

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 6(39)

Полумесячник

«Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

18.03.2002

Excalibur

DIE HARD

NAKATOMI PLAZA

COMMAND
&
CONQUER

RENEGADE

SHADOW FORCE

RAZOR UNIT

Спонсор акции
"ЗЕЛЕНАЯ ПОДПИСКА 2002"
web-клуб GREENHOME

www.greenhome.com.ua



off-line information

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

+ Живые растения
+ живой Интернет



Внимание!

Условия акции

«Зеленая подписка 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 подписки, тем выше ваши шансы!
- До 10 числа месяца, в котором проводится розыгрыш, необходимо прислать в редакцию контактную информацию и копию платежного документа, подтверждающего оплату подписки.
- Каждый выигравший получает от web-магазина Green Home специальный приз — декоративное растение. Станьте ближе к природе!

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

Получи свой зеленый приз!

Список статей

1. Том/Doc/КЕРТИС.
Второй нереальный турнир, стр. 7.
2. Капитан ДУКАТИС.
Die Hard, стр. 8-9.
3. Dezertir.
Knights of the Cross, стр. 10.
4. BondD.
Dark Elf, стр. 11.
5. Dezertir.
Shadow Force, стр. 12-13.
6. Дмитрий АМПИЛГОВ.
4x4 EVO 2, стр. 14-15.
7. Том/Doc/КЕРТИС.
Renegade, стр. 16-17.
8. BondD.
Atrox, стр. 18-20.
9. Дмитрий АМПИЛГОВ.
ExcaliBug, стр. 21-23.
10. Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf.
Красная Акула, стр. 24-25.
11. Константин БЫКОВ.
Gurps, стр. 26-27.
12.
Исповедь геймера, стр. 28-29.

СПОНСОР КОНКУРСА "ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МАРТА"
ТОРГОВАЯ МАРКА

eletek

Главный приз -
видеокарта



Innovision Tornado
GeForce 32Mb 2 mx400 SDRAM TVout

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



1 ☐
2 ☐
3 ☐
4 ☐
5 ☐
6 ☐
7 ☐
8 ☐
9 ☐
10 ☐
11 ☐
12 ☐

Оценки статьи по десятибалльной системе и участие в конкурсе

Вы еще не сели в наш экскурсионный автобус? Нет? А почему? Что, стоите в очереди за свежим номером «Игрового вестника»? И это правильно.

Спецназ Forever

Не так давно компания Novologic анонсировала новую игру из популярной серии «симуляторов спецназа» Delta Force. Этот проект они будут разрабатывать совместно с компанией *Zombie Studios*, хорошо известной «виртуальным спецназовцам» по игре *Space Ops*. Итак, чем же порадует нас **Delta Force: Task Force Dagger**? Как обычно, Novologic обещает нам «совершенно новую игру», абсолютно не похожую на предыдущие игры серии. Обещается невиданная доселе степень реализма, новое оружие и возможность поиграть за бойцов реально существующих спецподразделений, начиная с привычной уже группы «Дельта» и заканчивая спецназом ВМФ США и прославленными формированиями других стран (например, вы можете выступить в роли бойца британской SAS). Также нас ожидает разнообразие миссии, которые уже не удастся пройти, просто расстреливая всех на своем пути. К сожалению, ни слова не сказано об AI, а ведь без него никак не обойтись. Тем более, что в перечне миссий приводится, помимо всего прочего, освобождение целого города. Если это придется делать в одиночку, то о ка-

ком суперреализме может идти речь? Если же нам дадут компьютерных напарников, то им придется бороться с серьезными конкурентами в лице ботов *Venom'a* и *Ghost Recon'a*. Сможет ли Novologic справиться с такой задачей? Хочется верить, что да. Непосредственно хочу сказать, что Delta Force: Task Force Dagger создается на усовершенствованном движке *Delta Force: Land War-*



rior, действие, как и в прошлых играх серии, будет происходить как на огромных открытых пространствах, так и в узких коридорах различных баз, на улицах городов и в подземных коммуникациях. Релиз намечен на май 2002 года.

Первый взгляд на Might and Magic IX

Счастливицы с сайта *CRPG* (<http://www.crp.ru/>), поддерживающие тесные связи с компанией «Бука», разжились предпринятой бето-версией одной из самых ожидаемых ролевых игр этого года — **Might and Magic IX**. И, естественно, выложили на своем сайте довольно обстоятельный обзор. Так что всем, кто ждет новую игру из этой легендарной серии, следует срочно отправляться на http://www.crp.ru/sections.php?top=view_article&artid=1216 и читать. Ну, а для тех, кто не имеет доступа к Интернету, я сейчас кратко расскажу, что же нас ждет в MM IX.

Ну, во-первых, сразу следует заметить, что, описывая начало игры (стартовый ралик, генерацию и меню персонажа), автор постоянно вспоминает *Wizardry 8*. Действительно, теперь вам не удастся нацепить ту или иную шмотку прямо на торец вашего героя — извольте поместить ее в слот, расположенный рядом с фигуркой. Сами же вещи стали заметно меньше по размеру, чем в предыдущих частях *Might and Magic*. Инвентарь героев тоже напоминает вижордский: отныне вам не придется перетасовывать вещи в рюкзаке.

Условия конкурса

«ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, проставивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с проставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы прислали письма к каждому номеру месяца (на 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 марте 2002

set
Системы Сетевых Технологий

1-й приз:
сканер Mustek 2400 USB
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@setonline.kiev.ua

как героев — просто кладете каждый предмет в отдельный слот и все. Хорошо ли это? Не знаю. Но, как минимум, удобно.

Как большинство из вас наверняка знает, команда приключенцев будет состоять из четырех персонажей (к которым впоследствии можно будет присоединить двух NPC). Количество рог находится в строгом соответствии с количеством подконтрольных вам персонажей. То есть выбирать нам придется из эльфов, гномов, людей и полурок. Что же касается классов, то их изначально только два — воин и маг. Но по мере продвижения вы смо-

также не упоминуть о возможностях построения отряда в боевые формации. Однако этот тактический прием не играет такой большой роли, как в Wizardry 8. Пожалуй, пришло время остановиться. Материал на CRPG очень подробный, и пересказать его полностью в блоке новостей практически не возможно. В общем и целом, несмотря на изменения, MM IX вполне соответствует духу серии. Так что те, кто беспокоился о том, сохранится ли в девятой части дух Might and Magic, могут быть спокойны. Ждем 28 марта и релиза.

Русский Morrowind

Продолжая тему RPG, хочу процитировать вам сообщение от компании IG: «Фирма «1С» объявляет о подписании договора с компанией Bethesda Softworks Inc. на издание на территории России, СНГ и стран Балтии игры под названием **The Elder Scrolls III: Morrowind**. Локализация игры для российской рынка будет выпущена компанией «Акселла», стратегическим партнером фирмы «1С» в области игровых разработок (проекты «Корсары», «Корсары 2», «Век Парусников II», «Рыцари морей» и др.). Дата выхода игры на территории России, СНГ и стран Балтии будет объявлена дополнительно». Ну, что ж, с одной стороны, это радует. Такую серьезную игру, как Morrowind ламерский пиратский перевод вполне может сделать неграбитель (вспомните попытки «локализовать» Daggerfall). Но с другой стороны, история с Gothic, лицензионный перевод которой до сих пор не может до нас добраться, наводит на нехорошие мысли. Именно мне не хотелось бы начать играть в Morrowind, скажем, через год после официального релиза. Ну, за будем надеяться, что «Акселла» справится с заданной задачей быстрее, чем Snowball и дата выхода не шокирует поклонников RPG.

Золотая глобальная операция

Компания Electronic Arts объявила об уходе на золото глобального многопользовательского шутера **Global Operations**. Для тех, кто забыл, о чем, собственно, идет речь, напомним, что Global Operations — это одна из самых многообещающих попыток создать преемственного Counter-Strike-киллера, хотя сами разработчики никогда так о своем детстве не говорили. Отряду бравых командос придется сражаться со злом в лице всевозможных террористов и прочих негодяев в самых различных точках земного шара. Причем в Global Operations, в отличие от того же Counter-Strike, будет более ярко выражена специализация персонажей и кроме известных уже медиков, саперов и снайперов появится такая должность, как «старший офицер».

В общем, я не стану пересказывать здесь все «фишки» игры, вы без труда найдете необходимые материалы по этой игрешке практически на любом игровом сайте. Хочу лишь заметить, что, возможно, мы с вами присутствуем при рождении игры, которая принесет кое-что новое и интересное в мультиплеерные командные шутеры. Хотя, не будем делать преждевременных выводов, тем более что все желающие могут уже сегодня оценить достоинства и недостатки Global Operations.

Дело в том, что одновременно с отправкой мастер-диска в печать, разработчики выложили в Сеть бета-версию игры. Так что, если вы в состоянии скачать 96.5 Мб, отправляйтесь на <http://www.fileplanet.com/index>.



asp?file=85833 или на <http://www.3dgamers.com/ad/welcome/blues/games/globaloperations/> и качайте. Хотя, скорее всего, к тому времени, как вы будете читать этот номер, бету можно будет найти на любом крупном игровом сайте. Ну, а релиз состоится 26 марта, как и было обещано ранее. Ждем.

Дело C&C живет...

Незадолго до выхода провального Renegade из офиса компании Westwood просочилась информация о зреющих в недрах конторы двух стратегических проектов, которые опять перенесут нас в мир Command&Conquer. Итак, номером первым стала игра под названием **Command&Conquer: Generals**. К сожалению, на сегодняшний день ин-



формации не очень много. Собственно, можно сказать только, что сюжет игры довольно неожиданный. На этот раз нам не предлагают принять участие в бесконечном конфликте GDI и NOD, а порпорт перенесены в не слишком отдаленное будущее (если верить сайту GameSpot, это будет приблизительно 2020 год) и вступить в войну, которую объединенные американско-китайские (!) войска ведут с крупной террористической организацией Global Liberation Army. Неожиданный поворот сю-

ООО «Павлоградский ПОЛИАРС»
РЕМОНТ И ТЕХОБСЛУЖИВАНИЕ
НЕ РАБОТАЕТ — НЕ ПОДНИМАЕТ



СИСТЕМНЫЕ БЛОКИ
МОНИТОРЫ
БЛОКИ ПИТАНИЯ
ПРИНТЕРЫ
КОПИРОВАЛЬНЫЕ
АППАРАТЫ

Ориентировочная стоимость услуг:
ремонт системных блоков от 20 руб.
ремонт блоков питания от 20 руб.
ремонт CD-ROM от 40 руб.
ремонт системных блоков от 50 руб.
ремонт принтеров и копирователей от 50 руб.

Наш адрес:
г. Киев, Уфарины, 40
e-mail: pavlogradsky@ukr.com.ua
tél: (044) 238-88-98
238-88-98
tél: (044) 238-88-97



жете изменять классы героев, сделав, например, воина палладином, а мага — друидом.

Те, кто внимательно рассматривал скриншоты, хорошо помнят, что интерфейс игры измнен кардинально: на экране не видно никаких панелей. И действительно, новов F1, вы увидите раскладку клавиатуры и набор игровых клавиш, причем управление Might and Magic IX теперь стало очень похожим на управление в 3D-шутерах. Более того, герои стали лучше приседать и прыгать, и управление с помощью клавиатуры и мышки, по утверждению автора статьи, вполне оправдано. Так что поклонники боев в реальном времени будут очень рады.

Сражения остались почти без изменений: нажатие клавиши Enter переводит бой в пошаговый режим, если же вы решите остаться верным реальному, то тут-то и пригодится «шутерный» интерфейс: можно побегать по полю, расстреливая врагов файерами, а если вы захотите, то и на клавиши мышки.

Также автор статьи замечает особо гробовые цены в магазинах (продав кольцо за 87 монет, откупить его обратно можно только за 2000). Так что назыв торговца становится особо актуальным. Еще счастливчику с CRPG довелось опробовать на практике новую магическую систему, о которой так долго говорили ребята из NWC. Отныне для восстановления заклинания вашему магу понадобится использовать два магических умения и развивать, соответственно, в двух направлениях (к примеру, одно умение отвечает за силу заклинания, а другое — за длительность его действия).

«Фирменный» прикол серии Might and Magic — учителя и тренировочные залы — ну, как не учесть, что, конечно, не может не радовать поклонников серии. Остались на месте и фирменные баги, с застреванием монстров в завершенных локациях (их тогда очень легко распространять из луков ☹). Хотя, возможно, это глюк беты. Говоря о багах, нельзя



жета, не правда ли. Кроме того, стало известно, что C&C: Generals станет первой игрой из серии C&C, которая будет использовать трехмерный движок. Вот собственно и все, что известно, на сегодняшний день, о «генеральской» стратегии Westwood. Будем ждать новых откровений разработчиков.

Заплата для демонов

Компания Strategy First выпустила patch версии 1.1 для своей пошаговой стратегии **Disciples II: Dark Prophecy**. Patch исправляет ряд мелких «багов» как в одиночной, так и в многопользовательской игре и добавляет новые карты для сражений. Размер «заплаты» —



157 Мб, а загрузить его можно с <http://www.disciples2.com/downloads/patches/D2Patch1.1.exe>.

Первым делом — самолеты

Английская компания Just Flight выпустила add-on к игре **Microsoft Combat Flight Simulator 2**, под названием **Sabre vs MiG**. Действие add-она перенесет нас во времена войны в Корее, где игрокам предоставляется возможность полетать на самолетах как советского, так и западного производства. Своих пилотов ждут несколько моделей MiGов, F-86 Sabre, P-51 Mustang и некоторые другие самолеты. В игре присутствует и связный сюжет, закрученный, естественно, вокруг воздушной войны. На протяжении двадцати миссий, объединенных в четыре кампании, вы можете повоевать на стороне Северной Кореи, Китая или Соединенных штатов Америки.

Нереальные сроки

Печальная новость для поклонников 3D-шутеров пришла к нам из офиса компании **Eric MegaGames**. Да-да, вы не ошиблись, один из самых (а может и вообще, самых-самых) ожидаемых асепро-проектов — **Unreal 2** — отложен до ноября этого года. Причиной, названные разработчиками, вполне стандартны — проблемы с дизайном, кодом и т.д.

и т.д. Короче говоря, не успевает **Legend Entertainment** выпустить игру вовремя. Собственно, этого следовало ожидать. Такой амбициозный проект просто обязан был отложить, иначе нарушится добрая девелоперская традиция. Ну, а тем, кто ждет не столько приложений в «нереальном» мире, а возможности сыграть по сети, можно пока не беспокоиться: **Unreal Tournament 2**, как и было обещано, появится в июне этого года. Ждем с нетерпением.

И снова Том Кленси

Компания **Ubi Soft** анонсировала еще одну игру из одной из самых популярных серий «симуляторов спецназа» — **Rainbow Six**. Сюжет новой части, которая, кстати, будет называться **Rainbow Six: Raven Shield**, также будет основан на книгах Тома Кленси и зарисовки личной состав «Радуги 6» в самые разные «горячие точки» земного шара. На протяжении 15 миссий нам придется принять участие в разнообразных операциях, среди которых захват биологического оружия, освобождение заложников, ликвидация «боссов» террористических организаций и даже масштабные сражения с неформальными вооруженными формированиями. **Rainbow Six: Raven Shield** создается на движке **Unreal Warfare**, что не может не радовать поклонников качественной графики.

Делается в России

В последнее время в Интернете все чаще и чаще начинают появляться информация об играх, над созданием которых трудятся разработчики: никому не известных российских девелоперских команд. И, как правило, подобные игры по своей оригинальности намного превосходят большинство западных про-



ектов. Правда, часто задумки разработчиков не соответствуют их возможностям (вспомните «Златогорье»), а то и вообще компании распадаются, не успев закончить начатое. Но, тем не менее, процесс идет.

Сегодня мы хотим рассказать вам еще об одном российском ролевым проекте, над которым трудится пермская компания **Intech**. Разрабатываемая ими игра «**Врата Души**» перенесет нас в мистическо-фантастическое будущее. Прекратите улыбаться! **Fall-out** тут и не пахнет. Все намного хуже. Жителям мира «Врата Души» доводится жить на Земле в то далекое время, когда Солнце начинает гаснуть. Перепуганное человечество в панике рассылает экспедиции к различным звездным системам в надежде найти планету для переселения всех жителей Земли. Одна-

ко, это еще не все. Ужасная катастрофа (предположительно, столкновение Земли с гигантским космическим телом) уничтожает на нашей планете почти все живое. Выжившие медленно вымирают от последствий катаклизма. Может так случиться, что, когда кака-нибудь из экспедиций вернется с радостной вестью, переселиться будет уже некому.

Для спасения человеческого рода была разработана программа «Врата Души», суть которой заключалась в создании искусственных людей, мозг которых должен был один в один соответствовать человеческому. Ученые полагали, что при таком раскладе, со временем, в искусственных телах появится самая настоящая человеческая душа и род людской возродится в новом облике. Естественно, не обошлось и без ошибок. Первые биороботы, созданные в рамках проекта «Врата Души» были наделены слишком большим количеством сверхчеловеческих способностей, что воспринималось заражением души. Их так и стали называть — **Бездумными**. Это последующие эксперименты были более удачными...

Такова завязка сюжета. Нам с вами придется выступить в роли более слабого (но ни в коем случае не беззащитного) «одушевленного» робота, собирать команду славныхков, превратить в металлоидов некое количество Бездумных и все это во имя великой цели. Вот, правда, какой именно, пока что не известно. Ролевая система «Врата Души» будет существенно напоминать **SPECIAL**, однако при генерации придется выбрать класс персонажа. Так же будет отличаться система перков, наверняка найдутся и другие отличия. Нам будут пошагово, что, несомненно, придется по душе отечественным поклонникам **Игра** разрабатывается на своем собственном «движке», о котором известно только то, что он объединит в себе новейшие 3D и стриповые технологии. Одеты вы будете пока что не ахуанно ни слова. Будем надеяться, что ребята из **Intech** повесят больше, чем некоторым их коллегам и они смогут так порадовать геймеров интересной и оригинальной игрой.

Игровой EnterEX

С 19 по 23 февраля в Киеве прошла ежегодная выставка **EnterEX**. Большинство из нас наверняка там были, а те, кто по тем или иным причинам не смог посетить выставку, могли прочесть большой материал о ней в прошлом номере «Моего компьютера». Здесь же несколько слов о, наверное, единственной компьютерной фирме, стенд которой никогда не пустовал. Это была известная всем читателям «ММ» компания **Sargona**. Уже не первый раз они участвуют в **EnterEX** и всегда пользуются большим успехом у посетителей. Интеллектуальные настольные игры с каждым годом приобретают все большую и большую популярность в нашей стране и в этом, безусловно, большая заслуга «Саргоны». За два года существования компании «Саргона» развернула широкую клубную деятельность, тем самым подарив огромному количеству людей прекрасный мир настольных игр. Редакция нашей газеты желает «Саргоне» дальнейших успехов в работе.

ЖИВИСТИЛЬНО!

КОМПЬЮТЕРЫ ЛЮБЫХ КОНФИГУРАЦИЙ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
СКАНЕРЫ
ПРИНТЕРЫ

Безвозмездная доставка в пределах Киева

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

ВТОРОЙ НЕРЕАЛЬНЫЙ ТУРНИР

Ж Д Е М Л Е Т А

Думаю, никому не нужно рассказывать о такой игре, как Unreal Tournament, мало найдется любителей шутеров, которые хотя бы некоторое время не провели, уничтожая врагов в UT. Что ни говори, но Ариал, по большому счету, всегда был основным конкурентом Квейка, причем удачным конкурентом, как с точки зрения графики, так и игровальности. Естественно, после удаче стоило ожидать продолжения, ну, не забрасывают разработчики успешные проекты. Честно говоря, когда я услышал о разработке второго Ариала, сразу задумался, а как же с Турниментом — ну если его не будет? Как же сетевые баталии? Ариал, конечно, интересен, спор нет, но этот проект скорее синтивей, чем мультиплеерный.

И вот, 4 января 2002 года компания In-

games опубликовала официальный анонс жим обещает быть веселым, а то надоело тупое мясо ☹.

Впрочем, наличие тех или иных режимов еще не делает игру шедевром, в принципе, большей части народу вполне хватает и обычного десматча. Просто и привычно.

Между прочим, уже прослышали некоторые сведения об оружии, которым нам предстоит убивать врагов. При желании почитайте и сделайте выводы, хотя, предупреждаю сразу, сведения предательские, и все может еще поменяться.

✓ **Assault Rifle.** Этакая вариация на тему M4. Будет, естественно, обладать двумя режимами огня. Первый — скорострельная стрельба в автоматическом режиме, второй — режим гранатомета. Что ж, весьма интересно. Если убойная сила окажется на уровне, то, возможно, это будет один из наиболее популярных видов оружия.

✓ **Link Gun.** Вот новинка, точнее будет сказать, реинкарнация другого оружия. Помните, Pulse Gun из первого UT? Тогда вы можете представить, что нам предлагают. В первом режиме ведения огня Link Gun стреляет зарядной энергией. Во втором режиме огня — лучом энергии. Имеет весьма большой радиус поражения и неплохую убойную силу. Правильная пушка.

✓ **Shotgun.** Без комментариев. Шотган, он шотган и есть. В руках профессионала смертельно опасен. Не думаю, что он будет сильно отличаться от того, к чему привыкли. Естественно, тоже имеет два режима игры.

✓ **Minigun.** Практически ничем не отличается от своего собрата из UT.

✓ **Flak Cannon.** Думаю, с этим все понятно. В первом режиме стреляет большим ко-

аплайрирует. В отличие от первой части UT, во второй нас ждет слегка измененная Sniper Rifle. Уточним, теперь стреляет она не патронами, а энергетическими зарядами. Что ариаловский вариант Рейфа? В принципе, мне все равно, чем винтовка будет пугать, лишь бы убивала ☹.



Вот практически все, что на сегодняшний день известно об оружии. Думаю, неплохо, во всяком случае, мне нравится. Не слишком много, но количество должно компенсироваться качеством.

Пополню, на этом можно и закончить. А напоследок приведу отрывки из официального анонса игры — читайте и пускайте слюнки. Если разработчики выполнят свои обещания, нас ждет НЕЧТО НЕРЕАЛЬНОЕ.

«Более 30 разнообразных уровней, сочетающих в себе как открытые, так и закрытые пространства.

По сравнению с Unreal Tournament, количество полигонов в кадре увеличено в 100 раз.

Около 50 разнообразных персонажей. Каждый из них обладает своими характеристиками и особенностями. Которые, в свою очередь, будут поделены на расы (Елптиты, Джастерноты, Чужие, Роботы, Новинки и Монстры).

Поддержка до 32 игроков одновременно. Игрок сможет управлять различными средствами передвижения.

Реалистичная физика и система повреждений.

Поддержка скелетной анимации (включая такую мелочь, как пальцы на руке).

Три кампании в одиночной игре (после успешного окончания задания вам начисляются очки, которые можно будет потратить на увеличение характеристик вашего персонажа элементами RPG).

Поддержка high-resolution текстур (расширение вплоть до 1024x1024).

Специальные движения (джинг, уклонение во время прыжка, а также, возможно, зависание в воздухе).

Игрок респавнится уже с полным комплектом оружия и боеприпасов.

Как видите, есть чего ждать. Надеюсь, разработчики нас не обманут, и мы получим действительно крутую игру...



игры **Unreal Tournament 2** Культовая мультиплеерная игра таки получит продолжение! Есть чему радоваться, есть чего ожидать в этом году.

Впрочем, ладно, хватит восторгов, что нам на сегодняшний день известно о UT2? К сожалению, не так уж и много. Как обычно, разработчики демонстрируют нам красивые скриншоты и обещают просто невероятные высоты графики. Конечно, все они в один голос утверждают, что такого мы еще не видели, и игра заставит прозреть даже слепого. Во всяком случае, предполагаемые системные требования меня прозреть точно заставили. Смотрите сами, вам понадобится... Pentium (AMD) — 1.8 ГГц+Geforce 6 ☹. Надеюсь, это шулка, иначе мало кто сможет себе позволить наслаждаться красотами второго UT. Впрочем, пожилые — увидим, благо, по словам разработчиков, ждать осталось недолго, до лета.

Что еще нам известно? Ну, во-первых, стоит упомянуть о режимах игры — их будет пять. Кроме привычных — десматча, CTF и Domination — появились две новинки — Survivor и Bombing Run. По поводу Survivor известно мало, а вот о Bombing Run можно составить некоторое представление. Итак, вообразите, посреди карты появляется бомба. Ваша задача — захватить ее, отнести на базу противника и там взорвать. О, думаю, этот ре-



личеством осколков, при втором — разрывной гранатой, напичканной шрапнелями. Думаю, все согласится — хорошее оружие.

✓ **Rocket Launcher.** Несомненно, самое лучшее и популярное оружие в данном жанре. В отличие от ракеты из UT, в Unreal Tournament 2 разработчики решили ограничить количество одновременно выпущенных ракет до 3 штук. Правильно, нечего. И этого все вполне хватит.

✓ **Sniper Rifle.** Все кемперы радуются и

Я не спойлю описывать сюжет фильма. Die Hard: Nakatomi Plaza будет максимально соответствовать кинокартине. Разработчики Алан Фримантл и Брайан Екман говорят, что им стало интересно, чем занимался Джон МакКейн, когда комера не было направлена на него, и они попытались воплотить свое видение в игре. В результате должно получиться что-то вроде версии, снятой камерой, которая установлена на голове главного героя. Многие ключевые моменты будут почти прямыми цитатами из фильма. В качестве боссов выступают старые знакомые: «братки» Карл, Марко, Ули и главная бака — Ганс Грубер. Даже дизайн многих уровней будет узнаваем. Ничего удивительного: в распоряжении разработчиков оказались подробные планы здания кинокомпании Fox, которое и являлось прототипом Nakatomi Plaza. Сорокоэтажному офису соответствует сорок игровых уровней, которые нам предстоит проходить строго последовательно. Никакой нелинейности сюжета нет и в помине. Игровое окружение интерактивно: стулья двигаются, стекла бьются, двери открываются и закрываются. А управляемые компьютером террористы на всю эту интерактивность реагируют. Так что у игрока появится шанс самостоятельно определять тактику прохождения. Можно попить водичку с автоматом наперевес, можно красться втихую а la Thief, а можно и лопуху кокую-нибудь постройству, а потом заманить в нее оппонентов.



Итак, вы в шкуре Джона Макклейна на одном из 40 этажей этого высотного здания. Вам потребуются тайные маневры, быстро- атака и отступление, остроумие Джона, — все это, чтобы нанести смертельное поражение своре террористов и спасти свою же-



ну от заложников.

Для большей схожести с героем фильма компьютерный Макклейн на некоторых уровнях будет ходить босиком. Когда того требует ситуация, он весьма остроумный человек, поэтому иногда, в паузах между перестрелками, он станет выводить на-гора свои фирменные приколы.

Имеющееся оружие тоже соответствует реальности фильма. В ваше распоряжение поступят: личный табельный полуавтоматический пистолет Beretta 92F и снятый с первого же труппа любимый автомат террористов и спецслужб MP5 производства фирмы «Хеклер унд Кох». Еще нескольких типов огнестрельных штуквин. Вам додот возможность поползоваться, но вы не сможете положить их в инвентори: расстрелял боезапас — выбрасывай.

Кстати, об инвентори. Кроме оружия у Вас будут всемирно известная бензиновая зажигалка Zippo, радиостанция фирмы Motorola — T6310, кусачки и старый, потерявший полицейский жетон. Zippo нужна для освещения темных помещений; кусачки — чтобы отключать объекты типа пластиковых бомб, генераторов мощности и многих других вещей; жетон — для того чтобы убедить освобожденных заложников в своей принадлежности к блюстителю порядка; а ро-



зация — для связи с коллегами. Точнее, коллега будет всего один — Реджинальд Вело Джонсон (в роли сержанта Ала Пауэлла), а нужен он для получения советов и подсказок. Но не надейтесь услышать по радио прямые указания по поводу того, что нужно делать. Все помощь будет выдвигаться в форме туманных намеков. Хотя для тех, кто смотрел и помнит фильм, рекомендации окажутся не столь необходимыми — многие ситуации, где нужно не только стрелять,

но и думать над дальнейшими действиями, заимствованы из фильма. К счастью, большинство пазлов в игре основаны на сюжетной канве фильма, так что не помешает пересмотреть его еще разок перед прохождением Die Hard: Nakatomi Plaza.

Кое-какие полезные предметы Вы сможете находить по ходу игры, но внимательный читатель уже заметил, что среди носимых предметов я не упомянул аптечку. Из чего вовсе не следует, что по коридорам будут разбросаны волшебные коробочки, восстанавливающие хит-поинты. Напротив, поправить подпорченное бандитскими пулями здоровье можно лишь в местах, специально для этого предназначенных. Изредка на этажах встречаются настенные шкафчики с бинтами, йодом и прочим, необходимым для оказания себе, любимому, первой помощи. Вот к ним и придется периодически прибегать.

Кроме здоровья наш герой наделен еще и показателем выносливости, тоже далеко не бесконечным. После каждой пробежки придется ныхнуть в каком-нибудь спокойном уголке на перекур. Но и этого программмером из Piranha Games показалось недостаточно. Чтобы нам служба меда не ка-



залась, они ввели понятие морального состояния героя. Поначалу оно вообще никакое, но с каждым обезвреженным террористом счетчик морали растет. По достижении определенного уровня этот показатель оказывает влияние на компьютерных оппонентов. Они начинают мазать или вообще стареются сделать ноги от поймавшего курож Макклейна. Вот такой вы — на лицо ужасные, добрые внутри; аж террористы шарахаются. Но состояние духа может и падать. Достаточно промахнуться несколько раз подряд или самому принять пулю на грудь — и дело готово. Плохие парни перестают Вас бояться, делают морду кирпичом и прут направо, поливая все вокруг длинными очередями. Если разработчикм удастся хорошо сбалансировать эту фишку, то, вполне вероятно, получится очень интересный геймплей, позволяющий несколько раз пройти даже такую совершенно линейную игру. При одном заплыве можно будет рассчитать на грубую силу и высокую мораль, а при другом — на ловкость и незаметность.

Смущает меня лишь одно обстоятельство: в оригинале было от силы десятков террористов, а в игре сорок уровней и на каждом с кем-то придется биться. Видимо, в версии Piranha Games бандиты подыехали к Nakatomi Plaza на нескольких туристских автобусах ©.

Часть 3. Монтаж

Фирма Sierra выложила на своем сайте 82-Мб демо-версию игры. Она имеет следующие карты: уровни 38-го и 39-го этажей и крыш.

В качестве технологической основы игры выбран движок Lillitech, так что особых глюков, связанных с неадекватностью графического ядра, быть не должно. По сути,



разработчикам потребовалось построить грамотные уровни, прописать AI монстров, создать модели действующих лиц и добавить к ним анимацию. Конечно, это все непросто, но сама история создания Piranha Games позволяет надеяться, что отцы-основатели компании справятся с этой задачей. Графика в игре, в общем и целом, вполне достойная, неплохо смотрятся лица, хороший уровень детализации, правда, глядя на собственные руки, держащие оружие, замечаешь явную уловатость.

Немного о плохом. Эта игра — представитель вымирающего жанра шутеров для сингплея и только для него. Сетевых режимов в Die Hard не будет вовсе. Аминь!

Диагноз

В мегамехты игра попадет вряд ли, но несложко несущихся вечеров обеспечит почти наверняка. Не хватающийся звезд с небес, но крепко сбитый шутер от первого лица с хорошей сюжетной первоосновой. Введение показателя морального состояния героя может оказаться удачной находкой. Lillitech в качестве графического ядра обеспечивает отсутствие фатальных глюков и приемлемые системные требования. Типичный середнячок в жанре FPS. А что еще надо, чтобы спокойно попить пиво и освободить заложников?

Вы — только полицейский Джон Макклейн — в неправильном месте в неправильное время.

Системные требования:

✓ «по бедности»: Windows 95/98/ME, Pentium II/400 МГц, 64 МБ ОЗУ, занимаемое место на жестком диске — 185 МБ, видеокарта — 16 МБ ОЗУ, 16-бит DirectX8-совместимая звуковая карта; Windows 2000/XP, Pentium II/400 МГц, 128 МБ ОЗУ, занимаемое место на жестком диске — 185 МБ, видеокарта — 16 МБ ОЗУ, 16-бит DirectX8-совместимая звуковая карта;

✓ «доктор рекомендует»: Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium PIII/700, 128 МБ ОЗУ, занимаемое место на жестком диске — 185 МБ, видеокарта — 64 МБ ОЗУ, 16-бит DirectX8-совместимая звуковая карта

Только в нашем городе по мотивам литературных произведений строится мир. Вот и дошла очередь до классика польской литературы Ф. Сенкевича.

Knights of the Cross

DEZERTIR

В штабе ДЗВР царил легкая паника. Вот уже неделю агент, застрявший к полякам (а точнее, в штаб компании Freemind), не выходил на связь. Ему было поручено ответственное задание — разузнать и доложить о многообещающем проекте «Крестоносцы».

На этот раз все обошлось. Наконец-то, мы получили от него донесение:

— Я нахожусь в мотеле напротив офиса Freemind. Они уже близко! Я вижу, как трое направилась прямо к моему номеру — их выходит тень. Я уже могу слышать, как стучат их сапоги и как звенят мечи на поясе. Это за мной!

— Не расстраивайте меня, агент Дезертир! Ближе к делу!

— Спасибо за поддержку, шеф. ОК. Вот что я успел узнать. Игра почти готова. Остались последние штрихи. Но разработчики еще не определились с датой выхода из-за проблем с издателем, компанией Cenega.

Был выбран довольно рискованный жанр — TBS. Пока что тут господствовали герои. Естественно, их слова не дают спокойно спать игроустроителям всего мира. Ниша фэнтези уже занята, поэтому польские ребята решили удариться в реализм и выдали на-гора исторический сценарий. Дело будет происходить в 1410 году. Знаменитая Грюнвальдская битва. Думаю, те, кто в школе ливо не пил и уроки почти не прогугливал, знают об этом переломном моменте в истории Восточной Европы. А тем, кто в школе был плохим мальчиком, я объясню, в чем фишка. Дело происходит на территории нынешней Польши. Тевтонский Орден проводит насильственное ассимилирование славян. Все больше немцев прибывает из Германии для того, чтобы наставить жителей на путь истинный. Но не тут было. Славяны их религия не нравятся. Поэтому против Великого Магистра выступают польско-литовский король. Наскорю собранное ополчение наголову разбивает злые подразделения крестоносцев. Вот так. Знай наших.



Вот вкратце и весь сценарий игры. Разработчики дают нам возможность побывать в шкуре военачальника Магистра и такти насаждать свою веру непокорным славянам. Или же стать польско-литовским полководцем и

дать понять немцам, что они далеко зашли и что пора уже домой, в фатерланд.

За поляков вы сможете сыграть 49 полноценных битв, а за Орден — 53. Предполагается, что за этим занятием вы проведете 50 часов игрового времени. Вполне прилично, как я считаю.

Каждая сторона отличается уникальными юнитами, вооружением и манерой ведения боя. Так что это не будет свалка мечников и лучников.

За победу победу Король или Магистр щедро осыпает вас золотом. На эти деньжата вы можете набирать новых рекрутов, покупать им мечи, броню, луки и орбалеты. Вот вам и стратегия. Предполагается либо нанять небольшую группу ветеранов, то есть выбрать «качество», либо задобрить противника количеством, посылая в бой молодежь. Но мало кто из них вернется к вам, чтобы доложить о победе.

Бой проходит в пошаговом режиме, как в шахматах. Слишком нетерпеливые могут поставить лимит времени, и до закипания мозгов думать, кого же перебить за эти несчастные 10 секунд (или больше — зависит от вас).

Интерфейс обещает быть дружелюбным. Все, что вам нужно, вы найдете на мониторе своего компьютера. Чтобы направить свою героическую дружину в бой, вам следует ее выделить. Можно двигать как один юнит, так и всю группу. Но делать это нужно осторожно, так как количество ваших войск не так уж и велико. Неправильная тактика приведет к гибели ваших солдат и вас самих.

После выделения вокруг юнита появляется желтое поле — радиус его действия. В этих пределах можно ходить и стрелять. Все упрощено до невозможности. Кликнув на юнита, вы увидите его параметры. Например, за ход лучник выпускает две стрелы, а орбалетчик — одну. Кроме живых войск, у вас будут бомбарды, катапульты и другое тяжелое и дорогостоящее оборудование, незаменимое при осаде крепостей.

Каждый юнит имеет свои особенности (слабые и сильные стороны). О них можно узнать по ходу игры в специальной энциклопедии (с картинками и описанием). Баланс в «Крестоносцах» соблюден (по словам разработчиков).

Особого внимания заслуживает оформление. Все фактуры тщательно прорисованы. Обещают летящих птиц и журчащую воду. Смена погоды обеспечена. И это не просто для красоты. В зависимости от пого-

ды и ландшафта вам придется строить свою стратегию. Ветер может повлиять на движение стрелы, пехота — уязвима в грязи, а поспав конницу в лес, вы обрекаете ее на верную гибель. Направление ветра фиксируется в небольшом окне в углу экрана. Все для вас, дорогие геймеры. Новичкам предлагается потренироваться в одиночных миссиях.



Когда вам надоест издеваться над компьютером, можно сразиться с друзьями по сети. Для этого разработчики предоставили нам 23 карты, а также редактор карт. Тут уж вашей фантазии есть где разгуляться.

Все это дело будет сопровождаться средневековой музыкой и реалистичной звуковой.

По скриншотам судить сложно, но я думаю, графика нас не разочарует. Детально прорисованные пейзажи. Карты довольно маленькие, но вам придется изучить каждый уголок для правильной расстановки сил. Разрешение от 640x400 до 1024x768. 32 бита. Все как у людей. **Системные требования:** Windows 95/98/ME, Pentium II 233 МГц, 64 МБ ОЗУ, видеокарта 8 МБ. Жить можно.

Думаю, каждый человек в глубине души хочет изменить историю, почувствовать себя полководцем, стать великим, хотя бы в виртуальном мире. Если разработчики не подведут, у вас будет такой шанс. Ждем.

— Спасибо, агент Дезертир. Департамент вас не забудет. Что это у вас там за шум?

— Они уже в комнате! На пруди кресты... Ребят! Да я ничего такого... Просто мимо проходил. Нет, не католик. А что? Эй! Руки убер...

На этом месте связь с агентом прервалась. Я искренне надеюсь, что он успел сквезать радиопередатчик и все шифровки до того, как его схватили. Он успел сообщить очень ценные сведения, и теперь мы будем ждать выхода этой интересной и неординарной игры. Если Дезертир вернется живым, его ждет наше большое человеческое спасибо.

На Почтовой площади появились новое здание. В нем все смогут попробовать свои силы в создании своего государства и в сражениях с повелителями соседних земель.

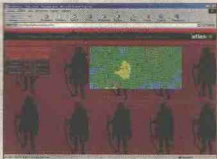
BondD bondd@ukrpost.net

DARK ELF

Очевидно, что постепенно онлайн-овые Lines и Tetriss уступают место играм других жанров. Эти же тенденции свойственны и отечественным порталам: недавно на AtlasUA, одном из самых известных, появился новый и первый в Украине проект — стратегическая интернет-игра Dark Elf. Вот о ней-то мы сегодня и поговорим.

Только я собрался провести немного времени в блаженном ничегонеделании, вернее, прогуляться по новому зданию Disciples II, только выгуливался на проспекте апошогавых стратегий, только подошел ко входу... Как вдруг охнула полоска личного коммуникатора на моем запястье (в последнее время у меня складывается впечатление, что его специально выдают — дабы курсанты не расслабились и не отдухали). По поверхности коммуникатора побежали строки текста, дублируемого нежным женским голоском: «Курсант BondD срочно вызывается в мэрию Игрограда, телепортация через десять секунд. Десять, девять, восемь, семь...»

«А вечер обещал быть таким тихим», — только и успел подумать я, оказавшись в коридоре перед приемной мэра Игрограда. «Интересно, а почему меня не вызвали в штаб ДЗБР?», — этот вопрос крутился у меня в голове и не давал покоя. «Потому что спец-агент Ранд сейчас выполняет особое задание», — ответила на мои мысли мэр. — И так как весь оперативный состав ДЗБР на данный момент занят другой работой, Вам поручается проверить новую постройку на перекрестке проспектов Пошогавых стратегий и Онлайн-овых игр. Здание называется Dark Elf, владельцем является AtlasUA. Вот необходимые бумаги. Ответ жду завтра. С этими словами мэр нажала кнопку на своем обширном столе и меня телепортировало в ту же точку, где я и был. И не случайно, ведь всего через три здания от Disciples II расположилась постройка Dark Elf.



Dark Elf — это онлайн-овая многопользовательская пошогавая стратегия. В отличие от ряда подобных ей игр, она на русском языке, что дает возможность поиграть в нее и нам, простым инетникам. Неприятно только к каналу связи, поскольку работает через веб-браузер и использует его стандартные возможности. Хотя специально для ускорения загрузки на странице проекта выложено все графическое наполнение игрушки. То есть, скачал один раз 200 Кб и поставил в наст-

ройках путь к этим файлам на жестком диске, можно будет спокойно играть и при самой плохой связи. Этому способствует и то, что игровое время совпадает с реальным: один ход — один сутки.

Действие в «Дарк Эльфе» разворачивается в огромном мире, разделенном на множество королевств. В каждом из них живет своя раса, у каждого свои плюсы и минусы. Вы можете стать правителем любого из этих государств. При создании своего королевства предлагается выбрать только имя своего аватара, расу (а них я напишу чуть ниже) и одну из шести частей мира. Игра сама выделит вам какое-то одно независимое государство, и вы возьмете бразды правления в свои руки, и только от вас будет зависеть, надолго ли...

Огромные просторы мира «Дарк Эльфа» населяют девять рас. Вы можете выбрать любую из них. Люди — хорошо уживаются с остальными расами и легко приспосабливаются. Варвары — сильные воины, но слабы в торговле и магии. Карлики — очень быстро размножаются, за счет чего в основном и выигрывают битвы, имеют самые дешевые войска первого уровня. Гоблины — сильнее карликов как воины, но в остальном недалеко от них ушли. Некроманты — обладают сильной магией, за счет которой призывают орды мертвых воинов. Маги — недаром гордятся своей мудростью, хотя не пугаются использовать и черную магию, единственной расе, на приобретение войска которой не требуется золота, тратится только мана. Эльфы — закономерно лучшие лучники и маги. Темные эльфы отдали свои жизни служению злу, обладают, как и эльфы, вторыми по цене войсками первого уровня — лучниками и одними из самых сильных войск второго уровня. Гномы — известны своим трудолюбием и мощными войсками, но покупку их войск, независимо от их уровня, помимо золота понадобится еще и мана.

Расы отличаются не только войсками, но и начальными количеством денег и маны, и что самое главное — числом кругов в день. Да, чуть не забыл рассказать про систему ходов. В день можно сделать определенное количество ходов (кругов), которое зависит от выбранной расы и может увеличиваться при постройке вами некоторых зданий. Если бы не имели возможности принять участие в захватывающем игровом процессе в течение нескольких дней, игровые круги не теряются, а накапливаются. Впрочем, не стоит забывать и о том, что те, кто не продолжит игру больше трех дней, автоматически освобождают место другим желаю-

щим. За каждый круг вам добавляется золото, мана и происходит прирост населения. С соседними правителями можно заключать различные договоры: торговый, военный, магический, мирный, о прохождении войск. Независимым же государствам можно только объявить войну. Договор, заключенный сегодня, начинает действовать толь-



ко на следующий день, то же ситуация и при объявлении военных действий. А те, кто любит нападать неожиданно, в день объявления войны, получают отрицательный бонус на атаку в 30 % — надо все-таки предупреждать противника заранее ☹. При атаке соседней страны результаты боевой операции вы узнаете только на следующий день, в специальном окне сообщений, где выводится и остальная нужная и важная информация.

Вот уже прошел четвертый день как на народном собрании меня выбрали королем страны «Вересковые заросли». За это время под моим чутким руководством ☺ экономика королевства поднялась на ноги, на страже границы стали многочисленные верные мне войска. Королевство развивается, но глядя в будущее, я вижу, что без расширения территории мое государство не выживет.

Постепенно из состояния задумчивости меня вывел надоедливый звук зуммера, это опять коммуникатор. Через несколько секунд вновь оказавшись в кабинете у мэра, я докладывал: «Здание очень интересное, но требует более детального изучения. Вот отчет, куда я внес всю самую необходимую информацию. Более подробно разобраться можно, обратившись по адресу <http://www.atlasua.net> или <http://darkelf.atlasua.net>. Уже покинула помещение мэрии и несмело направилась к зданию Disciples II, я раздумывал: «А в принципе неплохо придумали. При регистрации еще и почтовый ящик получишь, и официальный по твоим вкусам поисковик... Надо будет вести себе в ежедневные тренировки еще и занятия по стратегии...»

Если роль круглого полицейского вам уже надоела, можете примерить на себя форму солдата элитного подразделения армии США. Что, в посольстве вам отказали в визе? Ничего, этим можно сделать, не выезжая из Иггорода.

SHADOW FORCE RAZOR UNIT

DEZERTIR

Увертюра

Тайный бункер Пентагона в горах Колорадо. Он завален бычками, банками из-под пива, остатками чипсов и трупами террористов. На стене висит портрет Буша. Заходит высшее командование Пентагона. По сонным, опухшим лицам можно с уверенностью сказать, что вчера они много играли в шахматы, а также посещали библиотеку. У всех в голове, кроме мысли о пиве, пульсирует еще одна: «Зачем нас собрали?».

И тут заходит еще более высшее командование и все объясняет. Оказывается, после распада СССР основными врагами демократии стали террористы и прочие исламисты. Гнездо зла — в Афганистане. Нужно действовать. И быстро. Единственно решается послать в Афган Группу Специального Реагирования Воздушно-Десантных Войск. То есть нас.

Ну что, смертники, полетаем?

Как обычно, обо всем мы узнали в последнюю очередь. Услев прихватить только сигареты, жвачку и фотографию любимой девушки, я погрузился в самолет. Не первый раз уже высаживаюсь в тылу врага. За спиной уже Панама, Индонезия, Ирак. Говорят, мы летим куда-то на Средний Восток, возможно, в Афганистан. Дал Это Афганистан. И пусть они называют Кандагар Бандором, но нас не проведешь, господа разработчики! Хоть вы и усиленно шифруетесь, но ваши аллюри нам понятны.

Ну что ж, начнем. Итак, что нам надо? Пробраться на аэродром, всех замочить и уйти живым. Где-то уже такое было... Сейчас



не могу вспомнить, может, потом. Приступим. И тут началось балет. Па, стрейф, очередь — три труп. Прыжок, присед, две очереди — редиски на вышках нас больше не потрево-

жат. Вражину сначала немножко прибалдели. Еще бы! Где этим темным тагибам балет посмотреть. У них же ни театра, ни кино, ни телевидения. Одно радио, и то по праздникам. Надо спасать людей и эвакуировать их в Европу. Для этого все методы хороши. Разбомбим аэропорт, организуем диверсию, высадим в тыл агента, то есть меня.

Но с самого начала дела пошли плохо. Группу Альфа вынесли, я потерял рацию, сбился с курса. Оставалась одна надежда — на союзников. Но до встречи с ними надо было еще дожить, пробиваясь сквозь плотные ряды врага, заливаясь на бегу раны. Говорили мне мама, чтобы я стал экономистом, а я, дурак, не послушался. Теперь одно дорого — а тактикомбы. Долго их стены будут помнить мое короткое там пребывание. А нефиг первыми в драку лезть.

После «Серьезного Сэма» и «Вольфенштейна» весь мой организм был настроен на



кнопки сохранения и загрузки. Меня постигло жестокое разочарование. Таких фич в «Теневом отряде» вообще не существует. Но это еще понятно. Шутер претендует на реалистичность, поэтому отсутствие сейвов можно понять и простить. Возмещается это достаточной убойностью оружия и традиционной тупостью противников.

Ал — это вообще отдельная тема. Мне почему-то казалось, что террористы наносят лучших из лучших. Оказывается, все намного проще. Берут всех. Предпочтение отдается тупым, тупыми и косым ножем. Я выхожу из-за угла, поглаживая АК-47 с дарственной надписью «От благодарных афганцев», и вижу группу из четырех человек. Они замечают меня и явно начинают беспокоиться. Все. На этом их действия пока заканчиваются. Когда я добивал последнего, произошло чудо — он попытался начать отстреливаться. Я был так растроган, что даже отпало желание его убивать, но... должность обязывает.

Теперь я понимаю, какое это зобовое дело — борьба с всемирным терроризмом.

А вот еще пример. Я подхожу к барраку, твердо зная, что там куча бородастых и вредных мужиков. Для таких у меня припасена



гранаты. И что же они делают? Начинают ломиться в стены, причем упорно так, с вдохновением. Пришлось тех, кого не разорвало, прирезать. Еще веселит пугливость фанатиков. При численном преимуществе 5 к 1 они с арабскими матаками кидаются в стороны, всячески избегая встречи с иностранным гостем и его крутым оружием. Но пусть это останется на совести разработчиков, им виднее.

Наконец-то я вспомнил, что мне напоминает «Теневое отряд». Конечно же, «Отряд Дельта», но с улучшенной графикой, прорисовкой и с меньшим количеством врагов. Так что особо оригинальную игру назвать нельзя.

Всего в игре 10 массивных уровней, позволяющих победоносное шествие американских митроваров по странам ислама. Начинать советую с обучающей миссии. Там можно и чему-то новому научиться, и к оружию привыкнуть, и просто душу отвести. Именно на примере обучалки вы узнаете о том богатом арсенале, предоставленном дядюшкой Сэмом. А посмотреть есть на что.

Властелин калашникова

Итак, чем же нас порадует амунция? Что входит в джентльменский набор секретного агента? Кто самое слабое звено? Ой, прости, увлекся.

В турпоездку вы можете взять нож. Убойность большая, тишина на участке обеспечена, но воспользоваться им удастся нечасто.

Также в вашем распоряжении окажется пистолет М9. Штука в принципе бесполезная. Хотя иногда, на перезорядке основно-

го оружия, может спасти жизнь. В обойме 15+1 патронов. Исламиста валит с двух-трех выстрелов.

Эй, уважаемый, а где же автоматы и прочая тяжелая артиллерия? Спокойствие, сейчас они появятся.

Первым бы поставил АК-47. Самый известный автомат во всем мире, и один из самых разрушительных. Разброс высокий,



отдача нереальная, на убойность на высоте. Рекомендуется к использованию на средних и близких дистанциях. В обойме 30+1 патронов. Основное оружие террористов

Американский аналог Калашникова — M4 Carbine. Последняя разработка из семьи M16. Укомплектован фонариком, что значительно облегчает жизнь. Скорострельность заметно ниже, чем у АК-47, зато убойность все компенсирует. Эта пушка пригодна к употреблению и на близком расстоянии, и на дальнем. В магазине 30+1 патрон.

Автомат XM36 — последнее слово немецких оружейников. Очень популярен в немецкой армии, хотя американцы тоже им не брезгуют. Предназначен для дальней стрельбы, оборудован оптическим прицелом. Фонарик тоже имеется. В магазине 30+1 патрон.

Теперь поговорим о более легких вариациях оружия.

Разработчики не поспулились и атутили в игру шотан — M870 Mk.5 Entry Shotgun. Оружие для извращенцев. Попадает редко, скорострельность маленькая, разброс большой. В него можно влихну 5+1 патронов. Нет, это не для нас.

Настало время поговорить о полуавтоматическом оружии. Эта группа представлена израильскими Uzi и Mo-5 Suppressed.

Ну, Uzi он и в Африке Uzi. Кучность маленькая. 32 патрона очень быстро заканчиваются, а противник все еще жив. Пусть уж террористы им пользуются. Uzi у них второй по популярности после АК-47.

А вот любимый по «Кемпер-Страйку» MP-5, да еще и с глушителем, может очень даже пригодиться. Особенно там, где враги раскошались на сирену. Правда, обоймы хватает только на одного-двух мерзавцев.

Конечно-то, выбор профессионалов — снайперка M25 Sniper Rifle. Ею пользуются почти все американские спецслужбы. Сидишь себе за кустом или на пригорочке и нечаянно поливаешь зловредных исламистов пулями калибра 7.62 мм. В ближнем бою бесполезна. Тут уж придется вспомнить о ноже и пистолете.

Переходим к понтам для приезжих. К ним относится XM179 Grenade Launcher. В бо-

робане шесть гранат, но не на погубить врагов, а на смех. Пока граната не взорвалась, почти все противники успевают убежать. Говорят, это экспериментальное оружие. Ну-но.

А вот кое-что посерьезней — Rocket Propelled Grenade Launcher/Stinger. С ними шутки плохи. Против танка с ножом не по-пресси, а со Стингером можно попробовать. Стреляет на 300 метров. На бегу палить нельзя. Остановился, отдышался и посылал во вражескую колонну подарок от дядюшки Сэма. Миру мир!

Взрывчаткой нас тоже не обделили. Имеются осколочные гранаты, очень слабые и неинтересные.

C4 почтило своим присутствием эту игру. Есть два вида мин. Первый из них — Remote Detonated Explosives — радиоуправляемые мины. Поставил, отошел на 11 метров, нажал кнопку «Вкл». И — наслаждайся. Второй вид мин — Tripwire Detonated Explosives — для настоящих гурманов.

Оружие рейнджеров. От бомбы идет лазерный луч, когда он изменяет свою длину, Лтрискоидит взрыв. Дальше, думаю, всем понятно.

Еще нам иногда дают лазерную указку — для наведения ракет на цели. Процедура похожа на наведение в «Дельте».



С оружием все понятно, я надеюсь. Теперь о прицелах. Почти на всем вооружении, кроме пистолета и ножа (по понятным причинам), правой кнопкой мыши можно вызвать мушку или прицел. Фича очень полезная и добавляющая реалистичности игре. Без прицела иногда бывает очень сложно найти духа, засевшего на крыше.

Да, еще все тяжелое оружие может стрелять через препятствия. Об этом не следует забывать, так как противники этим часто пользуются, и вы даже не узнаете, откуда вас убили.

По одежке встречают...

Оформление игры в общем и целом мне понравилось. Немного напоминают SoF, но это не минус, а даже плюс. Вступительного мультика вы не дожидаетесь и, наоборот, это к лучшему. Ну что там можно показать? Как солдаты короткими перебежками двигаются по горам, для того чтобы окружить горный оуль? Как с дикими воплями они заваливаются в дома мирных жителей, которые их только-только отстранили после массовой бомбежки горного района? Как мирные волакивают всех мужчин на улицы и ставят к стенке? Нет, зачем же, лучше просто окром-но промолчать.

Ну ладно, хватит о грустном. Давайте поговорим об оформлении. Меню стандартное: один игрок, мультиплеер, опции, авторы и т. д., и т. п. Занятным я нахожу курсор. Он выполнен в форме лазерного прицела, чего еще никто не делал. Настройки клавиатуры почти полностью совпадают со своими собратьями из «Отряда Дельта». Карты местности в проекте не существует, все нужно искать самому. Есть, правда, жалкое ее подобие в ноутбуке. Там, кстати, можно и узнать задания на миссию, если вы брифинги читаете не любите.

Шкала жизни отсутствует. Просто есть ваша уменьшенная фигура, изменяющая свой цвет от зеленого к красному, в зависимости от количества попаданий в вас противника.

Звучка радует. Такого реалистичного звучания оружия я давно не слышал. Да и голоса противников довольно убедительны. В отличие от фашистов, свободно разговаривающих на английском, арабы предполагают родной язык, поэтому из их невнятной болтовни вы вряд ли что-нибудь поймете. И это правильно. Откуда им, варварам, знать английский. Разве что от нас, но это будет последнее, что они услышат.

Графика более чем приличная и тоже радует глаз. Только с большим трудом можно разглядеть пиксели, из которых состоит автомат. Лейзжжи и здания прорисованы лучше, чем в «Дельте», зато кусты так и остались четырехугольными, а модели машин... Впрочем, разве это главное. Зато лица арабов созданы с особой тщательностью. Впрочем, у них, наверно, был общий отец. Когда я ходил по Бандоору, то повстречал шестерых одинаковых мужчин и пятерых женщин. Ну что ж, не будем придираться. Нельзя быть настолько требовательными — разработчики и так постарались.

Занавес

Я бы не стал называть эту игру прорывом в жанре FPS. Скорее, это добротный



шутер на тему противостояния сил в арабском мире и роли в нем американских митворцев. Естественно, данная тема не могла не найти отражение в играх западных разработчиков. Ведь это еще один вид пропаганды и промывания мозгов подрастающему поколению.

Всем любителям «Отряда Дельта» и CS посвящается. Советую поиграть для снятия стресса и напряжения. А также, чтобы увидеть, каковы методы влияния на молодежь загнивающего капитализма ☹.

У вас в гараже стоит «ушастый» «Запорожец»? А хочется поездить на «машиновом» джипе? На зарплату не платят уже полгода и в ближайшее время она не предвидится? Ничего. Специально для вас в Игрограде открылся новый автодром, где любую из понравившихся вам машин вы сможете получить практически бесплатно.

Дмитрий АМПИЛОВ



Вот скажи мне, читатель, какой жанр самый «мужской»? Ни за что не догадывайся! Нет, это не квесты (кал), не спортивные, не стратегии и даже не экшены! Что, таки экшен? Нет, я так не думаю. Настоящий взрослый мужчина ни за что не станет возюкать по коврику мышкой ради сомнительного удовольствия пасть в неравном бою от руки притаившегося за углом кемпера. И ресурсы он тоже собирать не будет. А над головоломками вообще девочки младшего школьного возраста пусть голову ломают. Нормальный мужик сядет за компьютер только ради одного — ненавязчиво и спокойно оттянуться. Так, чтобы и очень сложно не было, и чтоб азарт был. А в чем разбираются все представители мужского полу, сомневаться не приходится — в автомобилях! В общем, к чему я все это кланю? К тому, что **4x4 Evolution** — идеальная игра для «реального» контингента. Она для всех тех, кому за баранкой хочется просто оттянуться.

По давно устоявшимся традициям присутствуют все стандартные варианты игры, то бишь «быстрый» заезд, гонки на время, карьера и свободный заезд, в котором ты волен ездить по карте куда, как и сколько хочешь. Этот режим очень удобен для тренировок. То же можно сказать и о

кататься. Говорить что-либо о заездах на время, думаю, не стоит, поговорим о «карьере».

Жизнь профессионального гонщика в «4x4» проходит в метаниях между магазином и трассами. Проехался, «поднял бабушек», скупился и опять «по бабушкам». В принципе, присутствует также и гараж, но заходить туда особого резона нет — тачку настроить можно и перед заездом, а имеющиеся в наличии детали — не такая уж важная вещь. Хотя иногда все-таки бывает необходимо снять со своего автомобиля необходимые комплектующие для уменьшения веса. Да, еще в гараже мож-



но просто поглядеть на свою машинку, сменить ее (это если ты мажор и у тебя их несколько ☺) или просто полюбоваться на технические характеристики.

Начинать, по традиции, придется с покупки автомобиля. В игре представлено 9 крупнейших автомобильных гигантов-производителей: GMC, Chevrolet, Infinity, Jeep, Nissan, Toyota, Dodge, Lexus, Mitsubishi. Перечислять все модели просто бессмысленно — их уйма, к тому же многие автомобили присутствуют в разных «редакциях» — годы выпуска колеблются в основном от 2000 до 2002 года. Что ни название — то легенда! Тем более, что кроме серийных автомобилей присутствуют настоящие раллийные экземпляры самых престижных международных соревнований: Chevrolet Trail-

Blazer Race SUV, Dodge Ram Race Truck, GMC ARB Sierra 1500 Monster Truck [Drehkraft], Mitsubishi Montero Rally [Vento], Toyota Tundra Race Truck [Sakurai]. Но... смотришь на них в начале игры и понимаешь, что до этих экземпляров тебе еще далеко, ибо и цены на них соответствующие — от пятисот и до восьмисот пятидесяти штук американских президентов. Начинаящему пилоту приходится довольствоваться «скамной» телегой тысяч эдак в тридцать дохлых енотов (видел я недавно в городе такую «забитую», шириной в пол-улицы ☹). Да, попробуй тут выбери из такой кучи железа! Мощност, скорость, ускорение, маневренность, вращающий момент, вес — все это до боли усложняет процесс выбора автомобиля. Один кривится тебе по характеристикам, на неинтересно брать забитый ламериканский пикап. Другой очень стильно



выглядит, но слишком немощен. Третий юркий, прыткий, но очень неустойчивый и так далее, и тому подобно. Прямо генерация персонажа какая-то получается. В итоге приходится либо себе выбирать себе железного друга, либо хватать первое, на что глаз упал, и не мучаться. Все равно — забегая вперед — любой автомобиль в любой момент можно толкнуть по той же цене, что и брал, это тебе не Каравозы Дачи и не авторынок возле «Авроры» ☹.

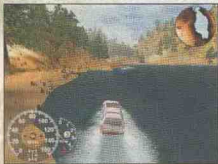
В режиме карьеры доступны три вида соревнований: единичные заезды — challenge, серии заездов и миссии. Доступность соревнований зависит от модели автомобиля, класса трассы и степени крутости водили. Мол, нельзя всяким ламером на чемпионате конструкторов ездить, шурый сначала на ночные гонки и соревнования на выносливость. Вот такие они злые ☹. Кататься, в основном, придется в сериях — призовые там намного выше. Но и миссии по-своему хороши — хоть и денег мало дают, но и такого, как в гонке, напряжения нет, можно спокойно любоваться чудесными пейзажами, сделать доброе дело да еще и получить за это немного денег.

Кстати, о деньгах. Пригтоваться к тому, что их вечно будет не хватать. Ибо, как ты алгредийши свой компьютер, так необходимо алгредийши и своего железного друга. В итоге на започти уйдет сумма, в несколько раз превышающая стоимость са-



«быстро» заезде. Гибкие настройки, выбор любого автомобиля и рандомный выбор карты — неплохой способ приятно по-

маго автомобиля. Зато практически любой, даже самый средненький внедорожник путем внедрения брэндовых запчастей можно проапгрейтить до уровня элитных рал-



лийных «монстров». Количество деталей этому лишь способствует. Тормозные элементы, электроника, шасси, мощность двигателя, форы, проставки, покрышки, сцепление, подвеска — все это и многое другое можно и нужно совершенствовать.

Настройки машины на трассу могут сыграть решающую роль в борьбе за место на пьедестале почета. Тормозной баланс, подвеска, тип покрышек, осевое и мощностное соотношение — ко всему этому, исходя из предстоящего этапа, можно относиться со всей внимательностью, иначе на ошибки будет указывать сама трасса, а это не очень интересно.

Лицензирование всех автомобилей и запчастей наложило на игру существенный отпечаток. Подписывая договор на лицензирование автомобилей, в Terminal Reality ставили крест на какой-либо системе повреждений и реальной «физике». Откровенно говоря, 4x4 Evolution II, как и первая часть, жутко схожеват на конкретную такую рекламную акцию. Перед разработчиками стоял выбор: либо реальные автомобили, либо реальная физика. Ребята выбрали первое, это их право и абсолютно логичное решение — обезличенные автомобили или «по-китайски» измененные марки внедорожников — это все же не то. Так что девелоперам пришлось искать оптимальное решение задачи, в которой при четко заданном отсутствии физических повреждений нужно было получить максимальную реалистичную «физику».



Как для таких условий, задача решена довольно-таки неплохо. Но, тем не менее, говорить о физике что-либо конкретное очень затруднительно. Игрушке сделали сначала трепанацию, а затем мутацию, заменив систему повреждений гиперхарактеристиками двигателя. То бишь взорваться

на чуть ли не отвесную скалу для некоторых моделей отнюдь не проблема, а на автомобилях, рухнувших с нее в воду, даже царапинки не будет. В то же время многие моменты выполнены довольно-таки добротно. Потеря скорости на трассишках, ощущения «третьей передачи», когда первые две «проскакиваются» буквально за полсекунды, заносы на поворотах, влияние проставок на прохождение препятствий. Ну, а бесечно болтающийся под машиной задний мост прекрасно выдает мысли разраб-ботчиков — мы все знаем, но сделать ничего не можем.

Хотя, нужно отдать должное, реализм во второй части стал выше на порядок. Удерживать внедорожник на «трассе» намного сложнее. О ночных и зимних заездах я вообще не говорю. «4x4» — это именно та игра, где ручнику в непогоду доверять не стоит. Каким бы ты ни был аркадником, придется изучать вождение с ручной коробкой и зимними покрышками. Становится необходимым вещь и ручник — попробуй-ка тормозить на такой машине! Зато когда припроравливаешься, можно и притормозить, и в поворот по-рациональному классно вписаться.

Легко расписать недостатки, но очень сложно передать ощущения во время игры. Бешеные скорости, резкие повороты,



хруст гравия и шелест асфальта под колесами, предательские валуны, громады скал, рев двигателя под капотом, камешки, брызжащие из-под задних колес твоего Land Cruiser'a. Провок пар десятков километров, начинаешь забывать и о физике, и о математике — просто наслаждаешься!

Многие трассы из первой части перекочевали во вторую. Они немного изменились и подстроились, обретающую молодость и заставив радостно охоту поклонников первой части. Всего их 30 штук. Почти на всех кататься очень интересно — дизайнеры постарались. Горы, равнины, леса, пустыни, ночь, день, зима, лето, дождь, снег, солнце — все это вносит уйму нюансов. Как и прежде, в игре включен «автодогон», и даже врезавшись в столб или будучи скинутым с моста в воду, соперники на несложной топографической карте догнать вы сможете. Сложность одного и того же трека в зависимости от времени го-да, времени старта и погоды может варьироваться, от очень простой до абсолютно непроходимой. Трассы, изобилующие горными или засажеными дорогами (особенно при наличии мощного автомобиля), становятся настоящей школой экстремального вождения, где каждый поворот может стать

фатальным — если не для пилота, то для призовых «бабушек» уж точно!

Присутствует как откровенная небывальщина, так и вполне реальные карты. На многих присутствуют какие-либо интересные «фишки» или альтернативные варианты прохождения к финишу. Например, с ри-



ском быть сбитым поездом, можно пере-сечь реку по железнодорожному мосту, тем самым существенно срезать дорогу. В других местах удобно срезать, сворачивая на обочине пути. Такие места необходимо вычислять и постоянно использовать — на них можно сэкономить уйму времени.

Вот как раз и собралось достаточное количество аргументов и для описания графики. Машины очень красивые. Полигончиков на них выделено достаточно, да и «скины» натянута достойные всецких по-хвал. По ходу апгрейда машина преображается, и модель с увеличенным колесным просветом, к примеру, от «дефолтной» от-личит даже ребенок. И трассы очень краси-вы. Мало того, что они сами по себе до-вольно насыщены и напичканы разнооб-разными мелочами, так еще и меняются аб-солютно в зависимости от времени дня или времени года. Единственным серьезным за-мечанием к графике является наличие ка-кой-то глупой спрайтовой травы, отсутст-вовавшей в первой части.

О противниках. Враг силен и хитер, что отнюдь не мешает немного протолкнуть его или по-товарищески так подрезать. К то-му же ездит он почти на таком же автомо-биле, как и ты, так что апгрейды — не оп-ределяйся, но от соперника все равно до-леко не уедешь. Особенно где-нибудь в го-рах. Именно поэтому нам и дали возмож-ность купить сразу любую автомобиль, ка-кой только душа пожелает. А! нехолод. Сде-лал как раз в меру, чтоб и не глупил, и не шумоухил. Есть у него как сильные, так и слабые стороны, вот только описывать их не буду — разберитесь сами!

В общем, несмотря на вынужденные про-блемы в физике, играть безумно интересно и увлекательно. 4x4 Evo II очень игробель-на, она затягивает, прямо как PIG: свою машину ты холишь и лелеешь не меньше любимого персонажа, с трепетом «обува-я» своего подопечного в новую резину или целая «протivotуманки».

Гонки бывают разные. Бывают хоро-шие, бывают — плохие. А бывают — нор-мальные. Что называется, в тему. Игруш-ка должна быть КАЧЕСТВЕННОЙ, о ее предназначении — уже другой вопрос. У всех гейм есть своя направленность и свой контингент.

История нового здания, появившегося в квартале Шутеров, весьма интересна. Оно было построено одним из бывших жителей района RTS. Впишется ли эта постройка в наш квартал?

Том/Doc/КЕРТИС kertis@torba.com

COMMAND
&
CONQUER

RENEGADE

Системные требования: минимальные:
P2-450, 64 Мб ОЗУ, 16 Мб 3D Card
Рекомендуемые: P3-600, 256 Мб ОЗУ,
32 Мб 3D Card

И за что я люблю ковбоя...

Ну, по поводу ковбоев мне мало что известно, а вот почему разработчики так любят спекулировать на раскрученной торговой марке, я понимаю неплохо. Деньги, деньги, и еще раз деньги. Все правильно.



но. До сих пор я просыпаюсь по ночам в поту, вспоминая некоторые из таких «экспериментов». Напомнить? Держите — вселенная Might & Magic и созданные на ее основе *Crusaders of Might & Magic* и *Legends of Might and Magic*. Первый проект иначе чем издевательством над фанатами серии не назовешь, второй вышел чуть лучше, но все равно является явной попыткой выехать на раскрученном имени. Далее — вселенная X-Com и жуткий мутант X-COM Enforcer. Еще? Пожалуй-ста — вселенная *Fallout* и *Fallout Tactics*. Осталось дождаться пошлого стратегии во вселенной Quake и можно считать, что жизнь прожита не зря ☹.

Думаю, вы понимаете, с каким «нетерпением» я ждал выхода «Ренегата», и какие мысли меня бушевали. Особенно после просмотра некоторых скриншотов, показавших мне несколько не впечатляющими, во всяком случае, для игры, разрабатывавшейся около трех лет. Особенно учитывая, что *Westwood* вряд ли можно причислить к специалистам по шутерам. Впрочем, все это уже не имеет особого значения — игра вышла, я ее купил и прошел. И теперь хочу поделиться с вами мыслями, возникшими у меня по ходу игры.

Ручки, ножки, огуречик — ни фига не получилось...

Некоторые компании покупают хорошие движки для своих игр, некоторые, у которых денег мало, покупают движки плохие. Некоторые создают игры на своих движках. Причем очень хорошие игры на очень хороших движках. Парни из *Westwood* решили, что, раз они настолько круты в стратегиях, то создание движка для примитивного шутера не составит труда. Ишущий да обрящет, строящий да построи. Построили. Создали. Молодцы! Ну, и начали они ваять на своем движке игру с целью погрузить нас во вселенную C&C. А что такое эта самая вселенная? Больше открытые пространства, куча юнитов и техники, как своей, так вражеской. Великолепно. Я люблю открытые пространства, я люблю толпы врагов, я люблю «Серьезного Сэм». Пардон, кажется, мы говорим не о той игре? Ладно, вернемся к «Ренегату».

Итак, в этом нас не обманули — уровни действительно очень большие, пространства очень открытые, а враги валят просто толпами. Вот только движок вою эту красоту держать не может, поэтому никакой красоты нет. Честное слово, запустив после «Ренегата» «Компьютерстрой», я просто поразился его графике и дизайну, а также отсутствию тормозов.

Я, примерно, представляю, как действительно дизайнеры и художники, решив, что по-



радовать игроков красотами все равно не получится, они решили осветить нас буйством красок. Просто кислотники какие-то, честное слово. Не хватает только реява в качестве звукового сопровождения.

Красочная игра, это, конечно, хорошо, но есть некоторая грань между вкусом и безвкусицей. Судя по всему, *Westwood* этой грани не чувствует.

Подведем итог — лет пять назад такая графика всех бы очень устроила и могла считаться прорывом. Лет пять назад, но не сейчас. Сейчас она явно не дотягивает до среднего уровня, впрочем, смотрите сами.



Ладно, в конце концов, есть игры, в которые играют вовсе не из-за графики. Например, вторая «Кака». Так что давайте лучше посмотрим, чем еще удивят нас разработчики. Вдур в некрасивой обертке запрятана очень вкусная конфета?

C&C Дегенерат

Пришла пора поговорить немного о геймплее игры.

Итак, запустил я игрушку, полюбовался на красочное меню, выставил настройки, выбрал средний уровень сложности, покурив в ожидании загрузки уровня и бросился в бой.

Ага, проклятые NOD'овцы, сейчас разберемся, кто в доме хозяин! Вперед, мои орлы, я, блин, суперкомандос Хавок, сейчас всех спасу! Через пятнадцать минут игры, пройдя два уровня, я сидел за компьютером и, уставившись невидящим взглядом на экран монитора, тупо курил. Нет, я, конечно, в курсе, что благодаря годам практики, я играю лучше среднего игрока. Неплохо я играю, в общем. Но, то что я творил на двух пройденных уровнях, словом «неплохо» описать нельзя. Это было просто гениально! Я прошел два уровня, не потеряв ни одного процента жизни!!! Одно из двух: либо мой уровень игры неожиданно поднялся до необозримых высот и мне срочно нужно ехать на чемпионат мира, либо уровень моих противников неожиданно оказался слишком, э... слабым. Загрузив быстро Q3 и поиграв с ботами, я убедился, что мой уровень остался неизменным. Нет, это не так хорошо играть, думаю, мой шестипенный сын тоже смог бы играть в «Ренегат» на нормале («Сэм» он проходит на Туристе). Я не знаю

кто писал интеллект для «Ренегата», и знать не хочу. Но, кажется мне, тестили эту игру на любителей стратегий, которые великолепно разбираются во вселенной C&C, но никогда не играли в шутеры. А может, просто игра выпускалась с расчетом на маленьких детей...

Кстати, в пользу последнего предположения говорит, к примеру, всяческое отсутствие крови и следов пуль на трупах, стенах и технике. И яркая мультипликационная графика.

Ладно, играем заново, на третьем — максимальном уровне. Поехали!

Приехали... Точнее приехал я. Нет, враги не стали вести себя умнее — они по-прежнему точно знают, что кратчайшее расстояние между двумя точками — это прямая, они практически не стремятся, не приседают и не пытаются уйти с линии огня. Некоторые монстры в «Сэме» вели себя гораздо умнее, честное слово. Ладно, знаете, что меня убийло? Понятно, что враги, а как? Рассказываю, дело в том, что, когда играешь на максимальной сложности, через некоторое время начинаешь ощущать нехватку патронов. Конечно, оружие из трупов выпадает, но беда такая, очень быстро исчезает. Так что, к примеру, отстрел врагов из снайперки бьет не столько по противнику (соплатить-то у него и не собираются заканчиваться), сколько по вашему боезапасу. Далее, так уж получилось, что ожившие конфликты я предпочитаю устраивать на порядочной дистанции, тем более, что стреляю я гораздо лучше врагов. Оказывается, это неправильно — подходить нужно чуть ли не в упор, дабы поживиться боезапасом, аптечками, броней и т.д. Да уж... Вот так, совершив ряд простейших ошибок, я наткнулся на троих автоматчиков, имея на руках только пистолет. Приготовившись дорого продать свою жизнь, я запел во весь голос «Интернационал» и ринулся на врагов. Но не по прямой, а вперед и влево, а потом назад и вправо, не буду упоминать перечисленные маневры, но результат оказался следующим — у меня 50 процентов жизни, враги мертвы, оружие подобрал я не успев, а в пистолете три патрона. Следующий автоматчик, появившийся из-за угла, поставил точку на моих размышлениях. Жаль, не было ножа, блин. Полцарства за нож!

Еще нужно говорить об интеллекте? Противники? Нет, спасибо.

Еще я не стану вам рассказывать о все-



возможной технике, которой вы сможете воспользоваться по ходу выполнения миссий. Скажем так, ее хватает, но вот ее управление и то, как она стреляет... Ну, не могу я понять, почему так не может вклиниться на небольшой пригорок или расстрелять из пушки дерево. В той же «Медальон» кататься на танке было

интересней, а с «Флешпайнтом» вообще сравнивать не стоит.

Ладно. На самом деле все не так плохо. Примерно на третьей миссии я подумал, что игру нужно бросить, четвертая вызвала у меня некоторое подобие интереса. Последние миссии создали у меня впечатление, что либо их делали другие люди, либо создатели «Ренегата» наконец-то чему-то научились.

Все-таки есть что-то в этой игре, есть. Куча заданий, первостепенных и второстепенных, меняющихся по ходу выполнения миссии, знакомые пейзажи и техника, какой-никакой сюжет, впечатление от которого жутко портят кривые ролики на движке игры. Огромный арсенал оружия тоже заслуживает уважения, хотя утверждать, что все оно полезно, лично я бы не стал. Впрочем, судите сами, нам предлагается пользоваться как оружием GDI, так и NOD, всего около семнадцати различных путей для смертоубийства. Согласитесь, впечатляет. Правда, и в оружии чувствуется неуверенная тяга Вествуда к гигантомании. Дело в том, что примерно половина из этих стволов абсолютно бесполезна. Так, мертвый залос. Ну почему было не ограничиться десятком ви-



дачей, но клевыми и оригинальными.

Впрочем, дело вкуса. На самом деле попробовать любое оружие в деле интересно.

Мультиплеер

Да... Что я могу сказать: не поверите, но мультиплеер мне понравился. Перед нами очередной вариант старенького Тим Фортеза — разделение на классы, плюс возможность пользоваться техникой. Хорвестеры собирают тибериум и зарабатывают деньги — наша задача защищать их и уничтожить базу противника поставив в нужной точке мак. Знаете, действительно, очень прикольно, и даже корявость графики в глаза не бросается. Честно говоря, даже странно, впечатление такое, что игра делалась чисто ради мультиплеера, хотя это и не так. Может быть, просто мультиплеер делался, когда разработчики, ставшие эксперимент на себе и на нас, чему-то научились? Не знаю, а только сетевая игра произвела на меня куда более приятное впечатление. Так что со своей стороны могу рекомендовать. Кстати говоря, в игре имеется режим обучения игры по сети, где вы играете с ботами, полезная штука. Во-первых, становится понятно, что именно нужно делать и как, во-вторых, можно и в одиночку поразвлекаться.

Вывод

Что я могу добавить? Кажется, все сказано. Перед нами очередная спекуляция на

популярной вселенной. При этом, как обычно, в игре есть довольно прикольные и интересные моменты, особенно под конец. Можно было все сделать гораздо лучше. Можно было, но зачем, все рассчитано правильно — поклонникам C&C, играющим в



шутеры, игра должна понравиться. Приятно ошутить себя в шкуре обычного юнота. Тем, кто не относит себя к поклонникам данной вселенной, рекомендуется играть в «Ренегата», если играть больше не во что. В небольших дозах игра помогает расслабиться и почувствовать себя немерено крутым. А лично меня данная игра разочаровала. Чувствуется некая попытка повторить безумно-аркадный стиль «Сэма», но до «Сэма» игра, как... Далеко, короче говоря.

Можно было бы с легким сердцем отнести игру к третьеразрядной и неинтересной если бы не последние уровни и не наличие неплохого, весьма неплохого, мультиплеера. В результате я даже затрудняюсь что-то сказать. Попробовайте поиграть, пожалуй, стоит. Особенно стоит попробовать поиграть по сети. Думаю, у игры найдутся свои поклонники, а ее простоту вряд ли стоит относить к недостаткам. Эх, если бы графику до AI врагов чуть получше, пожалуй, я бы первый закричал, что перед нами очередной прорыв. А так — просто попытка. Первый блин, так сказать. Посмотрим, думаю, что если Вествуд решит со временем вернуться к шутерам и заняться вторым «Ренегатом», то, вполне возможно, что мы увидим нечто более удачное и удобоваримое.

А пока светлое будущее «Хавока» кажется мне весьма сомнительным, хотя, зная Америку с их Симсами, я не удивлюсь, если «Ренегат» окажется весьма прибыльным. Но это так... В общем, если играть больше не во что, или просто желаете расслабиться — играйте. Игра не напрягает и проста как три копейки. Так что, надоел Тетрис — вперед, «Ренегат» ждет ☺

Надеюсь, меня не замочат камнями — написал то, что думал ☺. На этом закончу статью и пойду громить вражескую базу, может быть, в этот раз NOD овцям не удастся так просто разобратись с моими Хорвестерами ☺

КОМПТЕХСЕРВИС
тел: 218-5557, 214-9824
www.ktc.com.ua

**КОМПЬЮТЕРЫ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
СЕРВИС**

Ну, Впрочем, в квартале RTS тоже заметное оживление. Космические корабли принадлежат не знаменитому StarCraft'у, они стартовали с совершенно другого космодрома.

BondD bondd@ukrpost.net

ATROX

Системные требования: Celeron 300 МГц, 64 Мб ОЗУ, CD-ROM 8x, 100 Мб HDD, Sound Blaster, DirectX 8.0.

Дата выхода: 7 ноября 2001

Разработчик: Joymax

Издатель: Shoe Box

Через некоторое время после того, как игра становится хитом, начинают появляться игры некоторых нерадивых разработчиков, которым даже лень придумать что-



то свое. А может быть, дело не в лени, а в том, что стоит цель только подзаработать денег, вот и копируют снискавшую любовь геймеров игру почти полностью. Мало того, зачастую они даже не просто копируют игру, а, стремясь скрыть следы такого переделки, портят ее. Вместе с тем, иногда «клоны» оказываются настолько удачными, что могут не только на равных конкурировать со своими «родителями», но и оказываются на голову выше. Нередки и случаи, когда добротный сделанный клон хоть и не потеснит именитый прообраз, но окажется вполне играбельным и получит признание. Время покажет, насколько хороша игра, которую мы сегодня рассматриваем, но скажу сразу, что это явный клон «StarCraft».

Главное здание Кадетского Корпуса Департамента Защиты Виртуальной Реальности, я, как обычно, в ожидании пары стою перед доской объявлений. Хорошо, что па-

ра на сегодня последняя и к тому же еще практическое занятие, а я практику люблю. Посреди коридора на полу обозначился круг, и из воздуха, ступившегося в скрученное спиралью облако, вышел наш преподаватель. Судя по тому, что он был одет в побитый и обожженный в многих местах скафандр, он явился сюда прямо с очередного задания. Взглядом выделив мою группу из толпы сновавших по своим делам кадетов, он показал нам рукой на портал. «Сегодня практику будем проводить прямо на месте событий, скафандры получите по прибытии на место, — уже после того как мы оказались в раздевалке, он начал объяснять ситуацию: — Тема нашего занятия — «Клоны популярных реалтаймовых стратегий». Сейчас мы находимся в недавно построенном подразделении Joymax, по заказу Shoe Box, здании Atriox. Это строение еще не прошло осмотр, поэтому прошу соблюдать правила безопасности. Ваша задача — изучить состояние и пригодность к эксплуатации этой постройки. Составленные отчеты о проделанной работе сдадите на следующей заня-



тии. Сообщив необходимую информацию, преподаватель удалился тем же способом. Да, сегодня звезды расположились в мою пользу, о такой практике я давненько мечтал. Мы облачились в скафандры, и автоматический голопроектор показал историю мира, который мы должны изучить...

В 2334 году доктор Норман решил провести эксперимент, идею которого ему подсказала старая новелла «Доктор Джекил и Мистер Хайд». В ходе эксперимента были созданы две сущности, воплощающие разные стороны человеческой натуры —



хорошую и плохую. Но в отличие от новеллы, они были помещены не в одно тело, а в двух разных. Их назвали Белый и Черный ангел. Правительство почувствовало опасность этого проекта и наложило на него запрет, но доктор Норман (вои безумный ученый!) решил продолжить свои эксперименты под крылом компании W.U.O. В ходе взросления ангелов он выяснил, что в них кроется опасная способность к мутации и связи с другими видами с помощью мощных электрических сигналов. Особенно он боялся Черного ангела, поэтому решил его уничтожить, но сам был убит Черным ангелом, после чего исчез и Белый ангел. Затем в ходе тысячелетней истории человеческая раса оказалась расколота на три абсолютно разных племена: хоминиды — немногочисленные остатки обыкновенных людей, интеллигоны — роботизированные последователи Белого ангела, креаторы — генетически измененные жертвы Черного ангела. Теперь пришла пора выяснить, кто сильнее, пришла пора Великой Битвы Племен!

С чего бы начать рассказывать про эту игру... Начну, наверно, издали, с гра-

фики. Так вот, графика в игре есть, пусть она и спрайтовая, а не полигональная, как стало модно теперь у разработчиков стратегий, зато отрисованы все юниты качественно и с любовью. Карты смотрятся красиво, и здания тоже. Интерфейс у каждой расы свой, особенный, прикольно смотрится, например, у креаторов моргающий



глаз посреди панельки. В общем, не графика, а загляденье, дизайнер постарался. Звук в игре тоже есть, и тоже сделан очень хорошо, даже придется не к чему. Музыка очень приятная и поддерживает общую атмосферу игры, за что отдельное спасибо композитору.

В игре есть **три режима**: кампания (собственно, три кампании, по одной за каждую из рас), которая действительно сложно проходит, одиночные миссии, в которых можно посоревноваться с компьютерным интеллектом (честно говоря, в Atrox он туповат), и самый популярный мультиплеер, поддерживающий до восьми игроков, по локальной сети или через интернет. Мультиплеер имеет **четыре режима**: сражение — вы играете одной выбранной расой, можете создать команду в начале игры, коалиция — то же, что и сражение, только вам дается база выбранной расы и по два рабочих каждой расы, выживание — то же, что и сражение, но без возможности заключать союз, каждый сам за себя, коалиция выживание — вариант коалиции, где нельзя заключать альянс.

Являясь непосредственным клонем «Стар Крафта», Atrox перенял его доселе уникальную черту — абсолютную разницу войск и строений рас, а благодаря этому и различную стратегию ведения боя за каждую из них. Хотя у каждого племени здания и разные, но есть и общие черты, например, **командное здание** каждого племени можно улучшить до третьего уровня, даже не только можно, но и нужно: без этих апгрейдов вы не сможете отстроить все здания и призвать к себе в армию самые сильные войска своего племени. Впрочем, сейчас я о войсках расскажу подробнее. Начну с **основного юнита** каждой из рас — рабочего. У хоминиан это **Engineer** — универсальный робот, он единственный, помимо сбора ресурсов и постройки зданий, может заниматься ремонтом и обладает хоть и слабым, но оружием; у интеллионов это **Naileer** — он здания не строит, а в них трансформируется, у креаторов это **Ozzy** — генетически измененное существо мутиру-

ет в здания, при этом здания сами по себе ремонтируются.

«...Оборону прорвали!!!» — услышал я крик. Через разрушенные бункеры и оборонные башни хлынула волна войск интеллионов, это былибис лезвия с помощью глушителей. «Боевым Крепостям, на левом фланге прорыв, без воздушного прикрытия, это работа для вас...» — решение проблемы пришло само собой, теперь интеллионам несдобровать. В небе показались громады Боевых Крепостей, да, их вид действительно впечатляет, один из кораблей развернулся полубой к противнику, появились стволы бомбард и воздух разорвало канонада. Один обстрел снес половину войск интеллионов. Теперь нехот и само отобьется. Корабли вернулись обратно к основной линии обороны, отсечная вражеские войска и перехода в массированное наступление. Зря интеллионы и креаторы считают, что старая раса хоминиан отжила свое, мы им еще покажем, кто будет победителем...

А теперь приступим к боевым юнитам. Начну с **хоминиан**. **Private** — базовый солдат, отличается высокой скоростью стрельбы, атакует воздушные и наземные юниты. **Commando** — специально подготовленный солдат, обладает способнос-



тью укрываться в засаде (при этом его можно обнаружить только с расстояния в два тайпа), атакует только наземные цели. **Reconnoiter** — разведчик, может на некотором расстоянии открывать территорию, может использовать технологию невидимости, также может стрелять по противнику заражающими пулями. **Frame Runner** — скорости и огневой мощи хоминианских солдат недостаточно для полноценной войны с другими племенами, и Frame Runner призван восполнить этот недостаток, обладает высокой скоростью передвижения и атакует противника опгематами, соответственно атакует только на-

земные цели. **Heavy Tank** — Хоминианская Федерация использует это оружие для защиты своих баз, Heavy Tank двигается очень медленно, но вооружен мощными бомбардами и обладает прочной броней, весомый аргумент в наземной войне. **A.T.V.** — противозащитная техника, недавно разработанная в Хоминианской Федерации, может также трансформироваться в стационарную противозащитную установку с увеличенными скоростью и дальностью стрельбы. **Aero Fighter** — это



основной воздушный боевой корабль Федерации, разработанный для планетарных боев, обладает большой атакой, может использовать турбо-режим, в котором обладает сверхвысокой скоростью. **Floater bunker** — бункер, оборудованный технологией невидимости и с возможностью воздушного перемещения, с их изобретением у хоминиан появились новые стратегические решения, к сожалению, во время полета не может атаковать. **Command Shuttle** — не имеющий аналогов юнит, очень быстро трансформируется в базу, необходим для быстрого захвата территории. **Carrier** — обыкновенный транспортный корабль. **Cloud** — продукт хоминианских научных разработок, может обнаруживать невидимых врагов, оборудован технологией невидимости и электромагнитным оружием, предназначенным для временного выведения из строя других механических юнитов. **Fortress War Ship** — самое мощное оружие Хоминианской Федерации, может проводить орбитальный обстрел позиций врага.

...Креаторы окружили базу. Одна атака идет за другой, щиты «лезвий» не успевают восстанавливаться, и их силы слабеют с каждым разом. Наконец найлер завершил трансформацию и в обороне появилось еще одно здание: «взрыв». Вот очередная волна леопардов рухнула в отступ и замерла, встретившись с разря-

eletek

Украина, 03056, г. Киев, ул. Индустрiальна, 22,
11 этаж, тел. 495-29-11, www.eletek.com.ua



Компьютеры eletek

кредит на 1 год
гарантия 2 года
сервисный центр
модели любых конфигураций
сертификат УкрСЕПРО



FUJITSU
манипуляторы



материнские
платы



видеокарты



МАНУАЛ
компьютера



МОВ
ИБП

Розничная сеть: магазин

Украина, 03056, г. Киев,
ул. Индустрiальна, 22, 11 этаж,
тел. 495-29-11, 495-18-00

Возле городского Инсектария вас ожидают удивительными стеблами, и вы увидите, что в мире насекомых тоже кипит неутоленные страсти.

Дмитрий АМПИЛОВ killer@zhadum.alfacom.net

ExcaliBug

Игра на стыке жанров — это пезвие бритвы. Да, оно разит направо и налево, если крепко и хорошо наточено. Малейшее неправильное движение — и все, игрушка обречена на всеобщее поругание. Шаг влево, шаг вправо карается расстрелом — четко, быстро и неукоснительно. Задача разработчика — искусно удержать равновесие на узком стеклянном мосту. Мало что преуспел в этом направлении — кто сорвет, кто замерз, кто еще как концы отдал — но впрочем, неважно. Важно, что при фактическом отсутствии хитов-солянок отдельные смельчаки все же решаются рискнуть. Например, решили рискнуть и в испанской **Dynamic**. ExcaliBug стоит где-то на стыке между RPG, RTS и adventure, но понять, какой жанр преобладает, довольно сложно. ExcaliBug — это красивая сказка. Ты не играешь в него — живешь своими героями, битвами и Приключениями.

Главенствует, несомненно, сюжет игры. ExcaliBug... Где-то я уже слышал нечто подобное. О да! Король Артур, Эскали-



бур, Рыцари Круглого стола. Вначале кажется, что разработчики по-сервантесовски стебуются с эти «рыцарскими» романами, стараясь подать себя в пранном соусе. Поиграв же, понимаешь, что если это и стеб, то стеб моментальный, выражающийся самим существованием ExcaliBug'a — игра, при всей своей сказочности и вычурности, не дает ни малейшего повода сомневаться в серьезности происходящего. Нет, конечно, «рыцарский» роман ExcaliBug, действие которого к тому же происходит в мире насекомых, нельзя считать триллером. Но и драматичные события, присущие игре, нельзя назвать очень веселыми. А что до саморекламы — Бог с ней, возможно, не все такие хитрые, как нам кажется.

«Мировой порядок и равновесие между светом и тьмой под угрозой. Тьма наступают. Из мира богов войны, где великий Артур приключался почти от малых богов, его таинственный меч Эскалибур простер свою татию и на наш крошечный и бесполезный мир. В

нашей волшебной стране только жуки смогут оказать сопротивление страшной силе черной магии Мордригона, повелителя теней, самого мажущественного некроманта с начала времен. Его черная сила нависла над нами всеми. Я, Сиремун, в прошлом великий волшебник Белого Ордена, возложил на себя священную миссию остановить его продвижение».

Волею судеб Сэр Оуэн, Мирна и Сиремун одновременно оказываются в зоне графа Аллонии. Таракан Сэр Оуэн, принц Ималгрин жаждет мести за смерть отца и захваченное королевство. Его обидчик — Молдрак, правая рука некроманта Мордригона, жаждущего стать востелем мира. Сиремун был хранителем драгоценного магического артефакта — посоха Вечного Огня, который мог свергать черные силы магии. Посох был похищен Мордригоном, а Сиремун был послан и до сих пор не восстановил ма-



гической силы. Теперь маг-мотылек ищет черного рыцаря, чтобы выйти через него на Мордригона.

Муравьишка Мирна покинула свою колонию уже давно, робская жизнь была не по

ней. Она ищет приключений и богатств. Мар и воин, набравшая с три корабля, уговаривают ее помочь им, и Мирна соглашается ид-



ти с ними. Но помогать она будет лишь до момента, когда Оуэн и Сиремун найдут Молдрака. Во всяком случае, она так думает. Ну а четвертым героем станет громил-скарабей Баллард, который присоединится к компании приключенцев через некоторое время. Это те четверо героев, которым предстоит спасти мир. Естественно, под твоими четким руководством.

На первый взгляд кажется, что ExcaliBug — обыкновенная аркада. Никаких тебе одеждок, никаких сил, интеллектов, хоризм и прочих ролевых прибамбасов. Герои жутко медленные, безумно тормозят в ответ на подаваемые им команды. Начинает казаться, что «тормознут» сам движок игры. Но это лишь поначалу. Поиграв чуть больше, понимаешь, что первый взгляд не самый верный. Да, ExcaliBug все-таки не RPG в традиционном смысле этого слова — взаимодействие с игровым миром в нем слишком незначительно: взломать замок, опустить мост, потограться с купцом или крестьянином. Но тем не

менее, основные параметры все же присутствуют. Сила, мощь, магия, сопротивление магии, ловкость, хоризма, умелость и хитрость. Выражаются они в процентном соотношении и в процессе игры не изменяются. Изменяется лишь уровень героя. Действует обыкновенная система накопления экспириенса: после убийства определенного количе-



ство врагов у персонажа повышается уровень, а вместе с ним растет сила удара, скорость, запас жизненной энергии и количество слотов инвентаря.

Каждому герою в партии предназначена своя роль. Мирна — вор, Сиренун — маг, а Сэр Оуэн и Баллард — воины. В общем, стандартный набор манчкина. Кстати, о манчкинах: в Excalibur выходит так, что вор, при всей кажущейся бесполезности, абсолютно необходим: если разговорная часть сводится к общению с целью покупки-продажи, а воровство не слишком себя оправдывает, то открывать двери может лишь Мирна. В остальном все традиционно. Еще мурвашка умеет отвлекать врагов комашком или тугой подкормкой к ним. Воины, как обычно, «крутят», но Баллард присоединится к партии лишь по прошествии нескольких дней. Маг Сиренун поначалу не слишком силен, но со временем его магия приобретает огромную силу — в конечном счете в его арсенале насчитывается 24 заклинания. Его посох сияет в темноте, освещая все вокруг, а охотничья гартия придется прибегать к крошечной темноте. По сути, это единственный (камышек) Мирны не считается персонаж в игре, способный действовать на расстоянии; важен не только как чистый истребитель, но и как буферный элемент, представляющий коллективному избению своих героев. Фиш-



ха в том, что очень многое в игре зависит от скорости и ловкости: быстрый «мышь» просто не даст неповоротливому противнику опомниться. Он будет наносить удары до тех пор, пока оппонент не умрет или не дост один раз щипком. Толпа же врагов — это действительно страшно: навалившись всем роем, они не да-

дут размазнуться даже сэр Оуэну с Баллардом. Хотя и войны могут постоять за себя. На крайний случай у них есть специальная атака и защита, которые по мере их использования отбирают жизнь. Если с защитой все понятно, то атаковать в «специальном» режиме для Оуэна значит просто рубить врагов налево и направо. Баллард, тот вообще со свойственной ему элегантностью катком протыкается по врагам.

Мир Excalibur целен! Это настоящий мир, разве что живут в нем не люди, а насекомые. Выйди на улицу, в парк, на реку, в лес. Не побрезгуй, стань на колени или ляг на землю. Прижми голову к траве, и ты увидишь. Да, тот мир живет своей жизнью. Мы для них — лишь природные катаклизмы, иногда смертоносные, иногда просто удивительные, иногда полезные, но всегда — безразличные. Сколько бы мы их не теснили, они все равно не обращают на нас никакого внимания — у них своя жизнь. Города, королевство, войны, монархи, артефакты, территории, магия и многое-многое другое. И рубьи головы в этом сказочном мире смотрятся банальными недоразумениями, пережитком прошлого, что ли. Но на самом деле мир Excalibur является не чем иным как моделью людского в миниатюре...

Интеллект — штука ужасная. Помимо нормальных здоровых идей он порождает злобу, ненависть, алчность. Для инсектоидов по-



добные слова — утешия, а для нас... Вот, посмотрите на героям. Были бы они обыкновенными мурвашками, тараканами да саранчовками с мотыльками — и никаких проблем, делай свое дело, живи своей жизнью и не размышляй. А так... Мирна эгоистична да не возмужалый, думает только о себе, у сэра Оуэна в голове лишь безумные идеи о чести, правде; Баллард глуп, но добр, да безумно влюблен в Мирну; ну а Сиренун просто слишком много думает. А поди найди НАСТОЯЩИЕ ценности! Ведь если отбросить комплексы и просто раскинуть мозгами, то все они правы, каждый по-своему. Все почему? Ум! Так, может, они намного счастливее нас, эти насекомые?

...Но все же здесь живут ушастые, крылатые и с шестью и более ногами. Проработан мир Excalibur очень четко. Если это пляж, хди песка, обидков, раскиданных карт. Луг — везде трава, смельчаки-пастухи пасут тлю и свечлячков, повсюду ходят патрули мордиганцев. В качестве городских часов используется камень с вставленной невесткой каменными в расщелину иголкой. По краям дороги стоят уютные красивые домики (сразу становится ясно, что здесь живут именно насе-

комые!). Полнейшая идиллия, хоть повсюду и ходят патрули, а учебные мишени в казарме истыканы стрелами. Озеро с плавающей в нем рыбешкой. Или замок, отрезанный от чего-то оградой рядом с водой. На главной его площадке, около здания мэрии, за каменной тропой повисла в скалах несчастная божья коровка, на которую не без гордости указывает огромная статуя размером со среднюю морховку. Атмосфера игры просто завораживает, ибо как графическое исполнение,



так и звуковое оформление почти безупречны. Неровности становятся видны, лишь если привинтить камеру трехмерного обзора максимально близко к персонажу. Хотя именно тогда можно увидеть, как зовут Мирно или поигрывает мечом Оуэн. Баллард — это вообще отдельная история, наблюдать за ним без улыбки просто невозможно! Звук просто феноменален. Можно услышать все! Как Баллард в очередной раз отругает себя дубиной, охрана визжит, зовет на помощь, звенят бубенцы на теле, поскрипывают мосты, топает патруль. Не портит ничего и музыка. Вообще, она классная, но иногда хочется просто послушать мир, окунуться в него, насладиться звуком мей, крыльями криками раненых и торжествующими воплями сэра Оуэна: «Вот твои омерз!» Телные слова хочется сказать **Revolt Games и Рысобоу-М**, локализовавшему и издавшему Excalibur. От игры к игре это у них выходит все лучше и лучше.

Вообще же игровой процесс очень разнообразен. В подземельях, например, нужно опасаться не столько монахов, сколько разнообразных ловушек — разнообразных, искусно скрытых и смертоносных. Прохождение уровня сводится по большей части к блужданию мрачными да безобразиями лабиринта. После долгих поисков нужной двери или ключа к ней, прохождения его одному или большому обгабеганию ненавистных ловушек каздорамия, по-простому зовутих парторайку зало отстреливающихся монахов — нечеловеческая радость. Самое главное — атаковать всех врагов одновременно, иначе свободные маги просто выжгут героев файерболлами.

Или, например, переправа через реку. Здесь свое веское слово может сказать маг, загора отстреливающий москотов. Несколько залпов простых заклинаний — и вот уже все москоты прилетают полухолушек. Довершают нечеловеческие файтеры, парой ударов обрывающих бесполезные попытки комариков атаковать.

В городе-замке, пока ваши войска еще не рассказаны, удобно использовать шута.

Во-первых, можно просто отвлечь охрану, чтобы затем быстро накрыть ее сэрсом Оуэном и Сиремуним. Ну, а во-вторых, кто сказал, что нельзя поиздеваться над кеминбуудом из стражинок, чтобы тот попался за дерзким фильдром и за ближайшим уломом попал прямо в руки Миры и сэра Оуэна.

Поскольку играются и первые уровни игры, в которых предстоит обучиться управлению каждым из героев. Поначалу любой маломальский черный воин или лучник представляет существенную опасность, в открытый бой тут не полегше. Приходится брать тактики «налетов», когда вслед за каждой молниеносной атакой следует не менее молниеносное отступление. Начало немалого скурное. На скурно платят, что так и надо. Миру учат отвлечь внимание, Оуэна рубить, а Сиремуну — кастовать заклинания и использовать разнообразные способности. Но именно вначале стоит поднапрячься и, по возможности, раскатать героев до как можно большего уровня — тогда на последующих этапах все будет намного проще. Что до того, кого именно нужно «бросать на элпу», ничего сказать не могу. По идее, Оуэна и Сиремуну. Но как показывать дальнейшие события, и Миру раскатать было бы неплохо. В общем, обещано просто «вырывается» целая карта, а потом уже посмотрим, кто на что способен.

На помощь героям иногда приходят NPC: упоминаются уже шут, ниндзя, светлячок, воины Федергарда и рыцари Империны. Самым интересным персонажем можно считать светлячка ниндзя, который умеет маскироваться и внезапно наносить удар неосторожному подошедшему близко врагу. Воины Федергарда и рыцари Империны просто держат партию в бою, хотя лично я бы не слишком надеялся на их помощь — уж слыш-



ком они, так сказать, неостроумны — оставь их без присмотра хоть на минуту, и вот уже все твои воины лежат «теленками».

Твои стоит еще раз вернуться к ролевой составляющей Excalibur, без которой она превратилась бы в обычное рубилово. Как и все живые существа, жуки кушают, пьют, выливают, ламаются и носят мажорские золотые цепи. Подкрепившись, поднимаешь здоровье, но некоторые продукты, например мозги светлячка, бьют по боевому духу. Я долго рыдал, когда первый раз увидел выпавшие из мертвого таракана-охранника эскременты. непонятно только, почему [censored] не вываливалось из таракана раньше, когда он мою партию увидел. В общем, ничье [censored] я не ел принципиально, но работу мысли (разработчики) оценил. Больше ничего предосуд-



Сегодня
Стартер2000
по цене
28 грн.

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ДИЛЕРОВ — НА ВЫГОДНЫХ УСЛОВИЯХ!!!

Настольные стратегические игры

г. Киев, ул. Богатырская, 2-Б

т/ф: (044) 461-3161

E-Mail: sales_kiev@argona.ru

http://www.sargona.com.ua

Адреса папел дилеров:

г. Киев, ЦУМ, 2-й этаж, отделы игрушек и игр

г. Киев, Книжный рынок Петровка

г. Киев, ул. Бессараевская, 2-Б

клуб "Легенда", т. 461-31-61

г. Киев, ул. Бессараевская, 10

клуб "Magical world", т. 490-26-50

г. Киев, ул. Столбовая, 330

клуб "Kavi", т. 568-02-18

г. Киев, ул. Дзержинская, 2

магазин "Солнечный свет", т. 490-07-02

г. Киев, ст.м. "КПЦ", 18-й корпус НТУУ "КПИ"

г. Киев, ул. Металлиста, 6

магазин "АМВ-канцтовары"

г. Киев, Торговый центр "Кавказ" "Сет зинг"

на ст.м. Арсенальная

г. Киев, конструктор "Все для дому"

на ст.м. Дружбы Народов

г. Киев, конструктор "Все для дому"

клуб "Усеще-13", тел. 239-14-97

г. Киев, ул. А. Мельнико, 3-Д

магазин "Дом игрушек", тел. 644-13-35

г. Львов, ул. С. Крушельницкого, 2

клуб "Металл", т. (0322) 75-86-50

г. Севастополь, ул. Гоголя, 35-6

клуб "Дракон", т. (0692) 67-95-26

г. Севастополь, радиорынок

г. Харьков, ул. Рыбинская, 15

магазин "Легенда", тел. (0572) 43-24-26

г. Харьков, ул. Плехановская, 92-А, т. 644-13-35

клуб "Металл", т. (0572) 43-24-26

г. Харьков, ул. Пушкинская, 56/3, ст.м. "Металл"

г. Харьков, ул. Университетская, 2

ст.м. "Металл", т. (0572) 43-24-26

г. Луганск, ул. Ломоносова, 98

магазин "Классик", тел. (0642) 43-24-26

г. Симферополь, ул. Севастопольская, 114

клуб "Голубая", т. (0652) 43-44-08

г. Донецк, пр. К. Маркса, 32/25

клуб "Dragonfly", т. (062) 43-24-26

г. Одесса, ул. Маршальникова, 33-А, клуб "Intellect"

г. Днепропетровск, Книжный рынок, место № 57

дительно в артефактах нет. Шивилный хавчик поднимает хепс, питье — тоже, но некоторые его сорта положительно влияют и на дух (в равной мере для мурова, таракана и скорбея, не говоря уже о мотылке, которого хепс шинало должно банально «портить»). Чтобы дух не сильно пер наружу, жизненно необходимо закусить. Закусывают тараканы обычно сахаром, особенно любим кориниевый. Хотя лично я бы сахаром закусывать не стал — несерьезно это, валюту закусывать (баллорду, скорбею, больше не напичать — он сахар из провизанта без спросу храт, гаа) — на нее других напитков, между прочим, купить можно, для увеличения сопротивления и силы (физических и мапических). Также огромную тактическую роль играют напитки восстановления, невидимости и неуязвимости. Ну а у найденных сокровищ удел один — быть променяными у ближайшего торговца на нечто более важное, обычно на все те же склянки. Носятся весь багаж в специальных слотах, коих у разных героев в зависимости от класса и уровня разное количество. При этом я бы рекомендовал сразу раскладывать все тем, кому надо. Детям — цветы, бабе — мороженое! Сам разберется.

Ну да что мы все о враге как о хитиновой корочке с кспой и эскрементами @? На самом деле вражеские солдаты имеют да дух, боевой дух и зрение. Вот только легче им от этого не становится — на то, куда смотрит охрана, партии обычно плевать. По своему опыту знаю, что она просто приходит и начинает делать все что душа просит, спокойно прерывая все пополнения монстров в самом зародыше. Боевой же дух, нет, «боевой дух иногда вообще обращается для рядового солдата сущим бедствием. Когда на одного несчастного инсектода наваливаются толпы раскатанных, разорженных героев, с ног до головы покрытых изрубленным хитином, слювой и вражескими эскрементами, бедняга не находит ничего лучшего, кроме как драпануть со своего поста так, что только чешки сверкают. Вот только печального конца им не избежать — боевой дух присут-

ствует и у героев, но, на зависть силам Моргдрону, у партии он обычно высок. А когда кровь и хепс бьет в голову, то ничего лучше потянуть за полудюймовый веревочник и не придумаешь. Плохо только, что подлый враг бегает обычно быстро и потянуть за ним превращается в целую историю. Загнанных инсектодов приходится загнать всей партией с использованием различных импровизирован-



ных и не очень цивилизованных методов — эспа, как и фраги, не помешает. Ладно, пошлуги и буда. На самом деле, AI нужно отдать должное — борется в меру своих хитлов возможностей. Хоть сказочный Excalibur — не хардкорный Commandos (мертвые насекомые здесь исчезают, тревогу никто не поднимает), но воюют насекомые более-менее грамотно! Лучники стараются не вступать в ближний бой (а уже писал, что при первой возможности они пытаются напичать ятками), меченосы и москиты сбегуют на звуки боя, сержанты вселяют в своих подопечных боевой дух. И хотя в подробных играх коммютер берет в основном толпой, в Excalibur'e AI написан действительно хорошо.

Мне очень хочется поздравить разработчиков Excalibur'a руку. Давно не видел я таких игр. Игр, которые действительно хочется проходить, где все обдумано, красиво и интересно. Excalibur — это красивая сказка. Сказка в меру смешная, в меру драматичная, в меру боевая, в меру приключенческая. Всего в ней в меру. Не поленюсь, о геймер! Спаси мир несчастных жуков!

Штурмовой вертолет «Красная Акула» против «Тигров» и «Пантер». Что, скажете это невозможно? Штурмовые вертолеты пришли на вооружение армий уже после разрома Вермахта? Но не забывайте, вы находитесь в Игрограде, а у нас в городе все возможно.

Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf



Жанр: вертолетная аркада
Разработчик: G5 Software
Издатель на территории России: «Бука»
Издатель на территории Украины: «Мультитрейд»
Рекомендуемые системные требования: Windows 98/ME/2000, PIII500, 128 МБ ОЗУ, видео — 32 МБ ОЗУ, 400 МБ места на жестком диске

Романтичный летчик, влюбленный в небо

В небе таинственно мерцали звезды, с юга дул ветер, было уже далеко за полночь, и как раз в это время я зашел в бар возле игрового аэропорта, дабы восполнить после очередного вылета. Подойдя к стойке, я кивнул бармену и сказал: «Как всегда». Он наполнил бокал пивом и, наверное, хотел, было, сказать что-то, но, взглянув на мое ли-



цо, тут же отказался от этой затеи. Я протянул руку к бокалу и сделал небольшой глоток. Прохлада жидкости приятно освежила. Подняв голову, я вперил взгляд в вентилятор на потолке, который неспешно вращался и разгонял табачный дым...

Не знаю, сколько бы времени я провел за этим занятием, если бы ко мне не подошел старый приятель. Он окликнул меня по

имени, на я этого не услышал, наверное, был все еще очень далеко, в своих мыслях. Тогда он помахал ладонью перед моими глазами.

— Привет!
 — Здравствуй.
 — Как дела, как жизнь?

— Потихоньку. Только что вернулся с боевого вылета, устал так, будто неделю подряд вагоны разгружал. Да и вертолет весь в решето превратился, не знаю, каким чудом до базы дотянул.

— Что, тяжелый вылет? Кстати, а где ты был?

— Да тут неподалеку... — я неопределенно махнул рукой.

Глаза моего собеседника удивленно округлились:

— Это как же, рядом идет война, а я ни фига не слышал?!

— Да не напрягайся ты так, — успокаиваю я кареша, — хоть и с точки зрения расстояния, это недалеко, но вот с точки зрения времени... как-никак Великая Отечественная война.

И тут я понял, как смотрят на людей умаленных или, в лучшем случае, несущих полную чушь.

— Ты но меня так не поглядывай, сейчас все объясню популярно...

И тут к нашим собеседникам подходит он

Неисправимый и циничный прагматик

— Позовите присоединиться?

Увидев в наших глазах молчаливое согласие, он уселся рядом и многозначительно глянул на наше пиво ☹. Я сделал знак бармену, и тот наполнил еще один бокал.

— Я, конечно, прошу прощения за то, что столь бесцеремонно прервал вашу беседу, но мне хотелось бы добавить немного по поводу того, что вы рассказывали вашему другу, — он кивнул в мою сторону, — и еще хо-

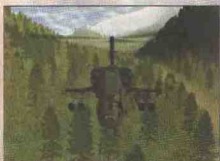
чу извиниться за то, что невольно подслушал ваш разговор. Итак, я начну?

Но вместо этого он переминулся с проходящей рядом симпатичной официанткой, которая наградила его ослепительной улыбкой.

— Ну все, больше отвлекаться не буду... Итак.

В начале марта 2002 года хорошо известная в нашем городе компания «Бука» открывает для всех желающих здание «Красная Акула», для иностранных посетителей — Red Shark. А построено оно русской компанией G5 Software.

Зайдя в него, вы первым делом познакомитесь с предисторией мира. И поможет вам в этом вступительный видеоролик, выполненный, между прочим, полностью на движке игры и стилизованный под кинохронику тех лет. Кстати, видео напоминает заставку к «ИЛ2-штурмовика» — тот же ретростиль и черно-белое исполнение. Так вот, мы узнаем, что в 2010 году в секретных лабораториях России была закончена разработка машины времени. Думаю, догадливый читатель улыбнется и добавит: «И! все проект тут же сдвалил военный», — и будет абсолютно прав. Уже в 2011 г. военные создали проект «Красная Акула», целью которого была точечная коррек-



ция истории, то есть ошибки, которые допустило советское командование во время ВОВ, следовало исправить их внукам и правнукам. Не долго думая, армейские чины решили послать в прошлое современный нам боевой вертолет К-50, естественно, великолепно вооруженный. Теперь им оставалось всего-навсего найти пилота, как в итоге, одним из них оказался вы.

Вот такая предистория, ничем особенным не отличающаяся, — такая себе натянутая четверочка.

Некоторое время мы молчаливо потягивали пиво, но вдруг прагматик глянул на меня и сказал:

— Господин э-э-э... — тут его взгляд скользнул по моей форме и нагрудной табличке, на которой красовалось следующее: — «Agent D38P WereWolf». — Гм, агент WereWolf, к сожалению, мои знания об этом задании не отличаются особой глубиной, не могли бы вы поделиться со мной своими сведениями.

Романтичный летчик, влюбленный в небо

Я поставил на стол пустой бокал и начал:

— Ну что ж, спасибо за то, что рассказывал предисторию, а то у меня не было вре-

мени обратить на нее должное внимание — все боевые вылеты и спасательные операции. Итак, как уже всем стало ясно, все события разворачиваются в период Великой Отечественной войны, то бишь 1941-1945 гг., это для тех, кто не знает.

Что же все-таки являет собой «Красная Акула» с точки зрения жанра? Вертолетную аркаду или шутер в воздухе, или, может быть, даже вертолетный симулятор? Попробуем разобраться. Даже не играя в КА, а только лишь посмотрев на настройки управления,



можно догадаться, что перед нами все, что угодно, но отнюдь не симулятор. Потому что в шутерах клавиш управления обычно на порядок больше, да и управление посложнее будет. В великолепном здании Operation: Flashpoint мы сталкивались с различной военной техникой, в том числе и с вертолетами, и как вы помните, поведение вертолета в воздухе было упрощено, но в сравнении с КА перед нами хардкорный симулятор.

Следовательно, мы имеем дело с аркадой, но, как говорит известный сотрудник ДЗВР, аркада — это не значит плохо, аркады тоже бывают хорошими. Я абсолютно согласен с этим утверждением и хочу вспомнить великолепный образчик этого жанра — например, «История».

На хватит разводить окопачниковую полемичку. Если никто не будет против, я расскажу об игровом процессе. К сожалению, строители этого здания представили нам на суд лишь сингл, ни о каком мультиплеере



нет ни слова, ладно, как-нибудь, перебежась и без него. В кампания сингла нам предлагается 15 разнообразных миссий, к сожалению, никакого намека на сюжет нет, все задания абсолютно автономны, как набор одиночных заданий в иных играх.

К счастью, задания не сводятся к банальному seek and destroy, они весьма разнообразны. Тут вам и штурм вражеской базы; и прикрытие колонны грузовиков с боеприпасами и медикаментами для фронта; и разведка боем, между прочим, одна миссия так и называется; также нам в обязанности вме-

няется спасение техники и ее дальнейшая эвакуация; не обошлось, конечно же, и без обычного kill'em all, когда нужно, например, сровнять с землей вражескую базу или аэропорт. К сожалению, во время задания нельзя сохраняться, так что в случае смерти придется начинать все сначала. Ну вот, разобрались мы с миссиями, пожалуй, единственно, что смущает, — их малое количество. А надеяться на add-on нет смысла, ведь русские разработчики, да и наши тоже, делают это очень редко, и то лишь с очень удачными играми, как, например, с «Казакими».

Что ж, настала пора поговорить об игровом процессе. Начинается миссия не взлетом — ведь это не симулятор, мы сразу респавнимся в воздухе. Точно также она и заканчивается. После выполнения или же провала задания нет необходимости лететь на базу и приземляться, потому что появляется окно, в котором вам сообщают результаты и предлагают переиграть миссию или же перейти к следующей.

Управление весьма напоминает шутерное, то же самое можно сказать и об интерфейсе игры. Слева внизу находится радар, на нем красными точками помечен противник, синими — вы и ваши союзники. Рядом с радаром находится полоса, являющаяся индикатором здоровья, она общая для всех операторов вертолета.

Чуть выше радара список ракет и их количество. Доступно всего два вида: самонаводящиеся «Вихрь» и обычные С-8, также на борту установлен пулемет с неограниченным количеством патронов. Лично мое любимое оружие — ракеты С-8, их много — 80 штук, и они выносят практически любой объект с одного выстрела. Самонаводящиеся ракеты «Вихрь» хорошо использовать против движущихся целей или приберечь их на какой-то трудный момент. Единственный недостаток этого оружия — довольно таки долгая наводка на объект. А вот по мощностим они значительно превосходят С-8, и если повезет, удастся уничтожить две-три рядом находящихся цели. Ну а пулемет пригодится лишь тогда, когда у вас закончатся ракеты, и толку от него маловато — слишком слабый. Иногда я извращаюсь: вида перед собой одинокий и беззащитный танк, я выношу его из пулемета, таким образом экономя драгоценные ракеты.

В верхнем левом углу расположена масштабируемая карта с названиями населенных пунктов и ключевыми для выполнения миссии точками. Вверху по центру находится компас, справа сверху — экран цели (если же, конечно, она есть), и чуть ниже — альтиметр, показывающий высоту. Вот и все, пожалуй. Теперь попросу вас — обратитесь я к прграмматике, — оцените объективно внешний вид здания.

Неисправимый и циничный прагматик

Тот призадумался ненадолго, потянул ливча и начал такую речь:

— Радует тот факт, что строители здания реально оценивают ситуацию с железом в СНГ, и поэтому системные требования, как на сегодняшний день, более чем приемлемые. Конечно же, по этой причине

графика — далеко не высший класс, но она вполне приемлемо и весьма симпатично. Прекрасное солнце, неплохой лес, очень сильно понравились зеленые холмы. Но вот, к сожалению, деревья и базы выглядят довольно-таки примитивно. То же самое можно сказать и о моделях наземных юнитов — как ваших, так и вражеских — они просто убогие, слова Богу, хоть наш вертолет выглядит нормально. Хорошо прорисованы взрывы, и дым как настоящий — черный и густой.

Что не понравилось, так это камеры. Их мало, они отвратительно реализованы, и к тому же отсутствует камера из кокапита, то есть от первого лица, что превращает КА в такой себе заурядный шутер от третьего лица.



Звук, в отличие от графики, просто великолепен. К каждой миссии своя мелодия, которая точно передает дух задания, то есть если вы прете грудью на имбразуру, то соответствующее музыкальное сопровождение вам обеспечено. В то же время, когда вы спокойно кого-то сопровождаете, то и музыка соответствующая. Хорошо передаются и эффекты — все от взрывов, звуки выстрелов и т. д.

Хоть и надоело ругаться, но AI похвал не заслуживает ☹. Ну сами посудите: то противники хитро уклоняются от пулеметного огня [от ракеты фиг уклонились], то, найдя на дороге горящий осто (когда-то бывший их товарищем), упрется в него и, видимо, поминутно, и это вместо того, чтобы сделать крюк метров вдесять.

На закуску надо сказать пару слов о бестии... тыфу! О вражеских юнитах. Это разного рода танки, БТРы, броневики, зенитки, гвзды ПВО и т. д. Заметить, уничтожить людей и иной летающей техники, кроме вашего вертолета! Жуть!

Итого: если ничего делать, сыграйте в «Красную Акулу», или подарите диск соседскому ребенку, ему он будет в самый раз.

Концовка

Незнакомец закончил, встал, попрощался и ушел. Вскоре и мы с другом, распахнувшись по счету, вышли на улицу. Над Игроградом восходило солнце...



ул. Конструкторов 30,
5й этаж
Тел. 044 239-3805
Пн-Пт 10:00-19:00
Сб 11:00-15:00
«Вокзалыная»



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

В гостинице по-прежнему нет мест, она забита участниками ролевого движения GURPS. На этот раз они проводят технический семинар. С материалами этого семинара мы вам предлагаем ознакомиться.

Константин БЫКОВ Rusvendr@mail.ru aka 2:4634/3:12

GURPS

Эта статья содержит важные сведения, которые Мастер должен учитывать при строительстве миров. Игроку они тоже будут полезны.

Технические уровни

Общее понятие «Технический уровень» (Tech Level) — это общее описание высочайших достижений в технике. И развитие технологий в Гурпсе приходится не от века к веку, а по уровням (кроме всего прочего, это очень удобно при моделировании другого мира с другим календарем). Всего их 16:

0. Каменный век: огонь, рычаг, язык.
Оружие: камни, палки.

Медицина: добыть, чтобы не мучался.

1. Бронзовый век (Афины): колесо, пис-



менность, агрокультура. Оружие: стрелы и копья с металлическими наконечниками, бронзовые мечи, кожаная броня. Медицина: целебные травы.

2. Железный век (Рим): архитектура. Оружие: железные мечи, щиты, пластинчатая броня. Медицина: народные средства.

3. Средневековье (ок.1450): замки, сталь, математика с нулем. Оружие: пики, кистени, арбалеты, латы, кольчуги. Медицина: ампутация, зовишание.

4. Ренессанс/Колониальный (1450-1700): порох, печатный станок, поезд. Оружие:

мшкетеры, пушки, корабли. Медицина: эксперименты, приводящие к смерти пациента.

5. Индустриальная революция (1701-1900): масс. продукция, паровой двигатель, телеграф. Оружие: динамит, винтовки. Медицина: вакцины, анестезия.

6. Первая мировая/Вторая мировая (1901-1950): машины, автомобили, радио. Оружие: боевые корабли, танки, самолеты, бомбардировщики, фугасы, бронжилеты. Медицина: хирургия, антибиотики.

7. Современность (1951-2000): ядерная энергия, лазер, ракеты, компьютер. Оружие: ядерные бомбы, атомные подлодки, сверхзвуковые истребители, кевлар. Медицина: трансплантация органов.

8. Космический век (2001-2050): искусственный интеллект, киборги, досветовые космические путешествия. Оружие: шагающие танки a-la Mechwarrior, орбитальные лазеры, биологическое оружие, моторизованная броня (Fallout!). Медицина: клонирование, бионика, незначительные имплантаты, пластика.

9. Звездный: сверхсветовые космические путешествия, искусственное продление жизни. Оружие: космические корабли, парализаторы, лучемы. Медицина: нечувствительность к боли, автомедик, комплекс имплантатов, копирование и стирание сигналов мозга.

10. Антиматерия: энергия из антиматерии, тривиккомпенсаторы, притягивающие лучи. Оружие: нейронные пистолеты, сверхтяжелая броня типа «Серафим». Медицина: скорость лечения снижается до 1-2 минут.

11. Силовой: силовые экраны. Оружие: силовые экраны, персональные силовые щиты, АМ-ракеты, притягивающие лучи. Медицина: замена любой части тела на механическую.

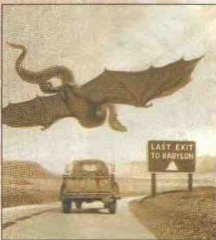
12. Гравитационный: антигравитация. Оружие: механизмы, не зависящие от гравитации, персональные антигравитационные поля. Медицина: полная нечувствительность к боли, регенерация.

13. Миростроительство: формирование планет. Оружие: планетарные уничтожители. Медицина: Бум! Ты жил!

14. Галактический: формирование миров, галактик. Оружие: Бум! Ты умер!

15. Материальный: передача материи, космической энергии.

16. Ваш: чего захотите.

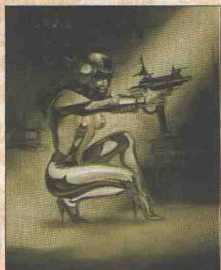


Необязательно воспринимать сюжет машины времени. Если вы читаете, то даже сегодня можно поселить место TL, которых на 3-4 меньше европейского, надо только направить в правильную часть света.

Кстати, приведенные мной уровни не являются обязательными. Т.е. нация или мир вполне могут иметь разные уровни по разным предметам. Например, есть прилично развитая медицина и военное дело, а коммуникация и транспорт подкачали на уровне, два или больше.

Чем больше разница в уровнях у партии и ее окружения, тем больше это самое окружение будет обращать внимание на партию. Если разница маленькая, например современный мужик попадет во времена второй мировой, то там он сможет не выделяться, а вот средневековому рыцарю, попавшему в современную Европу, будет очень сложно.

то. Причем проявления внимания могут быть разными. Если в средневековой деревушке за странное поведение вас могут просто всем селом высечь (каминья), то в феодальной Японии вас просто перемахнут мечом как без-



родного и слова не спросят, ну и в 20 веке вы с вероятностью 99% затрепите сначала в КПЗ, а затем в заботливые лапки психиатров.

Технические уровни и навыки

Навыки отличаются для разных технических уровней. Эти навыки показаны как Skill/TL. Когда вы берете этот навык, укажите технический уровень, на котором вы его выучили (например, инженер средневекового уровня будет писать как инженер/TL3). Есть много таких навыков: хирургия, инженерия, математика.

Если вы планируете играть только на одном техническом уровне, не лезя на другие, то можете смело пренебречь ими. Но если персонаж будет швырять девятый валом по разным мирам или временам, то эти навыки, скорее всего, пригодятся.

Вы всегда лучше всего обращаетесь со снаряжением и техникой своего уровня. Если вы и справитесь со снаряжением высшего уровня, то будете чувствовать себя неутоно. С устаревшим снаряжением низшего уровня вам будет немного легче, но все равно нелепо. Когда вы пытаетесь использовать снаряжение другого уровня, вы получаете штраф. Если уровень объекта выше вашего на 1/2/3 уровня, то вы получаете соответственно -5/-10/-15 к навыку (если он на 4 или больше превосходит вас, то вы просто не можете его использовать). А вот если он ниже на 1/2/3, то вы получаете всего лишь -1/-3/-5 и т.д.

Пример: Вы попали из современного мира (TL7) в годы индустриальной революции (TL5), и как-то случайно у вас оказалось пара раций на батарейках. Работали, все нормально, но тут внезапно мимо проходил человек с рельсой и раскошал одну рацию. Если чинить возьмется «местный» умельца, то, скорее всего, только дипломат ее (конечно, -3). А вот если будете чинить сами (если умеете, конечно), то получите всего лишь -3 (рация, конечно, вашего TL'a, а вот инструменты для починки у местных — безнадежное старье и хлам).

Провода, есть нюанс, оставленный на совесть Мастера. Ладно, там, проводок оторвался — припаяем какой-то, а если вот попадание рельсы? Когда рация раскошана и требует замены деталей/транзисторов/микросхем. Пойти на местный радиорынок невозможно ввиду его полного отсутствия. Все, значащее, — пишете письмо, поливайте фикус.

Изобретение велосипеда

Иногда партия попадает в ситуацию, когда знание о технологии у них есть, а инструментов нету. И требуется по памяти восстановить технологию. И если с изобретением колеса проблем не возникает, то двигатель внутреннего сгорания заставит вас попотеть, а потом окажется, что надо еще изобретать бензин. Но приключению получится чертовски интересно. Помните Робинзано Крузо? А кто читал «Янки из Коннектикута при дворе короля Артура» (готовый модуль, между прочим)? А? О!

Продвижение одного типа науки (общего, медицины, военного дела, энергии, транспорта) на один технический уровень потребует изобретения.

1. Набор необходимых инструментов (иногда требуется изобрести их).

2. Набор необходимых материалов (тот самый двигатель можно не изобретать, если нет нефти).

3. Все навыки, используемые для изобретения, должны быть не меньше 12 (как TL игрока, так и TL его окружения).

4. При наличии всего вышеперечисленного, вам потребуется 2 (два) года усиленно пахать, изобретая.

Пример: Вы из 20-го века (TL7), вы в средневековье (TL4), и вам срочно понадобятся ружья. Для этого вам нужны: металл, средства его обработки (попробуйте-ка выковать на ковалевне прямую, ровную трубу), порох (серо, селитра, уголь, и еще пропорции, способности, чтоб в руках не разнуло, титнет на отдаленное изобретение), способ поджигания пороха (колесцовый, кремневый замок), инженер — 12 (TL4/TL7), химия — 12 (TL4/TL7), кузнечное дело — 12 (TL4), два года свободного времени.

Ахуял! Эти правила действительно для пере-изобретения, т.е. персонажи более высоких TL'ов воспроизводят механизм более низкий, и примерно представляют себе, как он работает.

Принципиально новые открытия

Они очень редки в современном мире. Тем не менее, находится какой-нибудь идиот, который не спит ночами, пьет кофе и сигареты, на изобретает какую-то Шкувину, которую приспособил для своих интересов. Главные злодеи, как правило, изобретают что-то для порабощения вселенной. Монжьи изобретают Супер-Тупер-Дупер Неучин-тожимую Мифрильную Секиру с десятизначное число (с семитомником спецвойств и способностей).

Каждый делает свое открытие, преследуя какие-то свои цели. Поэтому Игрок должен четко представлять себе механизм изобретения, и так же четко объяснить Мастеру этот механизм, а также рассказать, на кой... ему

это надо. Открытие должно быть одного технического уровня с Игроком или ненамного больше. Не пойте сразу делать антиматерию, попробуйте чего-то полегче.

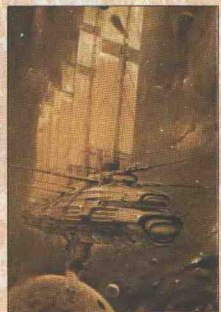
Изобретение полезных (или вредных) устройств, как правило, требует навыка Инженера на достаточно высоком уровне. Также может понадобиться какой-то специфический навык (зависит от устройства). Например, Астрономия при изобретении телескопа. Все требуемые навыки означаются Мастером.

Чтобы осуществить изобретение, понадобится два успешных броска новика. Оба на Инженера или на вспомогательный навык, исходя из того, какой из них ниже. Оба броска совершаются Мастером секретно от Игрока, так что Игрок не знает, получились у него или нет.

Первый бросок — это бросок «теоретический». Делается с -15 не более чем раз в сутки. В успешном случае разрабатывается теория. В случае критической неудачи разрабатывается Тупиковая теория, которая выглядит хорошо, но никогда не увенчается успехом.

Второй бросок — это лабораторная работа, создание прототипа. Также делается с -15. Требуется хорошо оснащенная лаборатория того времени со всеми возможными техническими новаторами. Если новаторов недостаточно — Мастер нещадно назначает пенальти помимо -15. Бросок можно совершить 1 раз в неделю. Если у изобретателя есть ассистенты с инженерным уровнем 20 и больше, то за каждого назначается бонус +1, но не более 4 ассистентов.

Успешный бросок доказывает теорию и дает функционирующую модель устройства. Критический провал наносит всем присутствующим, как минимум, 2D повреждений. А вот если они изобретали что-то взрывоопасное (например, динамит), то им грозит 5,6D.



Если работа шла с Тупиковой теорией, то при критическом успехе мастер объявляет, что теория была плохой. При всех остальных случаях теория просто не подтверждается (главное — сохранить секретность бросков).

(Продолжение следует)

Спешите, только сегодня городской университет почил присутствием постоянный обитатель старейшего архитектурного комплекса квартала стратегии. Он поделится с вами бесценным опытом выживания в лабиринтах «Цивилизации».

ИСПОВЕДЬ ЦИВИЛЬНОГО ГЕЙМЕРА

За столь долгую жизнь мне довелось побывать в шкуре труса, героя, сукина сына и даже Бога.

Френсис Сандоу, Иммигрантский Отрядчик. Довольно часто на страницах нашего издания мы публикуем интервью с людьми, так или иначе причастными к игровой индустрии. А на этот раз мы решили предоставить вашему вниманию интервью с геймером. Причем не с профессиональным, зарабатывающим игрой на жизнь, а с человеком, бесхитростно влюбленным в одну из величайших игр, когда-либо появившихся на экранах наших мониторов, — в «Цивилизацию». О «Цивиле» сказано уже очень и очень много, но в данном случае вас ждут откровения человека, посвящающего все свое свободное время любимой игре.

Не считите меня нескромным, но я еще не встречал человека, столь занимающегося «Цивилизацией» (далее в тексте просто «Цивой» — не я придумал) и столько о ней знающего, но самое главное — пытающегося узнать еще и надеющегося изменить в ней что-то к лучшему!

Короткая предыстория

Я познакомился с ним случайно, почти спорадически ☹. Мы столкнулись у моего приятеля, у которого я время от времени брал игры. Тогда мне нужна была «Цивилизация», а Юра оказался ее фаном. Так и разговорились. «Цивилизация II», вскоре появившаяся на моей скромной домашней машине, меня, хотя и удивила, но привлекла не очень. Все-таки я больше люблю книги, пусть и электронные. Больше поразил меня сам Юрий: в жизни не встречал человека, более увлеченного геймерским ремеслом. (Сотрудники «Моего компьютера игрового», понятное, не в счет. У них работа такая ☹) И вот я решил взять у Юры интервью для нашей газеты. Думаю, что рассказ человека, который относится к творению Сиды Мейера, как к шахматом, и прошел все (!) «цивилизации» вдоль и поперек, и не один раз, а также исследовал всевозможные клоны, будет весьма интересен самознато-для-кого.

Первое знакомство

«Мой компьютер игровой» (Мик): Юра, расскажи, пожалуйста, кратко о себе. Как ты дошел до геймерской жизни, как стал «опытным геймером»?

Юрий Н. (Ю.Н.): Споебиз за титул «опытный геймер». Пустячок, а приятно.

О себе: мне 36, за спиной школа КПИ (когда он еще был институтом), а не так называемым университетом), работа связана с компьютером, причем есть возможность заполнять паузы любимым делом — «Цивой». До нее увлекался Doom, F-19, грамотными леталками типа Chuck Yeager Air Combat/Aces over the Europe.

«Мик»: Как ты вышел на игру своей жизни?

Ю.Н.: Узнал я о ней случайно: на работе знакомая бухгалтер попросила помочь разобраться с игрушкой. Стратегия для женщин?



Пришлось попытаться вникнуть и объяснить что к чему. В результате — она чуть не заснула, а я влюбился (не в бухгалтера, а в игру). С тех пор семь лет я играю (с перерывами на жизнь, конечно) практически только в «Циву».

«Мик»: Скажи, ты можешь объяснить, почему именно «Цивилизация» так тебя увлекла?

Ю.Н.: Я сказал, что играю в «Циву» — но это не так. Вернее, не совсем так. Я просто часть своей жизни нахожусь в параллельном, виртуальном мире, являющемся моделью, пусть и в чем-то упрощенной, реального мира. Может, это похоже на комплекс несостоявшегося Наполеона, но, как говорили в «Интервенции», сейчас все хотят быть Наполеонами. Если в этой жизни на всех не хватает армий, почему бы не уйти в параллельную вселенную (на время, конечно)?

Если чуть серьезней, то «Цива» — это не просто игра, это метод познания окружающего мира, закономерностей его развития, сложных взаимосвязей между его объектами, но познания в игровой форме. Люди, которых я заинтересовал игрой, учил и консультировал (а их было около десяти), экономисты, в том числе и международные, а также менеджеры, через какое-то время начинали употреблять в работе примеры и приемы из «Цивы». На риторический вопрос «Сколько можно продолжать этот бардак?» (имелся в виду слишком затянувшийся переходный период «разбуждения державы») один мой ученик

(или адепт?) ответил: «Ну ты же знаешь, при переходе к другой форме правления обязательны 3-4 года анархии».

Еще одна причина моей глубокой заинтересованности игрой кроется в неустойчивости каждой реинкарнации «Цивилизации». Это трепетное чувство зарождения нового мира, когда программа вежливо просит подождать, а ты с замиранием сердца ждешь, какой она будет, еще одна вселенная, что окажется по соседству, как они себя поведут, что providence подарит в качестве «подарочных» — науку, двух поселенцев, жирные черноземы, перекрестки мировых путей или же бедного урнца (тогда думай, «пристрелить» ли его по-спартакоски или выхаживать?). А долгие вечера, а бессонные ночи за компом, когда жена и ребенок сначала ворчат и не понимают, потом спрашивают: «А в чем, собственно, дело?», потом завороченно сидят рядом и смотрят — нет, не в экран, а в окно в другой мир... А на последней стадии начинаются советы (часто дельные, всего ведь не охватишь).

Нет, этого не передать словами. Кто-то из доказзистов сказал, что если вы спрашиваете, что такое доказз, то вам его никогда не понять. Я могу повторить в принципе то же самое. Если ты спрашиваешь, что такое «Цивилизация», — иди и смотри, спрашивай и учись, придумывай и пробуй. Не огорчайся, что не знаешь всего, она («Цива») настолько глубока и многогранна, что все пути не пройдешь. Ра-



дуйся, когда, как кажется, уже все знаешь, — и вот новая наводка, новый прием, новая «недокомпьютеризованная возможность», каких я нашел множество, а ты найдешь еще!

«Мик»: Когда играешь, кем ощущаешь себя больше: — творцом или шахматистом? Или кем-то иным?

Ю.Н.: И творцом (процессом творческого), и шахматистом (шахматы — лаяный, хотя, с моей точки зрения, очень приятный предок «Цивы») и географом, а также историком, войной, дипломатом, вождем... и многими-многими другими. Начинаешь лучше понимать и сегодняшних вождей. И тогда просто «дай», и тот, а тут народ беднеет и вопит: «А

у соседей лучше!», генералы требуют пушечного мяса для полей сражения и рабсилу для своих дач, ученые без икры с маслом и снотрофазотрона с компьютером не хотят творить. А ведь еще и в карман надо положить — а как же без записки!

Волшебство иллюзий

«Микс»: «Цивилизация», или, как ты ее называешь, «Цива», очень красочная и яр-



кая вещь. Всевозможные иллюстрации, звуковые эффекты и анимация — не мешает ли это играть и наслаждаться игрой? Или наоборот?

Ю.Н.: Все в мире относительно. Некоторые авторы уважаемых игровых журналов укоряли третью «Циву» в слабой графике. Первая была примитивной в плане графики, но более четкой! Платоско, но опять сл. выше! Появилась вторая — 3D. И вот многие цивограйки стали плеваться — не хотим такую, плохую, давай старую. Но я-то знаю, что это не больше, чем косность мышления (сам в себе перебарывал такую), нежелание осваивать новое.

И вот пришла третья «Цива» — сначала долго пугало стр-р-р-ашными скриншотами через Инет, потом токи пришла и убийца напоявал — минимальное разрешение 1024x768x16 бит. Пришлось менять старый 14" дисплей сразу же на 17-дюймовый (о ну как следующая версия окажется еще прожорливей?).

Вывод: должна быть предусмотрена возможность, как в Chessmate, переключаться между 3D- и 2D-режимами. Таким образом удастся заманить как можно больше народу — и любителей пейзажей и баталий, и настоящих стратегов, кому нужны лишь карты и флажки.

«Микс»: На пути от первой версии к третьей — самая продвинутая — у «Цивилизации» появились новые мультимедийные возможности. Но что она способна сейчас? И что могут кланы?

Ю.Н.: Сначала было дело: умельцы сделали примочку к первой «Циве» — появились «возок на двоих». Было неудобно — отряды иногда свалились и неслись куда-то; еще не существующий в то время мэтр [лучше по-нашему — голова] в самый неподходящий момент разменивал почти готовое Чудо (с большой буквы, а как же, ведь Чудо) на какого-то ненужного оловянного солдата и т. д. Но зато какое удовольствие — непрямою ждот коварного удара или самому готовить тайный заговор против ЖИВОГО противника! Как-то мой брат, с которым мы часто сражались один на один,

полтора часа готовил 40 отрядов против моего ключевого города, «закупорившего» узкий перевал. Но все они были разбиты в результате моей грамотной обороны в сочетании с не менее грамотным нападением, а также поддосками первой «Цивы».

Был (и есть) такой клон — **Test of time**, с первым грамотным мультимедийером. Причем есть вариант игры на одном компьютере — **Hot seat**, по-нашему, то ли быстрее, то ли горячее место. Наверное, оттого что мы часто пересаживались ☹. Красивая, но мало разбавленная графика, более удобный «междуморд» (если хотите — интерфейс). Более надежное автоматическое следование отрядов по назначению, причем по железке — в виде расквашенных (это на рельсах-то) удивительных паровозиков, что, впрочем, лучше, чем шагающие по шалапам мужички. Возможности соперничать с инопланетянами и переходить в другой мир (честно говоря, до конца этого варианта не дотянул — подошла третья «Цива», так что, кроме сообщений, что кто-то где-то что-то изобрел, ничего не увидел).

В **Hot seat** произошло большинство баталий с моим основным противником — уже упоминавшимся выше братом.

И вот он, как обычно, обманал меня в построениях Чудес (ну что с него возьмешь — международный экономист), а я, не видя другого пути выиграть, был ВЫНУЖДЕН собрать мощный десант, «засиснуть» у вражеских берегов, опасаясь любого случайного вражеского корабля-разведчика (как оказалось, напрасно — но будь бдительнее, враг не дремлет!). В нужный момент я высадился и положил всех своих солдат под стены города — а в городе были почти все Чудеса Последнего изра-



менный войско волея в город — и дело сделано! Противник, не подозревая, сколь значительны силы напавших и как легко их было выбить, молча встал, покурив, и тут же предположил начать заново (ага, зацепили!).

Штурм энд драг, или Холодный расчет

«Микс»: Для тебя эта игра в чем-то подобна шахматам — сам признавался. Как что важнее в «Циве» — вдохновение или постоянная и изматывающая работа на прогресс? Чем ты руководствуешься обычно — интуицией или логикой?

Ю.Н.: Еще раз повторюсь: «Цива» — это жизнь, только маленькая и виртуальная. И как во всякой жизни, в ней есть место всему, что ты упомянул, просто каждый выбирает приоритеты. Один увлечет противников неожиданными выпадами. Другой «ожом чу-

ет» накопившуюся на границах опасность (что-то слишком тихо стало где-то!) и нанесит ювелирный удар, как в свое время герр Гитлер по СССР. Третий кропотливо «пошлет» над экологией, наукой и тем самым просто отбьет охоту совать нос в его дело.

Объяснить дракона...

«Микс»: Что нужно сделать для победы в «Цивилизации»? Ты прошел каждую из редакций много раз, думаю, не откажешься дать нашим читателям несколько практических советов...

Ю.Н.: Опять уточню: много-много раз я прошел только первую и вторую «Циву», а также клон **Test of Time**. Хорошие советы дает сама игра, если включены все режимы



подказок — только нужно не отмахиваться от них, а внимательно читать и думать. Плюс не лениться ПОСТОЯННО лезть за информацией в «Цивилепедию»: любая, на первый взгляд, даже маленькая деталь может пригодиться в бою и труде. Ну, а совсем «взрослым» игрокам советую не полениться и прочесть доку (и польза для многих — доку я видел пока только на английском, по третьей «Циве» и **Call to Power** я их проштудировал раз по пять). А дальше — ТВГ: твори, выдумывай, пробуй.

Прощание на оптимистической ноте

«Микс»: Я знаю, ты ищешь единомышленников. Если хочешь, Расскажи, чем может привлечь эта игра рядового геймера?

Ю.Н.: Ну, я думаю, рядового геймера не привлечет. До «Цивы» надо добраться: побегать по земельке со всякими рубящими, попрыгать с порошотком, поуправлять отдельно взятыми городами, танками, самолетами, чтобы почувствовать, как работает каждый винтик. Только тогда научишься получать удовольствие от работы всего механизма и захочешь взяться за рычаги управления (кстати, занятие может оказаться и опасным: в СР II есть возможность убить лидера противника, а что если и тебя... ☹).

«Микс»: Ну что ж, пора прощаться. Будем надеяться, что эта статья попадет на глаза твоим «коллегам» по «Цивилизации». Все-таки приятно осознавать, что ты не одинок в этом мире! ☺

Ю.Н.: Пора-пора, а то вышло совсем уж по-сплавски — длинно, сумбурно, наверное, и бесполезно, но зато есть и идея. Спасибо за приглашение, пожелания и, надеюсь, до новых встреч!

Интервью подготовил Владимир [Людень] Ю. Некросов.