

# МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

Полу месячник

№ 8(41)  
«Мой компьютер игровой»  
Подписной индекс 22307

15.04.2002

## HEROES IV

OF MIGHT AND MAGIC

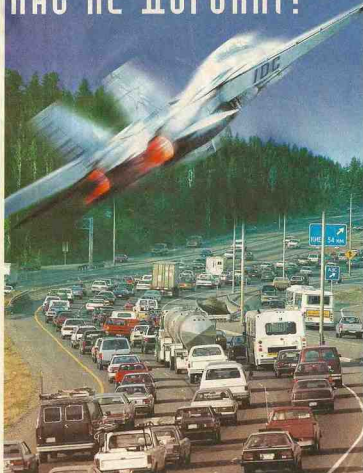
## ARX FATALIS

## WARRIOR KINGS

## STAR WARS

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

# НАС НЕ ДОГОНЯТ!



# ФАКС-МОДЕМЫ IDC — ЭТО:

- Самые быстрые на шумных линиях по результатам тестирования;
- Обновление прошивки, а также микроплата процессора DSP;
- Подробная инструкция на русском языке;
- Раз специализированных сайтов с технической и прочей информацией;
- Группа новостей fido7.ru.ircpo с активным участием разработчиков;
- Гарантийный (2 года) и послегарантийный сервис на Украине;
- Качественная голосовая часть с АОН, режимы speeddial, ночной режим;
- В комплект поставки входит ПО для факса, автоответчика с АОН, гоним;

## Продавцы в регионах Украины:

|                |                          |
|----------------|--------------------------|
| Днепропетровск | 0562 372-472, 362-087    |
| Днепропетровск | 0562 947-9919            |
| Донецк         | 0621 334-2222, 337-7016  |
| Запорожье      | 06121 32-7010, 32-2536   |
| Запорожье      | 06121 13-3443, 13-2051   |
| Закарпатская   | 07653 64-469             |
| Ивано-Франк.   | 03420 55-28-40, 55-31-50 |
| Луганск        | 06421 610-999            |
| Львов          | 03222 40-3121, 40-3122   |
| Львов          | 03222 72-2991            |
| Одесса         | 0482 248-511             |
| Симферополь    | 0652 248-369             |
| Сумы           | 05421 210-640            |
| Тернополь      | 03521 43-2309            |
| Харьков        | 05721 191-505            |

## Продавцы в Киеве:

|            |                    |
|------------|--------------------|
| Сотис      | 521-9730, 252-8626 |
| Сервис     | 464-5555, 464-7777 |
| Аксон      | 238-6567, 416-5224 |
| Гранато    | 455-4073, 478-3919 |
| Дилвест    | 455-6635, 464-8465 |
| Корс       | 490-6687, 463-6487 |
| Ковал      | 239-2585           |
| Корей      | 451-0242           |
| КПР-Сервис | 243-7152, 243-7153 |
| Наше       | 231-9530           |
| Ник        | 234-3336, 234-7487 |
| Прокон     | 374-7876           |

## Рекомендуемые цены:

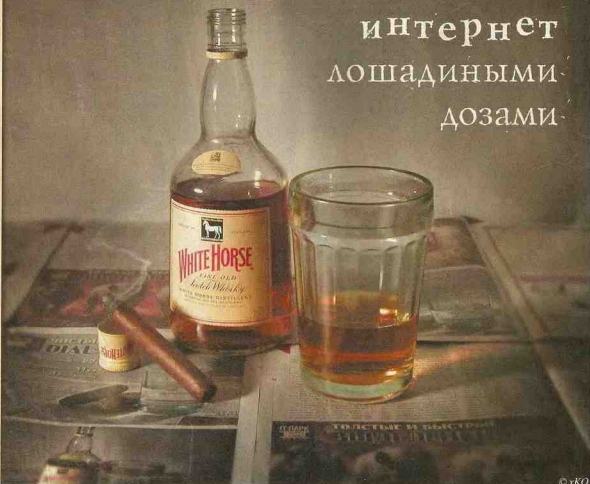
| Разница            | 5+ | 10+   |
|--------------------|----|-------|
| IDC 2814 BXL/VK+   | 80 | 78 75 |
| IDC 3614 BXL/VK+   | 05 | 92 89 |
| Стойка с Team 2814 |    | 1495  |

интернет  
сервис провайдер



опавайтесь  
пиратских копий

# интернет лошадиными дозами



т. 464-8262  
464-7185

Спонсор акции  
"ЗЕЛЕНАЯ ПОДПИСКА 2002"  
web-клуб GREENHOME

www.greenhome.com.ua



### off-line information

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

+ Живые растения  
+ Живой Интернет



## Внимание!

### Условия акции

### «Зеленая подписка 2002»

- ☞ В акции участвуют все подписавшиеся на «Мой компьютер игровой» на текущий месяц.
- ☞ Если подписка оформлена не на один, а на большее количество месяцев, то вы автоматически становитесь участником розыгрышей также в те месяцы, на которые подписались. Чем больше 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!

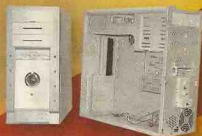
Для подтверждения участия в акции вы можете позвонить в редакцию по тел.: (044) 455-6888, 455-6794.  
Желаем удачи всем участникам!!!

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



### Список статей

1. Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf.  
IGI-2, стр. 7.
2. Владислав ТРОЕКУРОВ.  
Homeplanet, стр. 8-9.
3. Александр ГЛЮК.  
Arx Fatalis, стр. 10-11.
4. Том/Док/КЕРТИС.  
Heroes IV, стр. 12-13, 27.
5. Том/Док/КЕРТИС.  
Star Wars, стр. 14-16.
6. Антон МАКСИМЕНКО.  
Rainbow Six, стр. 17-19.
7. Веник ДЕЛОВОЙ.  
Вовочка и Петечка, стр. 20-21.
8. Дмитрий АМПИЛГОВ.  
Warrior Kings, стр. 22-24.
9. Василий ПОПОВ.  
Обучайся, играя, стр. 25.
10. Валерий АКСАК.  
Игры глазами Hansol, стр. 26-27.
11. Наталья ГРАДОВАЯ.  
Универсальная Барби, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Вы видите эту очередь возле ларька «Играград-печатни»? Да-да, правильно, эти люди стоят за свежим номером «Играградского вестника». Но вы не переживайте, наше бюро уже закупило достаточное количество номеров, и все экскурсанты получат сегодня газету бесплатно.

## Очередная «сторона медали»

Представители компании **Electronic Arts** продолжают снабжать геймеров информацией относительно грядущего add-on'a к «военному» 3D-шутеру *Medal of Honor*, который



будет носить название **Medal of Honor: Team Assault**. Как уже сообщалось ранее, в add-on войдет девять новых мультиплеерных карт и три сингловых миссии. Главным героем игры будет все тот же лейтенант Майк Пауэлл, которому на этот раз придется проявить свои способности в Нидерландах, Бель-

гии и, наконец, в Берлине, куда бравый американский вояка войдет вместе с советскими войсками. Да, пожалуй, это первый случай (по крайней мере за последние пару лет), когда разработчики американского шутера наконец-то вспомнили, кто именно выиграл вторую мировую войну. Мелочь, но приятно. Ну, и какой же add-on обходится без дополнительных видов вооружений? В MoH: Team Assault нам дадут возможность пострелять из пулеметов *Sten Mark 2* и *Modello MAB*, пистолета *Beretta Model 1934*, снайперских винтовок *Gewehr 43* и *CBT-40* и автомата ГППШ. Кроме того, нам обещают полностью переписанный искусственный интеллект, который должен просто поразить геймеров умом и сообразительностью. Согласно заявлению одного из сотрудников Electronic Arts, MoH:TA рассчитан именно на командную игру. То есть нам постоянно придется действовать в составе подразделения и доверять прикрытие собственной спины ботам. Так что AI действительно должен быть на высоте, чтобы игра не превратилась в пытку. Будем надеяться, что разработчики не ударят в грязь лицом. Напомним, что выход Medal of Honor: Team Assault намечен на конец 2003 года.

## Космос вызывает...

В Сети появились первые сведения о 3D-шутере **Star Trek: Elite Force 2**, который, как нетрудно догадаться по названию, станет продолжением приключений в популярной на Западе вселенной Star Trek. Первая часть, созданная разработчиками из фирмы *Raven Software*, пришлась по душе большому количеству поклонников жанра action. Что же готовит нам сиквел? Разработкой второй части



игры о приключениях Алекса Монро (*Alex Munroe*) занимается не менее известный разработчик — **Ritual Entertainment**, знако-

## 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 ПИСЬМ 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, предоставленные компанией SET.

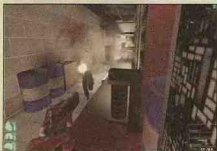
пр. Науки, 4 (044) 250-97-61  
set@set.kiev.ua www.set.kiev.ua



мым нашим геймерам. Но таким играм, как *SIN*, *Heavy Metal F.A.K.K.2*, *Blair Witch 3*. Издателем же нового проекта выступит компания **Activision**. В *Elite Force 2* нам снова придется принять участие в полном опаснейшем звездном путешествии и столкнуться с массой негодяев, населяющих галактику вселенной *Star Trek*. В игре будет двенадцать больших уровней, каждый из которых будет подразделяться на пять-семь эпизодов. Игра создастся на модифицированном движке *Quake 3*. Разработчики утверждают, что они постараются целиком и полностью сохранить стиль первой части, так что поклонникам *Elite Force* постачивается вновь встретиться со знакомыми персонажами и окунуться в захватывающую атмосферу космического приключения. Для расправы с противниками нам предоставят тринадцать видов оружия; некоторые из них переключают в *Elite Force 2* из первой части, но большинство будут абсолютно новыми. Как и всякий современный 3D-шутер, *Star Trek: Elite Force 2* будет поддерживать мультиплеер. Любители сразиться по сети смогут опробовать свои силы в таких режимах, как *Holomatch*, *Capture The Flag* и *Team Holomatch*. Игра должна появиться в продаже в начале 2003 года.

### Террористам на орехи

Недавно отправился на золото 3D-шутер **Die Hard: Nakatomi Plaza**, обзор которого вы могли читать в одном из предыдущих номеров «Моего компьютера игрового». Разработкой этой игры занималась компания **Piranha Games**, под чутким руководством фирмы **Sierra**. Для тех, кто слышит об этой игре впервые, сообщаем: *Die Hard: Nakatomi Plaza* был создан по мотивам известного голливудского фильма «Крепкий орешек», с



Брюсом Уиллисом в главной роли. Вам, в обзоре полицейского Джона МакКлейна, придется очистить небоскреб от зловещей там банда террористов. Честно говоря, демак по поводу довольно приятное впечатление. Многие новаторские идеи, использованные разработчиками в игре, при достойной их реализации могут внести в геймплей ряд приятных и необычных моментов. В общем, всем поклонникам качественного сингла советуем поближе присмотреться к этой игрушке. По предварительным данным продажи должны начаться двадцать третьего апреля сего года.

### Вести из России

На днях известный российский публишер компания **1c** объявила о поступлении в продажу реалтаймовой стратегии «Во-

рая корона», созданной немецкой фирмой **Zuxxez Entertainment** и переведенной компанией **Snowball**. Новинка является продолжением игрушки «Война и мир», появившейся на нашем рынке несколько лет назад. Но если «Война и мир» являлась скорее экономической стратегией (хотя там и присутствовали сражения), то во «Второй короне» вы найдете множество новых возможностей именно в «боевой» части игры. Вообще, разработчики утверждают, что при создании «Второй короны» было учтено множество пожеланий поклонников данной серии. Так что если вы с



удовольствием проводили время за «Войной и миром», советуем повнимательнее присмотреться к этому проекту.

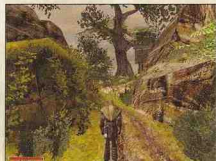
Кроме того, в магазинах появилась детская аркада «Ну погоди! Выпуск 1. Погоны», которая подарит нам возможность встретиться с интерактивным режимом с героями советского мультипликационного сериала. Кстати, слова «Выпуск 1» в названии игры ненавязчиво намекают на мысли о том, что вслед за ним последуют «Выпуск 2», «Выпуск 3» и т. д.

Но и это еще не все. Компанией «Акелла» была завершена локализация игры **Director for Football**, появившейся в продаже под названием «Менеджер футбольной команды», в которой вам придется взять контроль над этой самой командой и побороться себя в роли футбольного менеджера.

### Рывок из-под купола

Пока компания **Snowball** корпит над переводом весьма неординарной ролевой игры **Gothic**, разработчики — фирма **Piranha Bytes** — готовят к выпуску вторую часть этого мрачного повествования. Недавно стало известно, что **Gothic 2** должно отправиться в печать уже в октябре 2002. А совсем недавно стали известны подробности новой игры. Итак, действие второй части начинается после уничтожения Купола, то есть во внешнем мире. Главным плохим будет жутко серьезный товарищ по имени *Belgar* — старший брат и покровитель убиенного в первой части *Sleeper'a*. К сожалению, больше о сюжете практически ничего не известно. Зато известно кое-что другое. Выход за пределы Купола, например, чреват тем, что игровой мир **Gothic 2** станет приблизительно в три раза больше того, что мы видели в первой части. Претерпела изменения и ролевая система. Отныне нам не позволят создавать всестороннюю развитую личность, в той или иной степени владеющую всеми жизненно необходимыми навыками, как это было в первой час-

ти. Неизвестно по какой причине, но ребята из **Piranha Bytes** решили ввести строгое деление на классы, каждый из которых будет ог-



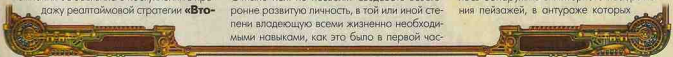
раничен в изучении тех или иных умений. На сегодняшний день обнародованы такие классы, как *маг*, *воин* и *паладин*. Кстати, именно с классами персонажей связаны некоторые повороты сюжета. Согласно заявлению разработчиков, все квесты будут доступны любому классу персонажей, но вот выполнять их они будут каждый по-своему, и выполнение одного и того же задания по-разному отразится на дальнейшем течении игры. Что ж, при достойной реализации (а после успеха первой «Оттики» не верить в **Piranha Bytes** просто неприлично ☺) подобный подход представляется по крайней мере интересным.

### Война с кокаином

Компания **Codemasters** недавно анонсировала новый 3D-шутер под названием **Soot to Kill: Colombian Crackdown**, непосредственной разработкой которого будет заниматься фирма **Juice Studio**. В этом новом экшене нам придется выступить в роли офицера по борьбе с наркомафией и разделиться с несколькими крупными колумбийскими наркобаронами. Разработчики обещают множество новаторских «фишек» и совершенно уникальный геймплей, абсолютно не похожий на все то, к чему мы с вами привыкли. К сожалению, именно такого новаторского и непохожего есть в запасе у **Juice Studio**, пока что неизвестно. Однако в самое ближайшее время разработчики обещали поделиться с нами своими планами. Ну что ж, пождем.

### TeneMyst

На сайте **DTF** (<http://www.dtf.ru>) появилось довольно интересная информация, касающаяся культового квестового сериала **Myst**. Оказавшись, американский телеканал **SCI FI Channel** анонсировал четырехсерийный сериал, созданный по играм серии **Myst**. Фильм был снят компанией **Mandalay Television Pictures** при поддержке **Columbia TriStar Domestic Television** и сотрудников компании **Cyan**, принимавших участие в создании первого **Myst'a**. Пересказывать сюжет фильма, я думаю, не имеет смысла, так как на практический один в один повторяет сюжет игр. Герои фильма попадают в загадочный мир, созданный гением писателя, способного создавать фантастические миры при помощи пера и чернил. К сожалению, нам не удалось обнаружить в Интернете изображения пейзажей, в антураже которых





будут происходить приключения на островах Миста, но раз в съемках фильма принимали участие джевелеры, создавшие этот фантастический мир, есть надежда, что теле-Myst будет хоть как-то напоминать свой прообраз.

## Пластырь для вампира

Компания **Eidos Interactive** выпустила патч для недавно вышедшего «вампирского» экшена **Blood Omen 2**. Так что если вы уже погрузились в изучение этого мрачного мира, возможно, вам стоит заглянуть на [http://ftp.eidos.com/pub/patches/blood\\_omen2/](http://ftp.eidos.com/pub/patches/blood_omen2/)



**bo2pc101.exe** и скачать трехмегабайтную заплатку. Патч исправляет ошибки, приводящие к зависанию компьютера и вылету игры в Windows, решает некоторые проблемы графики, добавляет новую опцию, позволяющую менять разрешение видеороликов и облегчает настройку управления.

## Интернациональный инопланетянин

Когда-то мы уже писали о том, что известная российская компания «Акелла» помимо разработки собственных продуктов и локализации западных игр иногда помогает иностранным разработчикам в создании их игр. Так, именно художники «Акеллы» рисовали локации и персонажей игры *Persian*



*War*. И вот сегодня стало известно, что следующим проектом, в котором задействованы дизайнеры «Акеллы» станет игра **Thorgal: No Man in this World**, разработкой которой занимается известная французская фирма **Cryo Interactive**. В этой приключенческой игре нам предлагают перевоплотиться в... инопланетянина по имени **Thorgal**, который вволю судьбы попал на Землю. К сожалению, на официальной страничке игры (<http://www.akella.com/media/ru/thorgal/>) информации почти что и нету. Известно только, что действие игры будет проходить в далеком прошлом. Нашему герою (и нам вместе с ним) придется с головой окунуться в мрачный древний мир, который проявит жесто-

кие боги, а люди — не более чем игрушки в их руках. В игре планируются восемь крупных локаций и более шестидесяти игровых сцен. Среди них будут холодные берега Северного моря, рыцарские деревушки и гигантские каменные замки. Причем скриншоты, представленные на сайте, весьма убедительно говорят о том, что Cryo не ошиблась в выборе художников.

## Американские горки

Компания **Infogrames** анонсировала экономический симулятор парка аттракционов **Roller Coaster Tycoon Golden Ticket**. Приобретая этот диск, все поклонники игрового рода получат не только сам **Roller Coaster Tycoon**, но и два его add-on'a: **Roller Coaster Tycoon Loopy Landscapes** и **Roller Coaster Tycoon Corkscrew Follies**. Надеюсь, вы хорошо себе представляете, чем именно вам придется заниматься, если вы решите стать директором парка аттракционов. Ну, а в add-on'ax вы найдете новые здания и технологии, которые позволят вам сделать ваш парк самым посещаемым местом виртуальной реальности.

## Веселая компания

Компании **1c** и **Snowball Interactive** объявили дату выхода стратегии «Гномы». Это игра должно появиться 12 апреля. То есть к тому времени, когда вы будете читать этот номер, диски уже должны будут поступить в магазины. «Гномы» (оригинальное название *The Diggles*) — это уникальный славянский стратегический и забавного приключения по мотивам скандинавской мифологии. Они могут копать. А могут и не копать... Они могут профессионально пить эль и не менее профессионально потрошить мухоморы. Кому как не им великий Один может поручить найти и изловить своего домашнего любимца, волка Фендрира? Вернуть домой зверька, способного уничтожить весь мир, смогут только они. Они — мастера подземелий и кудесники пещер. Они — гномы! Добрые и бескорыстные, готовые перерезать плотку любому, кто косо взглянет на их гладкие безбородые физиономии или осмелится разинуть рот на последнюю бочку драгоценного веселящего напитка. Но устоится ли им добиться обещанной Одином награды? Ведь ни одно доброе дело не должно остаться безнаказанным... Ответ на этот вопрос зарыт там, в глубине... В царстве «Гномов». Вот такую игру приготовили для нас российские локализаторы. Так что если вы цените серьезную стратегию, приправленную великолепным юмором, — не пропустите «Гномов». В этой игре вы сможете выбрать один из гномьих кланов (Умники, Ударники, Непоседы и Покойники) и провести его от каменного века до эры высоких технологий, развивая науки, возводя новые постройки и т. д. и т. п. Каждый из представленных кланов обладает своими уникальными возможностями, соответственно, разнится тактикой и прохождением игры за каждый из них.

## Карт-бланш

На сайте **Global-OP World** (<http://go.ewrivation.com/>) появилась информация о вы-

ходе редактора для игры **Global Operation**, повествующей об извечной борьбе террористов и контртеррористических подразделений спецназа. Редактор содержит в себе инструментальный и подробную документацию — конечно, все необходимое для создания новых уровней и модов к этой игре. Так что если вы хорошо владеете английским и увлечены мастерством, то заходите на <http://www.globalopgame.com/downloads/gotools.zip> и качайте. Размер — 4 Мб.

## Гонки с подачи Intel

В субботу, 30 марта, в Запорожье завершился очередной этап первых всеукраинских соревнований по виртуальным автотонкам «Гран-При Intel® Pentium® 4». С результатом 1 мин. 22.03 с в победители вышел 16-летний житель этого города, ученик радиоколледжа, **Владимир Брит**. Он награжден персональным компьютером на базе процессора Intel® Pentium® 4 тактовой частотой 1.9 ГГц.

Соревнования проходили на макете болида «Формула 1» с натуральной величиной. Всего в гонках в этом городе приняло участие более ста человек. Все было не просто, а очень просто. Вначале отвечавший на одном из вопросов, связанных с деятельностью компании Intel. Ну и если ответ правильный, сидишь за



руль машины и «жмешь на газ». Шестеро лучших гонщиков каждого из трех дней предварительных заездов вышли в финал, и вот — лучший из лучших получает приз.

Всего четыре десятых секунды уступил победителю его соперник **Виталий Глушнев**, который пришел в финале вторым с результатом 1 мин. 22.44 сек. В награду он получил цифровой микроскоп Intel® QX3. Третье место и приз в виде web-камеры Intel зововет ученик 11-го класса, **Алексей Бурцев** (его результат — 1 мин. 23.35 сек.). Еще трое финалистов запорожского этапа соревнований: **Алексей Агаров**, **Андрей Чепрасов** и специально приехавший в Запорожье из Днепрпетровска на «Гран-При Intel® Pentium® 4» **Александр Крючко** — были награждены памятными сувенирами от компании Intel и фирмы «АТ-Комп».

Не остались в накладе и проигравшие. Они сумели почувствовать себя настоящими гонщиками. Среди них были высказаны даже такие пожелания, как: «Возьмите в аренду «АвтоЗор» и начните выпускать там гоночные болиды». Но это дело будущего, а пока надо сказать интеловцам большое спасибо за замечательное мероприятие.



Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf

# IGI 2 COVERT STRIKE

## Что было. Что будет

В 2001-м году на свет появилась первая часть похождения специального агента Дэвида Джонса. И называлась она **Project I'm Going In**. Под нашим руководством сей агент благополучно перебил всех особо опасных блях, предотвратив тем самым нехилую дря-



ную катастрофу. И вроде бы все хорошо. Пора бы ему вручить медаль, купить пару бананов и отправить на заслуженный отдых. Ан нет, мировой терроризм не даст выпустить героя. Незаконная торговля оружием через глобальную компьютерную сеть, видать, очень сильно подвывает экономике страны ©, в связи с чем Джонса и посылают на верную... победу! Вель Дэвидом все еще руководим мы.

Террористы расплылись по всей территории мира. На наибольшие их скопления находятся на территориях России, Ливии и Китая. Именно туда бедолагу Джонса и посылает заданием командование, и там ему придется выполнить 20 миссий. «И пройдет он по тропам диким, оставляя за собой пустоту и разрушения». Hal! Все не так просто, как кажется на первый взгляд.

## Чем сердце успокоится

А сердце успокоится лишь после попадания в вас пули. И избежать шальной пули окажется намного труднее, чем в первой части.

На что люди жаловались, играя в IGI? А пили сетовали на абсолютно идиотский AI. Вражеские солдаты твердо вбили себе в место, что герои обычно думают (если думать), что единственное расстояние между двумя точками — прямая. Также они были абсолютно уверены, что меткость — главное для солдата, и поэтому могли выбрать пролетающей над ближайшим лесом мушкетерской тактикой в IGI оказалась стандартной: зосел — отстреливай, заметили — гайки. Но эта тактика себя оправдывала. Враги спокойно наблюдали, как умирают их со-

братья по оружию, не менее равнодушно прогуливались по их трупам, даже не пытаясь хотя бы для виду поорать или включить сирену. Так что сидеть в засаде можно было долго.

Но разработчики Project IGI 2: Covert Strike, норвежская команда **Innerloop Studios**, клычатся и божится переписать эту часть кода. То есть враг станет умнее. И, к счастью, будет не таким метким. Теперь солдаты учатся работать в команде, стрейфиться, кемперить, выпрыгивать из готового взорваться транспорта и т. д. Кроме того, враг будет чуть реагировать на звуки выстрелов, наличие крови, трупов, даже на звук шагов. Так что придется вспомнить «воровскую» практику: тела надо прятать, подкрадываться незаметно, использовать тихое оружие. Так как теперь события будут происходить больше на городских улицах, а не в «далекой тундре, где бродит одинокий чукча», то нам обещают множество различных урочных уголков, которые можно использовать для хранения тел.

## My name is Jones... Dave Jones

Дэвид так и не стал настоящим супергероем, который лишь слегка передергивается от прямого поражения в голову. До сих пор он умирает от первого-второго попадания в фильную часть. Другое дело, что подступиться к нему теперь не так уж и просто. Арсенал пополнился аж до 20 столовых, из которых почти половина — бесшумные, и два-три — дальнобойные с оптикой. Да еще и десяток вещей снаряжения облегчат существование Джонса на поле брани.

Но самое главное добавление — это хорошо усовершенствованный противотанковый ноутбук, который герой таскает всюду за собой. Кроме того, что благодаря компьютеру мы получаем указания от верной Анки (а куда же в IGI да без нее, привет от Чапыга Васильевича Иванова ©), так он еще и дает возможность сохраняться посреди уровня. Как же этого не хватало в первой части игры! Божье мил!

Но разработчики все же ухитрились испортить всю малину. Во-первых, для сохранения необходимо: а) достать ноутбук; б) записаться; в) спрятать ноутбук. На все эти манипуляции у Дэвида, как у порядочного тормоза, уходит ровно пять секунд, на истечение которых можно обнаружить себя слегка мертвым, так как враг не дремлет. А во-вторых, ноутбук в конце концов работает на батарейках, расходующихся на сохранение.

Грубо говоря, это значит, что количество сейвов на уровень ограничен!

## Давайте смотреть мультими...

Мультитейлер обещают поднять до уровня пресловутого Counter Strike'а (ню-ню ©). Причем даже обойти его по части реализма и командного элемента (ню-ню в квадрате ©). Так что же нам предлагают? А нам предлагают вот что. Смерть все также будет происходить от одного-двух попаданий. Чем это кончится — пока неясно, но посмотреть интересно.

Игра будет командной, а это значит, что для победы нужно устранить команду соперника (о каких-либо заданиях пока ни слова, но они должны, просто обязаны быть). А это в свою очередь значит, что после смерти придется дожидаться конца раунда, чтобы воскреснуть. А вот тут разработчики преподнесут нам сюрприз. При достаточно количестве у. е. (да, кстати, чуть не забыл — зарабатывание денег, как и сами деньги, тоже благополучно передали с «кемперстрейка» ©) можно воскреснуть прямо сразу. Пушки тоже покупаются на честно заработанные нелегким трудом бакалоиды ©.

Еще раз подчеркнем командный элемент игры: наличие на базах различных систем слежения и стационарных оборонительных турелей. А это уже предполагает лидера, координатора оборонительной и атакующей группы.

## А что же графика?

Об этом лишь пара слов. Движок — тот же, только слегка усовершенствованный. Тек-



стуры стали красивее, местность — детализированнее. Разрешения — до 1280x1024. Да и полигонов поприбавилось. Словом — улучшения явно пошли на пользу игре.

Осталось только дожидаться мая, и мы сможем увидеть, что же за продукт представит нам компания Codemasters.

Новая постройка в квартале Космисимуляторов — всегда большая радость для всех пилотов межзвездных кораблей. Но это здание особое. Его возводит команда российских разработчиков. Несмотря на то, что они не могут поспорить с популярностью со своими западными коллегами, создаваемый ими мир должен прийти к вкусу гражданам Галактики.

Владислав ТРОЕКУРОВ

# НОМЕРПЛАНЕТ

Приятно смотреть на западные шедеры, но гораздо приятнее любоваться нашими

Скоро, очень скоро наши СНГовские программисты обещают создать космосим, доселе невиданный (что особенно интригует). Если помните, не так давно появился космосим Star-Lancer (см. ММК №10(20)) — так вот, этот симулятор обещает побить даже его.

Если ты любишь свой клан, живешь ради него и для него, то ты тот, кто нам нужен (этими девизом будет освещен ваш путь пилота и бойца клана).

## Предыстория (...надежды, надежды...)

Человечество всегда стремилось к звездам — с незапамятных времен люди смотрели вверх, любя красоту космоса, надеясь, что когда-то им все-таки удастся долететь до таких далеких, но таких красивых звезд. Но могли ли люди предположить, что начало космической экспансии приведет к тому, что и там начнутся территориальные (или как там они в космосе будут называться?) конфликты, а всюду, куда бы ни занесло человека, будет проливаться кровь?..

К концу IV века эпохи освоения космоса колониальная политика Земной Конфедерации привела к разрыву дипломатических отношений с несколькими колониями. В основном это были богатые ресурсами планеты. К

шим административным центром Конфедерации, таким как Земля, Земл-2, Ганимед и космическая научно-исследовательская станция «Циолковский». Обретя независимость и избавившись от патронажа Конфедерации, появившиеся анклав изменили приоритеты в торговле и научных исследованиях. В результате такой агрессивной торговой и научно-исследователь-

ской политики эти планеты очень быстро стали крупнейшими торговыми центрами и в кратчайшие сроки получили технологию, аналогов которой Конфедерация не имела.

Уже в середине седьмого века, после начала освоения космоса, на планете появились действующие образцы биосимплантантов, которые позволяли улучшить многие базовые характеристики человека, а некоторые более продвинутые модели позволяли получить полный контроль над действиями менее развитых человеческих особей. К 750 году на Клото не осталось «чистых» людей: биосимплантантов стали применять в силовых структурах (полиции, военных подразделений). То были времена, когда жесткая иерархическая модель нашла крайне благодатную почву сначала в силовых структурах, а затем и во всех других промышленных, научных и прочих организациях, также требующих постоянного контроля и жесткого подчинения работающих в них людей.

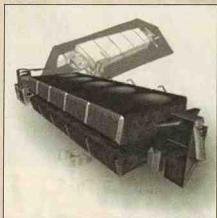
Возникновение кланов на планете стало результатом деления проживающего на Клото населения на «чистых» и «нейрозамесимых» людей. На момент разворачивающихся в игре событий анклав Клото очень сильно ушел вперед в технологическом плане практически от всех других анклавов. Уже к концу 767 года после серии вооруженных конфликтов основная власть была сосредоточена в руках двадцати семи военных кланов Клото, поднимавших под себя весь промышленный и научный потенциал планеты.

Самым малочисленным кланом из двадцати семи упомянутых был клан Тройден. Пла-

ва клана — Ланс Тройден, являлся основателем группы компаний, занимающихся экспортом лекарственных препаратов, медицинского нейроборудования и биосимплантов. В 746 г., перед началом территориального раздела планеты между кланами, к клану Тройден присоединились две отдельные бригады колониальной пехоты под командованием генералов Рига и Струда. Несмотря на это, с началом конфликта клан Тройден почти сразу потерял часть своих территорий, вытесненный более сильным кланом Ризз. Обладая мощным научно-исследовательским потенциалом клан Тройден был лако-



мым кусочком практически для всех его соседей. Именно поэтому он не был сразу уничтожен. В 772 г. резиденция Ланса Тройдена, не желавшего никому подчиняться, была взята штурмом войсками Ризз, одновременно была уничтожена бригада генерала Рига, защищавшая группу подземных лабораторий Тройдена. В ответ сын Ланса Тройдена Рифф приказал уничтожить портовый город Синхо, один из самых крупных городов, принадлежавших клану Ризз. С началом боевых действий бригада генерала Струда использовала последние разработки Тройденов — биохимические стимуляторы мозга, повышающие мозговую активность человека. И несмотря на почти трехкратное превосходство противника в силе, солдаты Струда вырезали практически весь город. Оставшиеся в живых свидетели описывают солдата Струда как «безумных мясников», которые в буквальном смысле рвали



моменту образования Конфедерации некоторые из них практически не уступали в научном и промышленном потенциале крупней-



все живое. Через два дня непрерывных боев стало очевидно, что Риф Тройден не может управлять действиями генерала Строда (равно как и его старшими офицерами), несмотря на личный нейроконтроль. К этому момен-



ту бригада Строда сравняла с землей города Роул, принадлежащий клану Глектор, и Немец, находящийся во владении клана Ронго. Совместными усилиями атмосферных штурмовиков Риз и Ронго остатки бригады Строда были уничтожены. Желая получить «безумные» технологические разработки Тройденов и технически не встретив никакого сопротивления, кланы Риз, Девиан и Ронго начинают вторжение на территорию Тройден.

В результате Риф Тройден с остатками клана бежал с планеты, успев вывезти часть лабораторий.

### Предыстория завлекает, игра увлекает

А когда, спросите, появляемся мы? Дык и ответ готов!

Именно сейчас, когда клан Тройден изгнан с родной планеты Клото, когда начались долгие поиски нового дома, по сценарию появляется Bb1. И предстоит вам сражаться за жизнь как свою, так и всего клана. Участвовать в космических баталиях, масштабы которых потрясут ваше воображение. Верный истребитель, нервная дрожь в руках, ожидание нового сражения, предсмертные крики пилотов других кланов. По ходу будете отыскивать следы иноземных цивилизаций, явно принадлежащих



к чисту гуманоидов. К сожалению, пришельцы не будут воевать в бой и гореть желанием скорее засвидетельствовать свое почтение одной из воюющих сторон. Так как планеты, населенные пришельцами, находятся на самом краю галактики, то соот-

ветственно, никаких территориальных войн между людьми и инопланетянами нет, а редкие контакты в основном будут ограничиваться обменом информацией — инопланетный разум тоже не прочь получить самые перспективные технологии, которыми, к счастью или сожалению, обладает ВАШ клан.

Также более 60 различных типов космических кораблей будут летать с вами и против вас — из них шесть сможете управлять вы лично. Прорисовочка этих кораблей (судя по скриншотам) хорошая, транспортники здоровенные, флагманы огромные, а поле битвы и того больше. Но не думайте, что ваши истребители слабы — они и крупную космическую посудину съедят на завтрак и не подавятся. Кстати, один из штурмовиков, как сказано в техническом описании, — лучший корабль в игре. Обладает прекрасными летными характеристиками и мощным вооружением. Предназначен как для ведения боя со скользящими силами, так и для уничтожения крупных целей. Ну а бомбардировщик, так тот вообще зверь, валить горазд не только лежащих в космосе крепостей, но и орбитальные станции. Ну что, внушительно? Я думаю, очень.



Кратенький рассказ, но в принципе всеобъемлющий. В Инете бродит небольшой мультфильм этой игры, сам видел и советую посмотреть на него своими глазами. Демонстрирует уже есть, но не для широкого круга, а для издателей. Посмотреть в ней есть на что: по сути, это кусок игры, полностью автономный, содержит 3 демо-миссии, по ходу которых можно и полетать вдоволь, и пострелять в свое удовольствие. Порадоваться, жизни, короче. Понятно, что ситуация с тем, что демо-версия закрытая, несколько напрягает — все хотят посмотреть (Ок, пускай не совсем все, но многие). До публичной демки у создателей руки в ближайшее время вряд ли дойдут, а вот ролик, возможно, выпустят очень скоро. Геймплейный ролик, все по-честному. Что в нем будет — пока секрет для нас с вами. Скажем, когда приблизимся к часу X.

Все модели в игрешке трехмерные, сваяли их в 3DStudio, но про одну из полезных их создатели рассказали уже сейчас: редактор, поставляемый с самой игрой, позволит переделать ваш корабль (или истре-

битель, это уж как вам захочется) — не внешне, но внутренне. А что уж там и как, поглядим в релизе.

### Характеристики игры (такие же жирные, как буквы):

- более 20 миссий, объединенных нелинейным сюжетом;
- реальная ньютоновская физическая



модель полета. Два режима полета космического аппарата: инерционный и круизный;

• в игре существует третья сила — Конфедерация, которая, в зависимости от поведения игрока, либо встанет на сторону клана, либо начнет воевать против него, либо останется нейтральной;

• действие игры происходит как в открытом космосе, так и на орбитах планет;

• грандиозные космические баталии. Одновременно в бою может участвовать несколько десятков кораблей;

• игроку предоставляется возможность выбора оружия, устанавливаемого на борту его корабля;

• со временем игрок получает возможность управления ведомыми кораблями. Этот режим имеет некоторые функциональные сходства с жанром RTS: управление подчиненными осуществляется на карте, как и в стратегиях.

### Системные требования (немного о грустном)

Возможно, что к моменту выхода игры раздел будет обновлен, но на данный момент системные требования Homeworld выглядят следующим образом:

• **операционная система:** Win 95 — 2000-XP;

• **системные требования:** минимальные — P2-266, 64 МБ ОЗУ, OpenGL-совместный акселератор, звуковая карта, 2х CD-ROM; **рекомендуемые** — P3-500, 128 МБ ОЗУ, GeForce2, A3D или EAX звуковая карта, 10х CD-ROM.

**ЖИВИСТИЛЬНО!**  
КОМПЬЮТЕРЫ ЛЮБЫХ КОНФИГУРАЦИЙ  
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ  
СКАНЕРЫ  
ПРИНТЕРЫ

ВОЗМОЖНОСТЬ ДОСТАВКИ В ПЕРИОДАХ ВРЕМЕНИ

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

Посмотрите направо. Эти большие железные двери в земле скрывают вход в Игроградские катакомбы. Недавними огнями ДЗВР была проведена разведка первого яруса этих подземелий. Если хотите, вы тоже можете совершить подземное путешествие.

Александр ГЛЮК

# ARX FATALIS

Несмотря на то, что погода за окном оставляет желать лучшего, календарь настойчиво убеждает нас в том, что в наши широты пришла весна, а вместе с ней начинают сбываться ожидания и упования поклонников жанра RPG. Не знаю, договорились ли разработчики самых чаровых ролевух этого года выпустить в свет свои продукты именно весной, или это случайное совпадение, но факт остается фактом. Любители RPG light (по крайней мере, на Западе) уже пробуют на зуб Dungeon Siege, а поклонники «ролевой классики» уже погружились в изучение мира Might and Magic IX. Но ведь это еще



только начало. Не за горами уже май, а вместе с ним и долгожданный релиз Morgwind'a — игры, которая совсем претендует не только на звание «RPG года», но и на более высокие титулы. Ведь если все (хотя бы основные) обещания разработчиков окажутся правдой, у The Elder Scrolls III: Morgwind будут все шансы стать каноном RPG, подняв планку для разработчиков игр этого жанра намного выше, чем это удавалось сделать всем ее предшественникам. И вот, в ожидании этого знаменательного события, многие из нас забыли еще об одной весьма неординарной игрушке, выход которой также намечен на май этого года.

Игра **ARX Fatalis**, разрабатываемая фирмой **Arkane Studios** при поддержке **Fishtank Interactive**, была воспринята в штыки большинством обозревателей игровых ресурсов (по крайней мере, в русскоязычной части Интернета) практически сразу после ее анонса. Причем большинство

наездов оказались, как это у нас водится, просто смешными. Во-первых, игру называли несовершенной (несмотря на столь любимые гейм-журналистами обещания «полного 3D», да еще и подкрепленные великолепными скриншотами) только из-за того, что все действие будет происходить строго в данжене, без возможности выйти на поверхность. Это в наше-то время! — потрясая кулаками в воздухе, кричали «акулы кейборда». Да хоть бы постыдились! Видать, не хватило извилим сгенерить «движок», поддерживающий открытое пространство. Так бы и сказали, а не придумывали притянутую за уши историю о мире, в котором погосло солнце, вследствие чего всем жителям пришлось уйти под землю, поближе к еще не остывшему ядру планеты. Так нет же, рассказывают сказки, вместо того, чтобы нанять нормальных программистов!

Второй взрыв эмоций последовал после того, как была обнаружена «магическая» система ARX'a. В этой игре нам придется вычерчивать изображение магических рун при помощи мышки, приблизительно так, как это было реализовано в Black&White. Разработчики из Arkane Studios вполне логично заметили, что магия — это ведь, по сути, довольно сложная штука и, для того чтобы скопировать заклинание, нужно приложить немного больше усилий, чем те, что требуются для нажатия на соответствующую иконку или клавишу.



виду. Если ты мог, то будь добр это самое заклинание выучить и произнести его в горячке боя. Причем произнести ПРАВИЛЬНО, ведь любая ошибка в таком серьезном

деле смерти подобна. И снова громогласный вой потряс серверы, разрывая на части полотно HTML'я: реализм в ущерб геймплею! Куда денется баланс! Must die!

Справедливости ради следует признать, что подобные крики ни разу не доносились со специализированных RPG-шных сайтов. Привыкшие к экспериментам в настольных играх, ролевики мудро выжидали, что же из всего этого выйдет, тщательно накапливая и изучая полученную от разработчиков информацию. Мы тоже ждали, про себя желая успеха ребятам из Arkane Studios и вот, наконец, дождались. Я не помню точно, когда именно появилась демка ARX Fatalis, однако как только отчаянные усилия Кертиса по извлечению ее из Сети увенчались успехом, я тут же протянул к ней свои грязные кошачьи лапы.

Итак, с завязкой мы уже знакомы. Солнце мира ARX, действительно, навсегда скрылось за горизонтом, и люди были вынуждены уйти в гигантские подземные галереи, рас-



положенные под остывающей земной поверхностью. Кто их вырыл и с какой целью, увы, осталось загадкой. Но к тому времени, когда замерзшее человечество сунуло свой синий нос поближе к теплу материи-земли, выяснилось, что место уже занято. Здесь, на глубине черт-знает-сколько километров, уже долгие годы жили гномы, гоблины, тролли и прочие знакомые всем поклонникам фантазии существа, которые, конечно же, не особенно были рады новым соседям.

Но люди есть люди. Им простишь то, что они простят, чем попытаются убедить растастать со своими надеждами. Не прошло и нескольких поколений, как человеческое королевство отводало себе местечко по соседству с «коренными» жителями подземелий. И все бы хорошо, если бы не пришел Самый Плохой Парень. Он тоже оказался из местных. Нет, не жителей, а Богов. Звали его Akbaa, и заведовал он самыми грязными и чудовищными вещами в мире. Бог Зла, короче. Причем очень сильный бог. Да будет вам известно, что не тролли с гоблинами (и уж никак не рыжие гномы @) являлись хозяевами мрачных подземных галерей ARX'a все прошедшие тысячелетия. Они были просто квартирантами, которые всю жизнь тряслись от страха в тени черных культа Akbaa. Эти таинственные ребята и правили бал под земной поверхностью. Через некоторое время после прихода человеческой росы под

землю, культисты не на шутку активизировались. Последовали зверские убийства лучших людей королевства, сопровождаемые вонючим дыханием Akbaa, поднимающимся из нард планеты. Всплоснулись и Светлые Боги: видимо, планы их злобного брата все-



речь раскопались с их собственными. Однако, как это принято у Богов, сами они рук марать не захотели, а решили свалить все на хрупкие человеческие плечи. А вот насколько эти плечи будут хрупкими — зависит только от вас. Это означает, что нам в очередной раз предстоит выступить в роли Избранного, Борца со Вселенским Злом и Спасителя Мира. Готовы? Тогда поехали.

Меню генерации персонажа, наверняка, разочарует поклонников «классической» ролевой игры и порадует фанатов action/RPG. Собственно, я бы вообще отнес ARX Fatalis именно к этому поджанру. Но давайте по порядку. Нам предлагается раскинуть имеющиеся очки опыта между четырьмя основными характеристиками (*strength, mental, dexterity, constitution*) и девятью умениями (*stealth, technical, intuition, ethereal link, object knowledge, magic, close combat, projectile, defence*). Причем вы сразу же увидите, какой стат как влияет на тот или иной скилл. Понятное дело, что не поднимая... вы вряд ли хорошо овладеете искусством незаметной подкросты к противнику, о без... вам не стать хорошиим магом. Соответственно, если вам... будет недопустимо мал, то нанесенный удар не впечатлит самого завалачего гоблина. В общем, ролевая система ARX'a проста, эффективно и многогранна. Она позволяет создать как узкоспециализированного мастера, так и всесторонне развитую личность. Причем делю убедил меня в том, что и тот и другой будут вполне жизнеспособны. Конечно, если вы изберете путь магии, то на первых порах вам придется туго [хотя, с другой стороны, много вы помните игр, в которых маги рулили с самых первых



минуту?]. Но кто знает, что будет потом?

Итак, сгенерив своего героя, мы отправляемся прямиком... в тюрьму. Да-да, игра начинается в подземной крепости, обжитой гоб-

линами. Причем причины их плохого отношения к нашему alter ego останутся для нас загадкой. Ровно как его имя и вообще вся прошлая жизнь. Вам еще не надоели герои, страдающие полнейшей амнезией? Нет? Так познакомьтесь еще с одним. Впрочем, выбравшись из камеры труда не составит. Нужно всего лишь освоиться с управлением. Это окажется намного проще, если вы станете внимательно читать подсказки, которые будут преследовать вас первое время буквально на каждом шагу (надеюсь, что в релизной версии разработчики оставят эту опцию). Дело в том, что все многообразие возможностей было «повешено» на комбинации восьми клавиш (плюс Shift и Ctrl) и две клавиши мыши. И хотя поначалу немудрено запутаться, со временем к этому привыкаешь, и все идет как по маслу.

Раздевшись с охранником, вы, по сути, остаетесь один на один с таинственным и загадочным миром ARX. Если хотите идти по сюжетной линии, совету ю как можно больше общаться со всеми встречающимися по пути NPC. Язык до Akbaa доведет ☺. Если же охота просто побродить по подземельям, подобраться эскпы и запастись полезными вещичками, вперед — манкинский стиль еще никто не отменял. Однако нужно быть осторожным. В ARX Fatalis можно убить любого персонажа и не исключен такой вариант, что, прихлонув кого-то не того, вы уже не сможете вернуться на путь добра и спра-

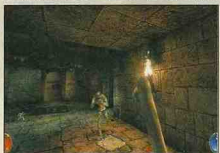


ведливости. Но в любом случае — выбор за вами.

Теперь давайте поговорим о боях, ибо сражаться придется не то чтобы очень много, но вполне достаточно, дабы потешить свои кровожадные инстинкты. Бои происходят в реальном времени. Для того чтобы начать схватку, вам придется переключиться в так называемый «боевой режим» (Shift + Left click). Автоматически этот режим не включается, так что приходится быть начеку — враги ждать не будут. Как только вы займете эту самую «боевую стойку», можете начинать драться. Удары наносятся довольно медленно, так что длительной подготовки вам не понадобится. Зато пригодится разучивание приемов боя. Это немного напоминает «комбо», хорошо знакомые любителям файтингов и action/adventure, однако вид «от первого лица» и некоторые специфические особенности придают сражениям в ARX свой неповторимый колорит. Чем дольше вы держите зажатой кнопку мыши, отвечающую за удар, тем сильнее этот самый удар получится. То есть вы можете осыпать противника дождем легких улюков или врезать один раз — но конкретно. Причем второй вариант не

всегда предпочтительней.

Против каждого врага нужно будет применять различные типы ударов, то есть придется много экспериментировать. Кстати, не следует забывать, что большинство мест, в которых вам придется сражаться, довольно плохо освещены. А ведь это — раздолье для «воинов тени». Когда вы попадаете в плохо освещенное место, слева появляется фигурка крадущегося человека, означающая, что враги вас не замечают. Чем лучше у вас рас-



вит навык «стелс», тем в более освещенном пространстве вам удастся остаться незамеченным. Улавливаете, к чему веду? Воин-вор в таком мире может оказаться одним из самых предпочтительных персонажей.

А как же магия? Без нее в фэнтезийном мире нукуда. В ARX Fatalis нам придется иметь дело с рунической магией. Руны, предоставленные в демке, я изымал из карманов трупов моих незадачливых предшественников. Каждая руна символизирует какое-нибудь слово или звук, из которых нужно составить заклинание. «Произносить» эти слова придется путем вычерчивания символов, обозначающих ту или иную руны. Таким образом, для того чтобы заклинание сработало, придется воспроизвести как минимум два символа. Конечно, в реальной жизни бою это сделать довольно тяжело. Но разработчики пошли нам навстречу. Находясь в «боевом режиме», вам позволено заранее начертать до трех заклинаний, а потом быстро их активизировать. К сожалению, в демке нет ни одного боевого заклинания, так что «пошучить» этот процесс не удалось.

Даже по такому маленькому кусочку, который представляет собой демка, можно сделать очень много выводов относительно будущей игры. Место, отведенное для этой статьи, уже заканчивается, а я еще не рассмотрел и половины того, что собрался. Не зря транту тема мрачной и такой затягивающей атмосферы подземного мира, в котором соседствуют темные заброшенные штольни и освещенные ярким светом факелов дворцы и таверны. Я не говорил о множестве NPC, разительно отличающихся друг от друга (за все время прохождения мне не попалось двух одинаковых персонажей). Не говорилось о пространственных диалогах, которые помогут вам разобраться в сложившейся ситуации. Я не говорил о том, что, убив курьцу и (обязательно) зажав ее, вы сможете восстановить потерянные в бою силы. Я не говорил... Да, много о чем не говорил, но может быть, оно и к лучшему. Ведь намного приятнее самому постепенно открывать все новые и новые стороны игры, чем прочесть о них в журнале.

Об этом здании, я думаю, рассказывать излишне. Сверкающий дворец Heroes of Might and Magic IV, наконец-то, открыл свои ворота всем желающим. Гномы, архангелы, бегемоты, личи и прочие жители таинственного Ахеота ждут своих предводителей, чтобы вновь вступить в смертельную схватку.

Tom/DOC/KEPTIC doc\_kerits@hotmail.com

# HEROES IV

## OF MIGHT AND MAGIC

Не думаю, что мне стоит рассказывать вам, что за игра Heroes of Might & Magic. Сомнительно, что найдете много людей, которые никогда не слышали об этом популярнейшем сериале. Мы с вами играли в первую часть, потом наслаждались второй, фанатели от третьей и ждали четвертую. Вот, дождались. Теперь моя задача — рассказать тем, кто еще не видел четвертых «героев», что именно они пропустили: рассказать вам о моем путешествии в таинственный мир Ахеота. Мир, в котором нам с вами предстоит жить и сражаться...

**Системные требования:** минимальные — P-II 300, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб видео, 750 Мб на жестком диске; рекомендуемые — P-III 450, 256 Мб ОЗУ, 16 Мб видео, 750 Мб на жестком диске.

Но сначала маленькое отступление, дань памяти, так сказать. Или дань ностальгии — не знаю. А вот скажите, вы в курсе, когда появились первые «герои»? Да, великолепно. Браво, а в курсе, какая игра послужила про-

чала крупницы, а потом и потоки информации. Естественно, как лессимист, которого разрабочники уже неоднократно обломали в лучших ожиданиях, я заранее настроивался на худшее и точил нож, дабы сделать сиппку. Себе или тому, кто попадется под руку в трудную минуту. И, естественно, я оказался первым добровольцем, которого отпривал наш департамент на разведку в мир Ахеота. Мол, голова, Doc, — твое самое сильное место, ван, после «Ренегата» стены менять пришлось, все в дырок. Так что иди ты... на Ахеон. Если придется брать штурмом вражеский замок, то лучше любой катапульты ворота проломить.

Ну, я и пошел. В заданном направлении, с указанной скоростью.

Что? Какой такой Ахеон? А как же Эрафия?

Нет больше вашей Эрафии. Волной смыла. Ну, это когда мы с Глюком выясняли, кто лучше — файтер или маг. Что, не помните? Придется опять сделать маленький экскурс в прошлое.

Итак, все было как обычно. Дело было вечером, и забот, ясное дело, был полон рот. Война, короче, шла. Как обычно, хорошие парни уничтожали плохих, и это было правильно. Кто такие хорошие парни? Ну, ясное дело, именно те, кто в тот момент побеждал.

деревянный меч. Если читали, то должны помнить, — там предсказание было, что если братья [мечи, сиречь] сойдутся в битве, то миру конец. Правда, Алмазного и Деревянного



меча под рукой не оказалось, зато мы откопали Клинок Армагеддона и Ледяной Клинок. Не знаю, в каких родственных отношениях состоят эти мечи, но то, что мы с Глюком — братья, не вызывает сомнений. Так что пророчество формально было соблюдено.

Как оказалось, не только формально. Браво Никку — стоило Огню и Льду столкнуться, как — хлоп, ценная реакция и полный карачун-бобой. До свидания, Эрафия, нам будет тебя не хватать. Смахнув купные мусские слезы, мы, вспомнив инструкции по технике безопасности, «выдернули шнур и разбили стекло» — проще говоря, открыли портал и эвакуировались подальше от гибнущего мира и слегка недовольных ормий, точнее, их остатков. Кто ж знал, что они последуют за нами?

Вот, собственно, с этого и начиняется новая страница истории Героев Меча и Магии. Страница, запись которую предлагается вам.

**Он сказал: «Поехали!» — и махнул рукой...**

Это не Гагарин сказал «поехали», это я сказал, перед отправкой на Ахеон. Ну и поехал, в смысле, я думал, что поехал, а попал по назначению, понял, что приплыл.

Действительно, как я обычно проходил предыдущие «части»? Загружал игру, смотрел за-



образом для них и когда она появилась? Откуда растут ноги у популярного нынче сериала? Ага, вижу, поднятых рук стало значительно меньше. Так вот, началось все с того, что в далеком 1990 году компания New World Computing выпустила игру под названием King's Bounty. Это была одна из первых игр, в которую мне довелось играть, и тогда я еще не подозревал, что играю в дедушку Король Пошаговых Стратегий ©. Не всякая игра может похвастаться такой родословной — между прочим, прошу заметить, что ни одна из частей «героев» не потерпела провала, все они раскупались с огромной скоростью и получали самые лестные отзывы от обозревателей. Неплохо для компании, ухитрившейся завалять свой RPG-сериал, я имею в виду Might & Magic.

Впрочем, ладно, что-то я отвлекся. Хватит о делах прошлых, давайте о делах нынешних.

Естественно, как и все фанаты данного сериала я с огромным интересом следил за его разработкой, вылавливая из Интернета сна-



В принципе, все было бы хорошо, если бы мы с Глюком, перечитавшись Ника Перумова, не решили поставить небольшое театроизванное представление на тему «Алмазный меч —

ставку, выбирал любую карту, ставил уровень «Нормаль» и приступал к уничтожению врагов, по ходу осваиваясь с нюансами. Сыграв несколько игр, я начинал чувствовать себя достаточно уверенно и переходил к компании, которая отточила мастерство до нужного уровня. После этого можно было приступать



к играм с живыми противниками. В Аксоне, не мудствуя лукаво, я решил действовать так же. Посмотрел, загрузил и... Быстренько был уничтожен злобными врагами. Вторая попытка оказалась более успешной. Уничтожен я был после продолжительного сопротивления. После этого я ушел курить и пить пиво. Как человек, имеющий опыт игры в пошаговые стратегии (не только в «Героев, между прочим» с далекого девяностого года, я был несколько выбит из колея. Нет, я понимаю, когда играешь в незнакомую игру, до пока не разберешься, что к чему, будешь проигрывать. «Дискайплз» доказали эту нехитрую истину. Но одно дело новые для меня «Дискайплз», другое — старые как мир «Герои». Стоп, как «какой мир»? Опоньки, а старый мир-то — то-то... Как зовещали нам болельщики, весь мир насилья мы разрушили. До основания. А затем? Затем оказались в новом мире, очень сильно отличающемся от старого. Изменился мир, изменились «герои». Давайте начнем лучше с *туториала*. Обучение — вещь не лишняя, позволит сэкономить драгоценное время и не мене драгоценные нервные клетки.

Нововведений в игре действительно много. Даже очень. Начнем, что называется, с одежды. В смысле, с *графики* — она поменялась кардинально. Особенно это заметно во время битвы — вид стал изометрическим, что довольно существенно повлияло на тактику сражений. Впрочем, тактика тактики, ее можно было помянуть и не меняя привычного «вида сбоку», но разработчики решили не оста-



вать камня на камне от прежних «героев». Если менять, так все. Чтобы сразу стало понятно, что перед нами новая игра, живущая по новым законам, действия которой происходят в новом мире. Хорошо это или плохо? Попробуем разобраться. Правда, скажу сразу —

что касается графики, то лично у меня она вызвала весьма двойственные ощущения. Идея-то, конечно, интересная, но исполнение... Ну не знаю — как по мне, в тех же трех «героев» замки смотрелись покрасивше, да и анимация была гораздо лучше. Но, повторюсь, это мое личное имхо. Может, я просто раб привычек ☹.

Знаете, когда разработчики подолгу эксплуатируют один сериал, рано или поздно они понимают, что для того чтобы интерес к продукту не ослабевал, нужно от части к части многое менять. Одни идут по пути графических усовершенствований с небольшим количеством нововведений. По сути, мы получаем ту же конфету, но в новой обертке. К примеру, так было со вторыми «Дискайплз». Другие ступают на рискованный путь экспериментов и глобальных изменений. Почему рискованный? Дело в том, что люди — странное существо, это еще старик Фрейд заметил, объяснив нам, что все проблемы от секса. А секс дело такое, что слишком резкие изменения могут привести к импотенции или различным маниям. С играми дело обстоит похожим образом: если все время одно и то же, то надоедает, теряется острота ощущений и хочется чего-то новенького. Но не слишком — человеческий организм не любит резких потрясений и стрессов. В наше под-



сознание забиваются четкие стереотипы поведения и отношений, и если вдруг человек, которого мы хорошо знаем, начинает вести себя как-нибудь совсем по-другому, это вызывает некоторый дискомфорт. Представьте себе, что бы я почувствовал, придя в родимый департамент, если бы обнаружил Рэнда, увлеченно гонящегося в «Квейк» и рвущего белоснежные на футболки? Боюсь, бутылкой пива дело бы не обошлось. Вот с играми дело обстоит примерно так же: с одной стороны, сознательно мы стремимся к новому, а вот под-сознание требует от игры держаться в определенных рамках, ломать которые для многих не так уж и просто.

Так вот, уничтожение Эрафии в игре глубоко символично. Оно готовит наше подсознание к путешествию в неизведанное. К ломке привычек и стереотипов. К новым ощущениям и открытиям. Причем никто не утверждает, что эти ощущения будут приятны всем. Я сразу хочу предупредить, что многим четвертая часть игры... Впрочем, полно себя обманывать — перед нами не четвертая, а сама что ни есть первая часть новых «героев». Так вот, многим эти «герои» не понравятся. Не потому что они хуже предыдущих частей. Потому что они другие. Они рушат наши стереотипы, рушат картонный домик нашего привычного мира. И одних из нас, плю-

нув на все, отправятся на Аксоне, другие, ругая на чем свет стоит порывы ветра, начнут скреплять картонные стены. Своей слюной, за неимением ничего другого ☹. Думаю, Фрейд, если бы не помер, смог бы очень много написать о феномене компьютерных игр, сублимации и связи их с сексуальными фантазиями ☹. Но я не Фрейд, так что, пожалуй, вернусь лучше к игре.

Как я уже отметил, изменений очень много и коснулись они практически всего — полностью изменена система умений героев, поменялись классы героев, радикально преоб-



разилась система магии, другими стали замки и обитатели в них монстры (это не значит, что вы не встретите монстров, знакомых по предыдущим частям — встретите, просто у них теперь другие характеристики), полностью обновилась схема боя, система осадки замков и, главное, герои иначе стали влиять на поединки. Теперь они в нем участвуют лично. Более того, в армии может быть не один герой, а несколько, можете, если захотите, создать армию, состоящую только из героев. Появились такие знакомые по другим играм фишки, как туман войны и караван (возможность отправлять войска из одного замка в другой, союзный). Нейтральные монстры теперь могут напасть на прохаживающую мимо армию (привет, Кинг Баунти, здравствуй, Дискайплз). Полностью исчезли апгрейды монстров в замках — в каждом замке по восьми типов монстров, по две каждого уровня, но начиная со второго уровня, придется делать выбор, кого именно строить. Кстати, с моей точки зрения, не самая удачная идея. Во всяком случае среди монстров четвертого уровня тех рас, за которые я успел поиграть, выбор был вполне однозначен. Как мне кажется, разработчики что-то не дадулки с балансом, и один из монстров оказался сильнее другого. Причем значительно сильнее. Так что, если в большинстве отношений «герои» стали сложнее, то в том, что касается строительства, они изрядно облегчились. Идеальная формула выводится очень быстро, и отступать от нее особой необходимости нет (кроме вариантов с нехваткой ресурсов).

Кстати, и самих замков изменения коснулись, и дело не только в том, что изменились строения и что монстры теперь рождаются каждый день, а не по понедельникам. Изменения коснулись и системы оборон-штурма Замка. Хочу остановиться на этом чуть более подробно. Итог, теперь у штурмующих нет катапульты. Вы не можете пробивать стены — увы, теперь нужно ломать ворота. Причем ломать своими войсками, а пока вы будете это делать, стоящие за стеной кинты будут вас бить. Больно.

Окончание на стр. 27

Кайл Катран вернулся! Кто же из любителей 3D-шутеров не помнит этого легендарного джедая? Нас снова ждут сражения с солдатами Галактической Империи, постижение таинственной Силы джедаев и новые приключения во вселенной Star Wars.

Том/Док/КЕРТИС doc\_kertis@hotmail.com

# STAR WARS

## JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

**Системные требования:** минимальные — P2-350, 128 Мб, 3D-акселератор; рекомендуемые — P3-750, 256 Мб, 3D-акселератор

В тридеватом царстве, в тридесатом государстве... Нет, не так, вот: «Давным-давно в далекой-далекой галактике бушевали Звездные Войны». Думаю, вы помните это — даже если лично поучаствовать в них вам и не довелось (давненько все-таки это бы-



ло), не слышать о них вы не могли. Помните, там еще Люк Скайуокер крошил в капсуле своего папочку лозерным мечом. Ага, Дарта Вейдера. Семейко, блин...

Но ладно, речь сейчас вовсе не о Люке, давайте поговорим о другом, менее известном, но не менее крутом джедае, о Кайле Катране.

Давным-давно, но уже в нашей галактике и даже на нашей планете, Джордж Лукас снял эпическую сагу под названием «Звездные Войны» (впрочем, это раньше мы думали, что снял, — оказывается, снимает до сих пор ©). Я не буду вам рассказывать, какой популярностью пользовались три части этого фильма, я не стану рассказывать, сколько вышло книг, действие которых разворачивается во вселенной Звездных Войн. Не нужно, все это вы знаете и без меня. Нет ничего удивительного в том, что дядя Лукас не смог пройти мимо идеи создания игр, действие которых происходит в его вселенной. А что, раскрученная торговая марка и толпы фанатов налицо, а значит, игра, каким бы комом она ни получилась, покупать будут. Честно говоря, лично меня игры с лейблом Star Wars особо не впечатляли. Кроме одной, вышедшей много лет назад. Попробуйте догадаться, о чем я говорю. Естественно, это Jedi Knight. Игра, рассказывающая нам о приключениях мало кому известного джедая Кайла Катрана.

Не знаю, как кому, но первый Джеди мне очень понравился — я

с удовольствием прошел его, круша врагов на своем пути и размахивая лазерным мечом. Следуя заветам великого Йоды, я использовал Силу и, конечно, победил. Как вы, возможно, помните, сюжет в первой части игры крутился вокруг того, что Кайла пытались переманить на Темную Сторону. Лично я, на всякий случай, прошел игру в обоих вариантах и остался очень доволен.

К сожалению, после успеха первого Джеди дедушка Лукас занялся зашибанием денег, тупо спекулируя на торговой марке, и о Кайле на долгое время забыли. Но приходит время, когда для поддержания имиджа нужно перестать выпускать дешевые подделки и сделать серьезный проект. Проект, о котором будут говорить. Родинка помнит своих героев. И вот, из задвинутого в угол подвала стола была извлечена запечатанная папка с надписью: «Джедаи возвращаются!».

Честь делать продолжение популярного в свое время шутера досталось всем известной компании **Raven**, которая уже неоднократно доказывала свое великолепное умение создавать сингловые игры — правда, с мультиплеером особых удач они не достигали. Впрочем, для подобной игры мультиплеер не критичен — гораздо важнее сильный сингл. Главное,



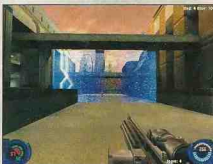
чтобы разработчики учли все находки и неудачи первой части и сделали игру еще более интересной, а сюжет — еще более захватывающим.

Правильно? Вот и я так думал. Думал и ожидал новой порции наркотика под названием «Звездные Войны». Ну люблю я этот сериал, что тут подделаешь...

И вот, игра вышла. То, что игру делал Raven, намекало на интересный сингл, то, что игра делалась на движке Q3, намекало на хорошую графику. Ну а то, что действие игры происходит во вселенной Звездных Войн, намекало сами знаете на что...

### Где моя зеленая дверь, оборван провод, я теряю контроль...

Обычно часа игры вполне достаточно, чтобы составить первое впечатление. К середине игры я уже могу не задумываясь ответить на вопрос, хорошая ли это игра (с моей точки зрения) или отстой, а заодно и



объяснить, почему. Когда игра пройдена, вопросов у меня не остается, я великолепно представляю, что и как буду писать в обзоре. Обычно. Но не в этот раз.

Скажу честно, я несколько потерялся, и оценить игру мне очень сложно. Сказать: «Отстой, играть нельзя», — язык не повернется, но и утверждать, что перед нами шедевр, — тоже. При этом даже никак не отмахиваясь, мол, средняя игра, можно играть, а можно и не играть — тоже не то. Странно, да? Вот и я удивляюсь. Что ж, давайте просто дружно посчитаем плюсы и минусы, вписавшиеся на морде моего вольтметра, а потом вместе попытаемся понять, что же перед нами.

Начнем, пожалуй, с графики. Что тут сказать — движок Q3. Никаких претензий, прорисовано все просто великолепно. Конечно, ангары и переходы не родуют своим разнообразием и количеством деталей, зато фигурки противников и анимация вполне на высшем уровне. Тут сложно к чему-то придраться, а отсутствие особых красот вполне оправдано лугасовской эстетикой. Если вы помните, в фильмах всякие там коридоры и ангары особыми красотами тоже не блистали. Разработчикам удалось довольно неплохо визуально передать знакомый нам мир Звездных Войн. И не только визуально — должен заметить, музыкальное сопровождение, до боли в сердце узнаваемое, еще сильнее нагнетает атмосферу. Счастливым обладателем навороченных звуковых карт рекомендую поделиться всеми прелестями EAX'a. Найдите файл **jk2config.cfg** и измените в пара-



метре **seta 5 UseOpenAL «0»** нолик на единичку. Сделали? Наслаждайтесь — почувствуйте себя зрителем, сидящим в кинотеатре. Поверьте, уже только за озвучку, настолько качественно воспроизводящую



атмосферу фильма, игре можно простить многое. Очень многое. А теперь представьте: вы валитесь в омут, где вас встречает десяток имперских десантников. Полутьма, музыка нарастает — и вы вас заметили, тишина взрывается грохотом взрывов, пространство просто вскипает от лазерных вспышек. Жуть. Хочется остановиться на месте и полюбоваться открывшейся перед вами красотой. Действительно, круто. А с хоршим звуком вообще бесподобно. Теперь добавь к этому великолепную анимацию смертей, подергивание мертвого штурмовика, красивейшие падения с высоты, почти реалистичную физику — как противники отлетают в стороны после взрыва гранаты под ногами! Нет, боевые сцены великолепны и заслуживают самой высокой оценки, особенно с точки зрения их кинематографичности. Я думаю, что если бы разработчики из Raven просто сделали тулуп рубиловку в стиле Сама, практически не имеющую сюжета или смысла, или рубиловку, хорошо одобренную сюжетом, что было в «Ренегате», перед нами оказались бы шедевр, затмевающий большинство существующих шутеров.

Но увы, разработчики решили идти своим путем. Точнее, продолжить зачин, начатый в первой части игры. Итак, держитесь: перед нами «интеллектуальный шутер». Жанр для людей со стальными нервами и, извиняюсь, железной задницей ☹.

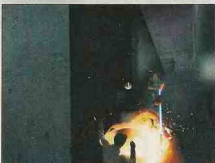
Помните, была такая игра — *Hexen*. Ага, начинаете понимать, о чем я говорю? Для тех, кто еще не догадался, объясню: за-



гвоздков во втором Джеди является вовсе не уничтожение живой силы и техники противника. Больше всего времени у вас займет оттачивание загадок, точнее, поиск ключа, открывающего нужную дверь, или включющих вентилятор, или... Короче говоря,

все уже мертвы на уровне, а выход найти вы не можете. Временами игра доводила меня до состояния, близкого к эпилептическому припадку: я начинал закрывать глаза, стонать, плевать, греть провод от мышки. Потом я включал комп и шел курить. Выкурив пять-шесть сигарет, я снова включал игру и продолжал искать зеленый ключ от красной двери.

Я знаю, есть любители загадок. Есть любители бродить часами по лабиринту, отыскивая ненажатый тумблер или незаметную дверь. Нет, некоторые из загадок мне понравились: например, чтобы проникнуть в комнату, нужно управиться с маленьким роботом, проехать по туннелю и отключить тумблер. Это было прикольно и лихо. Красивая загадка с красивым решением. Или когда для того, чтобы открыть дверь, нужно метнуть лазерный меч и перебить тросы, держащие груз. Ничего не имею против подобных загадок. Но когда вся задача сводится к тулому поиску некоего тумблера... Причем, нужно заметить, сюжет абсолютно линейен, а некоторые уровни достаточно велики, так что обшаривать их — задача не из веселых. И если вы не нажали кнопку в самом начале, то в конце не откроется дверь. Жуть. Лишено всякой логики и сделано только для того, чтобы ли-



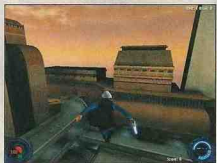
шить меня душевного равновесия ☹.

По большому счету, подобные загадки слегка утомляли еще в предыдущей части игры, но тут создатели явно перешли Рубикон. Мы уже говорили, что Raven вполне заслуженно считается компанией, умеющей делать красивые сны. А что у нас вышло?

Впрочем, давайте посмотрим на сюжет. Игра по сути состоит из двух совершенно несогласных между собой частей. Итак, наш друг Кайл по какой-то причине забросил свой лазерный меч, плюнул на все джедаиские заморочки и превратился в обычного солдата. Может, не совсем обычного, а очень хорошего, но значения это не имеет. Скорее, как говорится, болезнь века. И вот, летает он себе между планетами вместе со своей боевой подругой Джейн (тоже мне, Тарзон нашелся) и выполняет задачи Центра. Такой себе командос. По сути, вся первая часть игры представляет из себя обычную стрелалку, не имеющую никакого отношения к Джедаям. Вам дают миссию, вы ее выполняете, получаете новую директиву, и так далее. Причем большую часть времени занимает не убийство противников, а разгадка различных загадок. Ну, плюс к тому, время от времени вам приходится отыскать какого-нибудь подопечного (сначала это Джейн), которые так и на-

роват пасть смертью храбрых на поле боя. Еще одна штука, которая меня всегда бесила. Начинать проходить эпизод заново из-за того, что какой-то идиот на другом конце карты решил сунуться под вражеский бластер... Brpl! Невняшка.

Но все в жизни имеет свойство заканчиваться. И вот, после успешного выполнения очередной миссии вы натыкаетесь на Темно-



го Джедая, сделать с которым ничего не можете. Силен он необычайно. Зато этот Джедай может сделать кой-чего с вами и с вашей подругой. Вост-то он просто слегка бьет, а Джейн типа убивает. Почему ее, а не вас? Хороший вопрос. Как я понимаю, ему просто нестерпимо, чтобы вы вновь стали Джедаям и пошли мстить ☹.

Естественно, Кайл не может оставить безнаказанной смерть любимой напарницы и потому направляется в Долину Джедаев. Вот с этого и начинается вторая часть игры — если вы не обломались и дошли до нее, радуйтесь, перед вами самое интересное. То, без чего Джеди не был бы Джеди, а именно возможность использовать Силу и Световой Меч.

Как видите, ничего оригинального в сюжете не предвидится; более того, по большому счету шит он большими нитками. Разработчики не принесли в игру практически ничего нового, зато весьма плотно используют находки и особенности предыдущей части. К сожалению, как положительные, так и отрицательные.

Сейчас, пожалуй, пришла пора рассказать об арсенале, которым вам предстоит пользоваться. Как обычным, так и джедайским.

## Ручное оружие ближнего боя

☞ **Stun baton** — электрошокер. Я им пользовался аж дважды. Просто патроны заканчивались. А так... лишний слот.

☞ **Lightsaber** — меч джедая. Buy! Это сигнал Рубим противников на куски и отбиваем лазерные лучи. Более того, проволочной клавишей его можно метнуть в цель, после чего он вернется. В ближнем бою весьма круто, особенно когда научиться им пользоваться.

☞ **Brayer blaster pistol** — лазерный пистолет. Мне не понравился. Слишком маломощный.

☞ **E-11 blaster rifle** — энергетическое оружие. Основное оружие в начале игры. Стреляет одиночными зарядами, а в альтернативном режиме очередями. Правда, точность при этом падает.

☞ **Tenlos DXR-b disruptor rifle** — снайперка, напоминает рейл, но не такая удобная. Рекомендую стрелять супостатам в голову. К сожа-



лению, увеличение работает только тогда, когда стоите; стоит двинуться — зум пропадает.

☛ **Wookiee bowcaster** — арбалет из Хэретика не зовут Стреллет энергетическими зарядами. Весьма неплохое оружие.

☛ **Imperial heavy repeater wits con-**



**cusson launcher** — автоматическое оружие с подствольником.

☛ **Destructive electro-magnetic pulse 2 gun** — смесь ружья с пилососом ☹. Стреляет энергетическими зарядами. В альтернативном режиме выстрел, ясное дело, мощнее.

☛ **Golan arms FC1 elecheffe weapon** — странная пушка. В обычном режиме стреляет энергетическими зарядами, но не слишком точно; в альтернативном — швыряется энергетическими гранатами. В мультиплеере лично я использовал в основном альтернативный режим.

☛ **MERR-SONN PLX-2M portable missile system** — это не ракет-лаунчер. Это просто гаубица. Правда, ракеты летят медленно.

## Взрывчатые боеприпасы

☛ **Thermal detonator** — ручная граната. В обычном режиме слишком большая задержка, потому не очень эффективная штука, противники успевают отбежать. Зато в альтернативном режиме взрыв происходит при соприкосновении с землей. Весьма полезная вещь, особенно в начале игры.

☛ **Trip mines** — мины с лазерным детектором. Ничего необычного, против тулуп противников неплохо помогает.

☛ **Detonation packs** — мина с дистанционным подрывом (взрывается при нажатии правой кнопки мыши). Довольно неплохой способ отпугивать на тот свет лаяющихся за тобой ступиковиков.

Оружия, как видите, не очень много, но оно достаточно эффективное. Правда, большая его часть станет вам доступна только во второй половине игры.

**Проверено в бою**  
в клубе "Бастин"

**КОМПЬЮТЕРЫ**  
(044) 441-2435, 458-4539, www.apex.kiev.ua

Теперь о том, без чего Джейда не Джейда — о Силе.

Что мы имеем на этом фронте? Смотрим сами:

☛ **push** — сбивание противника с ног, управление недоступными триггерами;

☛ **pull** — раньше при помощи этого умения можно было обезоружить противника, теперь вы притяните его к себе. Также необходима для использования переключателей и триггеров на расстоянии;

☛ **speed** — увеличение скорости передвижения и атаки световым мечом: получите *bullet time*;

☛ **jump** — прыгаем выше, прыгаем дальше;

☛ **grip** — дистанционное повреждение внутренних органов противника;

☛ **lightning** — швыряемся молниями не хуже Императора;

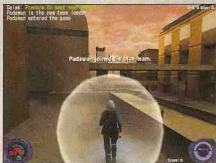
☛ **heal** — лечение, оно и есть лечение;

☛ **mind tricks** — всевозможные внушения и гипноз противника.

А теперь заметьте, что я перечислил только способности, которыми вы будете пользо-

ваться в сингле. Согласитесь, немало...

Кстати, учтите, что игра идет от первого и от третьего лица: когда мы с обычным оружием, играем от первого, когда с лазерным мечом — от третьего. Сначала мне показалось это жутко неудобным, но потом я посмотрел, как Кайл прыгает и бегает по стенам, и вопросы отпали. Великолепно! А какие комбы с мечом он творит... красотища, одним словом.



А вот теперь переходим к самому, на мой взгляд, интересному во втором Джейде — к мультиплееру. Все, чего так не хватает игре, воплощено в нем. Скажу просто, лучшая мультиплеерная игра за последнее время. Просто великолепной! Медали и Волфы вместе с Ренегатами отдыхают. Красиво, динамично и, благодаря Силе, очень необычно. Между прочим, вы можете сами создавать себе героя, наделив его различными способностями, а можете играть уже созданными, «усредненными», каждый из которых, к слову, имеет свои предпочтения в использовании обычного оружия и Силы. Что радует, это существование ботов — к слову сказать, они в общем-то парни не промах. Так что играть мультиплеер можно и на одном компе, хотя, естественно, воевать с людьми гораздо интересней.

Так что абсолютно неожиданно для всех RAVEN создала весьма неплохую мультиплеерную игру, за которой ваш пакоярный слуга проводит довольно много времени, оттачивая свои джедайские умения на ботах и попавшихся под руку живых противниках. Чего и вам от всей души рекомендую.

Ну вот, пора переходить к заключительному этапу разбора игры. К выводам, сиречь. Что же мы имеем?

На одной чаше весов — довольно посредственный и притянутый за уши сюжет, крайне неспешный из-за обилия загадок геймплей игры (точнее, ее первой половины). По другую сторону водораздела нас поджидает прекрасная графика, отличная озвучка, куча приколов во второй части, когда Кайл обучает свою силу. Не имеющий аналогов, благодаря заморочкам с Силой (первую часть



мы дружно забыли), геймплей второй половины игры и просто отличный мультиплеер. Такой вот расклад получается.

А что мы получили в результате?

Сложно сказать, но пока я писал статью, с личной оценкой я определился. Как бы там ни было, но плюсов в игре больше, чем минусов, и в общем она мне понравилась. Любителям Халфы и Хексена рекомендуется однозначно ☹. Скажу честно, если бы не мультиплеер, пожалуй, я остался бы недоволен. Но оценивать-то игру нужно не по частям, а целиком... Поэтому скажу так: общее впечатление после прохождения сингла и многих часов мультиплеерных баталий — положительное. Правда, сингл можно было бы сделать гораздо лучше. Ну что им, скажите, стоило убрать всю эту дурь с поиском тумблеров? А почему бы с самого начала не дать Кайлу меч и Силу? Будете прощсе, господа разработчики, и люди к вам потянутся.

Знаете, у меня возникло впечатление, что в плане сингла первая часть все-таки была сильнее. Тут невольно напрашиваются аналогии с сериалом. Я очень долго ждал выхода Первого Эпизода. Дождался. Посмотрел. Да, он красивее прошлых частей, да, спец-



эффекты получили. Но сам фильм... Не то. Тут то же самое. Не то.

Хотя, если узнаю, что началось разработку «Джеди Найта 3», пожалуй, буду ждать. Ведь на самом деле великолепная возможность сделать уратный экшен. Грех не воспользоваться...

Этот легендарный комплекс не раз исследован всеми любителями тактических шутеров. Им известен каждый закоулок, каждая комната, каждый лестничный пролет. И все же они раз за разом возвращаются сюда, чтобы снова почувствовать себя бойцом элитного подразделения Rainbow 6.

Антон МАКСИМЕНКО [dezertir84@hotmail.com](mailto:dezertir84@hotmail.com)

# RAINBOW SIX

— Алло! Полиция? Помогите! Захватили посольство с очень важными дипломатами.

— Пожалуйста, успокойтесь. Помедленней — я записываю.

— Был прием. Пришли все VIP-персоны. Даже пришел сами знаете кто... (последняя фраза была сказана шепотом).

— Сами знаете кто? Да что вы говорите. Уже выезжаем!

Положив трубку, оператор нервно покрутил, подумал (что с ним редко случалось; по-



следний случай был зарегистрирован, когда ему сказали, что его забирают в армию). А может, и так все обойдется? Нет, в сказки он не верит уже с 18 лет, после той же армии.

Что ж, надо поднимать слезотряд. Но как это сделать? Вот уже два часа они режусь в покер, и тот, кто их потренирует, будет всю жизнь копить деньги на лекарства.

Но делать все-таки что-то надо. Поэтому оператор спустился в отдел, приоткрыл дверь и крикнул: «Срочный вызов из посольства! Ситуация 3а», увернулся от пушечной в него бутылки и быстро смылся от греха подальше. Такого набора изысканных выражений эти стены еще не слышали. Вспоминали и родители оператора, и посольство, и «Ситуацию 3а», и отдельные органы человеческого тела. Но наконец, чувство долга одержало верх. Команда собралась, сфотографировалась на память, провела двухчасовую пресс-конференцию и выехало по срочному вызову.

## План А

Вот так примерно начинается каждая часть известного и, несомненно, популярного сериала от отца книг о спецназе Тома Клэнси. И имя этой игре — **Rainbow Six** (бурные аплодисменты).

В этой статье я постараюсь дать краткое описание всей серии и подробно остановиться на самых интересных частях. И начну по традиции с самого начала.

Сложно сказать, почему сериал назван именно Rainbow Six. Трупы нехороших парней, мозги, размазанные по стенке, бомба, разносящая на куски автобус с детсадовцами, — все это как-то слабо ассоциируется с радугой. А вот цифра шесть. Нет, я понимаю, что ребята слепо исполняют все приказы командования, но сказать, что они шестерят, было бы слишком. Так, с названием разобрались.

Теперь я вам поведаю, когда это все начиналось. А начиналось это все еще во времена первой Delta Force. Разработчики не могли не обратить внимания на проблему терроризма. Они просто не могли не воспользоваться столь популярной и многообещающей темой (в смысле денег). И в свет вышла «Радуга Шесть». Принцип игры был прост, как пять копеек. Вы становились руководителем интернациональной оперативной группы. Ваши враги — злобные зачинщики беспорядков и прочие нехорошие люди. Вы катаетесь по миру, отвечаете на вызовы из горячих точек. Начинается все с нудного, но необходимого брифинга, где вы услышите душераздирающие истории о зверствах террористов и посмотрите фильмы на эту тему.

Далее вы набираете команду из представителей разных стран. Она может состоять



максимум из восьми человек. В ваши обязанности входит подбор для вашего отряда оборудования и оружия. Выбирать можно броню, первичное оружие (автоматы), вторичное оружие (пистолеты) и два дополнительных комплекта (гранаты, патроны).

После этого начинается самая интересная стадия игры — планирование. Перед вами карта с обозначением комнат и террористов. В вашем распоряжении четыре груп-



пы (синяя, красная, зеленая, золотая). Теперь вы садитесь и определяете план действий для всех групп: зайти в комнату А, ослепляющая граната, три выстрела — три трупа и т. д. Затем выбираете, за какого из членов команды хотите поиграть, и... welcome to hell.

Миссии вышли захватывающими и интересными. В первой части сюжетная связка в них отсутствовала. Просто набор разнообразных и непохожих одно на другое заданий. Сначала предлагалось очистить от вредителей посольство. Затем следовали миссии в джунглях, в окопках наркоторогов, даже на киностудии. От нас требовалось многое: слепо следовать плану, который нам спустили сверху с приказом пошевеливаться (или который вы собственноручно составили, потратив на это более получаса). В основном требовалось спланировать операцию без жертв с их стороны, но так как реакция террористов на посторонние звуки еще не была пророботана, то это большого труда не стоило. Задания с этими беспомощными овцами перемежались с разминированием бомб и установлением чучков в апартаментах подозреваемых в связях с мафией (самая сложная задача — даже один выстрел означал провал).

Арсенал для уничтожения преступников был небогат, но подобран по всем правилам и со знанием дела.

**Benelli M1 Tactical Shotgun** — наш родимый шотган. Не встречал еще ни одного симулятора спецназа без шотгана. Предназначен для крутого выбивания дверей и

для ближнего боя. Продается вместе с патронами 12 калибра. Ходят слухи, что профи может выстрелить пять патронов с высокой точностью менее, чем за одну секунду.

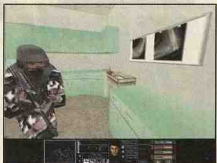
Далее уменьшенная версия всеми любимого M16 — **Colt AR-15**.

Уже классика жанра **Colt M-16A2** — машина смерти для средней и дальней дистанции.

Не забыли разработчики и **HK MP5 SDS**, а также **HK MP5K PDW** (уменьшенный вариант).

Из семи pistols представлены **Beretta 92FS**, **Beretta 92FS Silenced**, **HK MARK 23 .45**, **HK MARK 23 .45 Silenced**, **HK USP .40**, **HK USP .40 Silenced**. Но разницы между ними замечено не было. Просто набор разных моделей, так что смело выбирайте то, что вам понравится.

Естественно, для каждой миссии требовался тщательный подбор оружия. Дополнительное снаряжение играло важную роль: гранаты осколочные, гранаты слезоточивые, взрыватель на дверь, датчик сердце-



биения, набор стмечек, набор для обезвреживания бомбы или же дополнительные патроны.

Любителям играть в дочки-матери предоставлялось возможность нарядить команду в униформу различных цветов и оттенков. Большой роли это не играло, но смотреть было приятно. Особо хочется отметить убийства. Одна пуля в голову или две в корпус — и «молодая не узнает, какой у парня был конец».

Со смертью вашего подопечного игра не заканчивалась. Можно было переключиться на любого из членов команды и продолжить благородную миссию.

Вот такой увидела свет Rainbow Six в 1998 году н.э.

И понеслось... Бешеная популярность игры стимулировала появление новых модов и add-on'ов. И они раскупались, и раскупались активно! А если учесть, что средняя цена на диски на Западе превышает \$20, то фанаты заплатили около 200 зеленых за право насладиться всей серией. Согласитесь, что за одну игру с набором дополнительных карт — это многовато.

Но ведь платили же.

## План В

А теперь давайте поближе познакомимся с этими добавлениями. Самое известное из них — **Rainbow Six: Rogue Spear**. Сиквел превзошел своего предка, а также жалкого дальнего родственника (пробу пера, если хотите) **Rainbow Six: Eagle Watch**. Многие западные издания при-

сали, что **Rogue Spear** — это прорыв в игровостроительстве. Такого качественного продукта любители тактических шутеров не видели давно. Принцип «всех убью» — один останусь» здесь не действовал и не являлся ключом к успеху. Такое поведение могло привести только к гибели вашего отряда. Для победы над мировым терроризмом требовалось тактическое мышление, четкая планировка и командная работа. Эта игра полностью подтверждала высказывание о том, что «один в поле не воин». Теперь невозможно было мирно проспать весь брифинг и невозмутимо пропустить планировку операции. Умелая подготовка составляла 60 % успеха операции. Игра четко делилась на «фазу планирования» и «фазу действия».

Для новичков в «фазе планирования» разноцветные линии, похожие на мажорные, абсолютно ничего не говорили. И они легкой рукой посылали элиту спецназа на верную гибель. Лишь бы побыстрее перейти к рубилке. Но что же отличает тщательно спланированную миссию от попытки самоубийства. План, план, план и еще раз план (и вовсе не тот, о котором вы подумали. Перед операцией ниши, и вообще, скажем наркотикам НЕП!).

Но это я увлекся. Успех операции зависел также и от правильного выбора оружия. Не дай Боже, забыли глушитель, одеть, и все. Не жди меня, мама, хорошего сына. Полчася планировки перечеркнули одним громким выстрелом. В таких ситуациях чаще всего страдал монитор. Ну а люди более спокойные и краткие просто начинали все заново. Но с каждым разом вы все ближе подбирались к победе. Разработчики специально продумали систему команд для управления всей группой. Приказы «вперед» и «назад», «сидеть» и «лечь», «к ногам» и «фас» (шутка) призваны были раскрыть ваши тактические способности, научить вас основам командования опергруппой (а вдруг пригодится!).

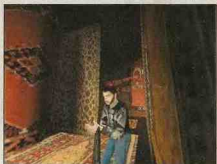
Кстати, об обучении. Мне кажется, что в «Радуге Шесть» и ее детях лучше всего была проработана тренировка. Салагам предлагалось попрактиковаться в метании гранат, прицельной стрельбе, выбивании



дверей. Более крутые парни могли смоделировать реальные ситуации с захватом заложников, но используя реальные пули.

Тренировка являлась увлекательным и сложным делом как для новичков, так и для более опытных геймеров. Здесь мы понимали, что высывать свою дурную голову из-за угла небезопасно. Нужно было приви-

вать к раскладу клавиш, причем учиться этому на той же тренировке. Команд околослось настолько много, что мне приходилось поначалу выписывать их на листочек и в процессе боя отвлекаться, чтобы посмотреть,



как же там активизируется группа «Альфа».

Но вот вы прошли тренировку, подготовили беспротиранный план, теперь можно переходить к фазе действия.

В **Rogue Spear** появилась сюжет! Он основан на повествованиях бессмертного Тома Клэнси. Теперь вы боретесь с русской мафией, пытающейся заполучить ядерное оружие. Внимание, есть миссия в Украине, на одной из атомных станций. Как было приятно увидеть родной герб и флаг. Но у западных разработчиков явно романтическое и в корне неправильное представление о наших атомных станциях. Сразу видно, что они там никогда не бывали. Вот такой он, сюжетный расклад.

Ну а что же изменили и улучшили девелоперы?

Рассмотрим самые важные отличия **Rogue Spear** от оригинала.

✓ В игру введены снайперы. Многие миссии просто невозможны без поддержки кемпера в кустах. Специально для этого предусмотрено оружие с оптикой, а в фазе планирования добавлены новые опции.

✓ Появился редактор миссий. Ну, господа-любители извращений, вот ваш шанс показать себя и свою фантазию. Вы можете моделировать любые ситуации, составлять террористов, бомбы, хостеджей и пр.

✓ Вроде бы улучшенный AI террористов. Теперь они реагируют на посторонний шум, но делают это по традиции тупо. Стараясь убежать в стенку и упорно отказываются вызвать подмогу или хотя бы крикнуть: «Наших братья!».

✓ Погодные условия (дождь, снег), которые делают миссию веселее и красивее.

✓ Улучшенный эффект от ослепляющих гранат и от осколочных гранат.

✓ Расширенный арсенал оружия (снайперки, автоматы, pistols, включая знаменитый **Desert Eagle**).

✓ Возможность записать прохождение миссии, а потом показывать друзьям и любоваться самому.

✓ Режим наблюдателя. Вы видите план, а потом наблюдаете за боевиком, который живет по вашему сценарию.

Самой печальной частью игры была графика. Хотя девелоперы прорисовали все движения, вплоть до перезарядки оружия и моргания глаз, графика все равно полу-

чилась блеклая и невыразительная. В «Кемпер-Страйке» то же было реалистичнее. Но не будем о плохом. Игра получилась приключной и пошла на ура во всем мире, именно благодаря тактической части. К то-



му же она полностью превзошла свою предшественницу по всем параметрам.

### План С

Открытыми успехом, создатели начали штамповать новые приложения. Но они получились малоинтересными.

**Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear — Urban Operations** — то же самое, что и **Rogue Spear**. Просто набор городских миссий. Всего их пять. И сюжетом они никак не связаны. Зато разнообразие радует: турецкий базар, район в Мехико-Сити, каналы Венеции и комната в гон конгском отеле. Ударение было сделано на операции в людных местах, где потери среди мирного населения надо свести к нулю. Больше ничего нового не предложили. Что же, забавно, забавно.

**Tom Clancy's Rainbow Six: Covert Ops** — а это уже вариации на тему **Delta Force**. В Америке дополнение вышло на двух дисках. На первом — настоящая энциклопедия по борьбе с терроризмом. Там можно было найти статьи с иллюстрациями о всех антитеррористических организациях мира. Рассказы о самых известных терактах и фильмах на эту тему. Диск для любителей.

На втором CD вышло само дополнение. Игрой ЭТО назвать язык не поворачивается. Итак, это дополнение включало в себя три миссии, объединенные в кампанию, и шесть тренировочных. Диск предназначался, по всей видимости, для неумоляемо играть в **Rainbow Six** и в 3D-шутеры. Явная халтура с незамысловатым желанием развести простокоту на деньги. Это просто неуважение ко всем поклонникам сериала. Думаю, что на фанатских сайтах игры это предположение было высказано. Ну, и разработчики решили исправиться.

### Главный план

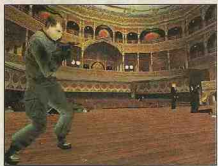
И вот поклонники серии дождались очередного дополнения к знаменитой и любимой игре. Имя ему — **Rogue Spear: Black Thorn**.

Нельзя мы погружаемся в жестокий мир борьбы с международным терроризмом. А сюжета опять нет. Есть набор интересных миссий, взятых из реальной жизни. Например, захват Японского посольства в Венеции очень напоминает аналогичную ситуацию в Перу 1996 года. А одна из лучших миссий на итальянском лайнере чрез-

вычайно смывает на захват в 1985 году палестинскими террористами круизного лайнера **Achille Lauro**. Больше соответствий реальным событиям не найдено. Ну и не надо! Фантазия у девелоперов еще работает, и они могут, если их запустят в чрезмерно отполиваемой комнате без воды, выдавать неопытным геймерам новые корты, блистательной красотой и оригинальностью.

Вот, например, плохие парни захватили поезд в Амстердаме. Заложники в двух разных концах состава. И если не охорашивать ваши действия, то родственники заложников будут долго вспоминать вашу команду незлым, тихим словом. А вот захватили автобусную станцию в Южной Африке, госпиталь в Токио. Разработчики пошли дальше: из отеля в Италии выкрали Генерального секретаря ООН. Смело, смело, господа разработчики.

Теперь о главном, о планировании. Оно никуда не делось, а стало еще необходимее. Если в предыдущих частях еще можно было как-то выкрутиться и обойтись без четкого плана, то в «Черном Шипе» такое не прокатит. Специально, чтобы жизнь мали-



ной не казалась, девелоперы создали задания, где две или три операции нужно делать одновременно. Как в уже упомянутой миссии с поездом или на круизном лайнере, где две бомбы нужно разминировать одновременно. В автобусную станцию нужно вломиться с разных сторон одновременно. А на подходе к итальянскому отелю вас будет поджидать группа снайперов на крыше. И вы не станете ждать, пока вы спрячетесь. А вы думали, что в сказку попали?

Так что без скрипа мозгов в фазе планирования в этой игре не выжить.

Оставили, как обычно, командный режим. Но поощряется также прохождение некоторых миссий в одиночку, такой режим называется «Одиноким Волк». Вы выбираете количество террористов, выбираете карту и чувствуете себя не хуже Рембо.

Не забыли девелоперы расширить арсенал. Из оружия добавили пять новых турбомовых винтовок, четыре автомата, два новых пистолета, снайперскую винтовку нового поколения и пулемет-газонокосилку. Я считаю, что эти новшества лишние. Все оружие убивает с одного-двух выстрелов. Так что очень сложно оценить разнообразие стволов. Все они делятся на оружие для ближнего, среднего и дальнего боя. В эти группы винтовок никак особо не отличаются. Но ведь надо было что-то новое ввести. Ладно, примем это как нововведение.

Надоели БОТЫ? Проходите игру с друзьями.

Мультитейлер всей серии был проработан качественно, но у нас (из-за «Кемпер-Страйка») не пошел. А жаль. Ведь в **Rainbow Six** несравненно больше тактических возможностей и лучшей командная игра. К сожалению, наша страна плодит одиноких волков, и никто не хочет работать в команде, прикрывать спину дру-



гу. Все ломается вперед за флагами и радужами, когда вражеская пуля сразила товарища, прибавив ему смертей в статистику. Я не раз наблюдал такие явления в наших клубах, и каждый раз уходил с неприятным осадком. А вот **Rainbow Six** учит сплоченности. В ваших интересах, чтобы друзья остались живы и прикрывали тыл и фланги.

В «Черном Шипе» добавлен новый режим мультитейлера под названием «Одиноким Волк». Все игроки, вооруженные пистолетами, охотятся на одного такого волка, вооруженного тем, чем он захочет. Вот тут и узнается, кто лучший. А во время командной игры надо думать не о флагах, а об интересах команды.

Ну, а в общем и целом, мы имеем еще одно качественное и красивое дополнение к бесмертной игре для настоящих тактиков. Советую всем поиграть. Не пожалейте! А тем, кто не играл ни в одну из игр серии, рекомендую начать с **Rogue Spear**. А потом уже наспадить «Черным Шипом».

### Завершение операции

Миссия выполнена. Все экстремисты погледы в неравной схватке с элитой полиции. Потные, грязные, измученные, все в крови противники, солдаты удачно сфотографировались для прессы. Вечером их ждут пиво, девушки и медали (но кому они, медали, нужны, вынуждены показывать?).

Сегодня они могут расслабиться и насплодиться спойкой. А завтра снова на работу: карты, пиво, девочки и террористы. Тяжела ты, работа спецназовца.

Сегодня они могут расслабиться и насплодиться спойкой. А завтра снова на работу: карты, пиво, девочки и террористы. Тяжела ты, работа спецназовца.

**ООО «Лаборатория ПОЛИАРИС»**  
РЕМОНТ И ТЕХОБСЛУЖИВАНИЕ  
НЕ РАБОТАЕТ В НАШЕ ПОДВАЛ

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

**Ориентировочные стоимости услуг:**

|                             |            |
|-----------------------------|------------|
| ремонт компьютеров          | от 70 грн. |
| ремонт бытовой техники      | от 20 грн. |
| ремонт СД-приводов          | от 60 грн. |
| ремонт системных блоков     | от 90 грн. |
| ремонт принтеров и сканеров | зачисление |

**Наш адрес:**  
г. Киев, Ул.Святого 40  
e-mail: polaris@ukr.net  
тел: 044-4238-95-95  
238-96-96  
т/ф: 044-4238-96-97

А в квартале Квестов появилось еще одно здание, возведенное российскими разработчиками. Однако что-то толпы возле входа не наблюдаются. Для того чтобы выяснить причину такого холодного отношения к новому строению, в него был заслан особый агент по специальным расследованиям, Веник Деловой.

**Разработчик:** «Авалон»

**Издатель:** IC

**Жанр игры:** adventure

**Дата выхода:** 29.01.2002

**Системные требования:** P-133, 16 Мб

**ОЗУ, видеокарта:** 2 Мб

**Рекомендуем:** P-200, 32 Мб ОЗУ, видеокарта 4 Мб.

Теперь я знаю, что такое отстой. Собственно говоря, мне в форуме Kamrad.ru сразу сказали, что «Вовочка и Петечка: Даешь канникулы!» — яркий его образчик, но я человек упрямый, и пока своими глазами не увижу — не поверю. Ну, увидел. Настроение самое мрачное. Помню, помню, был и «Эй», и «Петя» и Василий Ивановичи — я не считаю, что все русские квесты поголовно неудачные. Помню, даже «Эгиза» мне кое-чем понравился — планка, видать, у меня занижена, да и ругаться не люблю. Ведь делал люди, старались. Но это издалека...

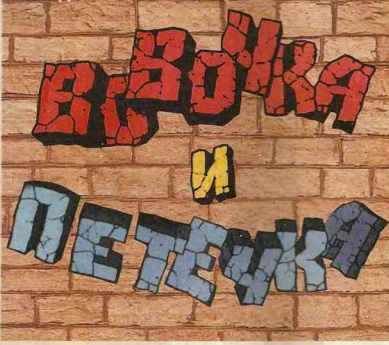
Начиналось-то все, вроде, и неплохо. Оптимистично. Проанонсировали: «Ах, молодежный, яркий, оригинальный квест от команды "Авалон" из Обнинска. Ах, новое слово в квестостроении! Ах, на движке "Пластининовых снов", который будет не хуже Neverhood а». Мне интересно стало. Затем разработчик «Авалон» нашел издателя — IC согласился. Обрадовался, дурила (ведь умным людям не поверил), купил, хоть и за два диска пришлось заплатить. На одном из них, кстати говоря, полностью записан альбом молодой группы «Мишка улетел» — очень даже приличная музыка. Своєю аудиторией они обязательно найдут — жаль только, что на английском петь предпочитают. Видать, на родном языке им сказать нечего. (Но это я

ками шариковой ручкой на бумаге в клеточку. Думаю, класс, слонки глотают, щас играемо. Тут зостовка пошла — и все мне ясно стало. Кортики — аляповатые, статичные, графика — прошлого века и самых неудачных образцов. И это после того, как разработчики в анонсе словами пели: «Главное для нас — это, прежде всего, качественная, оригинальная графика и анимация» (!). Какие там новые пути, какие эксперименты? Мало-бюджетный российский — видно небооруженным глазом. Издательство над публикой.

сел. Заорал, конечно. Вовочка в это время пиранью из аквариума выповил, Вовочка ее указкой оплушил. И полетела она в низкий вырез многострадальной Марьи Ивановны. Директор змил сообразил, что симпатичная учительница рискует остаться без бюста — ползле пиранью достать. Но Марья Ивановна его благих намерений не оценила. А наши «герои» смыли потиху, напасты не до них стало. Смешно вроде? Так, из области черного юмора.

Имена Вовочка и Петечка в сознании русских людей, тем более постсоветских, отягощены непомерным грузом определенных ассоциаций. Десятки тысяч анекдотов заставляют нас воспринимать эти персонажи объемно, почти полноценными личностями, чем не могли не воспользоваться разработчики «Авалона». Вполне возможно, что подобное восприятие своих героев свойственно и самим авторам игры. Вот оно-то незаметно и увело их всей командой по дороге пошлости. Граница между юмором, черной его разновидностью и пошлостью для каждого своя и слишком размыта. Клянусь, внутренне я готов простить тшущимся пошлутить авторам ВиПта издательству над директором, учителями и прочими взрослыми персонажами. Русским

Веник ДЕЛОВЫЙ



Квестов вам, значидца, хочещца. Их у нас есть, нате, только не подавитеся. Продукт переводориванию не подлежит. Тут главное — с нужной скоростью до унитаза добраться и не промахнуться. Только такой упрямый дурак, как я, мог пройти аж до 16 уровня (из двадцати). На финише обломается. Тяжко мне было, тошнило, а шел. И глазам своим не верил.

...Сидят на лавочке два друга и мечтают об Артеке. Обычные, вроде, ребята, один — Вовочка, под рэппера косит, другой — Петечка — под металлиста. Это ж ангелом с крыльшками надо быть, чтобы их так ласково называть — Вовочка, Петечка. В первом же уровне они попадают в кабинет директора — довели учительницу английского до слез. Она сидит, рыдает, директор по прозвищу «Лысый зверь» ругается, но друзья — люди закаленные. Может, на английский у них серого вещества и не хватает, но вот друг друга они понимают с полуслова. Один в окно тычет и кричит: «Ой, смотрите, метелки полетели», и ручку к краю стола двигает. Директор купилсь, кулаком по столу — бац! — ручка на пол упала. Тут Петечка подсуется, на стул директору кнопку подбросил. Тот с маху на нее

традиционно свойственен нигилизм, острота конфликта поколений невероятно в России и намного превышает конфликтность западноевропейскую. Вероятно, в Обнинске это особенно заметно. Правда жизни в том, что тинейджеры, как правило, подвержены подро-



стковому нигилизму, когда не воспринимаешь ничего, связанное с поколением родителей, полностью отрицается уже существующий опыт. У нас же вся система воспитания построена не на интересах ребенка, а на том, чтобы облегчить жизнь взрослым. И взрослые достаточно жестко корректируют поведение подростка, причем по своему усмот-



так, честно говоря, необъективно, под горячую руку. Угрозиднее же их являться в «Вовочку и Петечку», саунд-трек они этой гейме сделали») Игру поставил — инсталлятор очень неплохо сделан, с такими стильными картин-

рению, пытаюсь большей частью устранить неудобные для себя бурные проявления взросления: агрессивность, дерзость. Одноко сила действия равно силе противодействия: чем сильнее жием на них, тем больше получаем в ответ. Для подростков невозможного ма-



ло, но есть все же вещи, на которые способны лишь моральные уроды. Такие, как герои этой игры. Неужели сцена «общения» Вовочки и Петечки с полупумми стариком-ветераном кого-то может рассмешить?

Вообще, на мой взгляд, разработчики пересторались в своем стремлении угодить определенному типу подростков. Но проблема в том, что далеко не все подростки подобной разновидности играют в компьютерные игры. Точнее, в них играют именно те, кого так усердно поют «крутые». Например, сценки в мужской раздевалке и в женской рисуют далеко не с лучшей стороны как мальчиков, так и девочек. Впечатление такое, что школьники — умственно неполноценны. Полный беспредел Вовочки и Петечки в отношении с одноклассниками вызывает недоумение. Неужели (и до какой степени, интересно?) нашими «герои» хватает общества друг друга. Вроде бы, на девушек они реагируют. Хотя бы в бреду.

Итак, первые эпизоды игры проходят типа в реале. То, что разработчики в своем интервью называют увлекательными приключениями, сводится к сценам унижения двух учительниц: директора; нескольких пацанов; девушки, на которую сбросили шкаф; дедушки; ко-та, к хвосту которого привязали пивные банки; убийства нескольких крис различными способами и стычке с сутенером. Невероятно «увлекательно» живаться в шкуру двух уродов и додумываться, чего же они, собственно, добиваются своими действиями. Я еще понимаю, если б в раздевалке у девочек они помнили бы какую-то необходимую вещь (старика-то они недаром мучили: ключ от гаража доставали, хотя могли его просто снять со стены и уйти). Но нет, они там просто самозатвердели. В гараже они собирают мотоцикл — практически единственная позапа на всю игру (для трехлетнего ребенка вполне доступная). Затем обобтисы садятся на разволуху-мотоцикл без тормозов и отправляются покатаются. И оказываются в реанимации, а мы (те, кто не вздохнул с облегчением и не попрощался с ними навсегда, с энтузиазмом пожеланиями) переносимся в мир их коллективного бреда: «Фрейд знал, о чем пишу» — называется этот уровень, и мне бы очень хотелось услышать, что сказал бы об их видениях профессиональный психолог.

С теми, кому интересно, могу поделиться

впечатлениями. Перво-наперво ребята возвращаются в «запретную комнату» — так в игре называется туалет. В кабинке ступенька занимает горилла. Она немедленно похищает Вовочку, а Петечка тыщит его выкупить. В бреду многое возможно. Петечка легко переносится на ярмарку, где выигрывает у наперсточника зеленое яблоко. Затем он возвращается в туалет, обнимает яблоко в лужу крови, оставшуюся от предвчерашнего убитого паука, скармливает это яблоко крысе. Раздвинувшую крысу несет наперсточнику, тот дает ему три монеты, за три монеты горилла поворачивается спиной, Петечка расстегивает на ее спине молнию, и оттуда благополучно выбирается Вовочка. Вы получили кайф? Я рад за вас.

Логичи искать в поведении бредящих людей не стоит, впрочем, она была неумолима и тогда, когда они были здоровы. Но игрокам того каково? Мы, вроде бы, должны получать удовольствие от процесса. Но тошнота — мое постоянное ощущение. Как будто у меня приступ холестиита. Вот скажите мне, легко додуматься, что, с трудом попав на концерт группы «Мишки улетают», наши герои отравят музыкантов? А сами улетят — на самолете без экипажа, но с дымящейся створдессой. То ли она знойная женщина, то ли ей в кайф поджариваться на электрореплике.

Или как вы смотрите на то, чтобы шлюху наловить на явочку. Или что работавшего надо закоротить мокрым котом (многострадальный кот!). Или что розыгрыш с петар-



дой-конфеткой следует повторить три раза (!) — а бедная жертва так ничему и не научится. Или что шкаф можно поднять с помощью сердечка, витающего вокруг головы влюбленной девочки. Могут продолжать этот перечень «головагомома» довольно долго, обидно только, что авторы в оправдание подобного построения сюжета кивают на любимых многими «Гоблинов» — мол, именно у них мы учились.

Всего в игре двадцать локаций. Переход на следующий уровень осуществляется после выполнения задачи предыдущего. Свободного перемещения с картины на картину нет. По мере прохождения игрок решает различные головоломки, управляя действиями персонажей по очереди, каждый из которых совершает свои собственные действия. В некоторых случаях приходится использовать обих сразу. Кто играл в Goblins II, тот, наверное, помнит, как это бывает. Но если вы уровень прошли, то сможете вернуться на него в любой момент. Позже. Если захотите.

В игре более сорока персонажей. И живут они в мире, который преподносится как калка с нашего. В нем полным-полно крис,

встречаются сутенеры и проститутки, бомжи и новые русские. В нем туалеты отаргательны, а люди живут в трущобах. Он чем-то похож на наш — и в то же время невероятно убог. Он беспросветен. Он безнадёжен. В нем можно побывать на пляже лишь в бреду и хочется немедленно с этого пляжа убраться, не получив при этом никакого кайфа от общения с девушками. Его обитатели низведны до уровня дебилов, а «умные ребята,



которые не ищут легких путей и не являются занудами-ботанками» (именно так ведущий программист Avalon'а Андрей Маховиков охарактеризовал своих героев), делают с ними все, что им заблагорассудится. Негативное восприятие окружающей действительности героями игры и разработчиками наывается и нам, игрокам. Если вам недостаточно черных впечатлений в жизни — рекомендую «Вовочку и Петечку на каникюлах».

Чуть не забыл рассказать еще об одном нюансе. Если кто-то помнит, был такой отличный фильм «Сочинение ко Дню Победы». Там маленькая девочка рассказывает о своем пра-пра-прадедушке. Ветеран, между прочим. Их там трое, и всех их обижает крайне несправедливо. (Ну, обиделся я за старика и сам не знаю почему.)

Да, еще в нашей игрушке маленькая девочка трогательным голосом читает мурочки стихичи в стиле «Маленький мальчик залез в холодильник...». Вот пора Бразиликов: «Маленький мальчик бежал кругами / И не заметил бревно под ногами. / Он не получил зачет по физ-ре, / Его сломал, и рожь в землю». «Как нарушить на дереве влез, / Петечка вскинул отцовский обреза. / Выстрел раздался, Вова упал, / Петя не очень метко стрелял». Некоторые, правда, со своеобразным юмором: «Дети на хи-



мью сильно спешили, / Для профилактики глюка вломили, / Его злоя задишка запомнит — еще бы! / Как отравить детей от учебы. Так что, если вы до сих пор не поняли — квест этот создавали люди творческие во всех отношениях.

В квартале RTS сегодня царит оживление. Наконец-то открылись ворота замка Королей Войны. Все виртуальные страсти долго и с нетерпением ждали этого часа — и вот он наступил. Вперед! Поля сражений ждут своих героев.

## Дмитрий АМПИЛОВ



Warrior Kings — воистину удивительная игра. Она вобрала в себя лучшие качества многих стратегий, став убийственной квинтэссенцией, столь необходимой переживающему нелегкие времена жанру трехмерных RTS. Интерфейс и система постройки зданий напоминают Age of Empires, игровая атмосфера — Myth, битвы — Warhammer: Dark Omen. Плюс свой, новый движок, кардинально отличающийся от всего когда-либо виденного мной в RTS.

Трехмерность. Настолько банальная вещь, что специально акцентировать на ней внимание уже стало как-то несолидно, словно на чем-то само собой разумеющемся. А ведь когда-то она произвела фурор, буквально революцию. Сначала трехмерность охватила шутеры. Запросто ужились в трехмерном мире аркады от третьего лица и спортивные. А вот с трехмерными стратегиями поначалу как-то не складывалось. Ответов на вопрос «почему» можно привести очень много. Отсутствие опыта, достойных аппаратных или программных средств? Да нет, все это было! Создавали ведь претитичнейшие трехмерные игрушки в других жанрах. Хотя были и стратегии. Восхищения, правда, первые лоточки не вызвали. Скорее, сдержанное хмыканье. Первое, что бросалось в гла-

ми. Не были реализованы и качественные ландшафты. Плюс постоянные проблемы с камерой (по поводу геймплея говорить ничего не буду — дело это сугубо интимное). Жанр лихорадило, он постоянно норовил грешным делом спариться с экшном и аркадой, которые во многих играх выходили на первый план, оставляя стратегии весьма скромную роль. Так, лишь бы было. Но я-то знал твердо — пробьет еще час трехмерных RTS. Как пить дать пробьет. И мало-помалу, шаг за шагом, постепенно, потихоньку... короче, дождались мы настоящих стратегий в 3D. Dungeon Keeper 2, Emperor, Empire Earth, Battle Realms,



в какой-то мере «Земля 2150». Но... приблизиться к успеху Starcraft или Age of Empires не смог никто. Вот опять, почему?

Орбис. Империя Единого Бога. Аналог Священной Римской Империи, Орбис был смоделирован на основе средневековых европейских сказок. Все было хорошо, пока новым Патриархом при очень загадочных обстоятельствах не стал Ichthus Granitas. Помехой ему не был даже Защитник Karlem Agnus, который занимался более «наблюдением собственного брехо, нежели государственных делами». Провил новый Патриарх уж слишком худо, гнобил народ страшно. А всех, кто были с ним не согласны... в общем, понятно, что с ними было. Настало время взбунтоваться самой аристократии. Была создана оппозиция,

главой которой стал Amalric Cravant. В общем, глупые дворяне сами указали Ichthus'у новую жертву. Amalric был признан еретиком и незамедлительно зарублен на глазах своего сына. Родовое поместье просто-напросто сравняли с землей. Артосу, открытый мятежник, посчастливилось ударить в Angland. Отныне его цель — отомстить за отца, восстановить справедливость и вернуть дому Cravant былое могущество. Ну, а наша задача — помочь юному Артосу в его благородных начинаниях. Шаг за шагом мы будем завоевывать Орбис. Warrior Kings обладает поистине эпическим размахом. Все свершения произойдут у нас на глазах. Да что там, мы своими собственными руками сможем изменить судьбу игровой вселенной. Грех не воспользоваться такой возможностью.

С самой игрой складывается очень интересная ситуация. Разработчики сознательно не хотели слишком сильно напаять игру лишними ролевыми персонажа-



ми. Мол, подобные типы лишь создают видимость сюжета, а на самом деле становятся мертвым грузом, который почему-то необходимо оберегать для успешного прохождения миссии. Я так понимаю, они стремились ко всецелой «чистоте» жанра — никаких «лишних» персонажей. Да и упор, что самое важное, делался именно на том, что Warrior Kings — это RTS в чистом виде, разве что трехмерный. Но на самом деле перед нами отнюдь не обыкновенная стратегия, а почти что ролевуха. Бывает же так же! Уж как-то привык, что невозможная разработчиками «ролевая составляющая» чаще всего оказывается пустышкой, — а тут «чистая» RTS, в которую играешь чуть ли не как в RPG. Ну да обо всем по порядку.

Выбрать расу сразу нам не дадут. Не потому, что кампания нужно проходить строго по очереди (нет их, кампания, есть всего одна сюжетная линия с множеством разветвлений). Просто рас не существует, есть лишь люди и нехорошие создания, людьми вызываемые. Вместо этого в процессе игры придется решать, по какому пути идти Артосу к победе, какой идеологии ему при этом пользоваться. Наряду с простыми квестами нам будут предложены задания, по мере выполнения определяющие дальнейший путь Артоса. На вы-



за, — несовершенство графики. Убогие прямоугольные параллелепипеды сменялись торчащими во все стороны полигона-

бор предлагается стать религиозным фанатиком, ученым-технарем или простым язычником.

**Pagan.** Язычники верят в пантеон богов, духов земли, колдовство и разумное действие стихийных сил. Здания соответственные: священные рощи, тотемные столбы, каменные хэндзи, храмы Луны и залы Воинов. В рядах язычников сражаются варвары, нежить, разнообразнейшие воины, охотники, охотницы, пауки-демоны, кубкубы, жрецы, жрицы и бегемоты. Создатели игры характеризуют их как наиболее агрессивную силу, которую лучше всего использовать в нападениях. Специальное умение — призывать демонов.

**Unaligned.** Ничем еще не замутненный Нейтральный путь. Постройки: бараки, доки, таверны, казармы, кузницы, форты и конюшни. Да и юниты этой поры — самые что ни на есть обыкновенные: лучники, копейщики, наемники, шпион, скаут и многие-многие другие. Специальные возможности отсутствуют.

**Renaissance.** Возрождение — стремление к развитию при помощи науки, индустриализации и массового производства. Делается упор на развитие технологий с дальнейшим их использованием в экономике и военном деле. Самое демократичное направление, которое на последних стадиях можно совмещать с религией или язычеством. Стреления ренессанса — обсерватория, банк и университет.

**Imperialism.** Религия единого всемогущего Бога и единой правильной веры ее последователей. Основные здания — церкви, монастыри, собор и статуя Архангела. Сражаются за свою религию монахи, кардиналы, священные воины и инквизиторы. Специальным умением этого направления являются Акты божественных деяний. Например, слепота, зрение, землетрясение, чума или молния.

Стоит ли говорить, что каждый путь развития имеет свои особенности, плюсы и минусы. В общем-то, это основа игрового баланса, давным-давно уже ставшая стандартом. Юнитов в игре насчитывается около 70 штук, немало и разнообразных строений. Как вы сами, думаю, понимаете, описать их все нереально, да и изучать за столь непродолжительное время — тоже. Так что поручую сделать это вам самим.



Особенность всех трехмерных тактических игр — четкая привязанность камеры к ландшафту. Трехмерность подразумевала под собой возможность масштабирования, смены высоты обзора и движения

20-21 апреля  
состоится

**NATIONALS**

## II Национальный Чемпионат Украины по настольной стратегической игре "Magic: The Gathering"

Национальный чемпионат — это уникальная возможность понаблюдать за игрой профессионалов, а также научиться играть самостоятельно, выиграть призы и открыть для себя неповторимый мир

**Magic: The Gathering!**

Стань свидетелем рождения звезд Украинской Лиги!

Вся информация на сайте: [www.sargona.com.ua](http://www.sargona.com.ua)

Организатор-компания  
"Саргона"



Информационные спонсоры:

GAME  
WARE

CHIP  
КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЖУРНАЛ

над поверхностью. А много ли вы помните игр, в которых можно было изменять угол обзора по отношению к горизонту? Если не видели, то купите Warrior Kings стоит только за это. Если в «божественном» Populous'e даже земной шар крутится во-



круг нас, то здесь камера является не более чем своеобразным «спутником-шпионом», отличающимся от своего реального прототипа тем, что умеет свободно летать во всех плоскостях. С камерой в «корольках» вообще связан особый момент. В отличие от других игр, здесь нельзя изменять клавиши управления, понять же систему управления камерой и найти соответствующие кнопки очень непросто. Лично для меня это чуть не закончилось катастрофой. Проблема состоит в том, что моя боевая мышь имеет лишь две кнопки, в то время как поворот и изменение угла обзора заведены на третью. Оказалось, проблему решает нажатие на **Caps Lock** или **Insert**.

Графическое исполнение Warrior Kings напоминает немного облегченную версию Myth III. Жаль только, что «Миф» все же немного лидирует. Деталей Warrior Kings'am все-таки не хватает. Из приятных излишеств нас порадуют разве что уплывающие костры да пятна птиц, шмыгающих туда-сюда. Не слишком прозрачная вода, небудительные натянутые на земную поверхность «шкатуры» и деревья. Полигонов в «мифических»

юнитах даже на глаз больше раза в два. При максимальном приближении в 800x600 солдатики моментально начинают разлазиться на уплывающие составляющие, торчащие во все стороны. По словам разработчиков, среднестатистический боец в Warrior Kings одет в 120 полигонов. У «мажорных» героев этот показатель доходит до 1500 треугольников. Как видим, не густо, особенно в упор. Хотя, надо отдать должное, заглядывать в белесые плазми молодого Артоса и его камрадов со-а-овсем не обязательно. Дело даже не в том, что нечего нормальному мужику на мужиков же и заглядываться. Просто все войска в игре — не более чем боевые единицы. Соотношение fps/quality разработчики, на мой взгляд, подобрали неплохо. А вот что меня приятно порадовало, да что там порадовало — просто ввергло в ступор, так это здания. Знаете, ТАКОГО лично я не видел еще никогда. Вы бы видели эти города и замки Деревушки — и те выглядят неплохо. Лежбище черепичных крыш: коричневого цвета, ни дыт ни взят Швей-



цария. Вон церквушка примостилась, через пару кварталов раскинулся тентами рынок, а около крепостной стены стоят казармы. Ну и таверны там и сам раскидан, по всему городу, значит. Негоже честному человеку жадой и пустым брюхом томиться — на плотное брюхо и воюется проще. Нет, здания сделаны классно, кра-

сиво. Остается лишь с недельной щетины смахнуть скучную мужскую слезу и тихо-тихо, чтоб никто не услышал, в который раз вспомнить детство: кубики, солдатиков и



жаркие схватки с товарищами. Уровни сделаны вполне добросовестно, особенно если учесть их масштабность. Присутствуют разнообразные топографические изгибы в виде рек, болот, холмов и лесов. Не обойдена вниманием и смена времен года. Несомненно, *Black Cactus Studios* следовало бы существенно пересмотреть свои взгляды на графическое оформление и забавлять всех юнитов на манер «Мифа» или Квоки. Вот только существует одна малосенная проблема — акупе с размахом боевых и экономических действий, по-человечески вся эта красотища работала бы разве что на dual P4 с чертовой уймай «мозгов» и шестым Джифорсом. Но и так игра смотрится на «отличном», особенно в высоких разрешениях. У *Warrior Kings* есть одна черта, которая перечерчивает все графические недостатки. Мир Орбиса ОЩУЩАЕТСЯ, это не тщательно зодокорированные съемочные площадки, а настоящий мир, просто альтернативный нашему. Как только собираешь армию и под шум деревьев и аккомпанемент сплунутых ворон вступаешь на неприятеля, все недочеты движка прощаются мгновенно. И солнце, с переменным успехом выглядывающее из-за туч, греет не только черепичные крыши да стратиков на стенах, но и как будто тебя самого. «Воины-короли» тем и отличаются от остальных стратегий (даже класснейшего *Battle Realms*), что в них живут, а не просто играют, клепая юнит за юнитом. Зачастую я настолько заигрывался, что просто забывал сохраняться.

Экономическая система серьезных изменений не претерпела. Ресурсов три: еда, материалы и золото. Еда выращивается на полях (она идет не только на покупку войск, но и на их поддержку в боевом состоянии), материал вырубается в лесу, ну а золото можно либо добыть, либо выторговать на рынке. Особенностью игры является то, что ресурсы, добываемые за пределами главного здания, должны быть доставлены в него, и лишь тогда попадают в «общую» копилку. Ход вожен с тактической точки зрения — вражеские ресурсы можно перехватить, посидев вместе с убитого логистика своего крестьянина. Сами разработчики называют свою экономическую систему «упрощенной». Таковой она и является — за ней не нужно присматривать постоянно, достаточно лишь

один раз растыкать пейзаж по местам работы и смело углубляться в планирование боевых действий.

Делать это следует как можно тщательнее и ответственнее. Дело в том, что по причине своей трехмерности *Warrior Kings* очень критичен к специализации родов войск и разного рода тактическим уловкам. Тяжелая кавалерия побеждает легкую пехоту, тяжелая пехота побеждает тяжелую кавалерию, легкая пехота побеждает тяжелую пехоту и легкую кавалерию, а легкая кавалерия побеждает тяжелую пехоту и тяжелую кавалерию (легкие войска используют оружие дальнего действия, тяжелые — холодное оружие). Удивительно, но наиболее яркую иллюстрацию действенности универсальной армии я получил лишь здесь, в настоящей трехмерной игре. Самые дорогостоящие тяжеловооруженные конники абсолютно беззащитны перед тяжелой пехотой — те просто возьмут их на копыта. Ну и так далее. Советую обязательно посмотреть tutorial, там все это показано очень внятно.

Существенную роль играет в игре *свойство ландшафта* местности. Действует реальная физическая модель, которая может



свести на нет даже значительный численный перевес вашего войска — тяжелые юниты просто вязнут в болотах, пустынях и снегах. То же касается и рельефа: подниматься на гору трудно, зато очень легко и быстро спускаться. Да и обзор намного лучше — лучники стреляют намного точнее и сильнее.

Сюжет, предистория, экономика — это все, конечно, хорошо. Но самое главное в *Warrior Kings*, несомненно, битвы. Чем то все это здорово напоминает *Dark Omen*. Юнитами можно управлять и по отдельности, но намного удобнее объединять их в отряды и использовать разнообразные построения: колонна полезна при переброске войск, шеренга — при атаке, клин идеален для тяжелой кавалерии, а защитное построение хость и делает невозможным перемещение, но является лучшим решением при значительном перевесе противника, если дело идет к рукопашной. Нужно научиться сидеть в засаде и атаковать с беззащитного фланга или тыла: менять построение во время боя хлопотно, а драгоценные секунды иногда стоят целых отрядов. Отдельное внимание стоит уделить осадным приспособлениям, ведь чтобы разрушить здание, личному составу придется потратить уйму времени. И если деревянные строения еще можно сжечь, то с ка-

менными дела обстоят значительно хуже — необходимы будут требучеты или юниты для переброски войск через стены. Кличество отрядов в игре практически не ограничено, что вносит определенные сложности — попробуй управиться со всем этим бедламом. В подобных условиях тактиче-



кая пауза является не просто полезной — жизненно необходимой фичей.

Все юниты в игре с течением времени улучшают свои боевые характеристики, становясь настоящей опорой, фундаментом войска. Очень удобно наращивать скилл своих подопечных на специальных тьюфаках. Эх, жаль только, что вся экспа, нажитая войсками на предыдущем уровне, на следующий уже не переносится.

Несмотря на многочисленные глюки (перечислять их не буду, благо место закончилось ☹) и некоторые графические недочеты, благодаря прекрасному сюжету, атмосфере и геймплее, *Warrior Kings* по праву можно считать элитной игрой. Скажу честно, в такие игры я не играл очень давно.

Пора выступать. Спускаюсь вниз, почти к самой земле. Мы в ущелье, затопились между двумя холмами, за маленькой рощицей. А впереди... впереди маленькая друственная деревушка. Мирная, спокойная. Дереву мы возьмем. Имперская стража нам ни почем, напомним на пики, разрубим на куски, а выживших просто втопчем в землю кавалерией. Гогорты уже стремят-



ся в бой. Переминаются с ноги на ногу уловатые коленосцы, натягивают тетивы лучники. Баронский бушевал бьет копьем квадратную землю. И лишь Артос спокоен. Немногоими глазами он всматривается в прачущуюся за горизонтом и горами солнце. Совсем не шуршит. Интересно, о чем он думает, вряд ли ведь о битве. Ну да падно, натягиваю шлем...

**P.S.** При написании статьи были использованы интервью с разработчиками, опубликованное на [gamespy.com](http://gamespy.com).

А у вас никогда не возникало желания самостоятельно возвести здание в одном из районов нашего города? Скажете, это слишком сложно? Возможно, раньше так и было. Но теперь положение изменилось. Впрочем, заходите и слушайте сами.

Василий ПОПОВ

# ОБУЧАЮСЯ, ИГРАЯ

Мы продолжаем знакомить наших читателей с издателями и дистрибьютерами лицензионного игрового и околоигрового софта в Украине. В одном из прошлых номеров вы могли прочитать наше интервью с директором компании «Мультитрейд», занимающейся продажей лицензионных продуктов российских фирм на территории нашей страны. Сегодня же мы хотим рассказать вам о фирме «Медиа-Хауз», которая издает довольно необычные, но очень интересные продукты.

Компания «Медиа-Хауз» далеко не новичок на компьютерном рынке. Она была создана в 1998 году и с тех пор занимается издательством, локализацией и дистрибуцией различного программного обеспечения, в том числе и игрового. Правда, последнее не является основной составляющей деятельности компании. Несмотря на то, что «Медиа-Хауз» довольно активно работает над изданием детских игр (в частности, серии игр о Кузе) и даже намеревается заняться локализацией и выпуском культовой квестовой серии *Broken Sword*, наибольшее внимание руководство фирмы уделяет обу-

числению «обучалки», что обещает детям процесс получения необходимых знаний по тому или иному предмету. В ближайшее время этот список дополнится программой «Силы природы», которая в таком же игровом стиле познакомит детей с различными природными явлениями.

Помимо чисто обучающих программ, компания «Медиа-Хауз» издает довольно большое количество различных виртуальных конструкторов. Среди них стоит назвать уже имеющийся на рынке конструктор мультфильмов «Мульти-пульти» и готовящийся к выходу подобный продукт на базе «Новых Бременских». Эти программы, рассчитанные на детей дошкольного возраста, позволяют им выступить в роли режиссера и сценариста мультфильма, в котором будут участвовать знакомые с детства герои. Конструкторы обладают удобным и понятным интерфейсом, а количество мультяшек, которые вы можете сделать на их основе, ограничивается только вашей фантазией.

А если вы предпочитаете мультфильмам игры? Нет проблем. К вашим услугам «Конструктор трехмерных игр», в основу которого положена программа **DarkBASIC**. С ее помощью вы сможете создавать 2D- и 3D-игры практически любого жанра: аркады, гонки, шутеры и даже стратегии. Причем для этого вам не нужно быть профессиональным программистом. Приведем цитату, взятую нами с сайта разработчиков (<http://www.mediadialhouse.ru>): «Отдавая себе отчет в том, что для создания современных 3D-игр недостаточно возможностей персонального компьютера и необходимо быть высококлассным программистом, команда разработчиков **DarkBASIC** постаралась найти оптимальное решение, чтобы даже непрофессионал смог создать на своем домашнем компьютере профессиональную программу. В результате появилась уникальная разработка, использующая новейшие технологии современных 3D-игр и позволяющая создавать практически любые приложения. Она удачно сочетает в себе мощные возможности DirectX и Direct3D и легкость программирования на языке **BASIC**, доступном каждому современному школьнику. **DarkBASIC** — это реальная возможность овладеть секретами создания профессиональных программ».

В данное время компания «Медиа-Хауз» и «Мультитрейд» намериваются предостав-

лять **DarkBASIC** средним школам для использования на уроках информатики. Согласитесь, ведь гораздо интереснее самостоятельно сделать игру, чем заниматься расчетом математических формул. Уже сегодня любой желающий может приобрести **DarkBASIC** и начать делать первые шаги в игротроении. Причем **DarkBASIC** — один из немногих продуктов на территории нашей страны, покупка которого сопровождается солидным сервисом, технической поддержкой и т. д. Подробнее об этой интереснейшей разработке вы можете узнать на ее официальном сайте (<http://www.darkbasic.ru>) или на сайте «Медиа-Хауз» (<http://www.mediadialhouse.ru>).

Еще одно направление деятельности данной фирмы — компьютерные языковые курсы. Причем в этой области «Медиа-Хауз» давно и плодотворно сотрудничает с ведущими западными компаниями, занимающимися производством такого рода продуктов. Среди языковых курсов, выпущенных «Медиа-Хауз», вы можете найти как уроки для начинающих, так и серьезные упражнения для тех, кто хочет довести знание языка до совершенства. К последним относится уже имеющийся на рынке **Business English** и готовящийся к изданию «Полный курс английского языка», который должен появиться в Украине в дешевом jewel-варианте. Это, несомненно, будет большим прорывом, так как на сегодняшний день все легальные копии языковых курсов можно при-



чающим программам и мультимедиа. Причем следует заметить, что практически все «обучалки» от «Медиа-Хауз» органично сочетают в себе как познавательный, так и игровой элементы, что, естественно, более приемлемо для детей.

Вот что говорит по этому поводу Лев Спаноки, исполнительный директор компании «Медиа-Хауз»: «По нашей оценке рынка такие продукты, сочетающие в себе обучающие и игровые элементы, пользуются особой популярностью. Родители, скорее, купят своим детям диски, которые не просто тренируют смекалку и развивают скорость нажатия клавиш, но и дают им какие-то знания об окружающем мире именно через игры. Ведь маленький ребенок всегда более восприимчив как раз к игровой подаче материала».

На сегодняшний день на рынке уже имеется довольно большое количество подобных обучающих программ, охватывающих практически все стороны человеческой деятельности. В первую очередь стоит упомянуть «Математику на планете счетоводов», «Физикус», «Химикус», «Биотопию». Все они больше напоминают увлекательные компьютерные игры, чем клас-



обести только по «западным» ценам, что, конечно же, не по карману большинству жителей нашей страны.

Налопсодок хочу сказать, что все программы от компании «Медиа-Хауз» вы сможете найти в линейке продуктов фирмы «Мультитрейд», являющейся официальным издателем этих продуктов на территории Украины.

# Игры глазами Hansol

Мониторы бывают разные. Но абсолютно все оцениваются по двум критериям: качество и цена. Значит, они бывают хорошие и плохие, дорогие и дешевые. До недавнего времени я сомневался, что существует хоть один производитель мониторов, имеющий право утверждать, что его продукция почти идеальна — отличного качества и по доступной цене. Ведь то, высококлассная продукция имеет приличную стоимость, а дешевые вещи никогда не будут отличными. — провило. Но и у этого правила есть приятные исключения.

Южнокорейская компания **Hansol Electronics**, занимающаяся производством мониторов под одноименной торговой маркой, является подразделением оргинной мегакорпорации **Hansol Group**. К настоящему моменту на основе многолетнего опыта Samsung'овских девайсеров ☺ (именно от этой корпорации в свое время отпочковался Hansol) создано множество моделей мониторов, занимающих далеко не последние места на мировом, особенно европейском компьютерном рынке. На текущий момент дисплеи Hansol представлены во всех рыночных нишах — начиная от скрининга эконом-класса и заканчивая ультрасовременными TFT-мониторами. Модельный ряд дисплеев Hansol состоит из четырех разноплановых линеек: ЭЛТ-серии P, A, и линейки TFT-устройств.

Мы поговорим лишь о тех устройствах, которые реально доступны отечественным пользователям.

Изделия из серии Р соответствуют профессиональному классу устройств, это самые лучшие модели из ассортимента Hansol. Причем лучшие не только по своим качественным характеристикам. И по соотношению цена/качество среди всех мониторов, доступных украинскому пользователю на сегодня-

ний день, они смотрятся очень убедительно. В серию Р входят две модели: 710Р и 900Р.

**710P** — семидататидийовый дисплей. **900P**, как нетрудно догадаться, двенадцатидатидийовый. Если 710P с натугой еще можно обзавести «полупрофессиональной» моделью, то 900P создан исключительно для САД/САМ-приложений, профессиональной работы с графикой и настольных издательских систем. Интересным новшеством данной модели, привлекающим внимание любителей всего необычного и современного, является экран — не менее, контролируемое только одной кнопкой.

Еще один весомый козырь профессиональной серии — высокая частота регенерации (обновления) экрана даже при очень высоких разрешениях. Причем без потери качества детализации, что очень важно для создателей трехмерной графики и дизайнеров. Например, 710P без проблем держит 1600x1200x75 Гц. А вашему монитору слабо? ☺

**Серия А** (буква «А» означает, судя по заявлениям разработчиков, слово «Альтернатива») — это не только высшая лига итальянского чемпионата по футболу, но и на мониторах начального уровня, самая обширная категория в модельном ряду Honsol. Представлена шестью мониторами — 710A (15 дюймов), 710A, 710WA, 520CA (все три — 17 дюймов), 910A (19 дюймов) и 1100A (21 дюйм). Наличие двух последних моделей в линейке начального уровня уже само по себе вызывает широкую улыбку. С 910A еще можно мириться, но где вы видели человека, стесненного в средствах (ведь именно на таких рассчитана эта категория), покупающего 21-дюймовый монитор? Оставим этот маркетинговый ход на совести разработчиков.

**510A**, с одной стороны, кажется очень уж плохим по сравнению с аналогами от именитых брендов. Максимальное разрешение от-

раничено 1024x768x70 Гц, отсутствует экранное меню, нет регулировки цветовой температуры и еще многих приятных мелочей. Но с другой стороны, если учесть, что этот монитор рассчитан на использование в офисных машинах, а также обратить внимание на его цену, сразу становится понятно, чем обусловлена популярность данной модели.

**710A, 710WA и 720CA** сочетают в себе неплохие технические характеристики, соответствуют большинству современных стандартов (FCC-B, MPR-II, CISPR22, VCCI, TCO99 (опционально) и др.). Устройства обладают при этом довольно tiny малой, по сравнению с конкурентами, стоимостью. Рекомендуемое рабочее разрешение – 1024x768x85 Гц, шаг зерна – 0,27 мм. Современный дизайн (смесь академического с современным) выглядит очень стильно. Короче говоря, для геймеров, не отягощенных тугой кошельком, эти модели могут стать хорошей частью игрового ПК.

В дисплеях **910A** и **2100A** основной упор опять же сделан на низкую стоимость, причем в ущерб такой важной характеристике, как высокая частота обновления экрана. Максимально допустимые режимы работы 1600х1200х75 Гц и 1800х1600х70 Гц соответственно — маловато для современных мониторов таких размеров. Но зато остальные характеристики, как это ни удивительно при такой цене, находятся на должном уровне, со всеми фирменными прибамбосами от Hansol. Такими как классный Display, пятиязычное экранное меню; соответствие новейшим стандартам безопасности, эргономики и управления питанием; трехлетнее гарантийное обслуживание в специализированных сервис-центрах. Шаг зерн в обеих моделях составляет 0,25 миллиметров при видимой области экрана в 18 и 20 дюймов для моделей 910A и 2100A соответственно.

**Драйв**

Серия D (DynaFlat) основана на последнем слове техники ЭЛТ — технологии DynaFlat от Samsung, обеспечиваю-



шей абсолютную плоскостность экрана кинескопа и высокое качество изображения при рекордно низком показателе зерна теневой маски — 0,20 мкм по горизонтали. Благодаря такому мелкому зерну гарантируется максимальная детализация передачи изображения при высоких разрешениях. Трубка DynaFlat имеет оптические углубления, снижающие искривления воспринимаемой человеческим глазом картинки.

Представителями этого продвинутого класса являются **705D, 710D** (оба — 17"), **920D и 920eF** (оба — 19"). Всем им характерно соответствие полному набору стандартов эргономики и безопасности, среди которых TCO 99, FCC-B, CISPR22, VCCI, UL, CSA, TUV, CE, ISO9241 и GS. Также среди обширных характеристик значатся: инваровая теневая маска, 0,25-мкм зерно по вертикали, ползавый размер диагонали экрана — 16 дюймов. Укороченные габариты мониторов серии D позволяют размещать их даже в тесной обстановке. Все эти достоинства, приравленные абсолютно плоским экраном, антибликовым покрытием, дают основание рекомендовать данные модели как для корпоративного использования, так и для хардкорных геймеров.

Особое внимание стоит уделить модели **920eF**. В отличие от «собратьев» по серии, в ней используется элитная трубка от Hitachi — **ergoFlat**, обеспечивающая качественное изображение даже при параметрах экрана 1792x1344x75 Гц.



## Плоские Hansol'ы

Ну и наконец, настало время перейти к изюминке сегодняшнего обзора — серии TFT-дисплеев Hansol. Уже сам факт наличия у производителя линейки мониторов, созданных на основе данной технологии (TFT — Thin Film Transistor, тонкопленочный транзистор), свидетельствует о солидности производящей дисплеи организации, так как сложность изготовления такой продукции чрезвычайно велика и требует бережного и щепетильного отношения. В линейке от Hansol представлено три жидкокристаллических чуда: пятнадцатидюймовые мониторы 520F и 530F, а также семнадцатидюймовая мультимедийная модель 700F.

**520F** имеет стандартный для LCD-мониторов дизайн, 15,1" экран, 0,297-миллиметровый шаг зерна. Среди прочих характеристик можно выделить поддержку разрешений в диапазоне от 640x480 до 1024x768, при этом частота экранной развертки устанавливается 60-75 Гц. Причем даже при частоте 60 Гц не заметно никаких мерцаний изображения на экране и, как следствие, не устают глаза. Для абсолютного исключения экологической опасности монитора производители гарантировали ему полное соответствие стандарту TCO 99. Ну и, конечно же, важной характеристикой является миниатюрность и экономичность этого дисплея. При размерах 397x393x190 мм и весе 4,5 кг он потребляет в рабочем состоянии всего 25 Вт, в выключенном — 5 Вт.

**H530** представляет собой упрощенный вариант 520F, в «тонком» исполнении.



При сравнении **700F** с ранее описанными моделями обнаруживаются большие отличия, нежели общих черт. Это уже добрая половина домашнего кинотеатра. Впрочем, не будем вновь навязывать свое мнение — судите сами. Итак, 17 дюймов активного экранного пространства, возможность отсоединения экрана от подставки с дальнейшим монтажом его на стену, выключенные стереоскопические трехватные стереоскопы, исчерпывающее меню, дизайн в тонированных цветах.

Плюс к этому заявлено особая скорость и четкость прорисовки изображения при воспроизведении DVD и MPEG. Размеры Hansol 700F — 435x448x197 мм, вес — 6,1 кг.

Потребляемая мощность во включенном состоянии — 54 Вт, в выключенном — 5 Вт. Шаг зерна — 0,264 мм.

## За подведенной чертой

Подводя общую черту в обзоре продукции фирмы Hansol Electronics, можно заключить, что она, как и все в этом подлунном мире, имеет свои преимущества и недостатки. Самым весомым аргументом в ее пользу, конечно же, является цена этих мониторов. Помните, как в замечательной советской комедии «Кавказская пленница» один горец произнес зловещенный во все времена тост: «Как пусть же наши желания всегда совпадают с нашими возможностями!». Так вот, с появлением продукции Hansol на рынке мониторов эти самые возможности весьма сблизились с нашими желаниями.

## НОВОСЕЛЬЕ

Окончание, начало на стр. 12-13

Впрочем, и вы можете их бить тоже. Что интересно и грустно, так это то, что ваши стрелки могут оказаться абсолютно безопасными на первом этапе штурма — вы не сможете стрелять в солдат противника, укрывшихся за стенами. Если они не находятся на башиках. На каиш? На крутых ☹. Теперь, когда вы определили свой замок, не надеетесь, что появятся ров — нет, в доверие появятся три башины, на которых во время боя окажутся ваши юнты. Обойдет будет, если они не стреляющие, поскольку там они представляют собой отличную мишень для стрелок противника ☹. Собственно, я проиграл одну из игр именно таким образом: построил башины, и во время боя на них оказались три моих героя. Которые буквально сразу отдали концы, сраженные стрелами и магией противника — а ведь потеря основного героя в компании считается поражением. Честно говоря, не знаю, к лучшему ли изменения, постигшие замки, или к худшему, но этот пример весьма показательен.

Да, о компаниях: их в игре шесть, за каждый из замков. По размерам они не очень большие (если не ошибаюсь, только в одной восьмой миссии, а в остальных пять-шесть), но быстро пройти их вам не удастся. Не знаю,

может, мне показалось, но игра стала noticeably медленнее, и прохождение одной миссии занимает больше времени, чем обычно. Но моя ведь нигде не спешим, правда? Хорошая игра и не должна проходить за пару дней. Так что, по моим оценкам, этой заботы вам хватит не меньше, чем на месяц. Пройти все компании и сингловые карты — ого-го, то еще задачка! Правда, те, кто ценит в первых и вторых «Героях» динамику и поругивал третьи за зомбиный темп, возможно, будут разочарованы.

Кстати, в следующем номере мы постараемся подробно рассказать о кампаниях и всех росах, а также проанализировать возможности развития ваших героев. Новая система умений дает просто кучу возможностей, и это, пожалуй, мне понравилось в игре больше всего.

## Пить или не пить, вот в чем question

Точнее, покупать или не покупать.

Тут дело такое. Во-первых, если вы плохо владеете английским, крайне рекомендую дождаться официальной локализации от «Буки». Честно говоря, без знания языка вам придется очень туго.

Как я уже говорил, четвертые «Герои» либо затнут вас с головой в свой мир, либо заставят плескаться в ругательствах словами ☹. Подумайте, готовы ли вы к потресканным осям? Если готовы — флаг в руки и вперед, покупать игру.

Не готовы? Тогда подождите, пока «Героев» купит кто-то из ваших знакомых, и посмотрите, как он играет. Тогда и делайте вывод.

Слишком мало информации? Не беспокойтесь, перед вами, так сказать, первый взгляд. Мой первый взгляд. Покупайте следующий номер — там будет полноценная статья по «Героям», в которой мы опишем основные нововведения и дадим кучу полезной информации для размышления.

И напоследок не сдержусь и выскажу свое «фе» людям, которые заявляют, что четвертые «Герои» — единственное, во что стоит играть в жанре пошаговых стратегий, а остальные игры, типа «Дискайплов» и еще не вышедшей Age of Wonders отжигаются на костях. Это не так. В каждой игре есть свои изюминки. Каждая по-своему хороша. Слава Богу, времена монополии на этот жанр прошли.

Ну, до скорых встреч на полях Аксона! Благодарим компанию Мультитрейд за любезно предоставленные диски с игрой.

Если у вас есть маленькие дети, можете оставить их в нашем Детском Саду. Не беспокойтесь, с ними ничего не случится. Сегодня за ними присмотрит кукла Барби.

Наталья ГРАДОВАЯ

# Универсальная Барби

Часто ли мы задумываемся над тем, в какие игры играют наши дети и с какими куклами. Вместе с американскими бейсиками и сигаретами, Макдональдсом, буллонными кубиками и мюсли (список можно продолжать до бесконечности) к нам пришли и американские игрушки. Как ни прискорбно это сознавать, наши убогие пластмассовые голыш-пулсики не смогли составить абсолютно никакой конкуренции блестящей красавице Барби, стремительно завоевавшей сердца наших детей. Барби стала для них ориентиром во всем: идеалом внешности, поведения, стиля жизни. А ведь нам, как и родителям на Западе, еще предстоит расследовать социально-психологические последствия этого увлечения.

История появления на свет этой знаменитой куклы достаточно интересна. Ее создательница, американка Рут Хэндлер, в 1956 году привезла из Швейцарии небольшую куклу



ку по имени Лилли. У Лилли была большая грудь, длинные ноги, вызывающий макияж и нескромная одежда. Она предназначалась для мужчин. Предприимчивая мисс Хэндлер позаботилась приобрести права на выпуск игрушки в Америке. Приехав домой, она не стала копировать Лилли, а решила кардинально ее изменить. Рут посетила идея «взрослой куклы для детей», но для этих целей Лилли не годилась. При помощи японских дизайнеров распутная Лилли превратилась в невинную юную девушку Барби, почти взрослую.

Для продвижения новой игрушки на рынок была проведена «тяжелая артиллерия». Маркетинговую кампанию Барби вел доктор психологии Венского Университета и директор Института Исследования Мотиваций Эрнст Динчер, опиравшийся на теорию психоанализа Фрейда.

Стигматизировано абсолютно во всем. Первые наряды для Барби создавали знаменитые модельеры Живанши и Диор. Домик-дворец копировал апартаменты Джейн-Менсфилд, голливудской секс-бомбы, успешно соперничавшей с Мерилин Монро. Все в ее доме было выдержано в розовых и светло-оливковых тонах, украшено кулиданами и сердечками. Барби до сих пор предпочитает розовый цвет.

Вместе с обретенной сексуальностью новорожденная кукла получила и социальный заряд, которого не имели все ее предшественницы. Барби служила для своих маленьких хозяек моделью будущего — обеспеченного и беззаботного, воплощением мечты о настоящей взрослой — и, безусловно, красивой жизни. Ее образ, как один из продуктов массовой культуры, стал в один ряд с Мери-

лин Монро, Битлз, Пресли, Хорлей-Дэвидсон, Зиппо и т. п. За ним угадывается коллективное бессознательное. Она принесла своей родительнице миллиарды.

На сегодняшний день Барби исполнилось уже сорок два года. У нее появились подружки — даже чернокожие, и бой-френд Кен, которого производители нечаянно лишили первичных половых признаков, в результате чего он так и не обрел ни самостоятельности, ни особой популярности, оставшись довольно бледным приложением к Барби. Выпускается огромное количество аксессуаров для куклы — не только модные наряды, но и собачки, кошечки, лошади, кареты, машины. Появились даже беременная Барби.

Психологи и социологи отмечают огромное влияние, которое Барби оказала на современное общество. Мы обязаны ей современным стереотипом сексуальной женщины (все без исключения топ-модели несут на себе отпечаток ее образа) и невероятным развитием фитнес-индустрии. Тяжелее всего приходится тем женщинам, конституция которых не позволяет достичь этого образа. Часто у них развивается депрессия или другие расстройства психики. Например, анорексия, которой чаще всего болеют девушки-подростки. Они отказываются от пищи, боясь поправиться. Больные доводят себя до сильного истощения, но при этом считают себя полными — у них отсутствует адекватное восприятие собственного тела.

Причины булимии те же, но психические отклонения иные: такие больные не могут ограничить потребление пищи и сильно комп-



лексуют из-за этого, нередко впадая в депрессию. Их жизнь похожа на чередование приступов обжорства с глубокими депрессивными эпизодами. В отличие от анорексии, болезнь редко заканчивается смертью.

Покупая своему ребенку Барби, мы ме-

нее всего задумываемся над последствиями этого шага. А ведь Барби прежде всего — потребительница, для нее важнее всего — быть хорошо одетой, окружить себя модной мебелью, модными и красивыми вещами. Она не читает книг и практически не ведет иных разговоров, кроме как об одежде, — полистайте на досуге детский журнал «Барби». Фирма Mattel создал дочернюю фирму Mattel Media, наводнило рынок и электронными играми о Барби, достаточно большое количество их было адаптировано для PC. На се-



годняшний день кругом полным-полно игрушек из серии Software for Girls. Присмотритесь повнимательнее к ним.

«Волшебные сказки Барби» ориентированы на малышей. Это интерактивная книжка. Сказку можно просто слушать и смотреть картинки, или читать, или слушать и играть. Барби здесь предстает в роли принцессы Рапунцель, которую в раннем детстве похитила злая ведьма и заточила в высокой башне. Впрочем, изюлька не помешала Рапунцель вырасти красивой с золотыми волосами. Очень симптоматична «забота» злой ведьмы о своей приваде. Вся мансора высокой башни превращена в гардеробную, где Барби-Рапунцель может развлекаться, меняя наряды, аксессуары и украшения, которых у нее видимо-невидимо. Проезжающий мимо принц Galek влюбляется в Рапунцель и даже попадает в башню, взбираясь по длинным волосам принцессы, как по веревке. Но злая ведьма застает его на месте чувствования и заколдовывает. Он теряет чувство ориентации и больше никогда не сможет вернуться к Рапунцель. Только поцелуй принцессы спасет заколдованного принца. Тогда Рапунцель отрезает свою косу и по ней спускается с башни, чтобы спасти своего принца и отомстить злой ведьме.

Графически игра выполнена в виде симпатичных статичных картинок с несколькими пазлами, опять же посвященными одежде и украшениям.

**«Барби, спящая красавица»** — интерактивная сказка. Сюжет игры почти полностью повторяет интригу известного мультфильма. Основные события происходят накануне бала, посвященного совершеннолетию принцессы Розы. Действие разворачивается на нескольких интерактивных экранах, графика самая неприятная. Игровой щелчок на предметы обстановки в поисках спрятавшихся фей, или украшений, или просто необходимых вещей. Можно либо следо-



вать по сюжету вслед за розовой феей, либо блуждать по дворцу самостоятельно, پیدا, в этом случае ребенок, возможно, сразу же наткнется на финальную сценку игры. Честно говоря, игрушка довольно примитивна.

**«Морские приключения Барби».** Для младшего школьного возраста. Барби и Кен отправляются на поиски затонувшего сокровища капитана Подушкина — в русской локализации игра. Девушка намеревается отдать сокровища экологам. Как обычно, Барби гораздо более активна, нежели Кен. Ее бой-френд остается присматривать за лодкой, а Барби в сопровождении дельфина Сэнди отправляется на поиски сокровищ. Ей из всех сил пытаются помешать дальний родственник капитана Подушкина — капитан Подвальныйков. По ходу игры вам предстоит решить несколько пазлов, постепенно собирая все части карты. Пазлы крайне просты. Распутываете ли вы сети из во-



дорослей, заброшенные капитаном Подвальныйковым, или освобождают заспавшихся черепах, или отпугивают спрятанных под раковинами рыбок — особым усилием игра от ребенка не потребует. Барби путешествует по улицам затонувшего Хрустального города и довольно быстро находит затонувший корабль с сокровищами. И не забывает фотографироваться. Фотографии можно распечатать на принтере.

### «Барби — маленький дизайнер».

Тожде достаточно простая игрушка для девочек младшего возраста. Выбиром одну из четырех моделей: Барби или Кристи, Терезу или Киру. Темы нарядов: на работе, по магазину, серфинг и солнце, домашняя вечеринка, командный дух. В мастерской по дизайну тканей отбираем узор ткани. В мастерской по расцветке поворачиваемся узоры раскладываем. После того, как ваша топ-модель будет одета надлежащим образом, она продефилирует перед вами профессиональной походкой манекенщицы — по улице или по пляжу, как по подиуму. Все вышеперечисленные игры развлекут вашего ребенка примерно в течение 15-20 минут. Все вновь сконструированные наряды для любимой куклы можно распечатать.

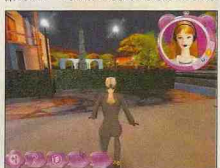
**«Барби — спортсменка».** В этой игре Барби и ее подруги катаются на роликовых коньках и на сноуборде. Можно играть вдвоем. Игра начинается с посещения магазина, где Барби и ее подруги с завистью смотрят на новые модные спортивные костюмы и снаряжение. Для того чтобы купить все это, спортсменки должны пройти несколько трасс на сноубордах и на роликах, попутно собирая так называемые тапачи. Управление мышкой — довольно неудобное, трассы же не слишком сложные. Каждая новая пара коньков или новый сноуборд позволяют делать новые трюки и открывают еще не изведенные трассы. Чтобы сделать прыжок — щелчком мышкой. Довольно интересные гонки на скорость. Для младшего школьного возраста.

**«Барби — супергент»** — 3D-аркада. Графика, конечно же, не шедевр, но сюжет в игре присутствует, как и интрига, и динамичность. Пожалуй, это лучшая из просмотренных мною игр о Барби. Девушка приходит в командный центр, где узнает, что у одной из ее подруг-модельеров неизвестный злоумышленник выкрал всю новую коллекцию моделей одежды. Но главной его целью является секретная разработка — костюм-невидимка.

Получив задание, Барби, предварительно переодевшись, отправляется на тренировочный полигон, где игрок подробно знакомится с возможностями и приемами супергента. Нельзя сказать, что девушка владеет приемами ниндзя, но она неплохо кувырнется и, не колеблясь, пускает в ход свой газовый баллончик. Ей помогает специально обученный щенок, который прекрасно умеет отвлекать на себя охранников. Ультразвуковые очки позволяют ей обнаружить секретные коды и другие сообще-

ния, необходимые для прохождения. Минипланер помогает легко и быстро подниматься на крыши. В процессе игры Барби неоднократно переодевается, иногда прямо на улице, что, видимо, является необходимым навыком секретного агента. Для слежки у нее есть специальный костюм, для преследования — то же. В более спокойные моменты она может потратить больше времени на выбор наряда. Пазлы встречаются довольно часто, в основном — это коды, которые надо разгадать. В игре довольно неплохая музыка.

**«Барби — детектив».** Барби продолжает осваивать мужские специальности и вырывать из беды своего бой-френда. Он у нее такой беспомощный! Вот и сейчас он стал жертвой некоей дома-иллюзионистки, которая пригласила его поучаствовать в трюке по исчезновению. Кен благополучно исчез, но обратно его не вернули. У девушки есть всего одна ночь, чтобы отыскать своего непутевого друга. Эту ночь она проведет в Парке развлечений, дощито исследуя все его углы. Жанр игрушки — квест. Не слишком сложный, с неприятной графикой. Почаще пользуйтесь лупой — она поможет вам отыскать следы злоумышленников и отпечатки их пальцев. Кроме того, все найденные улики помещаются в компьютер, где услужливо загорается надпись — тепло, горячо, холодно. Так что особые сложности с прохождением у вас не возникнут.



Почаще используйте лупу — она поможет вам отыскать следы злоумышленников и отпечатки их пальцев. Кроме того, все найденные улики помещаются в компьютер, где услужливо загорается надпись — тепло, горячо, холодно. Так что особые сложности с прохождением у вас не возникнут.

Почаще используйте лупу — она поможет вам отыскать следы злоумышленников и отпечатки их пальцев. Кроме того, все найденные улики помещаются в компьютер, где услужливо загорается надпись — тепло, горячо, холодно. Так что особые сложности с прохождением у вас не возникнут.

Почаще используйте лупу — она поможет вам отыскать следы злоумышленников и отпечатки их пальцев. Кроме того, все найденные улики помещаются в компьютер, где услужливо загорается надпись — тепло, горячо, холодно. Так что особые сложности с прохождением у вас не возникнут.

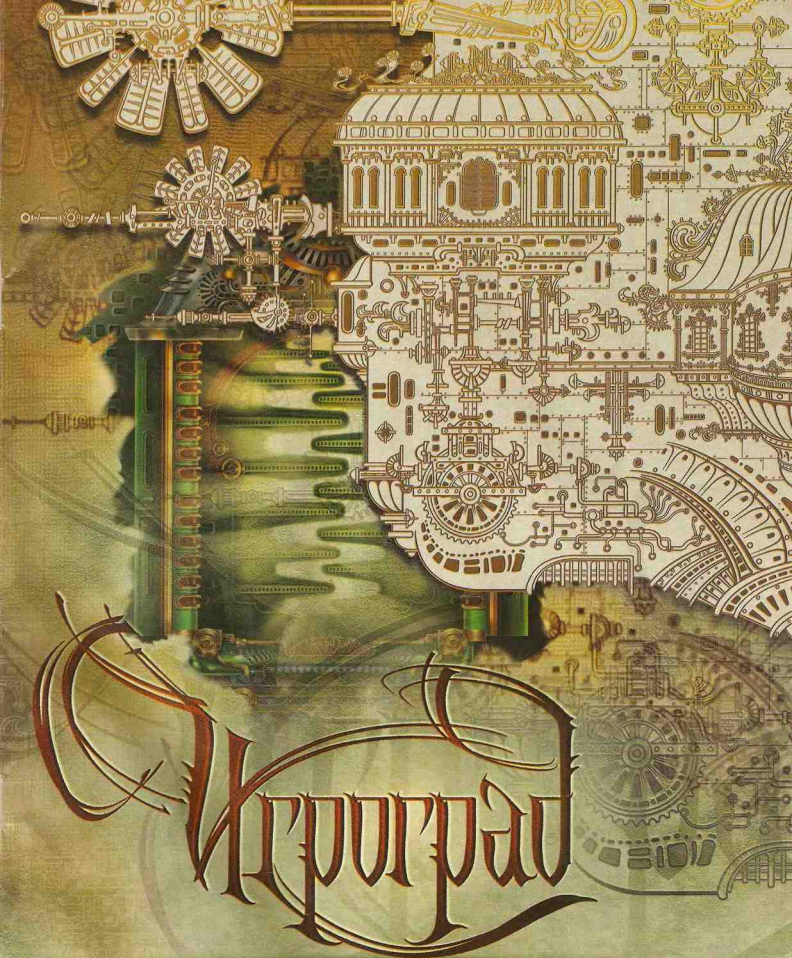
Почаще используйте лупу — она поможет вам отыскать следы злоумышленников и отпечатки их пальцев. Кроме того, все найденные улики помещаются в компьютер, где услужливо загорается надпись — тепло, горячо, холодно. Так что особые сложности с прохождением у вас не возникнут.

Почаще используйте лупу — она поможет вам отыскать следы злоумышленников и отпечатки их пальцев. Кроме того, все найденные улики помещаются в компьютер, где услужливо загорается надпись — тепло, горячо, холодно. Так что особые сложности с прохождением у вас не возникнут.

**КОМПЬЮТЕРНЫЙ СЕРВИС**  
Тел: 218-5567, 274-5928  
www.ktc.com.ua

**КОМПЬЮТЕРЫ  
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ  
СЕРВИС**





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

# 2 компьютеров МОИ КОМПЬЮТЕР



# за 55 грн

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

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

**Среди  
участников  
акции будет  
разыграно  
5 (пять)  
очень  
интересных  
призов и  
5 (пять)  
подписок на  
1-е полугодие  
2003 года!**

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

☐ Я подписываюсь на 2-е полугодие 2002 г. и плачу **55 грн. 00 коп.\***

ФИО \_\_\_\_\_  
Индекс \_\_\_\_\_  
Адрес \_\_\_\_\_  
Телефон \_\_\_\_\_  
Подпись \_\_\_\_\_ Дата \_\_\_\_\_

## Повідомлення

Отримувач платежу

**ООО "ИД "Мой компьютер"** 26007301301736 31088331  
Поточний рахунок Код ЄДРПОУ

Установа банку

**Старокиевское отд. ПИБ г. Киев** 322227  
МФО банку

Прізвище, ім'я та по батькові \_\_\_\_\_

адреса \_\_\_\_\_ Ідентифікаційний номер \_\_\_\_\_

| Вид платежу                    | Сума         |
|--------------------------------|--------------|
| ЗА ПЕРЕДПЛАТУ на комплект      |              |
| "Мой компьютер" +              |              |
| "Мой игровой компьютер" Всього | <b>55.00</b> |

Касир

Платник

## Квитанція

Отримувач платежу

**ООО "ИД "Мой компьютер"** 26007301301736 31088331  
Поточний рахунок Код ЄДРПОУ

Установа банку

**Старокиевское отд. ПИБ г. Киев** 322227  
МФО банку

Прізвище, ім'я та по батькові \_\_\_\_\_

адреса \_\_\_\_\_ Ідентифікаційний номер \_\_\_\_\_

| Вид платежу                    | Сума         |
|--------------------------------|--------------|
| ЗА ПЕРЕДПЛАТУ на комплект      |              |
| "Мой компьютер" +              |              |
| "Мой игровой компьютер" Всього | <b>55.00</b> |

Касир

Платник