

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 4(37)

Полу месячник

«Мой компьютер игровой»

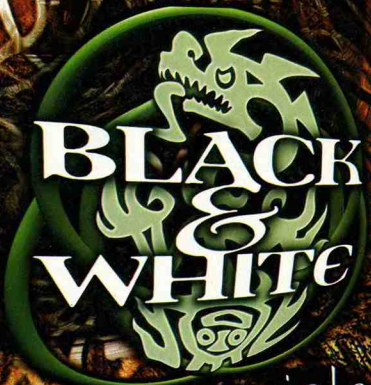
Подписной индекс 22307

18.02.2002

HOOLIGANS
STORM OVER EUROPE

SERIOUS SAM

THE SECOND ENCOUNTER



Tom Clancy's creature isle

GHOST RECON

AMD**SAMSUNG**

ELECTRONICS

**Специальное предложение!**

Компьютер BRAVO
на базе
процессора AMD
с монитором
SAMSUNG —
Цена компьютера
с ПО Windows ME - 2051.63грн.
Коврик для мыши

1652 грн.**по самой низкой цене**

три покупки в распродажу первый взнос составляет от 75 у.е.



Покупателям
компьютера BRAVO
на базе процессора AMD
с монитором SAMSUNG
(кроме спецпредложений)...
...предоставляется скидка 5%

**Внимание!
акция!**

с 18 февраля до 18 апреля

**Лотерея среди всех
покупателей
компьютера BRAVO**

на базе
процессора AMD
с монитором
SAMSUNG
по окончании
акции...

**Главный
приз —
цифровой
фотоаппарат**



Киев:

"K-Trade", пер.Новопечерский, 5. 252-92-22
"Техноярмарок", ул.Ярославская, 57. 451-75-57
"Техноярмарок", пр.Победы, 34/1. 442-41-77
"Техноярмарок", ул.Кибальчича, 11-а. 512-88-36
"Техноярмарок", пр.50-летия Октября, 6-г. 478-35-45
"Техноярмарок", пр.Маяковского, 75/2. 530-26-40
"Детский мир", ул.Мальшико, 3. 490-35-52
"Офисная техника", "Метроград". 247-65-00

"Фокстрот", пр.Победы, 27-а. 238-01-45
"Рубин", Теремки-2, Универсам №13. 464-76-38

Одесса: Филиал "K-Trade", (0482) 26-88-13
Днепропетровск: "Аватар", (0562) 36-61-01
Винница: "Лиана", (0432) 52-30-21
Ужгород: "Смок", (03122) 15-960

**BRAVO**
КОМПЬЮТЕРИ

ДЕВЯТАЯ МЕЖДУНАРОДНАЯ ВЫСТАВКА ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

EnterEX 2002**УВИДЕТЬ ВСЕ —
ВЫБРАТЬ ЛУЧШЕЕ!****ВЫСТАВКА-ПРОДАЖА**

КОМПЬЮТЕРНОЙ ТЕХНИКИ, ИНТЕРНЕТ,
ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ
И МОБИЛЬНОЙ СВЯЗИ

В рамках выставки ► **Конференция**

«Производство персональных компьютеров 2002»

Регистрация на сайте www.enterex.ua**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

CHIP

онлайн-партнер

ITWARE

Эта реклама
дает право на вход
на выставку-продажу,
павильон №3

ОЩУТИ СВЕЖЕСТЬ ЗЕЛЕНИ :)



Генеральный
спонсор акции
"ЗЕЛЕНАЯ ПОДПИСКА"
WEB-магазин GREEN HOME
www.greenhome.com.ua
(044) 433.1591



Внимание!

Условия акции

«Зеленая подписка 2002»

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

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

Получи свой зеленый приз!

СПОНСОР КОНКУРСА "ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ФЕВРАЛЯ"
МАГАЗИН РАСХОДНЫХ МАТЕРИАЛОВ

Карманита

Главные призы -



SVEN-sps699

Мощность:
300 Вт (РМРО)
Активные
Магнитное
экранирование
Материал корпуса:
дерево

SVEN-sps608

Мощность:
2x200 Вт (РМРО)
Активные
Магнитное
экранирование
Материал корпуса:
дерево



ул. Вальборжская, 59/57 тт. 457_88_04, 455_54_29
e-mail: karman@1.kiev.ua

Список статей

1. Дорогу — лицензионному, стр. 7.
2. Василий ПОПОВ.
Static, стр. 8-9.
3. Владимир ШЕЙКО.
Black&White, стр. 10-11.
4. Том/Doc/КЕРТИС.
Chost Recon, стр. 12-14.
5. Том/Doc/КЕРТИС.
Serious Sam, стр. 15-17.
6. Игорь КЛИМОВСКИЙ.
Salt Lake 2002, стр. 18-19.
7. Андрей СТОЛЯРОВ.
Hooligans, стр. 20-21.
8. Игорь КЛИМОВСКИЙ.
Ballistics, стр. 22-23.
9. RIP.
Civilization, стр. 24-25.
10. Антон (Том) КОЛОДЯЖНЫЙ.
GURPS, стр. 26-27.
11. Наталья ГРАДОВАЯ.
Гилберт Гудмейт... Стр. 28-29.

- 1 ☐
- 2 ☐
- 3 ☐
- 4 ☐
- 5 ☐
- 6 ☐
- 7 ☐
- 8 ☐
- 9 ☐
- 10 ☐
- 11 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Как всегда, самые свежие новости вы обнаружите на страницах «Игроградского вестника». Сплетни, слухи, факты — все это найдется в самой популярной газете Игрограда.

С&С с человеческим лицом

Вот и дождался своего часа поклонники 3D-шутеров и мира С&С. Да-да, согласно заявлению компании Westwood, игра **Command&Conquer: Renegade** ушла в печать и в ближайшее время по-



явится на прилавках. Наконец-то у нас будет возможность взглянуть на вселенную С&С своими глазами. Чем обернется для нас Renegade — новыми интересными приключениями в повсеместно любимом мире или очередной спекуляцией на популярной теме? Я не решаю сегодня делать какие-то выводы. С одной стороны, глобальная эпопея С&С очень детально про-

работана, и история приключений спецназа войск GDI вполне может органично вписаться в общую концепцию. В конце-то концов, ведь не боги горшки обжигают — не одни генералы выигрывают войны. Почему бы не взглянуть на конфликт GDI и NOD с точки зрения рядового бойца? Да и сюжет игры выглядит довольно привлекательно. С другой стороны, у Westwood'a нет большого опыта в создании 3D-шутеров, и вполне возможны чисто технические промахи, как-то: несбалансированность оружия, непродуманный дизайн уровней и т. д. Все-таки реалитойм стратегия и 3D-шутер — это, как говорится, две очень большие разницы. И все-таки хочется верить. Верить в то, что команда, в свое время положившая начало жанру реалтайм-стратегий и создавшая один из самых известных и популярных виртуальных миров, еще не растеряла своего потенциала и способна поразить геймеров новым шедевром. В общем, ждем Ренегата.

Заходим в черви!

В Сети появился демо-версия новой реалтайм-части сериала Worms —

Worms Blast. Подобно предыдущим частям этой безумной истории, разработкой новой серии занималась **Team 17 Software**, а издателем выступит компа-



ния **Ubi Soft**. Разработчики заявили, что игра будет продолжать традиции старых добрых Worms. А это значит, что безумные червячки-милитаристы снова с нами. В Worms Blast поклонники червячных баталий найдут много знакомых по предыдущим частям фиш: оружие, похожие задания и пр. Но это не значит, что не будет ничего нового. Наши червячки разжигают богатый арсеналом оружия массового поражения (например, «Метеорит-

Условия конкурса

«ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, проставивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с проставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы присылали письма к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они будут участвовать в розыгрыше призов среди читателей, то есть ваши шансы 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 феврале 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**

(телефон)

Почтовый адрес

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

ФИО

ный дождь»; некоторые миссии придется проводить на море. Ну и, конечно же, новый движок должен порадовать любителей новаторской графики. Как отнесется общественность к реалитимовым сражениям, сказать трудно. Есть подозрение, что большинству игроков это не очень понравится. Хотя... кто знает, может, будет прикольно. А чтобы это выяснить, стоит заглянуть на <http://www.ubisoft.de/bv/downloads/info/2002-02-01-5694> или на <http://games.fiscali-cs.com/clanek/demo.asp?id=2835> и скачать демку. Размер — 80,7 Мб.

Далекие дали Icewind'a

Согласно заявлению компании **Virgin Interactive**, вторая часть известной ролевой игры **Icewind Dale** появится в про-



даже в апреле этого года. Так что те, кому пришлось по душе эта вселенная, могут уже сегодня начать готовиться к новым приключениям. Что же нового и интересного принесет нам **Icewind Dale II**? Да в общем-то ничего. То есть, конечно, нас ждет новый сюжет, напрямую связанный с первой частью игры и ее add-on'ами (*Heart of Winter* и *Trials of the Luremaster*), но это, похоже, будет единственным нововведением. К тому же и сам сюжет будет абсолютно линейным — побочные квесты, согласно заявлениям разработчиков, станут скорее исключениями, чем правилом. Игра будет использоваться слегка переработанный движок первой части. Продолжать? Я думаю, не стоит. Игра **Icewind Dale** уже успела найти своих почитателей — видимо, на них и рассчитывают разработчики и, похоже, правильно делают. Ведь даже несмотря на то, что **Icewind Dale II** очень напоминает очередную add-one, ее ждут с нетерпением. Чтобы убедиться в этом, стоит лишь заглянуть в новостные разделы популярных российских и зарубежных сайтов, в которых радостно сообщается о скором выходе продолжения «самой популярной и замечательной». Ну что ж, если игру ждут, значит, она нужна. А значит, ждем апреля.

Жуки идут!

Немецкая компания **Westka Interactive** начала работы над футуристической игрой в жанре *action/adventure* с элементами RPG под названием **The Y-Project**. Игра, создающаяся на модифицированном движке **Unreal**,

переносит нас в далекое будущее, во времена, когда земная цивилизация по уши погрязла в тяжелой и кровавопрлитной вой-



не с агрессивной инопланетной расой разумных насекомых. Причем, brave земные войска выглядят в этом конфликте не лучшим образом, отдавая агрессору планету за планетой. И вот, война дошла до критической черты, когда остатки людей сосредоточились на одной-единственной планете, надежно прикрытой силовым щитом. Ну, а наш герой, неизвестно зачем, отправляется из нашего времени в будущее, в самый центр конфликта. Его прибытие в «последний оплот человеческой цивилизации» совпадает с первым прорывом энергетического купола штормовой группой захватчиков. В общем, судьба человечества в наших руках. Помимо борьбы с инопланетным агрессором, вам придется принять участие в политической борь-



бе двух фракций — военных и ученых, — которые будут всеми силами стараться заполучить героя в свои ряды, соблазняя модным оружием и новейшими научными разработками. Релиз игры намечен на первый квартал 2003 года, так что есть надежда, что нам еще удастся узнать побольше подробностей об этом проекте.

А как же Fallout 3?

Я думаю, что этим вопросом не раз задавался каждый любитель RPG. В популярности первой и второй частей, я думаю, не может быть сомнений. Так почему бы не выпустить третью? Видимо, подобные вопросы не раз задавали президенту легендарной **Black Isle Studios** Фергусу Уркхарту, после чего он наконец-то решил рассказать общественности о том, как обстоят дела с третьим Фоллом, дабы положить конец многочисленным слухам, которыми успешно обогрели его имя. Действительно, **Black Isle** задумала работу над третьей частью постапокалиптического сериала довольно давно, а именно в 1999 году, вскоре после выхода **Fallout 2**. Было подобрана коман-

да, готовились материалы... Однако не следует забывать, что разработчики «Черного острова» — далеко не «вольные художники», а очень даже наоборот; они целиком и полностью принадлежат безызвестной конторе **Interplay**, которая видит все по-своему. К тому же у нее появились довольно серьезные финансовые проблемы. Спассти ситуацию, по предложениям правления компании, мог выход фантазийной игры на движке **Infinity** (именно на нем создавался любимым многими **Baldur's Gate**). На спасение финансового положения «большого брата» были брошены лучшие люди **Black Isle**, именно те, кто должен был войти в состав команды, разрабатывающей **Fallout 3**. «Спасательный» проект получил название **Dungeon Crawler**, потом был переименован в **Dragonspine** и, в конце концов, вошел в историю под именем **Icewind Dale**. Как вы сами помните, игра разрабатывалась до лета 2000 года. Но когда вывалился из зосыпанных снегов гор и пещер разработчики были готовы окупиться в родной постыдный мир, их отправили в помощь команде, занимавшейся созданием **Baldur's Gate II**, дабы ускорить разработку и побыстрее выбросить игру на прилавки, ибо **Interplay** снова катастрофически нуждалась в деньгах. Позже, по той же причине, потенциальные создатели **Fallout 3** успели поработать над **Icewind Dale: Heart of Winter** и **TORN**. Не буду утомлять вас описанием дальнейших злоключений разработчиков из **Black Isle**. Скажу лишь, что всякий раз, когда они были готовы заняться работой над **Fallout 3**, у них на пути вставали финансовые проблемы **Interplay**. И не думайте, что эта гонка уже закончилась. Сегодня, дабы спасти публишера от очередных проблем, разработчики готовятся начать работу над очередной ролевой игрой под рабочим названием **Monroe** (она еще не анонсирована, но, скорее всего, это случится в ближайшее время). И только после окончания этой разработки **Black Isle** надеется взяться за **Fallout 3**. Если снова на пути не встанут пресловутые «проблемы». Таковое положение дел на сегодняшний день, если верить господину Уркхарту. Грустно.

Ждем почту

Не так давно весь игровой мир всколыхнуло заявление компании **Running With Scissors**, которая объявила о начале работ над 3D-шутером **Postal 2**. Те, кто помнит первую часть похождений безумного маньяка, прекрасно помнят, о чем идет речь. **Postal** заслуженно считается самым циничным, беспредельным и кровавым шутером за всю историю компьютерных игр. Разработчики обещают, что во второй части **Postal** а целиком и полностью сохранится безбашенная атмосфера первой части, а уровень насилия и жестокости поднимется просто на недосягаемую высоту. Весь этот кош-

мар будет создаваться посредством движка *Unreal Warfare* и приправляется суперноворожденными звуковыми эффектами. В общем и целом, можно сказать, что, если Postal 2 доберется до наших мониторов, хранители нравственности Бразилии, Испании, Германии и прочих стран, практикующих «бескровные» игры, поднимут истинный вой. Ну, а мы с вами получим новую игру, которая, я уверен, придется по душе большинству поклонников жанра *3D-action*. К сожалению, проект Postal 2 пока что не имеет издателя, и есть мнение, что найти его на «политкорректном» Западе ребятам из Running With Scissors будет непросто. Все же будем надеяться, что им это удастся, и мы с вами все-таки увидим вторую часть Postal'a. Если вы заинтересовались этим проектом, обязательно загляните на официальный сайт разработчика (<http://www.gopostal.com>).

Исчадия Уэллса

Киевская компания **Action Forms**, знакомая нам по 3D-шутеру *Chasm* и серии «охотничьих симуляторов» *Carnivoires*, начала работу над новым 3D-экшеном с элементами RPG под названием «**Вивисектор: Создания доктора Мора**» (английский вариант «**Vivisector: Creatures of Dr. Moreau**»). Нетрудно догадаться, что идея игры была навеяна разработчикам повестью известного писателя-фантаста *Герберта Уэллса* «Остров доктора Мора». Действие игры будет происходить через сто лет после окончания событий, описанных Уэллсом. Ваш герой попадает на остров, населенный жертвами ужасных экспериментов доктора Мора. Задача проста — выжить. Игра будет проходить с видом от первого лица и будет приправлена изрядной долей *horror'a*. Вам на выбор предложат одного из трех персонажей, каждый из которых будет обладать собственными новиками и умениями, в том числе специализацией на определенных видах оружия. Каждый из ге-

нас уникальным искусственным интеллектом своих созданий. Каждый из видов чудовищ будет вести себя по-разному. Не обойдется и без обширного арсенала. На сегодняшний день заявлены *нож, пистолет, дробовик и снайперская винтовка*. Именно этот набор оружия войдет в демо-версию, которую разработчики обещают выпустить в самое ближайшее время. Вот, правда, до геймеров оно не доберется. Демо предназначена исключительно для публишеров и онлайн-овых изданий. «Публичная», доступная для всех желающих, демока тоже будет, но несколько позже. Узнать побольше об игрушке «Вивисектор: Создания доктора Мора» вы можете на ее официальном сайте (<http://www.vivisector.com>).

Ты записался в лесные братья?

Компания **Spellbound**, хорошо знакомая нашим геймерам по прекрасной тактической игрушке *Desperados: Wanted Dead or Alive*, недавно объявила о начале работ над новой игрой под названием **Robin Hood**. Разумеется, она перенесет нас в средневековую Англию, стонущую под гнетом жестоких баронов, поощряе-



мых принцем Джоном, нагло усевшимся на трон, пока законный монарх приливает в Палестине. Нам же предлагают возглавить шайку вольных стрелков под предводительством легендарного Робина Гуда и доказать зорвавшимся аристократам, что обижать бедных нехорошо. Игра относится к тому же жанру, что и *Comandos* с *Desperados*, а значит, мы снова получим небольшую команду персонажей, каждый из которых будет обладать уникальными свойствами. Разработчики обещают, что в игре мы встретим знакомые места (*Шервудский лес, Ноттингем*) и знакомых персонажей (*Маленький Джон, отец Тук, Гай Гисборн* и пр.). Игра создается на переработанном «движке» *Desperados*, так что графическое исполнение должно быть на уровне. В общем, эту игру нужно ждать. Хочется верить, что «отцы» *Desperados* не подведут.

Спасти Поднебесную

Компания **Strategy First** подписала договор с китайской разработкой, которой **Object Software** на издание их новой реалитимовой стратегии **Dragon Throne: Battle of Red Cliffs**. Действие игры будет про-

исходить в 208 г. нашей эры на территории *Китайской империи*. Судя по всему, разработчики очень любят историю своей родины, ведь их предыдущий проект — *Fate of the Dragon* — тоже переносит нас в Древний Китай. Но не будем отвлекаться. Нам придется выступить в роли одного из военачальников (*Shu, Wei или Wu*) и объединить враждующие королевства под своим чутким руководством. Разработчики обещают нам ролевые элементы, продуманный менеджмент и, конечно же, множество сражений. В игре будет насчитываться до сорока типов боевых юнитов, по своему желанию вы можете переключивать крестьянина в воина или представителя другой мирной профессии. Найдется место и развлекательному «древу технологий», и продуманной торговой системе, и прочим атрибутам полноценной RTS.

Мировой пикник

25 декабря в 1-й студии Останкино состоялся съемки программы «Сто к одному», где происходил розыгрыш главного приза конкурса «**Устрой себе мировой пикник**». Этот конкурс проводила компания «**Кэдбери Россия**», которая входит в группу фирм **CadburySchweppes**. С самого начала своего существования, с 1824 г., CadburySchweppes является одним из главных производителей напитков в мире и занимает 4 место среди других кондитерских фирм. Этот конкурс стал финалом акции «**Устрой себе мировой пикник**», которая проводилась на территории Российской Федерации и Украины. Для конкурса компания «Кэдбери» были изготовлены батончики *Picnic*, покрытые белым шоколадом. Счастливицы, нашедшие такие шоколадки, сразу получали в подарок наручные часы *Picnic* и отсылали анкеты-выигрыши в Москву.

В результате финальной жеребьевки были отобраны 10 финалистов:

1. Гилзова М., г. Козьмь;
2. Гладких Д., г. Ступино Московской обл.;
3. Гладкова М., г. Москва;
4. Дунова А., г. Екатеринбург;
5. Зюзева И., г. Полевской Свердловской обл.;
6. Карвонен Ю., г. Санкт-Петербург;
7. Кросильников В., г. Челябинск;
8. Маслов Н., г. Нижний Тагил;
9. Петрович А., г. Ижевск;
10. Шишкова Л., г. Орша.

Они-то и были приглашены в Москву в 1-ю студию Останкино на съемки программы «Сто к одному». Все финалисты получили в подарок цифровые видеокамеры *mini-DV*. Победителем конкурса и обладателем суперприза — «**Путешествие на пикник в любую точку планеты**» — стала восемнадцатилетняя **Настя Петрович**, студентка из Ижевска, самая молодая финалистка. Она получила возможность выбрать на глобусе место, где и проведет пикник, подаренный ей «Кэдбери Россия». Участники конкурса (а писем было очень много) смогли увидеть победителей в эфире программы **19 января**.



ров будет обладать четырьмя характеристиками (*Скорость, Стойкость, Твердость рук и Потенциал*), которые будут прокачиваться по мере прохождения. Во время ваших блужданий по острову вам встретятся остатки экспедиций, попавших сюда до вас, члены которых, в большинстве своем, сошли с ума от пережитых ужасов, и, конечно же, орды монстров. Разработчики обещают поразить

Дорога — лицензионному!

Для наших читателей не секрет, что подавляющее число покупаемых ими дисков с разнообразными играми — это пиратские копии. Сколько не талдычит реклама о преимуществе лицензионного продукта, все равно пока в нашей стране балом правят пираты. Но положение постепенно меняется: уже принят закон о борьбе с нелегальными копиями программ, отчего многие наши читатели начинают волноваться — неужели они останутся без свежих игр?

Не паникуйте, не все так плохо. На смену пиратам приходят продавцы вполне законной продукции. Одной из новых фирм, появившихся на этом рынке, является компания «Мультитрейд». Ее программа развития показалась нам наиболее перспективной, ведь они не только закупают продукцию в России, но и выпускают ее. Впрочем, судите сами. Директор «Мультитрейда», **Александр Вячеславович Корженко**, любезно согласился ответить на несколько наших вопросов.

«Мой игровой компьютер» (Мик): Давайте, наверное, начнем с истоков. Как появилась Ваша фирма?

Александр Вячеславович Корженко (А.В.К.): Основным инициатором создания «Мультитрейда» является завод «Росток» — пора уже было организовывать выпуск и реализацию в Украине лицензионной продукции. Главная задача, стоящая перед нами на первом этапе, — это наладить в нашей стране не только продажу или выпуск качественного продукта, но и регулировать всю цепочку — от правообладателя до конечного потребителя. Среди наших первых партнеров надо вспомнить компанию «МедиаХаус» с серией детских игр о Кузе и обучающими программами по 35 языкам. После этого мы начали сотрудничать с компанией ИДДК. Их ассортимент в основном составляет музыкальная классика, записанная в формате MP3. Вторая структурная часть ассортимента ИДДК — программы собственной разработки, всециские электронные карты Европы и Украины. Плюс большой выбор электронных тестов, а также несколько детских игр, к примеру, «Крылатишки». Это вообще очень интересная и оригинальная игра, работающая по принципу всем известной передачи «Спокойной ночи, малыши».

«Мик»: Это как?

А.В.К.: Очень просто, родители сами выбирают время, когда она включается, и каждый день ребенок может вечером (или утром) поиграть в нее 15 минут. Также компания выпускает такую известную программу, как «Говорящая мышь». Она озвучивает через саундбластер любые тексты.

Еще один наш партнер — фирма **NMG**, составляющей частью которой является известнейшая российская компания «Кирилл и Мефодий». Мы уже выпускаем 18 их старых энциклопедий, тех, которые раньше появились в России. И соответственно, выпускаются и будут выпускаться все их новые продукты. Причем не только в дорогих коробочных версиях, но и в дешевых «джевеллах». Вот, к примеру, последняя «Большая Энциклопедия Кирилла и Мефодия 2002 г.» вышла на 8-ми дисках в коробке и всего на 2-х в дешевом варианте. То есть теперь она доступна даже не очень обеспеченным людям. Причем цена даже на бокс-версию будет гораздо меньше, чем в России. Еще компания издает детские книги (об одной из них наши читатели могут прочитать в этом номере «Мика». — прим. ред.). Именно сейчас готовятся, и скорее всего, к моменту выхода журнала из типографии появятся в про-

мы также намерены выпустить два диска с их детской игрой «Телепузики» именно в дешевой версии.

«Мик»: Хорошо, планы у Вас большие, это очень приятно. Но украинскому рынку свойственна одна нехорошая черта, а именно засилье пиратов. В России с ними борется «Русский Щит». А как Вы планируете защищать свою интеллектуальную собственность здесь, у нас?

А.В.К.: Ну, «Русский Щит» — далеко не единственная организация, ведущая на российском рынке борьбу с пиратством, есть и другие.

«Мик»: А все-таки, что здесь, у нас? Ведь Вы как издатель и распространитель заинтересованы именно в нашем рынке.

А.В.К.: На сегодняшний день ситуация следующая. У нас пока нет организации, объединяющей бы легальных издателей и торговцев в борьбе с нелегальным рынком. Но у нас заключен договор с правоохранительными органами по защите наших интеллектуальных и смежных прав. Планы по созданию такой ассоциации уже есть, кроме нас туда хотят войти еще и другие крупные издатели аудиовизуальной продукции. Это будет структура, тесно взаимодействующая с правоохранительными органами и существующая на взносы юридических лиц, заинтересованных в защите их прав. Благо таких фирм становится все больше, и они могут требовать с репликатора или изготовителя продукции возмещения и материального, и морального ущерба, вызванного противоправной деятельностью последних.

«Мик»: Давайте вспомним о конечном пользователе. Что он получит, купив игру или другой программный продукт от «Мультитрейда»? Только моральное удовлетворение, что, мол, приобрел лицензионную копию?

А.В.К.: Он также получит работающую службу технической поддержки. Она всегда готова помочь нашему пользователю и ответить на любой вопрос относительно нашей продукции. Начиная от вопросов, связанных с установкой программ на жесткий диск компьютера и особенностями их работы под различными ОС, и заканчивая помощью при прохождении игры.

«Мик»: Это весьма отродно. Нам остается только пожелать Вам всего хорошего в Вашем нелегком труде и надеяться, что вскоре наши магазины будут наполнены качественными легальными играми и другими программными продуктами.

Ну, а для тех, кого заинтересовала компания «Мультитрейд», сообщаем их адрес в Интернете: <http://www.multitrade.com.ua>. Если у Вас есть конкретные вопросы, присылайте их на адрес редакции.



даже две новые игры от **Ubi Soft** — **Tom Clancy's Ghost Recon** (о ней вы тоже можете прочитать в этом номере — прим. ред.) и **Tom Clancy's Rogue Spear: Black Thorn**. Кстати, готовятся к выпуску еще одна игра от польских разработчиков — «Стормагеддон».

И наконец, наш самый интересный партнер — известнейшая российская компания «Бука», с которой мы подписали эксклюзивный договор о сотрудничестве. Мы будем издавать всю линейку их продукции, в том числе и знаменитых «Героев Меча и Магии». Причем на украинском рынке они появятся одновременно с российским вариантом.

«Мик»: Ну хорошо, перспектива продажи джевел-версий уже не вызывает сомнений. Но какие Вы видите возможности по реализации боксов в Украине? Ведь они гораздо дороже.

А.В.К.: Перспектива по реализации джевел-версий сеть крупных розничных магазинов. На первом этапе это планируется больше как миджбейв проект. Расчет боксовых версий мы ведем переговоры с компанией «Новый Диск», известной по выпуску культовой игры Diablo II. Впрочем,

В квартале RPG команда архитекторов-любителей возводит новое здание. Внешне оно очень напоминает одну из самых популярных построек нашего города — *Fallout*. Давайте же заглянем внутрь.

Василий ПОПОВ

STATIC

В последнее время в мире компьютерных RPG незримо витает призрак «Фоллаута». Появляются и опровергают слухи о работе над третьей частью этого гениального проекта. Некоторые разработчики пытаются взять за основу ролевой системы для своих игр «фоллаутовский» S.P.E.C.I.A.L. (вспомните *Arctium*, «Златогорье»). А кое-кто, видимо, устав ждать, идет на более смелый шаг и начинает создание собственного «Фолла». В одном из прошлых номеров Мика мы печатали большое интервью с крымскими разработчиками, занятыми в данный момент созданием «куринского Фоллаута». А сегодня мы расскажем вам об их американских единомышленниках.

Собственно, команда **Static Team** нельзя назвать полноценной девелоперской конторой. В нее входит всего пять человек, которые зарабатывают себе на жизнь отнюдь не созданием компьютерных игр. Все они заняты в других отраслях компьютерной индустрии, но игры — это их страсть, их хобби, их любимое времяпрепровождение.



ние. То есть мы имеем дело с... геймерами. Да-да, с настоящими геймерами, влюбленными в *Half-Life*, *Baldur's Gate*, *Warcraft*, *Duke Nukem*, *Planescape: Torment* и, конечно, *Fallout*. Но в отличие от большинства поклонников компьютерных игр, ребята, образовавшие **Static Team**, обладали достаточной квалификацией и смелостью для того, чтобы на чистом энтузиазме начать разработку собственной игры. И не просто игры, а серьезной RPG, призванной продолжить дело «Фолла».

Примечательно, что прежде чем кричать на весь мир о новой суперпупер-разработке (как это любят делать многие профессиональные девелоперские команды), **Static Team** хорошо потрудились и уже сегодня готова кое-что продемонстрировать потенциальному пользователю, то есть нам с вами. На просторах Интернета появился официальный сайт новой post-

apocalyptic role-playing game (<http://www.static-thegame.com>), а на этом самом сайте — технологическая демо-версия, доступная любому желающему. Смотрите, мол, что вас ждет ☺. Ну что ж, давайте посмотрим.

Нетрудно догадаться, что действие игры (кстати говоря, носящей рабочее название **STATIC**) будет разворачиваться на североамериканском континенте, до основания разрушенном ядерным катаклизмом. Однако, в отличие от мира «Фоллаута», на нем «сохранились» некие влиятельные особи. И они пытаются строить новое общество, причем избранные ими методы трудно назвать человеческими и гуманными. Основной «деталью» подобного «строительства» является разработанное в секретных лабораториях устройство под названием **Electro-Magnetic Brace**. Этот зловещий девайс представляет собой нечто вроде ошейника, вживляемого под кожу человеку и позволяющего оператору целиком и полностью контролировать его разум.

Знакомая тема, не правда ли? Возможно, некоторые наши читатели помнят слухи о психотронных генераторах, захлестнувшие нашу страну в начале девяностых, поднявшие большой шум в «желтой» прессе и нашедшие свое отражение в художественном фильме «Операция «Зомби» и ряде книг постсоветских фантастов, в частности Олега Дивова. Тогда очень многие кричали, что Советский Союз долгие годы проводил испытания психотронного оружия на своих гражданах. Как видите, подобные опасения не чужды и американцам.

Но мы немного отвлеклись. Итак, загадочное правительство при поддержке ученых в кратчайшие сроки успело «надеть ошейники» на всех, до кого смогло дотянуться, и теперь человечеству грозит «сладкое рабство», которое будет продолжаться до окончания века. Будет? Ну конечно же нет! Ведь есть же А! Кстати, кто вы такой? Герой? Избранный? Супермен, не под-

верженный влиянию Е-М Вогса? Или, может быть, на вас просто забыли его одеть? Ничок нет. Вы — обычный, рядовой человек, с детства носивший на своей шее проклятую железку и живший в соответствии с «указками» вышше. Однако всего предусмотреть не может даже гений. К сожалению, история умиралачивает о том, зачем наш герой отправился на заброшенную военную базу, почему не заметил открытый люк у себя под ногами и как умудрился ничего себе не повредить, упав с высоты четырехэтажных метров. Вернее, почти ничего, так как при падении что-то нарушилось в тонкой конструкции **Electro-Magnetic Brace**, вследствие чего наш подопечный впервые за свою жизнь был вынужден принимать самостоятельные решения.



Собственно, с этого момента и начинается игра. Попробуйте представить себе ощущения человека, у которого в первый раз в жизни «включился» мозг. Кто я? Откуда? Как сюда попал? Что делать?!! Перед мысленным взором с бешеной скоростью мелькают разрозненные обрывки воспоминаний, которые, однако, не удается связать воедино. А ведь это похуже





всякой амнезии будет. Недоуменно оглядываясь, вы натыкаетесь взглядом на остатки какого-то механизма, на крышке которого беспокойно мигает желтая лампочка. Руки, кажется, сами находят нужную комбинацию клавиш, и мы попадаем в...



меню генерации персонажа. Действительно, разработчики приложили массу усилий, чтобы процесс генерации и распределения очков опыта при повышении уровня был намертво впаян в игровой процесс. И, похоже, им это удалось. Изучая свое «личное дело», ваш герой медленно начинает вспоминать, на что он способен, и помочь в этом ему можете только вы. Создатели игры не попустились на стартовые очки. Судите сами, нам предлагается 25 очков, их мы можем потратить на развитие пяти основных характеристик: *Strength*, *Dexterity*, *Intelligence*, *Charisma* и *Perception*. Разобравшись с ними, переходим к умениям и способностям нашего героя, которые помогут ему выжить в жестоком постапокалиптическом мире. Их тоже немало: *one-handed weaponry*, *two-handed weaponry*, *marksmanship*, *unarmed combat*, *acquisition*, *engineering/science*, *psy-ops*, *medical*. На первичное развитие этих навыков разработчики предоставили нам целых 120 очков. Обратите внимание, что наряду с известными нам по «Фоллауту» скиллами, такими как умение владеть различными видами оружия, рукопашным боем, навыками снайперской стрельбы, научными познаниями и т. д., наличествуют способности, которые, несомненно, внесет



значительную долю разнообразия в геймплей. С другой стороны, отсутствие таких навыков, как красноречие, ораторское искусство етс., намекает на то, что игра будет более «заточена» под боевки, чем под интеллектуальное прохождение (на одних диалогах). Также следует отметить, что нет даже никаких намеков на перки. К сожалению, технодемка очень маленькая и не позволяет повисить уровень персонажа, дабы выяснить, какое количество оч-

ков опыта отводится на каждый уровень. Кстати, при первом знакомстве с «личным делом», интерфейс которого навеивает ностальгические воспоминания о старом добром *Pip-Boe*, вы подчерпнете первые сведения о главном оружии своих будущих противников — **Electro-Magnetic Brace**. Причем этот мерзкий приборчик будет постоянно напоминать о себе.

После того, как наш герой «вспомнил все» и осознал, на что способен, он отправляется исследовать базу, однако взволнованные неожиданным сбоем в работе систем «хозяева» не думают оставлять его в покое. Процесс «внедрения» оператора в ваше сознание выполнен довольно интересно. Экран неожиданно подергивается рябью, появляется фоновый шум, сквозь который пробивается прерываемый помехами голос, который сначала приказывает, а потом начинает упрямиться, пока не медленно отправляется на второй уровень базы. Причем во время «сеанса связи» с экраном пропадает курсор, и вы в буквальном смысле слова способны двигаться только на ощупь. Из обрывистых фраз оператора удалось выяснить, что таинственные «хозяева» отвели вам роль солдата спец-



подразделения, что в некотором роде оправдывает преобладание боевых навыков над мирными.

Первый уровень базы, представленный в технодемке, нельзя назвать большим. В нем имеется около пяти-шести комнат, коридоры и парочка NPC, с которыми можно пообщаться (диалоги выполнены в стиле *Fallout*). Здесь надо выполнить один простенький квест (принести одному из NPC секретные документы, получив для этого в свое распоряжение ключи от всех комнат первого уровня базы). Кстати, один из NPC опознает в вас бойца элитного подразделения и при правильном построении диалога сообщит это вам.

Вступить в бой в демке нельзя (по крайней мере, мне не удалось никого спровоцировать), зато есть два изощренных способа покончить жизнь самоубийством: спрыгнуть в струе плазмы или раствориться в кислотной луже. Вообще же, общая атмосфера заброшенной базы прямо-таки пронизана флюидами «Фоло». Заброшенные комнаты и коридоры бази до сих пор хранят следы панического бегства. Некоторые помещения завалены грудой бумаг, причем встречаются как армейские документы, так и развлекательные журналы; а стенах других комнат зияют пустые глаза разбитых мониторов (один из них, правда, можно включить) и т. д.

Графика игры не вызовет у вас особого восторга, однако она здорово передает атмосферу всеобщей разрухи и запустения, а периодические «сеансы связи» с «хозяевами» очень органично вписываются в общую картину.

О том, что нас ждет дальше, демка скромно умалчивает, нагло обрываясь на том моменте, когда вы входите в лифт, при-



званный отвезти вас на второй ярус. Так что о дальнейших событиях мы можем судить только со слов разработчиков. Выбравшись с базы, мы попадем в огромный, безумный, разрушенный мир, населенный сотнями «околицевых зомби» и десятками их «хозяев». Одним из первых дружественных NPC станет ученый, принимавший участие в разработке *Electro-Magnetic Brace* и сбежавший из лаборатории, осознав, на какую страшную судьбу обрекает человечество его изобретение. Возможно, именно он избавит нашего героя от «шейнико» и тем самым сделает его полноценным человеком. А может, и нет. К сожалению, это пока неизвестно. Ровно как неизвестно и то, можно ли будет присоединять NPC к своей команде или нам придется путешествовать в одиночку.

В общем, много вопросов пока что остается без ответа. Но ясно одно: всем любителям антиутопии вообще и «Фоллаута» в частности стоит повнимательнее присмотреться к проекту *Static*. Если вы цените в играх продуманный интересный сюжет, детально проработанный мир и колоритных персонажей и не боитесь блеклой, «несовременной» графики, — эта игра должна прийти к вам по душе. Хотя это, конечно, все мечты и домыслы. Судить о данном проекте по тому, что было показано в технодемке, нельзя. А потому качать ее я вам не советую. Лучше подождать немного, а именно до конца марта, — приблизительно в это время разработчики обещают положить на своем сайте полноценную демо-версию, включающую несколько уровней и большую часть игровых функций. Вот тогда-то мы и увидим, что к чему. А пока остается только пожелать ребятам из *Static Team*, чтобы им удалось поскорее найти издателя для своего проекта, и естественно, чтобы сама игра получилась и оправдала наши надежды.

Мы же, в свою очередь, обещаем пристально следить за работой над этим проектом и регулярно сообщать вам о новых фактах на страницах «Игроградского вестника».

Дело «Фоло» живет и побеждает!



Вот наконец-то и нашлось дело для новоявленных богов виртуальных вселенных. Новая пристройка к зданию Black&White открыла свои двери всем желающим.

Разработчик: Lionhead Studios
Издатель: Electronic Arts
Жанр: симулятор Бога

«Это Эдем. Мир, в котором люди не знают горя и страданий, где честный труд является залогом процветания. Земля простодушная, жители которой счастливы в своем невежестве. Острова с прекрасными ландшафтами и бескрайним океаном. Когда-то все миры, составляющие Эдем, жили под управлением одного Бога, который и распоряжался судьбами всех жителей, выбирая путь Добра или Зла. Часто Бог вступал в конфликты с такими же могущественными силами, как он сам, и от его мощи зависела дальнейшая наша жизнь. Но эти события остались в прошлом, и мы больше не хотим, чтобы над нами кто-то властвовал. Этот остров — наш, здесь нет богов, здесь некому повелевать нами. Мы сами себе хозяева, и эта прекрасная земля была нашей. Говорю вам, она была нашей...»

Помнится, после огромного количества часов, проведенных за Black&White сразу после ее выхода, у меня осталось легкое чувство голода. Проходить игру заново мне не слишком хотелось, потому единственным утешением могло стать дополнение. Потому-то в своих советах по прохождению оригинальной Black&White в № 8 (18) Мика я напро-

стандартным дополнением под названием **Creature Isle**. Поскольку в Сети уже не стесняются вслух говорить о Black&White 2, а команда великого дизайнера явно не желает заниматься чем-либо другим, кроме как портированием проектов серии B&W на консоли, мы еще можем надеяться на успеш-

ную Братством, и находится она под предводительством гигантского льва. Братство охраняет единственное создание женского пола в Эдеме, имя ему — Eve. С ней ваш воспитанник может иметь потомство. Непонятно, почему сценаристы вдруг вспомнили о такой неведомой раньше фишке, как размножение крич в мире Black&White. Вот как удачно прокомментировали обозреватели сайта Gamespot это нововведение: «Если оригинальная Black&White была своего рода историей вашего существа-подрастающего, то add-on — это период его возмужания и взросления».

«...Однажды у берегов нашего острова разбился корабль. Когда все сбегались на место крушения, увидели трех путешественников, спасшихся с места крушения. Они рассказали нам удивительную историю о своем Боге, о его волшебном существе, о других островах, подобно песчинкам, разбросанных в океане Эдема. Мы отказывались верить в столь невероятные сказания — каждый из нас доподлинно знал, что мы всегда были свободными, и единственными нашими соседями явля-

лись члены так называемого Братства, которых почитал каждый житель острова. Но когда мы увидели, как кружится листва, как проваливается земля возле нас, и оттуда появляется огромное животное, когда услышали торжествующий клич наших гостей, мы не могли не поверить в существование Высшей Силы,

А далее, не будем о грустном. Тем более, что Creature Isle является неплохим образцом довольно качественного add-on'a, за которым не грех провести пару вечеров и вспомнить незабываемые ощущения от такой уникальной игры, названной многими лучшей из того, что появилась в игровом мире в ушедшем году.

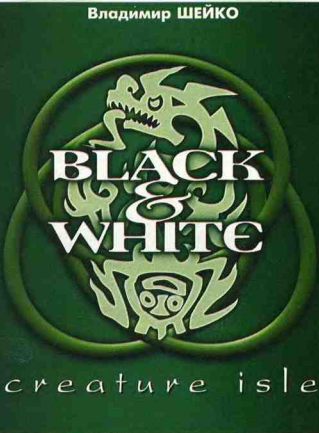
По сути, Creature Isle является довольно нестандартным продуктом — как для add-on'a. Ведь что мы привыкли получать? Набор дополнительных миссий, продолжение сюжета, новые заставки, предметы... Для каждого жанра по-разному. Дополнение к Black&White предлагает нам всего лишь один полностью укомплектованный остров, где нам в добровольно-принудительном порядке предстоит выполнить около 20 различных квестов-испытаний. Дело в том, что на острове обитает группа существ, имену-

емая членами так называемого Братства, которых почитал каждый житель острова. Но когда мы увидели, как кружится листва, как проваливается земля возле нас, и оттуда появляется огромное животное, когда услышали торжествующий клич наших гостей, мы не могли не поверить в существование Высшей Силы,



управляющей нашими жизнями. И мы покорились ей...»

Большая часть игровой механики Black&White осталась на месте. Давайте считать, что это вполне нормально и что различные модификации без существенного изменения баланса в этой игре невозможны. Посему в add-on переключалась вся



ролич игре три add-on'a и десятках патчей, открывающих все новых и новых существ. Что ж, насчет патчей я оказался прав, уже через месяц после появления игры в Сети валопысы куча архивов с запечатанными леопардами, лошадиными, носорогами и Бог знает кем еще. А вот что касается add-on'ов, то Малине явно не собирался выполнять мой план — лишь спустя почти год его команда Lionhead соизволила разродиться весьма



система развития деревни (чуть было не сказал «базы»), захвата соседей, воспитанное существо и менеджмента ресурсов. Отсутствуют разве что битвы с другими Бо-



гами, которых, как уже было сказано выше, здесь нет.

Однако в оригинальной игре система микроменеджмента чересчур давила на геймера, заставляла надолго отвлекаться от излюбленного занятия — натакаivanja и избивания питомца. Теперь же лишнюю долю игрового времени придется истратить на выполнение задач, которые ставит перед игроком Братство. Потому можно было бы и наплевать на жителей острова с высокой башни и заниматься испытаниями, если бы не необходимость расширения влияния на всю территорию. Схема следующая: каждое задание дает игроку определенное животное — член Братства. После выполнения данного поручения оно идет ко Льву и отчитывается за вас, открывая один из камней, кругом расположенных возле входа в хижину Льва. Впоследствии вы можете обменять собственную кричу на одну из тех, которые изображены на открытых камнях, либо сразиться с ней в поединке, дабы улучшить собственные боевые навыки.

Тут-то и открываются все замечательные возможности мощного движка Black & White. Он способен справиться с самыми разнообразными заданиями. Тут вам и боулинг с самоуверенной королевой (пять раундов), вполне реалистичная физика, ехидные комментарии противника, поочередные рыдания и смех в конце каждого раунда... Не обошлось и без юмора, незримо присутствующего во всей Black & White, например, задание убить горем зебры, друг которой, человек, по воле случая вынужден таскаться с лошадиной головой на плечах. Испытание состоит в том, чтобы забросить несчастного с по-



мощью баллисты в три места на карте, где произрастают необходимые чудотворные травы. Утилитарно, что попользоваться разозленным, нельзя не упомянуть, наблюдая за тем, как бедняга близко знакомится с половиной холмов на острове.

Еще одно задание — отвести десять овечек за ограду к пастуху. За миниатюрными овечками охотится волк, и лишь вы способны его отогнать. Но иногда флегматич-

ный до невозможности волк нагло топчет прямо в середину стада, хватая овцу и без проблем и стеснений удаляется на ужин. Не обошлось и без откровенно скучных эпизодов — необходимость поливать поля Лошади в течение нескольких дней.

В связи с такими нововведениями появились также новые заклинания, отвечающие за временные улучшения тех или иных характеристик вашего существа. К примеру, для того чтобы спасти медведя от безумного колдуна, следует скастовать невидимость, а чтобы выиграть гонку у черепахи — ускорение.

«...История моя печальна. Давным-давно смысл моего существования определял мой обожаемый повелитель, которому я был предан всей душой. Но однажды в неравной схватке он потерпел поражение от другого бога, и я остался один. Я мучительно переживал кончину моего повелителя и не находил себе места на этой земле. Повсюду я был изгнанником, нежеланным гостем. Все мои попытки творить добро заканчивались неудачей. Я не мог так жить даль-



ше. Спасиби природе, словно создавшей высокие утесы с острыми камнями в лазурных водах внизу как раз для меня. Я закрыл глаза... думая, что через секунду все закончится... но очнулся на берегу. Меня спасло странное животное, сообщившее мне, что на этом острове мы не одни. Помимо народа, обитающего в нескольких деревнях, здесь жили другие миролюбивые создания, подобные нам. Впоследствии нами было создано Братство, возглавил его я, Лев, и мы дали торжественное обещание не пускать чужаков на остров, оберегать себя и здешний народ от всяческой опасности. Но коль скоро чужак все же ступит на эту землю, он должен будет пройти все наши испытания, и лишь тогда мы сможем принять его в свой круг, лишь тогда он удостоится чести увидеть самое большое сокровище — Еву...»

Сюрпризом для игрока станет присутствие на острове еще одного создания — в виде... яйца. Да-да, кем бы ни был ваш подопечный, ему все же придется высидеть это яйцо где-нибудь в теплом месте и невольно стать мамой. Вид троюродного, зрелищного, честно говоря, не для слободянина. Из яйца вылупится крошечный цыпленок по имени Туке — отныне он станет неотъемлемой частью вашей компании, по пятам следуя за «взрослым» питомцем.

Управлять цыпленком вам не дадут, ответственность за его воспитание целиком и полностью лежит на вашем создании. Это словно шанс вернуться в самое начало Black & White, шанс понаблюдать за первыми шагами собственного дитяти. Когда Туке, совершив какое-либо действие, ожидает реакции со стороны «стор-



шего брата» или неуклюже пытается «делать добро» жителю Эдема, — выглядит это действительно здорово.

В принципе, Creature Isle не отнимет у вас много времени на прохождение. Предполагается, что вы уже прошли (или хотя бы попытались пройти) оригинальную Black & White и располагаете вполне натаканным питомцем. Создать отдельный от первой B&W профиль лично мне, к сожалению, не удалось, потому придется продолжать игру тем существом, которое было раньше. В противном случае, на Creature Isle уйдет заметно больше времени, ведь некоторые задания требуют от геймера довольно высокого уровня владения навыками боя. А воспитывать Туке как? Будет весело, если две маленькие зверюшки захотят забраться к детям в ясли и навести там небольшой порядок. Так что рекомендация одна — не ставьте add-on на «голугу» игру, хуже будет.

Некоторым игрокам может показаться странной сама концепция add-on'a, ведь я полагаю, что от Lionhead ожидается кое-что другого, без всяких Братств,



заморочек в виде испытаний и еще одного питомца. Но с другой стороны, в нашем распоряжении все также имеется мультиплеер и режим skirmish, почти в первоначальном виде переключавший из оригинальной игры. Казалось бы, что B&W и без того было напичкано всем, что только можно получить от стратегической игры, но Молине все равно поступает по-своему, и почему-то всегда ожидается, что играть в каждое новое его творение по-прежнему интересно.



Страна ждет своих героев! Салаги и дембеля, «черные» и «зеленые» береты, гранатометчики и снайперы — всем найдется место в новом лагере спецназа, который организован для вас создателями легендарной Rainbow 6.

Том/Doc/KEPTIC kertis@torba.com

Tom Clancy's GHOST RECON

Системные требования: минимальные — P2-450, 64 МБ ОЗУ, 3D-акселератор; рекомендуемые — P3-800, 256 МБ, 3D-акселератор

Том Кертис: Глюк Рекон

Эх, любят всех американцы, а Том Кленси, писавший сценарий для этой игры особенно любит нас. (Прим. ред: он много что любит, а американцы любят его книги, настолько, что рекомендовали их к прочтению в военных академиях.) Не дает ему покоя Россия, Украина и прочие бывшие республики бывшего СССР. Впрочем, ладно, не будем пока об этом. Для начала, специально



для тех, кто не быстро понимает английский язык, я сейчас кратко перескажу сюжет игры, о которой мы собираемся поговорить. Сюжет, правда, сразу предупреждаю, будет подан в интерпретации Тома Кертиса.

Итак, 2008 год. Ко власти в Америке пришли ультраправые реакционеры, после чего Штаты снова задумались о мировом господстве и решили увеличить свою территорию за счет внешней экспансии. Американские войска вторглись в суверенные страны, которые, с точки зрения американских историков, являлись их исконными территориями. Таким образом, под ударом оказались Зимбабве, Северная Нигерия и Куба. Британия, естественно оказалась заочной в первую очередь.

Взгляды американских вояк начали обрещаться на восток...

Что может спасти мир от американской агрессии? Кто может остановить великолепную оснащенную и подготовленную военную машину, что может дать по загребущим рукам конгрессменам и прочим менов? Естественно, только супердержаво, каковой опять стала Россия, благодаря своей миролюбивой политике и поддержке стран СНГ.

И вот, на секретной базе в Сибири создается специальное диверсионно-разведывательное подразделение под кодовым названием «Глюк». Лучшие спецназовцы России, Украины, Белорусии, Грузии и прочих стран вновь образованного Восточного Альянса готовы отправиться в бой и сорвать планы американских милитаристов. Весь мир, застав дыхание, следит за их действиями — смогут ли простые русские парни остановить интервенцию и установить мир во всем мире. Мы верим — смогут. Наши парни способны на все. Нет предела беспрделу ☺.

Вот такой, вкратце, мегаперевод сюжета игры от Тома Кертиса ☺. Думая, нормально получилось, а что там понаписывал Кленси на самом деле — кого это волнует? Он ведь писал для американцев, а мы будем играть в локализованную версию ☺.

Сюжет, ясное дело, банален и прост как три копейки: опять угроза всему человечеству (или немалой его части), опять злодеи у власти, и снова, уже в который раз, судьба мира зависит от удачной подготовки группы спецназа. Ну и ладно. Не сюжет, в конце концов, делает игру хорошей, точнее, не только сюжет. Вон, в «Сэме» и того нет, и ничего игра от этого не потеряла.

Теперь, вроде, можно перейти и к самой игре. Давайте ее посмотрим, давайте ее пощупаем. Сестра, скальпель, зажим, спирт, зажим, спирт, спирт, огурец. Поехали!

Тактика необъявленной войны

Есть много жанров, друг Горацио, в которые играть мы не станем ☺. Нельзя играть во все, времени просто не хватит. На заре



компьютеризации нашей страны я четко определился с симпатиями — шутеры, RPG и пошатые стратегии. Три жанра, которые я очень люблю и стараюсь играть во все игры, к ним относящиеся. Перед нами, как вы,

наверное, догадались, шутер. Причем, добавлю, не просто шутер, а шутер тактический. Достаточно вспомнить, что Том Кленси приложил свою руку, например, к Rainbow Six, чтобы все стало на свои места. Со-



гласитесь, игрушка была очень хороша, и само по себе, и как симулятор спецназа. Всякие там «Дельты» отдыхают. Правда, была в Радуге вещь, которая мне не очень нравилась — угадывание. Правильно, сложное планирование. По сути, в большинстве случаев решало игру не то, как ты хорошо стреляешь из автомата, а то, как спланировал операцию. Все это, конечно, хорошо, спорю нет, но вот только планировщик из меня вышел не очень. Мне бы бензопилу в руки, да монстров побольше. Впрочем, я что-то увлекся. В любом случае игра была весьма интересна, против танка не попрешь.

И вот передо мной новое дитяще Тома. Беру диск с опаской и долго разглядываю на просвет. Придется планировать или Бог пронесет? Ничего не видно. Ладно, загрусим. Сестра, воперянку!

Просмотриваем вступительный ролик, убеждаемся, что он весьма неплох. Ладно, настраиваем клавиши... Ого, подождите, тут все не так просто — если вы не играли в роду-поподобные игры, а привыкли к стандартному «три кнопки и стрельба», придется слегка помучиться. Впрочем, с моей точки зрения, ничего особо сложного и необычного вы не увидите — тем более, что поманять кнопочки можно прямо во время игры.

Итак, что у нас дальше? Aral! Можно сразу начать кампанию, а можно слегка потренироваться. Лично я начал с тренировки, чего и вам советую. И в кнопках лучше разберетесь, и с оружием познакомитесь, и с командой своей.

Ничего необычного в тренировке, естественно нет. Ну, проверять, умеете ли вы ходить, лежать, прыгать и бегать. Посмотря,

как у вас со стрельбой, а вы привыкнете к отдаче оружия? Если вы все это хорошо знаете, наполните на тренировку и приступайте к кампаниям. Рекомендую, как обычно, начинать с нормального уровня. Легкий для новичков, сложный для обстрелянных ветеранов, а нам сойдет и нормал.

Не жди меня мама, обычного глюка...

...Это просто жуть — прикинь, братан, только мы натренировались, только пошли в бар пивка выпить, тут — бах, тревога. Прибегает майор, руками размахивает, орет, проше не в себе. Глюки, типа, к бою. Ну,



мы как пионеры — в отличие от сосисок, готовы не через пять минут, а всегда. Приходим на брифинг, нам начинают втирать что-то мутное о долге, патриотизме и сложной обстановке, но потом объясняют все предельно просто. Высадиться в точке А, добраться до точки В, там всех перебить, потом найти убежище врага в точке С, зачистить его, а по возможности еще и кента какого-то захватить. Ну, и потом обстрелять, в точку А — и на базу, пиво пить. Вроде бы ясно: танков и вертолетов, а также прочих гадостей не предвидится. Только вражеские солдаты, но они не такие крутые, как мы, и не слишком их много — десяток, ну два от силы.

Не задание, короче, а пикник на природе! Еще бы девчонку захватить. Впрочем, я отвлекся. Выбрали из нашего подразделения шестерых человек, разбили на три группы — и вперед.

Чем спецназ отличается от обычных дуболомов из пехоты? Тем, что в лоб на врага мы не идем. И действуем группой, друг друга прикрывая. Так и сделали. Первая группа пробрала участок, задела, потом вторая вперед выдвинулась, потом и третья подошла, тут — опа, передовой отряд врага заметил. Залегли, сообщили координаты, две группы его чутко с боков обхватили. Заняли позицию, и началась потеха. Придурки эти, что нам засаду устроили, мечутся, орут, а мы их не спеша из-за укрытий долбим. Так и долбили. Дальше в общем-то не о чем рассказывать: выполнили мы задание, даже раненых не оказалось. Что, впрочем, не особо удивительно, на войне оно ведь как: одна точная пуля — и ты труп.

Так что, паря, запомни: не рвись вперед опытного глюка в локти, прикрывая спину и по сторонам поглядывая. Кто его знает, что там за ближайший кустик или пригорочек нас поджидает. Враги, они тоже, между прочим, не слепые. И руки у них то-

же не из — хм! — ушей растут, и оружие настоящее.

Эх, что тебе объяснять, ты же войны настоящей и не нюхал. Мир спасай! Один? Десять роз? Наплюй и забудь. Тут речь не о том, чтобы в одиночку сотню врагов выкопать, тут смотри, чтобы один вражеский снайпер не положил все твоё отделение. Тут мы, паря, не мир спасаем, тут мы воюем. По-настоящему. А война — это не развлечение для доморожденных рэмб. Это работа. Тяжелая, опасная и неблагодарная. И никакой романтики.

Псы войны

В свое время, помните, писал я статью о клевом симуляторе войны — о «Флешпонтине». Там я очень восхищался игрой, ее реалистичностью, необычностью и многим другим. Она подкупала тем, что наконец-то ты из супергероя превращался в обычного солдата, для которого война — это рутинная работа. Плюс, естественно, куча техники, возможность ею управлять и много других приятных фишек.

Сейчас я пишу о симуляторе спецназа от известной компании Red Storm Entertainment. Об игре, которая мне тоже очень понравилась. Попытаюсь объяснить, за что именно и почему.

Скажу сразу: как это не обидно, но в «Хост Реконе» вам не удастся насладиться



управлением различными видами техники. Подбить — это да. Это пожалуйста. А вот воспользоваться, завалиться в сепол на танке — увы. Не выйдет. Видно, не научили. Очень, конечно, обидно, но, впрочем, и без техники жизнь предстоит вполне веселая и интересная.

Начинаем игру мы с формирования команды — точнее, с трех команд, которые, ясное дело, называются Альфа, Бета и Чарли. У вас поначалу имеется группа солдат, из которой вам нужно выбрать шестерых крепких парней для выполнения миссии. При чем, как вы их разделите по группам и будете ли вообще делить — дело ваше. Можете всех шестерых назначить в группу альфа, и с Богом.

Солдаты разделены на классы — это *sniper, rifleman, demo, support*. Естественно, класс бойца напрямую соотносится на его снаряжении. Как не бейся лбом об стену, но снайпер ни за что не захочет брать с собой, скажем, противотанковый гранатомет. И в бою, если вашего гранатометчика увалят, оружие менять не станет, пусть даже вся миссия из-за этого пойдет прахом. Почему — лично мне не совсем понятно;

как-то не слишком это реалистично. Но ладно, оставим на совести у разработчиков. Из оружия каждый из солдат может носить основное и дополнительное. Основное, как уже сказал, зависит от класса, и менять



его нельзя. А вот дополнительное можно, чем и рекомендую сразу воспользоваться. Имеет смысл захватить с собой несколько пистолетов с глушителями, бинокль, а иногда и гранаты могут пригодиться. Впрочем, смотрите сами. Да, будьте внимательными с миссиями, слушайте, что вам придется делать, а то выходить на танк со снайперкой как-то смешно и несолидно. Правда, если вы все-таки на брифинге будете спать, а не слушать, что вам говорят, компьютер, прежде чем запустить миссию, услужливо вам подскажет, что без демона будет сложно. Но лучше все равно слушать, как минимум чтобы понять, сколько этих гранатометчиков вам понадобится. Миссии в игре радуют как своей графикой, так и разнообразием. К тому же приятно, что не говори, побродить по знакомым местам — по Москве, к примеру, или Тбилиси. Особенно если бродить с автоматом «У». Сразу человеком себя начинаешь чувствовать. Кстати, нарисовано все очень похоже, я кучу знакомых мест увидел. Весело.

Впрочем, я опять отвлекся. Вернемся к процессу игры. Итак, группа сформирована, миссия ясна, приступаем к выполнению. Откладываем в сторону скальпель, спирт и огурец, хватаем снайперку — и вперед, за орденами.

Привыкните к тому, что у вас будет очень мало раненых. Большинство выстрелов убивает вашего солдата на месте. Реализм, как ни крути. А раненые станут значительно менее эффективны в бою. Это вам не



«Сэм», где можно и с двумя процентами жизни монстров почками валить. Да и процентов тут никаких нет.

Следующая фишка — это экран планирования. Кроме того, что вы можете, глянув на него, увидеть, чем вооружены ваши солда-

ты, сколько у них патронов, ранены, мертвы они или живы-здоровы, и какую позицию занимают (их три — стоя, присев и лежа), вы можете вызвать карту местности. На этой карте, что полезно, можно не только посмо-



треть, где вы расположены и куда вам двигаться. Вы можете с ее помощью отдавать своим группам команды. Выделили нужную группу и послали ее, скажем, в точку X, потом вторую группу направили в точку Y, ну а куда направлять третью группу, сами разберетесь. Правда, по дороге, увы и ах, ваши группы могут оказаться слегка уничтожены. Война, что поделаше. Обычно я как действовал: брал группу Альфа, в которой у меня был один человек — снайпер с биноклем, и не спеша, короткими перебежками направлялся вперед. Пока не обнаружил противника. Между прочим, обращаю внимание на компас — очень помогает. Загорится красным — значит, стоп машина, рядом враг. Далее включал тактическую карту и быстро подтягивал к себе остальные группы. Тут уже все зависит от вас — можете атаковать всеми тремя в лоб, можете брать врага в клещи, дело ваше. Только убедитесь в том, что пока вы занимаетесь своими делами, парни из другой группы не начнут стрелять по врагу и не примут героическую смерть в неравном бою. Говоря проще — отдайте им один из шести возможных приказов, и именно тот, который нужен. Сделать это можно в том же тактическом меню, или при помощи клавиатуры (в этом случае команды отдаются ВСЕМ группам).

Что в игре хорошо, это то, что, как и в «Веноме», вы можете играть от лица любого солдата, любой группы. Сейчас пришла



пора стрелять снайпером из группы Альфа? Прекрасно, вселился в него и начал. Теперь в бой вступает гранатометчик группы чорли? Ничего проще (для переключения между группами используются клавиши 1, 2, 3, а для переключения между солдатами внутри группы — тактическое меню или клавиши Page Up, Page Down, они позволяют пере-

ключаться между всеми солдатами, независимо от группы). А можно и не переключаться, играть за одного солдата, а остальным просто раздавать команды. Правда, увы, внутри группы команды раздавать нельзя. И иногда это выводит из себя. Пользеш по туннелю, а за тобой еще двое героев. Тут перед тобой комната, в ней враг, он кидает в туннель гранату. Что делать? Назад не потренишься, свои мешают — значит, вперед. Под огонь врага попасть смертью хитрых. Между прочим, именно поэтому в группу Альфа я обычно включал только одного человека.

Сравнивая «Хост Рекон» с «Веномом», могу сказать, что многие вещи в «Веноме» были реализованы лучше. И взаимодействие внутри команды, и искусственный интеллект. Это, кстати, отдельный разговор. Иногда интеллект как врагов, так и своих поражает своей изощренностью, а временами, причем чаще, убивает наповал своей тупостью. То, что ваши напарники пугаются у вас под ногами — дело привычное. Это и в Веноме было. Там, правда, проще — переключился на напарника и увел его в сторону, чтобы проход не загорался. А здесь приходится, стиснув зубы, терпеть. Но ладно, по большому счету это общая беда командных шутеров. А вот то, что ваши парни порой решают ос-



вежиться под огнем, вместо того чтобы лечь и укрыться, — раздражает. Пока команду не подашь... А как правило, к моменту подачи команды будет уже поздно. А интеллект NPC, которых нужно спасать? Это просто ужас, даже писать не хочется. Тем более, что миссий таких мало.

Но несмотря на определенные огрехи, в большинстве случаев и ваши солдаты, и враги ведут себя вполне разумно. Особенно враги — те и обойти норовят, и гранату свинурнут, и засаду устроят. Очень приятно. В смысле, приятно смотреть, как сплуженно они действуют и метко стреляют, но неприятно умирать. Война, блин.

Еще одна продвинутая фишка игры — характеристики солдат (опять вспоминается «Веном») — выполнили миссию, нате вам по очку опыта на рило, расковыряйтесь. Характеристики всего четыре — это *weaporn* (меткость), *stealth* (возможность подкрадываться), *endurance* (выносливость), *leadership* (командование отрядом). Так что вперед, у вас есть все шансы превратить своего солдата в настоящего Шворца. Должен заметить, это сразу заставляет относиться к солдатам не как к обычному пушечному мясу, которое не жалко положить на алтарь победы, а как к личностям. Судите сами — качал-качал снайпера на про-

тяжении семи миссий, а он взял и окоурился. Что, новичка брать? Нет, врешь, конечно, не выйдет. Переигрываем!

Что радует, разработчики оставили нам возможность сохраняться в любой момент игры, так что переигрывать всю миссию вовсе не обязательно. С одной стороны, сделано это в ущерб реализму, с другой, согласует со здравым смыслом, иначе (поскольку убивать вас будут часто), пройти игру мог бы только человек со стальными нервами. ☹



Еще одна полезная фишка — это спецалисты. Солдаты, которые изначально вам недоступны, но будут вливаться в ваш отряд постепенно, по мере выполнения миссий. Подробно говорить о них не стану, скажу лишь, что они весьма на высоте, как в плане личных характеристик, так и в плане нового вооружения. Разнообразные качки-аки.

Теперь немного о графике и звуке. Великолепно. По сравнению с «Радугой» — земля и небо. Очень красиво и реалистично, а звук вообще по нервам, так что тем, у кого они слабы, просьба удалиться. Тут, как говорится, притираться не к чему. И графика, и озвучивание с музыкальным сопровождением на очень высоком уровне. Я даже и не надеялся, честно говоря. А русские солдаты, между прочим, разговаривают и ругаются на чистом русском языке. Даже послушать приятно. ☹

Еще стоит упомянуть о мультиплеере. Честно говоря, играл я в него мало (не с кем обычно), но впечатление он производит. Так что рекомендую попробовать, если «кемлерстрой» уже слегка пригитил. Потом будет с кем сравнить, а заодно поймете, что CS вовсе не такой уж и реалистичный, а явно аркадный. ☹

Вывод

Все, пора закружиться. Пару слов на прощные — играйте. Покупайте и играйте, игрушка того стоит. Можете поверить старому ветерану на слово. Я не буду кричать, что это супершедевр, который зорилит всех и все. Нет, просто это очень хорошая игра, подобной которой мало. Я прекрасно понимаю, что, как и «Флешпонт», она может прийти не по вкусу любителям тупых аркад (сплошня, блин), но продвинутым геймерам должна понравиться. Тем более что скоро, я уверен, последуют продолжения. Может, там и интеллект подправят. ☹

Хорошая графика, озвучка, прикольный сюжет и напряженный геймплей — что еще нужно нормальному человеку для полного счастья?

Разве что пиво и сигарету. ☹

Серьезный Сэм вернулся! Он вновь с нами! И все поклонники настоящего МЯСА с напряжением следят за его кровавым шествием.

SERIOUS SAM

THE SECOND ENCOUNTER

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@torba.com

Системные требования: минимальные — P-400, 64 Мб ОЗУ, 3D-акселератор; рекомендуемые — P-700, 256 Мб ОЗУ, 3D-акселератор

Краткое содержание предыдущей серии

Земле угрожает катастрофа. Не первый раз, конечно, но в этот раз очень глобально. Новость откуды появившиеся инопланетяне начинают уничтожать земные базы в любом космосе. Кажется, ничто не может



противостоять врагу. Но... Ученые выясняют, что на далеком Сириусе некогда существовала очень высокоразвитая цивилизация, которая — предположительно — потерпела поражение в борьбе с захватчиками и перестала существовать. Что делать? Как это что? Первым делом нужно найти достаточно безумного человека, прошедшего огонь, воздух и открытый космос, человека, способного выполнить сверхзвонную миссию — а именно, отправиться в прошлое, в Древний Египет и вступить в контакт с представителями цивилизации Сириуса.

И такой человек, естественно, находится, причем не где-то, а в Департаменте Защиты Виртуальной Реальности (должен заметить, что дальнейшая история, рассказываемая автором статьи, слегка отличается от канонической, написанной парнями из Croteam). Естественно, этим человеком оказался не кто иной, как испытанный ветеран всевозможных сражений, четырехкратный герой посмертно и ленточки спасителя Вселенной, Сэм (Doc) Стоун, по прозвищу Серьезный.

Шеф Департамента Ранд отправляет Сэма в прошлое, вооружив, по своему обыкновению, только ножом и пистолетом, дабы тот в порыве кровожадности не смог стереть с лица Земли цивилизацию древнего Египта. Его задача — пролив как можно

меньше крови, вступить в контакт с пришельцами и добиться от них помощи.

Естественно, без кровавых рек не обходится, ибо Египет просто-таки кишит всевозможной инопланетной нечистью и нежизнью. И вот, наш герой под бравую музыку начинает заниматься любимым делом, а именно: уничтожать все, что движется. Как говорится, «игра приобретает интерес... Какой накал!». По всей площадке бой...

Как вы понимаете, у несметных толп монстров нет никаких шансов в сражении с нашим супергероем; и вот, устроив врагам кровавую баню, он добирается до цели своего путешествия — космического корабля пришельцев. После чего, естественно, звонит в родной Департамент и радостно докладывает Шефу о выполнении задания.

Ну что, летим на Сириус??? Интро — методика обмана

Вышедшая год назад первая часть «Сэма» имела бурный успех, многочисленная армия обозревателей (в рядах которой состоит и ваш покорный слуга) просто захлебывалась слюнями в своих обзорах. Еще бы: какая графика! Какой движок! Какие монстры — клевые и симпатичные; — а количество? Это же просто мясорубка какая-



то, а не игра! Постоянный бой, бешеный драйв. Жуть. Игра, подобной которой уже давно (пожалуй, со времен DOOM'a и «Дюка») не создавалась. Игра, которая, без вариантов, была просто обречена на успех.

Увы, она была слишком короткой — что такое для шутера восемь-десять часов геймплея? Удручающе мало. А отсутствие полноценного мультиплеера (аж одна карта?) Также явный минус.

Но разработчики нам сказали: не бойтесь, ждите и надейтесь. Сэм отправился в космос, но его приключения на этом не закончились. Ждите продолжения банкета.



И мы ждали, а по ходу дела, глядя на скрин и читая различные интервью, начинали задумываться: а не пытались ли нас, скажем так, поиметь на деньги?

Действительно — мало того, что движок в игре остается старым, так еще и действие происходит снова на земле. Правда, уже, к счастью, не в Египте, но... Похоже, что тупым разводом, вам не кажется?

Признаюсь, лично мне так не казалось — я верил разработчикам, верил, что они не обманут моих ожиданий. Проверим?

Тогда вперед. Полетели, мать!.. Да не в озеро же!!

Второе Пришествие — нет предела беспределу!

Еще в первой части игры проглядывала некая несерьезность, стебность проекта. Парни из Croteam постоянно намекали нам: не относитесь к игре слишком серьезно! Будьте попроще, и тогда все получится. Во второй части игры стеб выходит на качественно новый уровень, зачастую перерастая в отличную самопародию.

Итак, представьте себе, летите вы на космическом корабле, никого не трогаете, пиво пьете с рыбкой, вдруг откуда ни возьмись появляется команда уродецов на непонятном летательном аппарате (думаю, это были разработчики игры собственной персоной), нарушают правила дорожного движения (превышение скорости, движение не в том ряду) и — бум-бах-трах — крушение!

Мы подаем!

«Только не Египет» — успел подумать Сэм. И это был, без базара, не Египет.

Лирическое отступление

«Е-моелл!» — именно с этим криком я вышел в воду. Вы же, вы, это, куда? Где обещанный Сириус? Гады, а теперь что делать? Ах да, сперва вынырнуть — хотя, минутку, а что это там в толще воды виднеется? — ах, ракетница! Прихватим. Теперь всплываем.



Отфыркиваясь и отплевывая воду, я вылез на берег. Где-то над головой, весело потрескивая, горел космический корабль, рядом со мной в траве валялся пистолет, а чуть в стороне виднелась... будка телефона-автомата. Опа! Не понял: куда это меня закинуло? Или просто глючит от сотрясения мозга? До нет, вроде не глючит, в натуре телефон-автомат. Значит, можно позвонить Ранду и получить новые инструкции.

Ну, а потом, а потом — ведь и здесь будет кого замочить. С этими мыслями я напечатался к телефону, поигрывая пистолетом.

Сюжет, с позволения сказать

Да, сюжет во второй части присутствует. Это несомненно. Думаю, сели разработчики, купили пивка, ставили друг друга по паре анекдотов и написали сюжет. Быстро и просто. По принципу «в тупой игре все тупо».

Действительно, если так подумать, что Сэм делать на Сириусе? Да нечего ему там делаться! Тем более, дизайн придется полностью менять, оружие новое придумывать, монстров. Движок, возможно, сильно переделывать, ибо люди с Сириуса захотят чего-то эдакого. Необычного. А времени-то нет. Сроки поджимают. А значит что — значит, используем на всю катушку находки первой части. Красивые пейзажи, куча открытых пространств, природу, монстров и оружие.



Но игроки могут возмутиться, если снова попадут в Египет, поэтому подавай другую цивилизацию. А лучше не одну, а даже несколько. Это, конечно, сложное чужок, зато значительно интересней.

Сказано — сделано. И вот, наш герой попадает не куда-нибудь, а в Центральную Америку, колыбель древних цивилизаций Майя и прочих инков. Впрочем, как и в первой части, надеяться на встречу с обгоревшими вам особенно не стоит, их всех уже давным-давно вытеснили злобные пришельцы. А как же наша цель, сиречь Сириус, спросите вы? А вот так — переходим к плану «Б», согласно которому в Европе времен Средневековья где-то спрятан запасной космический корабль. Его-то нам и нужно отыскать, по пути найдя святой Грааль. Извините, — скажет образованный читатель, — где тот Грааль, а где Майя? Правильно. Но пришельцы построили портал, который соединит цивилизацию Америки с — нет, не с Европой, а с Вавилоном. Алгоритм действия прост и понятен — проходимся огнем и мечом по Америке, устраиваем столкновение с мордобоем в Вавилоне, а оттуда быстренько к рыцарям. Которых тоже нет.

Вот такие пироги с котятами по тридцать копеек приготовили нам разработчики. Что ж, бывало и хуже. Но уже то, что вместо одной цивилизации (а значит, и одного дизайнера) нам предлагают целых три, внушает надежду и веру в разработчиков.

Впрочем, хватит трепаться, давайте играть!

Серьезный геймплей

Что это? Что за грохот? Почему трясется земля, да так, что зубы пускаются в пляс и на-



роват откусить язык, а руки отказываются направлять пушку в нужном направлении. Что это — землетрясение, цунами, или просто кончась вода в отдельно взятой Америке?

Что за вопли? Почему ваш дурачок нечеловеческим голосом и со всей силой молотит мышью по столу, а другой рукой так пугит по клавиатуре, что клавиши разлетаются во все стороны?

Это «Серьезный Сэм». Это бой в «Серьезном Сэме». Это прохождение «Серьезного Сэма».

Запаситесь запасными мышками, клавиатурами и наушниками — порванные шнуры и вырубленные с корнем клавиши выслайте разработчикам.

Если вы играли в первую часть «Сэма», думаю, вы уверены, что ничем удивить вас нельзя. Ноанье. Разработчики сделали все возможное, чтобы всех нас удивить, и это у них получилось, причем весьма неплохо.

Начнем с того, что сразу бросается в глаза — с графики. Она не просто лучше и красивей. Она значительно лучше. Изменения многочисленны и разнообразны: начиная от

косметических (интерфейс), заканчивая серьезными — окружающий мир.

Чего стоит появившаяся в игре трава. Вроде бы ничего необычного — ну, трава, что тут такого? Но как это смотрится после набившей оскомину пустыни! Как она красиво нарисована, просто так и хочется петь, повалиться, погреться под южным солнышком. Но нельзя — съедят. Текстуры теперь выглядят — ну, более аккуратными, что ли... А мир, весь окружающий мир, — более живым. Впрочем, и первая часть удивляла многих любителей



шутеров своей красотой — но можете себе представить, как все это выглядит в продолжении! Именно так, как и должно выглядеть в игре XXI века, сделанной на современном движке.

Кто там кричал, что лучшие движки квейковского-анимешного? Они хороши, спорю нет. Но движок «Сэма» им не уступает. Возьмите вышедший недавно «Вольф» или *Medal of Honor* и сравните. Что, скажете, «Сэм» смотрится хуже? Да круче он смотрится! Конечно, не так wonderfully, хотелось бы и скелетную анимацию, и мимику лиц и еще кое-какие фишки. Хотелось бы, но не то чтобы было сильно нестерпимо — честно говоря, и так смотрится все просто потрясающе.

Кстати говоря, насчет смен эпок — просто отлично, как это реализовано! Америка и Вавилон, по большому счету, не так уж и сильно отличаются от того же Египта. Ну да, другие пейзажи, другой антураж, но все равно похоже. А вот Европа... Вау! Кто возмущался, что «Сэм» слишком светлый и яркий для кровавого шутера, его ему не хватало мрачности и готичности? Нате вам! После привычных светлых уровней первая карта Европейской части игры просто-таки пшикает и покрывает. Темный замок, вечер, тучи, молнии... Елки зеленые...

Действительно, очень красиво. Сто баллов! Великолепная находка!

И что интересно, на протяжении всей игры создатели делают все возможное, чтобы мы не относились к похождениям Сэма слишком серьезно — это стейб в лучших традициях Дюка. И лично мне это нравится.

Что еще изменилось в игре, помимо графики?

Конечно же, разработчики не могли не добавить нам оружия и монстров.

Новых видов оружия (все старые благополучно переключались во вторую часть — как говорится, никто не забыт, ничто не забыто) — три. Но что это за оружие!

Первое — бензопила. Скажите, ну кому не хочется раскромсать пару сотен монстров пилкой? Очень, знаете, эффектно, и

прекрасно снимает излишнюю агрессивность. Между прочим, кроме монстров можете пилить еще и деревья — только смотрите, чтобы вас самих ими не привалило ☹. Бензопила — великолепное оружие для ближнего боя, уничтожает им скелеты и различ-



ных не слишком сильных монстров весьма прилично. Очень рекомендую — честно говоря, поупражнявшись с ним, утрачиваешь всякий интерес к ножу.

Второе — **снайперская винтовка**. Кто говорил, что снайперка не подходит для безумного мяса, каковым является «Сэм»? Бросьте! Она делает геймплей более разнообразным и интересным. А убийная сила и точность превращают этот дедвайс в важнейший атрибут игры. Я даже порой задумываюсь: как же я играл в первую часть без снайперки? Правда, она там была не очень-то нужна. Почему? Из-за размера уровней — во второй части «Сэм» уровни значительно больше. Так что и для любителя покемперить теперь найдется работа ☺.

Третье оружие, не самое эффективное, но самое эффектное... это **огнемет**. О! Как они горят! В принципе, подобное чудо я видел только в «Вольфе» — а что касается эффективности... Сэмюсик, пожалуй, ругит. И что приятно, пользоваться им можно долго, напалм расходуется весьма экономно, так что на некоторых уровнях огнемет становится воистину незаменимым. Очень приятное оружие — эффективное и вместе с тем действенное.

О чем еще обязательно нужно упомянуть, так это о появлении в игре новых полезных предметов — кроме привычного усилителя стрельбы и временного бессмертия создатели добавили еще порочку приключенческих вещей — во-первых, это **кеды-скороходы** ☹. Серьезно, выглядят как кеды с крыльями и, как можно догадаться, ускоряют наше движение. Весьма полезно и во многих случаях крайне необходимо. А еще появилось **Серьезная Бомба**. О! Попадаются эти бомбы нечасто, таскать с собой можно не более трех, но когда вы их используете, все монстры, окружающие вас, тут же отдают концы. Великолепная штука. «Серьезному Сэму» — Серьезное Оружие! Рекомендую бережно для захвата с боссами уровней и использовать только тогда, когда действительно без этого никак.

Кстати, о монстрах. Помните, у меня вызвал нарекание последний монстр в «Сэме» — Биг Босс, так сказать? Мол, когда попал, как его убивать, выносятся с полпинка — ну что это такое? Во второй части вы встретите трех боссов, и слабыми лично я бы их не назвал. Особенно силен последний — как и

положено, финальный бой оказался самым сложным и серьезным. Ну и правильно. А разве не так должно быть?

О чем еще нужно упомянуть, так это о секретах. Устраивать в играх секреты, в которых запрятаны всякие полезные дедвайсы, — добрая шутерная традиция, длящаяся еще со времен первого «Вольфа». Естественно, создатели «Сэм» не могли пройти мимо. В первой части секретов было не так уж и много (угу, два секретных уровня, между прочим), а вот во второй... их просто немерено. Секреты, загадки и ловушки весьма разнообразят геймплей игры. Это моя точка зрения, естественно, — хотите, проходите, тупо уничтожайте врагов и не отвлекаясь на мелочи, хотите, лазьте по уровням, выскакивайте тайники — и, поверьте, у вас будет великолепная возможность посяматься. В игре можно найти массу спрятанных приколов. Весьма рекомендую, можете мне поверить: монстры, играющие в покер, — то еще зрелище ☹.

Да... Посяматься в игре есть над чем. Между прочим, даже привычные по прошлой части игры монстры заставят вас удивляться — готовьтесь. Безголовые камикэды, таскающие пушки и ядра, монстры, мискующиеся под деревья, привычные «птички», тянущие к нам в лапах вместо бомб тех самых камикэдов. Есть на что посмотреть, есть чему удивиться.



Особенно меня порадовали — и удивили — уровни с меняющейся гравитацией. Эксперименты на эту тему были еще в первой части игры, а во второй создатели пошли гораздо дальше. Незабываемые впечатления, можете поверить. Особенно поразил уровень, где пол представляет из себя гигантский джойстик и приходится отстреливать монстров, практически постоянно находясь в воздухе. Ух! Работа для настоящих джойстиков! И, поверьте, подобных вещей встретится вам на пути немало. Разработчики сделали все зависящее от них, чтобы в процессе игры скуку не приходилось.

А какие в игре **звук и музыка**!

Знаете, честно говоря, практически все, что можно описать и сравнить с первой частью, можно свести к простому слову: лучше. Так вот, и звуки еще лучше тоже. Глупость долго о них не стану, скажу просто: нужно слушать. И обязательно с хорошей саунд-картой.

Сетевое мясо

Что за шутер без мультиплеера — нет, не так: что за «Сэм» без кооператива? Скажу сразу, с моей точки зрения, кооператив в «Сэме» — самая угорная вещь, оставляющая далеко за бортом игры подобного плана. Кооператив — это вещь, это сила.

Не волнуйтесь, во второй части кооператива нигде не исчез. Я несколько раз уже прошел «Сэм» в этом режиме и скажу просто — великолепно. Игра ничего не потеряла, а с добавлением нового оружия еще и выиграла. На первый план выдвигается тактика: пока один со снайпером расстреливает дальних монстров, второй уничтожает ближних, прикрывая партнера спину. А как смотрится, когда по небольшому уровню шагает три огнеметчика,



скакая все на своем пути! Реки напалма, дикие вопли — красотища, одним словом!

Не забыли разработчики и своего обещания снабдить вторую часть игры полноценным мультиплеером — теперь есть где развернуться любителям мяса. Можно попробовать стандартный десматч, а можно поиграть в захват флага. Очень рекомендую. Геймплей остался таким же ураганным, веселым и интересным. Короткие сессии баттл рунт, однозначно!

Вывод

Нет, нас не обманули. Разработчики всецело выполнили свои обещания — вы хотели продолжение безумнейшей игры прошлого года? Вы его получили! И оно лучше, интересней и еще безумней прошлой части. Сам серьезен как никогда.

В этой игре есть все, чтобы стать хитом и заставить в нее играть, — отличная графика, великолепный геймплей, хороший юмор, отлично сбалансированное оружие, прекрасный кооперативный режим и не менее тягостный десматч. Играйте, играйте и отдыхайте. Если хотите думать, для этого есть другие игры, а «Сэм» — «Сэм», он для души... и для отдыха. Очень хорошая игра, от очень хороших парней. Быстрая, безумная, но ведь будет еще третья часть. Шеф, шеф! Да, видимо, впаив в буйство... А чего там, я ведь еще действительно не все разрушил!

Заключение

Але, Шеф? Это Сэм! Все в порядке, лечу, ага, лечу. Какая Америка, нет больше вашей Америки. Ага, и Вавилона нет. Угу, с Европой, Шеф, тоже не сложилось. Ничего, не волнуйся, валидильнику прими. Нет, нет, я еще не все разрушил, но ведь будет еще третья часть. Шеф, шеф! Да, видимо, впаив в буйство... А чего там, я ведь еще действительно не все разрушил!

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

**КОМПЬЮТЕРЫ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
СЕРВИС**

Вы никогда не бывали на Зимней Олимпиаде? Ну что ж, у вас есть прекрасная возможность не только наведаться туда, но и испытать себя на нашем новом стадионе. Попробуйте, и может, именно вы займете высшую ступень пьедестала почета.

Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf

Salt Lake 2002

Жанр: спортивная аркада (симулятором назвать язык не поворачивается ☹)

Разработчик: ATG

Издатель: Eidos Interactive

Рекомендуемые системные требования: PIII-700, 128 МБ ОЗУ, видеокарта, объемом ОЗУ 16 МБ

Ностальгия...

(Середина 90-х)

Первое, что я почувствовал, увидев на прилавке SL 2002, была именно ностальгия, и нечего смеяться, здесь ничего смешного нет. С моей точки зрения, наиболее под-



вержены этому чувству эмигранты и... геймеры. obviously. Например, много-много лет назад некоторые из нас играли в Wolfenstein и восхищались им, мы с нетерпением ждали продолжения. И теперь, когда игра вернулась к нам в своей новой инкарнации, для многих, в том числе и для меня, это был не очередной и безликий клон, а именно встреча со старым другом. Все то же са-

мое, хотя и в гораздо меньшей степени, можно сказать и по поводу Salt Lake 2002.

Лично я отношусь к спортивным симуляторам, а тем более, к аркадам, с большим подозрением, исключая разве что серию FIFA. Но все-таки решился написать о Salt Lake, так как вспомнилось одна великолепная игра — Winter kinds of Sports, в народе просто Winter. По-моему, она была приурочена к Зимним Олимпийским Играм 1994 года. Елки-палки! Как вспомню, сколько времени мы тогда провели за Winter! А как впечатлила невиданная, как для того времени, графика! Да и совсем недавно еще запускал ее в школьном кабинете информатики, благо тамешние 386-е тянут ее без проблем ☺. Больше всего нравились прыжки с трамплина и биатлон. Да, были времена...

Ну ладно, хватит грустить — давайте перейдем к нашему современнику, к Salt Lake 2002.

Salt Lake 2002

(Наши дни)

Итак, в преддверии Олимпийских игр некая контора **ATD** (у нас не шибко известная, так как работает в основном на рынке консолей) выносившая коварный план ☹ — перенести Олимпийские игры со снежного Салт-Лейк Сити непосредственно на наши мониторы. Что ж, идея сама по себе не нова, и насколько мне помнится, точно такая же участь постигла Олимпийские игры в Нагано и Сиднее, с той лишь разницей, что в австралийском мегаполисе на лыжах и/или на более нам вряд ли удалось бы покататься ☹.

Хочу сразу объяснить, почему я отнес игру к аркаде. Просто, с моей точки зрения, сила притяжения нашей матушки-земли все-таки IG, и никак не меньше, но похоже, что умельцев из ATG сей факт ничуть не смущает. Также им абсолютно «равнодушны» боковые перегрузки и заносы как следствие оных. Я не хочу сказать, что в игре физическая модель плоха, просто до звания симулятора проект явно не дотягивает. Хотя, с точки зрения разработчиков, этого нам и не нужно — хотите реализма, айда

в Корпаты или в Альпы, кому куда ближе и доступней. Управление тоже предельно упрощено: четыре кнопки, дабы двигаться в нужном направлении, две — для специальных финтов, которые, естественно, в разных видах спорта отличаются, и одно — для смены режимов камеры, «вот и вся любовь» (Мумий Тролля).

Игровой процесс весьма незамысловат, но не лишен определенной доли драйва (правда, звучит страшно банально ☹).

В начале игры нам надо создать свой профиль, то есть выбрать страну, за которую выступаем. Понятное дело, что Украины — страны сильнейших спортсменов мира — там нет, ума не приложу, где эти олухи-разработчики были на уроках географии, наверное, в школьном туалете курили ☹. Ладно, будем играть за шведа, у них хоть расцветка флага на наш смахивает.

А вот ввод имени сразу же выдает консольное происхождение SL 2002. Мы все



привыкли к тому, что наши с вами имена и ники прописываются с клавиатуры, а здесь придется выбирать из многочисленного списка символов, хорошо хоть он в алфавитном порядке.

Далее определяемся с уровнем сложности. Хотя я и обвинил игру в неадекватности, поначалу придется изрядно попотеть, чтобы прийти на последний даже на уровне *Beginner*, я уже помогу по *Legend*. Ну все, проехали, хватит вступлений, теперь о самом главном — об игре.

Нам предлагают на выбор четыре вида соревнований:

✓ **Freeform Mode** — тут можно задавать любые погодные условия, время суток и т. д. В этом режиме хорошо попрактиковаться в любом из доступных в игре видов спорта, и как написано в меню, «упрочить свои навыки и повысить технику игры»;

✓ **Classic Mode** — довольно-таки интересен, и опять же, способствует наплыву ностальгических чувств ☹: начинается игра с тремя жизнями, прямо как в старые добрые времена незамысловатых приставочных аркад. Вам предстоит пройти все виды соревнований, стараясь при этом не потерять драгоценной жизни. К ее потере приводят падения, перевороты, сдвиги с трасс, проезд мимо ограничительных флажков, дисквалификации и т. д. и т. п.;

МИКРО
ЭВМ
СЕРВИС

552-2011

552-2032

Компьютеры
и комплектующие

✓ **Tournament Mode** — здесь соревнования проходят парами. После первого тура половина отсеивается и жеребьевкой определяются следующие пары;



✓ **Olympic Mode** — собственно то, ради чего и создавалась игра. Здесь можно выбрать как один, так и несколько видов спорта (хоть все), и попытаться стать в них Олимпийским чемпионом. С моей точки зрения, а также с точки зрения градуса Олимпийских игр, это наиболее интересный режим, именно он позволяет почувствовать игроку все напряжение и интригу большого спорта.

Олимпийские игры 2002 (Горячее настоящее)

Скоростной спуск на лыжах (Alpine skiing downhill) — один из наиболее интересных видов соревнований. Нужно преодолеть трассу на время, оно, в зависимости от режима, может идти по убывающей или, наоборот, по возрастающей, главное — вложиться во временной график. На выбор доступно несколько камер. Лично мне понравилась от первого лица, как в каком-нибудь асфальте. Когда вы смотрите на стремительно мелькающую трассу глазами спортсмена сквозь затемненное стекло шлема и когда слышно только пронзительный свист ветра в ушах, — это очень впечатляет.

Пряжки с трамплина (Ski Jumping) — по-моему, на любителя. Здесь все-



го-то нужно вовремя нажать кнопку прыжка, возле края трамплина, а потом успеть захватить другую — для благополучной посадки. Хотя и в Winter все было примерно таким же, но игра казалась намного интересней. Наверное, рынье и вправду было бы вкуснее и девушки красивее ☺

Параллельный сноуборд (Snowboard Parallel) — может понравиться не только жутко продвинутым личностям, но и нам с вами, хотя, мне кажется, лучше поноситься на лыжах. Это относится, конечно

же, только к SL 2002, потому что именно сноуборд здесь реализован весьма слабо. Нужно обходить флажки, при этом не касаясь их, и так, кто быстрее до финиша, ведь стартуют двое. Единственное, что понравилось, так это то же камера «с видом из глаз», с которой, с какой-то, немного сложнее играть.

Скоростной слалом (Alpine Skiing Slalom) — лично мне абсолютно не понравился. Ну нет в нем никакой изюминки, которая могла бы «сдобрить» игровой процесс. Ваша обязанность — проехать в ворота, слем ежели вы хоть что-то пропустите, вас тут же вернут на место, так что срезать напрямик не удастся ☹

Воздушный фристайл на лыжах (Freestyle Skiing Aerials) — очень даже ничего, особенно когда падаешь ☹ (а поначалу только падать и будешь). Бедолага за экраном такие кулбиты выполняет, что аж самому больно. Игровой процесс состоит в следующем: сначала вы выбираете трамплин, с которого прыгать, а затем, в зависимости от его длины и крутизны, выделяете в воздухе разные умопомрачительные финты. Во время выпол-



нения трюков камера как бы зависает сбоку от игрока и летит вверх, а затем и вниз, вслед за ним.

Бобслей (2 Man Bobsleigh) — поначалу весьма сложен в освоении, но мне он понравился, именно благодаря его довольно-таки высокой сложности. Кстати, продолженная трасса не позволяет развить во максимальную скорость, она, скорее, служит ориентиром для новичков.

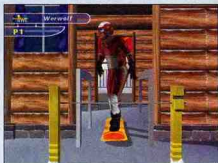
И еще для всех видов соревнований предусмотрено несколько трасс, с разными погодными условиями и временем суток. К трассам особых претензий нет, хотя и разнообразием они не блещут, да и какое многообразие, ведь все они заснеженные и, следовательно, белые ☹

Подведение итогов (Снова наши дни)

За что можно похвалить Salt Lake 2002 без зазрения совести, так это за великолепную графику. Четкая прорисовка каждого объекта: спортсмена, его снаряжения, трассы etc. Великолепно выглядят снегпад и солнце, а ночью многочисленные прожекторы слепят глаза, в метель резко ухудшается видимость, яркое полуденное солнце отражается красочными бликами на всем, что только может блестеть, снег свежий и, как будто только что выпавший, просто настолько настоящий, что кажется,

не в игру играешь, а реально присутствуешь на трассе, и не в качестве зрителя, но в роли спортсмена.

На лица спортсменов разработчики также не пожалели пикселей, и хотя они (лица) выглядят несколько мультяшно, но все-таки способны вызвать радость или грусть по поводу достигнутых результатов, а это



рта у них валит вполне правдоподобный пар. А видели бы вы, как деловито и флегматично олимпийцы поправляют свое снаряжение и обмундирование перед решающим рывком к победе.

Обычно игры с видом от третьего лица ругали за дурацкую и неудобоваримую камеру, но опыт последних двух-трех лет говорит об обратном — наконец-то разработчики научились это делать, и SL 2002 — не исключение. В игре операторская работа просто великолепная, всегда видно именно то, что нужно в данный момент, очень классно смотрятся повторы, призванные воссоздать эффект качественной телепередачи. А когда смотришь, откинувшись на спинку кресла, на то, как мастераки разделился с трассой, сердце наполняется гордостью. Ведь когда несешься на полной скорости, не замечаешь всех нюансов, а повторы призваны восполнить этот пробел.

Звук также не вызывает никаких нареканий: шум ветра, скрип снега, что еще надо? Музыка — это какой-то современный американский неонап, чем-то напоминающий нынче модных Blink 182 или Green Day, хотя, жаль, что они и есть ☹

Мультитейлера нет, но можно играть вдвоем или даже четвером, правда, по очереди. Но все равно, это несколько разнообразит игровой процесс.

Напоследок могу сказать, что игра годится на то, чтобы скоротать вечерок-другой, но, к сожалению, шедевром она, скорее всего, не станет.

P. S. А я, дописав эту статью, вернулся к гениальной Wizardry 8, в плену у которой нахожусь последние три недели.

ООО "Лаборатория ПОЛАРИС"
РЕМОНТ И ТЕХСЛУЖИВАНИЕ
НЕ РАБОТАЕТ — МЫ ПОНИМАЕМ

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

Самостоятельно не сможете решить:

ремонт мониторов	от 70 грн
ремонт систем питания	от 30 грн
ремонт CD-ROMов	от 40 грн
ремонт системных блоков	от 60 грн
ремонт сканеров/копиров	от 50 грн

Наш адрес:
г. Киев, ул. Фрунзе, 40
e-mail: polarslab@ukr.net
телефон: 044-238-66-95
238-66-95
телефон: 044-238-66-97

Видите этих подозрительных подростков, размахивающих разноцветными флагами. Это футбольные фанаты. Какой же матч обходится без них? И смею вас заверить, что эти ребята ни в чем не уступают печально известным английским фанам.

Андрей СТОЛЯРОВ aka DeuSigner deuSigner@svitonline.com

HOOLIGANS

STORM OVER EUROPE

Жанр: RTS/Tactics

Разработчик: The Thirteenth Production

Издатель: DarXobre Games

Veni, vedi, <...> you all!

«Пришел, увидел и послал их всех» — это и является одним из девизов футбольных хулиганов, согласно представлениям разработчиков игры **Hooligans: Storm Over Europe**. Не могу ничего ни убавить,



ни прибавить, поскольку никогда не входил в круги этих самых хулиганов. Однако в сообществе геймеров я находился и нахожусь по сей момент, поэтому в геймы играю часто и всегда стараюсь хотя бы одним глазом оглянуть последние новинки (читай: хотя бы один файербол кастануть или какую-нибудь зовающую планетку спасти). Но вот беда: игры по какой-то странной закономерности вначале долго рихтуются в кузницах разработчиков (которые любят кормить нас, игроков, сладкими обещаниями), а потом внезапно дружным строем, словно с одного конвейера, появляются на прилавках родного города, в результате денег на все катастрофически не хватает. Приходится выбирать, а это, я скажу вам, бывает иногда ой как трудно. Да уж, грустно, когда не видишь в магазинах долгожданных шедевров, издание которых вот уже месяц назад как обещали. Но вдвойне обидно, когда вокруг сверкают названиями знаменитые и многообещающие игры, а денег в кармане всего на один диск! Как хочется купить все это! Ну хотя бы вот это, а может... Обидно... Покупаю же, чего медлишь? А если долгожданная гейма окажется полным провалом, что тогда? Может, конечно, она вполне готовая, а может, и недоделанная! Такого рода мысли наполняют мозги, как размножающийся вирус засоряет винчестер. Поэтому я для себя недавно сделал выбор, который косвенно и стал поводом к написанию этой статьи. Пусть всякими супер-пупер и «потенциальными хитами» займусь для начала другие обозреватели, а я там уже решу для себя, стоит ли мне покупать ту или иную гейму. А пока приобрету чего-

нибудь неизвестное, неожиданно найденное и, безусловно, нигде раньше не виденное. Ведь это же совсем другое дело: ты эту игру не ждал, не надеялся ее увидеть еще два месяца назад, и совсем не будешь расстроен, если внутри окажется задовая дешевенькая игрушка-на-день. Вот и сейчас наткнулся на «Хулиганов». Что это — никто не знает. Известно лишь, что это стратегия, прикольная и новая! Ну что ж, посмотрим.

Как это было

Гм... Хотел начать по привычке с сюжета. Но как? О! Жила-была футбольная команда... Не! Лучше так. Жили-были ярые болельщики футбольной команды. Что-то и здесь не так. А вот эдак, пожалуй, должно пройти. Черный экран. Суровый мужской голос за кадром произносит: «Европа. Наше время [за кадром начинают звучать барабаны]. Самым популярным видом спорта является футбол». Экран светлеет. Под тот же рокот барабанов открывается вид на стадион. Напряжение растет. Внезапно изображение взрывается вихрем звуков. Неистово кричат болельщики, свистят фаны. Игрок на поле готовится бить пенальти. Стадион умолкает. Голос за кадром: «В этой игре есть все: скорость, мастерство, зрелищность, переживание...» Игрок бьет по мячу, но голкипер ловко спасает свои ворота. На табло высвечивается счет: 3:2. Голос за кадром: «...радость побед и горесть поражений». Многие болельщики проигравшей команды встают. Их лица выражают боль и гнев. Голос продолжает: «А еще у футбола есть самые преданные болельщи-

гроить транспорт и мять друг другу бока. Затеменение. Голос за кадром договаривает: «...которые чистенько выходят из-под контроля... и превращаются в хулиганов. Главное, что ведет их — идея и любовь к родной команде».

Вот здесь-то влору бы и высветить название игры через весь экран: «Hooligans: Storm Over Europe». Однако вынужден вас огорчить — в игре заставка отсутствует как таковая. По-моему, мой вариант вполне подошел бы (скромность аж прет ☺). Сюжета тоже в общем-то нет. Вся игра (я имею в виду сингплеер) разделена на 11 миссий. В каждой миссии нам предстоит выполнить определенное задание в том мес-



те, куда отправилась любимая команда на очередной матч. Среди посещаемых стран назову Великобританию (куда же без главных хулиганов мира!), Францию, Голландию (игру делала Нидерландская команда, себя ведь не обидишь) и еще три страны, открыть которые предоставляло вам. Задания в миссиях действительно разнообразны и невероятно оригинальны (а такое вообще бывает? ☺) по своему содержанию. Среди довольно-таки стандартных (по хулиганским меркам) деяний, вроде нанесения ущерба городу на 4 миллиона (всего-то?) или проникновения на стадион (понятно, без ведома контролеров и полиции), встречаются просто отпадные сюжеты. Как вам такой пример: разгром теплиц, где выращивается трювка, все в той же Голландии (люблю самокритику!) прямо под носом у противоборствующей группировки. Короче говоря, веселится будем по полной программе. Жалко, что... Стоп, жалко — это у челки орган... А как же это? (Все, бросаю вредную привычку пить пиво на рабочем месте, то есть за компьютером.) Ах да, вспомнил! Жаль, что мало веселится придется, ведь каждая миссия проходит буквально за 10-30 минут. Но ведь не зря придумали мультиплеер. Эй, дайте мне LAN в распоряжение, я вам такое учиню!



ки, которые...» Он не успевает закончить. В одном из секторов фаны проигравшей команды, проклиная судьбу, разорвали сиденья и кинулись на группу поддержки вражеской команды. Завязалась настоящая бойня. Полиция пытается навести порядок, но сразу же оказывается крайней в драке. Разъяренные хулиганы толпами вытекают на улицы и начинают крошить витрины магазинов,

Что и как будем делать?

Чего вы ко мне пристали, люди? Я что вам, денги, что ли, должен? Ну зачем вы за мной ходите тобоюм праздно шатающимся и не престанно скандирующим какую-то нераз-



барчивую кричалку. Да кто вы, в конце концов? Вот это, я вижу, мои юниты — пузатые и с мониторами. А вы? Ну как кличем: *Supporter* написано. Поддержка, значит? Эх, разберусь-ка я для начала с видами этих бухих в стельку כמו полусонных вояк.

Итак, типов юнитов в игре всего 7: *Leaders*, *Supporters*, *Rats*, *Ravers*, *Hooligans*, *Bikers* и *Bulches*. Первые — непосредственные представители игрока в виртуальном мире. Обычно в наличии несколько лидеров на миссию. Смерть всех означает проигрыш. Иногда нельзя терять даже одного. Короче, они — душа компании и главные подстрекатели, без которых никак не обойтись. Сапортеры — отдельная категория. Если остальными подопечными можно управлять напрямую, то эти товарищи имеют некоторую автономию. То есть они ходят за вашим отрядом, любят поскандировать, а при встрече группировок первыми рвутся в бой и выступают в роли «мясной баррикады». *Rats* (Крысы) — самые быстрые и самые слабые из подконтрольных типов.

Ravers (Рэйверы) будут помощной кси, кроме того обладают возможностью зазывать других независимых рэйверов музыкой и танцем. *Hooligans* (собственной персоной) — люди в черных масках, ветровках и со ступлями в руках, типичные середнячки. *Bikers* (цикломотисты, тифу, молотчики, тиферы, вы поняли — те, которые на колесках с цепями) — пенсионного возраста мужички, третий по силе юнит в игре. Ну, и наконец, *Bulches* (Быки — вот это по-нашему!) — хардкорные фаны, неисправимые хулиганы и обжоры, что отнюдь не мешает им быть вторыми по мощи юнитами (и, как следствие, последними по скорости).

Так-с, про население рассказал. Теперь пора переходить к самому процессу. Итак, что же представляет из себя игра? Несмотря на заверения разработчиков о жанре RTS, я бы все-таки отнес «Хулиганов» к тактическим играм. Ведь количество задействованного народа не так уж и велико, и частично нас лишают возможности пополнить редюющие ряды новыми бойельщиками. Вот и приходится избегать открытой конфронтации с заградительными отрядами, а тем более с в несколько раз превосходящими силами оппозиционной тусовки (что там полиция в сравнении с дико пьяными, до сивенья обкуренными фанатами с огнестрельным оружием в руках?). А теперь перенесемся на минутку на виртуальное поле боя.

Вначале каждой миссии нас снабжают кратким брифингом, где перечисляют основ-

ные цели и условия победы. Затем следует короткий видеоролик (оцифрованное видео), где берут интервью у главнейшей банды. Кстати, здорово вышло, как будто в реале! (А может, и не «как будто») Далее откровенно привычная изометрическая панорама с видом на место событий. У вас есть определенное количество людей, есть цели и есть твердая уверенность, что начального количества напарников явно не хватит даже для частичного противостояния врагам. Что дальше? Вот тут-то и начинается самое интересное. Людей, как и положено, можно набирать в идеально подходящем для этого месте — в пабе. Ну, во-первых, можно купить всем выпивку за свой счет, и получить пару-тройку преданных Сапортеров. Ну, а во-вторых, можно просто нанять нормально контролируемого юнита за деньги. Кажется, проблема решена! Ah net! План готов, а чего-то не хватает. Не догадались? Ведь всегда для хорошего дела не хватает денег. А откуда их взять? Объясню. Все-таки большинство миссий придется выполнять в городе. А чего много в городе и мало за его пределами? Домов? Правильно! А что есть в домах? Люди? Да причем же здесь люди? Во-первых, они не «что», а «кто»! А во-вторых, если вам захотелось действительно проверить, причем они, и при каком количестве, попрошу пройти дальше по кварталу, по-



там повернуть направо, там стоит замечательное здание под названием «Gangsters». А мы здесь людей уважаем, ну разве что кроме копов и противников! Так вот, возвращаемся к теме. В городе много магазинов. А в магазинах лежат деньги! Вот и вытаскем их побыстрее! Не будьте аккуратны, не нарывайтесь без подготовки на всякие там бензоколонки, бордели и оружейные магазины, а то владельцы построеляют вам попопуну людей. Кстати, о стрельбе, точнее, об оружии. Ведь ваших юнитов можно еще и вооружить. Для каждого из них есть свой вид оружия. Лидеру — пистолет, бойкеру — цепь, быку — мотопилу! Кроме того, у юнгов

есть специальные способности. Так, Лидеры умеют водить машины, Быки — двигать большие контейнеры и т. д. Да, еще одно! Ваши юниты могут брать камни из кучи (таковые до-



вольно часто встречаются) и кидаться ими как по живым мишеням, так и по зданиям. Ну, о процессе вроде бы все!

Впечатления и выводы

Игра не просто прикольная, она очень прикольная. Причем прикольная как в смысле юмора, так и геймплея. А в игре что самое важное? Правильно — геймплей! Это самый большой плюс, который состоит из множества маленьких, таких как: невиданная оригинальность (чего стоить сама идея игры!), отличное воплощение задуманного и т. д. и т. п. Графика на уровне. При максимальном разрешении в 1024x768 на 17 дюймах смотрится просто супер. Наибольший восторг вызывает пейзажи, архитектурные достопримечательности и прочие прелести окружающего мира. Единственное, что обидно, — юнитов всего лишь семь разновидностей и в теории, и визуально (не считая полиции и гражданских). Впрочем, это все компенсируется зрелищностью встречи двух вооруженных, не побоюсь этого слова, армий фанатов, последующего за этим выместательства небесоспособной полиции и, как следствие, ее посярмления. Озвучка — лучшая. А вот музыки в процессе игры нету. Но как по мне, так даже лучше. В завершение скажу, что игра обладает довольно удобным менюшками (кстати, в меню музыка есть, причем довольно хорошая — жаль, только один трек) и дружелюбным интерфейсом.

Выводы. Любителям тактики/стратегии крайне не рекомендуется. Остальным советую хотя бы посмотреть. Европа — это вам не Америка. Тут игры делают реже, но зато качели! Просто, стильно, оригинально, прикольно! Но мало! Товарищи разработчики, делайте такие игры чаще и больше в объеме. На этом не прощаюсь, но говорю:

— До скорой встречи!



отличное качество 2D

бескомпромиссная скорость в 3D



GeForce 3
GeForce 3 Titanium
GeForce 2 Titanium
GeForce 2 GTS
GeForce 2 MX400

г. Киев, ул. Индустриальная, 27, 1 этаж
тел. 495-2911, 457-9845, shop@eletek.com.ua, www.eletek.com.ua



motherboard

Ну, а любителям больших скоростей обязательно следует заглянуть на наш автотрек. Сегодня здесь собрались лучшие мотогонщики Игрограда. Победить их сложно, но вполне реально.

Игорь КЛИМОВСКИЙ aka Вервольф

BALLISTICS

Жанр: футуристические мотогонки

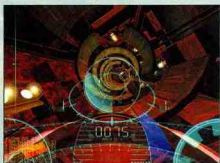
Разработчик: Grin

Издатель: Xicat Interactive

Мультиплеер: до 8 человек

Системные требования: минимальные (заявленные разработчиками) — PIII-300, 64 МБ ОЗУ, 8 МБ видео, а также немалая толика удачи (это вам понадобится, чтобы запустить игру на такой машине ☹); рекомендуемые (мой) — PIII-900, 256 МБ ОЗУ, 32 МБ видео, 1 Гб на винчестере

Вечер над Игроградом всегда хорош: заходящее солнце отражается в окнах зданий, и те горят, как тысячи маленьких солнц.



Вечер в нашем городе — прелюдия к самому напряженному времени суток — ночи. Даже сейчас, хотя солнце еще не село, народу на улице значительно поубавилось — большинство уже разбежалось по любимым зданиям и приоткрылось плодотворно провести там ближайшую ночь, оставшиеся же торопливо идут по улице по направлению к любимому кварталу или постройке.

Но я, в отличие от остальных, никуда не спешу.

Потому что я только слез со своего раскаленного докрасна байка. Весь день я и мой верный железный конь провели в изнуряющей гонке, на такой скорости, что не всякий и поверит...

Я глянул вверх и неторопливо потянувшись, ощущая, как одохла усталость наливалась тупой тяжестью на меня. Вдалеке над кварталом RPG монаше возмущалось здание Wizardy 8. Неторопливо достав из кармана пачку сигарет, я подошел ко все еще горячему мотоциклу, наклонился и прикурив от его раскаленной поверхности. Сделав глубокую затяжку, я вздохнул и проводил взглядом механиков своей команды, которые повели мою машину на апгрейд — только что финишировав первым, я как раз заработал денег на новый движок, который ребята и собирались ставить.

Оглянувшись на остальных участников заезда, я увидел, что из восьми стартовавших финишировало только шестеро, в том числе и я. У тех двоих было множество причин для того, чтобы сойти с дистанции, но скорее всего, оба новичка просто не справились с управлением на высокой скорости, как всегда пренебрежительно отнесшись к тренировке, и, не уповив какой-то мелкой, но важной детали, жестоко поплатились за это. Шутка ли — управлять болидом, который мчится на сверхзвуковой скорости, и не знать элементарных функций своей машины. Но ничего, полегает в больнице пару недель ☹ — глядишь, и ума наберутся, к тому же послужат наглядным примером для остальных нетерпеливых неофитов...

Так, неспешно и вяло, текли мысли в моей голове. Но внезапно их спокойный ход резко был прерван моим шефом (по совместительству заодно и менеджером нашей команды), который только что вернулся из длительной командировки в Capitalism II и, следовательно, был не в курсе последних событий.

(Несколько дней тому назад был я в игроградской мэрии, и там мне было поручено посетить новое здание, Ballistics, и написать о нем подробный отчет. Тогда-то как раз подошел агент Ронд, то есть шеф ☺, который, назначив число сдачи



отчета, в спешном порядке отправился в мир Capitalism II, в коем и занялся плодотворным изготовлением PDAJ.)

— Ну, агент Вервольф, выкладывайте, что у вас, — властно произнес начальник.

— Послушайте, шеф, письменный доклад еще не готов, да и не ожидал я вас с личной инспекцией, — растерялся я.

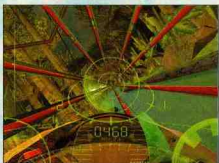
— Ничего, я с диктофоном, — он покрутил перед моим носом маленьким блестящим предметом.

— Лодно, слушайте, — я сделал последнюю затяжку и отбросил окурки в сторону. — С моей точки зрения, сей продукт

инженерной мысли должен понравиться, прежде всего, оъявленным гонщикам и любителям высоких скоростей.

— Вы имеете в виду серию Need For Speed и ее почитателей?

— О, я ничего не имею против NFS, но



сравнивать скорости NFS и Ballistics — это все равно, что сравнивать скорости улитки и реактивного самолета.

— Ну, тогда, может, хоть Star Wars: Racer? — в голосе шефа сквозила надежда.

— Э, даже он отдухает! Ну опустите сами: средняя скорость вашего болида, без каких-либо апгрейдов, — около 400 км/ч, и она существенно возрастет, если поменять движок или поставить новые обтекатели. Но об этом я расскажу позже. Как и во многих других футуристических гонках и разного рода аркадах, когда вы подбираете на трассе определенный бонус, ваша скорость резко возрастает. Мой личный рекорд на данный момент — 1832 км/ч; на такой скорости сложно вообще что-либо понять. Даже звук собственного двигателя не слышно, так как вы далеко за пределами звукового барьера. Кстати, по обещаниям строителей, скорость в этом здании вообще ничем не ограничена — хватило бы реакции. Пару слов о бонусах — их в игре несколько типов. Основные — это те, что прибавляют скорость и охлаждают двигатель, реже встречаются денежные...

— Хорошо, теперь, пожалуйста, поподробнее о транспортных средствах, трассах и прочем, — агент Ронд аккуратно направил русло разговора в другую сторону. Я не был против:

— Собственно говоря, мотоциклы, точнее, гоночные болиды — ведь назвать эти аппараты просто байками сложно — больше всего напоминают мотоцикл судьи Дреда (из одноименного фильма со Сильвестром Сталлоне), провода, колеса у них не выдвигаются. Так вот, этих самых мотоциклов — ни за что не поверите — аж одна эштр! Но это лишь поначалу — со време-

нем, когда поезде, деньги подзаработаете, можно...»

— Купить новый? — нетерпеливо перебил меня шеф.

— Нет, я же сказал, что мотоцикл все-



го-то один. Но возможности для улучшения весьма широки, и меня двигатель или передний обтекатель, вы существенно воздействуете и на общую массу аппарата, и на его скоростные параметры. Также замене и апгрейду подлежат сиденье водителя, его можно заменить на более легкое и аэродинамичное. Очень важная деталь вашего болида — охлаждающая система, которую желательно поменять на более мощную вместе с новым двигателем: без толкового охладителя вы просто-напросто взлетите на воздух от перегрева.

Итак, подытожим итог: каждый волен создавать мотоцикл себе подстать. Например, одному важно высокая крейсерская скорость, а другому — высокая акселерация. Экспериментируйте на здоровье! Так что вполне реально создать абсолютно уникальный и непохожий на других болид, и это несомненный плюс.

Теперь кое-что о трассах: так как события развиваются в недалеком будущем, то и антураж нас ждет соответствующий: мегаполисы, мегакорпорации и т. д. Специально для нового вида гонок созданы специальные дороги-трубы, с внутренним диаметром метров восемь; в них мотоциклы удерживаются магнитным полем. По ходу гонки вам будут встречаться разнообразные препятствия, разработанные щедрой рукой разработчиков, заведомо изобретательных на всякие пакости. Кстати,



этим самым разработчикам не мешало бы сделать немного повнимательней: игра довольно глючит, а под Windows XP иногда даже отказывается запускаться. Но вернемся к нашему барану, то бишь к трассам. Их география весьма разнообразна, дороги сами по себе тоже непохожи, на когда проедешь штук пять... То есть они про-

де бы и разные, но все же очень похожи — приходится, знаете ли.

Я прервался, чтобы взять у шефа сигарету, которую тот мне предложил. Закурив, мы некоторое время молчали, а я собиравшись с силами и мыслями, пытаясь предугадать вопрос. Ранд не заставил долго себя ждать:

— Так, ну разобрались мы с этими болидами и дорогами. Теперь пару слов об игровом процессе, и заодно о режимах игры.

— В игре доступны такие режимы: **Single race** — выбираете трассу, количество оппонентов и кругов, а также уровень сложности. В чемпионате — вот где можно разгуляться по-настоящему! — начинаем с энциклопедии денег и с новым мотоциклом; правда, денег, которые дают вначале, не хватит даже на маломальский апгрейд, но это не беда. После первой гонки можно зайти в магазин и что-нибудь там выбрать. Конечно, наши финансовые возможности пока ограниче-



ны. За участие в заезде вы должны заплатить немного денег — конечно же, они окупятся.

Что есть гонка и как в нее гонять, думаю, давно всем известно. Но надо бы сделать пару оговорок, справедливых лишь для Ballistics. Как уже было сказано, для успешного финиширования в гонке очень важна хорошая **система охлаждения** — на таких высоких скоростях корпус болида сильно нагревается из-за трения с воздухом, повышается температура также и от столкновений с препятствиями или соперниками. Для того-то и нужно охлаждать корпус мотоцикла, причем делать это можно двумя способами. Во-первых, с помощью охлаждающей аппаратуры, установленной на борту — однако, используя ее, вы сильно теряете в скорости. Во-вторых, понизить температуру можно при прохождении специальных охлаждающих участков на трассе, но они, к сожалению, встречаются довольно-таки редко. Ну, а если все-таки температура достигнет критической точки, то ваш сверкающий болид засверкает на полную катушку, т. е. попросту разлетится на куски, и гонка на этом окончится. Кстати, на прохождение каждой трассы дается по три попытки; если все они израсходованы, то придется загрузиться из сейфа. Мало это или много, зависит от уровня сложности: в игре таких уровней три. Если на легком, стукнувшись, можно еще ездить, то на среднем и сложном малейшее столкновение грозит сходом с трассы. Ну, а что каса-

ется мультимедиа... Можно, я дома эту тему подготавливаю?

Ранд многозначительно посмотрел на меня, потом потыкал пальцем в калькулятор и сухо проговорил:

— Я учту это. Ваялте про искусствен-



ный интеллект.

— Ну что ж, компьютерный соперник играет вполне на уровне: стоит начать кого-то обгонять, тебя почти обязательно постараются подрезать или прижать к ближайшему препятствию. В то же время болты, идя на обгон, стараются держаться от вас подальше.

— А как внешнее оформление — графика и звук?

— О-о-о, выше всяких похвал, достойная работенка для GeForce3. Что про нее сказать — смотреть нужно. То же и в отношении звука.

— Это все? — спросил Ранд, после небольшой паузы.

— Да, — ответил я, старательно прищипывая свой окурочек.

— Еще одной такой отчет, и я подумаю о смещении вас на другую должность.

Глаза Ранда холодно сверкнули.



— Идите писать. Сделайте так, чтобы то, что вы мне наговорили, имело опрятный вид. Завтра положите секретарю на стол.

И он исчез — так же незаметно, как и появился.

ЖИВИСТИЛЬНО!
КОМПЬЮТЕРЫ ЛЮБЫХ КОНФИГУРАЦИЙ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
СКАНЕРЫ
ПРИНТЕРЫ

ВОЗМОЖНА
ДОСТАВКА
В ПЕРЕДПАС
УКРАИНЫ

(044) 490-2323, сервис-центр (044) 238-6695

На сей раз в нашем Музее необычная экскурсия. Сегодня Вам расскажут о легендарной «Цивилизации». Да-да, о той самой первой Civilization, которая много лет назад покорила сердца миллионов геймеров во всем мире.

CIVILIZATION

RIP

«Итак, господа экскурсанты, мы переходим к следующему нашему экспонату. О, вижу удивленные взгляды. Что-то знакомое разглядели? Что же именно? О! Сразу видно, избаловали вас еще в детстве всякими полигонами, Direct 3D и OpenGL'ями! Устал уже повторять — GeForce'ы до добра не доводят... Ну ладно, это так, лирическое отступление. О чем мы там говорили? Ах да-а! Экспонат! Ну что, никто не узнает? Да неужели среди вас нет ни одного приличного геймера? О, вижу, кто-то тянет руку! Ага, дедушка, скажите, что это? ПРАВИЛЬНО! Это старая добрая «Цивилизация», часть первая! Так! Опять удивленные взгляды. Кто сказал «это не Цивилка»? Вы, моло-



дой человек? А что тогда по-вашему «Цивилка»? Ах! Вы говорите, у вас на компьютере третья часть стоит? И она абсолютно не похожа на этот ужас, который находится на этом стенде? Да, вы правы — это мало похоже! Этот экспонат раз в восемь лучше!!! Да вы меня с ума сведете своими удивленными взглядами. И не надо на меня так смотреть, будто бы я с него уже сошел. Я знаю, что говорю, господа! Конечно, я признаю, что, по сравнению с той же третьей частью, графика здесь, можно сказать, почти отсутствует. Ну и?.. Зато геймплей был крепче. Это сейчас людям достаточно просто взглянуть на коробочку, молча прочитать описание, просмотреть скринш, ужаснуться и затем пойти рубиться в ту же Кваку. А в далеком 1991-м каждая игра была на счету. А особенно игра с гордым лейблом **MicroProse** на коробке. Вы и о фирме такой не слышали, господа? Да кто тут собрался? Желторотые, вскормленные 3D-графикой. Но хоть человека, некогда работавшего в ней, вы знать должны. Дедушка, ну хоть вы скажите, а? А то я уже боюсь у остальных спрашивать — они же ничего не знают! Браво, дедушка! Конечно, это же *Сид Мейер* — мэтр всех цивилизаций. Ага, уже в глазах народа промелькнуло понимание! Ну, давайте проведем малень-

кий опрос! Кто какие знает проекты, произведенные этим человеком? Так, ну «Цивилизации» 1, 2, 3 — правильно. Так, *Test Of Time* — тоже его. Далее? *Pirates and Pirates Gold* (прим. ред: там он только помогал). Пока все верно. А дальше? Что, все? Запас иссяк? А ведь были еще и *Gunship*, *Crusade in Europe*, *Covert action*, *Colonization*, *Red Storm Rising*, *F-19 Stealth Fighter*, *Railroad Tycoon* и многое-многое другое!!! Эх вы! Стыдно не знать такого человека! Да в те времена ждали каждую игру, выходящую из-под молота этого славного кузнеца! Только он обладал даром, талантом делать игры с изюминкой, раскусить которую дано было не каждому. Благодаря этому каждый проект MicroProse ожидался с колоссальным нетерпением. Каждая игра по-своему была уникальной. К примеру, *Silent Service* была первым в истории человечества симулятором подводной лодки. А в «Цивилизации» мэтр ухитрился вложить не одну сушеную виноградину, а целых две.

Во-первых, это была первая игра, представляющая один цельный мир. Вернее, не совсем цельный, а поделенный на квадратики, но суть не в этом. Суть в том, что до этого все игры разделялись на уровни или миссии. Ближе к концу эти миссии просто становились сложнее — появлялось больше врагов, больше гололопых — и все. А в «Цивилке» все это происходило очень плавно — с развитием вашей империи появлялось все больше городов, больше юнитов, и за всеми надо было следить.

А во-вторых, это была первая игра планетарного масштаба. Раньше нам да-



валась возможность управлять лишь одним героем или небольшой группкой юнитов. А вот в «Цивилизации» нам вручили бразды правления целой нацией, которую надобно было привести к победе. Согласитесь, каждому приятно, когда от его решения зависит война и мир, счастье и несчастье, процветание и бедность... Словом, судьба целого народа!

А так как это была единственная игра, обладающая этими качествами, то неудивительно, что у нее и геймплей был выше, чем у всех ее клонов и сиквелов вместе взятых. Каждый первый хотел по-



пробовать себя в роли управителя государства. Тем более что выбор этих самых государств был очень велик. 14 народов ждали своего правителя. Ну и что, что они ничем, кроме портрета правителя, не отличались? Главное, их было много. Да и портреты были отличными. Ах, какой же там был товарищ [это не опечатка!] Сталин... Как-нибудь посмотрите.

А есть-ли среди вас, уважаемые экскурсанты, люди, ни разу не слышавшие о «Цивилизации»? Нет, не о зубной щетке, телевизоре и расческе, а об игре? Есть? Тогда придется рассказать об основных ее принципах.

Создав мир (кстати, мир всегда генерился случайно — еще один плюс в копилку MicroProse (прим. ред: не всегда... была карта настоящая, исторической Земли)), мы видим перед собой карту, поделенную на условные квадратики. Для преодоления одного квадрата требуется одна единица хода. Квадраты бывают различных цветов с различными рисунками. Цвета обозначают определенный тип местности — поле, тундра, луг, лес, болото и т. д. Каждая местность имеет свои показатели: *коммерции*, *производства* и *еды*. Чем больше будут эти показатели, тем выгоднее будет построить на этой местности новый город. Рисунки обозначают ресурсы — *дичь*, *рыба*, *драгоценные камни* и т. п. Ресурсы дают какой-либо бонус к местности, на которой находятся. Соответственно, строить города около них выгодно вдвойне.

С самого начала нам выдается, согласно накладной, один отряд поселенцев, которые от нечего делать могут построить новый город. Таким образом, начинаем строительство. Естественно, для начала рекомендуется сформировать еще и один отряд септлеров — для основания

нового города. Ведь чем больше городов, тем сильнее процветает ваша империя. Но при этом в городе нужно рас-



пределил еду, доходы и строительство. Сделав ставку на еду, вы получите очень быстро растущий городок, на строительство — быстро возводящий все постройки, ну, и на доходы — быстро пополняющий казну. Также необходимо следить, чтобы в городе все было счастливо — для этого необходимо соорудить специальные храмовые постройки и оставлять в городе войска. Войска также формируются в городках и предназначены для обороны этих самых городков, подавления в них мятежей (да-да, тут и мятежи бывают) и, наконец, атак на врага. Война в первой части этой трилогии имеет нехорошую привычку разгораться в самый неподходящий момент, поэтому в каждом городке рекомендуется держать одну-две боевые единицы для его защиты. Чтобы производить новые постройки, необходимо проводить исследования. Раз в какое-то время вам будет выдвигаться окно: мол, наши ученые совершили великое открытие, теперь вам доступно то-то и то-то, а теперь выбирайте, что мы будем исследовать в дальнейшем. Этих самых открытий в игре просто чертова уйма — более пятидесяти. Всех их исследовать за короткий срок, предоставленный нам для развития, очень непросто. Поэтому ре-

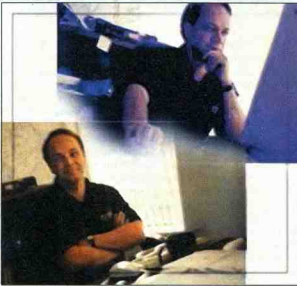


комендуется повысить финансирование научной деятельности за счет собственного козла.

М-да, вот рассказал вам огромную кучу полезной информации и соорбил: я же еще и трети всего не выдал. Ведь есть еще и дипломатия, чудеса света, варвары и многое-многое другое. К несчастью, описать все, что есть, практически невозможно. Для этого нашу лекцию придется немного растянуть. Спрашивайте, насколько? Что ж, если описывать все концепции, то к следующему экспонату

мы доберемся как раз к юбилею А. С. Пушкина. Уж проще самому сыграть и проникнуться всеми тонкостями игрового процесса. На самом деле, все не так уж и сложно, как выглядит на словах. Достаточно прожить две-три тысячи лет, и вы втянетесь настолько, что отвлечь вас от монитора будет уже трудно, даже вашим любимым бутербродом. Авторитетно заявляю — на себе испытал!

Ага, снова вижу удивленные взгляды. Что такое? Ах, вы удивились, когда я наемкнул на две-три тысячи лет? Объясняю. Существует три способа выиграть: первый — уничтожить всех врагов; подходит для людей, не мыслящих Землю без войн. Второй — построить космический корабль и первым благополучно приземлиться где-то в районе Альфа-Центавры; наиболее мирный способ победы; и третий — просто прожить 6010 лет (вот тут я, возмож-



но, не прав — давненько играл уже — но, то, что во второй части все именно так, я уверен). Срок вашего правления государством ограничивается промежутком между 4000 годом до н. э. и 2010 годом н. э. (прим. ред: в зависимости от уровня сложности). Если вам удастся продержаться на троне все это время — победа за вами. Естественно, что за этот период вся ваша страна преобразится. Начинать вы будете с каких-то вином в кожаных жилетках и с копьями в руках, а заканчивать торжественными парадом колони танков, прикрываемых реактивными истребителями и атомными субмаринами. Главное, чтобы наука не стояла на месте, иначе рискуете танкистов по бошке дубинами лупить в году эдак девяностом. Сами понимаете, что перспектива не самая радужная. Хотя, в первой цивилизации еще существовал такой баг: позволял с поселенцами запросто сбивала стелс-истребитель, даже не потеряв ни капели здоровья, — во всем виноват генератор случайных чисел, еще не доведенный до ума в далеком 1991-м.

Одним словом, тем, кто заинтересовался данным жанром пошаговых стратегий, но еще в них не играл, я рекомен-

дую начинать знакомство с ними именно с первой части.

А вообще про «Цивилизацию» ходили разнообразные слухи, будто бы один то ли немецкий, то ли швейцарский адвокат



подал в суд на Сиду Мейера за то, что тот своим великолепным продуктом оттек его от повседневной размеренной жизни. И теперь этот самый адвокат не может ни есть ни спать, пока не наладит

все дела со своим народом. Но суд иск отклонил. Я ничего не утверждаю — это только слухи, — но все же сидите за компьютер с установленным там творением MicroProse впечатлительным людям без предварительной подготовки не рекомендую. Зотанет так, что из монитора только топочки торчат будут! И надейтесь после этого, что вас за эти самые топочки оттуда успеют вытащить. Ого, зачем же все так близко к сердцу принимать, женщина? Ну какой резон в том, что вы так громко в обзорок хлопнули? Все равно все равно чадо упорсит вас купить эту игру. По его глазам видно, что потеря сознания тут не поможет. А я вам пока доктора вызову. Док, иди сюда, к тебе жерт... то есть пациентка дздрела! Без кровопускания не обойтись! Только не заплочай ее, а то я тебя знаю. Все, ушел. Мне все-



гда становилось не по себе при виде его тесаса и запянутого кровичей докторского халата.

Ну что же, господа экскурсанты, на этой мажорной ноте я предлагаю отлепить ваших детей от этого стенда и перетопить их к следующему...



ул. Коминтерна 30,
5й этаж,
тел. 044 239-3805
Пн-Пт 10.00-19.00
Сб 11.00-15.00
© "Восстановление"



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

В квартале RPG продолжают лекции по одной из самых популярных и интересных ролевых систем — GURPS. Сегодня наши инструкторы попытаются вас обучить основам нелепой профессии гейм-мастера — демиурга виртуального мира.

GURPS

Антон (Том) КОЛОДЯЖНЫЙ

Мастер в разрезе

Мастер — это судья ролевой игры. Нет, этого мало. Он сообразительный писатель, интересный рассказчик и хитрый демиург в одном лице. Тот, кто хочет стать мастером, должен проникнуться этой идеей.

Мастер — последняя инстанция. Он имеет право изменять любые правила так, как будет удобно ему (но это не означает, что он должен изменять их на каждом шагу). Его слово — закон.

Несметное число нюансов и деталей отлажено на его совесть — ведь ролевая игра обретает реализм именно посредством мелочей, которые мастер должен учитывать. С хорошим мастером игра понравится всем, даже при откровенных провалах. Но если в голове мастера годами жили и разномыслились опилки (шумелки, пытелки или сопелки), то никакие правила вас не спасут. Если за комп посадить ламера, то он Бог весть чего наговорит и скажет, что комп виноват. Так и с «Гурпсом».

Итак, первое правило: не бывайте плохих настольных систем, бывайте плохими мастерами.

Начиная игру...

Есть несколько вещей, которые мастер должен проделать до начала игры, чтобы облегчить ее для себя и игроков.

Подготовить модуль.

Если вы играете готовый модуль, то неплохо было бы перечитать его, запомнить ключевые места и переломные моменты (если в самый пиковый момент ты начнешь риться в шпаргалку и вымученно импровизировать — попомоешь весь кайф, и игроки тебе это не простят), написать листы NPC'ов, начертить карту. Если же модуль ты делал сам, то что мешает тебе потратить энное количество свободного времени и сколько потребуется бумаги и чернил, чтобы плавать в модуле как рыба в воде. Это оценят. Если же игроки упорно не

желают идти туда, куда ты как мастер их направляешь, не огорчайся. Разработка модуля — отличная зарядка для мозгов. Да и потом пригодится.

Второе правило: готовься.

Побеседуй с игроками о модуле: расскажи о стиле модуля (ниже), мире, веке, технологиях. Чтобы не получилось нехорошо. Представь, что ты сделал модуль, скажем, по Японии, о чем сразу всем по секрету рассказал. Сбежался к тебе народ. Ты его усадил, взял «Гурпс» и начал вещать про Якудзу, Триады и дисциплинарные обрезания очень нижнего пальца. И вдруг народ подло отпал и начал разоспаваться, обижено намекая на отсутствие Сегунов, Ногинаты, табуна Ниндзей и прочих Монголов. Кто был неправ?

Понтерсуйся об уже сыгранных модулях. Чего игрокам понравилось — развивай. Чего не понравилось — покреси, отрежь и выброси. Квест — это интересно, но если народ хочет разнести трактор, то квест надо отложить на потом.

Третье правило: безжалостно правь модуль в соответствии с индивидуальностями игроков.

Сколотить команду.

Народ случайно встретился в таверне, выпили за знакомство и тут же толпой пошли на штурм квеста? И все спокойно спят по ночам? Все друг другу верят? Так не бывает. Или еще хуже: весь народ передружился, а когда одного с собой не взял (видно, бухал недостаточно). Что делать? Создавать нового персонажа и пытаться вводить взлом? А если Игрок прет рогами, что хочет играть этого, что другим ему быть неинтересно. Пихать человека Мастерским Произволом? Игроки затают песню про Рельсы (сюжетные). Поэтому советуем (особенно начинающим) первым же витком сюжета намертво связать народ в крепкую команду (как? — пашевайте опилками). Дальше будет гораздо легче.

Четвертое правило: постарайся облегчить себе жизнь, отсылая модуль к готовым сюжетным стандартам.

Стиль модуля

Перед запуском модуля или кампании, кроме инфы по миру модуля, ты обязан согласовать с игроками стиль модуля. Основные критерии стиля.

Игра по источнику: книга, фильм, история, компьютерной игре. С первоисточником можете коллективно извращаться, как захотите. Например, возьмем какого-нибудь «Гамлета». Можете не отклоняться от канонов (трагедия), а можете отточить нечто эдакое (Гамлет, або Феномен Датского Капализма ©).

Тайна, покрытая мраком / Беготня, стрельба и драки — найти компромисс.

Юмор и приколы / Драма и трагедия (без юмора, конечно, нельзя, но не сплошняком ведь...).

Трупы штабелями / Всеобщее бесчестие (как получится).



Все эти параметры влияют на игру и отыгрыш. Перед игрой обязательно поинтересуйся всеобщим настроением и сделай выводы. Можешь пожертвовать своим самолюбием или еще чем, но не вздумай навязывать народу непримлемый для него стиль. Ты не дождешься, как бы ты ни хотел. Трагическое Отыгрыша По Поводу Загадочной Смерти Маленького Друппи от народа, только что славшего сессию. Но, вероятно, ты получишь Великолепный Отыгрыш Пьянки и Мордобоя.

В процессе игры...

Все, что Мастер должен делать в процессе игры, — это описать ситуацию, выслушивать действия игроков, сверяясь с правилами, описывать дальнейшее развитие, потом опять выслушивать... довольно просто, правда? На самом деле, не очень.

В процессе игры оказывается, что самых важных вещей нет в правилах и выгаивают они только от Мастера.

Здравый Смысл! Моги!! Логика!! Все эти понятия должны присутствовать в твоей голове отнюдь не проездом, а каждую игровую сессию. Когда какое-нибудь правило противоречит здравому смыслу, игнорируй его (правило). Важно, сколько раз его проверяли и катили на плейтестерах. Нет идеальных правил нигде, включая «Гурпс». Запомни, твое слово — закон.

Пятое правило: логика!

Будь милостив. Дай Игроку шанс, и постарайся, чтобы это было реалистично. На кубиках выпала верная смерть? Морду кирпичом и, подумав для виду, шлем Игроку обморок. Летаргический. Т. е. после окончания боя, когда безутешные соратники, посчитав финансы и почевая репу, прикинули, что им едва хватает на гроб и на пиво, кто скажи магическую оживляющую фразу: «...и тут внезапно из гроба раздался десятизвонный мат...»

Шестое правило: хулиной, но в пользу игрока.

Сохраняй темп игры. Не превращай игру в кропотливое ковыряние в правилах, перемежаемое короткими репликами. Игра — это рассказ, а ты рассказчик. Законные и паузы способны убить даже самый интересный рассказ. Когда герои зайдут в тулку, сохраняй темп, подбрось им случайную встречу с информацией. Давай игровые подсказки, способные натолкнуть на правильный путь.

Седьмое правило: уметь разговаривать. Персонажи тоже жить хотят. В

некоторых системах Мастера могут себе позволить укладывать героев пачками. Так вот, ты на них не равняйся, они там пачками и генерируются. А в «Гурпсе» не так. Ситуация: игрок, наложившийся, через какие-нибудь полтора часа рождает, наконец, персонажа, которого убивают в течение пяти минут. Самое мягкое название этому — неправильный баланс сил. И если таким образом весь народ окажется вынесен, то он не преминет излить свой праведный гнев на голову, челюсть, нос и другие части тела несоразмерного Мастера.

Восьмое правило: Не кроваво-жидкой.

NPC

NPC — персонажи, управляемые Мастером. За одну игровую сессию он только это и делает. Персонажи самые разные — от Трактирщиков до Главных Злодеев [Игроки! Жалейте Мастеров, ибо ты



Настольные стратегические игры

г. Киев, ул. Богатырская, 2-Б
т/ф: (044) 461-3161
E-Mail: sales_kiev@sargona.ru
http: www.sargona.com.ua
Находясь в следующих местах:
г. Киев, ЦУМ, 2-й этаж, отделы игрушек и игр
г. Киев, Книжный рынок "Птировка"
г. Киев, ул. Богатырская, 2-Б,
клуб "Легенда", т. 461-31-61
г. Киев, ул. Васильковская, 10
клуб "MajesticLand", т. 490-26-50
г. Киев, ул. Соленовская, 33,
клуб "Каву", т. 868-02-15
г. Киев, ул. Дмитриевская, 2,
магазин "ComputerLand", т. 400-67-92
г. Киев, ст. м. "КП", 18-й корпус "НТУУ"КПИ"
г. Киев, ул. Металлистов, 6,
магазин "АМВ-канцтовары"
г. Киев, Торговый центр "Квадрат"Сайт книги"
на ст. м. Арсенальная
г. Киев, Торговый центр "Все для дому",
на ст. м. Дружбы Народов
г. Киев, кинотеатр "КИБ",
ком. Клуб "Восхождение-13", тел. 239-14-97
г. Киев, ул. А. Матвишин, 3-Д
Магазин "Дом игрушек", тел. 544-13-35
г. Львов, ул. С. Крушельницкого, 2,
клуб "Netmania", т. (0322) 72-88-50
г. Савастополь, ул. Гонора, 35-6
ком. Клуб "Дракон", т. (0692) 57-95-25
г. Харьков, ул. Рымарская, 10,
магазин "Legoclub", тел. (0572) 43-24-26
г. Харьков, ул. Плехановская, 92-А, г-ца "Металист",
корп. Б. ком. 303, клуб "Тильдия Магик", т. (0672) 26-05-19
г. Харьков, ул. Пушкинская, 56/3, м-н "Моделист"
г. Харьков, ул. Университетская, 114,
м-н "Исторический Музей", м-н "Информатор"
г. Симферополь, ул. Советская, 114,
клуб "Fortress", т. (0652) 49-44-08
г. Донецк, пр-т Красногвардейский, 32/25,
клуб "Stronghold"
г. Луганск, ул. Ломоносова, 98
магазин "Классик", тел. (0642) 24-52-56
г. Днепропетровск, ул. Фабрично-заводская, 12
клуб "Nii "Scavvy"

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ДИЛЕРОВ — НА ВЫГОДНЫХ УСЛОВИЯХ!!!

жек хлеб наш — до шизофрении рукой подать).

Важные персонажи [постоянно контактирующие с народом], а также враги народа [ух, как звучит!] заслуживают быть на отдельном Листе Персонажа. Разная мелочь пюзата получает характеристики по мере надобности.

Независимо от характеристик ты должен отыгрывать персонажа, быть им, отстаивать свои интересы, иметь точку зрения, пнуть свою линию. Некоторые NPC автоматически становятся друзьями Игроков, некоторые так же автоматически — врагами. Остальным вообще фиолетово, до первых шагов Игроков в их сторону. Скажем, если меня человек хвалит, я буду с ним дружить, если же он облюет мне ботинки, то мне и смотреть на него не захочется.

Мастерский Кирпич

В просторечье помощник Мастера. Иногда Мастеру надо отыграть НПСка, который знает об игроках очень мало, а то и вообще ничего. А у Мастера голова переполнена информацией. Тогда берется Мастерский Кирпич, ему проводится краткая биография НПСка, а также то, что требуемый НПС должен знать об Игроках, и запускается.

Чаще всего М. К. играет Главного Злодея и других злодеев кивкой IQ противника, коварные засады, умные ловушки и многое другое).

При любых трениках с Мастером прав однозначно Мастер.

Мастерский Кирпич — неплохой оплот для будущего Мастера.

...Заканчивая игру

В конце каждой игровой сессии нужно:
1) провести разбор полетов. Что в этой сессии Игроки сделали необычного. За хорошее надо похвалить, за плохое —

пнуть. Краткая пояснительная история к модулю, разъясняющая что, где, как и почему.

2) поощрить отличившихся. Бонусы (ниже) и еще разная мелочь, типа договора о следующей сессии и выноса пустых бутылок.

Поощрение

После окончания каждой сессии Мастер дает каждому Игроку несколько оценок персонажа «за хорошую игру». Хорошая игра означает либо качественный отыгрыш, либо действия, подвигнувшие народ к выполнению миссии [отыгрыш ценнее].

Очки Персонажа распределяются секретно, игрок может повысить себе ими что угодно, но только при согласовании с Мастером.

❖ За хороший отыгрыш и оригинальную концепцию персонажа — от 1 до 3.

❖ За великолепный отыгрыш и полное вживание в роль — от 4 до 5.

❖ За отшатывательный отыгрыш, пренебрежение личностью персонажа — от -1 до -5.

❖ За полное завершение миссии, или прогрессивное продвижение к завершению — от 2 до 4.

❖ За средний провал или серию мелких ошибок в миссии — от -1 до -2.

❖ За окончательный и бесповоротный крах миссии — от -4 до -5.

❖ За умный выход из положения или решение серьезной проблемы: 1 очко.

Даже неумеренно крутой Ирок не может набрать в сумме больше 5 очков, обычная норма — 2 или 3.

Минимум очков — 0, в минус уйти невозможно. Даже если Ирок занимался исключительно свежеморожеными младенцами. Если играется серия модулей, то минусы записываются [но не отнимаются] и будут отниматься от бонусов следующего модуля.



Правда же, вы не хотите, чтобы ваши дети скучали? Тогда отправьте их в Детский Сад. Оказывается, он в полном составе отправляется на поиски гриба Фангории. И не думайте, что это очень простое занятие.

Наталья ГРАДОВАЯ

ГИЛБЕРТ ГУДМЕЙТ и священный гриб Фангории

Гилберт Гудмейт в картонной короне и в мантии, снятой с пугала, стоял против шерифа и, старательно подражая королю, требовал отложить казнь своего дедушки хотя бы на сутки. Ему было жарко, от волнения он потел, а набитая соломой подушка, изображавшая животик короля, все время норовила соскользнуть. Судя по всему, его до сих пор не разоблачили только потому, что простодушным горожанам Фангории даже не приходило в голову, что кто-либо спосо-



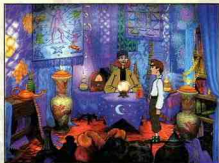
бен на подобную авантюру — подделаться под короля. Да и Ее Высочество принцесса Мишель рядом — уж если она утверждает, что это король, просто слегка похудевший от волнений, значит, сомнения прочь. Кажется, даже шериф верит... Так и есть. Гилберт и принцесса добились своего. Казнь дедушки отсрочена. Теперь у них есть еще сутки. Лодку бы раздобыть...

Совсем недавно, еще утром, Гилберт и не подозревал, какие неприятности уготованы ему судьбой. Как раз перед завтраком он решил взглянуть, как там дела у дедушки. Сегодня Абрахам Гудмейт стоял в почетном карауле у священного гриба Фангории, и Гилберт гордился своим дедом. Лишь самым уважаемым горожанам доверяли этот важный пост. Гилберт навел на деда окурив подзорной трубы... Но что это? Неизвестный в маске подкрался к его деду и ослепил ударом по голове. А потом схватил волшебный гриб и скрылся. Как там дедушка, жив ли он? Вот на помощь бегут горожане. А вот и шериф подоспел. Нет, не может быть! Его дедушку

арестовали! Неужели шериф действительно считает, что Абрахам Гудмейт виноват в похищении гриба? Это несправедливо. «Я освобожу тебя, дедушка», — решил Гилберт и немедленно начал действовать...

Но на самом деле все началось еще раньше, много-много лет назад, когда прекрасную Фангорию злобно угнетал черный маг-некромаг по имени Карн. Жители страны неоднократно пытались освободиться из-под его гнета, однако мысль о всеобщем восстании не приходила им в голову. Они действовали по старинке: один тиран — один герой, и поединок, в котором решается судьба страны. В результате колдун перебил всех достойных мужей Фангории подинокче, а потерявшие надежду горожане обнаружили, что героев в их рядах не осталось. За исключением одного хлопика, по имени Марвин, который рвался в бой, хотя и меч-то с трудом поднимал. Ну что ж, пусть идет, решили старейшины, все равно посылать больше некого...

И Марвин отправился к замку колдуна. Был он действительно не слишком силен, но сердце имел отважное, да и упорство ему не занимало. И сражался он до последнего. Даже когда колдун выбил у него из рук меч, Марвин не сдался. Он схватил первое, что подвернулось ему под руку. А подвернулось ему гриб — гриб не простой, а волшебный, и Мар-



вин чудесным образом одержал победу. С тех пор горожане бережно хранили реликвию и даже устраивали в честь гриба-освободителя фестивали. Но как раз накануне очередного праздника гриб похитили...

Пять лет создавали художники и сценаристы шведской фирмы **Prelusion** мультипликационный квест **Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria** («Гилберт Гудмейт и священный гриб Фангории»). Пять лет работы над сложнейшим сценарием, графикой, которая в то время считалась революционной, да и сегодня смотрится неплохо. Так почему же поклонники не визжат от восторга и не видят в форумах по квестам вопросов, как пройти и что сделать? Да потому что поклонники раз-два и обчелся, а тем, кто вопросы задает, советуют почитать по адресу такому-то проходилку. Мол, ковыряйся сам и не отвлекай народ от обсуждения животрепещущей похоронной темы, почему, мол умирает жанр квеста. «А он умирает?», — спросит недовольный казуал. «Умирает», — ответит ему хардкоры, — сам, что ли, не видишь? Вон, в Гриб Фангории поиграй — убедишься...»

На самом деле все не так плохо. Все дело в тех требованиях, которые предъявляют к квестам игроки, знакомые с шедеврами прошлых лет. С *Future Wars*, *Mean Streets*, *Kirandia*, *Space Quest*, *Silent Hill 2* или



The Longest Journey. И требования эти касаются не только графики, сюжета, озвучки или музыки. Необходимо еще дающая трудную вещь, как атмосфера мира, в который мы попадаем, обаяние героев и персонажей, за которых играем и с которыми общаемся по ходу игры. А там уж от сюжета зависит, станет ли этот мир мрачным и ужасным, как в «Шизариме», или же полным света и юмора, как в *Neverhood*. Понятно, что одним нравятся ножи, а другим — свиной хрюк, на вкус и цвет и что далее, но претензий к «Гилберту Гудмейту» все же больше, чем хотелось бы.

Нам обещаны 40 часов игрового времени (на деле, конечно же, гораздо больше), и где же мы его проведем? В стране, тщательно и ярко прорисованной, солнечной и жизнеутраченной, на населенной, к несчастью, людьми по большей части больными на голову: видно, сыграло свою роль многолетнее истребление чернокожих лучших представителей народа Фангории. Обеднение генофонда, так сказать. Усилия разработчиков создать яркие запоминающиеся персонажи увенчались успехом. Личности, населяющие Фангорию, колоритны, но запоминаются, к сожалению, в основном благодаря особенностям своего болезненного состояния. Вот стоит Арвер. Этот человек бо-

лен, тяжело болен. Всеми существующими болчками на свете. Он достал своего психотерапевта до такой степени, что тот запретил своему пациенту приходить к нему более одного раза в день. В башне обосновал



ся стражник *Безумный Пит*. Вот уже много лет он ждет нападения грозных викингов, бесценно несет дозор, пьет лишь минералку и питается исключительно пиццей. В его распоряжении огромная старинная пушка, стреляющая ядрами, и он в любой момент готов открыть огонь. Нестабильность его психического состояния налицо. А сапожник *Саул*, свихнувшийся на почве политики, основал собственную партию. Пока что в рядах ФДА всего лишь три члена: сам сапожник, его любимый, но страшно одинокий Носок и Безумный Пит. Да подружка Носка, которую подарит сапожнику милосердный Гилберт. Этот грустный перечень дополняют гости города — викинги, чья идея фикс — охота на чудовищного зверя, который, по их убеждению, обитает в окрестностях Фангории. Вызывает серьезные сомнения профессиональная адекватность и агента спецслужбы, торгующего у пристани успокоительным средством.

Кроме того, следует отметить совершенно патологическую болтливость абсолютно всего населения Фангории и полную неспособность ее жителей сосредоточиться на чем-либо конкретном. Самый невинный вопрос, самое обычное замечание вызывает у собеседников Гилберта неудержимый словесный понос, справиться с которым можно лишь при помощи многократного Esc. (Остается надеяться, что к концу 40-го часа игры это клавиша не начнет западать). Впрочем, этому можно найти оправдание. Бедняги, накрепко прибитые к тщательно прорисован-



ным задникам, напрочь лишены способности двигаться, и их болтливость — просто компенсация этого недостатка. Тем более что квест «Гилберт Гудейт» — разговорно-текстовый. А это значит, что действия в нем гораздо меньше, нежели разговоров. И прежде чем продвинуться хотя бы на шаг к раз-

гадке преступления, вам придется неоднократно побеседовать с уймой народа и даже с животными. И сделать это внимательно, ибо если вы пропустите ключевую фразу в диалоге, двигаться далее не сможете. А самое обидное то, что разговоры эти разговаривать совершенно неинтересно. Я бы даже сказала, невероятно скучно. И совершенно несмешно. Нужно быть настоящим фанатом квеста, чтобы получать от подобного занудного процесса удовольствие.

Но над сюжетом сценаристы потрудились на славу. Гилберт предпринимает просто титанические усилия, чтобы оправдать и освободить своего деда и уличить коварного шерифа.

Всю первую часть игры мы собираем составные части костюма короля. Мысль выдать Гилберта за правителя, самоустранившегося от решения проблем королевства, принодежит Ее высочеству принцессе Мишель. Просто одолжить наряд у популы она не может, поэтому мы вынуждены несколько часов посвятить поискам мантии, короны, буафорского носа и внушительного животика, без которого никак не обойтись. Получилось не очень похоже, но бедные граждане Фангории спек-



таклю поверили и лишних вопросов задавать не стали. Самый приятный момент на этом уровне — бритье овцы с помощью меча. С нею не было неудобности вести никакие бесконечные переговоры. Но на первом уровне мы основательно пополнили инвентарь, а также ознакомились с местностью и обитателями городка, поэтому на следующих уровнях нам будет жить гораздо интереснее.

Во второй части узнаем, что шериф нанял лодку и отправился на остров. Нам следует как можно быстрее плыть за ним. Но хозяин лодки требует за ее аренду хрустальный шар, наподобие тех, какими пользуются гадалки. Купить его нам не удастся, хотя для этого Гилберт ограбил сокровищницу викингов и даже украл собаку у Слепого Само, познакомился с джином и помог доктору Фрею рекламировать его лекарство... Ценой множества усилий мы находим ему шар — для этого пришлось отправиться в будущее на машине времени изобретателя *Элимера*.

Высидевших на острове, приступаем к поискам шерифа. Попутно знакомимся с пиратами, занятыми разыскиванием клада и... изобретателем *Элимером*, которого неисправная машина времени забросила на двадцать лет в прошлое. Решив порокучу пазлов — совсем не сложных — и откопав попутно клад, находим шерифа в дальнем конце пещеры, где он пытается колдовать. И отказываемся вступить с ним в схватку.

Но это еще не все. Шериф сбегает. Отправляемся за ним, но по дороге попадаем в плен к викингам. Теперь Гилберту грозит либо рабство, либо оказаться принесенным в жертву. Ему необходимо сбежать и добраться до Фангории. И помогут ему в этом лишь крылья...

А вернувшись наконец-то в родной городок, Гилберт узнает, что шериф схватил



принцессу и держит ее в заложниках. К счастью, он все-таки не колдун Карн, к тому же боится щекотки.

Вы думаете, я слишком подробно рассматриваю прохождение игры. Ничего подобного. Этот рассказ — лишь намеки, небольшая помощь, а всего лишь обозначила направление движения. А в процессе игры вы убедитесь, сколько всего придется вам придумать, чтобы добиться желаемого, какое огромное количество заминок одолеть. Счастие еще, что хотя их решение обычно довольно неожиданно и оригинально, оно всегда строго логично. Найти решение логическим задочком обычно легче, чем перебирать содержимое инвентаря в попытках угадать ответ. Если вы хотите взять немного пчелиного воска, а пчелы вам мешают, что вы сделаете? Воспользуетесь пылесосом. Если у вас нет эластичного каната, но мисс Луиза готова подорвать вам свои бюстгалтеры, сделайте канат из них. Шкурку крашеного в розовый цвет кролика вполне сойдет за шкуру лютяго зверя, а липкая лента для ловли мух — за депилатор.

Цель оправдывает средства. Чтобы спасти дедушку, Гилберт лыстит, обманывает, ворует, обижает слабых и убивает. Его моральный облик ни в коем случае не волнует его создателей.

Итак, прохождение игры — достаточно интересное и сложное занятие. Если тяжеловесные диалоги и моральный облик главного героя не вызовут у вас стойкого отвращения к квесту, вполне возможно, что со временем вы начнете получать от нее удовольствие. Еще один небольшой совет: отключите музыку гудебиду на пятнадцатой минуте игры, пока она не превратилась в депрессию. Такого унылого и однообразного музыкального сопровождения я давненько не встречала.

Управление полностью слезно с лугасартовского сериала *Monkey Island*. К несчастью, «Гилберт Гудейт» явно не хватает и непринужденности диалогов лугасартовских героев, и их искрометного юмора.

Как-то мрачно все у меня выглядит, хотя, честное слово, я старалась быть объективной. Может быть, правы пессимисты, и жанр действительно умирает?

[illegible][illegible][illegible]

Перепечатка материалов только с
разрешения редакции.

Верстка: Дмитрий Василенко.

компания «Юнивест-маркетинг», тел.: (044) 235

Захады, жэ бойса!

23 февраля, в 11.00

дэж лубымай газэты
"Мой Компьютер"

на выставке

EnterEX.

(2й павильон, зал 26)

выход свободный

МОИ
КОМПЬЮТЕР



интернет
сервис провайдер



опасайтесь
пиратских копий

т. 464-8262
464-7185

интернет
лошадиными
дозами



нам
DEVICOM
5
лет

на выставке

EnterEX 2002

компания "Devicom" представляет:

Корпоративные решения хранения данных



Raidtec



Quantum | ATL



DFI
www.dfi.com



Компьютеры и серверы
Devicom
UA 1.005.0018197-01 від 22.07.01

Veritech



Maxtor®

CREATIVE



Мы всегда поддерживаем высочайшее качество нашей продукции, которое подтверждено соответствующими сертификатами и соглашениями с ведущими производителями компьютерной техники.

We always support the most high quality of our product, which is confirmed corresponding to certificates and agreements with leading vendors of computer technology.

ООО "Девиком"
Украина, г.Киев, 01042
Тверской тупик, 5А

Devicom Ltd.
5A, Tverskoy tupik str.
Kiev, 01042, Ukraine

tel/fax: +380 44 531-9-531 (serial line)
e-mail: office@devicom.kiev.ua

Розничная сеть:

Салон-магазин "Ваш Компьютер"
г.Киев Новопечерский переулок 18, тел: (044) 531-1436

Магазин "Ваш Компьютер"
г.Киев, ул. Малиновского 6Б, тел: (044) 419-2984, 419-8444

Магазин "Расходные Материалы"
г.Киев, ул. Выборгская 59/67, тел: (044) 457-8804, 455-5429

www.devicom.kiev.ua