Итак,



давайте глянем на характеристики, что мы имеем? **Основные характеристики:** сила, интеллект, благочестие, живучесть, ловкость, подвижность и восприятие. Далее **навыки** — владение несколькими видами оружия, шансы на взлом или критический удар, владение определенным оружием, красноречие и, естественно, магия, тут все ясно, думаю. У нас в распоряжении имеется шесть сфер — огонь, земля, вода и воздух, а также разум и чудотворство. Отдельно от этого — изучение заклинаний.

Есть о чем задуматься, не так ли? К счастью, на каждую группу очки начисляются отдельно, так что думать, что лучше — выучить новое заклинание или прокачать владение магией, не нужно.

Далее, Wizardry — это игра, в которой крутой специалист рулит, а крепкий середнячок оттребоет. Дело в том, что когда любая из ваших основных характеристик достигнет заветной цифры 100, вы получите специальное бонус-свойство. Например, при интеллекте «сто» ваш маг получает свойство «сильные чары» (заклинания действуют дольше и сильнее), а при ловкости «сто» монах получает свойство «раздвоение» (теперь в него гораздо сложнее попасть).

Кому же качать в первую очередь? **Маги** — интеллект и благочестие. **Бойцы** — ловкость, подвижность, сила. **Воры** — восприятие, ловкость. **Священники** — благочестие.



Но это только примерная схема, естественно, ведь одно дело прокачивать бойца, а совсем другое — лорда. Маг и психик, хоть и похожи, но далеко не одно и то же и т.д. В принципе, учитывая, что до конца игры при правильной расколке каждому из героев вы

сможете в среднем прокачать до 100 три черты характеристики. Просто решите, в каком порядке это делать. Решите заранее, а то потом может оказаться поздно. Конечно, мы могли бы в статье привести несколько схем расколки, а также позитивные слайды с формулы создания группы, по принципу специализация/раскачки, но, думаю, это не слишком интересно. Лучше самому разбираться — голова-то зачем? А, ну да... Еще мы в нее едим ☺. А тем, кто мечтает, чтобы ему все разжевали, переворили, а потом засунули прямиком в прямую кишку, даю полезные ссылки: <http://www.crpq.ru/sections.php?op=viewarticle&artid=1> и <http://www.kamrad.ru/kvb/forumdisplay.php?s=0db86dc0e312c553638385824dea9d9&orimid=50> — ищите и обрящите. Но шаравый опыт пользы не приносит.

### Дос, умный маг.

Ти-ренги, ампаны, рапаксы, Чернокнижник... Черт-те что, а с боку мы. С какого боку, не очень ясно... Бр-р-р. А спутники эти чего стоят? Только мы дошли до ущелья рапаксов, тут Vi, нашо валькирия, как закричит — не пойду, мол, должен же хоть кто-то остаться в живых. Отпустите, мол, меня. «Отпустим, отпустим, обещаю я, — только чуть позже. На тебе, Vi, кучу тяжелых вещей, а теперь давай побегам, туда-сюда, туда-сюда, ой, что с тобой? Со-



знание потеряла? Glukk, хватай ее на плечо, и в ущелье». Вот так. Крику потом, правда, было — выведите, типа, меня немедленно... Вывели. Мы ведь не злодеи, ей-богу. Рапаксы перебили и сразу вывели.

Что я оценил в местных школах магии — это заклинание портала: поставил где-то, и всегда можно туда вернуться. Первый портал я поставил возле телепортатора ти-ренгов, оттуда можно и к ампани попасть, и к рапаксам, и в окрестности Арники, а туда бегать часто приходилось на предмет купить-продать. Кузнец, опять-таки, оказывается, вещи на заказ делает, но ему то череп принеси, то прах мумии, то еще какую-то ерунду, а потом еще и плати за то, что выковал из нашего же материала. Но вещи того стоят, тем более что все материалы так и так по дороге попадают.

Кстати, такой же кузнец и у рапаксов имеется, но ингредиенты ему более редкие требуются, правда, и вещи делает лучше.

А вы знаете, что сотворил этот, с позволения сказать, фей Ранд? Пока мы с Glukk'ом, подобно Павлику Матросову ☹, бросали всех грудью на амбразуру, не

жалея рук своих и лица, Ранд ухитрился соблазнить демонессу рапаксов, и у них родилась дочь. Салопоч, скажу вам, редкая, насилил потом убили...

Эх, жизнь моя жестянка, эй, чего это у меня кружка пуста? А ну, наливай быстрее! Чо? Это я козел? Хорощо, я козел. А ты знаешь кто — гном ты, вот кто. Как



это — ну и что? Ты, видимо, не внимательно меня слушал. Эй, Glukk, иди сюда, я тебе гнома поймал!

### Лирическое отступление 9

На чем еще хочется остановить внимание, так это на общении с NPC. Ну, согласитесь, как можно создать живой мир, не наделив его живыми существами? Ну, с монстрами понятно. На то они и монстры, чтобы жизнь нам портить и экспой обесценивать. А NPC? Без них ведь тоже никак. Так вот, разработчики Wizardry реализовали в своей игре уникальную фишку. Общались с нейтральным персонажем, вы не обязаны выбирать свои реплики из заранее подготовленного списка, а можете вводить их прямо с клавиатуры. Круто? Очень. Правда, здесь есть одно маленькое, но очень важное «но». Для того чтобы NPC вразумительно ответил на ваш вопрос, его нужно правильно задать. То есть нужно использовать **ключевые слова**, красной нитью проходящие через весь сюжет игры. В основном это имена, названия городов, предметов и т.д., и т.п. То есть для того, чтобы продаваться по сюжету (а без общения с NPC это невозможно), следует за этим самым сюжетом следить, причем очень внимательно. Положение усложняется еще и тем, что вы можете, при желании, убить абсолютно любого персонажа. К примеру, если вы начинаете одновременно работать на ти-ренгов и ампани, об этом непременно узнает содержательница бора в Арнике и начнет вас тупо шантажировать, требуя немалую сумму. Можно заплатить ей за молчание. А можно и порубить в мелкую капусту. Но если вы оставите ее в живых, то при следующей встрече она сообщит вам весьма интересную информацию. И таких моментов в игре масса. Так что не хлопите ушами. NPC могут предоставить в ваше распоряжение просто неоценимую информацию. Нужно просто уметь правильно формулировать вопросы.

### Glukk, тупой файтер.

Дорога на Пик Восхождения оказалась страшнее самого страшного ночного кошмара. Мы окончательно запутались и совершенно ничего не понимали в сложив-

шейся обстановке. Ну, мне-то не привыкать, а вот братец Дос... Да, он сильно переживал. Даже похудел, хотя, казалось, куда уж дальше. Да и, честно говоря, постоянные свхатки с рапаксами и демонами вымотали всех до предела. Нет, я ничего не имею против хорошей драки, но



здесь вышел явный перебор. Мы умирали по несколько раз в час. Слова богу, что у нашего священника было заклинание воскрешения, да и мешочки с порошком, способным за секунду поднять мертвого из могилы, здорово помогли. Хотел бы я знать, из чего они его делают? Вот когда пожалел, что отговорил Дос'а взять алхимика в команду! Но зато и приз того стоил. Теперь, парни, мы имеем все. Ты что, не веришь? Что-то мне твоя рожа не нравится...

### Лирическое отступление 10

О чем мы еще не рассказали? О том, что магия очень крута? О том, что монстры навалом, причем на любой вкус; о том, что интересный сюжет переплетается с постоянными боевыми? О том, что игра нелинейна и в ней присутствует целых четыре (если не ошибаюсь) варианта окончания? А может, о графике? Да чего о ней рассказывать — *Might & Magic* видел? Так вот, тут гораздо лучше. Настоящая трехмерная графика. И очень красивая. А спецэффекты от заклинаний — просто ляля. Лично мне нравится — не «Балдуур», конечно, но ведь и игра-то не от третьего лица, а от первого... Кстати, поскольку игра трехмерная, в ней есть такая фишка, как *построение отряда*, — очень



полезно. Танки вперед, маги в зад, простите, назад. Вот только монстры это знают и то и норовят со спины подобрать, изверженцы какие-то, прямо.

А еще в игре есть музыка... Правда, удивительно? Но какая музыка... Под стая игрушек. Очень впечатляющая, и на всем протяжении приключений на Доминусе у меня ни разу не возникало желание ее

выключить. Музыка, действительно, очень стильная, и, главное, подходит к игре, а то, знаете, бывает, вроде и музыка хорошая, и игра клевая, а вот вместе — пришей кобыле хвост. Тут такого нет — все на месте.

А еще есть озвучивание, сделанное компанией «Бука». Очень смешно, герои такие фразы молят, что хоть стой, хоть валяйся. Файтер, когда его оживляешь, к примеру, радостно орет: «Всем всем привет от вашихдохлых родственников». Узнаю брата Глюкка.

Правда, если озвучка мне, в общем-то понравилась, о переводе в целом этого, к сожалению, сказать не могу. Вроде и официальная локализация, а токие «перлы» встречаются, типа «красный мак стрелять маг поисонингами». И это при том, что у «Буки» игра была еще в сентябре, если не раньше, — за такое время можно было бы и лучше перевести. Из приколов... Вопрос демонам рапаксов: «Что ты дашь в мои руки?». Ответ я знал и радостно написал: «Кожу». Фигушки... Правильный ответ не «Кожу», а «Кожа». Со склонениями у кого-то явно не в порядке... Так что иногда приходится попомогать голову под формулировкой вопроса или ответа. Короче, у переводчиков явно стоит файл ruki.sis.



Конечно, в игре есть и недостатки, куда без них, но об этом я писать не стану. Пусть о недостатках расскажут те, кому игра не понравилась, те, кто ее не понял. О двух самых страшных недостатках я вам все-таки скажу — в игре нет ракет-джампов, а во время боя нельзя стрейфиться.

### Дос, умный маг.

Ну вот, вроде и все. Разобрались, кто виноват, и надавали по голове кому попало. Как обычно, в общем. А знаете, теперь, сидя в баре и потягивая эль, я начинаю думать, что Доминус на самом деле не такая уж и голима планета. А что, денег заработали (и наворовали) — до конца жизни хватит. Тем паче у наемников жизнь не такая уж и длинная. Что вы скажете? Как, похищена драгоценная реликвия? На какой, говорите, планете? Глюкк, хватит бить этого бедного гнома головой об стол, брось его. Да не в окно! Впрочем, ладно. Бежим в космоспорт, появилось новое дело.

### Предпоследнее лирическое отступление

Итак, мы наконец-то добрались до конца нашего повествования. Добрались, прочитали и поняли, что не сказали поч-

ти ничего. Да это, впрочем, и не удивительно. Ведь даже тупой файтер Глюкк, не говоря уже об умном маге Дос'е, прекрасно понимает, что нельзя поднять неподъемное и объять необъятное. Мир *Wizardry* действительно живой, настоящий. В нем живешь. Это несомненные плюсы игры. К минусам относятся чрезмерная сложность и, как выразился один наш общий знакомый, «недружелюбность». Но лично я и это тоже отношу к



плюсам. *Wizardry 8* — это шедевр, рядом с которым меркнут практически все ролевые игры последнего времени. Да, она очень много требует от игрока. Да, это не та игра, за которой можно расслабиться. И это именно то, что нужно. Это самое лучшее, что мы имеем на сегодняшний день.

### Последнее лирическое отступление

*Wizardry* — это рок, а рок должен быть тяжелым. Это игра, требующая напряжения сил тупого файтера Глюкка и напряжения мозга умного мага Дос'а. Но игра того стоит. Кстати, когда я говорю о напряжении сил, не думаю, что играть скучно, или игра чрезмерно утомляет — ничего подобного, наоборот оно затягивает и не хочет отпускать. Тяжело вовсе не значит плохо. Как говорится, чем хуже, тем лучше.

Перед нами несомненный шедевр. Возвращение и лебединая песня легендарной серии. Если говорить о ролевых играх последнего времени, то мое сердце разрывается между двумя — «Арканоумом» и «Ви-



зардрии». Какая из них лучше, не мне судить. Каждая хороша на свой лад. Каждая берет чем-то своим, и каждая оригинальна и неповторима. И это главное.

Что ж, Доминус остался позади, а что ждет нашу неразлучную компанию дальше? Скоро узнаете, но помните — приключения не заканчиваются. Никогда.

Что это так жужжит? Карлсон прилетел? Нет, смотрите, смотрите, прямо над нами разыгрывается воздушная дуэль. Кто хочет стать новым Гастелло?

Том/Дос/КЕРТИС kertis@torba.com



**Системные требования:** минимальные — P2 400, 128 Мб ОЗУ, 3D-акселератор; оптимальные — P 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 32-бит 3D-акселератор с 32 ОЗУ

### Вступление от автора

Есть многое на свете, друг Горацио, чего мы не сумеем полюбить. Для начала попытаюсь объяснить, с чего эти я решил написать о симуляторах, какие, в особенности сими самолетов, мне ни-



когда особенно не нравились. Ну, не понимал я их! Не понимал и не умел играть — те немногие попытки, которые были мной совершены, как правило, заканчивались тем, что я ломал самолет при попытке взлететь или при попытке приземлиться. Или проваливался миссию, разбивав свой аэродром вместо вражеского. Наверное, оттого что по зодиаку я рыба, в воздухе чувствую себя не очень уверенно. Хотя, говорят, бывают и летающие рыбы — но явно не от хорошей жизни ☹.

И вот, в один прекрасный день я услышал о российской разработке под названием «ИЛ2 — Штурмовик». Ну, я особенно не вознобновался — сим себе и сим. А потом началась — все обозреватели просто с ума по-

сходили, расхваливая эту игрушку. И то круто, и это супер, мол, даже тем, кто не умеет играть в сими, понравится. Последнее меня очень заинтересовало, и я решил при случае достать компакт и поиграть. А вдруг действительно понравится? Нельзя же пройти мимо шедевра и даже не взглянуть на него? Вот я взглянул — результат перед вами.

### Вступление от Дос'а

Очень люблю шефа... Особенно ести с томатным соусом и приправой... Основная забота начальства — делать радости своим подчиненным. В этом я убежден твердо. Во всяком случае, что касается Ранда, то он не ест и не спит, худеет прямо на глазах, пока не придумает для меня очередного изыскательства. После этого его здоровье резко поправляется, а настроение заметно улучшается. Вот и сейчас он сидел перед мной и прямо-таки лучился счастьем. Таким его я еще не видел, и это беспокоило. Очень беспокоило. Без ложной скромности скажу, что в этой жизни поивал я почти все и удивить меня весьма сложно, но судя по лицу Шефа, он приготовил мне нечто весьма извращенное.

— Ну что, Дос, как там дела у союзников? Разобрались с Генрихом и суперсолдатами?

— Так точно, герр Ранд. Все у лучшим виде.

— Ну и великолепенненько. С обстановкой в годы войны, значит, знаком, прекрасно, мне как раз нужен был специалист твоего профиля — правда, сейчас воевать будешь на стороне СССР.

— Служу Советскому Союзу!

— Прекрасно! Иди в отдел экипировки, пусть тебе выдают снаряжение.

Фу... На душе полечало. Похоже, радость Шефа сегодня не по мою душу. Не повезло Глоку. Бывает.

— Да, чуть не забыл, — донеслось вслед, — не забудь взять парашют!

Что??? Какой такой павлин-мавлин-парашют??? Зачем? Мама, роди меня обратно — неужели?

Злорадный смех Шефа преследовал меня всю дорогу до отдела экипировки...

### Часть первая. История одной игры

«Ил-2» разрабатывался компанией **1C: Maddox Games** около трех лет. Много? Не знаю — существует множество примеров, как время убивало игру, существует немало примеров очень удачных «долгостроев». Наш экспонат, пожалуй, относится к третьей категории — это игра, которая за время разработки переросла себя, кардинальным образом переродившись. Как из гусеницы появляется бабочка, абсолютно на нее не похожая, так и «Ил» репизный отличается от «Ила» задуманного. И не только в графике, это понятно. Но ведь изначально игра разрабатывалась именно как симулятор конкретного самолета, а что мы получили? Почему кроме компании «за нас» имеется и компания «за клятых фрицев»? В игре присутствует более 70 типов машин, около тридцати из которых можно пилотировать. Лихо? Очень. Теперь



перед нами не симулятор конкретного самолета, а симулятор воздушной войны времен Великой Отечественной. Такого, как мне кажется, еще не было. Новое слово в сими? Вполне возможно. Но давайте не станем спешить с выводами.

### Часть вторая. Встречают по одежке...

Да, племнем на провила, поговорим сначала о том, что поразило меня больше всего — о графике. При всем моем прохладном отношении к сими, на новинки я обычно смотрю, так что сравнить есть с чем. Точнее говоря, сравнивать не с чем. На самом деле. Такой график вы не увидите ни в одном из симуляторов — не просто очень красивая, а к тому же и очень реалистичная. Все прекрасно прорисовано, все трехмерно, все выглядит... Выглядит так, как будто вы смотрите кино. На самом деле. Просто запустите любую миссию, поставьте машину на автопилот и

любите пейзажи. Обратите внимание на бои — как разлетаются машины от точных попаданий, на дымящие шлейфы, но... Да что тут говорить — очень красиво! Завораживающе красиво. В общем, игра производит впечатление с первого взгляда, причем впечатление непосредственное. Сравнивать увиденное можно только с фильмом. Но с фильмом, в главной роли которого игровые вы. Это именно от вас зависит судьба войны. Во всяком



случае, когда (и если) вы научитесь летать.

Естественно, требования у игры под стать графике — 256 Мб памяти для нее явно мало, зато, а о нормальной графике при ускорителе хуже чем GeForce 2 MX лучше даже и не мечтать. Впрочем, и на средних установках игра смотрится впечатляюще. Но ради «Ила» можно и проапгрейдить свою машину. Все равно раньше или позже этим заняться придется — так почему бы не сделать это сейчас, тем более что повод имеется весьма существенный. С моей точки зрения, опять же.

### Часть третья. Первым делом мы испортим самолеты

Теперь перейдем к самой игре, точнее к настройкам и интерфейсу. Скажать, что он очень дружелюбный, я не могу. Что такое реализм, или неполный реализм, или аркадный режим, я понимаю. Можно выбрать один из трех, все настроится автоматически и — вперед, летать! Но... Игра позволяет делать личные настройки, под себя, так сказать. Может, мне хочется оркестр, но с некоторыми элементами реализма? Или наоборот, реалистичную игру, но чтобы в шотпор не заваливаться. Как тогда? Для этого существуют специальные настройки. Просто? Не совсем — ну кто мне объяснит, что такое «гирокоспический момент»? А что такое «флаттеривание»? Владетцам корабельных версий легче — там имеются подробные инструкции, а что делать бедным владетцам джевелов? Только экспериментировать. И зноеть... Это очень интересно.

Вам не нравится взлетать и садиться? Пожалуй, да, начинайте и заканчивайте бои в воздухе. Хотите бесконечный боезапас и оружие? Всегда пожалуйста. Хотите, чтобы ваши пули наносили больше повреждений противнику, — и это можно.

Короче говоря, «Ил-2» — это игра, заточенная под всех — и под любителей атмосферных ультрареалистичных симуляторов, и под любителей аркад типа «Каманч». Никто не увидит обиденным.

Уж насколько я не любитель симов, но мне было очень сложно оторвать руки от штурвала, пардон, джойстика, и перейти к написанию статьи. Наверное, среди моих родст-

венников все-таки попадались летающие рыбы. Эх, гори все синим пламенем, статья постоит, нода счесть еще парочку мессеров...

Да... Игра затягивает, тут ничего нельзя сказать. Первые взлеты, первые сбитые враги, первые победы. Как хочется стать асом, но, боже мой, как это непросто...

На самом деле, в игре скучноватые моменты — пока дождитесь со своего аэродрома до точки, в которой предстоит выполнять задание, пока вернешься назад... но для таких случаев есть автопилот. Включил его, включил ускоренное время — жди. Помню, первый раз когда играл, время ускорять не стал, зато успел пообщаться по телефону, покурить, и только после этого долетел до цели. Что подлетать, зато огромные пространства и реалистичность — хотя, как мне, если бы по дороге к цели приходилось почаше воевать, было бы интересней. Ну да ладно... Зато можно во всю полюбоваться пейзажами.

Да, еще, предупреждаю сразу: воевать сложно. Попробуй упади по летящему тебе навстречу самолету. Если вы не ас в симах — не надейтесь начать сбивать врагов почками еще при первом вылете, сначала научитесь летать и стрелять как нужно. Изучите способы маневрирования. Так что не забудьте пройти обучение, иначе будет грустно...

Еще одна вещь, о которой обязательно нужно сказать, описывая игру, — управление.



Оно не слишком сложно в освоении, настроить его вы вполне можете под себя, но, предупреждаю: полное удовольствие от игры можно получить, только имея джойстик. Да, конечно, играть можно и без него, но на клавиатуре, но... Теоретически ведь и в «Кейки» можно играть без мыши @. Так что если уж соберетесь покупать себе «ИЛ», прикупите зодню и джойстик, иначе игра будет страшно и не так интересно. Кстати говоря, в одном из прошлых номеров «Мика» была неплохая статья как раз о джойстиках, и человек, писавший ее, тестировал их именно на «Иле». Не забудьте прочесть, прежде чем бежать в магазин.

Порочку слов о корабельной версии — честно говоря, такого комплекта я еще не видел. Да, мы привыкли, что в коробке идет мануал, да, иногда там попадаются футболки или еще что-то, но создатели «Ила» перешагивали весты. Судите сами: в корабельную версию входят 4 книги по авиации (Олег Медокс «Краткий курс теории воздушного боя», Андрей Ламтогов «Главный самолет войны», Андрей Ламтогов «Ил-2 для чайников» и О. Медокс, А. Ламтогов «Руководство пользователя»). Думаю, такого вы еще не видели. Так что очень рекомендую, почитать книги интересно и полезно любому истребителю, и не только начинающему.

Теперь немного о том, что мне не очень понравилось — долгоночь пришлось искать, к чему же придется. А то что ж это такое — идеальных игр ведь не бывает, и быть не должно @. Так вот, не понравилась мне музыка. Не озвучивание, к чему претензий нет — она очень реалистично и стильно, а именно музыка. Напрямую — минут через двадцать-тридцать начинаешь испытывать непреодолимое желание ее отключить. Это я, впрочем, и сделал.

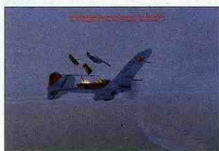
Во всем остальном никаких претензий нет. Ну скажите, где бы я еще смог полетать на мессерах, фокерах, ах и прочем антикварном летающем железе? Куча самолетов в одной упаковке, каждый со своим характером, со своими достоинствами и недостатками.

### Часть четвертая. Мясо в небе...

Немного о мультиплеере. Он есть, и я его настоятельно рекомендую — воевать с живыми игроками, как обычно, гораздо интересней, чем с ботами. Единственный минус — гигантские открытые пространства. Но это с моей точки зрения. А вообще, игра явно специально заточивалась под мультиплеер, об этом свидетельствует счетчик очков, имеющийся и в сингле. Думаю, у мультиплеера есть все шансы на широкую популярность, и это несмотря на то, что фанатов симуляторов не так уж и много. Но, как я уже писал, «Ил» — это не обычный симулятор, это нечто новое. Новый горизонт жанра, так сказать.

### Выводы

Ну вот, пришла пора заканчивать статью. Что хотелось бы сказать напоследок? Игра получилась. Нет, не так. Получилась ИГРА. Без сомнения, лучший сим года, а возможно, и лучший сим в истории, интересный не только симуляторщикам, но и обычным геймерам. 1С: Madox Games еще раз доказала, что не все золотые головы покинули Россию, и с ней, как и раньше, стоит считаться. Во всяком случае, в такой отрасли, как игровая индустрия. Думаю, западные разработчики леталок должны рвать на себе рубашки, биться головами об стены и увольнять всех своих сотрудников, всего лишь один раз взглянув на «Ил» — игру, равной которой нет и не было. Игру,



которая, возможно, задает новые каноны жанра. Ура, товарищи? Точно — Ура!!!

### Заключение

Шефу ДЗВР так осталось продолжения миссии тчк ближайшее время не ждите тчк командироваться за свой счет тчк огромное спасибо тчк Док тчк

Представляю себе лица Шефа, когда он прочел эту телеграмму @.

Слава Богу, третья мировая пока не началась. Но желающие могут попробовать себя в роли полководцев в этом, только что построенном доме.

Кирилл БЕЛЯКОВСКИЙ

# WORLD WAR III BLACK GOLD

**Издатель:** JoWood Productions (Русс-бит — М)

**Разработчик:** Reality Pump Studios

**Жанр:** 3D RTS

**Системные требования:** минимальные — P2 300, 64 Мб ОЗУ, 3D-акселератор; рекомендуемые — P3 500, 128 Мб ОЗУ, 3D-акселератор

Пожалуй, новому проекту от Reality Pump в пору было бы пользоваться спросом: уже одно название чего стоит. Большинству психически здоровых людей перспектива навечно запечатлеть свои имена в длинных и никому не нужных списках жертв третьей мировой явно не по



нутру. Тем более что недавно о глобальной катастрофе заговорили вполне серьезно.

Но, впрочем, любое название нужно как-то оправдывать. А если вспомнить, как хороши, как свежи были предыдущие мировые войны, разыгранные в разных вариантах и в разных импле на наших домашних компьютерах, то хочется ждать и верить во что-то особенное, с затейливым сюжетом и колоритными персонажами. Но... Наши игроведы, не мудруясь, зато и не лукавя, выбрали в качестве ароматного яблока роздора нечто наиболее приземленное и однообразное — деньги. Нет, не те бумажки, что вы оставляете в хлебобулочном отделе. Наше яб-

локо черно-золотое и пахнет нефтью — собственно, это она и есть. Никаких тебе высоких идей о единственной и неповторимой расе белокурых бестий, никаких тебе шумных терактов — как говорил юморист, «все из-за бабки». Там не поделились, там зажилил — вот и хлебной теперь из ормейского ботинка заваривающую кашу.

## Все те же лица

Думая, читатель и сам уже смутно догадывается о том, что за страны участвуют в конфликте. Но давайте обо всем по порядку. Началось все с того, что арабские страны, выгодно расположившиеся на богатых нефтью территориях, вдруг решили, что нечего им поставлять свои драгоценные запасы кому ни попадя, и самостоятельно перекрыли подачу нефти недавним клиентам. Мало того, объединившись под началом Ирака, они в один голос стали трубить, что поставят весь мир в партер и покажут кто тут на самом деле хозяин. Русские, как обычно, решили этой ситуацией воспользоваться по полной программе и под видом борцов за всеобщее благоденствие прихватить себе немалую территорию. А там, глядишь, и еще чего подвернется, ежели мешать никто не будет. Но не тут-то было! Каждому открытию затычка — правдолюбивые американцы под развевающимися стягами врываются в самое пекло сражения и пытаются уже в который раз остановить «красную угрозу», приступить заревавшимся арабам. Сами понимают, на то, чтобы придумать такой бр... сюжет, простите, много времени не надо. Но вот видеовазновки действительно позаволбили. Очень верно было подмечено, что каждое государство на свой лад относится к этой войне. Наши с вами соседи первым делом устроили парад на Красной площади, погребели танками и тяжелыми коблукками, а уж потом вперед — на войну и с песней. Подозреваю, что точные цифры погибших и пропавших без вести рос-

сийских солдат так и останутся засекреченными еще на долгие десятилетия после войны. А вот американские военные, напротив, щегают перед своими гражданами обилием всевозможной информации и даже по началу пытаются вести прямые репортажи с места боевых действий. В общем, почти как могло бы быть.

Как нетрудно догадаться, ресурс в игре — совершенно один-единственек. Это и есть то самое «черное золото». Добывается нефть таким же традиционным способом — на клак-су, символизирующую месторождение, устанавливается насос и через некоторое время в нашей казне начинает скапливаться денежка. Долго она там не залеживается по множеству причин. Дело в том, что для постройки того или иного сооружения совершенно не обязательно напрягать проштрафившийся стройбат или инженерную бригаду — все необходимое производится и монтируется в глубоких тылах. От нас лишь требуется сделать заказ и выплатить за него энную сумму. Таким образом, развить базу можно буквально за несколько минут. Были бы деньги, а уж доблестные ВВС на грузовых вертолетах сами все доставят и укрепят. Точно таким же образом к нам прибывает



и военная техника. Ту, что поменьше, сбрасывают при помощи все тех же вертушек, а вот для солидных танков и прочего металлолома приходится организовывать самый настоящий аэродром. Вот тут-то и проявляется одна из маленьких новинок WW3! Как вы понимаете, если уж все необходимое появляется у противника только посредством воздушного коридора, то почему бы этот путь просто-напросто не перекрыть? Поверьте, посредством современной ПВО сделать это не представляет больших трудностей. Так что приходится вовсе глядеть за своевременным выполнением заказов и время от времени изменять направление, откуда прибывает подкрепление. Впрочем, если вы решите заняться прохождением кампаний (по одной на каждую из трех сторон), то будете приятно удивлены тем, насколько умело спрятано святое для РТС правило *kill'em all*. Ведь практически каждая миссия заканчивается сбором танкового кулака и кровопролитным штурмом вражеских бастионов, но перед этим нам частенько разрешают поколесить по чужим порядкам маленьким диверсионным отрядом и сотворить пару пакостей.

## Атаковать и обороняться!

Обустраивая для начала базу и организовав постоянный приток финансов, самое время заняться обороной собственной крепости. Тут-то и кроется одна из самых замечательных игровых возможностей. Дело в том, что, как и во всякой стратегии, здесь присут-



ствует дерево технологий. Но вся загвоздка в том, что направленный для развития более чем предпочтительно, а усидеть *highbrow*-ученым можно только за одно из них. То есть внедрять новый тип танков и увеличивать мощность противовоздушных батарей одновременно никак нельзя. Так что, как и в любой современной войне, главное быть своевременно проинформированным, на что там делает упор противник. В связи с этим частенько случаются ситуации, когда на твою изрытую противотанковыми раками и укрепленную разрушительными батареями базу абсолютно беспрятственно врывается пара-тройка вертолетов и за пару минут высасывает жизненно необходимые ресурсы и склад боеприпасов. Тем самым причиной поражения будет всего-то одностороннее развитие. Так что далеко не всегда побеждает тот, у кого танков больше. Что, несомненно, родует — на фоне шаблонных предшественников.

Что касается предоставленного нашему вниманию парка военной техники, то с этим все просто великолепно. Каждая боевая единица имеет свой реальный прототип и довольно неплохо справляется с реализацией его возможностей. Поверьте, когда во время будущего шторма среди раскатов грома и отблесков молний над крышами противника появляется пара *Ми-28* и ураганным огнем покрывает всю площадь несчастной



базы, то мне просто становится тепло на душе от творческого гения товарища Милля! Какая уж тут «летелата погода»... К тому же на каждую машину можно прочитать краткую характеристику и ознакомиться с возможностями использования. Ведь если бы походному *Hummer*'у на роду написано колесить под пальцами солнышка и терзать про-

тивника дерзкими вылозками, то вот почитать о возможности арабских каллиграфов, начиненных смертоносной *C-4*, очень занятно. Кстати, здесь прилагается и довольно толковый конструктор юнитов. Так, например, на легкий разведывательный вертолет *AH-1* «Кобра» можно установить или ракетную установку, или пулемет *M60*. Последний, хотя и безразен против хорошо бронированных машин, но зато позволяет вести воздушный бой. Иное говоря, в очередной раз приходится комбинировать самые разные виды вооружения.

## Не только русские смекалисты...

Плохо написанный искусственный интеллект слишком уж часто губил вполне хорошие задумки. К счастью, это не тот случай. Здесь все вполне на уровне и не вызывает резко отрицательных эмоций. Случаются и недоразумения, но в целом — прилично. Из недостатков можно выделить слабую реакцию компьютерных порождений на дальние удары наших минометных соединений и достаточную предсказуемость в развитии. Компьютерный оппонент чаще всего избирает атакующую тактику, развивает ноземые силы и тратит все ресурсы на постоянные набеги. Стоит нефтяным



месторождения себя исчерпать, как парадокс наших *Ka-50* решает исход схватки. Но это проявляется лишь в режиме *skirmish*, когда база строится с нуля. А в кампаниях этот орех прикрыт заранее растопленными ПВО. Что родует, так это отсутствие так называемого «зацикливания». Дальнотбойная ракетница, заведя силуэт чужого здания, начинает «содить» по нему всеми зрядами, пока дом не развалится. Здесь же компьютер галантно не замечает подобные ошибки игрока. Стоит боеприпасу подойти к концу, как тревожащая покой установка отъедет на доукомплектование и «забудет» о выгодной позиции для стрельбы. И хотя все это кажется мелочами, однако упустить их из виду не получится.

## Без ядерной зимы

Графическое исполнение третьей мировой тянет на твердую четверку по пылательной шкале. Все, что нужно для обычной трехмерной стратегии здесь имеется. Модели разнообразной техники легко поддаются идентификации, а уплатные арабские поселения интересно смотреть с высоты птичьего полета. Так же присутствуют толковые погодные эффекты, смена дня и ночи, ре-

ально сужающая поле обзора подчиненных и неудавшиеся водоемы. Также я отметил бы возможность деформировать трехмерный ландшафт при помощи землеройных машин. В игре это используется нечасто, но когда есть время подготовить противнику неожиданный сюрприз в виде непролазной траншеи — согласитесь, это любопытно. Все эти прелести без труда крутятся и вертятся под самыми немыслимыми углами, повинувшись движениям нашей мышки. Все вроде бы и замечательно, но, на мой взгляд, слишком просто. Как-то не цепляет, хотя и симпатично. Впрочем, это дело вкуса, и собственно за качество разработчиков ругать не



стоит. А с другой стороны, чего еще следовало бы ожидать от людей, в свое время плотно занимавшихся *Earth 2150*. В общем, не ждите откровений и не будете разочарованы. То же самое смело можно сказать и о звуковых эффектах.

## Ненадолго

К сожалению, данный представитель жанра RTS не в состоянии породовать пользователя чем-то особенным, из ряда вон выходящим. Все хотя и не обыденно, но вполне стандартно, за исключением некоторых деталей, благодаря которым игра и выделяется из общего числа трехмерных стратегий. Не хватает буквально каких-то мелочей в каждой составляющей. Сюжет хотя и неплох, но до культовых сцен из *C&C* явно не дотягивает. Графика тоже вроде не пасет зодиха, но вполне можно было сделать и интересней. Где, спрашивается, красивые взрывы и нормальная «живая» водичка? А так называемые «фичи» — ну просто никак не тянут



на откровение в жанре. В общем, получается очень качественная и добротная игрушка, но стоит на горизонте забрезжить очередной трехмерке, реализующей очередные графические новаторы, как WW3 уйдет в тень. Прогресс, однако, на месте не стоит...

И снова ангел смерти Разиль выходит на тропу войны. Будьте очень внимательны: в здании, где вы встретитесь с ним, есть еще одно измерение — потустороннее...

Гнат БУРМА

THE LEGACY OF KAIN SERIES

## SOUL REAVER 2

**Жанр:** adventure/fighting/RPG**Разработчик:** Crystal Dynamics**Издатель:** Eidos**Системные требования:** Pentium III 450 МГц, Windows 98/ME, 128 Мб ОЗУ, DirectX 8.0, 32 Мб видео, 24х CD-ROM, 1.0 Гб HDD

«Вечность безжалостна. Кейн вновь одурчил меня, скрывшись во вратах Хронопласта, так и не дав ощутить терпкий вкус кровавой колбасы, сиречь мести. Быть может, наше будущее всецело предопределено богами, и нам остается лишь послушно отыгрывать роли, написанные для нас графоманкой судьбой. Тогда свободная во-



ля — иллюзия, блеф или жалкая подкачка. Кейн сказал, что мы боги. Так почему же я так жалок и беспокоен? Или он вдыхал что-то не то в мое мертвое тело? Какой ему прок возвращать меня к жизни — если это можно назвать жизнью, — созерцать мои кровавые пиры и мясные разборки? Я обрел мучительную боль, непрекращающуюся агонию, адское пламя жгло мою душу. Лишь исполнив свое предназначение, я был брошен в Бездну. За тысячелетие забвения мое тело было разрушено, но Хранитель Душ, спаситель и наставник, воссоздал его, победив тление. Сам того не подозревая, он также наделил меня чертами древней крылатой расы, с незапамятных времен населявшей Носгот и оставившей много тайн, запечатленных в камнях старинных храмов, святых ил и твердых. Все это я должен найти — иначе не будет покоя в моей душе!»

## Имя нам — легион

Большинство TPS отличаются особенно колоритными персонажами. Я думаю, многим надолго запомнились фиолетовые воло-

сы Коноко из *Oni*, памперсы и неуклюжая походка ангелочка Баба из *Messiah*, своеобразные гастрономические предпочтения Рогнора из *Rune*, упоминательная татуировка варвара Tukaram из *Severance: Blade of Darkness* и стильная стрижка Тобиаса Рилера из *Hiltman*. Ведь именно эти, на первый взгляд, незначительные детали создают атмосферу, которой так порой не хватает в шутерах от первого лица. И только в TPS мы можем наблюдать, как израненный герой отдыхает после жестокого сражения или длительного пробежки, восполняя стамину, как молниеносный блок поглощает всю мощь сокрушительного удара, как простой адреналиновый стрейф с двумя инграммами в замедленном времени взрывается бьющимися шкалами впечатлений (да-да, речь идет именно о подорванном Максе).

На косяк там ни было, давайте на время забудем все жанровые распри, отложим в сторону аргументы и контраргументы, возьмем клички на крупный стол переговоров и по уши окунемся в мистический и чертовски интересный мир *Nosgoth* (Nosgoth).

Похитителя душ  
заказывали?

Не так давно, а именно в конце 1999 года коллектив разработчиков из **Crystal Dynamics** под эгидой **Eidos** выпустил весьма и весьма оригинальную игру **Soul Reaver: Legacy of Kain**. Ее фирменной фишкой было существование двух параллельных игровых миров, тесно переплетенных одной сюжетной линией, — что и делало эту игру дей-



ствительно неординарной. Но, к сожалению, еще два года назад TPS и различные его модификации с примесью иных жанров скрывались в тени трех китов-FPS'ок: *Half-Life*, *Quake* и *Unreal*. Похожее случилось и с иг-

рой *Shadow Man*, мир которой очень напоминает *Soul Reaver* овский. Но время движется неумолимо — ситуация понемногу стала изменяться с приходом *MDK 2*, *Urban Chaos*, *Max Payne*, *Hiltman* и т. п.

А на днях почитателям action-arcade с видом от третьего лица все те же разработчики и издатели, так сказать, под елочку, предоставили отличное продолжение этого ряда — игру *Soul Reaver 2: Legacy of Kain*. Кардинальных нововведений она не претерпела, но освободилась от некоторых недостатков.

## Наследие Кейна

Пожалуй, рассказ свой стоит начать с краткого изложения событий первой части. *Разиль* был лейтенантом армии *Кейна* — одного из самых могущественных вампиров Носгота. Разиль отличился среди своих собратьев особой кровожадностью и сирепостью, но пришло время, и он был низвергнут своим хозяином в Бездну. Тысячелетие мучений и адского пламени почти полностью уничтожило его тело, но *Хранитель душ* (один из



слуг Древнего бога) воскресил Разиля в демонаподобном облике, восстановив, однако, его человечность. Он становится клинком правосудия, ангелом смерти — *Похитителем душ*. Расправившись со своими коллегами, он наносит «визит вежливости» Кейну. С таким вот раскладом сил закончилось первая часть игры — все плохие парни повержены, добро как всегда на высоте.

Ну что ж, завязку игры *Soul Reaver 2* можно считать альтернативной концовкой первой части: вместо того, чтобы драться с Разилем, Кейн (последний из вампиров) скрывается во вратах *Хронопласта* — таинственной машины времени, оставленной древнейшей расой Носгота. Не долго думая, наш герой следует за своим злейшим врагом в неизвестность и попадает в прошлое пятистолетней давности. Разиль оказывается в самом сердце цитадели *Сарафан* — рыцарского ордена, издревле сражающегося с вампирами. Как ни странно, его встречает Мебиус (Поминаний время) — ужасно коварная личность, хитрый интриган и (как игрок узнает чуть позже) виновник многих бедствий Носгота. Именно Мебиус поведает вам о том, что он возглавляет новый крестовый поход против вампиров, и те как раса скоро исчезнут. Этот коварный старик укажет вам крат-

чайший путь к Кейну — подстрекатель этойкий! Конечно же, Мебиус не поверит вам о тех временах, когда люди и вампиры жили в мире ☺, а он, воспользовавшись Хронопластом, послал молодого и неоперившегося



улыря Кейна убить Уильяма Праведного и тем самым разжечь расовую ненависть и жестокую войну.

Кстати, прибывшие Раззилья в цитадели не прошло без очередного сюрприза. Оказывается, наш герой некогда был проведным священником брата Сарфан, отличным рыцарем и харизматическим лидером, но его сдал Кейн и превратил в улыря. Такая вот история.

На протяжении всей игры главным героем будут пытаться манипулировать, подкупая его кодами проволды, а когда обманом. Ведь тот же Древний бог, вампир Варадор, да и Мебиус с Кейном знают больше, чем Раззилья. Поэтому основную вошу цель можно описать как раскрытие истины — настоящей правды о себе и о крылатой расе, издревле населявшей Носотг. Я думаю, сюжет этой игры послужит крепким залогом ее успеха.

## Раздача слонов

Геймплей игры своеобразен и создает иллюзию нелинейности. Цитадель Сарфан, по сути, является местом, где игрок кроме сюжетной «завязки» также знакомится с особенностями управления Раззильем, к которому не сразу привыкаешь. Количество активных клавиш сведено к минимуму, а основную нагрузку несут на себе именно их комбинации. Начинанием игрокам посевную весьма результативный прием, который часто выручал меня в схватках с присевшими или удерживающим блок противником. Нажав кнопку «Присесть» (по умолчанию Z)



проведите альтернативный [оружием] или обычный [ногой] удары.

Игра обладает сильным элементом фантинга. В ход идет все — от алейбард, боевых секир, пик и посохов до мечей, ятаганов и горящих факелов. Кстати, чтобы восполнить свое здоровье, Раззилья должен по-

глощать душу поверженного врага (ну, прямо, как у новозеландских канибалов!)

Раззилья умело оперирует каждым оружием, к тому же у него припасено немало сюрпризов для скупающего геймера — он проводит просто головокружительные фатальти оружием или без него. Для этого не нужно запоминать сложные комбинации ударов, часами тренироваться и напирать клавиатуру. Стоит лишь хорошенько наколотить агрессора, подождать, пока он, как говорится, «дойдет», а потом стремительной отайкой поджечь нечестивца, отсечь ему голову, разорвать на мелкие комплектующие и все такое прочее.

Скупать не придется в любом случае, ведь Раззилья обладает также оружием, которому можно и в параллельном мире найти применение. Гвоздем программы является энергетический клинок — *Собираетел душ*. Очень эффективная вещь, но обладает одним сверхным недостатком, который проявляется после того, как меч *Похититель душ* станет вашим симбиотическим оружием. Каким недостатком? Узнаете сами. Кроме того, *Собираетел душ* является также магическим ключом, открывающим двери тайных святилищ и храмов. Его можно также здорово модифицировать, посетив *Древнюю Кузницу на*



топлях (активируется Темный дух-клинок) или вблизи цитадели Сарфан (Светлый ☺ дух-клинок). Отсутствие стрелкового оружия с ливой компенсируется специальными возможностями *Собираетеля*.

Как и в первой части, враги делятся на три категории: обитающие в реальном мире, в параллельном и в обоих мирах. Причем последние имеют отвратительную привычку преследовать Раззилья после перехода из одного пространства в другое. Игрушка отличается действительно хорошим AI, с врагом просто приятно иметь дело. Умелые стрейфы, своевременные блоки, внезапные выпадки и красивые пируэты — все это оставляет хорошее впечатление и придает геймплею особую пикантность (от гориллоподобных монстров подобной виртуозности не ждите!)

Элемент RPG не заставил себя долго разыскивать. По мере того, как вы будете находить древние артефакты, жизненная энергия Раззилья будет увеличиваться. Зато махион *Собираетел душ* вкупе с постреливанием из него же энергетического субстанции будут напрямую влиять на... скажем так, психическое состояние: если герой впадет в ярость, то он потеряет около 20-30 процентов жизни. Да, но в эти почти критические моменты Раззилья наносит более быстрые и смертоносные удары.

Чуть раньше я упоминал о небольших изменениях и нововведениях по сравнению с первой частью. Так вот, отныне Раззилья больше не боится воды и солнечного света, он бесподобно двигается под водой), к тому же отлично чувствует себя на откры-



тых пространствах. Что не изменилось, так это немного непривлекательная система сохранения. Разработчики придумали своеобразный алтарь, у которого можно передохнуть чуток и сохранить, мало того, эти алтари являются явлением еще более редким, чем полные солнечные затмения. Непорядок, скажу я вам.

Как и прежде, потусторонний мир помогает эффективно решить большинство проблем, ведь он является как бы искаженным отражением реальности. Так, после посещения этих унылых мест перестают быть помехой доселе неприступные балконы и парапеты, герой может с легкостью проходить через различного типа металлические решетки и заграждения. Выбраться из потустороннего мира можно только с полным запасом здоровья и только через специальные магические окна.

## И как это выглядит?

Безусловно, справедливый вопрос. Ответ займет буквально несколько строк. Чертовски хорошая графика, красивейшее динамическое освещение (где только стоит процесс перехода из одного мира в другой), многочисленные скрипты-



вые сценки, безупречность текстур, тончайшие элементы мимики... Что говорить, сработано на высшем уровне.

Звук и музыка очень хороши: мягко вливаясь в общую атмосферу игры, крепко берут за душу.

**P.S.** Недавно по радио услышал до боли знакомую музыку из *Deus Ex* в рекламе одного из банков. Было весело. Действительно хорошо, что саундтреки из *Soul Reaver 2* не были размещены в отдельных файлах, иначе их бы одолжили еще не одну рекламу.

Ну, а те, кому тесно в городских помещениях, могут попробовать свои силы в постройке средневековых замков.



Виктор (Jacall) ТРЕГУБОВ

# STRONGHOLD

**Системные требования:** Windows 95, Windows 98, Windows ME или Windows 2000; минимальные — процессор AMD 300 МГц, рекомендуемые — процессор Intel 550 МГц и выше; ОЗУ 64 Мб (желательно 128 Мб); 750 Мб свободного места на жестком диске; видеокарта, совместимая с DirectX 7.0, объемом ОЗУ 4 Мб (разрешение 800х600 пикселей или выше); DirectX 7.0 совместимая звукарта; для игры через Интернет — модем на 56 Кбит/с; 8-скоростной CD-ROM.

На тему сурового средневековья уже написано немало игр. Я даже не стану перечислять — и исторических: то всех не упомяну, а если прибавить к ним еще и фантазийные, ко-



личество окажется просто ошеломляющим. Тем не менее достаточно известные в игровом мире компании **Gathering of Developers** и **Firefly Studios** не так давно решили попытать счастья на этом поприще. Их первым детищем в этой области стал симулятор средневекового замка в реальном времени — **Stronghold**. Итак, встречаем.

«Stronghold» — игра со своей спецификой. Оно и понятно — все же это не простая RTS, а симулятор замка. Честно говоря, я опасался, что игра окажется очередным «Симом». Пронесло. Хотя определенная доля симулятора в «Stronghold» (так и хочется назвать его «Цитаделью») — увы, название оккупировано) присутствует, но достаточно ярко выражена, она не сильно отвлекает от процесса непрекращающихся боев. Так что, несмотря на наличие экономической кампании, назвать игру строительный язык не поворачивается. Скорее уж деструктивной ☹. Итак, первые впечатления.

О стартовом ралике лишь пару слов — стандартная картина жизни средневекового поселения с картинками мирного труда и выливающейся со стен замка на головы наступающего вражеского войска смолой. Как и

большинство оных — только занимает лишнее место на жестком диске.

После этого предстоит выбрать кампанию. Таковых две: военная (она же сюжетная) и экономическая. Возможен мультиплеер, есть редактор карт — прелесть. Присутствуют также режимы отдельных миссий, как экономических, так и военных, и «свободное строительство» — специально для обозревателей ☺, то есть игра на отдельной карте без врагов и условий победы — просто развитие в свое удовольствие и ради познания всех технологий и инфраструктуры «Стронхолда». Отдельных военных миссий существует два типа — оборонительные и осадные (проще говоря, оборона замка или его штурм). Что ж, идите по сюжетной линии и, будем считать, что выбрали военную кампанию.

Далее — первые брифинги, вводящие молодого феодала в курс событий на острове. Остров, надо сказать, здорово своими очертаниями напоминает Британские острова, да и вообще, судя по всему, действие игры происходит именно там (естественно, прямо об этом нигде не сказано). Сия благодатная земля разделена между четырьмя пледами, успешно вставшими в свое время против вашего папы, влостителя здешних земель, — Крысом, Змеем, Свином и Волком (это прозвища, а не фамилии). Крис — дитя из какой-то не очень хорошей дворянской семьи де Пюс, владеет южной Англией и Восточным Уэльсом, труслив, не умен, одним словом — «шестерка». Змей — тоже такой себе дворянин-опозиционер, потерявший когда-то глаз в поединке с отцом главного героя. Хитер, да не силен. Иногда предает да-



же своих (помогает войскам за поставки зла в одной битве против Криса, а потом успешно зарабатывает всю завоеванную область себе). Свин был брошен своими родителями и взращен лесными разбойниками (сердобольные разбойнички попались). Вос-

питание соответствующее. Танк. Родители же Волка вообще странным образом погибли сразу после достижения им совершеннолетия. Такой себе Саурон с хриплым голосом и манной величиной. Ну, а помогают и настав-



ляют вас сэр Лонгман и лорд Вулсак — мощишки еще вашего отца.

Честно говоря, это мне не понравилось. Сам мультяшный имидж происходящего. Меня в свое время бесил Царь (он же «Огнем и мечом»): на фоне дикой сложности игры — полная мультяшность героев и профки, при этом лица героев в брифинге вообще напоминали работы Ван Гога. Тут примерно то же самое. Такие персонажи и брифинги на фоне жестокой средневековой жизни не смотрятся и выглядят достаточно протесно. Ну да ладно, это разработчикам еще можно простить ☹.

Вы начинаете в Западной Уэльсе. Сначала все немного похоже на «Дану» или «Данжон Кипер»: карта острова, расчерченного на области, занятые вами или противником. Правда, выбирать, куда вторгаться, не дано (а зачем тогда показывать карту?).

И вот, наконец, пошла сама игра. Изначально вы всегда начинаете на достаточно небольшом уровне. Основы основ любой миссии «Стронхолда» — замок. Чаще всего его нужно построить и защитить, иногда — захватить. Строятся здания в «Стронхолде» а-ля «Цезарь» — моментально, лишь бы были ресурсы и достаточно рабочих рук.

Замок начинается с центральной башни. Бывает четырех видов, но так как он всегда дается вам изначально, то это, равно как и карта с областями, — пункты для приезжих ☺. Различаются башни лишь внешним видом, высотой и прочностью. На вершине, аки Карлсон, зачастую сидит лорд — то есть вы. Это самый сильный воин в игре, и так сказать, ваш последний рубеж — его гибель означает ваше поражение в миссии. Лучше

бы он действительно все время там сидел, а то иногда начинает гулять по окрестностям (управлять им напрямую вам не позволено, лишь иногда можно указать на противника, которого ему стоит атаковать). Ничего страш-



ного, на каком-то этапе перед самым появлением вражеского войска, когда пора было поднимать подвесной мост и закрывать ворота, я внезапно обнаружил, что лорд, оказывающийся, снаружи... Вокруг башни строятся склады, где хранятся все непродовольственные и военные товары. Рядом находится костер, вокруг которого собираются незнатные крестьяне. Также в башне устанавливается размер налогов/премий — средств прямой переплаки золота в популярность и наоборот.

Второе по степени важности здание — это *продсклад*. В нем хранится все продовольствие, потихоньку съедомое народом. Щелкнув на нем, можно определить уровень рации пищи своим крестьянам. Уровни ниже нормы чреваты снижением вашей популярности среди широких масс и наоборот. Полное отсутствие пищи на складе приводит к катастрофическому падению популярности, хотя и не к гибели города.

Собственно, после постройки этих зданий надо готовиться к приливу новоселов — в город начинают тянуться люди. В «Стронхолде» существует очень важная шкала (стабильность) популярности города. Если она выше 50-ти народ тянется к вам в город (чем выше, тем быстрее), успешай лишь хаты подстраивать, и наоборот, при популярности ниже 50-ти он с прямо пропорциональной скоростью от вас линяет. Главное на начальном этапе — не увлекаться постройкой хаток и расселением народа, а начинать по-быстренькому припахивать население к выполнению продовольственной программы. Подробнее.



Сразу после продсклада надо строить *домики лесорубов*, желательно поближе к лесу. На первых порах дерево — ваш основной ресурс, ведь именно он идет на постройку каков, ферм, мастерских и еще мно-

го чего. Надо сказать, что одним из недостатков «Стронхолда» является тупая система распределения ресурсов, которые изначально обязательно должны попасть на склады. А поскольку в «Стронхолде» продсклад можно лишь расширить (но не построить второй), а все склады располагаются лишь вокруг замков, то иногда наблюдается следующее: нарубил лесоруб леса, распилил у себя в домике на доски и почесал через полкарты к складу. А мастер по производству луков, чья мастерская находится как раз рядом с домиком лесоруба, терпеливо ждет, пока он дочешет до склада, а потом срывается с места и пилит туда же их забирает. Напрямую отнести доски лесорубу как бы слабо и не положено. И так со всеми ресурсами (особенно весело с пшеницей — там самая длинная цепочка ☹).

После домиков лесорубов надо приниматься за *фермы* и *домики охотников*. Ибо народу нужны хлеб и зрелища. Зрелища ему обеспечат противники, заботы о хлебе — под вашу ответственность. С домиками охотников все понятно — просто сооружаются гденибудь поближе к стадам оленей, которые частенько бродят по карте, а дальние охотники все делают сами. С фермами сложнее. Они бывают разные.

Например, *сырные*. Самые универсальные, ибо а) там производят сыр, б) там вы-



скают коров. Коровы используются, как бы это мерзко не выглядело, для производства кожаной брони, и иногда их трупы выбрасывают с катапульт в вражеские города с целью распространения там болезней (в основном чумы). Правда, эти фермы также самые малоэффективные — сыр делается прямо там же, но сам процесс занимает слишком много времени.

Альтернативой сырным фермам служат *яблочные* (правда, пригодной для их постройки земли и уровней, где они имеются в меньшем количестве, зачастую мало). Примерно то же самое, что и с предыдущими фермами, за исключением того, что яблоки употребляются только в пищу и выращиваются побыстрее.

Далее, *пшеничные* фермы. В принципе, самый эффективный вид ферм. Правда, предполагает сооружение длинной цепочки сопроводительных построек — на три фермы примерно одна мельница и большая кука пекарен. Также нуждаются в защите от кроликов, бегающих по карте и любящих лакомиться пшеницей (самое интересное, что для этого вам понадобятся солдаты. Психушка — интересный способ использовать регулярную армию, да еще и в средние века...).

Все эти фермы дают простое продовольствие. Однако за разнообразное продовольствие на складе, а следовательно, и в рацион крестьян, вы получите бонус к приросту популярности.

Последний тип ферм — *хмельные*. На них выращивается хмель, который впоследствии перерабатывается на пивоварнях в пиво. Оно не считается продуктом и хранится на обычном складе, но если построить *таверну*, то пиво найдет путь к населению города — а вот за это можно получить серьезный бонус к приросту популярности.

После обеспечения людей пропитанием самое время налаживать добычу ресурсов и запускать одноорудную промышленность.



Принципы добычи несложны — после леса приступайте к добыче *камня*. Так как в «Стронхолде» нельзя управлять небовыми юнитами, то для начала достаточно лишь построить шахту на одном из типов камней. Также рядом необходимо соорудить штуки *две вольвы утражки* — для доставки камня на склады. Камень используется в основном в строительстве каменных зданий — башен, стен, церквей и т. д. Также из ресурсов присутствуют *смайл* — верится на балохата, служат для обороны замков — в основном выливаются на противников. Более важный ресурс, сталь, добывается и переплавляется на россыпах железной руды, в шахтах, применяется при производстве брони и оружия. С ними вроде бы нет особых проблем.

Итак, мы дошли до военно-промышленного комплекса. В «Стронхолде» представлены такие типы мастерских.



✓ *Мастерская по изготовлению стрелкового оружия*. Для функционирования требует древесины. Производит луки, а позднее — и арбалеты.

✓ *Мастерская по изготовлению древокового оружия*. Также применяет древесину. Производит копия, позднее — алебарды.

✓ *Кузница*. Использует сталь. Производит булвы, а позже — мечи.

✓ *Кузница доспехов*. Аналогично, мате-

риал — сталь, выпускает стальные доспехи.

✓ **Кожевенная мастерская.** Использует коров с сырых ферм, изготавливает кожаные доспехи.

Собственно, это и весь список. Для построения вышеперечисленных мастерских зачастую нужны древесина и золото. С добычей последнего небольшие накладки — его всегда мало. В случае чего можно повысить на-



логи, но все же лучший вариант, ИМХО, — торговля. Все, что для нее нужно, — это рынок. Работает он так же, как и в большинстве других стратегий.

Советую обратить внимание и на остальные здания городской инфраструктуры — саборы и так далее. В основном это средство дополнительного поднятия вашей популярности, так что не спешите их постройку.

Примерно на этом этапе уже пора побыстрому окантоваться... тыфу, укрепляться. Первый шаг — надо бы обнести город стеной. На первых порах можно обойтись и деревянным чстоколом по толщине, с деревянными же стрелковыми башнями за ним, но далее по ходу игры он теряет свою эффективность [это вам не «Казак», где деревянный форт системы «Сеч» с достаточным количеством стрелков за чстоколом превосходил по непроницаемости и осадостойчивости мощный каменный замок]. Оптимальная защита — каменная стена в несколько рядов «кирпичей», причем первый ряд должен быть с «зубцами», тогда вражеским стрелком будет крайне проблематично посясть в защитники, стоящих на стене. Можно также построить несколько башен, причем я советую соорудить их из стеной, а не на ее улах или в ней. Ух, слишком они нестойкие. Кстати, большой элемент нереальности: здания в «Стронхолде» ну просто невероятно недолговечны! Где это видно, чтобы пара конных рыцарей пиками за несколько минут уничтожила башню? В «Воркрафте» — да, но ведь последний и не сильно претендовал на хоть какой-либо реализм. А тут все достаточно натурально, даже соотношение размеров людей и зданий выдержано более-менее нормально, хотя и не полностью соответствует действительности. Используйте условия местности. Например, не стоит обнести весь замок сплошной стеной, если он расположен в скалах или на острове, просто

прикройте проходы. На более поздних уровнях появятся и такие способы защиты, как подступы к замку, волчий ямы с копиями, ямы со смолой, клетки с боевыми псами и рабы.

Ради дальнейшего понимания того, зачем все это нужно, пора ознакомиться и с самой структурой миссий. Большинство из них начинается стандартно — вам надо построить замок в провинции и защитить его от наступающего (появляющегося из одной точки) войска противника. Не надейтесь, обнести эту точку стрелковыми башнями вам не удастся — оборонительные сооружения, находящиеся слишком близко к ней, пропадают. Появляется это войско с перерывом, позволяющим залечить раны и снова напасть на оборону. Несмотря на всю кажущуюся простоту, снукать вам не придется. Меньшее количество миссий — штурм неприятельских замков, закрепление в них и тот же сценарий ☺.

Для всего этого нелегкого дела понадобятся войска. Оно набирается из незнатных крестьян, найм стоит золота и обеспечения броней/оружием. Для чего вам необходимо построить бараки и оружейный склад.

В «Стронхолде» все стороны используют одни и те же типы юнитов. Охарактеризуем их: ✓ **Лучники.** Основа основ «Стронхолда». Именно на них (и арбалетчиков) часто держится вся оборона. Можно усмотреть в этом и дисбаланс, но... если пехотинцы противника прорываются за или на стены или же башни, с которых вы стреляете... лучникам как-то, причем быстрый и беззвучный.



✓ **Арбалетчики.** То же самое, что и лучники, только будут сильнее, пробивают даже тяжелую броню и сами носят кожаную броню.

✓ **Копейчики.** Самый слабый пехотный юнит ближнего боя. Зато только они и пикеры могут прекрасно скидывать осадные лестницы со стен замка.

✓ **Пикеры.** Те же копейчики, но в более тяжелой броне и с увеличенным уроном.

✓ **Булавики** (точнее, ребята с кистенями). Достаточно сильный пехотный юнит с неплохим для начала игры уроном и в кожаной броне, но мечником неровно.

✓ **Мечники.** Очень сильный и тяжело бронированный пехотный юнит, но при этом невероятно медленный.

✓ **Рыцари.** Казалось бы, улучшенная версия мечников, примерно то же самое, но верхом, покруге и главное — еще и самые быстрые. Не тут-то было. На стелу/башню они не взберутся. А это уже критично.

✓ **Инженеры.** Интересный юнит. Собирают и запускают осадные орудия — требучеты, осадные башни, катапульты. Также лют осаждающим на головы смолу.

✓ **Туннелеры.** По моему, они больше смахивают на подрывников — подбегают к стене вражеского замка уже применяется все, что угодно ☺. Стратегия обороны примерно ясна — как можно больше стрелков на стенах и разной гадости вроде рвов за ними. Плюс немного копейчиков или пикеров, если враг все-таки довернется до стен и начнет ставить лестницы. И неплохо бы держать



тяжелую пехоту/конницу в замке на самый крайний случай — прорыв врага вовнутрь.

Толковой стратегии атаки нет. Дело в том, что лишь при плохо укрепленном замке стандартные потери — 3 нападающих на 1 защитника. При нормальной обороне уже пять к одному, а уж если это действительно серьезный замок — то десять к одному, а то и больше. И это не сильно зависит от типа ваших юнитов — для стрелков противника они все равно мясо. Единственное, что можно посоветовать, — активно использовать катапульты и туннелеров (последних — только под прикрытием).

Переходим к геймплее. Он есть, и он классный. Просто удивительно, почему все-таки не в очень разнообразную игру так хочется играть, но это так. И хоть она и достаточно длинная, почти не надоедает, и все равно остается желание пройти ее до конца.

О графике и звуке. И то и то — приятно ☺.

Графика — более-менее близка к стандарту



Age of Empires 2, но ИМХО, пасматичнее. Звук — хорош, музыка приятная и расслабляющая.

В общем, несмотря на некоторые нестыковки, игра удасна, причем на славу. Рекомендую. Кстати, на сайте разработчиков ([www.firefeyworlds.com](http://www.firefeyworlds.com)) лежит патч, исправляющий некоторые глюки, но после него игра начинает стабильно требовать диск.

Удачи вам!

**КТС КОМПТЕХСЕРВИС**  
Тел: 216-5567, 274-5928  
[www.kts.com.ua](http://www.kts.com.ua)

**КОМПЬЮТЕРЫ  
КОМПЛЕКТУЮЩИЙ  
СЕРВИС**

Любители приключений, все сюда. Пройдя по этому комплексу зданий, вы сможете обрести именно то, ради чего часто покидаете свои уютные квартиры, — Славу.

ЯСКР

## Quest for Glory:



Ветер распахнул окно. Светловолосый юноша отвлекся от книги и взглянул в него. Только сейчас он заметил, что небо не просто синее, а еще и глубокое. Ветер ворвался в комнату, разогнав пыль и скуку, он пьянил и звал за собой — ветер приключений.

### Что же это за квест-то такой особенный?

Все началось в конце XX века... Компания **Sierra** создала несколько приключенческих серий игр — квестов. Главный герой обнаруживал себя в некотором мире, перед ним стояла определенная Цель, достигнуть которую было смыслом его игровой жизни. Вот только после прохождения игры интерес к ней резко спадал. Ведь, начиная все заново, вы знали, где что лежит, кто что скажет — даже разветвления в разговорах и действиях были незначительны и приводили к одному



и тому же решению. Конец игры изменить было невозможно.

Тогда игры стали выпускаться частями, количество которых все возрастало. Коммерческий эффект был достигнут, надо полагать, а вот игровой остался на прежнем уровне. Не спасало даже повышение сложности загодов и элементов аркады.

И вот супруги Коул предлагают новую концепцию квеста — игру, в которой можно жить. Она называлась **Hero's Quest**,

впоследствии **Quest for Glory**.

Во-первых, одна игра разделяется как минимум на три — по числу персонажей.

Во-вторых, большая часть квестов привязана ко времени: все вышается в один день, или смена дня и ночи происходит по сюжету, когда герой выполнит все действия, намеченные на день. А в **Quest for Glory** смена времени суток зависела лишь от того, сколько Герой спит. Некоторые вещи можно делать только в определенное время, некоторые — когда взбередит в голову.

В-третьих, если аркада в квесте выглядит обычно как встроенная игрушка, то в **Quest for Glory** она динамично переплетается с сюжетом — враг может подкрасться незаметно и вынудить к бою.

В-четвертых, появилась система навыков. Граница между квестом и РПГ стерлась. Навыки влияют на все: что-то можно не поднять, куда-то не попасть камнем, не влезть в какое-то окно. А можно и добиться всего этого, если хорошо нахачаться. Принцип раскочки оригинальный: где это видно, чтобы метанием камней качалась метание камней, а не магия, как обычно? Именно таблица характеристик и сделала игру живой: Герой мог умереть от ран, усталости, неверного движения на канате над пропастью, яда или голода. Не говоря уже о монстрах и пауках. Причем характеристики связаны с игрой очень логично: если долго бегать перегруженным, можно поднять навык силы и выносливости, иногда даже и живучести.

В-пятых, сложные диалоги, изменяющиеся время от времени в результате неко-

торых действий... или золота на лапу. А иногда ведь игру не пройти, если не полагать по дебрям разговоров, не подловить особенного человека в определенное время. Да и о мире много можно узнать.

И наконец, существование множества вещей просто так, для отыгрыша. Половина игры для победы не нужна. Но не в победе дело.

**Quest for Glory** все-таки осталась единственной в своем роде. Разве что **Conquests of the Longbow** чуть-чуть похожа на нее. А все остальные квесты так и продолжали наращивать сиквелы, не изменившись.

И пропали. Пришло время РПГ.

### Три Пути

Итак, начало игры — раздорозье. Путь Силы, Путь Магии, Путь Ловкости. Воин, Маг, Вор. На каждого по-своему реагируют люди и монстры, дорога каждого пролетает по своим точкам.

**Путь Силы.** Все его точки находятся на одной линии или, по крайней мере, соединены прямыми — зачем Воину обходить препятствия? Это долго... А после него в цитаделях Зла — укатное шоссе от двери к трону негодяя. Воин, незамутненный характеристиками магии и воровства, видит мир в отблесках на своем мече, время от времени выглядывая из-за щита. И меч и щит, кстати, есть



только у него на протяжении четырех частей игры. Ну, он еще может измениться, будучи посвященным в Паладины, — размышления о Чести и Намерениях оступят горячий бойцовский пыл... но вряд ли сильно уменьшат теоретические размеры коллекции трофеев.

**Путь Магии.** Презирая утомительные и монотонные физические тренировки, а также схватки, требующие глупого применения грубой силы, Маг практикует тончайшее мастерство сплетения энергии, столь невидимой, столь полезной... К пятой части количество заклинаний может возрасти до тридцати, а вот в первой их только семь. Они «о-чень» могущественные и применяются страшно редко (кроме файерболов и им подобных). Такой вот бытовый набор для открывания замков, телекинеза, определения чужой магии и контроля над чудовищами

методом кнута и пряника, то есть огненным шаром и успокоения.

**Путь Ловкости.** Непонятно, почему Вор считается Героем. Ведь он весь Героизм отдал за возможность взломать сундук последнее да пощечине. Сила, магия, главное — хвост, то есть ловкость да отмычки в руках. Острые и легкие кинжалы — его стихия. Засов — единственное, что его остановит, когда он кродется под покровом ночи к своей добыче... или хитрый замок — ведь, увы, за многими двер-

возможности: злые разбойники не дают связаться с большим миром, голблины и тролли распоясались, а страшнее всех — Баба Яга! Да, немало повеселили Лори и Кори Коулы (создатели) меня тем, что ввели в игру вот такого злодея. Бабушка, между прочим, совсем не такая покладистая, как в русских народных сказках. В общем, цель ясна — освободить долину от всех напастей. Награда — официальное звание Героя. Не говоря уже о деньгах.

Но оставим прохождение в покое — играть самому интереснее, чем читать и читать. Лучше поговорим об отыгрыше. Прежде всего — разговоры со всеми, кто на них настроен, даже с вором Бруно, который требует денег. Деньги — брызги, все не потратишь. Инфа, полученная от NPC, дает достаточно красочное представление о мире, частью которого является Спильбург. Но на английском. В число иных развлечений входит мародерство, героические подвиги разной величины, игра в «Лабиринт Мага» в башне Эразму-са.

Кроме того, некоторые происшествия надо вылавливать в определенное время в нужном месте.

Ах да — еще можно побороться граблями на конюшне. Это на любителя.

### Испытание огнем

Превратив Бабу Ягу в бравее же ее собственной магией, выгнав разбойников и освободив от проклятия детей Барона Спильбурга, Герой отправляется со своими друзьями Катта (люди-кошки) в город Катта, Шапир, в страну палящего солнца и золотых песков.

Вторая часть серии смотрится заме-

баба Яга, а маньяк-чернокнижник, стремящийся вызвать Иблиса в мир смертных и разрушить этот самый мир. С этой части и до последней все главные злодеи стремятся вызвать кого-нибудь, чтобы уничтожить что-нибудь.

К сожалению, второй Поход за Славой расписан по игровым дням, так что ни быстрее, ни медленнее играть не выйдет. Зато тут можно впасть надраты... в смысле, пофехтовать в Гильдии Авантюристов, ползти по городу-лабиринту (ну кто так строит?) и пройти инициацию. То есть Воин в Ордено Воинов, становится Паладином, если постоится, Маг — чародем, а Вор — Вором-Бродягой.

Несмотря на праздничный и солнечный арбыский антураж, в игре чувствуется постоянное написание чье-то злой тени... особенно в минуты развязки, когда все решают секунды. Мистика Востока пронизывает игру, несмотря на американизм многих вещей.

Да, разговоров тут меньше — о жал.

### Весы войны

Сбросив злого Ада Ависа с башни в Расире, Герой, уставший от деструктивности собственного поведения, решает отдохнуть в Шапире. Но через несколько месяцев оказывается, что его бесстрашный и бездумный поступок привел к плохим последствиям. Смерть

Ада Ависа освободила столько энергии, что в мир прорвались демоны. И Герой вынужден пройти порталом в страну Фрикану, в город Тарна. Вот тут есть, где побегать! — это игра с самой большой картой из всех пяти, состоящей из саванны и джунглей.

Тарна — африканоподобный город, где преобладающей расой являются лиантавы, люди-львы. Базар занимает большую часть доступной половины города. При хорошем воображении можно проникнуться игрой настолько, что, идя по базару, начинаешь здороваться со всеми (это новая опция), как с живыми. А в гостинице предлагают отдохнуть, пофлиртовать с хозяйкой и поесть пиксели.

Задача Героя — предостеречь войну между Симбана (племя людей) и людми-леопардами. Ведь война откроет демонический портал еще шире и армии демонов войдут в мир с целью его (зевок...) разрушения.

Вообще, третья часть — рай для исследователя, в ней можно рыться часами, бегая по саванне в поисках динозавров. Или Ужасных Праздношатающихся Вафель (они появляются, когда Герой

|              |        |            |     |
|--------------|--------|------------|-----|
| Name: user   |        | Potions    |     |
| Strength     | 280    | Dragon Use | 200 |
| Intelligence | 120    | Barry Doss | 27  |
| Agility      | 120    | Death      | 99  |
| Destiny      | 224    | Snake      | 101 |
| Luck         | 143    | Pick Locks | 70  |
| Magic        | 130    | Ironing    | 40  |
| Abil. Pts    |        | Barry Doss | 27  |
|              |        | Death      | 99  |
| Potion Pts   |        | Snake      | 101 |
| Health       | 222    | Ironing    | 40  |
|              | start  | Barry Doss | 27  |
|              | cancel | Death      | 99  |

рами скрывается беспиксельная чернота, где нет игры, и быть не может. Поэтому туда вход заказан. А так, игра для Вора в полтора-два раза насыщенные событиями и возможностями. Иногда даже проходить не хочется — вот так бы лезил и лазил по карнизам, чужим окнам и башням черных магов...

Конечно, можно (и даже нужно иногда) добавить характеристики Вора Воину или Магу, или же магии обучить Вору или Воину. Кстати, последний становится немерено крут, превратившись в Паладина, обладающего собственным оригинальным набором умений, расходуемого стамину (что-то вроде бодрости) вместо магии. А в сочетании с заклинаниями Мага получается такое вот наглое чудо.

### Так ты хочешь быть Героем?

Именно так называется первая часть. Молодой человек, начитавшись приключенческих романов и повестей, решил стать Героем. Для этого он проходит курс Заочной Школы Известного Авантюриста, изучая премудрости одной из вышеописанных героических специальностей. Покинув родную деревушку, бодро и достойно шагает по направлению к Спильбургу, где требуется Герой...

Деревушка радуется красотой своего исполнения. Подходящее место для занятий героизмом: гостиница, таверна, гильдия Авантюристов (*Adventurers' Guild*), лавка, базарчик и темная-темная аллея. Не говоря уже о простых домикмах — полигонах для Вора. Деревня загнана до не-



чительно, хотя и осталась в EGA-варианте, в отличие от остальных, сделанных в SVGA, и лютый, выполненной, кроме всего прочего, в 3D. Правда, управление идет по старинке — ввод команд посредством клавиатуры. Что, впрочем, только добавляет игре остроты.

Так вот, Шапин и Шема, люди-кошки, привели Героя с севера для спасения Расира, родины Катта. Но Шапир тоже находится в опасности. Тут уже не

**PragmatTech**  
ул. Коминтерна 38,  
3-й этаж, 044 239-3805  
Пн-Пт 10:00-19:00  
Сб 11:00-18:00  
«Вокзалынка»

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

[illegible]

А на игровом стадионе производится разбор полетов. Кто летал, куда, как и зачем. И к чему, собственно говоря, это привело.

**SAMSUNG DIGITall**  
everyone's invited™

# КУБОК УКРАИНЫ SAMSUNG CYBER CUP

WORLD CYBER GAMES

Дмитрий АМПИЛОВ



Итак, первые Киберолимпийские Игры закончены. После таких мероприятий обычно принято подводить итоги, авторитетно высказывая свое мнение и делая абсолютно «объективные» выводы. Этим я занимаюсь не стану. Как минимум потому, что побывать в Корее самолично мне, к сожалению, не довелось, и на абсолютную объективность я не претендую.

Пятого декабря 2001 года все дороги вели отнюдь не в Рим. Со всех точек планеты в столицу Кореи начали стекаться лучшие из лучших игроков в компьютерные игры.

## Олимпийское отступление

А ведь World Cyber Games — уже не первые Олимпийские игры, проводимые в Сеуле. Вот что нам рассказывает по этому поводу сайт <http://www.infokorea.ru>:

«XXIV Олимпийские игры, продолжавшиеся 16 дней, были успешно проведены в Сеуле с 17 сентября по 2 октября 1988 г. под девизом «Мир, гармония и прогресс». Эта Олимпиада оказалась самой крупной из всех предшествующих. В ней приняло участие рекордное количество спортсменов (13 000) из 160 стран, которые собрались в Сеуле, чтобы, несмотря на барьеры, разделяющие Восток и Запад, Север и Юг, утверждать идеи мира и гармонии. Впервые за последние 12 лет Олимпийские игры никто не бойкотировал; таким образом, они были полностью свободны от идеологических разногласий и национальной розни и смогли вернуть Олимпийское движение на правильный путь. Успех Сеульской Олимпиады стал возможен благодаря стремлению корейцев добиться мира и гармонии в отношениях между народами, твердой решимости Международного Олимпийского комитета возродить Олимпийские

движение, превратив его в яркий праздник планеты».

## Историко-географическое отступление

Мне вот жутко интересно, а знает ли среднестатистический геймер о том, КУДА же все-таки летала украинская сборная? Я считаю, что раз уж Корея преподнесла всем геймерам такой подарок, стоит отдать ей должное.

Энциклопедический справочник «Весь Мир», изд. 1998 г.:

«Государство на северо-востоке Азии, занимающее южную часть Корейского полуострова. На Востоке омывается Японским морем, на юге и юго-востоке — Корейским проливом, на западе — Желтым морем. Площадь страны 98 480 км². Корею принадлежат также несколько островов, крупнейшие из которых Чежудо, Чедо и Кодо. Население страны (по оценке на 1995 год) составляет около 45 182 000 человек, средняя плотность населения около 459 человек на км². Этнические группы: корейцы — 99,9 %, китайцы. Язык корейский, японский (его знают в основном пожилые люди со времен ок-

купации). Вероисповедание: буддизм — 27 %, христианство — 24 %, конфуцианство — 1,5 %, чондоккьо (интересно, а что с остальными 47,5 % — прим. автора). Столица — Сеул. Крупнейшие города: Сеул (10 612 000 человек), Пусан (3 800 000 человек), Тэгу (22 300 000 человек), Инчхон (1 818 000 человек), Кванджу (1 139 000 человек), Тэджон (1 000 000 человек). Государственное устройство — республика с сильной центральной властью.

<...>

В начале I века нашей эры на территории Корейского полуострова сложились три раннефеодальных государства: Пэкче, Силла и Когурё. В конце X века полуостров был объединен под властью династии Коре. В XIII-XIV веках страна попала под власть монголов. Позже Корея в разное время находилась под властью китайских императоров. В конце XIX века, согласно японско-китайскому договору, страна была признана независимым государством. Однако уже в 1910 го-

| Results |                |     |     |     |
|---------|----------------|-----|-----|-----|
| No.     | Country        | 1st | 2nd | 3rd |
| 1       | Korea          | 3   | 1   | 3   |
| 2       | China          | 2   | —   | 1   |
| 3       | Germany        | 1   | 2   | 2   |
| 4       | USA            | 1   | 1   | —   |
| 5       | Canada         | 1   | —   | 1   |
| 6       | Sweden         | 1   | —   | 1   |
| 7       | Chinese Taipei | 1   | —   | —   |
| 7       | Netherlands    | 1   | —   | —   |
| 9       | Italy          | —   | 3   | —   |
| 10      | Russia         | —   | 2   | —   |
| 11      | France         | —   | —   | 1   |
| 12      | Japan          | —   | —   | 1   |
| 13      | Finland        | —   | —   | 1   |
| 13      | Hongkong       | —   | —   | 1   |

| StarCraft                                    | FIFA 2001                                   | CS                           | Quake III                                     | AOE II                                | UT                                        |
|----------------------------------------------|---------------------------------------------|------------------------------|-----------------------------------------------|---------------------------------------|-------------------------------------------|
| Korea<br>Yohwan<br>gonal19_jr                | Korea<br>Doo-hyung<br>Lin                   | Canada<br>Team:<br>[LND]_Lee | USA<br>John Hill<br>Zerod_us                  | Chinese Taipei<br>Jeng Cheng<br>Tseng | Germany<br>Christian Hock<br>shuak02zr_de |
| France<br>Grospeiller<br>Bertrand<br>Elky_fr | Italy<br>Francesco<br>Di Dio<br>Champion_fi | Germany<br>Team:<br>[INT]_de | Russia<br>Alexei<br>Nesterov<br>Lever_jr      | Korea<br>Kang Byung<br>geon           | USA<br>Jeremy Evans<br>XS_Pan_us          |
| Sweden<br>Team:<br>[SWE]_se                  | China<br>Teein Park<br>gouth_jr             | Finland<br>Team:<br>[FIN]_fi | Germany<br>Stephan<br>Lammert<br>sk.stelam_de | Hongkong<br>Chun Yu<br>Shing          | Korea<br>Sung woo Kim<br>SLK_KIM_kr       |

ду Японии оккупировала Корею, включив в состав Японской империи как провинцию Чо-сун. В 1945 г., согласно документу Потсдамской конференции, 38 параллель была обозначена как линия, разделяющая зоны оккупации советских и американских войск. В 1948 году образованы два Корейских государства. Республика Корея была провозглашена 15 августа 1948 года. В 1950-1953 году страна пережила разрушительную войну с КНДР. Война практически разрушила экономику страны. 16 мая 1961 года в стране произошел переворот. После чего военные правила страной более двух десятилетий.

## 1-st WCG

Чем можно охарактеризовать WCG? Первых, очень четко прослеживаются тенденции развития жанров в разных странах. Азия всегда считалась «стратегической» частью света, в то время как в Европе и Северной Америке упор делался на шутеры во всех их проявлениях. Подтверждает это и распределение медалей. В состязании двух корейцев по стратегиям удалось втиснуться лишь одному французцу, в то время как корейский представитель смог вырвать лишь третье место у двух европейцев по шутеру. Ситуация с AOE II, Quake III и Counter-Strike вообще является наглядным пособием «где во что играют». Азиаты в выше-означенных шутерах не смогли взять ни одного призового места, в то время как европейцам и американцам не удалось получить ни одной награды в AOE II. Ситуация с турнирами Nation vs Nation, иначе говоря, соревнованиями команд 2x2 несколько иная, так как специфика командных соревнований очень сильно отличается от дуэльных игр. Тем более, в отличие от настоящего спорта, в подавляющем большинстве геймеры не имели до турнира никакой практики совместной игры, чаще всего учились взаимодействовать геймерам приходилось прямо по ходу матчей. Все же по качеству командной игры азиаты пока отстают от остального мира, кроме футбола и исконно восточного AOE II особых типичных достижений у них в копилке нет.

Взглянув на итоговую таблицу с медалями, можно заметить еще одну интересную тенденцию. По наградам высшей пробы азиаты впереди, но с остальными наградами у них как-то не сложилось, в итоге по общему количеству медалей они существенно проигрывают остальному континенту. Но опять же проводить подобные параллели вообще не имеет особого смысла, ибо качественный состав Старого и Нового Света был на голову сильнее азиатского. Итог один — все дружно взяли «свои» номинации.

Теперь о выступлении нашей сборной. Можно было бы сказать, «сборная выступила так, как и должна была выступить», если бы не одно «но». По официальным правилам дымовые гранаты были запрещены, но после уверений корейского судьи в возможности их использования «-xB-» при-

менила этот прием в игре против китайцев. Каково же было их удивление и негодование, когда после совещания корейцы приняли решение дисквалифицировать украинскую команду, отстранить ее от дальнейшего участия в турнире и присудить технические поражения во всех матчах, выигранных при помощи «запрещенного приема». В итоге и выход James'a из группы, и победа Chip'a над одним из лучших не только в России, но и в мире дуэлянтов PELE оказался смазанным. Кстати, проблемы с возможной дисквалификацией возникали по ходу WCG и у российской сборной, но благодаря Миле Масиной, функционеру российского оргкомитета, этого удалось избежать. Дисквалифицировать же Украину оказалось намного проще — уровень, дескать, не тот. Судя «не при делах, китайцы громко ругаются на китайском, а остальные участники, потупив глаза и тихо шаркая ножкой, скромно стоят в стороне, с надеждой ожидая «справед-

что в ином составе украинская команда могла бы показать себя лучше.

Теперь немного о наших золотых друзьях — россиянах ☺. Вот кто-то, а они выступили очень даже хорошо. Все квакеры и команда по CS M19 попали как минимум в «16 лучших». Питерца LeXeR'a отстоявить смог лишь американец ZeRo4. Сделав он это, правда, два раза, в результате чего Леше пришлось довольствоваться лишь серебром. Да и в турнире 2x2 от России могли выступить две равные по силам команды, жаль, что играть разрешили лишь одной. В итоге сражались пара PELE и kik. И после итогового второго места многие говорили о том, что (как и в ситуации с украинской сборной) другая пара могла бы сыграть сильнее. Остается лишь пожалеть, что в вопросах об играх за престиж страны и отнюдь не маленькие деньги почас все решает личная неприязнь или жребий. Россия в последнее время вообще становится загадкой для обитателей остального геймерского мира.



А на самом деле загадкой является Екатеринбург, который с зловидным постоянством делает «вылазки» в мир. Во-первых, **b100.death**, сенсационно выигравший отборочный турнир, а затем и сам CPL. Теперь его соколовцев **b100.kik**, по мнению многих, случайно попавший на финал WCG, «набивший репы» многим знакам, показывает уровень Екатеринбурга. На известном игровом портале **xsreality.com** даже печатаются статьи о феномене русских геймеров. Еще одним феноменом можно назвать Корею — по любви к компьютерным играм. Действительно, всего семь наград, из которых три — высшей пробы, нельзя считать уникальным достижением. Но фанатизм, кажется, в крови у корейцев. Совсем недавно после победы на одном из местных соревнований старкрафтер был убит отверткой ☹. Фан-клубы «отцов» насчитывают десятки тысяч поклонников. Финалы онлайн-чемпионатов по Starcraft делятся неделями, привлекая внимание тысяч человек, наблюдающих за игрой не только через Интернет, но и по специализированным телеканалам.

О чем еще стоит пожалеть? О том, что в Украине не проводились соревнования по Fifa 2001, об отсутствии на российских отборочных Starcraft'a — сильнейшие игроки России способны на равных сражаться и выигрывать у лучших крафтеров всех зарубежных.

Я искренне надеюсь, что 1-st World Cyber Games не станет последним, тем более, что предпосылки к этому есть, а к 2005 году количество стран-участниц планируется увеличить до 70-ти. На этом мы поручаемся с первыми World Cyber Games и будем начинать ждать вторые Кибероллимпийские Игры... Засим раскланиваемся.

Автор выражает благодарность сайтам <http://www.wcg.com.ua>, <http://www.allgames.com.ua> и [www.infokorea.ru](http://www.infokorea.ru).

Наши строители продолжают радовать всех посетителей города все новыми и новыми подробностями о «подъемных кранах» GURPS'a.

# GURPS

Антон (Том) КОЛОДЯЖНЫЙ Greenhamster  
Виктор (Jacall) ТРЕГУБОВ

## Дистанционное оружие

Под термином «дистанционное оружие» в GURPS'e подразумеваются все типы оружия, действующие на расстоянии. Сюда входят:

- ☛ метательное оружие (ножи, дротики, гранаты, облепленные топоры, стрелы, болты);
- ☛ огнестрельное оружие (изобретения человечества в области пороховой индустрии от 15-го века и до 21-го включительно);
- ☛ лучевое оружие (лазеры, плазма);
- ☛ тяжелая артиллерия (пушки, гаубицы, бомбарды, катапульты, баллисты, требучеты и т. п.);
- ☛ различные типы импровизированного оружия (см. ниже);



☛ некоторые типы магических атак (файерболы, молнии, каменные снаряды и т. д.).

## Метательное ручное оружие

Эффективность ручного метательного оружия зависит от скилла метателя. Новички метания оружия отличаются от новичков использования этого же оружия в обычном бою (например, новичок метания ножа и новичок использования этого же ножа в качестве колющего и рубящего оружия — не одно и то же). Общий навык «метание» дает вам бонус на метание не только оружия, но и любого подходящего предмета, случайно оказавшегося в ваших руках. В таблице оружия указано, которое оружие предназначено только для мета-

ния и стрельбы (лук, арбалет, праща, духовая трубка, лассо, бола, сеть, гранаты), а которое многофункционально (облепленные топоры, ножи, кинжалы, резак, дротики, колья) — им можно колоть, резать, бить по голове, рубить и т. п. Ущерб, нанесенный оружием, зависит также и от расстояния, с которого был произведен выстрел или бросок. Последнее рассчитывается по двум модулям.

☛ **Half Damage (1/2 D)** — расстояние, преодолев которое, выстрел или бросок попадает, но действует с половинной силы (нож ST-5, камень ST\*2, копьё ST, длинный лук ST\*15, арбалет ST\*20); вычисляется в ярдах. Например, стрела, выпущенная из длинного лука, в случае попадания нанесет лишь половину повреждений после того, как пролетит расстояние, равное ST стрелявшего, умноженному на 15.

☛ **Maximum Range (Max)** — это расстояние в ярдах, пролетев которое, снаряд становится неэффективен и попросту падает на землю (нож ST, камень ST\*3.5, копьё ST\*1.5, длинный лук ST\*20, арбалет ST\*25). Пример: стрела из длинного лука, шлепнулась на землю, пролетев расстояние, равное ST стрелявшего, умноженной на 20.

Модификаторы точности попадания также можно рассчитать по двум параметрам.

☛ **Snap Shot Number (SS)** — если ваш эффективный уровень больше или равен SS, то с вас не снимается -4 *Snap Shot Penalty*, снимаемый обычно при выстреле или броске без прицеливания, когда эффективный уровень меньше SS (нож 11, камень 12, копьё 11, длинный лук 15, арбалет 12). Например: Хитрый Билли, эффективный уровень которого равен 10, внезапно, не целясь, метнул нож в Умного Джонни, получил *Snap Shot Penalty* -4 — уровень понизился до 6. Естественно, не попал. А вот если бы он потрундился этот самый эффективный уровень роскачать хотя бы до 11, то попал бы. Наверное...

☛ **Accuracy Modifier (Acc)** — это бонус, который получает человек, применявший оружие, если он использует хотя бы один ход для прицеливания (нож +0, камень +0,

копье +2, длинный лук +3, арбалет +4). Пример: Игрок, кидаящий камень, не получит бонуса к новику, сколь долго бы он ни целился (правда, избежит *Snap Shot Penalty* -4), зато, стреляя из арбалета, увеличил в секунду прицеливанию, он получит бонус +4 к эффективному уровню навыка «арбалет», а уве-



лив две секунды — целых +8 (не забывайте, что эффективный уровень не может быть больше 20).

Из всего стреляющего оружия, пожалуй, только арбалет сложен в эксплуатации. Разберем его.

**Арбалет** (imp, DMG=thr+4, SS=12, Acc=4, 1/2D-ST\*20, Max=ST\*25) — параметры 1/2D и Max вычисляются из силы Арбалета.

Вы запросто можете использовать Арбалет, ST которого меньше вашей. Если же Арбалет будет тяжелее, то понадобится больше времени на его перезарядку. Арбалет, ST которого меньше или равен вашему ST, взво-

дится за 2 секунды. Арбалет, ST которого больше вашего ST на 1 или 2, взводится за 6 секунд. Если же вам посчастливилось взводить Арбалет, который «сильнее вас» на 3-4 ST,



знайте, что вы не сможете взвести его вручную. Вам понадобится особое приспособление, именуемое «козья нога» (goat's foot), которое весит 2 фунта, стоит \$50 и натягивает тетиву «всего-то» за 20 секунд. Кстати, кроме времени натягивания, вам потребуется 1 ход для приготовления стрелы или болта. Если же у вас есть навык быстрого приготовления стрел (fast-draw for arrows), проверьте его — в случае успеха вы не потеряете секунду на приготовление. Помимо того, вам понадобится 1 секунда для того чтобы наложить стрелу на тетиву.

Даже если вы слабый и немощный, не беда — чтобы стрелять из арбалета, сила не требуется. Сила требуется для перезарядки, но забывайте об этом.

## Огнестрельное оружие

Огнестрельное оружие включает в себя огромное количество разновидностей и типов оружия, стреляющего пулями, ракетами, густыми энергиями, огнем и вообще всем, что смог придумать изворотливый ум писателей-фантастов. Урон от оружия не зависит от силы персонажа (разве что вы используете его в качестве дубины). Таблица Оружия содержит следующие его виды:

1. автоматические пистолеты;
2. револьверы;
3. пистолы, мушкеты;
4. ружья;
5. винтовки;
6. автоматы.



Поскольку мускульная сила не имеет в этом случае никакого значения, параметры 1/2D и Max постоянны. Например, пистолет 45 калибра (\$S=10, Acc+2, 1/2D=175, Max=1700, Dmg=2D), АК-47 7.62mm (\$S=12, Acc+7, 1/2D=400, Max=3011, Dmg=5D+1), Laser Rifle (\$S=15, Acc+13, 1/2D=900, Max=1200, Dmg=2D).

## Импровизированное оружие

Под этот термин можно подогнать практически любой предмет, оказавшийся в поле вашего зрения. Имеют значение пять пара-

метров.

**1. Вес предмета** — определяется по таблице. Например, камешек, бутылка, бейсбольный мячик, чашка и вообще любой предмет, весящий не больше фунта, можно метнуть на расстояние ST\*3.5.

**2. Размер и объем предмета** — предмет может иметь просто необычные размеры и объем, а весить при этом очень мало (огромная подушка).

**3. Специфические свойства предмета** — некоторые предметы практически невозможно метнуть (воздушный шарик, расколотый кусочек металла, за который просто невозможно ухватиться).

**4. Сила бросающего.**

**5. Навык метания бросающего.**

## Метание заклинаний

Некоторые дистанционные заклинания (Stone missile, Fireball, Ice Sphere, Lightning) являются метательными заклинаниями. Такие заклинания требуют двух бросков навыка. Первый — обычный бросок, чтобы определить, получится ли заклинание; делается в момент произнесения заклинания, без модификаторов расстояния. Второй бросок — проверка навыка Метания или Метания Заклинаний — производится после того, как заклинание брошено, чтобы увидеть, шарахнуло ли оно туда, куда хотел Игрок. Вычисля-



ется аналогично любой другой атаке на расстоянии, учитываются размер цели, скорость и дистанция.

Метательное заклинание имеет линейную траекторию. Если оно поражает физический барьер и пробивает его, оставшаяся сила продолжает действовать в том же направлении. Метко брошенное заклинание может быть блокировано — но не парировано (представьте себе рыцаря, лениво отмахивающегося от фэйерболов — идилия!), также от него можно увернуться. Если защищающийся проваливает свой бросок защиты, заклинание вступает в силу. Броня также уменьшает повреждения от метательных заклинаний.

Сила метательных заклинаний зависит от энергии, помещенной в них. Например, фэйербол наносит 1D повреждения за каждое очко энергии, используемой в его создании.

Время на подготовку метательного заклинания зависит от энергии, вложенной в него. Каждый ход придает заклинанию 1 оч-

ко энергии. Заклинатель концентрируется для хода, и затем в начале нового хода производит бросок заклинания. Если бросок успешен, заклинание имеет 1 очко энергии и может быть применено в тот же ход. Но можно придержать его — оно тогда усилится! Вторая секунда концентрации доет заклинанию дополнительные очки энергии. Третья секунда концентрации — 3 очка (максимум для большинства метательных заклинаний).



Таким образом, Игрок может за каждый ход составить метательное заклинание с 1 очком энергии, или заклинание с двумя очками раз в два хода, или с тремя раз в три. Он не может прицеливаться, пока он создает заклинание: если он собирается прицеливаться, он должен посвятить этому другой ход, т. е. сделать это после того, как заклинание создано.

Игрок может держать метательное заклинание «в руке» после того, как оно приготовлено к броску. При этом он может двигаться, целиться или совершать другие действия. Он может держать заклинание, сколько захочет. Это единственное заклинание, которое может быть «придержано до необходимости». Игрок не может производить другое заклинание при удерживании метательного заклинания.

Если Игрок ранен, в то время как он удерживает метательное заклинание «в руке», он должен совершить бросок Воли. Если он терпит неудачу, то теряет контроль над заклинанием. Твердое дальнобойное заклинание (Stone missile) просто упадет на пол, но другие дальнобойные заклинания (Fireball и т. д.), естественно, шархнут по заклинателю (особенно заклинания с большим радиусом действия — эти могут зацепить и стоящих рядом).

## Характеристики метательных заклинаний

(Выдержка из «ГУРПС Магия»)

**1. Stone missile** — \$S=13, Acc+2, 1/2D=40, Max=80, Dmg=1D+1/E.P. Наносит Crushing damage. Есть шанс оглушить/сбить с ног.

**2. Lightning** — \$S=13, Acc+3, 1/2D=50, Max=100, Dmg=1D-1/E.P. Любой металлический доспех против молнии — PD0, DR1.

**3. Fireball** — \$S=13, Acc+1, 1/2D=25, Max=50, Dmg=1D/E.P. Двойное повреждение водяным существом.

**4. Ice Sphere** — \$S=13, Acc+2, 1/2D=40, Max=80, Dmg=1D/E.P. Двойное повреждение огненным существом.



[illegible]

Ежемесячник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ» №2 (35). 21.01.2002.

Тираж: 11 700. Цена договорная.

Рег. свидетельство: серия KB № 4052.  
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307

Учредитель: ООО «К-Инфо»

03057 г. Киев-57, о/я 892/1

Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции.

[illegible]

© «Мой компьютер», 1998-2001.

Издатель: ООО «ИД «Май Компьютер»

Телефон редакции: 455-6888, 455-6794

**Издатель:** Михаил Литвинюк.

**Главный редактор:** Татьяна Кохановская.

**Зам. главного редактора:** Ефим Беркович.

Художественный редактор: Павел Сергеев

Литературные редакторы: Оксана Пошко

литературные редакторы: Оксана Пашко,  
Данил Перцов

**Корректор:** Елена Харитоненко.

[illegible]

**Художник:** Андрей Шмаркатюк.

**Зав. отделом рекламы:** Игорь Гущин.

**Реклама:** Наталья Михайлова.

**Офис-менеджер:** Тамара Задворнова.

Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можжев

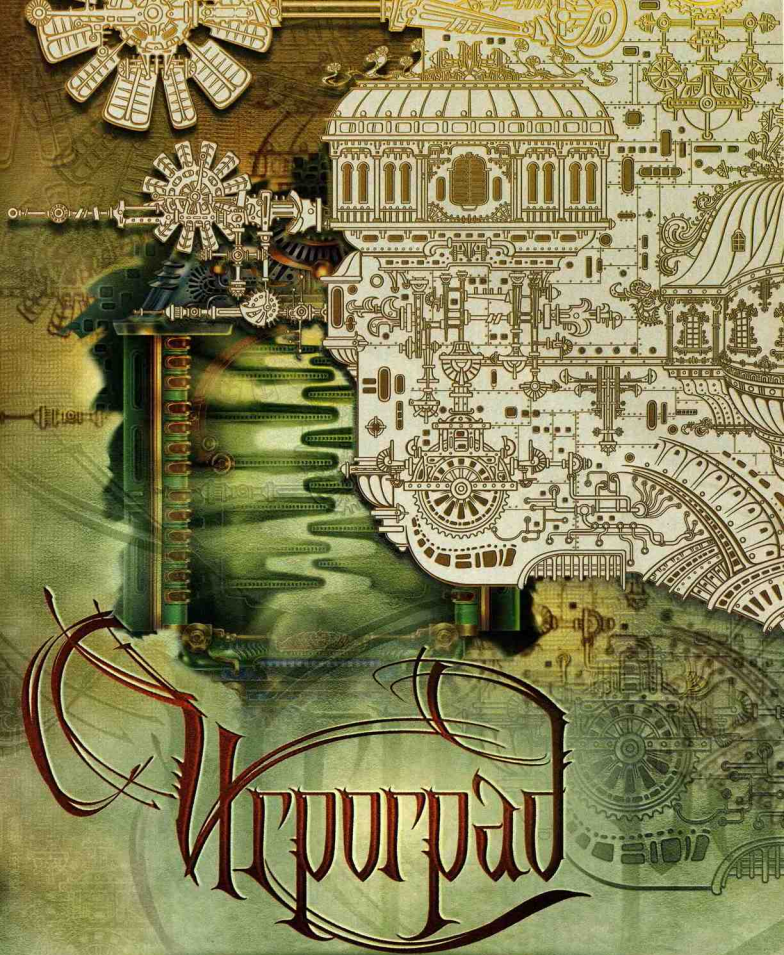
**Сбыт:** Лариса Остаповская, Надежда Ермакова,  
Михаил Ковалев

**Экспедирование:** Анатолий Клонко

Техническая поддержка: ISP «IT-Park»

Фотовывод: ООО «ТВ-ПРИНТ», тел.: (044) 464-7178

**Печать:** Типография «Univest print», подразделение



[www.igrograd.com.ua](http://www.igrograd.com.ua)

2

компьютера

МОЙ  
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 \_\_\_\_\_

Ідентифікаційний номер \_\_\_\_\_

адреса \_\_\_\_\_

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 \_\_\_\_\_

Ідентифікаційний номер \_\_\_\_\_

адреса \_\_\_\_\_

Вид платежу

Сума

ЗА ПЕРЕДПЛАТУ на комплект

"Мой компьютер" +

"Мой игровой компьютер"

Платник

Всього

92.00

Касир \_\_\_\_\_

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

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