

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 7:40

Полу месячник

«Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

I.04.2002

EUROPA
UNIVERSALIS

II

Тактика Свободы

КОМАНЧ4

STAR WARS

GALACTIC
BATTLEFIELDS

Спонсор акции
"ЗЕЛЕНАЯ ПОДПИСКА 2002"
web-клуб GREENHOME

www.greenhome.com.ua



off-line information

Продаж 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 станете участником розыгрышей также в те месяцы, на которые подписались. Чем больше подписка, тем выше ваши шансы!
- До 10 числа месяца, в котором проводится розыгрыш, необходимо прислать в редакцию контактную информацию и копию платежного документа, подтверждающего оплату подписки.
- Каждый выигравший получает от web-магазина Green Home специальный приз — декоративное растение. Станьте ближе к природе!

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

Получи свой зеленый приз

СПОНСОР КОНКУРСА "ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ АПРЕЛЯ"
ТОРГОВАЯ МАРКА

eletek

Главный приз -
корпус "HANYANG" M-208



- настоящий блок питания, мощностью 300W, со встроенным сетевым фильтром, температурным контролем;
- вывод USB портов и разъемов для наушников и микрофона на переднюю панель;
- возможность установки всех типов материнских плат, включая платы под P4.

г. Киев,
Майдан Незалежності, 37, 1 этаж
тел.: 455-2911, 457-9845,
457-177-0000
www.eletek.com.ua



Список статей

1. Игорь КЛИМОВСКИЙ.
Need for Speed II, стр. 7.
2. Виктор (Jacall) ТРЕГУБОВ.
Primitive Wars, стр. 8
3. Вирджин JAG КЕМПЕР.
Counter-Strike: Condition Zero, стр. 9
4. Юстас+Алекс
Кому светит звезда Полюнь? Стр. 10-11.
5. BondD.
Galactic Battlegrounds, стр. 12-13.
6. Dezertir.
Europa Universalis II, стр. 14-16.
7. Игорь КЛИМОВСКИЙ.
Погоня за 5-м элементом, стр. 17.
8. BondD.
Starship Unlimited II, стр. 18-19.
9. Дмитрий АМПИЛОГОВ.
Команч 4, стр. 20-21.
10. Гнат БУРМА.
Тактика Судьбы, стр. 22-23.
11. Яскр.
Arcanum, стр. 24-25.
12. Тимур ВИНОГРАДСКИЙ.
The Great Game, стр. 26-27.
13. Дмитрий АМПИЛОГОВ
Отпадные геймпады, стр. 28-29

- 1 ☐
- 2 ☐
- 3 ☐
- 4 ☐
- 5 ☐
- 6 ☐
- 7 ☐
- 8 ☐
- 9 ☐
- 10 ☐
- 11 ☐
- 12 ☐
- 13 ☐



Сегодня ночью неизвестные лица ворвались в офис редакции «Игроградского вестника» и подменили некоторые материалы, подготовленные для последнего номера. К сожалению, это было замечено только после ухода номера в печать. Редакция убедительно просит читателей присылать отзывы обо всех ошибках, если таковые обнаружатся.

Меч и магия едины

Вот и дождался своего часа поклонники серии **Might and Magic**. Компания **3DO** официально объявила о том, что долгожданные игры **Heroes of Might and Magic IV** и **Might and Magic IX** отправились на золото и появятся на прилавках магазинов



28 марта этого года, как и было объявлено ранее. То есть к тому времени, как вы будете читать этот номер, обе игры уже должны находиться в свободной продаже.

Что тут можно сказать? Несмотря на то, что последние игры серии **Might and Magic** были далеки от идеала, они имеют много-

миллионную армию фанатов, которые всегда будут ждать новых приключений в любимом мире, несмотря на все прамхи, допущенные разработчиками в прошлом. Кстати, о мире. Разработчики из **New World Computing** так и не удосужились внятно объяснить, чем им не угодил многострадальный **Xeen** и почему они решили заменить его на незнакомый нам **Axeoth**. Скорее всего, этот переход носит символический характер. **NWC** решила начать новую сару, с новыми героями, с сюжетными линиями, объединяющими в единое целое пошаговые и ролевые сериалы и, конечно же, с новым миром. То есть сегодня мы присутствуем при некоем переломном моменте, с которым можно сравнить разве что те незапамятные времена, когда появился **Might and Magic VI**, который тоже кардинальным образом отличался от предшествовавшего ему **World of Xeen**. Ну что ж, будем надеяться, что **Might and Magic IX: Wirt of Fate** будет иметь такой же ошеломляющий успех у игровой общественности, какой пришлось в свое время на долю **Might and Magic VI: Mandate of Heaven**.

Что же до очередной серии пошагового сериала, то здесь все намного проще и слож-

нее одновременно. **Heroes of Might and Magic** уже очень много лет плотно сидит на троне короля пошаговых стратегий и, похоже, в упор не замечает конкурентов. Но тем не менее, они есть. Вспомните хотя бы о том, как сильно пошатнули позиции «короля» первые игры из серий **Disciples** и **Age of Wonders**. И если **Disciples I** действительно была сыроежкой, то появившаяся относительно недавно **Disciples II: Dark Prophecy** оказалась весьма качественной и очень интересной иг-



рушкой, вполне заслуживающей «корону». А ведь не стоит забывать и о том, что где-то в недрах девелоперских контор зреет **Age**

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 присылали письма к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они будут участвовать в розыгрыше призов среди читателей, то есть ваши шансы увеличиваются в 4 раза!
4. Вместе с подведением итогов конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МЕСЯЦА» разыгрываются 1 первый, 2 вторых и 3 третьих приза среди читателей.

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03057

г. Киев-57, а/я 892/1, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

СПОНСОР КОНКУРСА

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

в апреле 2002



1-й приз:

материнская плата Soltek SL 75 KAV



2-е призы: джойстик LOGITECH 3-и призы: колонки GENIUS

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

пр. Науки, 4
set@set.kiev.ua

(044) 250-97-61
www.set.kiev.ua

of Wonders II. И если уж зашел такой разговор, то не стоит сбрасывать со счетов и ниваловских «Деминура». Короче говоря, не факт, что Heroes of Might and Magic IV, выходя на прилавки, автоматически завоеует звание «самой-самой», как это бывало прежде. Но будем надеяться.

Напоследок хочу напомнить, что известный российский издатель, компания «Бука», заключил договор с 3DO на издание на территории стран СНГ обеих вышеупомянутых игр. Причем «Бука» издает как английскую, так и локализованную русскую версии. Английская должна появиться в продаже одновременно с мировым релизом, а локализация — месяц спустя.

Star Trek не сдается

Суперпопулярный на Западе serial Star Trek продолжает вдохновлять разработчиков на создание все новых и новых игр. Вот и недавно компания Activision анонсировала новую игру из этого бесконечного цик-



ла. Ею станет космическая реалтаймовая стратегия **Star Trek Starfleet Command III**. К сожалению, кроме самого факта анонса об этом проекте мало что известно, а то, что известно, мало о чем может сказать тем, кто не является поклонником сериала Star Trek. Так, например, было заявлено, что в игре в полной мере будет присутствовать «дух и стиль Star Treks». Хорошо это или нет, сказать трудно. А вот «мощные тактические сражения между звездными армадами» наверняка порадуют виртуальных стратегов. Тем более что разработчики обещают нам огромное количество разнообразных моделей космических судов, которые будут заметно отличаться как своими тактико-техническими характеристиками, так и внешним видом. Играть придется за одну из четырех доступных рас: Клингонов, Боргов, Федерацию или Ромуллианцев. Также в игре будут присутствовать некая NPC-раса. Играть за нее нам не позволит, но в союзе ей отведено довольно много места.

На Берлин!

Компания **Electronic Arts** на днях сообщила игровой общественности о том, что осенью этого года до нас с вами доберется add-on, мягко говоря, слободного шутера **Medal of Honor**, который будет носить название **Medal of Honor: Team Assault**. В данном дополнении мы с вами обнаружим девять новых синглов

ных миссий и столько же мультиплеерных карт. О последних ничего сказать не могу — многопользовательский режим в **Medal**



of Honor ни на кого не произвел особого впечатления. В принципе, сингл тоже был далеко от идеала, но в **Team Assault** нам с вами предоставят возможность принять участие во взятии Берлина... советскими войсками. Уже ради этого add-on можно было бы прикупить, согласитесь. Сведения, правда, непроверенные, но и до осени-то еще нужно дожить. Так что ждем новых откровений Electronic Arts.

Подземелья без драконов

Еще одна приятная новость для поклонников **RPG** появилась на просторах Интернета. Отправилась на золото игра **Dungeon Siege**, над созданием которой трудился разработчик из команды **Gas Powered Games** (издателем выступит всемирно любимый **Microsoft**). Для большинства любителей ролевых игр **Dungeon Siege** был не менее ожидаемым проектом, чем **Might and Magic IX** и **Morrowind**, так что особенно распространяться о том, что это за игра, я думаю, не стоит. Тем более что нам предлагают очередное спасение мира. Но какого мира! Читая многочисленные



превью и рассматривая скриншоты, не перестаешь удивляться, на что способны некоторые разработчики (напомню, что в создании **Dungeon Siege** принимал участие сам **Крис Тейлор**, а это хоть что-нибудь да значит). Перед нами предстанет великолепно проработанный и необычайно красивый мир, населенный огромным количеством разнообразных персонажей, одни из которых будут жаждать нашей крови, в то время как другие не прочь помочь герою в его нелегком деле. Реалтаймовые сражения (некоторые обозреватели проводят аналогию с **Diablo**), столь популярные на Западе и столь же нелюбимые у нас, будут уравновешены дружелюбным интерфейсом и удобной системой управления, которая позво-

лит руководить как одним, так и группой персонажей (предусмотрена возможность задания линий поведения, построения формаций и т. д.). Особое внимание следует обратить на систему развития умений. В начале игры нам выдается эдакий середнячок, а вот кем он станет в дальнейшем — могучим воином, метким лучником, великим магом или мастером на все руки, — зависит только от вас. Скиллы и статус будут расти в прямой зависимости от того, чем будет заниматься ваш герой. Если вы заставите его без конца размахивать тяжелой булавой — вырастет сила, если кастовать заклинания — интеллект, если стрелять из лука — ловкость и т. д. Естественно, вы сможете, чередуя эти полезные занятия, создать мага-воина или лучника, способного, если придется, послать в глубокий нокдаун



даже каменного голема. В общем, **Dungeon Siege** подарила нам очень много интересных находок, но скорее всего, поклонникам классических **RPG** не стоит ждать от игры слишком многого. Так или иначе, основная роль в творении **Gas Powered Games** отведена экипу. Что вовсе не является чем-то из ряда вон выходящим. Для игры подобного «облегченного» жанра даже название придумали — **RPG Lite**, — а значит, людям это нужно. Нам же остается только радоваться, что созданием этой игры занимались настоящие проверенные профессионалы, а потому **Dungeon Siege** имеет все шансы на успех как среди поклонников **Diablo**, так и среди любителей серьезных ролевых. Кстати, очень много внимания разработчики уделили многопользовательскому режиму, так что, возможно, в этом плане у **Diablo II** в скором времени появится серьезный конкурент. Игра должна появиться в продаже 5 апреля. Ждем-с.

Остапа опять понесло

Российские разработчики из заслуженной компании «Сатурн-Плюс», делов-

ООО «Лаборатория ПОДАРИС»
РЕМОНТ И ТЕХОБСЛУЖИВАНИЕ
ПК РАБОТНИКОВ И МАШИНЫ

СИСТЕМНЫЕ БЛОКИ
МОНИТОРЫ
БЛОКИ ПИТАНИЯ
ПРИНТЕРЫ
КОПИРОВАЛЬНЫЕ
АППАРАТЫ

Оптимальная стоимость услуг!

Наш адрес:
г. Киев, Украина, 40
e-mail: rolan@ukr.net
tel: (044) 238-48-88
238-48-88
tel/f: (044) 238-06-67

шие себе имя созданием юмористических анимационных квестов, снова решили порадовать поклонников своего таланта. Од-



нако на этот раз в качестве героев игры они выбрали не анекдотических персонажей, а не менее колоритных героев известной книги Илфа и Петрова «12 стульев» Остапа Бендера и Ипполита Матвеевича Воробьянинова. Итак, нас с вами снова ждет юмористический квест, «ориентированный в первую очередь на отечественных пользователей». А это значит, что мы опять столкнемся с весьма специфическим юмором и загадками, отгадывать которые будет легче именно тем людям, которые знакомы с сюжетом (а скорее всего, и с наиболее яркими моментами) вышеуказанной книги. В общем, по заявлению разработчиков, игра станет еще одним достойным представителем русских



народных квестов». Нам придется активно общаться с населением игрового мира, время от времени «переклюкаясь» с Остапа на Кису и наоборот, набивать инвентарь всякой ерундой и «применять» ее на тот или иной предмет. Игра появится в продаже не раньше 2003 года (точная дата выхода пока что не известна). Издателем выступит компания «Бука». Будем надеяться, что ребятам из «Сатурна» удастся снова порадовать геймеров веселым и интересным квестом.

Маньяк стучится в наши двери

На сайте *GameSpot* (<http://gamespot.com>) появилась новая информация, касающаяся безумного «симулятора маньяка» от *Running With Scissors — Postal 2*. Анонс этой игры и несколько интервью с разработчиками, промелькнувшие в Сети, вызвали большой ажиотаж. Те, кто помнит первый *Postal*, с ехидной улыбкой потирают руки. Защитники нравственности и зеленой крови в панике прикидывают, как бы пожестче запретить эту игру, а директор *Running With Scissors* не устает повторять, что «никакие террористические акции и вспышки агрессии не повлияют на количество насилия в игре». Дело дошло даже до того, что разработчики решили отказаться от сюжета, бросив все силы на предоставление игроку возможности выплеснуть в заэкраный мир все свои са-



мые садистские наклонности. Однако, немного подумав, ребята из *Running With Scissors* пришли к выводу, что обычный расстрел нарисованных человечков вряд ли надолго удержит игроков возле экрана, и потому решили порадовать нас пусть не очень свежей, но довольно интересной идеей. Итак, добро пожаловать в мир безумия. Этот мир покаж на наш как две капли воды. В нем живут самые обычные люди, полностью погруженные в бытовые дела. Они трудятся в офисах, на заводах, ходят в кино, выгуливают собак в парках, покупают продукты в магазинах. В общем, все как у нас, но... На в



этом мире человеческая жизнь не стоит ни гроша. Хотите по дороге с работы застрелить пару-тройку прохожих? Пожалуйста. Хотите облить бензином старушку, а потом как бы невзначай цыкнуть спринкой? До ради Бога! Вот только не обижайтесь, если кто-нибудь решит точно так же «пошутить» с вами. Вот так и будут жить люди в мире *Postal 2*. Подробное превью, равно как и первые опросники, вы можете обнаружить, обратившись по адресу <http://gamespot.com/gamespot/stories/previews/0,10869,2857233,00.html>.

Новое воплощение Fallout'a

Совершенно неожиданная новость пришла к нам из офиса компании *Remedy Entertainment*, хорошо известной вам по замечательному шутеру *Max Payne*. Финские разработчики заключили долгосрочный договор с *Interplay* и, скорее всего, в конце весны начнут разработку шутера, действие которого будет происходить в мире *Fallout*. Вот чего уж действительно никто не ожидал! «Мир *Fallout* достаточно глубоко проработан, чтобы стать основой для огромной серии самых разноплановых компьютерных игр», — заявил представитель *Interplay*, — но, к сожалению, сейчас у компании не хватает ресурсов для реализации столь огромного потенциала. Причем дело не только (и не столько) в деньгах. Мы знаем, что от нас ждут ролевой игры, но, к сожалению, у *Black Isle* в данный момент просто не хватит людей даже для того, чтобы начать этот проект, а отдавать работу другим людям мы считаем нецелесообразным. Итак, выход был найден. Выход — в лучших традициях западных разработчиков. Раз нет возможности сделать продолжение одной из лучших ролевых игр, то давайте сделаем шутер, который выйдет на раскрученном названии. Тем более что это уже не первый эксперимент со словом *Fallout*.

Об игре пока что известно относительно немного. Действие нового шутера будет происходить параллельно с событиями *Избранного из Fallout 2*. В то время, когда он чинил реактор в городе мутантов *Gekko* и пытался стать гражданином *Vault City*, другой герой решил поговорить об обществе технологий Апокалипса. А может, и не решал он ничего другого, а просто не сошелся во мнениях с могущественной группировкой. Короче говоря, нам с вами придется вступить в смертельную схватку с Апокалипсом и, конечно же, победить, превратившись в поставив себе (и не только себе) на вооружение все их хваленые технологии. Разработчики склоняются к тому, что большая часть оружия и брони переключит в новый шутер (название пока что не известно) привком из *Fallout 2*, так что у нас опять появится возможность взять в руки гауссовскую винтовку и примерить броню Апокалипса. Игру будет создаваться на совершенно новом «движке», однако «кинематографические» наработки, которые мы с вами наблюдали в *Max Payne* и, скорее всего, увидим в *Postal 2*, будут играть далеко не последнюю роль. Своей основной задачей разработчики из *Remedy* считают сохранение уникальной «фоллаутовской» атмосферы и считают, что изобретенный ими «кинематографический» жанр нонликум образом подойдет. Естественно, а дата выхода игры пока что ничего не известно. А вот с публицизмом дело обстоит все интереснее. Кто им станет, мы пока не знаем. Но то, что это будет не *Interplay*, известно точно. Но и думайте, что бы это могло значить? Неужели права на марку *Fallout* в ближайшее время пройдут с молотком? И как отразится на новой разработке на работе над *Max Payne 2*? В общем, вопросов больше, чем ответов. Наверное, не стоит делаться экстраординарные выводы, а лучше подождать более точной информации.

Живистильно!

КОМПЬЮТЕРЫ ЛЮБЫХ КОНФИГУРАЦИЙ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
СКАНЕРЫ
ПРИНТЕРЫ



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

Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf

NEED FOR SPEED Hot Pursuit II

Дата выхода на PS 2: 21 июля 2002 года

Дата выхода на PC: не объявлена ☹ (и как после этого относиться к консолям полужитие?)

Разработчик: Black Box

Издатель: Electronic Arts

Мне кажется, довольно-таки сложно найти геймера, не знакомого хотя бы с одной игрой из серии великолепных NFS, еще слож-



нее найти человека, ничего не слышавшего об этих играх. По большому счету, покататься на новаторских суперкарах можно только в NFS и Test Drive. Но разработчики последней после шестой части основательно законсервировались и не желают радовать нас продолжениями, остался один идол — Need For Speed. Много раз я задавался вопросом, в чем же секрет феноменальной популярности серии NFS, ведь особым реализмом эти игры никогда не блистали, разве что в Porsche Unleashed встречались какие-то намеки на правдоподобие... Графика всегда была на высоком уровне, но, по-моему, такую долгую жизнь играм обеспечили автомобили. Согласитесь, возможность разбить вдребезги Ferrari F50, которую, скорее всего, в реальной жизни и не увидишь, влечет за собой. Хотя лично мне всегда было жалко не то что бить, да еще и уничтожать эти машины. И тут дело даже не в деньгах, которые придется выложить за ремонт, а в том, что машина стоимостью в несколько сот тысяч этих самых единиц воспринимается мною как произведение искусства, а не как средство передвижения. Это всякий варваром да изверженцем на каiffe пробить и уничтожить все — что по твоему, что по твоей стороне монитора. Согласен, когда я собираю материал для статьи о каком-нибудь автомобиле, я вытаскиваю с машинки такое ☹ Но что поделаешь, работа требует.

Для меня, как и для многих других, компьютерные гонки начались именно с NFS II, древний Lotus и первый NFS не в счет. Признаться, в том далеком 1997-ом, когда Elec-

tronic Arts только выпустила, не побоясь этого слова, революционный NFS II, я и большинство моих друзей играли во вторую «Кваку», первый «Фол» и второй Speed. Ведь эти игры осуществили настоящий прорыв, каждая в своем жанре. Как подумаешь, сколько бы потеряло геймерское, как нынче принято говорить, комьюнити, если бы какая-нибудь из вышеозначенных гейм не увидела бы свет!!!

К счастью, на золото ушла не только вторая часть NFS, вскоре мир увидел add-on, а через год и третью часть, еще год спустя четвертую, последней был NFS Porsche Unleashed, в народе прозванный пятым NFS'ом. И каждая часть приносила с собой нечто новое, давала великолепную, доселе невиданную графикой, захватывающими игровыми режимами, огромным парком суперкаров... По логике, шестая часть NFS'а должно было появиться еще в прошлом году, но девелоперы, вероятно, решили немножко отодвинуть: «Мол, гонимые пока в старые части сериала, покачивайте из Сети новые машинки». Но, слава Богу, ребята вовремя опомнились и принялись ваять новый NFS, по старой, но отнюдь не доброй девелоперской привычке, потихонечку откладывая время релиза.

Итак, что, новый Need For Speed, ты нам готовишь? Прежде всего хочется порадо-



вать читателя тем, что автопарк обещают серьезно расширить. Кроме любящихся «старушек» Chevrolet Corvette, McLaren, Porsche 911 Turbo, Ferrari F50, появятся новые авто: Porsche Carrera GT, Opel Speedster, BMW Z8, Aston Martin Vanquish, Lamborghini Murcielago. Всего планируется свыше 20-ти машин, и это число, по-моему, можно смело удвоить, так как количество авто со временем будет расти. Ведь и у нас, и у них немало любителей писать самолюбные машины при помощи специальных редакторов, впрочем, и официальных дополнений хватает.

Значит, с тем, на чем нам гонять, более-менее разобрались, но тут же возникает резонный вопрос, а будет ли где го-

нять? На что можно ответить пока однозначно: «ДА!» А конкретнее сказать что-то сложно. Точное количество трасс еще не известно, но судя по обещаниям разработ-



чиков, их планируется где-то около пятнадцати, и все они окажутся очень разнообразными и интересными. Они будут разбросаны по всему миру — от тропических островов, до заснеженных северных пустынь. Также обещаются огромные открытые пространства с мостами и водопадами, пляжами и горными серпантинами, лесными пожарами и вулканами. Что ж, открытое пространство — это хорошо, посмотрим, какие будут системные требования. Правда, говорить об этом точно можно будет только тогда, когда NFS: HPII доберется до наших с вами мониторов. Между прочим, сейчас им бы не помешала скромность: Sony PlayStation 2 и телевизор и/или совместимый с «сонькой» монитор.

Викну, викну нетерпеливый вопрос в твоих глазах, читатель. А как же графика? А графика обещает быть великолепной и использовать все аппаратные возможности PS 2 на полную катушку. А если конкретней, то нам предложат следующее: динамическое освещение, сверхреалистичные отражения на машинах, трассах, воде и т. д. Прямо во время гонки будет меняться погода, время суток, все практически неотличимо от настоящего.

Из игровых режимов планируется абсолютно все, что уже было в предыдущих частях, и даже больше: обещан какой-то новый режим — таран встречного трафика, к сожалению, подробнее о нем я ничего не смог выяснить.

И еще, в NFS: HP II заметно улучшится интеллект полицейских, каждый из них будет обладать своим стилем вождения и тактикой ведения погонки. Так что теперь вы очень просто узнаете того или иного копа лишь по тому, как он вписался в поворот ☹.

И если разработчики сдержат свое слово, а в случае с EA и их девелоперами так оно в основном и происходит, нас ждет не просто сиквел популярной игры, а нечто действительно великое.

В квартале реалтаймовых стратегий возводится очень интересная постройка. В ней все поставлено с ног на голову: мощная эльфийская магия сталкивается в смертельной схватке с человеческой технологией, а гигантские динозавры пытаются противостоять демонам Тьмы. Сегодня у вас есть уникальная возможность первыми заглянуть в безумный мир Primitive Wars.

Виктор (Jacall) ТРЕГУБОВ

PRIMITIVE WARS

Jurassic Era

Что мы знаем о корейских компьютерных играх? Мало чего. И в основном плохое — местные разработчики любят грешить копированием, передиранием, клонированием и так далее. Если честно, украинские, наверное, тоже. Но они родные, и мы им это прощаем. А корейцам, которые нам ничего хорошего, кроме хорошей зюски в виде корейской морковки, не принесит, простить не можем. Вот и ругаем мы разные Latentation Sword и иже с ними за передирание великих игр. Но при этом не перестаем надеяться, что и к восточным разработчикам когда-нибудь придет Муза, и они сделают что-то гениальное и главное — СВОЕ. А пока просто наблюдаем за их проектами...

Итак, еще один из них — **Primitive Wars** от WizardSoft, который очень скоро должен появиться на наших рынках (а на Западе уже продается полным ходом). Жанр — стратегия в реальном времени. Причем раз-

как боевая, однако экономике тоже вроде бы уделена большая роль (тут, по словам разработчиков, они передирали с Age of Empires ©). По идее, все стороны должны коренным образом отличаться друг от друга как в военном, так и в экономическом плане. Что ж, посмотрим, лично я считаю, что в этом «Старкрафт» был далеко не идеален. Но тут у сторон по сюжету общего еще меньше. Но при этом возможен дисбаланс, а ушли ли эти разработчики — неизвестно. По крайней мере, раскладка рас весьма привлекательна.

Примерно обещают нечто вроде следующего.

✓ **Эльфы** — волшебные существа, открывающие слобные в бою, но владеющие мощной магией.

✓ **Тиранозавры** — вовсе не злобные плотоядные громадины, а небольшие и вполне разумные существа, предпочитающие использовать других динозавров в качестве ездовых животных. Плюс к тому обладают способностью к мутации. Одним словом, зерги.

✓ **Демоны** — злобные одские создания и вообще пакостники. Жутко физически сильные, а также владеют черной магией.

✓ **Люди** — вроде бы используют магию, но большой упор делают на технологию — и за что их примитивами обозвали? Дошли



работчики не скрывают, что были вдохновлены «Старкрафтом». И вот первые впечатления от анонсов...

Да уж, судя по скриншотам, разработчики были настолько вдохновлены детичем Близзард, что мало что рискнули передирать. Самое смешное, полтора года тому назад австралийская компания **Megamedia Australia** (она же бывшая луганская фирма «Меридиан-93») поступила точно так же — выпустила нечто, ну очень похожее на «Старкрафт», только с улушеннй графикой и совсем другим антуражем (речь идет о *Submarine Titans*). Прецедент повторился...

«Примитивный» мир достаточно интересен — в нем живут и воюют за контроль над некими островами четыре расы: эльфы, тиранозавры, демоны и примитивы (то бишь гома сапиенс). Действие происходит на двух островах. На первом когда-то мирно сосуществовали люди, эльфы и тиранозавры, но после смерти правителя Руваага начались междоусобицы, повлекшие за собой крупную межрасовую войну. На второй же острове, где жили демоны, был сослан местным аналогом инквизиции самый крутой маг мира. В итоге, через некоторое время оттуда на первый остров приперлось солидная орда демонов с не совсем дружеским визитом.

Соответственно, имеем четыре кампании по 12 миссий в каждой. Игра задумывалась



в сем благородном деле до неплохих наворотов вроде дирижаблей — найдите десять различий с овианосидами протоссов.

Вот такой «эктейл» и ведет разборки на островах. У каждой нации имеется около десятка юнитов, предусмотрены мутации и апгрейды, а также существует уникальная магия. Битвы ведутся как на земле, так на

воде и в воздухе. Стоит еще добавить, что в игре присутствует и RPG-шный элемент — по ходу дела некоторые юниты-герои набираются опыта и переходят с миссии на миссию. Главное, чтобы эта традиция не стала маршам а-ля Царь («Огнем и мечом»), когда один мой знакомый мастер раскинул своего героя-мага, поставив его возле казармы обесиленной вражеской базы.



А! Обещают невероятный, а при пропахченной игре — вообще невозможный. Хотелось бы верить... хотя вряд ли разработчики сумеют предложить что-то принципиально новое.

Если честно, впечатление складывается не очень — ну клон, явный клон, причем не спичком-то и удачный. Да, стесно. Да, симпатичная графика, нехилые системные требования: P-266, 64 Мб ОЗУ, причем рекомендуется P3-550, 128 Мб ОЗУ. Ну и что? А где лицо? Не видно...

С другой стороны, разработчики сделали серьезный уклон в мультиплеер — создали нечто вроде мирового рейтинга, кучу возможностей сетевой игры и так далее. Но полагаю руку на сердце, вы верите в то, что получите нечто потрясающее, если малоизвестная корейская компания заявит, что склепает шедевр, при этом все говорит за то, что скопирован известнейший бренд? Я — не очень. Но, с другой стороны, издателем выступило достаточно известная немецкая контора Anxel Tribe. Что ж, подождем, тем более, что у нас игра должна появиться буквально на днях.

Удачи!

Официальный сайт игры: <http://www.primitivevewars.com>

По многочисленным просьбам посетителей здания Counter-Strike, наш агент проник на стройплощадку, на которой возводится еще один корпус этого суперпопулярного комплекса. О том, что он там увидел, вы можете прочитать в его отчете.

Вирджин JAG Кемпер

COUNTER-STRIKE: Condition Zero

Жанр: симулятор спецназа (шутер) ☺
Разработчик: Valve/Gearbox
Издатель: Sierra
Системные требования: пошел Counter-Strike — пойдет и Condition Zero ☺

Часть первая.

С чего все начиналось

Довным-давно... Нет, не так. Шел 1998 г. Позади всего несколько недель после выпуска долгожданной игры Half-Life. За это время разработчики получили много хвалебных писем. Эта игра завоевала сердца многих геймеров. Но всему хорошему приходит конец.



Все купили диск, все играют, всем все нравится. Но вот проблема: больше эту игру покупать некому. И начали программисты и дизайнеры думать, что бы им еще такого сделать.

И вот в один прекрасный день кто-то сказал:

— А давайте выпустим мультиплеерный симулятор спецназа и назовем его «Counter Strike», например.

— А что, неплохо, — сказал его товарищ. — Конструктор, значит. Ну, давайте попробуем.

И началась работа. К 2000 году игра была готова. Эффект превзошел все ожидания. Если в Half-Life играл каждый третий, то в Counter Strike играл весь мир. В клубы knob не зайдя, а там «кемперстрейки». Мелкие компании просто с ума посходили. Одни начали выпускать небольшие патчи для «Кемперстрейка», а другие — тулзы моды для Half-Life. И вот почти каждый месяц на базаре появлялся новый патч или новый мод, а иногда и то и другое.

А мы все покупали и покупали. Я подсчитал — оригинальных патчей было выпущено только четыре. А моды вообще отличались своей красотой. Я не считал, сколько было хороших, но они были (порой шути). Наверно, так бы все и продолжалось. Но в 2002 году...

Часть вторая. Чем все закончилось

Ну-с, приступим. Итак, что там новенького? И не думайте, это не второй «Кемперстрейк», это очередной мод, но какой! Естественно, главным отличием будет Single Player, вдобавок — держитесь за табуретки! — парни из Valve клянутся нам, что теперь вы будете иметь сюжет. Кстати, игру вы будете проходить за 30—40 миссий, которые будут делиться на 6 эпизодов, на протяжении которых вы сможете побывать и в США, и в Австралии, и даже в Аргентине. В каждой миссии будет около 10 заданий. Если по какой-либо причине вы не смогли выполнить какое-то задание, то вы все равно продвинетесь дальше (только денег за это не получите). Еще игра будет делиться на три уровня.

Narrative — все просто, как ясный день. Прошли все миссии — получили доступ к следующему уровню. За победу вам будут выделять материальную помощь в виде денег, с помощью которых вы сможете покупать новое оружие и снаряжение или нанимать новых бойцов в свои ряды.

Endurance — теперь все миссии вы выполняете сами. Без поддержки команды.

Challenge — самая тяжелая. На протяжении этого уровня вам будут даваться веселые задания. Типа «разминировать 20 бомб за 5 минут» или «убейте 20 человек, используя только пистолет, за 2 минуты».

Теперь о том, без чего «Кемперстрейк» нам не пройти.

Оружие и снаряжение

Об оружии пока известно немного, только название.

Machete — обыкновенный тесак, с большим лезвием. Незаменим в джунглях.

Fusil Automatique — французская винтовка. Это пока все, что известно об этом стволе ☺.

Химическая граната — то же самое, что и простая дымовая граната, вот только в дым лезть не лезть — задохнетесь.

Galil — доступно только террористам. Говорят, это оружие будет покруче, чем AK-47.

Malotov Cocktail — тоже доступен только террорам ☺. Думаю, здесь комментарии излишни.

Light Anti-armor Weapon — про него информации нет, но из названия ясно, что это что-то бронебойное.

Еще будет **M-60E3** — обыкновенный Machine Gun, ничего особенного.

Снаряжение

Gas Mask — противогаз. Защита против дымового газа.

Ballistic Shield — щит, который защищает от пуль. Бесплатная вещь. Даже стрелять из-под щита нельзя. Зато можно будет попробовать сделать римскую черепашку.

Flare — бросаете, она светится, освещая путь (и выдавая ваше местоположение).

В начале игры вам предлагают выбрать одну из нескольких стран. У каждой страны свой спецназ. Например, при игре за русских вам будет предоставлен АК-47, но зато у вас отнимут Super Magnum. Для тех кемперов, которые не разбираются в оружии, поясню: это 4.6 или Slanobой.

Вот и решайте, что вам дороже.

Теперь об AI. Его, естественно, будут улучшать. Разработчики, как всегда, обещают, что он будет просто на высоте ☺. За основу берут AI знаменитого POD Bot'a. Но лично я не верю, что из кемперстрейковских ботов получатся толк, хотя все может быть.

Движок. Как я уже упоминал в начале статьи, это не второй «Кемперстрейк», так что движок остался прежний. Правда, нам для красоты обещали добавить всяких мелких эффектов.



Ну там дождик, снежок, разлетающиеся осколки от предметов, в которые попали, и т. д. и т. п.

О мультиплеере рассказывать практически ничего. Разве что нам добавят 16 новых карт (которых и так достаточно). Такие режимы игры, как VIP, bomb, hostage, escape, останутся тоже без изменений.

Напоследок расскажу о том, что мне не понравилось. А не понравилось мне одно — сейвы, они, как вы, наверно, догадались, возмозможны только между миссиями. Ну вот, пожалуй, и все. Я надеюсь, что моя сказка вам понравилась.

Недавно широкой общественности стало известно о новой линии проекта ДЗБР. Причем она настолько похожа на все предыдущие операции этой организации, что добрые сирены передали весь Игроград в состояние легкого шока. Так что если у вас слабые нервы, то вам лучше не читать этот материал.

Юстас&Алекс

КОМУ СВЕТИТ ЗВЕЗДА ПОЛЫНЬ?

Каждый журналист мечтает раскопать какую-нибудь сенсацию, но, к сожалению, удается это далеко не каждому. Так что, думаю, нет ничего удивительного в том, что, почувствовав запах чего-то необычного, мы, будто стоя сабак, взяли след и уже не отступали с него.

Что же такого необычного мы узнали, спросите. Просто нам удалось обнаружить в Киеве новую, никому еще не известную команду, занимающуюся разработкой ролевой игры. Разумеется, мы не могли упустить возможность первыми рассказать нашим чи-

Действие игры будет разворачиваться через сто лет после одного из самых знаменательных событий в истории нашей страны — аварии на Чернобыльской АЭС. Большинство из вас наверняка хорошо помнит этот случай и особого энтузиазма по этому поводу не испытывает. Однако фантазия разработчиков пошла намного дальше. Оказывается, дело не ограничилось естественными физическими процессами: более того, все пошло с точностью до наоборот. После относительно недолгого периода затишья (в коем мы имеем счастье жить в настоящее время), активность остаточного излучения резко увеличилась. «Чернобыльская зона» начала расти не по дням, а по часам, захватывая все большее и большее пространство. Естественно, это не могло не вызвать всеобщего возмущения, и вокруг зоны в рекордно короткие сроки был возведен Периметр, на котором разместилась исследовательская лаборатория под прикрытием войск ООН. Что, напоминает «Пикник на обочине»? Читайте дальше, и вы поймете, что это не так.

Детям о новом проекте, но вот беда, разработчики вовсе не хотели делиться с нами подробностями, отнекиваясь тем, что игра находится на очень ранней стадии разработки и говорить еще не о чем. Но бульетьер тапком не напугаешь ☺, и вот в наших головах возник коварный план. Вооружившись мощнейшим оружием — пивом, — мы отправились на встречу с одним из сценаристов. Мы понимали, что пикники из него ничего не выйдет — либо хохорки сделает, либо язык откусит, но вот пиво... Против этого оружия большинство людей бессильны. Не будем описывать в подробностях, как продвигалась наша операция по добытию секретной информации, но она таки увенчалась успехом, и вот мы, простые разведчики ДЗБР, готовы предоставить на ваш суд суперсенсационный материал. Читайте и удивляйтесь!

«Что же такого сенсационного может родиться в нашей Богом забытой стране», — спросит пессимистически настроенный геймер (их в последнее время стало заметно больше, чем геймеров-оптимистов ☹). Чем мы решили нас удивить: новым украинским «Фаллаутом» или очередным клоном «Златогорья»? Нет, ни в коем случае. На сей раз нас ждет нечто абсолютно новое. Начнем, пожалуй, с сюжета, ибо он, как ни крути, является одной из самых важных сторон любой RPG.

Зона расширилась, более того, в ней начала стремительно выходить из строя техника и исчезать экспедиции. И вот однажды вернувшаяся экспедиция привела с собой странных детей, кои, судя по внешнему виду и проведенному анализу, было несколько трудновато отнести к роду человеческому. Что это — новая разновидность мутантов, или в Зоне находится выход в параллельные миры? Чтобы ответить на этот вопрос, в Институте запустили проект «Найденши». Целью проекта было воспитать и подготовить из найденных детей группу, способную вести исследовательскую работу в глубине Зоны, откуда на тот момент почти никто не вернулся. К слову сказать, дети оказались необычными не только внешне — способности, которыми они обладали, были тоже нестандартными. Некоторые из них обладали... магией, или чем-то очень не напоминающим. Итак, Проект заработал, но ничто в нашем мире не идет по плану, во всяком случае, если эти планы составляют ученые, а утверждают их военные. В определенный момент руководство институтом было передано некоторому генералу, который, начитавшись все тех же Стругацких («Жук в муравейнике»), решил, что имеет дело с лазутчиками, а то и вовсе диверсантами. Выросших детей нельзя отправлять в Зону, их не-

обходимо засунуть под стеклянный колпак и исследовать, желательно разрезав на маленькие части.

Естественно, бывшему руководителю проекта это не понравилось, и он решил бежать в Зону, прихватив с собой своих воспитанников. Собственно, с этого момента и начинаются приключения наших героев в таинственном мире Бельтиона.

Да-да, Бельтиона — именно так называется мир, в котором будет происходить действие игры. Это параллельный мир, живущий по своим собственным законам, который вследствие страшного катаклизма пришел в соответствие с нашей реальностью. Что это за катаклизм и какими последствиями он грозит для всех затронутых им миров, к сожалению, пока что неизвестно. А вот о самом мире нам немного рассказали (после четвертого лигро ☹). Это мир, в котором властвует магия, это мир, населенный знакомыми всем любителям фантазии расами, но это не привычный фантазийный мир. Это не мир великих героев и борцов со злом, это не мир прекрасных дра-



конов и кровавых принцев (или наоборот). Это умирающий мир, и в нем все поставлено с ног на голову. Нет, там вы не встретите добрых орков и злобных эльфов. Там вообще нет добрых и злых. Там есть просто люди (и не люди), которые пытаются выжить. Од-

ни поодинокое, другие — группы. Одни — смело глядя в лицо реальности, другие — скрываясь от нее за широкой иллюзией. Причем шансы есть у всех: выбирайте, кто вам больше по душе, те и будут для вас добрыми, а все остальное — злыми. Разработчики обещают нам полную свободу, но не в том смысле, в котором о ней говорили создатели Red Faction. Свобода будет ограничиваться только требованиями здравого смысла. Например, вам никто не помешает зайти во дворец короля эльфов и убить его. Никто... кроме самого короля и его охраны. Ну, а тот факт, что короля охраняет не шайка доходяг, а элита эльфийского войска, я думаю, увидит только человек, окончательно оторванный от реальности. Хотя это вовсе не значит, что короля не сможет убить хорошо подготовленный убийца. Короче говоря, свобода нигде не денется, ее только нужно будет уметь пользоваться.



Обещаясь с NPC, изучать историю и философию мира (для этого будут созданы все условия: разработчики обещают, что тараптская библиотека покажется вам настоящей задушной деревней) и активно применять свои знания на практике.

Отвечаясь на domanda об сюжете и особенностях игры. Все это хорошо, но хотелось бы предвидеть как она будет выглядеть. Сообщаем: «Звезда» — это RPG от первого лица, в котором действует группа из четырех-пяти персонажей. Естественно, как обычно, нам обещают продвинутую графику на абсолютном новом трехмерном движке. Посмотрим, посмотрим... Обещать умеют все.

Теперь немного о том, что всегда вызывает интерес у любителей RPG — о системе. По словам разработчика, она оригинальна. Система разработывается специально под игру и несколько отличается от привычных, хотя любители «Фолас» найдут в ней кое-что общее со SPECIAL, а любители «Болдердак» — что-то от AD&D. Нам предлагают выбирать из более чем десяти рас и четырех классов. Прощу заметить, четырех начальных классов, каждый из которых потом получает свою специализацию. Кстати, эти разработчики обещают минимум огра-

ничений — никто не помешает вашему эльфуму натянуть на себя тяжелую броню и схватить в руки двуручный топор. Он даже замаскируется им сможет, после чего, вероятнее всего, потеряет сознание. Вообще, по уверениям все тех же разработчиков, классы в «Звезде» — вещь довольно условная, вы в любой момент сможете их менять по собственному желанию или совмещать. Достаточно просто вступить в нужную гильдию, ну и, конечно, выполнить некоторые условия — к примеру, маго с интеллектом 15 быть не может (при максимуме 100). Кстати, об интеллекте, точнее, о характеристиках персонажа — какие они? Тут, как мы поняли, точной схемы еще нет, но по предварительным прикидкам, основных характеристик будет шесть — Сила, Телосложение, Ловкость, Выносливость, Интеллект и Мудрость. А где же Харизма, или Обаяние, или Удача, на худой конец? Их нет и не будет, поскольку самый обязательный орк в любом случае не понравится эльфам. Во всяком случае, так утверждают разработчики. Вместо этого будет репутация, меняющаяся по ходу игры в зависимости от действий группы. Ну, а удача... Зачем? Не может же человек быть все время неудачливым!

Кроме основных характеристик нам придется развивать умения, напрямую от них зависящие. Умений всего около 25, и поверьте, вам придется неплохо подумать, какие из них лучше повышать тому или иному персу.

Все, что хоть раз играл в RPG, в которой нужно управлять командой (особенно если игра проходит от первого лица), должен были не раз ловить себя на мысли, что эта самая команда представляет собой как бы единый организм: воин — это его сила, маг — ум, вар — хитрость, и так далее. А ведь здесь явно какая-то несостыковка. Как, к примеру, можно отыграть персонажа с интеллектом 1? Ведь у игрока-то этот самый стат явно повыше. Вот и получается, что в RPG, в которых мы управляем группой, приходится отыграть именно группу, и отдельные персонажи как-то теряются на общем фоне, потому что по отдельности они просто нежизнеспособны. Более того, зачастую некоторые специальные способности становятся либо совсем ненужными, либо уж очень комично выглядят при применении. Представьте себе вора, мастера ма-



сировки, крадущегося за своей жертвой, а за ним, громыхая доспехами, бегут его товарищи, не имеющие об этой самой маскировке ни малейшего представления. Ведь когда игра идет от первого лица, то так оно, собственно, и выглядит, и это очень сильно портит впечатление. И о каком отыгрыше в

таком случае можно говорить? А отыгрыш в RPG, как ни крути, очень важен. Так вот, по утверждению разработчиков, их игра ста-



нет, пожалуй, первой RPG, в которой у нас будет возможность отыграть каждого члена нашего отряда, что еще больше приближает ее к настольным играм, а значит, и к идеалу. Вот только каким образом это будет реализовано, нам пока что не известно. Как раз когда мы дошли в своем исследовании до самых интересных подробностей проекта, сценарист замычал и упол лицом в салат. Политики его разбудить оканализовали, увы, бесплодными. Говорит же я, не стоит подмешивать в пиво водку...

Впрочем, того, что мы узнали, уже вполне хватает на некоторые предварительные выводы — во всяком случае на то, чтобы с нетерпением ждать подробностей об этом проекте. Тем более что, по словам разработчиков, ждать осталось не так уж и долго — через месяц-другой первый этап разработки завершен, сценарий будет полностью готов, и тогда на просторах Интернета появится официальный сайт «Звезда». И, поверьте, пустовать он не будет. Не зная, как вы, а мы очень любим отечественные проекты. Особенно нам нравится, когда эти проекты удаются. Надеемся, что «Звезда» не обманет наших ожиданий. Во всяком случае, замыслы у разработчиков очень хорошие и кое в чем даже новаторские.

Все хорошо, скажете вы, а где же обещанная сенсация? Ну подумаешь, разработчик новой игры, пусть даже украинский! Вы так думаете? Вы действительно хотите чего-то сенсационного? Тогда рекомендуем присесть, а если вы едете в транспорте, крепко взяться за поручни. Сделали? Так вот, разрешите представить вам команду сценаристов — это специальные агенты ДЗБР (Глок, Кертин и Ранд). Вот так. А теперь скажите мне, что это не сенсация. Или что у вас не появилось желания узнать подробностей об этом проекте...

На то слешим охлонтаться, переходим на положение негелогово. Ну, а за дополнительной информацией рекомендуем обращаться в редакцию «МИКА» или на мыло сценаристам.

Удачи!



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

ул. Коминтерна 30,
58 этаж,
тел. 044 238-3808
Пн-Пт 10.00-19.00
Сб 11.00-15.00
«Воскresенье»

Давным-давно, в далекой Галактике... Что, знакомая песня? Да-да, компания Lucas Arts вновь приглашает нас посетить волшебный мир Star Wars. В новом здании, построенном в квартале реалтаймовых стратегий, вы встретитесь со многими знакомыми вам персонажами и переживете множество увлекательных приключений.

BondD bondd@ukrpost.net

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUND

Всем вам давно знакома вселенная Звездных Войн, созданная усилиями не менее известной фирмы Lucas Arts. Следом за выпуском каждого киноэпизода этой саги она штурмует рынок компьютерных игр все новыми и новыми образцами своего творчества в самых разных жанрах под маркой Star Wars. Сегодня пришла очередь их недавней разработки в жанре реалтаймовых стратегий — **Star Wars Galactic Battlegrounds**.

Минимальные системные требования: Pentium II 233, 32 Мб ОЗУ, 2 Мб видео, SB 16, 4x CD-ROM, Windows 9x/ME/2000/XP.

Издатель: Lucas Arts

Разработчик: Lucas Arts

Дата выхода: 12.11.2001

«Сегодня у вас самостоятельная работа. Список зданий для осмотра можно найти на доске объявлений рядом с кабинетом. К концу занятия сдайте мне отчеты, кто опоздает — получит от Ронды дополнительное задание на дом, — страшно аут».



директору преподаватель. — Можете приступить к работе! Ну что вы сидите на месте? Я сказал: «Можно приступать к работе», а это значит, что НЕМЕДЛЕННО НУЖНО начать работать! Начали! Маа, с нашими преподавателями не соскучишься... Только кончились выходные — и опять учеба: хорошо, до каникул остается все меньше времени ☹. А там практика и отдых... Эх, мечты, мечты. Надо приступать к работе, а то получу еще от Ронды задание в «ультимативном стиле», этот год на полтора... Посмотрим, что там у нас по списку. Хм, пока я мечтал об отдыхе, все разобрано, осталось вот последнее: Star Wars Galactic Battlegrounds, построенное для Lucas Arts подразделениями из того же Lucas Arts. Ну что ж, пора приступать!

Игра встречает ролик из отрывков разных эпизодов этой саги. Этот нехитрый

прием по идее должен означать, что Galactic Battlegrounds охватывает весь период этого конфликта, но попытка не удалась — получился просто бессвязный набор кадров. В общем, первое впечатление не очень хорошее. Но посмотрим, что же у игры внутри ☹. В открывшемся меню мы видим семь пунктов: «Базовая тренировка», «Один игрок», «Сетевая игра», «Редактор сценариев», «Параметры», «Банк данных» и «Зона». В «Базовой тренировке» вы пройдете несколько миссий за вождя жуков Аттичтику, которые дадут вам понятие об этой игре; тем же, кто хоть раз играл в Age of Empires II, прохождение этих миссий можно пропустить, ведь игра сделана на ее движке и полностью сохранила ее экономическую систему — боевая немного изменилась, но о ней позже. Из «Одного игрока» можно попасть в меню кампаний или начать одиночную карту. В «Сетевой игре» можно, соответственно, создать сетевую игру. «Редактор сценариев» запустит соответствующую программу, в которой можно отредактировать старые и создать новые сценарии. В «Настройках» устанавливаются персональные настройки для каждого игрока, в том числе и разрешение эк-



рана, которое может принимать значения 800x600, 1024x768 и 1280x1024. «Банк данных» — это подарок от Lucas Arts поклонникам Star Wars: здесь вы найдете массу информации про героев, злодеев, пла-

неты и расы, участвующие в «Звездных Войнах». «Зона» — вход на майкрософтовский игровой портал Zone.com.

«Я Аттичтику, вождь жуков. После обнаружения нелегальной оккупации Аларис Прайма Торговой Федерацией мы, жуки, чтоб защитить свои права, должны вытеснить их оттуда. В передовом отряде будут лучшие воины нашего племени, также с ними полетит мой сын Чубакка».

В Star Wars Galactic Battlegrounds шесть рас, при внешнем различии они почти полностью идентичны, обладают одинаковыми строениями и боевыми юнитами, хотя среди последних есть и уникальные. Эта особенность перекочевала вместе с игровым движком — ну лень было разработчикам что-то менять ☹. Между прочим, различия



между Age of Empires и Star Wars по части строений и юнитов почти отсутствуют [внешность и название поменялись, а смысл остался прежним], только появились летающие юниты, и соответственно противовоздушные. Правда, все-таки приятно управлять не какой-нибудь колесницей, а танком AT-AT или крылом X-вингов. Как и должно быть во вселенной Star Wars, в игре важную роль играют джедаи — для привлечения их в свою армию нужно строить специальный храм. Помимо уничтожения врагов лазерным мечом, которые они владеют в совершенстве, эти одиночные воины могут переключаться на свою сторону вражеские войска и здания — эта особенность позволит вам выиграть битву даже при значительном перевесе сил противника. Джедаи, конечно, сильные, но и у них есть достойные противники. В крепости каждой расы можно нанять «охотников за головами», которые представляют наибольшую угрозу для рыцарей силы.

«Гунгане воевать между собой, босс Галло это не нравится. Босс Галло останется нехороший босс Рогов. Капитан Марсун помогать ему в этом. Все племена гунгане жить в мир и согласие, босс Галло стараться...»

Однообразие юнитов и построек компенсирует превосходное качество кампании — да-да, вы не ослышались, их в игре целых шесть. В ходе кампании вы сможете поучаствовать во всех ключевых событиях звездных войн, и даже поучаствовать тя-

жесть шлема Дарта Вейдера ©. События будут развиваться на различных планетах, и даже на астероидах. При этом миссии тоже будут отличаться разнообразием — от стандартного кубей их всех до почти ровных заданий с ограниченным количеством



войск, таким себе партизанским отрядам, который по ходу миссии будет постепенно увеличиваться, чтобы развиться в мощную армию. За изменениями текущего состояния миссии можно следить через очень удобное меню «Задания», где помимо самих заданий можно узнать данные разведки и предположительную стратегию прохождения данной карты. Первая кампания обучающая, она также доступна из Главного меню, пункт «Базовые тренировки». Вторую вы проведете на стороне Торговой Федерации от имени робота OOM-9, вашим заданием будет покорение королевства Нобу и Гунган. Третья кампания проходит за много лет до начала звездных войн. Надо сказать, помочь Боссу Гану объединить враждующие племена гунган — не такая уж простая задача. В четвертой кампании вы будете управлять войсками Империи во главе с Дартом Вейдером — месь повстанцам за уничтожение Звезды Смерти. Зато в пятую будете воевать за силы Новой Республики, участие джедаев в помощи принесшее Лее Органе значительно облегчит эту задачу. Заключительный, шестой камплойн вы проведете на стороне лесных воинов, ауков, и поучаствуете в борьбе Чумбаки за свободу соплеменников. В каждой кампании (кроме первой) есть призовая карта — только после прохождения всех миссий вам представится возможность поучаствовать в событиях, которых не было на самом деле, они специально смоделированы как возможные ветвления сюжетной линии «Звездных Войн».

Графика Galactic Battlegrounds недаром ушла от независимого Age of Empires II и выглядит слегка старомодно по нынешним временам. К счастью, это не мешает искренне любоваться полностью отстроенной базой или разглядывать лазерные выстрелы и взрывы во время встречи двух крупных армий... А битвы джедаев, их лазерные мечи расщепляют воздух вокруг в бордовые и синие цветки. Даже не скажешь, что этот причудливый танец — на самом деле битва не на жизнь, а на смерть. Оформление главного меню сделано в характерном для игры «техническом» стиле, что помогает полнее погрузиться в атмосферу. Юниты отрисованы немного грубовато, но об этом предупредили разработчики из Lu-

cas Arts: «Мы хотим, чтоб игрок не гадал, что за юки перед ним — юки-гранатометчик или юки с установкой РВО, — а сразу, по внешнему виду, это определил». Правда, в графике не обошлось без недоработок. Некоторые юниты, например разведчики, двигаясь по диагонали, остаются повернуты так, как будто двигаются прямо — смотрится это, скажу я вам, очень неприятно. Неужели нельзя было сделать более совершенную анимацию?!

После загрузки Star Wars вас встретит до боли знакомая музыкальная тема. Всю игру она будет ненавязчиво сопровождать вас, подбадривая как во время боя, так и в минуты затишья. Звуковое оформление Star Wars: Galactic Battlegrounds сделано довольно неплохо: выстрелы, взрывы, вскрики раненых и голоса юнитов — все на уровне. Только у некоторых из них словарный запас ограничен одной фразой — в основном это рабочие, общение с которыми для вас ограничивается выдочкой одного единственного задания, а потому эта фраза не очень пригодится.

«АТТ медленно скользит по поверхности планеты с странным названием: Нобу. Солнечные лучи грели мою ногтудную броню и отскакивали зайчиками на траву, но душа робота не способна была насладиться приятными ощущениями — оставалось лишь следить за тактическими данными, поступающими из главного компьютера. Впереди появились постройки военной базы Королевства Нобу. После нескольких мощных ударов моей армии почти весь гарнизон был уничтожен, последний солдат дался нам и передал базу под командование Торговой Федерации. Наше хладнокровие сломало его, ведь боевые дроиды не знают ни чувств, ни боли, ни гордости, ни жадности славы...»

Управление в Galactic Battlegrounds даже переключалось из Age of Empire, те же кнопки управления, то же сигнализировало о том, что есть свободные рабочие. Очень помогает подсветка юнитов, «спрятывшихся» за зданиями или деревьями, если вам



надо найти свои потерявшиеся соединения или рабочих. Возможность выделять нужные отряды из большого количества войск спасет вам жизнь в более-менее крупной схватке, а заказав до шестнадцати одиночных юнитов в одном здании, вы сможете отвлечь на некоторое время от базы, чтоб проявить свои полководческие способности и не потерять темп развития. Но как всегда, у медали есть и обратная сторона. В первых, в игре четыре вида ресурсов: ру-

да, кристаллы нова, углерод и еда!!!). Ну как может армия, высадившись на планету, тут же начинать развивать сельское хозяйство — а как же армейское обеспечение, сухой паек, полевая кухня? Во-вторых, очень раздражает, что выделенная группа войск при смене конечного пункта движения, даже если она продолжает двигаться в том же направлении, останавливается и начинает перестраиваться — это особенно не весело, когда за тобой гонятся толпы кровожадных ботов. В-третьих, несмотря на то, что звездные войны продолжались довольно долго, система «технических уровней» выглядит уж слишком растянута во времени — ну не могли технологии за это время развиться так, чтоб войска первого технического уровня по сравнению с войсками четвертого технического уровня



выглядели как дикири с каменными топорами против пушек и пулеметов современной армии!

Пришла пора делать выводы. На мой взгляд, несмотря на некоторые недоработки, игра у Lucas Arts получилась. Она не станет хитом, но и не будет плестись в ряды отстойных игр. В нее стоит поиграть хотя бы затем, чтобы ощутить себя одним из участников знаменитой эпопеи, отыскавшему свою собственную сюжетную линию, не зависящую от прихоти режиссера и сценариста! Кстати, Lucas Arts не прекратила работу над Galactic Battlegrounds и скоро планирует выпустить add-on **Clone Campaigns**, в котором помимо 14 новых кампаний по Star Wars: Episode II Attack of the Clones будет введено еще две расы и куча новых сценариев, причем вы лично можете поучаствовать в их создании (подробнее смотрите на www.lucasarts.com/contest/). Думаю, добавив новые возможности, разработчики не поленятся подправить свои прежние недоработки.

Посмотрев на часы, я словно ошнудил: «Черт! Десять минут до конца пары! Надо срочно браться за отчеты...» «Так, посмотрим... Пять минут до конца пары, а отчеты еще НИКТО НЕ СДАЛ!». Видно, вам нравятся получать задания, раз всей группой их саботируете...» — поддерживал напряженную обстановку в аудитории преподаватель: «Осталось две минуты... Одно... Тридцать секунд... Десять... Две... Стоп! — и преподаватель оторопело устоялся на стопку рукописей, возмущающуюся посреди его стола. — Вот шутники! Отчеты под отключенным полем спрятали! Ладно, на сегодня прощай, но в следующий раз за токие шутки всей группой пойдете к Рэнду!»

И снова будущее Европы в ваших руках! Снова армии многих стран ждут своего генерала, а империи — своего императора. По силам ли вам занять место рядом с величайшими вантами прошлого? Выяснить это можно только в этом здании.

Жанр: Real-Time Strategy
Разработчик: Paradox Entertainment
Системные требования: Windows 95/98/2000/ME, Pentium II-300 МГц, 64 МБ ОЗУ, 3D-видеокарта

Дифирамбы

В комнату к Дезертиру ябежал его племянник двенадцати лет от роду. В руке у него был крепко зажат диск, а на губах играла довольная улыбка. Дезертиру хватило одного взгляда на обложку игры, чтобы понять — это то, чего он ждал всю свою сознательную жизнь: вторая часть суперовой и хардкорной игры «Европа Универсалис». Но как же выманить игру у этого маленького, жадного и вредного существа? Думай, голова, шалку купи!

— Эй ты! Где диск взял?

— Это? Хе-хе. На Петровке нашел.

— Ну-но. А не хочешь ли на шару в компьютерный клуб сходить?

— На шару? На шару ничего не бывает.

— Бывает-бывает. Вот тебе червонец. Попугай на все. А диск можешь оставить. Я его на вирусы проверю.

И маленький лопух побежал тратить последние деньги агента Дезертира, которые у него остались после поездки в Афганистан. Но это не беда. Ведь диск теперь полностью в его распоряжении. Дрожащей рукой он вставил носитель информации в сидок и отошел подальше от компа, притворяясь, будто вовсе и не ждет с нетерпением окончания загрузки.

— Но вот все страдания позади. Эх, господи разороботчик, только бы вы оправдали наши ожидания! Скажу прямо и честно: в этой статье Вы критики не найдете (ну может, самую

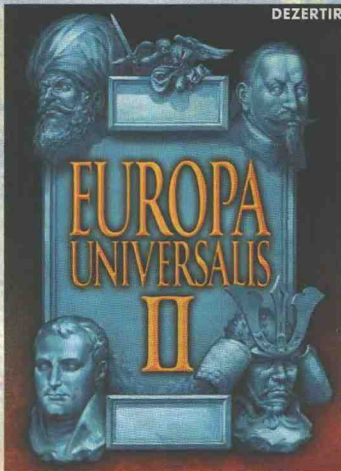


малость). Игра заслуживает всяческих похвал, это стопроцентный хит. И не из разряда ширпотреба, нет, перед нами игра для гурманов. Это вам не десяток юнитов по полю водить и золотишко в шахтах собирать.

Но обо всем по порядку.

Как это было

А началось все в 2000 году. Прогуливаясь вдоль рядов с дисками, я обратил внимание на невзрачную коробку с надписью «Европа Универсалис». От нечего делать купил,



DEZERTIR

Армия представлена довольно символично. Фигурка воина в униформе авшей страны, под ней шкала морали и общее количество человек в этом отряде. Нажав на нее, Вы увидите его мощь, боевой дух, количество пехоты, кавалерии, артиллерии, а также имя командира. Были представлены все великие полководцы: герцог Альба, Карл XII, Петр I, Богдан Хмельницкий, Фридрих Великий и другие не менее известные личности.

Игра радовала своей нелинейностью и реалистичностью. К сожалению, в нашей стране она большой популярностью не пользовалась. Для меня это загадка, но думаю, что связано это было с ее нераскрытой сложностью и недостатком рекламы. Я купил ее когда-то из любви к экспериментам и всему неизведанному. И не пожалел об этом. О нет! Дни, проведенные за компьютером, и то удовольствие, которое я получил, не идут в сравнение даже с «Цивилизацией» (не хочу обидеть фанатов игры, но это чистая правда).

А на Западе «Европа Универсалис» вызвала настоящий фурор. Достаточно было взглянуть на фанатские сайты и на количество самодельных карт. Ну, любят европейцы свою историю, ну, нравятся им чувствовать себя великими. И их можно понять. О популярности игры также свидетельствует то, насколько быстро был выпущен сиквел.

Ну а теперь давайте посмотрим, что же исправили, добавили и изменили разработчики.

Как это есть

А изменили многое и к лучшему. Игра начинается словами: «Фанатам игры посвящается...»



Вступительного мультика, к сожалению, нет. А жаль. Хороший фильм с битвами, дворцовой жизнью и открытием новых земель не помешал бы.

Но как только Вы начнете играть, об отсутствии фильма забудете если не навсегда, то надолго. Ведь это же прорыв. Такой

загрузил и... пропал. В переносном смысле этого слова. Несколько месяцев для меня не существовало больше игр. Дни и ночи я проводил, расширяя и укрепляя границы своей империи. Под моим натиском пали все немецкие княжества, я выдворил Турцию с Балканского полуострова, Англия, Франция и Испания боялись меня и тихо ненавидели.

Но что же заставило такого прагматичного и предприимчивого человека, как я, просидеть месяцы за игрой, о которой мало кто слышал? На этот вопрос у меня есть ответ. Это был изумительный геймплей. Весь мир в твоих руках! Вас наделяли абсолютной властью. С 1492 по 1792 годы Вы могли творить историю, могли вписать свое имя в учебники истории.

Процесс игры оказался достаточно простым. Перед Вами карта мира, разделенная на области. Вот Ваша страна со столицей. Вот Ваша армия. Вперед!

Игра поделена на экономическую, военную и дипломатическую части. Военная — по традиции — самая интересная, она стержень игры.

полноты власти я не встречал ни в одной игре! Но обо всем по порядку.

Разработчики поймали совесть и расширили временные рамки. С 1419 по 1820 год



Вы не будете давать спокойно спать величайшим умом Европы. Вы по-прежнему правая рука короля, князя, султана, сегоно или кому Вы там еще служите. По-прежнему Вы являетесь мелким дворянином. А как же хочется величия и богатства. Но чем просить и унижаться, лучше стирать и смывать. Ворушившись этим лозунгом, Вы окунаетесь в водоворот дворцовых интриг. И вот она, победа! В Ваших руках военная, экономическая, дипломатическая власть. Да что там короли! Вы, серый кардинал, держите в своих цепких руках всю полноту власти. Но юю надо разумно воспользоваться. Цель оправдывает средства. Любые приемы хороши. Останется только один. И угадываете, что это будет (нужное подчеркнуть: 1) Вы; 2) не Вы; 3) человечество вымрет в междоусобной борьбе)?

Экономическая часть представлена слабо, но правдиво: Нужно всего лишь обдирать податливые Вам провинции. Достигнуть большего эффекта можно, посылая вашего сборщика налогов на курсы повышения квалификации. Также рекомендуется развивать торговлю, посылая купцов в мировые центры торговли и обласкивая американских индейцев, обменивая (хе-хе) зеркала и другие побрякушки на меха и золото. Должен отметить, что конкуренция здесь очень сильная (вас может обставить навородский или венецианский купец).

— Очень поможет постройка мануфактур. Такая возможность у Вас появится не сразу (деньги, деньги и еще раз деньги). Можно соорудить мануфактуры по производ-



ву оружия, а также оборудования для кораблей (все это улучшит мощь Ваших дружин и орд). Не забыты искусство и инфраструктура: ремесленные мастерские и художественные студии поднимут Ваш рейтинг до невообразимых высот. Вот такими

нехитрыми способами можно разжиться деньгами. А они ох как понадобятся! Деньги решают все. Без денег Вы — ноль. С Вами не пожелают общаться даже вожды зулусов. Вы станете посмешищем для Европы. О Вас будут сочинять анекдоты. В Ваш портрет станут кидать дробинки монархии, споря, кто попадет в нос (ну, это уже злупил). Итак, деньги жизненно необходимы. Агрессия крепостей, улучшение губернаторов, инвестирование науки, постройка армии, флота — так и разориться недолго! Став банкротом, Вы можете приползти к банкирам на коленях, умоляя о небольшой ссуде. Но если денег у Вас много, то почему бы не подумать и о завоеваниях. Для этого нужно желание, наличие денег, армии, соперника. Что? Все это уже у Вас есть. Так чего же Вы ждете! Перейдем к военной (основной) части игры.

Наполеоновские амбиции

Чтобы начать военные действия, Вам нужен повод (Causus Belli). Обычно у Вас имеется зуб на всех соседей. Ну, если нет, а воевать хочется, то можно и без повода. Но в этом случае упадет стабильность в стране, и риск революции возрастет (нормальная стабильность — это +3, а голи-



мая — -2). Состав армии также важен. Кавалерия в игре большой роли не играет. Я строил армию из артиллерии (не менее 100 пушек) и пехоты (10-20 тысяч для небольшого набега хватало).

Теперь о ведении боевых действий. Ну, допустим, повод у Вас есть. Тогда посылаем дипломата к противнику (там он выскажет все, что мы о них думаем) и вводим войска на территорию оппонента. В каждой области строим гарнизон (от первого до шестого уровня). Гарнизон первого уровня выносятся без всяких проблем под звук фанфар, а вот гарнизон шестого уровня приступить взять практически нереально. Вы просто зря потратите свои войска. К таким крепостям надо применять длительную осаду. И вот жители форта, скушавшие последние кожаные ботинки, сами приползут к Вам с ключами от города.

Война Вам дорого обойдется. И самая большая проблема — снабжения армии припасами. Если провинция, через которую Вы ведете свое войско, не способна прокормить Ваш отряд, то половина солдат убежит домой. И Вы останетесь с одним пушкочиком на ростереженье вражеской конницы. Также солдаты дезертируют от долгого пребывания в армии или при путешествии через пустыню. Во время военных действий

Вы можете собирать специальный налог на войну. В этом случае прибыль с провинций удваивается. А теперь о грустном. AI компьютера необычайно высок. С таким искусственным интеллектом я не сталкивался давно. Вся игра — сплошной хардкор. Придет-



ся приложить все усилия, удвоить нагрузку на мозг, чтобы справиться с умной железкой.

Но вот, враг разбит. Все, что вы хотели захватить, захвачено. Пришло время заслапать дипломата. А не хотите ли передать нам провинцию такую-то и такую-то? А не хотите ли веру помянуть? А не хотите ли деньгами отозваться? Чтобы так нагло все это требовать, Вам надо оккупировать хотя бы 1/3 страны противника. И вражина, обливаясь слезами и невидая Вас до глубины души, соглашается на Ваши условия. Горе побежденным! А если Вы очень наглый, то можно и ненавязчиво аннексировать какую-нибудь маленькую страну. Так постепенно можно было бы засосать всю Европу, Азию, Америку в свою мегаимперию! Но, к сожалению, это невозможно. Вы просто не справитесь с таким большим организмом. Постоянные революции и восстания не дадут Вам спокойно заснуть ночью, за каждым углом Вам будет видаться заговорщик с кривым кинжалом и кривыми мыслями. Если Вы отделяетесь нервным расстройством и частичным параличом, — считайте, что Вам повезло. И в завоеваниях



нужно знать меру, хотя хочется всего, сразу и бесплатно.

А чтобы отвлечься, попробуйте себя на дипломатическом поприще.

Ришелье отдыхает

А Вы умеете плести интриги? Нет? Ничего, тут Вы научитесь. На благо своей державы ничего не жалко.

— Попа! Я не хочу жениться на австрийской принцессе. Она толстая и уродливая.

— Надо, Федя, надо. Ты же наследник великокняжеского престола. Нам нужно ав-

стрийское пиво. Следовательно, ты должен жениться на этой «прекрасной» принцессе.

- Папал! А зачем нам пиво?
- Вырастаешь, сынок, — вымещешь.



Вот так примерно и заключаются королевские браки. Кроме этого сомнительного удовольствия, вы можете заключать военные союзы. Штука полезная. «Кришу» иметь всегда приятно. В случае нападения на Вас верные союзники придут Вам на помощь. Возможен и обратный вариант. Придется послать своих воилов защищать чужие земли.

Также можно потребовать пропустить Ваши войска через территорию какой-то страны. В большинстве случаев Вас пошлют подальше, но есть такие простакки, которые с радостью откроют свои границы.

Можно провозгласить себя Защитником Веры и Правды. Ничего особенного, просто приятно иметь какой-нибудь титул. Если Вам кажется, что Вы много завоевали и уже не справляетесь с ситуацией, то почему бы не создать систему вассалитета. Вы даруете нескольким провинциям независимость, а они обязуются Вас всецело поддерживать. Прикольная фиша. Шелл и велик наш правитель! Отдай нам кусок засохшей земли с горами и сказал: «Хотели независимости? Получите. Благодарить не надо. Все для вас, дорогие подданные».

Еще есть возможность заключать торговые союзы, предлагать ссуды, предъявлять право на престол соседней страны (если они у Вас, конечно, есть). Вот такая дипломатия.

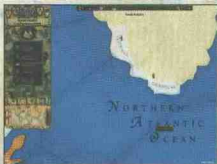
На каком же Европа без религии! Конфликты из-за веры всегда являлись поводом для злых войн. Согласно религии Вы будете выбирать себе союзников. В «Европе» Вы найдете все мировые религии: католицизм, православие, протестантизм, буддизм, синтоизм, язычество, ислам и иудаизм. Захватывая провинции, где население исповедует другую религию, Вы рискуете встретить ожесточенное сопротивление и спровоцировать восстания. Чтобы обратить в свою веру свежесозданные провинции, Вы можете послать туда

миссионеров. Процесс этот очень трудоемкий. Перековка иноверцев занимает от 40-ка до 120-ти месяцев. Придется запастись терпением. Кажется, все учли.

Остальные мелочи

Всем в обязательном порядке читать подсказки к игре. Без них практически невозможно выиграть в «Европа Универсалис», а тем более, достичь победы. А победитель определяется по «очкам победы». Их можно получить, выполняя несложные квесты: заключить королевский брак со Швейцарией, построить порт в Константинополе, удержать Украину, сделать вассалом Тевтонский орден.

За эти задания Вам больше 20 очков не дадут, а если облагаетесь, так еще и что-то снимут. Набрать боллы лучше, завоевываю провинции или открывая новые земли и колонизируя их. Ваш рейтинг и статистику Вы увидите, нажав **F1**. Рекомендуются также почаще сохраняться. Ведь неизвестно, к чему приведет Ваша мудрая политика. Разработчики хвастаются своим новым генератором событий. Генерируются исторические, случайные и специальные события: пришли крестьяне с челобитной, знать требует восстановления прежних привилегий, заезжий инженер просит политического убежища, Церкви необходимо приду-



шить волюндуство, благодарные подданные хатят построить Версалы, Ваши книгопечатники загорелись желанием издать первую в Европе энциклопедию.

Скучать Вы не будете. Состав участников велик. В игре представлено 180 стран, существующих на протяжении 400 лет. Для гурмана разработчики припасли Империя Ацтеков, Японию, Корею, Зимбабве, Папскую Область, Золотую Орду, Ирландию. Есть и Украина. Придется пошлится за гетмана Мазепу. Не забыли и таких гигантов, как Испания, Франция, Англия, Австрия, Пруссия, Швеция и Россия. К Швеции у разработчиков особая любовь. Ведь они сами шведы. Советую поиграть за эту страну, если за остальные слабо.

Сомали удобными являются также Австрия и Пруссия. По соседству с ними находятся маленькие и беззащитные немецкие герцогства, которые так и просят, чтобы их захватили.

Одиночных сценариев в игре нет, присутствуют только кампании. Изюминкой «Европа Универсалис» является «Великая Кампания». На протяжении 400 лет от Вас будет зависеть судьба Европы.

Начинается все Столетней войной и за-

канчивается поражением Наполеона (а может, и победой — зависит от Вас). Для очень нетерпеливых имеются отдельные кампании по 100 лет и менее. Среди них рулит «Вторжение Наполеона»: дойдите до Москвы, захватите пол-Англии, покажите себя над Аустерлицем, пусть Вас опишет Толстой в своем бессмертном романе. Если Вы уже все осилили, добро пожаловать на сайт игры (<http://www.europa-universalis.com>). Здесь можно скачать новые кампании, созданные фанатами со всей Европы.



Надоест сражаться с продвинутым AI, похаживать в Интернет или LAN. Узнайте, кто достоин лаврового венка.

Ну а теперь об оформлении. Разрешение традиционное: от 800х600 до 1280х1024. Графика радует глаз. Смена погоды, юниты, провинции — все прорисовано очень тщательно и со вкусом. Музыка меня сразила. Наряду с игрой, на диске Вы получаете сборник отличной классической музыки. Авторы постарались и выбрали самые красивые и подходящие треки (Вивальди и др.). И здесь девелоперы не подкачали. В наш век 3D эта игра может составить конкуренцию любой стратегии. Геймплей и музыка компенсируют все.

Возникает вопрос, что изменили разработчики, по сравнению с первой частью?

- Отвечую:
- ✓ появились новые нации (Корея, Ирокезы, Новгород, Золотая Орда, Тибет и др.);
 - ✓ изменилось время кампаний, до 400 лет;
 - ✓ добавились новые зоны карты (карта стала подробнее);
 - ✓ расширились религия, дипломатия, экономика;
 - ✓ появился генератор событий;
 - ✓ улучшилась музыка и графика;
 - ✓ улучшился искусственный интеллект.

И это далеко не полный список, а только начало.

Итого

Я думаю, что в скором времени больницы будут переполнены Наполеонами, уверяющими чужих докторов, что они захватили всю Европу. А те их станут убеждать: «До, батенька, захватили. Больше захватывать нечего; спите спокойно». А людям с более устойчивой психикой игра принесет много часов удовольствия. Непьзя же всю жизнь в «Контру» и «Квоку» резаться. Нужно дать пищу мозгам, и «Европа Универсалис» — самый лучший деликатес, который можно предложить серому веществу.

КМТХ СЕРВИС
Тел: 216-5557, 274-5976
www.kmcservice.ru

КОМПЬЮТЕРЫ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
СЕРВИС

Безумие царит на улицах Нью-Йорка. Открытие антигравитации предоставило возможность любому человеку наплевать на земное притяжение и подняться в воздух. Сумеете ли вы выжить на «многоэтажной» проезжей части города? Хотите почувствовать себя таксистом города будущего? Если да, то заходите.

В ПОГОНЯ ЗА ЭЛЕМЕНТОМ

Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf

Жанр: аркадные гонки
Разработчик: Wanadoo
Издатель на территории России: 1С
Рекомендуемые системные требования: Pentium II 400 МГц, 64 МБ ОЗУ, 16 МБ видеопамти, 600 МБ на жестком диске, Windows 9x/Me/2000.

Думаю, мало кто из читателей не видел фильма «Летящие элементы», поэтому пересказывать сюжет не стану. Для понимания игры он особого значения не имеет. Как это принято в странах западного капитализма, с выходом популярного фильма, книги или компьютерной игры тут же появляется разного рода сопутствующая продукция. Причем за примером далеко ходить не надо, дико модный на Западе Гарри Поттер поначалу был лишь бестселлером, затем по мотивам сняли фильм, причем весьма сомнительного качества, а после



фильма появилась игра еще более низкого качества.

Точно так же случилось лет пять назад с «Летящими элементами». Вскоре после выхода фильма появилась игра, на PS, причем традиционным паршивым. Поочередно мы становились то Корбенем Даллосом, то Лигу, отстреливали сонмии противников, и все это с дикой реализацией камеры от третьего лица — феел!

На вателей из Wanadoo, вероятно, сильно впечатлил эпизод фильма, где за Даллосом гонялась полиция, и они решили сделать по мотивам этой погони игру для ПК. Ну что же, вперед, — посмотрим, что получилось.

Как театр начинается с вешалки, так и игра начинается с вступительного видеоролика, первые кадры которого — из фильма. Видеоролик быстро переходит в демонстрацию движения и его красок, а также постоянно показывается фрагменты из игры. Ну, вы сами знаете, что заставка сделана на движке игры.

Окей, заходим в главное меню. Отсутствие курсора мышки тут же настораживает, и подозрение переходит в уверенность, когда у вас требуют набрать имя, — это же консольный порт. Последние сомнения исчезают, когда смотрите на настройки управления, — самому настроить ничего нельзя, позволено лишь выбрать из нескольких стандартных комбинаций. Маньяки, если хотите, можете помучить конфиг.

Итак, меню самой игры весьма оригинальное. Вы как будто сидите в такси Корбена за рулем и перед вами мелькают пункты меню и настройки. Перейдем к режимам игры: они стандартные. Чемпионат представляет собой следующую: проходите квалификацию — получаете доступ к новым машинам и трассам, а далее можете участвовать в гонках в качестве новичка, потом как профи и, наконец, как ас.

Мультитайлер позволяет играть по локальной сети и через Интернет. Доступны такие режимы, как одиночная гонка и гонка на выживание.

Одиночный звезд ничего особого не представляет и не требует детального рассмотрения. Далее идут звезд на время, в котором вы можете кататься до поимения и стараться побить рекорд трассы. Ну, и наиболее интересный, с моей точки зрения, режим — это гонка на выживание, только не такая, как в Carmageddon'а, а следующая: если вы слишком долго будете держаться на последнем месте, то гонка для вас закончится — очень веселый вид игры.

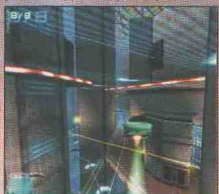
Автомобили, а точнее, транспортные средства весьма разнообразны, всего их двадцать пять штук. Начиняете, как и водителю, на крытые, в случае с нашим подопытным, это такси. Чем больше вы будете побеждать, тем больше машин окажется в вашем распоряжении. Кроме внешнего вида, авто отличаются друг от друга различными характеристиками: скоростью, маневренность, броня (полагаю, тут дополнительно ничего объяснять не нужно). Чем выше та или иная характеристика, тем лучше.

Но вот с таким понятием, как пике, я сталкивался впервые. Я заметил, что когда вы пикируете под острым углом к земле, ваша скорость возрастает, что дает возможность обходить противника на более мощной машине. Беда в том, что соперник тоже любит побавляться подобным трюком.

И раз уж речь зашла о противнике, то надо сказать несколько слов и об AI. Недаром

все-таки этот интеллект искусственный ☹, хотя мне его образчик в «Летящих элементах», как ни странно, понравился и при всем желании придумать к нему весьма трудно. Противник грамотно обгоняет, обстреливает вас из бокового оружия, хитро маневрирует, ставит разные ловушки.

Трассы дорогами назвать нельзя, так как все машины летающие. Они все зашкварены и с кучей препятствий в виде огромных лифтов, разного рода балок и металлических конструкций. Трассы весьма разнообразны: от самых зобитых и беднящих районов и вокзалов до феенебелных областей, где живет местная элита. Везде щедро разбросаны разного рода бонусы. Одни временно делают вас неуязвимыми, другие вооружают, третьи — мас-



тера на подлинки сзади идущим противникам, некоторые добавляют скорость, причем очень даже прилично.

При просмотре интро я заметил, как машины круто пикируют вниз через несколько рядов движения. Естественно, понадеялся, что и в игре такое будет возможно, но к сожалению, нет, вы можете перемещаться по большой, но со всех сторон ограниченной трассе во всех трех измерениях. Но исследовать город нам никто не разрешит. Сразу на ум приходит такая замечательная игра, как Driver. Вот там можно было и соревноваться с другими машинами в разных режимах, и проходить сюжетную катку, между прочим, великолепно, и просто кататься по четырём американским городам.

По цветовой гамме все очень ярко, цветовое и насыщенное, как в детских книжках. Модели машин практически безукоризненные, трасса тоже отлично выглядит, но к сожалению, за все приходится платить. И когда моя машина, раз в четыре превосходящая заявленную в системах, дала тормоза, в ехидно усмехнулся, дурят доверчивый народ, пишут полную чушь.

Что мне не понравилось в игре больше всего, так это звук. Поганая музыка никак не гармонирует на боевой лад, ну а озвучка машин и прочих спецэффектов нормальная и не напрягает.

В результате перед нами игра, которая далека от идеала, но хитом ей никогда не стать. Я, например, в нее поигрывал, когда заходил в туалет в Wizardry, минут на пятнадцать отвлечения, и снова был на газоне рапорок ☹.

Ну а если вам стало тесно в пределах родной планеты, добро пожаловать на просторы Вселенной. Любая из десяти галактических рас будет рада назвать вас своим повелителем. Любая из народов уже сегодня готов встать под ваши знамена, чтобы возвести новую Галактическую Империю на костях противников.

STARSHIPS UNLIMITED -DIVIDED GALAXIES-

BondD bondd@ukrpost.net

Не так часто в последнее время на рынке компьютерных развлечений появляются масштабные реалтайм-космические стратегии — намного реже, чем пошаговые стратегии, шутеры или ролевые игры. Поэтому почитатели этого жанра, покупая новую игрушку, особенно волнуются — за нее, за разработчиков, чтоб она оказалась как можно лучше, как можно интереснее, чтоб ее хватило не на один день. Сегодня на их улице праздник: появилась вторая часть *Starship Unlimited*, и мы с гордостью рассказываем о ней на наших страницах.

Минимальные системные требования: Pentium-200, 32 Мб ОЗУ, OS Windows 9x/Me/2000

Издатель: Matrix

Разработчик: ApeZone

Дата выхода (в США): 19.12.2001

Сегодня у меня выходной, можно спокойно побродить по улицам Игрограда, понаблюдать на прекрасные творения наших архитекторов. Почему бы не пройтись по кварталу Реалтаймовых Стратегий, одному из живописнейших уголков нашего города? Может, там что-нибудь новое построили... Проходя по улицам, я любовался обширными комплексами в средневековом стиле и группами зданий нездешнего вида. Глаза раду-

преварились из мечты в реальность. Теперь мы создаем первый корабль-разведчик, оборудуя его последними достижениями нашей техники в области высоких энергий и вооружения. Он — наша надежда на встречу с братьями по разуму, ведь мы не одни во вселенной, а оружие... оружие никогда не помешает. Так вы начинаете свое существование в этой вселенной, так начинали все...

Итак, перед вами *Starship Unlimited II*, представляющая собой отдельный класс игр в жанре реалтайм-стратегий — глобальные космические стратегии. Вы станете полноправным главой звездной системы и будете определять не только техническое, но и политическое направление развития своей расы. Но обо всем по порядку.

«Уже давно наш первый корабль-разведчик сошел с космических верфей. С того времени он не раз возвращался, ремонтировался, переоборудовался, мы успели построить еще несколько кораблей, технологии поднялись на новый уровень и, наконец, мы выяснили, что в нашей галактике мы не одни...»

В *Starship Unlimited II* десяток рас, но они абсолютно одинаковы по своим характеристикам — ни у кого нет ни преимуществ, ни недостатков, что сильно снижает игрбельность и, в особенности, долготрагичность подобных игр. В начале новой игры можно



вы толпы туристов и горожан, снующих по широкому проспекту от одного здания к другому. Минуту почти полдня, пока я наконец приблизился к середине своего пути, и среди прочих строений четко обрисовался какой-то купол: «Хм, похоже на планетарий... Не помню я, что здесь такое здание стояло, надо зойти...» — с такими мыслями я приблизился к новой постройке. Еще издали мне удалось прочитать табличку: «*Starship Unlimited II «Divided Galaxies»*». На входе ко мне подбегала девушка со значком на ладонке костюма: «Вы из ДЗВР? Ну конечно, вы из ДЗВР!!! — странный вопрос, я как курсант был одет в стандартную униформу. — У нас здесь ЧП, лидер планеты заболел, а заместитель сейчас в отпуске. Не могли бы вы на денек подменить его?» Да, в такой беде надо помочь — вон, туристы уже обсели комплекс со всех сторон...

«Наша планета достигла того уровня развития, когда межзвездные перелеты



выбрать один из видов галактики, их всего четыре — спиральная, эллиптическая, ровная и кольцевая, — и количество звезд в ней — 50, 75 или 100. Также в игре есть 12 моделей кораблей, хотя-таки не отличающихся качественным разнообразием. Но наличие разветвленного дерева технологий

(более 150 изобретений) и восьми разных видов вооружений очень сильно разнообразят процесс игры. Кстати, чтобы сбалансировать научные достижения, введена система штрафов на скорость исследования — если вы выбрали одно оружие, то продолжение исследований в том же направлении обойдется без штрафов, но при изучении первого уровня другого оружия вы уже получите штраф в 50 %, и чем выше уровень исследования, тем большим будет штраф. Также технологии хронологизированы че-



тырять эрами: атомной, термоядерной, эрой антиматерии и эрой сингулярности. Для достижения следующей эры вам понадобится набрать определенный уровень технологического развития, также на скорость исследований и перехода от эры к эре влияет наличие артефактов мудрости и количества научного персонала. Артефакты можно найти в неразведанных звездных системах, где их оставили древние цивилизации. Часто (почти всегда) их охраняют разные защитные устройства, и перед тем как забрать с планеты артефакт, вашему кораблю придется принять участие в бою, при этом он получит не только боевой опыт, но и прирост маневренности. Артефактов в игре много, и я не буду их здесь все описывать, но есть несколько очень нужных: «разрушитель планет» и «мгновенная колония». Первый позволяет одному кораблю уничтожить целую планету, вернее сказать, базу на ней, а второй позволяет мгновенно колонизировать миры, что сильно экономит ресурсы. Еще один нюанс: колония не сразу начинает приносить доход, первые 50 лет своего существования она вообще будет бездонной ямой в вашем бюджете, и на ее защи-

ту придется выделить часть своего и без того малого флота, иначе какой-нибудь завлащив космолет противника сможет в одиночку уничтожить плоды вашего долгого труда, пока база не обзавелась собственными оборонительными укреплениями. В этот период имеет смысл перекалечивать весь персонал новой базы в инженеры, для ускорения постройки зданий.



«Вчера наши ученые открыли новый источник энергии, завтра они на его основе разработают новое оружие, через неделю улучшат двигатели. Еще на заре освоения космоса мы делали корабли модульной конструкции. Теперь это себя оправдывает, и каждый корабль можно частями переносить, а не отправлять его на свалку и строить новый. Также мы поступили и с оборонными укреплениями наших баз».

Вообще в Starship Unlimited II существует шесть типов кораблей, от самого маленького разведчика до огромного крейсера, от размера зависит, сколько в корабль влезет всякой полезной начинки, но чем больше корабль, тем он неповоротливее. Вам решать, какой состав флота выбрать; это зависит также и от целей, которые вы перед собой ставите. В атаке на планету более актуальны крейсеры, а для разрушения транспортных путей подойдут более мелкие, но верткие корабли. Планеты делятся на шесть типов, шесть размеров и имеют три главные характеристики. Из типов планет все расы предпочитают первый, но нем может жить большее количество людей, размер влияет на количество слотов для различного оборудования и оружия, а три характеристики (атмосфера, гравитация и радиация) влияют на родус действия стационарного оружия и могут изменять его в пределах $\pm 5\%$ — 5% .

«С терками мы встретились в самом начале освоения Вселенной, поначалу мы враждовали, но появление других незнакомых рас привело к примирению. После дружественных переговоров и длительного альянса наши цивилизации решили создать федерацию. Отыне у нас единый правитель, флот, наука и космическое пространство. Совместными усилиями мы сможем противостоять напору других рас, пришедших к нам с целью завоевания, и победим в разворачивающейся войне за галактическое господство».

В игре можно заключать пакты о ненападении, альянсы, объявлять войны и основывать федерации. При этом боты проявляют инициативу в дипломатии, особен-

но когда их начинают планомерно уничтожать, и сыплют предложениями о перемирии и денежными подарками. Наряду с дипломатией в игре развита система шпионажа, можно нанимать информаторов и шпионов. Информаторы могут только красть технологии, у шпионов специализация пошире, они помимо информации могут украсть у противника деньги, артефакты мудрости, организовать саботаж, вооруженное восстание и заниматься контрразведкой. Как у специалиста более высокого класса, у вора больше шансов успешно завершить задание. Также в Starship Unlimited II можно торговать, причем торговля не ограничивается ресурсами, можно продавать также звездные системы и технологии, и даже заниматься галактическим рэкетом, угрожая начать войну. Также можно договориться с пиратами, тогда они будут особенно активны на территории противника (еще и деньги за это платят будут), но если сделка обнаружится, то пострадавшая сторона будет очень недовольна...

Как говорится, встречаются по одежке, а провожают по уму. Любители судить об игре по одежке могут эту игру оставить без внимания и будут не правы. Графика заметно продвинулась вперед по сравнению



с первой частью. Теперь звездные системы выглядят как в реальности, но задника световые точки имитируют звездную даль. Только светла сделаны непропорционально маленькими. Когда переходил на галактическую карту, то и твоя звезда становится всего лишь точкой среди множества других систем, затеряться ей не позволит только специальное выделение. Облокация игры может менять свой вид — нечто вроде кино. Музыка (Эрик Пирсона [Eric Pearson]) нужно писать отдельно, она не просто дополняет игровой процесс, она является неотъемлемой его частью. В течение всей игры она за-

вораживает и нисколько не надоедает на протяжении многих часов, несмотря на то, что трюков не очень-то и много. Звучковых эффектов тоже немного: выстрелы, взрывы, но тебе и все эффекты. Интерфейс довольно-таки спортивный, но очень удобный. С помощью панели с кнопками, расположенной в верхней части экрана, можно легко добраться до любой нужной опции. При этом управление можно существенно упростить, автоматизировав некоторые процессы. И самый важный момент.



Вы спросите: «В по-настоящему глобальной стратегии нужно одновременно следить за большим количеством заданий, в человеческих ли это силах?» О, в этой реалтаймовой стратегии, даже выставив пятикратную скорость игры, вы не пропустите ни одного важного события, так как здесь есть автоматическая управленческая пауза, которую в любой момент времени можно включить, чтоб раздаться важные указания. А теперь пришла пора стукнуть по голове разработчика, Андрея Ивонина (Andrew Ewanchyna). Да, следует отдать должное его личному героизму — это ж надо, разработать такой проект в одиночку, еще и выпустить вторую игру серии, — но ведь можно ж было хоть как-нибудь позаботиться о мультиплеере! Коким бы интересным ни был сингл, он рано или поздно найдет, и геймер зоборист такую хорошую игру. И все же, несмотря на отсутствие мультиплеера, игра достойна того, чтоб в нее играть.

Когда я вышел из здания, над Игроградом вставала луна, теплый весенний ветер копал по тротуару бумажки и аккуратно загонял их в мусоросборники. Из открытой двери появилась та же девушка. «Мы все очень признательны за помощь, в ДЗВР сообщат о причине вашего отсутствия». «Ничего, у меня сегодня выходной... Знаете, ваше здание сегодня приобрело еще одного постоянного посетителя».



Україна, 03050, г. Київ, ул. Индустріальна, 22,
11 этаж, тел. 457-29-11, www.eletek.com.ua



Комп'ютери eletek

- кредити 1 год
- гарантия 2 года
- сервисный центр
- модели любых конфигураций
- сертификат УкрСЕПРО

Официальный представитель в Украине



материнские
платы



мануляторы



ИБП



видеокарты



ИБП

Розничная сеть: Магазины

Україна, 03050, г. Київ,
ул. Индустріальна, 22, 11 этаж,
тел. 457-094-45, 457-09-00

В квартале Симуляторов сегодня многолюдно. И ж этом нет ничего удивительного. Ведь именно сегодня с аэродрома, возведенного компанией Novalogic, впервые поднимется в воздух четвертая модель легендарного *Comanche*. Согласитесь, на это стоит посмотреть!

Дмитрий АМПИЛОГОВ

КОМАНЧУ 4

Вот задумайтесь, почему жизнь некоторых аркадных игршек намного длиннее, да и интереснее существования серьезных симуляторов. Все потому, что это ПРАВИЛЬНЫЕ аркады. Аркады, обладающие целым рядом необходимых качеств.

Редко в играх такого класса встретить качественную предисторию. В принци-



пе, она не столь важна, и ее отсутствие не является чем-то из ряда вон выходящим, но все же, человеческий охот с уровнем мароза никак критического не мешал еще никому, — напротив, всячески способствовал повышению атмосферности. Четко обосновать позицию «Команча» несколько проблематично. Как я уже говорил, толковой предистории нет, существует лишь обезличенное подразделение «Грифоны», в составе которого и сражается главный герой. Куда только не забрасывает суровая солдатская доля брового пилота. Складывается впечатление, что мир состоит из одних лишь горячих точек, куда так и норовят отправить наше соединение: Беларусь, Ливан, Алжир, Филиппины, Уганда, Балканы, Румыния. Всего в игре шесть кампаний плюс тренировочные миссии и архив, в котором находится уже проигранные и сканенные из Сети уровни.

Графика «Команча» ОЧЕНЬ хороша. Сравнить ее можно разве что с исполнением Ил-2. Окружающая среда, природа в «Иле» моделированы, быть может, немного реалистичнее, но вот военная техника, живая сила, спецэффекты «Команча» ничуть не уступают, а иногда даже превосходят «иллюзионские» аналоги. О чем говорить, если во время игры я сделал около семидесяти скриншотов, три черпелки которых, как по мне, смело можно использовать в качестве иллюстраций к статье. Все прелесть игрушки в том, что она очень детализирована. Особенно выделяются места скопления сил противника — их базы, окупированные города, порты, аэродромы и железнодорожные станции. Действие происходит не на слишком большом расстоянии от земли, а

это — дополнительные заботы на хрупкие плечи разработчиков. Честь им и хвала, они, девелоперы, с подобной особенностью игры справились превосходно. В меру сил «Команч» не терпит условностей. Все объекты, будь то сторожевая вышка или зенитная установка, детализированы тщательнейшим образом, и при ближайшем рассмотрении не только не превращаются в непонятное нагромождение полигонов, но и предстают во всей своей красе. При этом разнообразнейших юнитов и других объектов в игре великое множество, все они (ну, или почти все) абсолютно реальные. Стоит ли говорить о том, что и сам вертолет выглядит просто прекрасно. В Novalogic не поленились и обзавели для «Команча» настоящий виртуальный копилит. С точки зрения графики, все супер, а вот насчет реалистичности, не знаю — на RAH-66 мне пока летать не доводилось, ну да у меня все еще впереди. А пока при соответствующих настройках игрового экрана отличить «Команча» от серьезно-го симулятора очень непросто.

Пусть не в каждой миссии, а где-то через две-три, в игре встречаются просто-таки захватывающие места. Иногда они пролетают буквально за пару минут, а представьте себе, сколько усилий было затрачено на их создание. Перед всеми миссиями, когда попросту вертолета лишь начинают раскручивать, пилоту устраивается маленькая экскурсия по местам грядущих боевых действий. Голос за кадром разъясняет военную обстановку и цели миссии. Таким образом хитрые разработчики убивают сразу же двух — трех зайцев. Во-первых, дублирование брифинга. Причем во вступительном ролике не только объясняют, но и показывают, чего конкретно от тебя хотят. Во-вторых, после таких «прогулок» нельзя не «вкрасив» в роль, пусть и слегка обезличенного пилота. Атмосфера, на самом деле, очень важная штука. Иногда случается так, что даже при отсутствии графики именно атмосфера так захватывает, что ни на что остальное уже просто не обращаешь внимания. А если и обращаешь, то все же прощешь игрушке какие-то огрехи. Ну и, в-третьих, идет демонстрация графики и дизайна уровней. Есть ведь что рекламировать, есть, о чем говорить.

«Команче» разработчики гордятся имеют полное право. Если о красотах движка я растоянно бить час, то в дизайне уровней я еще не говорил. Что ж, приступим. Очень редко, но все же случается так, что при очень красивой графике все идет наперекосяк из-за не-

качественных уровней. Здесь майкеры не оставили мне ни единого шанса раскритиковать их. Все сделано не только предельно красиво и детализированно, но и грамотно, это не простое нагромождение домиков вперемежку с солдатами и автомобильчиками. Радар — охрана, база в лесу — сторожевые вышки. Аэродром — самолеты, доки — корабельные краны. Те же объекты, о которых я вспоминал чуть раньше.

Отдельных слов заслуживают спецэффекты. Если тени и разнообразие эффекты солнечных лучей стали уже привычным явлением, своеобразным минимумом, то таких реалистичных отражений от объектов на воде я не видел еще нигде. Просмотривая архивы, зная, что сняты они собственноручно, все равно думаю, что над снимком экрана потрудились Photoshop.

Вспомнил я бесмертное творение Adobe, кстати, совершенно не зря. Возьмите огромный открытый пространство (я так и не рискнул проверить, насколько они обширны, но по виду — лететь и лететь), виртуальный копилит, сотни детализированных юнитов и наложите сюда все спецэффекты. На нормальной машине, особенно при высоких разрешениях экрана, получите именно «фотополет». Или извольте закупиться третьими (четвертыми, как идеал) джойнформами да сверхзвуковыми XP. Простите, может быть, за злую шутку, но кулеры будут жужжать громче вертолетного ротора ☹.

Сами разработчики признают, что их действие все же аркадно: «Мы не хотим, чтобы перед тем, как вылететь и уничтожить все, что



попадает на глаза, игрок тратил время на опрадание руководства», — пишут ребята из Novalogic на своем сайте. Однако при этом они делают акцент на том, что и некий реализм игре все же присущ — летная модель даст возможность фанатам ощутить мирозда-

технических фиц леталки. С «мириадами» разработчики, естественно, загнули (ну, не найдешь сейчас ни одного человека, который бы не любил позаниматься, это относится не толь-



ко к гейм-мейкеру), на основы человеческой физики (и «мириады») имеют место быть (например, Novalogic предоставляет единственную и неповторимую возможность полетать... под водой так, что над поверхностью Атлантического океана будет торчать один лишь винт @!)

Вообще, управление в подобных играх отведено существенная роль. Можно использовать WSAD, мышь и играть в трехмерный шутер, разве что находясь в кабине вертолета, а не на своих двоих. А можно подключить к компьютеру джойстик, включить все опции реализма и летать — некоторое подобие симулятора. При этом сказать, что интереснее, точно нельзя. С одной стороны, ругать аркады стало очень модно, с другой — полетать и прострелять, напрягая «лишь стилиный мозг», иногда намного интереснее, нежели бороться с управлением огненной птицы. Из фишек реалистичности, претендующих на звание «проблем аркадишника», присутствуют система коррекции бокового движения, система коррекции действий пилота (меня @!) и опция огничивания наклоню лопастей. Это по управлению. Теперь относительно физики летной модели. Представьте себе, она даже существует! Хорошою движку, например, главный винт или шасси, можно лишиться соответствующей детали. Если поврежденное шасси просто нельзя поместить в корпус боевой машины (как, следствие, увеличение уязвимости по отношению к вражеским радарам), то потеря главного винта прозлит потерей головы (в прямом смысле, хе-хе). Ну а когда враги одолевают, и вертолет превращается в решето, приходит очередь сбросить и винту направления: исчезает баланс лопастей, и машину начинает вести в сторону. Правда, обычно осушить физическую модель подобных повреждений в полной мере не представляется возможным. Если уж попал в подобную переделку — не жди, что тебя легко отпустят, обычно все такие серьезные повреждения заканчиваются ракетой в лоб и огненной птицей, превращающейся сначала в огненный шар, а затем — в кучу стремлящихся вниз обломков.

Мануал игры описывает RAH-66 «Co-Manche» как «легкий развлекательный вертолет, который, в то же время, может использоваться для выполнения самых различных миссий». Все это, конечно, очень хорошо, вот только других «развлекательных миссий», кроме как прострелить кому-то чего-то, в игре просто нет. Да, одним из пунктов может быть «разведать, прикрыть» и все такое. Вот только следующ-

щим идет «если... то уничтожьте это...». А уничтожать, крушить или разрушать что-либо на летном развлекательном вертолете, признаюсь, очень сложно. Особенно если паратройка энтохондических «манилишских милиционеро» со «Стигерами» «гостят» вертолет если не в два, то в три-четыре счета — точно. При всей коварской выправке пилота.

Нет, в начале, конечно, можно просто летать напролом и банально всех отстреливать, но настоящий геймплэй начинается ближе к середине игры. Самый главный совет дают сами разработчики: держаться земли. Второй их рекомендацией идет «не дать себя обнаружить». Также, в принципе, верно. Особенно учитывая расширенные возможности втягивания шасси и части ракет в корпус (по идее, это существенно снижает процент быть обнаруженным). Но, блин, все равно единственным шансом пройти миссию при минимальном контакте с противником является несущаяся левитация вокруг места боевых действий — ожидание смерти противника от старости.

От виртуальных советов перейдем к реальной тактике. Вообще, иногда для прохождения миссии нужно просто понять, чего от тебя хотят. Миссии становятся намного проще, если дочитать/есть брифинг или досматривать вступительную скриптовую сценку до конца. Ну а дальше необходимо анализировать все «за и против» каких-либо действий, разрабатывать план действия и маршрут полета. Пролетать стоит либо от самого главного противника, либо от сдерживающих факторов (беззащитный десантный вертолет, отсутствующее командное судно, суперсекретная карбала). Самым опасным противником в «Команче» лично мне представляются зенитные установки, вооруженные ракетами с боеголовками, реагирующими на тепло, — аналог «Стигера». Увернулись от них, особенно в пылу боя, очень сложно, облететь — нереально, так как все важные для выполнения миссии объекты охраняют обычно именно они. Этих юнитов можно либо медленно уничтожать втихаря, по очереди расстреливая из-за угла, либо брать на охапком, но затем быстрым возвращаться в



ПГДБ на ремонт (а также для пополнения боезапаса). Хорошо хоть стрейфиться «Команча» умеет, а больше нам ничего и не надо @!

Если же ваша задача — защитить кого-либо, то необходимо заранее расчитать маршрут, предоставляя «зеленую улицу» своим партнером. Хочется заметить, что по доброй традиции в аркадных геймах сэйва/лоад не так, что, единожды ошибшись, изволь начинать уровень сначала. Зато и уничтожать можно почти все — по идее, с тебя за это снимают очки, но настолько незначительное количество, что грех и побояться @.

Ну, и поподробнее о партнерках с противниками. Партнеров мало. Очень редко ни бывает всего один геликоптер, да и тот постоянно срыгается на какие-то совершенно безумные зюсли. В таких случаях ему необходимо напоминать, кто в доме, простите, в небе хозяин, и криками «следуй за мной», «атакуй цель» или «прикрой мой, лям, ты!» возвращать обратно. О противнике сказать что-либо сложно, это обычная военная техника, танки, пехота, зенитные установки и мотострелковая техника. Вот только уж очень быстро она распадается на составляющие. Вертолеты вообще отдельный разговор, они легко уничтожаются одним-единственным «Стигером», пущенным куда-то в его, вертолета, сторону.



Единственным, на самом главном аргументом в руках бандитов являются разве что охваченные мной самозащитные ракеты.

Этим же аргументом становится «Стигер» и в наших руках. Конечно, есть еще неуправляемые «Идары», которых много, и «Эпифайры», полетом которых можно управлять, но первые слишком неудобны, а за вторыми нужен глаз да глаз. О пушке и артиллерийском ударе мы вправе говорить как о полных противоположностях. Если пушкой целесообразно подавлять лишь пехоту, то артиллерийский удар говорит сам за себя — а радиусе нескольких десятков метров.

Игрушка очень увлекательна и эффективна. Уничтоженный баркас, полет по каньону, пожар в доках, осыпавший боевую машину град стекла небоскреба, пораженного шальным снарядом. Все эти мелочи создают неповторимый шмри, который заставляет вновь и вновь делать рестарт. А все для того, чтобы пройти эту идиотскую миссию, которую ты облетал уже вдоль и поперек, и уже знаешь, откуда сейчас выведет тонк и за какими холмом спрятались две зенитки. Все это заставляет просиживать за игрушкой часами, забываю о времени, целиком и полностью погружаясь в спасение итальянского президента. Да-да, именно так! Простой украинский митровец приходит на выручку самому итальянскому президенту. Аи гордость берет! Немалую роль играет и фантастическая озвучка в исполнении ИС. Да-а, ребята постарались на славу, гейма не только смотрится, но и слушается как дублированный фильм — многок актерам мы уже слышали на озвучке фильмов.

Могут заверить, что играть в «Команч 4» ОЧЕНЬ интересно. Потрясающая графика, неплохая атмосфера и занимательность, несмотря на мои цепляния, четкий баланс «Стигера» и взрывающихся противников @ — все эти факторы делают из игры жит. И я с уверенностью могу сказать: «Команч 4» — ПРАВИЛЬНАЯ аркада!

Близится Рагнарек. День последней битвы. День гибели Богов. День, когда светлые асы сойдутся в последней схватке с темными паразитами Нижних миров. Вы думаете, это все сказки? Нет, это реальность. Виртуальная реальность, и она ждет своих героев, которые помогут не допустить пришествия тьмы на земли Мидгарда.

Гнат БУРМА

Тактика Судьбы

Жанр: трехмерная пошаговая ролевая тактика.

Разработчик: Craftpath Software

Издатель на территории Украины: «Мультитрейд»

Дата выхода: ноябрь 2001 г.

Рекомендуемые системные требования: Pentium II - III, Windows 98/Me/2000/XP, ОЗУ 64 - 128 Мб, DirectX 7.1, ускоритель 3D-графики (настоятельно рекомендуется AGP 2х), звуковая карта (очень советуем аппаратный 3D-звук).

«Нарушив повеление Одина, Локи взял себе в любовницы злобную великанишу Ангрбоду, которая породила в лесу Ян-вид трех хтонических чудовищ. Хозяйку царства мертвых Хель (выше пояска она была прекрасной женщиной, а ниже — скелетом), мирового змея Ермунганда и огром-



ной волка — Фенрира. Непослушание Локи привело богов в ярость, ведь им было предсказано, что его ужасное потомство принесет великие несчастья и разрушения всему миру. Поэтому они бросили Ермунганда в океан, окружавший Мидгард, а Хель сослали в Нифлгейм, подземный мир, где она впоследствии стала царицей теней. Фенрир был тогда еще маленьким волчонком и выглядел довольно безобидно, так что боги позволили ему свободно бегать по Асгарду. Но со временем он стал таким огромным и кровожадным, что богам пришлось искать способ его усмирить, ведь все предания гласили о том, что Фенрир создан им на погибель. Кармил его лишь бог Тюр.

Тогда боги надели на Фенрира цепь Лединг, но он с легкостью ее разорвал, так же, как и другую цепь — Дромм. Ростерявшись, они послали своих слуг в мастерскую карликов-цвергов, которые сделали креп-

чайшую ленту Глейпнир (из шума кошачьих шагов, женской бороды, корней гор, медвежьих жил, рыбьего дыхания и птичьей слюны). Но когда боги попросили Фенрира испытать эту ленту, тот заподозрил подвох и заявил, что позволит обвязать себя при условии, если один из богов засунет руку в его пасть, чтобы он мог убедиться в отсутствии обмана. Бог Тюр согласился. Волка связали лентой, и он пытался ее разорвать. Но чем больше он напирался, тем прочнее сдвигалась его лента. Наконец, Фенрир сдался и потребовал немедленного освобождения. Когда боги отказались, он откусил руку Тюра. Впоследствии чудовище затащили в глубокую пещеру и приковали к скале, где оно не могло причинить никому вред.

Скандинавское выражение «попасть в викинг» означало отправиться путешествовать в поисках богатства и славы. Лишь слава о их силе, отваге и жестокости могла опередить их быстротходные дракхоры, а неудержимое желание попасть в небесные чертоги Вальгаллы превращало их в яростных берсерков, грызущих щиты и наводящих ужас на своих врагов. Не могу точно сказать, какие цели преследовала компания Craftpath Software, создавая игру «Тактика Судьбы»: ли прославить себя, ли навести некоторый ужас на своих конкурентов. Но то, что получилось, может приятно удивить многих из вас, по всей видимости, те лестные слова, которыми ее провозглашали авторитетные зарубежные издания, вполне оправданы.

Сюжет этой трехмерной пошаговой тактики обильно пропитан древнескандинавской мифологией, здесь встретятся люди и мифические создания, чудовища и божества. Но



при более пристальном взгляде начинают закрадываться некоторые сомнения и подозрения. Дело в том, что разработчики весьма

радикально перекутили большинство верований викингов о конце света, а то, что получили, довольно лихо стилизовали под «каменное» противостояние бессмертных — Одина и Фенрира. Поэтому, как читатель уже успел заметить, противопоставляя варианту разработчиков древние предания, в лирических отступлениях я привожу некоторые эпизоды древнескандинавских мифов (пересказанные



в собраниях саг «Младшая Эдда» и «Старшая Эдда»), так или иначе касающихся конца света и грандиозной битвы богов с хтоническими чудовищами.

Согласно сценаристам из Craftpath Software, после грандиозного сражения со злом, Вальхалла была уничтожена и разбита на сотни осколков — небольших островов, парящих между Мидгардом и Асгардом. Вскоре на них расселились люди и тролли, наладилась мирная и спокойная жизнь — все вернулось на круги своя. О богах вспоминали лишь после кружухи эля — они стали участниками хвостливых рассказов и нелепых шуток. Чудовища почти перевелись, и истории о них перестали кого-либо удивлять. Была налажена система коммуникации между островами, и вполне обычным явлением стали званые обеды у троллей или громкие пирушки у людей. Старое постепенно забывалось, обстрасто домислами и сапными шуточками.

И среди всего этого умиротворения нашлся добродушный парень Эрик, который что есть сил пытался убедить своих друзей со сторожевой башни о приближении корабля-диржиабля с очень уж недружелюбной группировкой монстров, которые, по всей вероятности, хорошим манером не обучены и на званые обеды ходить не привыкли. Эрику хорошо вышло, да еще и просторенный щит забрали. Расстроенный парень, взгромоздившись на свою птицу по кличке Пилот,

отправился, казалось бы, в недалгую прогулку по местным островам в поисках нового щита. И кто бы мог подумать — не успел он переступить порог своей родной сторожевой башни, как был втянут в вечную вражду выходящих сил. Он и его друзья — смотритель острова-новка Берс, мастер оружейных дел Акс, а также Лив, пилот местного маршутного



дирижабля, — бросили вызов древнему чудовищу Фенрилу (!), который со своей армией вновь посягнул на ветхий трон полубоготого Одина.

Пройдя испытание, наши искатели приключений становятся истинными соратниками самого Одина, щедро услаждаются волшебными вещичками и сверхъестественными умениями. Этот тернистый путь к восстановлению гармонии идет сквозь Стихийные врата, соединяющие реальный мир с Сакральной землей — местом обитали древних богов. На вашем пути предстанут скелеты и гоблины, пауки и летучие мыши, всевозможные стихийные порождения (моллюски, гниавки и пороэты), древние божества и одиночные тролли.

«Викингн верити, что гибель богов и конец света произойдут в последней битве с хтоническими чудовищами, величайшей из когда-либо случившихся, названной Рагнарк, что означает «гибель богов». Никто толком не знал, когда настанет время этой битвы. Однако, согласно некоторым предсказаниям, это должно было произойти после смерти юного бога Балдра, нарушение родовых норм, начала кровавых распрей и морального хаоса. Немногие переживают жесточайшую трехдневную зиму, постоянные землетрясения и, в конце концов, всемирный потоп.

На свободу вырвутся хтонические чудовища, прежде всего волк Фенрир и мировая змея Емунгад, а также их отец Локи. Из царства мертвых приплывет король нежити Нотгифар, сделанный из ногтей мертвецов. Появятся также инестые великаны, войско сынов Мустельи праскочет по бирфусту — радужному мосту, соединяющему Мидгард — мир людей с Асгардом — землей богов, который при этом обрушится. Великан Сурт нападет с юга с огненным мечом.

В игре задействован некий минимум личных характеристик главных героев, которые отображаются на довольно скудных и некрашенных панелях в нижних углах экрана. Это здоровье, сила удара, степень защиты, стихийный атрибут (заряжает оружие особыми способностями данной стихии), статус юнита (заморожен, горит, отравлен), а также некий пул атак, который при значении «два» поз-

воляет использовать коронный удар (для каждого персонажа свой).

Боевое управление юнитами содержит простой и понятный набор действий, таких как движение, атака врага, взаимодействие с определенным объектом. По умолчанию все основное управление доступно с мыши. Каждому персонажу дается определенное количество единиц перемещения (пул ходов) в зависимости от текущей зоны ходьбы юнита. Взаимодействие с окружающими вас предметами (двери, коллтики, магические деревья и т. п.) не зависит от числа ходов.

За ход игровые персонажи могут нанести два типа ударов — обычные и коронные. Здесь фигурирует так называемый пул атаки, который постепенно накапливается между ходами и тратится на нападение врага. Каждый из героев имеет свои особые боевые навыки и характеристики. Так, Эрик является «тяжелой кавалерией» вошей группы — у него лучшая защита и атака (оружие — меч и щит); Берс виртуозно владеет боевыми палицами, незаметно, когда вашу группу окружили; Акс превосходно бросает свои волшебные томаговы и эффективно поражает врагов на расстоянии.

«Страж богов Хеймдаль, трубя в рог Гьялпархорн (громкий рог), разбудит богов во главе с Одином и его дружинку павших воинов, поведет им к приближению Рагнарка. Ведь, согласно легенде, у Одина была команда помощниц — валькирий, которые летали над полями сраже-



ний и подхватывали души отважных воинов, павших в бою. Они доставляли эти души в Вальгаллу, обитель Одина, где перекрестки были сделаны из колий, а стены — из щитов. Воины, жившие в Вальхалле, все время оттачивали свое боевое мастерство, а по ночам пировали. Они постоянно готовили свое тело и свое оружие, чтобы помочь богам в последней битве со злом.

Вслед за тем Один схватит к хозяину источника мудрости — Мимиру и спрашивает у него совета перед боем. Вскоре на поле битвы выйдут все боги и дружинка павших воинов, возглавляемая самим Одином. Местом сражения становится Оскалпир. Один дерется с Фенриром, Тор — с Емунгадом, бог Тюр — с демоническим ласом Гармом, Хеймдаль — с Локи, бог Фрейр — с Суртом. Фенрир пожирет Одина, но сын Одина, Видор, разрывает чудовищную пасть, Сурт убивает Фрейра, другие участники поединков уничтожают друг друга. Сурт сжигает огнем мир. При этом погибают и люди».

Отдельного упоминания заслуживает боевая система, особенностью которой состоит в вовлечении в сражение природных стихий, так или иначе влияющих на характеристики всех без исключения игровых персонажей, — как главных героев, так и монстров. Оружие героев прямо по ходу битвы заряжается различными свойствами стихии огня, воды и, как это ни странно, холода.

Вкратце особенности правил боевой системы таковы. Оружие юнита, находящегося на территории определенной стихии (огня, воды или холода), заряжается атрибутом этой стихии, но только в конце хода. При уходе со стихии, атрибут атаки у персонажа исчезает (тоже в конце хода), то бишь заменяется на



нейтральный — земной. Нападение юнита с атрибутом приобретает дополнительные свойства, зависящие от типа последнего (воспламенение, заморозка или отравление цели). Атакующая таким способом цель уже не просто потеряет очки жизни, но и получит особое состояние (все тот же статус) — заморозится, загорится, будет отравлена (то имеет свои последствия, как отрицательные, так и положительные одновременно). Если же персонаж не успевает применить свой атрибут за один ход, то действие атрибута обрабатывается на него же, и он сам замораживается, воспламеняется или отравляется.

Как видите, перед нами настоящая тактика со своими правилами, законами и условиями. Игр чем-то напоминает шахматы, особенно на последних уровнях, где одно неверное движение, и... ваши герои превращаются в Фенрилом в камень. Вариант «выжили всех на карте» — и ты победишь чудз этой игре. Это одна из немногих пошаговых стратегий, где игроку придется продумать свои действия минимум на два хода вперед.

Кстати, я умышленно решил упомянуть о графике в конце статьи, ведь именно она поначалу может хорошею оттолкнуть своей уловатостью. Но тем не менее, превосходство этой игрушки над остальными отноше не в графике, а в отлично закрученном, почти детективном сюжете, а также в захватывающей и ни на что не похожей боевой системе.

«Но за гибелью мира последует скорое его возрождение, ведь после битвы выжили и поселились на месте, где ранее был Асгард, представители младшего поколения богов — Видор и Воли (сыновья Одина), Мод и Марин (сыновья Тора); возродится из царства мертвых Хель юный Балдр и его убийца — слепой бог Хед. Выживут, укрывшись в роше Ходдмимир, и два человека — Лив и Ловтрасир, которые вновь дадут начало человеческому роду».

Все постоянные посетители квартала RPG, конечно же, помнят ажиотаж, который вызвало открытие здания Arcanum. Если вы думаете, что сегодня в нем уменьшилось количество жителей, то вы сильно ошибаетесь. Вот, например, один из них. Этот эльф пошел против законов своего народа и стал на путь технологий.

Яскр



Мир «Арканума» достаточно красив и интересен, чтобы пройтись по нему хоть раз обстоятельно, приглядеться поближе, с разных сторон. Можно сказать даже, под микроскопом. Правда, в «Аркануме» таких дейзюсов нет — воспользуемся прицелом снайперской винтовки...

Другая жизнь

Когда нам предлагают ролевую игру, то подразумевают перевоплощение в иную личность, живущую в мире, почти всегда потустороннем. Это и отличает ее от простого одвенчура, в котором игрок управляет неким набором команд под названием «персонаж», где все равно, какой мир и что это за персонаж, главное — нойти единственно правильную цепочку

винтовка с оптическим прицелом позволяет нам рассмотреть эту сущность поближе, а может, и освободить ее от личности.

Эльф и паровоз несовместимы?

Эльф совместим с ружьем, и даже лучше, чем с луком. Честно говоря, в данной статье я собираюсь рассмотреть не только возможность существования эльфа-технолога, но и преимущества техно-персонажа вообще. А в чем-то и превосходство его над магом.

Города Арканума

Города — своеобразные живые организмы, состоящие из многих маленьких разумов и в то же время обладающие одним, сборным. Большая часть игры проходит в городах, поэтому любой персонаж должен быть подготовлен к городской жизни.

Итак, техно-эльф. Одет в приличный костюм, достаточно красивый и умен, может уговорить кого-либо совершить нужный ему поступок, умеет обращаться с огнестрельным оружием, впрочем, с холодным тоже. Вооружен ралирой, горд собой и без единой царапины или пятнышка на одежде выбрался из пылающего дирижабля. Это начало игры.

Тогда она мне представлялась романтической и загадочной, сулящей увлекательные откровения и тайны. Но...

Первой разбилась мечта о поединках на шпагах, фехтовании и сложной системе боя — оказалось, что персонаж умеет поднимать рапиру над головой и опускать ее вниз со всей дури, большие ни-

чего. Зато порадовал реалтайм — драться не скучно.

В городе, маленьком, но симпатичном (Shrouded Hills), я гулял в электрическом свете фонарей, наслаждаясь созданным образом, очарованный таинственностью расследуемого дела о перстне. Действительно, в городе угадываются черты эпохи Шерлока Холмса и Дикого Запада. Вот тогда-то эльф обзавелся револьвером собственного производства и порадовался своей технической оснащенности. Приятное впечатление от игры не пропадало. Но закралось смутное сомнение по поводу системы уговаривания и разговора вообще, когда я прогнал Лукана, бандита с моста. Но на пятом шлеи неизвестные убийцы — аура Арканума забавила все мелкие неприятности.



действий для разрешения абстрактной логической проблемы.

Для понимания ролевой игры требуется ощущение реального мира, где мы живем. И наоборот — мир неразрывно связан с твоей личностью, существует в ней, как и она в нем.

Поэтому подойдем к «Аркануму» со строгостью, пропорциональной месяцам ожидания и коробам обещаний разработчиков. Ведь это ролевая игра, а значит, и другой мир, ради которого можно во время пренебречь нашим, если есть желание. А он, как было сказано выше, состоит из персонажа и собственно мира, двух взаимосвязанных сущностей. А



Тарант. Город ошеломительной красоты, еще ярче залит светом и настолько велик, что даже улицы в нем имеют названия, а дома — номера. Иллюзия ролевой игры продержалась недолго после прибытия в Тарант. Большой город показал все недостатки системы разом.

На одежду персонажа обращают вни-

мание лишь при ее отсутствии. Красив или нет — от этого зависит только абстрактные цифры отношения к тебе, да которого, кстати, тебе нет никакого дела. Никого нельзя остановить на улице и поговорить о его делах, о политике или просто о погоде — информация классифицируется на слухи, которые распускают прохожие, и на газетные статьи. Те и другие быстро приедаются или начинают повторяться. Знакомиться с совершенно неизвестными персонажами, которые даже и не персонажи, а так — бродячие тучки писем, тоже нельзя.

Умения мага в городе практически неприменимы, разве что его обучат жагда убийство или захочется обокрасть кого-нибудь. Но разве для этого обязательно быть магом? Достаточно быть просто маньяком. Ах да, статус маньяка ты не получишь, даже если будешь убивать проститутку при помощи бритвы. Персонаж — вообще безликое существо, не имеющее никакого социального статуса, что бы он не вытворял. Можно разве что вором стать. А чем же заняться техно-эльфу? Согласно истории Арканума, эльфы — поэты и барды. Поэзия отпадает — все персонажи, независимо от пола и расы, высказываются одинаково, разве что более или менее интеллигентно. А технология тут так же проста, как и все остальное: взяв два компонента, смешал. Изобрести нельзя ничего. Да и не надо. Получив умение сборки *Looking-Glass Rifle*, можно забыть обо всем — это чуть ли не окончательное оружие, не считая *вендигратских технологий*, которые появляются в конце игры, да и *Tesla Gun* (правда, TG требует соответствующего электротехнического образования). Зато вот засунуть в пояс *Automation*, держа второй в рюкзаке, при том что каждый по размерам больше персонажа, — это прикольно. Да и сам робот — штука хороша: режет, рубит и крошит. Вот если бы он еще и новик уговаривания прибавлял!

Торговля в «Аркануме» отсутствует. Продавать и покупать можно только то, что убивает и помогает убивать. Зачем в игре еда, если ее есть не надо? Почему нельзя купить недвижимость или пакет ак-



ций какой-нибудь компании, а то и основать свою? Да и технология проще всех статей богачом — деловое *Charged Ring*, *Shocking Staff* или *Eye Gear*, особенно последние две вещи, — и богатеешь день ото дня. И все без толку. Ведь развлече-



Сегодня
Стартер 2000
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@sargona.ru

http://www.sargona.com.ua

Адреса наших дилеров:

г. Киев, ДМ, 2-й этаж, отделение игрушек и игр

г. Киев, Книжный рынок "Торговля"

г. Киев, ул. Богатырская, 2-Б

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10

г. Киев, ул. Васильковская, 10



Миры вне города

Помимо города, но в тесной связи с ним, существуют три мира: мир Магии, мир технологий, мир земли Арканума. Казалось бы, с ними все ясно: магия кастует, техно-шутки собирают, по миру ходят, перемещаясь от города к городу.

Ну, если с короткой путешествия действительно все понятно — чего уж проще: монстры, расстояния, секретные места, оплоти... то магия и технология — это не магия Арканума, это сам «Арканум». Основа сюжета игры — противостояние магии и технологии, а самой середине которого оказались нейтралы. Только вот, не так уж много внимания уделено этой основе.

Магия в «Аркануме» — очень древняя, а стало быть, очень могущественная и многогранная. Маг в Аркануме нашел бы себе сотни применений, начиная от заклинания погоды и вплоть до возведения дворцов магов руками. А нам представляют этого мага, у которого нет лишних заклинаний: все направлено на убий-

ство, защиту во время убийства, перемещение между убийствами, лечение после убийства. Да и то из восьмидесяти заклинаний, разделенных в шестнадцать школ, внимания стоит примерно пять — точно не знаю, не играл магом настолько долго.

Технология можно ругать долго, а смысл заключается в нескольких словах: можно было бы и лучше. Собственно,

технология от магии отличается только тем, что использует в своих целях всякий мусор, а цели эти те же, что и у магии (см. выше).

Шок! — Гы-гы!

После расказа о своем любимом способе получения аксы в «Аркануме». Я так накопал до 48-го уровня, в сумме с опытом от квестов и других редких убийств.

Имеется в виду кладбище в Эшбери, где зомби совсем не тихие, а буйные, и их немеряно. Берем оптику, две-три сотни самодельных пуль, идем на кладбище... оптика достает цели на расстоянии дальнее экрана, причем зомби выносит с одного выстрела. А за красивые убийства опыта дают больше, чем за некрасивые (это люблю в «Аркануме»), поэтому опыт течет рекой, вот только пули быстро кончаются... и монитор, заваленный зомбями, не выдерживает, замедляет игру. Отсюда и название: Шок! (зомби падают) — Гы-гы! (боевой клич, соответственно).

Эпитафия

Увы, «Арканум» — это не РПГ, хотя и похож на него. Это квест. Большой, тяжелый по ресурсам... и одноразовый.

Сотрудники нашего музея, проводя очередную инвентаризацию, наткнулись на уникальный артефакт: долгие годы пылившийся в запасах и кладовых. Когда его извлекли наружу, потребовалось очень много времени, чтобы определить, ЧТО ЖЕ ЭТО ТАКОЕ!

Тимур ВИНОГРАДСКИЙ



Разработчик/издатель: Old Computing World (www.ocw.com)

Системные требования: 386 процессор или выше, 400 МБ на винте или 312 дискет, 4 МБ ОЗУ, DOS 5.02

Сегодня в наш экскурсионный маршрут по Игрограду мы включили, пожалуй, самое уникальное здание. Построенное еще в 1992 году, оно по всем данным могло стать образцом игростроения сразу в нескольких жанрах. Впрочем, судите сами.

Начнем с самого начала. Эта игра дала толчок к развитию сразу 4 ныне популярных жанров. И что это были за жанры? *Пошаговая стратегия, шутер, файтинг* (этот жанр, правда, сейчас немного потеснили на рынке) и *летно-подводные симуляторы*. Именно после выхода этой игры многие производители поняли, где ле-



жат деньги, — NWC начала разработку первых «героев», а iDSoftware — «Дума». Но давайте все по порядку. Все сюжетное развитие происходило в жанре *пошаговой стратегии*. Но вот битвы, битвы — это было что-то с чем-то. Они могли проходить по выбору игроющего в четырех режимах. Первый — самая стандартная *пошаговая стратегия*. Второй — это... *файтинг*, третий — *шутер от первого лица*, ну а последний вариант был самым уникальным — в некоторых случаях можно было

во время битвы полетать на метлах в таком себе летном симуляторе или поплавать в таком себе воздушном пузыре под водой. Но давайте все по порядку.

Itax The Great Game представляет из себя войну 13 богов, претендующих на власть над одной из планет Галактики. Сами понимаете, один из них — Вы. Более того, Вы не только бог собственной трансцендентной и непостижимой персона, но и его оловянный, спящий и кукольный непосредственно на планете. Удивительно? О, ничего удивительного. Ведь автором сценария игры является Дейв Дункан. Именно по его трилогии «Большая Игра» и сделана игра. Точней, не по самой трилогии, а по ее мотивам, ибо на книгу игра, скажем так, не совсем похожа.

Итак, в самом начале мы должны выбрать, за кого именно будете играть. Едва ли не единственное отличие одного персонажа от другого — его портрет. Все равно спецсвойства своего бога каждый выбирает по-своему. Собственно, все начинается с выбора 6 заклинаний из 96 возможных. Казалось бы, ничего сложного... Но в зависимости от этих самых первичных заклинаний вы получите все остальные возможности... Всего получается, согласно уверениям разработчиков, более 10 000 000 000 вариантов (в нулях я не ошибся). Причем, достаточно изменить хоть одно из них — меняются все остальные. В зависимости от того, что и как вы выбрали, и будет складываться все ваше дальнейшее продвижение. По утверждениям все тех же разработчиков, пройти игру можно при любом начальном наборе. Сложно сразу и честно, мне это удавалось далеко не всегда. Но вот представить себе — бог создан. Теперь мы переходим к созданию аватаров. В отличие от аватар в B&W, эти создания вполне смертны. Но если ваше воплощение и умрет, всегда можно воспитать новое.

Но перейдем собственно к игре. Что нужно богу? Богу нужны поклонники. Именно от их молитв, построенных ими молитвенных домов и храмов он и получает свою силу. Все это нам преподавал впоследствии Молине, да мы это и так знаем. Но, конечно, враги не дремлют. И если



в начале игры политиком царит практически везде, то потом Вы соперничаете с Вашими конкурентами, принимаете выгодные чужаков отовсюду, из всех мало-мальски важных городов. Для этого можно применять не только политические методы, вроде предвыборной агитации в городском совете, но и *диверсии*. К примеру, можно убить кого-то из влиятельных горожан и обставить это так, как будто его принесли в жертву конкуренты. А можно просто собрать городское ополчение и... навести порядок не только у себя в городе, но и завоевать порочку соседних. Главное — поклонников больше... ведь все упирается в количество божественной энергии — мане... Причем, один храм 5-7 уровня дает столько же энергии, сколько вырывается из 15-20 обычных жителей. Но к сожалению, такие строения и строятся очень долго и весьма уязвимы при боевых действиях.

И если со стратегической точки зрения все ясно, то с тактической все гораздо сложнее. Вот представьте, что начинается бой. У Вас на выбор несколько вари-

антов. То ли вести с собой тактическую группу вооруженных посохами магов. То ли попытаться замочить предводителя вра-



жеской группы в прямом контакте. Причем, от численности вашей группы зависит и количество вашей жизни как их представителя, сила ударов и, главное, будет ли оказываться божественная поддержка вам или вашему оппоненту. Еще интересней становится, если вы или ваш оппонент умеют летать или левитировать. Тогда доступен еще и режим летного симулятора. Кто не видел, как в The Great Game проходил дуэль двух аватаров-ангелов, тот вообще все потерял. По «реализму», если так можно сказать, это превосходило все имеющиеся тогда летные симуляторы.

Но кажется, наша экскурсия проходит слишком быстро? Тогда попытаюсь описать все с самого начала.

Итак, в самом начале у Вас есть 6 заклинаний, один аватар и один город с вашими приверженцами. Маны каждый ход тоже натекает совсем чуть-чуть. Но все-таки на первые заклинания ее вполне хватает. Главное в этот момент — правильно ею распорядиться. О завоевании других городов на первых 100-150 ходах можно забыть. Лучше утвердиться в мозгах ваших последователей одну простую истину — именно вы, и никто другой, можете привести их к светлому завтра. Так что побольше жизнеутверждающих чудес. Или наоборот... Не хотят поддону-поздорову, так пусть получат — вначале чушь или прокляну на весь город, потом излечить тех, кто остался, и вот — толпы поклонников осаждают ваш храм. Что, все не влезут? Тогда пусть сами и построят чинабиды попорстней старого капища. Кстати, это поднимет выход маны. Главное сейчас — не пустить в ваш город никого из Ваших оппонентов... Они будут сулить Вам за такой союз всеяческие блага, типа золота и маны, но согласиться на их предложение на первых порах, поверьте, смерти подобно. Компьютер жульничает, и если он сумеет захватить немного влияния на жителей вашей столицы, то результат будет полностью предсказуем — поражение... Поэтому уступайте, особенно если грозит войной, отдавайте все что угодно: ману, золото, заклинания, но только не пускайте к себе. Ну а когда почувствуете себя более или менее уверенно, то начинайте посылать в соседние города проповедников. Пусть там начинают свою просветительскую работу. Глядишь, и там начнут появляться Ваши капища и

храмы. AI компьютера на это почти никак не реагирует. По крайней мере до тех пор, пока у вас не наберется больше 30% приверженцев на чужой территории. Потом он начинает обижаться, но гонения, которым он в этот момент может подвергнуть ваших прихожан, при правильной их обработке укрепят их в вере. Ну а Вам это даст возможность применить силу. Формируйте отряды в столице — и вперед, на помощь единоверцам! Конечно, противники будут сопротивляться, но...

Главное — не забывать одну вещь. Даже более слабой армией можно победить более сильную, если правильно выбрать режим боя. К примеру, один мой знакомый, великолепный думер, впоследствии ухитрился в режиме шутера валить намного превосходящих его по численности врагов. А другой, полжизни прошедший за «Мортал Комбатом», делал подобные чудеса в режиме файтинга. Но в принципе, можно все бои проводить автоматом, хотя это, поверьте, далеко не самое верное решение. Оно подходит лишь тем, кто любит именно стратегии и ничего более. Приходится валить массой. К сожалению, режим стратегического боя, в котором игрок мог бы сам маневрировать своими войсками, в игре не предусмотрен. Почему — понять сложно, но факт налицо. Скорей всего, игра изначально делалась как мультиплеерная, при-



чем для всех категорий игроков, но... Все-таки не поняли игроки тогда, что именно попало им в руки. Не увидели за достаточно сложным интерфейсом (по тем временам 12 окон было, скажем так, многовато), и тяжелым управлением, что к ним в руки попал шедевр. Ну, в принципе оно и понятно. Уж слишком на Западе любят все упрощать. СНГ-шным же геймерам заявленные тогда системные требования были практически недоступны. Да и стоила игра по тем меркам бешеные деньги — больше \$400 (самое интересное, что большая часть этой суммы приходилась на носители игры — одна дискета стоила около одного американского вечнозеленого президента). Та есть приблизительно 3-летнюю зарплату жителя Украины или России.

Так почему же при всем этом великолепии The Great Game осталась практически неизвестной? Ну, во-первых, слишком уж все сложно получилось. Для любителей стратегий слишком сложно оказалось играть тактическую часть с шутером или файтингом. Для виртуальных стрелков и боксеров сложная была стратегическая часть. В общем, эксперимент показался

большинству неудачным. К сожалению, мало кто купил дискеты с add-on'ом, который позволял играть по локальной сети в режиме десятка и даже кооператива. А зря... ведь именно этот режим позволял вывить действительно лучшего геймера. А то часто слышишь сейчас, мол, я лучше тебя играть умею. И начинается: ты мне в «Вавку» продешь, а ты мне в «Героев»... А эта игра позволяла вывить действительно лучшего из лучших. Но во-первых, тогда было слишком мало сетей (по крайней



мере на Украине). А во-вторых, посмотрите еще раз на системные требования. Ничего не удивило? Так вот, тогда винт даже на 400 Мб был большим дефицитом и стоил... А постоянно менять в дисководы дискеты, пугаясь и чертыхаясь — приятно? А если учесть еще, что иногда эти дискеты глючили... CD-ROM'ов тогда, к сожалению, на PC еще не было. В общем, несмотря на весьма привлекательный сюжет, роскошную концепцию стратегической части, замечательный файтинг и шутер внутри, игра осталась практически неизвестной. Когда я сел собирать материал, то не нашел информации о ней ни в печатных изданиях, ни в (глобальной) Сети. Даже сайт разработчиков оказался недоступным — уж не знаю, временно ли, или его просто закрыли в связи с закрытием фирмы. Зато практически все, что принимал участие в ее разработке, сейчас при деле. Их имена я видел и среди работников ID Software, они часто мелькают и в проектах NWC, и Microprose. Кстати, именно на диваке от The Great Game, правда, модернизированном, делался первый DOOM... А жаль все-таки, что теперь, когда CD-ROM стоит практически везде и у всех, второй части игры мы уже не увидим. Впрочем, мало ли чего учудили бы эти гении. Представьте себе игру на 100 DVD-дискетах. ☹

INTERNET

в ташке компьютеры и интернет-кабелями по лучшим ценам!

по телефону по тел. (044) 234-53-25, 234-47-03, 234-47-03, 234-28-25

с доставкой по Украине по тел. (044) 234-53-25

incosoft

КАЛИФ КОСТИК И ВНЕШНИЙ ДИНАМИК

КАЛИФ выделенный порт на 225, 234, 225 АТС

ШКОЛЬНИК И СТУДЕНТАМ ПОДРОБНОСТИ БЕСПЛАТНО!

НОВЫЕ ИНТЕРНЕТ-КАРТОЧКИ "1x1"

"Один к одному" - 10 дней

Минимум - одна из возможностей сет-аутмена (подключить к сети по технологии модем 1 x 1 и 24 часовая работа) \$3,990

"2x ВЕЩЕВОЕ И НОЧЬ"

24 часовая работа в ночной и выходные

выделенный порт 1x1 и 24 часовая работа \$3,990

При покупке дискета. Скидка на почтовую доставку

Internet.com.ua: (044) 234-53-25, 234-71-25

http://www.incosoft.net.ua

E-mail: info@incosoft.net.ua

А в здании нашей Кузницы снова проводится лекция для виртуальных липотос и водителей. Новая партия джойстиков только-только вышла из тестовой лаборатории. Что выбрать? Зайдите — и узнаете.

Дмитрий АМПИЛОВ

ОТПАДНЫЕ ГЕЙМПАДЫ

Сегодня мы продолжаем рассказывать о серии игровых манипуляторов Rockfire. На очереди сегодня геймпады. С удовольствием поразгалял бы на тему «Во что интересно играть на геймпадах», да объем не позволяет. Придется начинать «с корабля на бал». Уж звяните!

Fire Bat II QF-31x

ТТХ: D-pad на 8 положений, 6 кнопок плюс 2 дублирующие турбо-кнопки.

Дизайн: после первого взгляда на Fire Bat II лично меня обуили воспоминания о Sega MegaDrive I. Выполнен Fire Bat в форме слегка деформированной



«восьмерки», очень похожей на контроллер первой Сеги, с той лишь разницей, что Rockfire'овский симметричен по обеим осям, так что при желании его можно перевернуть «вверх ногами» и спокойно играть дальше. В правой части геймпада по диагонали расположились четыре кнопки: А, В и два турбо-аналога. Остальные четыре находятся в центре «джойстика». В актив этой модели можно занести то, что благодаря простому дизайну, хватать ее можно как угодно: цепляясь указательным пальцем за выступы в верхней части либо поддерживая ими геймпад снизу.

Удобство: под производив впечатление очень крепкого девайса. Благодаря легкости и хорошо подогнанному корпусу ему не страшны руки малыша или приравненного к нему не в меру экспансивного вожака. D-pad на 8 положений компенсирует свой малый размер удобством в экстремальных ситуациях, когда персонажем нужно действовать очень быстро. Нажимать две кнопки из четырех центральных было не самым простым занятием, но, нужно отдать должное, геймпады этого уровня вообще очень редко выходят с шестью «батонками».

Итог: геймпад обладает хорошим соотношением цена/качество, он как нельзя лучше подойдет маленьким детям и

неприхотливым игрокам в платформенные аркады.

Space Ranger QF-307U & Space Patrol QF-307im

ТТХ: d-pad на 8 положений, 10 кнопок.

Дизайн: если кому-то это важно, смотрится триста седьмых неплохо. Не знаю, с умыслом или без, но после определенных приклич и сравнений (хм, не без доли воображаки ☺) они напомнили мне морфинг контроллеров MegaDrive I, MegaDrive II и PlayStation I. Хотя и звучит это странно, но на самом деле выглядит этот «мутант» очень даже неплохо! Пусть и не футуристично, в отличие от более «навороченных» моделей, зато очень удобно, надежно и эргономично. От первого мегадрайва ему досталась слегка модернизированная форма, от второго — шесть кнопок в правой части. Ну а PlayStation «представлен» расположением четырех кнопок — сверху (правда, хоть и у PS

способствует увеличению скорости и маневренности управления. Единственное, что не слишком приспособлено к использованию в файтингах, это верхние кнопки. Просто размещаются они таким образом, что нажать их одновременно или последовательно, но очень быстро, не представляется возможным — приходится использовать суставы указательных пальцев. Позаботились разработчики триста седьмых и об эргономике — благодаря выступу под палец держать и Ranger, и Patrol в руках очень удобно. Кстати, единственная разница между этими моделями состоит лишь в интерфейсах — USB и Gameport соответственно.

Итог: прекрасное соотношение цены и качества, непризвлекательный, но очень удобный геймпад для любых аркадных игр. Стоит особо отметить predisposedность к файтингам.

Rainbow Warrior QF-207ET

ТТХ: d-pad на 8 позиций, 10 кнопок, EZTilt

Дизайн: при создании Rainbow Warrior'a разработчики приняли на вооружение известный Apple'овский ход — корпус геймпада они сделали прозрачным. Прибавим сюда «элитный» внешний вид, абсолютно несвойственное Rockfire название — и получим Rainbow Warrior. Джойстик как бы выпелен из кулака мягкого пластилина: сначала его немного нагрели, а затем начали извиваться, как только можно. В итоге вышло нечто растянuto-обтекаемое, по форме своей напоминающее что угодно, только не геймпад (долго я гадал, что это



их тоже четыре, расположены они совсем не так). Вот такой симбиоз.

Удобство: Ranger и Patrol можно назвать почти идеальными джойстиками для файтингов — не зря SEGA спасится серией Mortal Combat, а SONY — Tekken'ами ☺. К тому же при разработке этих геймпадов разработчики использовали очень интересное решение — вместо обычного d-pad'a был использован модифицированный, напоминающий увеличенный в несколько раз аналоговый джойстик. Переключатель этот характернее больше для настоящих летных манипуляторов или продвинутых рулей. Сперва это немного непривычно, но, при наличии определенной сноровки, ощутимо



такое, когда первый раз увидел ☺. Зато — футуристично и весьма прилично выглядит. Ни одной острой линии не найдешь!

На фоне подобных красот о расположении разнообразных «кнопочек» даже говорить не хочется. Как бы там ни было — две сверху, шесть слева и две посередине.

Удобство: на первый взгляд Rainbow Warrior несколько неудобен, но, взяв его в руки, очередной раз убеждаешься: не верь глазам своим. Слишком округлая верхняя часть на поверку оказывается очень эргономичной — указательные пальцы как влитые лежат на двух триггерах. А пальцы, не занятые упражнениями с клавишами геймпада, тем временем очень удобно хватаются за «отростки» (иначе их и не назывешь), выступающие из корпуса. Единственное нарекание может вызвать чересчур высокое расположение одной из шести функциональных кнопочек — маленькому до нее неудобно дотягиваться будет. Также Rainbow Warrior обладает интересной способностью. Курсором можно управлять при помощи наклона манипулятора, без участия d-pad'a.

Итог: самый смешной и несурзано выглядящий пад на самом деле не так прост, как кажется. За клоунистым внешним видом скрывается прекрасная эргономика и функциональность.

Space Hunter QF-326U

ПТХ: d-pad на 8 положений, 8 кнопок, ротационный троттл (с возможностью автоматического центрирования).

Дизайн: в отличие от Cyber Voyager и Sky Shuttle Pro (о которых чуть позже), тяготеющих к плоским линиям, «охотник» показывает всем зубы. Он остр и злов, если подобным эпитетом можно охарактеризовать его угловатые линии.

Удобство: благодаря выступам под манипулятором «охотник» превосходно держится в руках. Расположение кнопок и d-pada стандартно: шесть справа, две сверху и под слева. Основным отличием является наличие двух фиш — троттла и специального механизма для придания кнопкам статуса «турбо». В троттле Hunter'a любители флайтсимулов без труда опознают обыкновенный «газ», без которого не обходится ни



одина уважающий себя аналоговый манипулятор. Фишка данного троттла состоит в том, что благодаря кнопке «кало» он может закреплиться и использоваться как переключатель видов на два положения. Ну а закрепить за любой кнопкой статус «турбо» можно, нажав «батон» с одноименным названием и, собственно, желаемую кнопку.

Cyber Voyager RF-520U

ПТХ: d-pad на 8 положений, 12 кнопок, приемник радиоволн.

Дизайн: в сравнении со Space



Hunter'ом все линии смягчены, острый в этой и следующей моделях не увидишь. Исполнен манипулятор вполне стандартно: шесть кнопок слева, две спереди и еще четыре посередине.

Удобство: как и в триста седьмых, d-pad Voyager'a похож больше на копию аналогового джойстика в уменьшенном виде. Ну а о беспроводной связи и говорить не нужно — сама за себя все скажет.

Sky Shuttle Pro QF535UV

ПТХ: d-pad на 8 положений, 8 кнопок, ротационный троттл, переключатель видов на два положения, 2 мотора Force Feedback



Дизайн: идентичен Cyber Voyager RF-520U с той лишь разницей, что в центре манипулятора расположены троттл и переключатель видов на два положения.

Удобство: см. итог.

Итог: что лучше, беспроводная связь и четыре кнопки или обратная связь, да еще с «газом» и «повом» в придачу? Не зная. На вкус и цвет товарищей нет. Один геймер реди реалистичности пренебрежит свободой передвижения по комнате, а другому плевать на троттлы — ему просто спойкой посидеть хочется, а не «смаковать» застрявший среди завалов компактов шнур (фанаты приставок должны помнить, что проблемы с геймпадами возникали обычно по причине неисправности шнура).

X-Force GamePad QF-337UV

ПТХ: d-pad на 8 положений, 2 переключателя вида на 8 положений, 16(!) кнопок и 2 мотора ForceFeedback.

Дизайн: на первый взгляд X-Force своим футуристическим дизайном больше на-

поминает самолет-невидимку американских вооруженных сил ☹. Однако при ближайшем рассмотрении оказывается, что это все-таки SVEN'овский геймпад, просто очень продвинутые дизайнеры пороботали. По традиции, все модели, оснащенные обратной связью, на нагрузку получают и соответствующий внешний вид. Вот и X-Force туда же. Это самый габаритный экземпляр обзора, на при этом, взявнув сверху и зная о том, что у геймпада 16 кнопок, можно слегка удивиться, как сделал это я. Сверху находятся лишь светодиоды, d-pad, 2 переключателя видов и 4 кнопки. Все более-менее традиционно: под слева, «батон» справа, а маленькие аналоговые джойстики расположены немного под ними, как это было на продвинутых геймпадах PlayStation. Куда подевались остальные 12 кнопок? Выяснить это можно, просто перевернув девой вверх ногами. Обнаруживаем еще четыре: две под указательными пальцами и еще две — под большими. Матовато будет! Где еще восемь? Разгадать хитрое устройство X-Force'а удастся только с помощью руководства, на это уже совсем другая история ☹.

Удобство: неоднозначный выглядит решение разработчиков поместить две кнопки под большие пальцы. Нажимать на них приходится не подушечками пальцев, а суставами (хотя поиграв, я не решаюсь сказать, хорошо это или плохо). При несложной игре это, пожалуй, довольно удобно, но в моменты, когда кнопки нужно нажимать быстро-быстро, с управлением именно этими двумя «батонами» могут возникнуть проблемы — непривычны они. Еще одно небольшое замечание можно сделать по поводу кнопок под указательными пальцами — эти самые пальцы нужно иметь больших размеров. Ладно, теперь о хорошем. Хорошее, собственно, все остальное. Нашлись и все-таки потерянные кнопки: легким нажатием кнопки, коей является левый мини-джойстик, переключаем все остальные в режим «второго слоя». Правый переключатель видов также имеет второе предназначение, еще одно интересное инженерное решение. Кнопка, находящаяся под маленьким аналоговым джойстиком, отвечает за переключение режимов работы, переключателей видов и d-pad'a. Дюда, расположенная в центре геймпада, своим цветом сигнализирует о текущем режиме. Всего их три: гонимый, эшенавский и летный. По мере их переключения от манипулятора можно добиться чего угодно. В общем, глядя на все это безобразие, понимаешь, что X-Force — действительно выбор настоящего маньяка, как и гласит рекламный слоган SVEN'a.

Теперь к обратной связи. Эта фишка не мешала еще никому и никому — при желании ее можно отключить, но и с ней играть очень интересно — реализм, дерг его. Пусть в геймпаде и не помещается конкретных размеров вибропрергет, какое-никакое сотрясение воздуха Rockfire'овский Touch-Sense создает.

Итог: повторяю. X-Force — выбор настоящего маньяка. Именно маньяка во всех его проявлениях ☹.