

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 10(43)

Полу месячник

«Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

20.05.2002

Might and Magic IX

GOthic



ГНОМЫ

TACTICAL

ASSAULT ON TERROR

OPS

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 МАЯ"
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,
Медустроительная, 27, 1 этаж,
тел. 495-2411, 457-9845,
skan@eletek.com.ua,
www.eletek.com.ua



Список статей

1. Андрей СТОЛЯРОВ.
S2. Silent Storm, стр. 7.
2. Василий ПОПОВ.
O.R.B., стр. 8.
3. Дмитрий АМПИЛГОВ.
Гномы, стр. 9-11.
4. СМИРНОFF.
Tactical OPS, стр. 12-13.
5. Игорь КЛИМОВСКИЙ.
Die Hard Nakatomi Plaza, стр. 14-15.
6. Дмитрий АМПИЛГОВ.
Tony Hawk's Pro Skater 3, стр. 16-17.
7. Том/Док/КЕРТИС.
Might and Magic IX, стр. 18-19.
8. Том/Док/КЕРТИС.
Gothic, стр. 20-21.
9. Гнат БУРМА.
Негоциант, стр. 22-24.
10. Яскр.
Heroes IV, стр. 25-27.
11. Юрий ДОВГАНЬ.
Подземелья для MUDрецов, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

В сегодняшнем номере «Игроградского вестника» вы найдете множество интереснейших материалов, касающихся жизни нашего города. Новые здания, новые архитекторы, новые игростроительные компании... Все это ждет вас на страницах нашей газеты.

Террор без хитростей

Отправился в печать еще один тактический шутер, сюжет которого основан на книгах известного писателя Тома Кланси, — **Sum of All Fears**. Как и в большинстве прочих игр, относящихся к этому популярному жанру, нам снова придется вступить в бой с мировым терроризмом, взявшись руководить группой бойцов некоего суперсекретного подразделения. На протяжении 11 миссий нам придется побывать в самых различных точках земного шара и выполнить огромное количество разнообразных заданий. Среди них упоминаются освобождение заложников, захваты складов с оружием, установка подслушивающего оборудования в логове бандитов, устранение особо опасных вождей мирового терроризма и много другое. В игре будет 15 видов оружия, большая часть которого уже хорошо знакома любителям «анти-террористических» шутеров. Скорее всего, **Sum of All Fears** придется по душе тем, кому показался слишком сложным не так давно появившийся на нашем рынке **Ghost Recon**. Тактический элемент «золотившейся» игрушки

куда менее ярко выражен, чем в «Подразделении призраков». В **Sum of All Fears** вы сможете управлять каждым солдатом своего под-



разделения на поле боя и даже вести бой от лица любого из них, но предварительного планирования операции от вас не потребуются. Игра должна появиться в продаже в конце мая — начале июня. Ждем.

Улыбочку, пожалуйста!

Большинство из вас уже, конечно, знают, что одна из самых долгожданных RPG этого года — **The Elder Scrolls III: Morrowind** — уже появилась в продаже и многие тысячи геймеров по всему миру уже углубились в ис-

следование таинственного и загадочного мира Тамриэля. И вот недавно на фанатском сайте этой игры (<http://www.elderscrolls.com>) появилось сообщение о том, что Bethesda Softworks выложило в Сеть официальный плагин к своему шедевру. Архив размером всего 609 КБ вы можете скачать с сайта разработчиков (<http://www.bethsoft.com/downloads/plugins/entertainers.zip>). Зачем же он нужен? Bethesda поступила весьма оригинально. После установки плагина игроку следует отправиться в город под названием Balmora и пообщаться там с женщиной по имени Duhnea Ralaal. Если ваш персонаж будет подобающе вести себя со старушкой, не станет хамить ей и бить топором по голове, то она может наделить вас, ни много ни мало, чувством юмора. После этого ваш герой сможет шутить, танцевать и играть на музыкальных инструментах. Насколько эти способности изменят геймплей, к сожалению, неизвестно. Скорее всего, люди станут относиться к вам лучше. А может, сочтут обычным шутом и перестанут воспринимать всерьез? К сожалению, это пока что неизвестно. Известно и то, станет ли плагин на локализованную версию от ГС и «Акеллы», которая

Условия конкурса

«ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

1. В конкурсе участвуют все статьи, указанные в «СОДЕРЖАНИИ НОМЕРА».
2. По баллам, полученным статей, 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, представивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с представленными 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-й, 2-й, 3-й и 3-й призы среди читателей.

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03057

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

СПОНСОР КОНКУРСА «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ» в мае 2002



1-й приз:
видеокамера Logitech ClickSmart 310,
640x480,
USB



2-е призы:
графические планшеты GENIUS
3-и призы: USB колонки GENIUS

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

пр. Науки, 4
set@set.kiev.ua

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

появится в мае этого года. Недавно выяснилось, что «Акелла» полностью завершила перевод «Морровинда» и мастер-диск был отправлен в офис Bethesda для проверки. Таким образом, можно уже с полной уверенностью говорить, что русская версия этой игры появится в продаже не позднее объявленного срока. Ждем с нетерпением.

Дичь специального назначения

Компания **Infogrames**, совместно с фирмой **Sunstorm Studios**, продолжает штамповать все новые и новые серии своего уникального творения под названием **Deep Hunter**. В чем его уникальность, я думаю, вам скажет любой, кто провел хотя бы пару минут за этим «симулятором охотника». Я не буду высказывать здесь свое мнение по поводу этой игры, дабы не оскорбить эстетические чувства поклонников охоты на нарисованных оленей. Приведу только факты. А факты таковы. Анонсирован **Deep Hunter 2003**. В нем обещается «фотореалистичная» графика и продвинутый AI. Как понимать последнее заявление, я не знаю. Судя по всему, олень будет устраивать засады на охотников ☹. На сей раз нам предлагают уменьшать популяцию этих животных на просторах штатов Алабама, Вайоминг, Айова и Квебека. Также обещаются новые модификации охотничьего оружия и много других полезных в жизни охотника девайсов. Вопреки своему названию, содержащему дату 2003, она должна появиться в продаже уже осенью этого года.

С киркой и лопатой

Компания **Gas Powered Games**, не так давно поразившая весь игровой мир замечательной игрушкой **Dungeon Siege**, выложила в Сеть бета-версию редактора к своему шедевру. **Siege Editor** предоставит вам возможность создавать собственные карты и уровни к этой игре, но, к сожалению, все, что вы



нарисуете, не будет совместимо с игрой до выхода соответствующего патча, бета-версия которого должна появиться в ближайшее время. Полные же версии редактора и патча появятся одновременно, правда, дата выхода пока что неизвестна. Скачать бету редактора можно с официального сайта Microsoft (<http://download.microsoft.com/download/Dungeon/Siege/Utility/1.0/W98/2KMEXP-EN-US/SiegeEditorInstall.exe>). Размер — 5 Мб. Чтобы быстрее разобраться в работе редактора, можно воспользоваться документацией, выложенной

на сайте **Dungeon Siege.com** (<http://www.dungeonsiege.com/siegeu.shtml>).

Наступление откладывается

Компания **Nival Interactive** объявила о переносе даты релиза своей стратегии «Блицкриг» на первый квартал 2003 года. Как многие из вас помнят, «Блицкриг» является весьма многообещающим и во многом даже революционным проектом. Именно в этой игре будет использована такая уникальная фишка, как возможность выбирать миссии на свой вкус. Что вам больше по душе — глобальные сражения на больших открытых пространствах или диверсионные миссии в тылу врага? Захват населенных пунктов или форсирование водных преград? В каждой компании есть только одна обязательная миссия, которую нужно будет пройти каждому, состав, количество и очередность остальных зависят от ваших предпочтений. Во время выполнения этих самых миссий юнты вашего подразделения будут набираться опыта, чтобы подойти к «ожоженному» сражению во всеоружии. Как видите, «Нивал» не ищет легких путей, ну



а тяжелые требуют времени. Чем же объясняют разработчики перенос даты релиза?

«Разработка «Блицкрига» идет по намеченному плану, однако мы считаем необходимым увеличить срок тестирования и отладки игры, чтобы не разочаровать тех, кто ее ждет. Мы планируем провести не только масштабное бета-тестирование с участием игроков-профессионалов, но и обширную серию плей-тестов, которые помогут нам учесть пожелания и замечания как опытных, так и начинающих игроков. Это позволит нам добиться того уровня качества, которого ожидают от «Блицкрига» игроки».

Что ж, может, лучше подождать, чем получить в руки «сырой» продукт и потом в течение нескольких месяцев высказывать мегабайты патчей. Так что будем ждать.

Демо-формула

К радости поклонников самых скоростных гонок, компания **EA Sports** выложила в Сеть демо-версию игры **Formula 1 2002**. В 54-мегабайтной демке у нас будет возможность попробовать свои силы на трассе **Albert Park**. Скачать демо-версию можно с сайтов **Multiplayer** (<http://www.multiplayer.it/files/scheda.php3?id=9018>) и **3D Gamers** (<http://www.3dgamers.com/games/f12002>).

Все средства передвижения

Компания **Rage Software** объявила об уходе на золото игры **Mobile Forces**. В

ней нам снова придется принять участие в извечной борьбе террористов и подразделений спецназа. Как и большинство современных командных 3D-шутеров, **Mobile Forces** «заточена» под сетевую игру. Отпи-



чительной особенностью этой игрушки будет возможность управлять различными средствами передвижения, начиная от бронированного джипа и заканчивая самоходными орудиями. Вы сможете выступить как в роли водителя, так и в роли стрелка. Правда, использовать технику вас никто не заставляет. Если больше нравится по старинке передвигаться на своих двоих — пожалуйста. Как говорится, вольному воля. Игра должна появиться в магазинах не позднее 31 мая. Ну а пока, в ожидании релиза, все желающие могут ознакомиться с демо-версией этой игрушки. В демке нам будет доступно девять видов оружия, каждое из которых обладает альтернативным режимом стрельбы. Скачать 72-мегабайтный архив вы сможете с сайтов **3D Gamer** (<http://www.3dgamers.com/news/more/1021037132>), **FilePlanet** (<http://www.fileplanet.com/INDEX.asp?file=86157>) или **Shacknews** (http://www.shacknews.com/files/fileshack2.x?mobileforcesdemo_2002_05_07.exe).

Соперник Лары Крофт

Компания **Lucas Arts** выложила в Сеть некоторые подробности, касающиеся их приключенческого проекта **Indiana Jones and the Emperor's Tomb**. Как нетрудно догадаться из названия, на этот раз нам придется выступить в роли знаменитого Индианы Джонса — героя многочисленных комиксов, мультипликационных и художественных фильмов. В **Indiana Jones and the Emperor's Tomb** известному археологу придется посетить множество экзотических мест, разбросанных по всему земному шару. Мы побываем в джунглях Цейлона, готических замках Праги, дворцах Стамбула, тибет-

Проверено в бою

в клубе "Бастион"



КОМПЬЮТЕРЫ
(044) 40-2655, 558-4529, www.apex.kiev.ua



ских монастырях и т. д. и т. п. Цель игры — разыскать таинственный древний артефакт, черную жемчужину, носящую название **Сердце Дракона**. Естественно, Индиана будет не одинок в своих поисках. Кроме не-



го за жемчужину охотятся нацисты и члены тайного общества Черного Дракона. Так что кроме поисков выхода из запутанных лабиринтов и решения разнообразных загадок нам придется уничтожить многочисленных врагов, среди которых встретятся как представители вышеназванных группировок,



ровок, так и толпы зомби, сумасшедшие последователи древних культов и прочие недоброжелатели. Сражаться с противниками наш герой будет при помощи своего знаменитого хлыста и револьвера. Кроме того, он прекрасно умеет использовать подручные средства (камни, ножи от стульев и столов и пр.), ну и, наконец, неплохо владеет приемами боя без оружия.

Игра должна появиться в продаже осенью этого года, одновременно для платформ PC, Xbox и PlayStation 2. Если вы заинтересовались этим проектом, обязательно загляните на официальную страничку игры (<http://www.lucasarts.com/products/indiana>).

Гонки на выживание

Компания **Infogrames** анонсировала вторую часть гоночного симулятора **Dirt**

Track Racing. В этой игре нам предложат принять участие в «гонках без правил» на четырнадцати разнообразных треках. Вы сможете отточить свое мастерство на автомобилях трех типов (*pro stock, late model и modified*), а портиль вам кровью во время заезда будет 14 противников, контролируемых AI. **Dirt Track Racing 2** разрабатывается австралийской компанией **Ratbag**, на своем собственном движке **Difference Engine**. Разработчики обещают прекрасную графику, огромное количество разнообразных спецэффектов, реалистичную физику и систему повреждений. В игре будет два режима: «каркада» и «карьерка», а в перерывах между заездами у вас будет возможность покопаться во внутренностях своего автомобиля и настроить его по своему вкусу. Релиз **Dirt Track Racing 2** намечен на осень этого года.

Агент Ее Величества

9 мая этого года компания **Electronic Arts** анонсировала «шпионский» 3D-шутер с видом от первого лица **James Bond 007: Night Fire**. Игра создается

для платформ PC, Xbox, PlayStation 2 и Nintendo GameCube. Над разработкой PC-версии трудится компания **Gearbox Software**. Сюжет игры закручен вокруг противостояния Бонда и главы крупной международной преступной группировки **Рафаэля Дрейка**, одержимого желанием покорить весь мир. Во время прохождения игры нам придется побывать на тихоокеанских островах (и даже спуститься под воду), прогуляться по итальянским Альпам, посетить ряд европейских столиц и даже совершить полет в космос. Естественно, игра будет насыщена ураганными перестрелками, которые будут чередоваться с чисто «шпионскими» операциями, в которых Бонду придется активно пользоваться хитроумным оборудованием, созданным в лабораториях секретной службы Великобритании. Кроме того, парни из **Gearbox Software** обещают несколько «гоночных» уровней, на которых нам придется преследовать преступников (или убежать от них) на различных типах автомобилей. Подробную информацию об этом глобальном проекте **Electronic Arts** планирует представить на выставке E3.

В бой идут старики

Компания **1C** подписала договор с фирмой **H. D. Interactive** на издание на территории стран СНГ и Балтии ордачного экшена, повествующего о похождениях знаменитого **Дюка Нюкема** — **Duke Nukem**:

Manhattan Project, который разрабатывается фирмой **Arush Entertainment**. Кстати, некоторые уровни для этой игры создавались дизайнерами из киевской компа-



нии **Action Forms**. Конечно, выход **Manhattan Project** не заменит поклонникам «Атомного Герцога» долгожданного **Duke Nukem Forever**, но, как говорится, лучше синица в руках... Тем более, что перевод игры будет осуществлять **Дмитрий Пучков**, широко известный в игровом Рунете под ником **Гоблин**, уже отличившийся при локализации «Горький 18» и «Крутой Сам: Второе Пришествие». В игре нас ожидает восемь уровней, девять видов оружия и более двадцати пяти видов монстров. Ну а сюжет в изложении 1C выглядит так:

«В городе Нью-Йорке происходит нечто страшное. Кто-то неизвестный опробует странную высоко-радиоактивную субстанцию на ничем не подозревающих горожанах. Под воздействием зеленой светящейся гадости люди превращаются в отвратительных мутантов. Те, которым повезло, умирают. Остатки таких существ немногие, и количество уроков-мутантов стремительно растет. Если не предпринять решительных мер, через несколько

дней город Нью-Йорк окажется во власти чудовищ. Ровно в полночь телефонный звонок разбудил **Дюка Нюкема**, известного своей небывалой крутизной героя, неоднократно решавшего проблемы подобного рода. По данным последних анализов, дело придется иметь с глобальной жидкостью, ионизированной до состояния плазмы, сокращенно — **ГЖИП**. По оперативным данным, всего трое ученых на свете пытались создать подобный материал, и только один из них вышел в ходе эксперимента: безумный гений по имени **Морфикс**. Времени — и обрез, и только **Дюк Нюкем** может разрушить дьявольские планы **Морфикса** и спасти Нью-Йорк...»

К сожалению, точная дата выхода локализованной версии **Duke Nukem: Manhattan Project**, равно как и русское название, пока что неизвестны. Следите за новостями.

AVE
Компьютеры,
которые любишь!
Цены,
которые нравятся!

(044) 269-4476
268-0400
269-5077



Андрей СТОЛЯРОВ aka DeuSigner deusigner@torba.com

S² Silent storm

Диверсионная война — это не убийство из-за угла. Это одна из самых тонких граней искусства ведения войны. Это философия, уходящая корнями к Троианскому коню. Это безупречно поставленная и сыгранная пьеса, герои которой чаще всего остаются неизвестными.

Именно такими словами встречает нас спринжик, посвященный одной из перспективных российских разработок — тактико-стратегической игре, зреющей в недрах компании «Нивал», — **Silent Storm**. Что же такого неординарного и впечатляющего хранит этот новый проект, создаваемый на территории СНГ? Как раз об этом я вам и собираюсь рассказать. К сожалению, помимо информации, выложенной на сайте разработчиков, других источников сведений пока нет. Надеюсь, что в скором времени появится демо-версия описываемой игры, а сейчас будем довольствоваться тем, что есть. Что ж, приступим!

Итак, ночью с главного, то бишь сюжета. Действие игры перенесет нас во времена второй мировой войны. В распоряжение игрока поступит отряд бойцов элитных подразделений одной из воюющих сторон. В качестве командира этого спецподразделения вам предстоит, цитирую: «Выполнять секретные миссии в глубоком тылу врага; чтобы предотвратить катастрофу, масштабы которой еще не могут оценить ни одна из воюющих сторон. Что же это все-таки за катастрофа, разработчики пока умалчивают. Но сам факт наличия такой сюжетной завязки, в принципе, может го-

вора. Всего миссий ожидается 24. Логично предположить, что за каждую сторону придется воевать на протяжении 12 заданий, хотя кто знает, какие сюрпризы подготовили для нас Ниваловцы. Помимо кампаний, нам обещают полноценный генератор случайных миссий, предоставляющий, по словам разработчиков, неограниченное количество разнообразней-



ших военных заданий, в ходе которых игрок получает возможность отточить свои навыки ведения боя.

Игровая система S² (именно такую аббревиатуру предлагают создатели Silent Storm), по моему личному мнению, представляет собой в перспективе очень удачную комбинацию, отчасти заимствованную из Jagged Alliance, отчасти из Commandos. Как и в JA, нам предлагают для начала сгенерить лидера отряда, то есть своего представителя в игре. В процессе генерации вы, естественно, волей-неволей должны определиться, какую именно роль будет выполнять лидер на поле боя, изменяя нужные характеристики. На задание с собой можно будет взять не больше пяти товарищей. А помучаться с выбором однополок, судя по всему, придется, так как разработчики заявили о существовании как минимум 40 новинчиков, для разнообразия припасанных к 30 различным нациям. Каждый из бойцов принадлежит к одному из 6 родов войск: разведчик, снайпер, автоматик, грандер, медик, инженер (вспоминаете Commandos?). Но в отличие от упомянутой заборужной тактики, в Silent Storm каждый персонаж, как и лидер, будет иметь свои личные характеристики, которые повышаются прямо пропорционально использованию тех или иных умений. Так что никто не мешает вам сделать из автоматиком снайпера. Другой вопрос — сколько на это уйдет времени, да и стоит ли вообще так поступать? Раз уж речь зашла о характеристиках, то поговорим о них подробнее. Каждый перс будет иметь 9 базовых на-

выков. Каких — пока не разглашается, но ritenу предположить, что мы увидим знакомые силу, ловкость, меткость, подвижность, лидерство и нечто еще.

Кроме этого, разработчики заверяют, что в игре планируется 50 дополнительных умений, выбирать которые будет возможно с получением нового уровня опыта.

Среди других фиш особо выделяется наличие в арсенале более 75 видов оружия, среди них, помимо стандартных, найдутся также экспериментальные, малосерийные, и даже прототипы уникального вооружения, способного резко изменить баланс сил на арене сражений. Кстати, бой будет проходить в пошаговом режиме (а-ля JA).

Вальшим плюсом игры наверняка станет современный 3D-движок, включающий в себя множество мелочей, связанных с физической моделью поведения окружающего мира, которые вкупе должны создать очень даже положительное впечатление. Обещают ошеломляющую реализацию таких эффектов, как динамическая смена времени суток и погоды, просчет траектории полета пули, механизм генерации «цепных реакций» в ответ на действия игрока. Да что рассказывать — впечатлите на скриншоты. Изумляет, не правда ли?

Кроме прочих фиш, которыми разработчики обильно кормят падких на сенсации геймеров (в особенности обозревателей!), особенно приятно пахнет такая вкуснота, как полная открытость архитектуры. То есть исходники переписывать нам, конечно, не дадут, но вот изменение свойств оружия, материалов и других объектов, переименование искусственного интеллекта любого персонажа, добавления в игру собственных раликов на движке — это пожалуйста. Плюс всевозможная графическая обработка внешнего вида объектов окружающей среды и редактирование генератора карт. Ну а если вы еще и разживаетесь на идеальнейшем программном обеспечении, то получите возможность привнести в игру собственные трехмерные персонажи, объекты и текстуры. Так вот!

Суммируя все вышесказанное, можно сказать, что на просторах СНГ впервые может по-



явиться добротно сделанная тактическая игра, просящая затмить собой грандов этого жанра. Возможно, она не внесет много новшества и не произведет революцию в игровом строении, но, используя успешные методы реализации геймплея своих предшественников и современную (или скорее современную) 3D-графику, Silent Storm вполне обоснованно претендует на высшие места рейтингов среди военных пошаговых тактик, а также на признание со стороны мировой игровой общественности.



ворить о присутствии в игре доли мистики и не полном ее соответствии историческим фактам. Одной из сильных сюжетных сторон, заявленных разработчиками, является наличие кампаний как за союзнические объединенные силы, так и за стороны, входившие в немецкую

Это здание грозит стать настоящим подарком для поклонников космических стратегий. Если вам по душе необычные просторы космоса, если вы не мыслите своей жизни без полетов на сверхсветовых скоростях, если вы по-настоящему счастливы только в гуще сражений звездных армий, то вам обязательно нужно поближе присмотреться к комплексу O.R.B.

Василий ПОПОВ

O.R.B.

Разработчик: Strategy First

Издатель: Strategy First

Жанр: 3D RTS

Предполагаемая дата выхода: июнь 2002 года

Системные требования:

✓ **минимальные:** PIII/Athlon — 600 МГц, 128 Мб ОЗУ, TNT 2 16 Мб;

✓ **рекомендуемые:** PIII/Athlon — 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, GeForce 16 Мб

Стучилось это давным-давно, в далекой-далекой Галактике... Нет, не в той, где бушевали Звездные войны. В другой, более мирной, объединенной могучей рукой непобедимой Империи. Была эта самая Империя



такой сильной и непобедимой, что все жители Галактики, сохранившие хотя бы крупицу разума, слома голову неслись под ее крылышко и жили счастливо и безбедно. Но, как известно, ничто не вечно в этом мире. Где-то первый министр не сошелся во мнениях с одириалом звездной ормады, где-то вспыхнул теологический спор, переросший в локальную религиозную войну, где-то низы не захотели жить по-старому, а где-то верхи не смогли мыслить по-новому, и вот уже мощный монолит Империи раскололся, не выдержав внутренних разборок. Дальше — больше. Враждующие стороны, не особо стесняясь, применяли все более и более смертоносные виды вооружений, пока не уничтожили друг друга. Тут бы вроде и сказочке конец, пора бы мораль подвести, что-то типа «бомбы детям не игрушки».

Ам нет. Не все погибли в атомном пламени. Жизнь сохранилась на небольшой периферийной планетке под названием Malus. Разумно переждав, пока великие и ужасные ормады закончат уничтожать друг друга, малусиане напали понемногу строить собственную цивилизацию, естественно, активно используя имперское наследие. Дело у них шло, надо признать, весьма непо-

хо. В кратчайшие сроки цивилизация Malus'a поборала гравитацию, открыла все необходимые физические законы и вырвалась на просторы Вселенной. Причем, здесь следует заметить, что вырвалась она на эти самые просторы очень и очень вовремя. Дело в том, что к тому времени недра родного Malus'a были практически истощены, и полезных ископаемых начало хронически не хватать. Ну и ладно. К тому времени, когда положение стало критическим, малусиане обнаружили новый источник полезных ископаемых — астероиды, которые в большом количестве кружили в данной звездной системе. И все бы было хорошо, если б дотошные малусианские разведчики не обнаружили планету Alysionis, вращающуюся вокруг той же самой звезды, которая служила щитом Malus'u. Прием: вращалась она по той же орбите и с той же скоростью, что и Malus, и поэтому звезда постоянно находилась между двумя планетами, — давим их обитаемыми наспадающимися видом друг друга. И вот тут злобное имперское прошлое дало о себе знать. Вместо того, чтобы порадоваться вновь обретенным братьям по разуму, малусиане увидели в них конкурентов, противопоставив свои жаждные лапы (или щупальца) к сокровищам астероидов. И вспыхнула новая война...

Такой вот сюжет придумала для своего нового проекта компания **Strategy First**, которая уже подарила нам в этом году замечательную игрушку Disciples II: Dark Prophecy. Однако на этот раз всестороннее развитие «первые стратеги» решили оставить в покое жанр TBS и обратили свои взоры в сторону реалтайма. Итак, нам предстоит выбрать одну из двух враждующих рас и привести ее к победе. Звездная война, как известно, дело весьма сложное и ресурсоемкое, а это значит, что первым условием победы станет контроль над как можно большим количеством астероидов. Основа нашего будущего могущества — ресурсная база, которую придется сажать на каждом захваченном астероиде с одной-единственной целью — как можно быстрее освободить последний от находящегося в его недрах полезных ископаемых. Добытые ресурсы мы, как и положено злобным милитаристом, переправляем на родную планету и тратим на гонку вооружений — разрабатываем новые технологии и строим боевые корабли.

Понятное дело, что большую часть времени нам придется проводить в сражениях. Что же припасли разработчики для гениев

тактических боев в безвоздушном пространстве. Для начала следует упомянуть об особенностях враждующих рас. Малусиане привыкли «двигать массой». Их боевые корабли дешевле, чем у их противников, но менее маневренные и прочные. Алысионские же, наоборот, строят более дорогостоящие аппараты, но каждый из них (при грамотном управлении) стоит трех-четырех кораблей противника. Естественно, у обеих сторон будут корабли различных типов, начиная от тяжелых крейсеров и заканчивая односторонними истребителями. Прием последние, по словам разработчиков, окажутся наиболее востребованными.

Также в игре будут участвовать отряды десантников, основная задача которых — взять на оборона вражеский транспорт (зачем уничтожать корабль с ценным грузом, если есть возможность прибить его к рукам). Открывая новые технологии, вы получите доступ к усовершенствованию своих боевых машин: можно будет навешивать на них новое вооружение, устанавливать более мощные двигатели и т.д., и т.п. Так как сражающиеся армады окажутся совсем не маленькими, юнтеры, естественно, можно будет объединять в отряды и каждому из них задавать собственную линию поведения. Например, как вести себя при встрече с тем или иным противником: атаковать, игнорировать (зачем бросаться всей толпой на одинокий транспорт) или убегать. Немаловажная роль отведена и лидером — давим «звездным волком», которых можно будет поставить во главе отряда. Все они способны накапливать опыт и переходить вместе с вами из миссии в миссию. Если не погибнут в боях, конечно же.

Говоря об O.R.B., просто нельзя не упомянуть о графике. Скриншоты смотрят всем в обязательном порядке. Такого великолепия, по крайней мере, в стратегиях, вы еще не видели. Космос — действительно бескрайний, корабли прорисованы до мельчайших



деталей и взрываются (в соответствии с законами физики Лукаса) с ослепительными вспышками. В общем, графика по-настоящему впечатляет.

Еще очень многое хотелось бы рассказать об этом, безусловно, интересном проекте, но мое время (и место) уже вышло. Если все обещания разработчиков подтвердятся, то не исключен вариант, что нас ждет новый хит. Так что поскорее бы июнь, и желаем удачи Strategy First.

А позвольте вас спросить, что вы знаете о гномах? Вы серьезно думаете, что это такие мрачные бородастые карлики с острыми топорами? Если да, то вы серьезно ошибаетесь. Гномы — они совсем другие. Хотите узнать, какие именно? Заходите и смотрите.

Дмитрий АМПИЛОВ

ГНОМЫ

Вначале было слово. К счастью, не то, которое обычно говорят по утрам после бурного праздника, а другое. Оно-оно, радимое! Только с богуна такие концепции мира писать и можно! Какой-то Ниффльхейм, состоящий из льда, тумана и полярных мишек, какой-то Мюспльхейм («яростное пламя, вырывающееся из его недр» и стремящееся наружу). Вот од-



нажды, в результате взрыва со всеми вытекающими (льды севера пали под напором огня), «и возникла Земля Обетованная. Короче, на цоцки с историями раздобычки одновременно забили. И если с гильдерами они просто не хотели соскочить, то над журналистами, у меня такое чувство, нагло надругались. Ты просто сидишь и не понимаешь, о чем писать в предстории? Или, может, посоветовать с читателями вместо деvelopepов? «Все, дайте мне фонарик — больше никакого мистицизма, нужно быть прощел», — так говорит Гибрикс, Король Всех Подземного Царства.

Ну вот, опять не слава Богу. Надо меньше пить, пить надо меньше. Давным-давно, в далекой-далекой галактике, жили-были... гномы! Вернее, был бог Один. Именно он легким движением руки и создал гномов. Но, скажу по секрету, товарищ этот, на самом деле, лишь актер второго плана — все действия будут разворачиваться именно вокруг малого народец.

Ну, маленькие бегалющие создания, вы у меня дожидаетесь!

Один, конечно, класный мужик; но за это «легкое движение руки» ему по заслугам следует этой самой рукой и воздать. Не только почести, но и по филейным частям тела. Если причины (пиво без эля — деньги на ветер!) и халтуру на производстве понять еще можно (бурный праздник, слово, опрокидывающиеся миры), то с целью разобратся сложнее. Гномам-то все равно — они только и знают, как бы спать, чревоугодничать да прелюбодействовать. Хуже ведь, на самом деле, именно Одину. Объясню почему. Сварганив на скорую руку мир, царь всех богов решил взять себе маленький отпуск и метнуться куда-нибудь на заслуженный отдых. Прихватил он, значит, своего песика Фенрира и отправился пожинать плоды своих деяний. Ну а песик тот, не будь дурак, возьми да сбеги. Хвостиком махнул и, туды его в чачель, — на заработки. А зная Одина и его халат-



ное отношение к своим питомцам, легко представить, что из этого получилось.

— Мы придумали кое-что, что поможет избавиться от злых чар!
— И заодно от серых клеток?
— Клеток? Каких клеток? О чем это вы?
Фенрир как последний шакал забился под землю, сколотил шайку из троплей и

начал устраивать местному населению диктатуру пролетариата. Сметаетесь? Не вижу ничего смешного — мы имеем дело с самой настоящей организованной преступ-



ностью. Ракет (экспроприация хомячков), похищение людей, торговля наркотиками (сигары с мухоморами). Злобный волк уже вынашивает планы о захвате наземных плащдармов и выходе на поверхность. Все бы ничего, но уж слишком сильно соскучился Один по своей зверушке. И тогда ему ничего не остается, кроме как обратиться за помощью к Кланам. Вот только гномы, сами понимаете, аж никак не хотят связываться с авторитетом Фенриром по кличке «Волк». Одну ничего не остается, кроме как почесаться, посетовать на свою беззащитность в мотивации да объявить тендер на отлов своей зверушки. Наградой победителям, посадившим Фенрира на магическую цепь Глейннир и по совместительству очистившим сказочный мир от злодеев, станут горы золота, реки пива и бороды до пояса. Эх, тупые-тупые гномы. Они еще поймут, как дешево продались и что им предстоит пройти, но будет поздно.

— Стой! Кто идет?! А... Всего лишь толпа Непосед. Проваливайте!
— Эй! Нарываешься на неприятности?
— Непоседы и драки?! Умирю! От смеха...

Бороться за право отловить Фенрира будут Непоседы, Травники, Удирники и Умники. Каждый из них готов снести с лица земли любого претендента на право ношения бороды а-ля Карабас Барабас, вот только... удирники слишком глупы, умники — умны, а травники... да что с них возмешь, растаманов этих. По всему выходит



так, что топать и копать к центру земли придется Непоседам. Вы только вслушайтесь в это название. НЕ-ПО-СЕ-ДЫ! Начиная переживать. Не за Фенрира — за себя, родимого.

Если мы откроем новый фронт здесь, выдвинем первую и вторую дивизии сюда и сюда, то я смогу опрокинуть гномов и выбраться на поверхность! Давайте теперь подумаем, кого назначить добровольцем на роль камикадзе.

«Гномы» — это стратегия. Стратегия очень и очень необычная почти во всем. Что-то в ней от ролевухи, что-то от симулятора бога, но что бросается в глаза с первого взгляда — двухмерная концепция игры! Нет, все объекты абсолютно трехмерны, но вот перемещаться можно лишь по горизонтали и вертикали. Дело в том, что лезть нам придется в основном по шахтам и туннелям, а с просторными помещениями в них проблемы. Камера также перемещается в двух осях, присутствует возможность масштабирования и изменения перспективы в районе 45 градусов. Само собой, это непривычно, но длительного времени адаптация не требует, и че-



рез некоторое время о двухмерности просто забываешь — процесс скроллинга ничуть не отличается от остальных игрушек, тем более можно пользоваться мини-картой. В общем, не пугайтесь. То, что нас сковали в передвижении, на самом деле ничуть не тяготило.

Вы наш великий мозг, профессор!
Гениальный Настоящий МОЗГ!

Все наше непосредственное управление гномами ограничивается переме-

нием, копаньем, сборкой зданий и атакой. Все остальное Непоседы делают исключительно при наличии желания. Можно разве что «прикрепить» мелкого к зданию, тогда он постоянно будет тереться где-то возле него. И если наладить приготовление жареных грибов на костре довольно просто, то с изготовлением более сложных вещей или зданий будет периодически возникать сложности: то материала нет, то гнома подходящего, а то и желания — поспать, оно бывает даже лучше, чем поесть. Почему? Да потому, что гномы тоже люди. Ладно. Гномы — это гномы. Но им свойственно почти все, что свойственно обычному человеку. Заботиться о здоровье, кушать, развлекаться и уставать. Совокупность этих показателей выливается в настроение, влияющее на продуктивность работы и размножение. Так что если у гнома вдруг что-то не так, то он приложит все усилия, добы и исправить ситуацию. Например, покушает... или выпьет... или в зал тренажерный пойдет покочается.

То же самое и с умениями. Рубить дрова, крошить камень или химичить умеют



все, но на разном уровне. Вот и здесь любой гном обладает 12 характеристиками: дерево, камень, пища, металл, сборка, алхимия, мечи, двуручное, стрелковое оружие, хунг-фу, оборона и услуги. Каждое из них может быть усовершенствовано либо по ходу практического применения, либо благодаря изучению книжек. Отличительной чертой Гномов является их нехардкорность. В них нельзя играть только ради победы — все равно ничего не выйдет. Непоседы рождаются, питаются, спят, развлекаются, готовят еду. Они просто живут! И необходимо четко понимать, что в этой стратегии за питомцами нужно следить лучше, чем в иной РПГ: здесь они вырастают, живут и умирают на твоих глазах. А потеря специалиста может существенно отбросить прогресс назад.

Давайте скорее копа-а-а-аты!

Вы знаете, в первое время складывается впечатление, что «копать» — это все, чему научил гномов Один. Быть может, сделано это было нарочно — для того чтобы Непоседы дошли до всего сами. И неизвестно, как бы у гномов сложилась с цивилизацией, но «гранулу» побег нашей зверушки. Столо понятие, что учить их придется тому несчастному, который взвалит на себя ношу по спасению мира. И начинать учить, заметьте, придется прямо сейчас — Фенрир пробрался чуть ли не к самому центру земли, а гномы не боги и до-

капываться им до «Волка» придется очень долго. Сменится не одно поколение малого народа, пока негодяй будет посажен на цепь.

На вначале думать придется совсем не о победе и славе. Жизненно необходимо на первых порах хотя бы прокормиться и не умереть с голоду. А на сител желудок, как известно, и работает активнее. Гномы, правда, критически отрицают подобные заявления. Мол, работать никогда не



хочется, сыт ты или голоден. После плотного обеда поспать тает, а не киркой махать. Но так или иначе, а трудиться придется. Кто не работает, тот не ест. Проблема состоит в том, что сначала нужно научить гномов работать и создать все условия для того, чтобы делали они это с большим настроением.

Наладив приготовление жареных грибов, можно сказать, что первый этап гномьей карьеры пройден, и настало время устроить дальнейшее производство, укреплять позиции и глубже внедряться в земные недра. Теперь необходимо обеспечить производство вещей первой необходимости (оружие) и быта (лесопилка, мастерская каменщика), а также добычу полезных ископаемых (ножки грибов, грибы) и средств пропитания (фермы с коммачками, грибами для еды используются шляпки и червяками). Вот теперь маховик прогресса раскручен и дальше гномья цивили-



лизация медленно, но уверенно пойдет вперед хоть сама.

Правду говорят, что чем глубже в шахты, тем толще гномы. И поверьте, что с ходом эволюции поднимутся не только интеллектуальные возможности ваших подопечных, но и запросы. Вместо обычного костра придется отгрохать комфортабельную кухню, вместо палатки — шикарный балахон. Да еще и ванну со спортзалом в придачу, чтоб совесть, значить, не терзала. По заверению разработчиков, игра содержит около 100 различных

предметов, зданий и сооружений. Громкие пещеры заполняют тохарные стани, доменные печи и порывные двигатели. На смену ездовым хомячкам, топорам и рогаткам придут воздушные доски, световые мечи и ружья. Потомком первых гномов, отправившихся в долгое путешествие, представится прекрасная возможность погонять с друзьями шары в кегельбане, пропустить пару-тройку рюмочек



«слезы хомячка» и поить себе, наконец, пару в бор... простите, Доме Знакомств. Вот только не ждите, что всего этого и многого другого так легко добиться. Непроходимый геймлей «Гномов» может свести с ума даже самых терпеливых. Заварите чашечку эля, сваргоните себе жареный из мухоморов и смело погружайтесь в мир Гномов.

— Ну вот... Еще один дракон! И явно не такой сонный, как предыдущий.

— Верно! Поосторожнее с ним!

— Ха! Риск — мое второе имя!

Немалая роль в игре отведена и раскопкам, а после создания хорошей инфраструктуры это станет чуть ли не главной задачей игры. Копать придется очень и очень много. Раскопки возведены здесь чуть ли не в ранг искусства (попробуйте создать туннель в форме какой-нибудь цифры, и вы увидите, что из этого выйдет). Наткнуться в земной толще можно на что угодно: бочки с разнообразными полезностями, драконы, целые подземные города, корабли (!), заставы, крепости, различные монстры, хищные растения, кланы и уйма других разностей. По ходу нам могут встретиться не только обязательные



для завершения миссии, но и разнообразные паззлы, решение которых будет вознаграждено уникальными артефактами (оружушками, как симуляторы) или ресурсами. Да что там говорить, некоторые из них приятно поразгадывать даже просто так, не зная, что за это будет. Один поезд клана Ударников чего стоит. Да и сюжетные

миссии в целом довольно занимательны: спасение ключницы, помощь дракону, возвращение феям воды и освобождение гномов-мужчин.

— Ну, теперь у меня есть достаточно места, где я могу разместить свой немыслимый живот и гигантский умище.

И если мы уже заговорили о мире, следует рассказать и о графике. Казалось бы, SEK чрезвычайно упростили себе задачу создания красивого исполнения тем, что действие почти всегда происходит под землей. Не тут-то было! Разнообразие мелочей сводит естественное для подобных условий однообразие ландшафта на нет. Пеньки, коряги, колонны, факелы, растения, тени и свет — все эти мелочи и потрясающие спецэффекты настолько гармонично вписываются в гигантские урны, что на сплешной камень вокруг просто перестаешь обращать внимание. Что уж тут говорить о зданиях, локациях и модельках гномов? Просто супер! Не знаю, что скажут остальные, но подобной честности к геймерам со стороны разработчиков зданий я не встречал давно. И сами здания, и происходящие там процессы выглядят с боль-



шой долей достоверности. Локации просто очень красивые. Видно, что художники вбухали уйму времени для того, чтобы создать разнообразный, ненадождающийся мир: затонувший в толще скалы «Титаник», устроящегося вида дракон, гигантский осьминог и подземный город Ударников с катающимися туда-сюда ульемным составом. Гномы — это вообще что-то с чем-то. Уже один взгляд на них заставляет растянуться в улыбку: безудержные эмоции, читаемые прямо с лица, телодвижения, походка, постоянный маршброд. Всего в игре пять разных миров, каждый со своими особенностями и местными «жителями». К сожалению, за подобные красоты приходится платить системными требованиями. Чем-то новоруде PIII-900/256/32. И чем побольше, тем лучше, много не будет — даже на этой конфигурации у многих возникли жуткие тормоза.

Верно... Да... Надо басов добавить и звук погромче... Верно?

Озвучка — вообще отдельный разговор. Актеры, локализовавшие гномов, вполне достойны номинации на Оскар. Зайдите на сайт, послушайте отсюда пару-тройку работ — полчасика здорового смеха обеспечено. Единственное, что не порадовало, — SEK'овские скриптовые вставки, из-за глупости которых на экране и динамиках возникают паузы, не лучшим образом сказывающиеся на культуре иг-

ры. Музыка неплохая. Эдакая смесь ППК, темы из «Гарри Поттера» и иногда — «Терминатора 2» ©. Очень часто на уровнях вместо музыки воспроизводят обычные зву-



ки окружающего мира. Единственное, на некоторых системах со звуком возникли проблемы. Особенно страдали обладатели магической комбинации SB Live + XP.

Последнего сожрут хомяки!

Еще один, достойный упоминания момент в игре, — юмор. Разработчики постарались над всем, над чем только могли: Counter-Strike, «Матрица», «Звездные войны», и просто над стилем жизни, ее причудами, слухами и веяниями. В многопользовательской игре, помимо стандартных (для экшенов, но никак не для стратегий) deathmatch и capture the flag, имелась в наличии... контргном! Стоит ли объяснять, что это такое? Итак, теперь всем фанатам «Каунтера» придется ждать нового патча не только под CS, но и под «Гномов».

На самом деле, все не так уж и плохо — все гораздо хуже...

Да, «Гномы» такие. Разные. С абсолютной идиотской предисторией и очень проработанным игровым миром; четкой сюжетной линией и множеством дополнительных квестов; потрясающей графикой и глючным звуком; стремительно прогрессирующие и чересчур размеренные; всецело покорные и беспрестанно лентяйничающие.

Magic
The Gathering

Настоящая находка
для любителей
стратегических игр
и фантазии.

Репортаж о

2-м Национале

читайте на

www.sargona.com.ua



Мы с сожалением вынуждены сообщить, что, судя по всему, наш замечательный город стал рассадником терроризма. А чем же еще можно объяснить такое огромное количество антитеррористических подразделений? Вот и сегодня была зарегистрировано еще одно сообщество борцов с мировым терроризмом. Кстати, в него принимают всех желающих, так что если вас это интересует...

СМИРНОВ

TACTICAL OPS

ASSAULT ON TERROR

Пуля попала террористу в голову, после чего он смылся за угол. Почесал там свою репу, соорбил, что к чему, повернулся и опять высочил на девушку из спецназа. Поднял свой колош и только тут заметил, какая красивая фигура у этой амазонки...

Вонку джихада нравились в девушках воинственные бедра, высокая грудь, тонкая талия и правильный овал лица. Но в этой контртеррористике его больше всего взволновал подтянутый, спортивный живот. Именно поэтому террорист и всадил в него всю обойму. Девушка очень натурально застонала и рухнула на пол. Исламист вздохнул и вспо-

мину, можно смело погружаться в мир Tactical Ops: Assault on Terror. Название у игры другое, а суть и смысл остались прежними.

По следам «Контры»

Tactical Ops: Assault on Terror — симулятор уже знакомых подавляющему большинству геймеров всего мира кровавых взаимоотношений групп террористов и контртеррористов. Игрок (как ни крути, а это именно вы) выбирает уровень (которых имеется 33, различных по размеру), причем его размер определяется параметром количества персонажей на нем (к примеру, от 8-ми до 12-ти). После определения с уровнем, на котором происходит мясорубка, выбираете для себя сторону, ради которой вы будете в дальнейшем проливать кровь (террористы или контртеррористы). А после ненадолго погружаетесь в мир моды, где работаете над «своим» собственным внешним видом (кроме прочего, вы еще сможете выбрать пол для своего виртуального персонажа). Вот и все тонкости. Дальше только покупаете оружие и стреляете, стреляете и опять же, стреляете!

Хотя бы несколько раз побегов по уровням «Контрстрейка», вы легко сможете разобратся во всех тонкостях Tactical Ops: Assault on Terror. Различный в управлении и принципах контроля за вашими персонажами просто нет. Аналогично выставляются клавиши управления: вперед, назад, вправо, влево, прыжок, приседание и подкрадывание «вешаются» на удобные вам кнопки. Знакомым по «Контре» образом задаются и другие клавиши, типа перезарядки (в оп-

ного видения).

Отличается от уже несколько раз упомянутого лидера компьютерного терроризма и игровых клубов процесс закупки оружия в новой игре. То есть с помощью клавиши «В» игрок входит в свой индивидуальный оружейный магазин, но дальше ему придется действовать мышкой, забыв об «оверзальных» «контровских» комбинациях 4-1, 1-3, 4-6 и



того же плана. Оружие в Tactical Ops: Assault on Terror делится на пистолеты, шотаны (автоматические и нет) и винтовки (купле с пулеметом). Само оружие уже должно быть знакомо по «Контрстрейку», за редкими исключениями (о которых позже), хотя его и меньше по количеству видов. Различные в вооружениях контртеррористов и террористов тоже относительно невелики. К примеру, у контртеррористов типа пистолетов, против двух у террористов. Зато у последних на один больше (4 против 3) пунктов в меню шотанов. Еще раз «террористы» количественно проигрывают в разделе винтовок, где у них 5 вариантов, против шести у противоположающейся стороны. И еще неизвестно, что лучше, — наличием исключительно в арсенале у поклонников террористического способа борьбы M60 (пулемет) или могучий M4A1m203 (с подствольным гранатометом), доступный только подразделениям полиции и спецназа?

Патроны для каждого типа оружия закупаются отдельно (при активации нужного вида оружия внизу появляются иконки для покупки соответствующих патронов, причем приобретаются они пачками или обоймами, а не по количеству зарядов). Четыре типа гранат, шлем, бронжилет, наколенники да прибор ночного видения (если нужно что-то из последних четырех пунктов, активируются соответствующие изображения справа, в меню покупок) — что еще в настоящем бой-



ни поэзия Омара Хайяма. Потом отложил АК-47, достал тростниковую палочку и, макая ее в растекаящуюся кровь умирающей, вывел на стене затейливой арабской вязью памятные ему строки: «Не избежать конца пути земного, вели же принести вина хмельного...». В этот момент у него что-то очень сильно зачесалось в затылке, и он небрежным движением вытаскил засевшую у него в голове американскую пулю. Ему сразу стало значительно легче...

Борьба с терроризмом — это дело каждого уважающего себя презика передовой капиталистической страны. С другой стороны, разнообразные компьютерные симуляторы этой борьбы имеют и обратный эффект. Совсем недавно все новостные агентства с диким возбуждением сообщили, что немецкий школьник, расстреливший своих учителей и соучеников в родной школе, оказывается, очень любил играть в «Контрстрейк». А значит, эта игра воспитывает у молодого европейского поколения неосознанную тягу к убийству. Предать «Контру» анафеме, чтоб духу ее не было в памяти коммю — вот задача передового среднестатистического европейца! А пока страсти вокруг нее попу-



ция можно выставить эту функцию, и тогда магазин вашего оружия автоматически наполняется патронами после опустошения, включения фонарика и прибора ноч-

цу надо?

Новое оружие, как новая игрушка, — всегда привлекает игрока. В Tactical Ops: Assault on Terror явно выделяются из привычного «контрстрейкового» арсенала две штуки. Уже упомянутый M4A1m203, вещь мощная и убойная, правда, в Tactical Ops: Assault on Terror режим огня переключаются не правой клавишей мыши, а отдельной кноп-



кой на клавиатуре), на требующая определенной осторожности (при переключении из одного режима огня в другой проходит некоторое время на подготовку к стрельбе). А также шедевральный револьвер Raging Cobra, полностью переизражающийся одним движением (специальный магазин одновременно вгоняет в барабан все шесть новых зарядов). Все остальное, несмотря на отличие в названиях, в общем и целом похоже на оружие из «Контры». Хотя ничего подобного дальности стрельбы и убойной силе «слонобоя» в Tactical Ops: Assault on Terror просто нет.

Еще вернемся к опциям — вы увидите, что можно задавать функцию выбора лучшего оружия (наиболее мощного из всех имеющихся на данный момент на теле вашего персонажа). А еще одна интересная деталь порадует поклонников тактики боя: после меня — хоть потоп! пренебрегающих носить по уровню с пулеметом, моча все и вся на своем пути. Для них разработчиками придумана опция «френдлайф», когда повреждения, наносимые игроком своей команде, можно изменять в процентных соотношениях, от нуля до ста.

И вновь продолжается бой!

Ваше виртуальное кровожадное воплощение появляется на уровне Tactical Ops: Assault on Terror и отключается. А вы сами тем временем внимательным образом изучаете экран своего компа, и все то, что на нем видно. А видите вы отдельно торчащее в левом нижнем углу контурное изображение вашего героя, на котором зеленым цветом выделяются закупленные вами защитные средства. Во время боя, под воздействием вражеского огня, цвет брони будет «сдвигаться» в сторону красного, указывая на степень поврежденности. Трудно сказать, насколько это мультяшнее привычного (я тоже присутствующего в Tactical Ops: Assault on Terror) численного указания кол-ва оставшейся жизни, но какую-то информацию для раздумий геймеру оно дает (если у него будет время на эти раздумья).

Начав бег вперед в окружении верных

боевых товарищей, вы обнаружите, что с помощью таких же недоделанных, по сравнению с «Контрой», процедур (нажали на хот-кей и вывалилось меню, по которому нужно уже попасть стрелочкой мыши), можно выдавать ценные советы окружающим по типу «прикрой меня», «за мной и прочее» (очень важная вещь при игре с тупейшими ботами — стегеренными компьютерными персонажами, достойными находиться в стаде баранов, а не в вашей компании). А когда вы достигните противника, вы...

Вы замечательно удивитесь скоротечности боя и брентности вашего виртуального героя. Во-первых, враг никогда не дремлет (а стегеренный компьютером еще и бьет с удивительной точностью и скоростью). Во-вторых, расход пуль окажется таким палачным, что заставит вас непривычно часто перезаряжаться. Дальность броска гранаты задается с помощью заполняющейся цветом полоски, что может напомнить спортивные симуляторы — это как бы удобно и правильно, но и непривычно одновременно. Завбавно, что удар ножом бывает одного типа, а при нажатии правой клавиши ваш герой просто обретет с ножа кровавую кровь. Но вот откровенно порадует игрока тот факт, что на теле его виртуального персонажа может одновременно находиться более двух видов оружия — бродить по полю с таким солидным арсеналом боевых средств куда приятнее. А кровь...

Следить за ренным врагом — это вообще круто! Вы можете брести за «подарком», ориентируясь на пятна крови, которые он оставляет после себя. Правда, не стоит затягивать преследование на долгое время — кровь довольно быстро исчезает. Жаль, что разработчики еще не добавили к персонажам какую-нибудь служебную собаку — пусть словная была бы охота!

А варианты зарабатывания денег на бранном поле в Tactical Ops: Assault on Terror до-

ности настоящего боя: прицельная стрельба — это удел сидящих и недвижных персонажей. Для остальных феерический разлет пуль — дело привычное. Достаточно четко отображаются как ваши попадания, так и попадания в вас. Взрыв гранаты вы заметите издали, а вот противника разглядеть на фоне сумеречных, сероватых пейзажей будет тяжело.

Общая картинка Tactical Ops: Assault on Terror (фоны, прорисовка деталей) выглядит попроще, чем в «Контре», но все равно варианты с исключительной «проник-



новенностью» отдельно торчащих сквозь перегородки частей оружия (автору запомнилось стоящий у двери контер, у которого все тело находилось по одну сторону двери, а ствол, и часть магазина удивительным образом преодолели материальную перегородку и существовали «по другую сторону») имеет место быть. И продолжает выдавать игроков в самые неподходящие моменты.

Для «трупов» (игроков, убитых раньше своих союзников) будет интересен такой вот факт: камера теперь не движется сквозь все подра, пренебрегая физическими законами. То есть угол дома остается углом дома, а не туманной субстанции, через которую ничего не стоит пройти. Идея фильма «Чародей» — главное — видеть цель и верить в себя» в Tactical Ops: Assault on Terror не работает.

Парни, кончайте эти сопли!

Достойное пополнение получили любители крутого экшена в лице Tactical Ops: Assault on Terror. Разработчики из Kamehan Studios и издатель Micropose выдали на-гора потенциальную замену «Контрстрейку» для игровых клубов. Потому как все вышеозначенное — совсем не суть Tactical Ops: Assault on Terror. Суть же его в том, что в варианте сетевой игры (о этом вдохновляющий и мобилизующий МУЛЬТИПЛЕЙЕР! получена новая вариация массового хита, в чем-то даже более интересная, чем «Контра». По крайней мере, равная ей. И хотя некоторые легкие глюки в игре присутствуют, связать они все с теми же ботами, а не с реальными противниками (ну, не поддают иногда созданные компом персонажи, что тут подделоваться?). Так что кончайте ваши сопли, господа, все ждет вторая серия! Но то она и вторая, чтобы не стать мега-хитом (что может произойти), но быть более корректной и продуманной по отношению к зрителю и участнику.



стойны Рокфеллера. Кроме классических закладных бомб и освобождения заложников, игроки еще могут подбирать оставшиеся от врагов оружие (что привычно) и... деньги! Тушие пачки достаточно крупных по размеру кредиток вываливаются из трупов (не из всех, а только тех, кто при «жизни» выделялся доблестью, а значит — и достатком). Кроме того, террористы могут находить на поле боя еще и пакетики с наркотой, что тоже приносит им наличность. Все это — вещи, бесспорно, малореальные, но они не сильно напрягают. Реализма хватает и так.

В Tactical Ops: Assault on Terror достаточно правдоподобно переданы все слож-

Очень многие архитекторы нашего города любят черпать вдохновение в мире кинематографа. Вот и компания Piranha Games решила, не мудрствуя лукаво, перенести на наши виртуальные просторы героев известнейшего голливудского фильма «Крепкий орешек». Ну что, хотите почувствовать себя настоящим Брюсом Уиллисом?

Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf werewolf_31@mail.ru

DIE HARD

NAKATOMI PLAZA

Жанр: FPS

Разработчик: Piranha Games

Издатель: Sierra Entertainment

Минимальные системные требования:

Pentium II 400 МГц; 128 Мб ОЗУ;

16 Мб видео; 660 Мб на жестком диске.

Рекомендуемые системные требования:

Pentium III 700 МГц; 256 Мб ОЗУ;

32 Мб видео; 860 Мб на жестком диске;

Windows 9x; Me, XP; DirectX 8.0a или выше.

Однажды солнечным майским утром я брел по Игрограду и тешно пытался вспомнить вчерашнюю ночь. Одно из последних воспоминаний датировалось приблизительно четвертым часом полудня, и ассоциировалось с агрессивно настроенным и рогатым рапоком, который размахивал огромных размеров дубиной перед моим носом. Еще я запомнил его пикантный левый рот, на котором красовалась серьга, а на ней — мичи-



сторная копия Астрала Дамайи. Далее нить воспоминаний прерывается...

Очнувшись на скамейке, я попытался идентифицировать местность и пришел к выводу, что нахожусь недалеко от Игроградской мэрии. Ввиду отсутствия других вариантов, я решил направить свои стопы туда.

Так как я давно болтался без дела, то вознамерился посетить кабинет Рэнда. Его присутствие в столь ранний час на рабочем месте могло сравниться разве что с выпуском Винды с открытым исходным кодом, следовательно, я преследовал иные цели. У Рэнда появилась новая, симпатичная секретарша, с ней-то я и решил познакомиться поближе. С присущей мне скромностью, я начал рассказывать о своих подвигах: спасении вселенных, планетах, о том, что я являюсь фойтером 35-го уровня в Wizardry и на трассе заперсто обогнал Шушмахера и Мак Рея. Когда впечатленная девушка уже начала было писать свой те-

лефон у меня на руке, нагрянул Рэнд и, смерив меня тяжелым взглядом, тихо и размеренно сказал: «Агент WereWolf, срочно ко мне в кабинет». Зная шефа довольно давно, я понял, что подобные интонации ничего хорошего мне не предвещают. «Еще это вы пропадаете, в то время как остальные агенты ДЗВР вкалывают? Почему, спрашивается, ваш персональный коммутиратор отключен?» — обрушился на меня Рэнд. Он подошел к своему столу, заваленному бумагами и разного рода носителями информации, достал какой-то диск и вручил его мне: «Можете считать, что ваш отдых кончился. К нам поступила информация о том, что группа террористов захватила одно из зданий нашего города. Ваша цель — во-первых, разобраться что к чему, во-вторых, нейтрализовать преступные элементы. И чтобы подробный отчет был у меня на столе вовремя!»

Я отдал честь Рэнду, развернулся на каблуках, про себя высказав все, что я думаю по этому поводу, и направился к выходу. Подмигнув секретарше, я направился из мэрии к стоянке, где стоял мой верный X-Wing, на котором я уже давненько не летал. Запрыгнув в салон, нажал на стартер и рванул на задание.

Как всегда, до время полета к месту назначения я решил ознакомиться с содержанием диска. И вот, что мне удалось узнать. Здание **Die Hard Nakatomi Plaza** построено по мотивам Фильмоградского Крепкого Орешка, а именно его первой части. В свое время этот фильм пользовался бешеной популярностью, и вслед за первой частью последовало два менее удачных сиквела. На-



ши истроители решили — надо ковать железо, пока оно горячо, и ностел сплели несколько зданий по мотивам фильма. К сожалению, ничего особенного в них не было, поэтому вскоре они были забыты и заброше-

ны, а карманы смекалистых девелоперов наполнились американскими президентами.

Уже не раз предпринимались попытки создать игру по мотивам фильма, например, тот же Jedi Knight II весьма хорош. Иногда и по играшкам делаются фильмы. Например, после появления сверхпопулярной на 8- и 16-битных консолях серии Double Dragon был создан фильм, но не самой высокой пробы. Похожая участь постигла и гениальный Resident Evil и суперизвестный Mortal Kombat, послуживших толчком к созданию двух полнометражных фильмов и мыльного сериала. Как вы видите, существует и экранизация Лоры Крофт...

И только теперь я осознал, что мне приготовил Рэнд, и ощутил на себе всю силу начальственного пива. От этого проекта, несмотря на то, что он издается самой Sierra совместно с Fox Interactive (которой, между прочим, и принадлежит все право, связанное с фильмом и игрой), шел сомнительный запах. Кстати, по Инету ходили разного рода рецензии и превью, в которых не особо жаловали новый проект.



Преземлив X-Wing напротив Nakatomi Plaza, я стал пристально вглядываться в громадину, возвышающуюся передо мной. Ну что ж, вперед.

Для тех, кто забыл сюжет Орешка и даже не читал превьюшки в одном из предыдущих номеров МИКа, напомню. Один супер-пулпер-полицейский (у них, судя по фильмам, других не водится) Джон Маклейн, который служит в полиции Нью-Йорка, направляется в Лос-Анджелес, чтобы повидать свою жену и попытаться наладить поврежденные семейные отношения. В отеле, куда прилетает Джон Маклейн, происходит собрание корпорации, в которой и работает его жена. Но, о несчастие! Nakatomi Plaza захватывают радикально настроенные террористы, желающие вскрыть сейф с кругленькой суммой (это-то около 3000 млн. убитых енатов) и попутно поиздеваться над честными американцами. Короче, стандартный американский сюжет для стандартного американского боевика, с таким же стандартным хеппи-эндом.

Ну что ж, запускаем... как висим? А какие драйверы? Так, значительно лучше, мы запустились, нам даже главное меню показали, во как прогресс шапуг! А где тут разрешение меняется? Так-с, на мое любимое 1024x768 — снова висим? И двови-

ки новые не помогают? Что же делать? Поменять экранное разрешение удалось только путем вмешательства в конфиг. На этом глюки не прекратились, игра время от вре-



мени вываливается в форточки, иногда виснет при загрузке, не помогла даже пачанца — «format C:» и установка свежей Винды и последних драйверов. Сначала я валил на «любимый» движок LihTech, но затем понял — он виноват не во всех глюках, сам программный код, наверное, является одним сплошным глюком. ☹

Ну да ладно, глюки — это дело такое, их можно простить. Главное, чтобы геймплей был нормальным. Итак, плавно переходим к игровому процессу. Начинаются события в игре точно так же, как и в фильме, иногда мне казалось, будто я фильм смотрю. Судите сами, вас подвозят в лимузине прямо ко входу отеля, в машине вы долго общаетесь с разговорчивым шофером. Кстати сказать, до того, как я увидел Die Hard Nakatomi Plaza, так сказать, живьем, думаю, что все видеосюжеты будут оцифрованы с фильмом, но я ошибся — абсолютно все сделано на движке игры.

Сама игра начинается в тот момент, когда попадаешь в холл отеля и у администратора узнаешь, где же живет жена. В точности воспроизведен тот эпизод фильма, когда Джон искал номер жены в компьютеризированной базе данных отеля, нам тоже придется покопаться пальцами по сенсорному дисплею. Далее пересказывать не буду, но отмечу — хотя игра и создавалась на основе фильма, все-таки разработчики решили разнообразить игровой процесс собственными выдумками. Как вам, например, понравится спецназ, в который нельзя стрелять, или занятие подвodom плаванием в канализации отеля, я не шучу — это правда. Что страш-



но разозлило, так это тупые и нелогичные заголки, решаемые просто сверхразумными способами. Разработчики явно неравнодушны к пожарному ремеслу, так как на протяжении игры вам то и дело придется использовать пожарный топор — расчищая себе дорогу, и даже опутешить — глос по-

жар. Искусственный интеллект, а точнее, отсутствие его, бросается в глаза сразу. Противник туп, как ножка стола. Он понятия не имеет о засаде, страдает обширным склерозом, но стреляет так метко, что даже удивляешься — как это ему удалось.

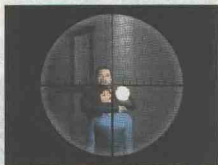
Теперь надо рассказать об инвентаре и оружии. Итак, вы постоянно носите с собой бензиновую зажигалку Zippo, выполняющую роль фонарика в темноте. Также с вами полицейский жетон, при помощи которого можно убедить заложника, что ты не террорист. Правда, самим террористам его лучше не показывать: может, они и поверят, что вы коп, но тем не менее сдадутся в руки правосудия желания не изъявят и откроют огонь. Также с нами трофейная рация, при помощи которой Майкллин держит связь с внешним миром. Но пользоваться ею по своему желанию нельзя, переговоры происходит только в скрытых сценах. Из вооружения нам доступен пистолет Beretta — единственное оружие, которым реально пользоваться в темноте: так как пистолет Джон берет в одну руку, то другую может спокойно держать зажигалку и подсвечивать себе, когда нет никакого освещения. Далее H&K MP-5 — любимое оружие террористов, добрый кусок игры я пробжал



сним и уж начал беспокоиться, найду ли еще что-то из вооружения, но, к счастью, мои опасения не оправдались. Stayeg — единственный автомат в Die Hard Nakatomi Plaza с оптическим прицелом. Colt Comando — точно такой же, как и у Макса Пейна. Ручной пулемет M-60 — как у Hilton'a. Вообще, оружие — это чуть ли не единственное, что мне понравилось в игре: оно реалистично, каждое имеет свою специфику использования, классно анимировано. Еще существуют ослепляющие и ослепляющие гранаты, а также кусочки для переделки проводов от детонатора, бомб и сигнализации и просто для отключения электричества.

Индикаторы здоровья и брони сильно отличаются от того, что я видел раньше. Привычной стопроцентной шкалы нет. Ваша жизнь зависит от трех жизненно важных органов (печеньки, однако, у разработчиков познания в анатомии человека ☹) и степени их поврежденности: легких, сердца и мозга. На величину первого влияет чистота воздуха, а также степень физических нагрузок — много бегать нельзя, иначе дыхание становится прерывистым и шумным, и можно будет лишь медленно шагать, провада, если постоять на месте, то через некоторое время все станет ОК. Сложнее с сердцем и мозгом, хотя повреждения им наносятся лишь в результате прямого физического воздействия, то есть путем попадания пуль и/или падений с высоты.

Как я уже говорил, графический движок игры — это грамотный и чересчур требовательный к системе LihTech, который, с моей точки зрения, намного лучше реализован в ранее вышедших Alien vs. Predator II и No One Lives Forever. Представьте, детализация помещений в DHNP может сравниться с Half-Life, появившимся на наших мониторах в 1998, который, в свою



очередь, создан на движке первого Кейко, вышедшего в 1996, а ночью 2002 год на дворе. То же самое относится и к модели персонажей — они убогие, смотреть страшно, все текстуры какие-то серые, хоть оружие выглядит нормально. Но почему, спрашивается, вся эта «красота» умудряется тормозить на нормальных современных системах? Дизайн уровней однообразен и скучен, а если учесть, что по некоторым придется бегать по два или более раза.

Звук под стать графике, ничем особым не выделяется, хотя и музыка недурна.

А вот отсутствие мультиплеера меня сильно удивило. Если игра обладает сильным сюжетом, то мультиплеер не очень нужен, например, как в случае с «Макс Пейн», тем более, что на взезде он возможен технически. Ну а Die Hard Nakatomi Plaza мультиплеер, возможно, хоть немного продлил бы жизни.

Итоги. Выйди DHNP годиков эдак пять назад, он бы, безусловно, стал популярным, а так приходится констатировать — наш подопытный является отнюдь не шедевром и, в луч-



шем случае, его можно назвать игрой категории «бэ»; не представляет собой никакой ценности для развития жанра, а может заинтересовать лишь отъявленных фанатов фильма. Единственная отрада — это неплохая реализация оружия.

...агент WereWolf прожогом выскочил из здания, запрыгнул в X-Wing и на огромной скорости помчался в мэрию к Ранду, чтобы высказать ему все, что он думает о нем и его командировках. И договорился со свидницей о секретаршей ☹.

А в квартале спортивных симуляторов снова праздник. Экстремалы всего Игрограда собрались сегодня там, чтобы попробовать новые скейтборды, рекомендуемые самим Тони Хоуком. Уже открыт третий комплекс, носящий имя этого известного спортсмена, но количество желающих попробовать себя в роли скейтбордиста не уменьшается. Даже наоборот.

Разработчик: Gearbox Software

Издатель: Activision

Жанр: skateboarding

Системные требования: P2-450, 64 Мб, 3D-акселератор

Рекомендуется: P3-700, 128 Мб, 3D-акселератор

Поддержка мультимедиа:

ра: LAN, Интернет

Ну вот, прошел год, и мы дождались порта **Tony Hawk's Pro Skater 3** на PC. Да-да, это как раз тот случай, когда консольный порт действительно ждали. Вторая часть извезена фанатами уже вдоль и поперек, все персонажи расканы до предела еще раньше. Повторение, оно, конечно, мать учения, но пора бы уже чего-то новенького слаботь, уважаемые Gearbox Software, а? Вот они и слаботи, тем более, что по скелетам до add-on'ам истые профи. Half Life: Blue Shift и Opposing Force —



дело рук именно GearBox. Об этом даже говорить как-то пошло. Лично я их уже за один THPS уважаю.

Вообще, с третьим Хоком складывается очень щекотливая ситуация. При всем моем преклонении перед этой серией сказать что-либо новое о третьей части я просто не могу. От второй она отличается лишь улучшенной графикой, несколько иной концепцией игрового мира (и, соответственно, заданий), а также измененной системой прокачки доскера. Все! А так — ба, знакомые все лица! Тот же Тони, Карим Кэмбел и прочие буржуйские профи ломают себе конечности в поисках адреналина и ищут проблем на свою голову. И если описывать одни лишь ново-

ведения, ревью вышло бы размером эдак с полстраницы, так что кое-где мне придется повториться, уж не обессудите.

Третий Tony Hawk порадовал хорошим туториалом, в котором сам Тони подробно

ти «доскерского мастерства». Просто потрасующая для манчиков фиша. Выполняя минимум заданий, собиравшись со всех уровней street-points и с прокачанными основными элементами на расслабоне продохить игру до конца. Непорядок, ну да ладно.

Появилось много новых трюков, усовершенствована система создания своего персонажа. В очередной раз с большой теплотой хочется отметить физику серии THPS. На разнообразных падениях разработчики, судя по всему, выбили не один зуб — чар с удивительной точностью хватаются именно за ушибленную часть тела, реалистично сваливаются со второго этажа вниз головой, скатываются вниз по эскалатору, прикладываются наглавейшими частями те-



ла на перилах и высокочувствительных линиях. А кровинки, кровинки скальда! Жалко господ экстремалов, честное слово, жалко — после игры-то таких.

Отличительной чертой Tony Hawk's является то, что будучи классической приставочной игрой, она не стремится к простоте, а это очень ценится именно в компьютерных кругах. Платка мастерства тут находится на очень и очень высоком уровне, игрушка по-настоящему хардкорна. Научиться кататься, выполнять простейшие миссии и «трюки» может каждый, но для того, чтобы освоить все в полной мере, необходимо кататься довольно долго. Особое значение в подобных условиях приобретает мультимедийер. Мне действительно жаль, что многопользовательская игра в THPS у нас распространена не очень сильно. Такой оригинальный мультимедийер мало где встретишь. Capture the flag, соревнования на лучший трюк, graffiti, командные разборки и еще пару видов группового безумия не оставят равнодушным ни прожженного фаната, ни начинающего виртуального скейтбордиста. Но всему свое время — нужно хоть катание уразуметь.

Портирована игрушка с XBOX и PlayStation 2 (в силу архитектуры на первом PSX она чуть проше), что положительно образом сказывается на величине и детализированности игрового мира. Существенно

расскажет начинающим об основах езды на виртуальной доске. О них я писал в обзор второй части, посему милости прошу в домашние архивы. Большого карьера профессиональных доскеров выходит на новый этап. Как и прежде, нам предстоит кататься. Но депать теперь мы будем эти несколько поинтов. Денег на бутерброд с маслом и даже сыром мы подкололи во второй части, в третьей можно сделать что-то и для других. Например, провести киберспорт, простите, скейтбординг в массы и/или хотя бы просто доказать, что экстремалы — не только угроза обществу, но и немалая помощь (оказывается!). Во всяком случае, судя по миссиям, которые нам придется выполнять, выходит именно так. Помимо абстрактных трюков, нам предстоит выйти на импортизованный субботник, выступить в роли эдаких тигров-и-их-команд. Судите сами: расчистка улиц (ветки на линиях экстремалов) — бор-



ба с преступностью (карманники, погоня за бандитами), шефство над немощными (забывчивый коллег-доскер, старик-оператив), работа с подростковым поколением (матерящиеся малолетки, снимки для «эпохальной правды»). Классно! Сразу чувствуешь себя строшно белым и пушистым. Прилив душевных сил необязательный ☺.

Ток как денег мы не получим (во всяком случае, официально), совершенствоваться придется самостоятельно — для этих целей на уровнях там и сям раскиданы street-points, после экспроприирования которых можно поднять свои статусы в той или иной обла-

ООО «Лаборатория ПОЛИАРСИС»
РЕМОНТ И ТЕХОБСЛУЖИВАНИЕ
НЕ РАБОТАЕТ — МЫ ПОДВИЖНЫ



СИСТЕМНЫЕ БЛОКИ
МОНИТОРЫ
БЛОКИ ПИТАНИЯ
ПРИНТЕРЫ
КОПИРОВАЛЬНЫЕ
АППАРАТЫ

Самостоятельное обслуживание клиентов

ремонт компьютеров

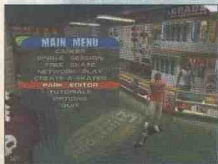
ремонт периферии

ремонт системных блоков

ремонт принтеров и копиров

Наш адрес:
г.Киев, ул.Фрунзе, 40
e-mail: polarsis@ukr.net
тел.: (044) 238-66-35
238-66-36
т/ф: (044) 238-66-67

увеличилась производительность, графические возможности. Локации стали на порядок больше, насыщеннее. Теперь перед на-



м не парки для катания, а настоящие улицы, аэропорты, туристические лайнеры и фабрики. Наконец-то мир ожив. По улицам ездят автомобили, ходят люди, полным ходом идут стройки. Жизнь бьет ключом. И это не банальная физза. Разработчики не просто потянули кучу объектов для придания игре пущего реализма, они вдохнули в них жизнь. Окружение абсолютно не статично. Каждый занимается своим делом: афроамериканцы выясняют, что круче — west или east, непутевый телезритель пытается снять с линией электропередач упавшие ветки, почтенный отец семейства жарит сосиски, а полиция гоним по улицам Лос-Анджелеса бандитов.

Звук в Tony Hawk's целиком и полностью держит морку игрового мира, дополняет его, отчего тот становится еще реалистичнее. Те же афроамериканцы, непутевый телеведущий, повар разговаривают человеческим языком. Можно спокойно остановиться и послушать, о чем они там беседуют. Архитектура уровней очень противоречива. С одной стороны, все сделано вроде бы очень грамотно, а отчасти просто скопировано с реально существующих мест. С другой же стороны, Tony Hawk's еще раз доказывает (пытается доказать), что на досках можно кататься абсолютно везде. А если и не везде, то во многих экзотических местах уж точно. Лично я к такому, воистину оптимистичному подходу привик уже со второй части. Тому, что «скалдычить» можно хоть по высочайшим линиям, даже не удивляясь. И со всей уверенностью скажу, что пара бы воспринимать подобные фишки с должным настроением.



инные дела (игры, кино) не бует.

Уровней всего 10, из которых два скрытых и три — соревновательных. «Самодельные» парки не в счет. В принципе, не густо, зато проработано «от и до». Воспаленному воображению экстремала наконец-то

представится возможность исполнить то, чего он страстно хотел, но боялся сказать.

На самом деле сказать что-то объективное о качестве графического исполнения будет очень трудно. Существенных претензий к графике быть не должно, необходимо помнить о родной платформе этой геймы. Как для приставок, выглядит все «на ура», но на полигоны разработчики покусались. Когда катаешься по городу, в глаза сразу бросается симптоматичная уплывающая. Небоскребы — это вообще песня — прямоугольные параллелепипеды, просто затяннутые в шкуру. А ведь и с текстурами у разработчиков проблемы. Если на небольших и сложных объектах (частный дом, церковь, аэропорт) и моделирование, и качество наложений текстур на уровне, то на огромных коробках многэтажек и земле однотонность сразу бросается в глаза.

К сожалению, вынужден констатировать, что и серьезные видеоэффекты очередной THPS, уже по традиции, не блещет. Освещение, спецэффекты, отчасти бедноватые текстуры — консольная сущность как выглядела, так и выглядит. Похвалить разработчи-



ков можно разве что за хорошие отражения и неплохую прозрачность. Но в остальном уж ничего не напишешь — издержки консольных «видеях».

Пуст нет цветного освещения и проситываемых теней, зато их мельтешение не мешает сосредоточиться на игре. Тут есть нечто от телешоу. Красные линии, своеобразная постановка задач, зрелищность. Во время выполнения особо выдающихся прыжков на рампе камера резко меняет ракурс, чтобы показать доскера в наиболее зрелищном плане (при этом почему-то, резко забывая об удобстве доскера). Очень эффективно реализовано выполнение «дар'ов».

Несмотря на ряд графических недостатков (существенных или нет — смотрите по экранотам), это отнюдь не тот случай, когда консольные акценту упоминания исключительно в плохом подтексте. У приставочек есть свои козыри: неповторимая домашняя атмосфера; пресловутый приставочный геймплей. Ведь он абсолютно отличается от подавляющего большинства «персональных» игрушек. Tony Hawk PC only — это нонсенс. Аналогов подобным играм на компьютере нет и быть, я считаю, не может. Имейте яркий пример с фантингами — персонажи в них давно и безнадежно отстали, подливая жарю идет лишь со счет паров.

Отдельным обаянием стоит сказать пару слов о музыке. Игрушка является полноценным сборником полноценного рэпа и... Noise

of pain, Xzibit, KRS One, с одной стороны, и Red Hot Chili Peppers, Alien Ant Farm, Rattones и CKY — с другой. Саундтрек к игре состоит из 20 треков. Хинт: mus-файлы из директории music на проверку оказались обычными mp3 (правда, 96 kbps).

Tony Hawk — очень целостный и качественный продукт. Но THPS пришел уже сфор-



мировавшимся леблом, вдоль и поперек изысканным приставочниками. В этих условиях главной задачей девелоперов было просто не испортить игру. Они, мало того, что не испортили ее, «не пустили» глюки, но и серьезно доработали, оптимизировали под компьютерного игрока. У разработчиков даже осталось время на «behind the scenes» — документальные съемки работы команды, процесса создания игрушки. И ведь действительно есть на что посмотреть. На диске находится 300 Мб разнообразного видео! Кроме баловства компьютерщиков (даже там ЕСТЬ на что посмотреть, один соревнования на лучший kickflip чего стоит), особое внимание следует уделить задействованным в игре роликам о профессиональных скейтбордерах, а также разнообразным подвояниям (вот после таких творений и понимаешь, почему не пошел в экстрим). Над видео работала команда 411TV, занимающаяся «экстремальными видео» профессионально. Что не могло не сказаться на качестве. В итоге получились наглядное пособие по тому, как нужно кататься, и как НЕ НУЖНО делать этого. Хинт: если тебе облом выполнять ради просмотра кучу заданий, просто открой их из explorer'a.

Несмотря на свою консольную сущность, Tony Hawk's Pro Skater пользуется большой популярностью среди компьютерных геймеров. Эта игра не имеет аналогов и, даже несмотря на некоторые графические недоработки, строго рекомендуется как минимум к просмотру для знакомства с жанром. Уверен, что третья часть обретет еще больше поклонников, нежели вторая.

ОПТИКАЛЬНЫЕ ПРИНЦИПЫ

Компьютер Intel/LAMD, 14", 15", 17"	от 1200 грн
F/M Motorola, Acer, D-Link, Acorn 586/anyprocess	от 60 грн
F/M ZYXEL, QW, IDC, D-Link, ACORN (any process COM/USB)	от 180 грн
CD-ROM 40x, 24x, 32x, 48x, 52x, 54x, 56x, 58x, 60x, 62x, 64x, 66x, 68x, 70x, 72x, 74x, 76x, 78x, 80x, 82x, 84x, 86x, 88x, 90x, 92x, 94x, 96x, 98x, 100x, 102x, 104x, 106x, 108x, 110x, 112x, 114x, 116x, 118x, 120x, 122x, 124x, 126x, 128x, 130x, 132x, 134x, 136x, 138x, 140x, 142x, 144x, 146x, 148x, 150x, 152x, 154x, 156x, 158x, 160x, 162x, 164x, 166x, 168x, 170x, 172x, 174x, 176x, 178x, 180x, 182x, 184x, 186x, 188x, 190x, 192x, 194x, 196x, 198x, 200x, 202x, 204x, 206x, 208x, 210x, 212x, 214x, 216x, 218x, 220x, 222x, 224x, 226x, 228x, 230x, 232x, 234x, 236x, 238x, 240x, 242x, 244x, 246x, 248x, 250x, 252x, 254x, 256x, 258x, 260x, 262x, 264x, 266x, 268x, 270x, 272x, 274x, 276x, 278x, 280x, 282x, 284x, 286x, 288x, 290x, 292x, 294x, 296x, 298x, 300x, 302x, 304x, 306x, 308x, 310x, 312x, 314x, 316x, 318x, 320x, 322x, 324x, 326x, 328x, 330x, 332x, 334x, 336x, 338x, 340x, 342x, 344x, 346x, 348x, 350x, 352x, 354x, 356x, 358x, 360x, 362x, 364x, 366x, 368x, 370x, 372x, 374x, 376x, 378x, 380x, 382x, 384x, 386x, 388x, 390x, 392x, 394x, 396x, 398x, 400x, 402x, 404x, 406x, 408x, 410x, 412x, 414x, 416x, 418x, 420x, 422x, 424x, 426x, 428x, 430x, 432x, 434x, 436x, 438x, 440x, 442x, 444x, 446x, 448x, 450x, 452x, 454x, 456x, 458x, 460x, 462x, 464x, 466x, 468x, 470x, 472x, 474x, 476x, 478x, 480x, 482x, 484x, 486x, 488x, 490x, 492x, 494x, 496x, 498x, 500x, 502x, 504x, 506x, 508x, 510x, 512x, 514x, 516x, 518x, 520x, 522x, 524x, 526x, 528x, 530x, 532x, 534x, 536x, 538x, 540x, 542x, 544x, 546x, 548x, 550x, 552x, 554x, 556x, 558x, 560x, 562x, 564x, 566x, 568x, 570x, 572x, 574x, 576x, 578x, 580x, 582x, 584x, 586x, 588x, 590x, 592x, 594x, 596x, 598x, 600x, 602x, 604x, 606x, 608x, 610x, 612x, 614x, 616x, 618x, 620x, 622x, 624x, 626x, 628x, 630x, 632x, 634x, 636x, 638x, 640x, 642x, 644x, 646x, 648x, 650x, 652x, 654x, 656x, 658x, 660x, 662x, 664x, 666x, 668x, 670x, 672x, 674x, 676x, 678x, 680x, 682x, 684x, 686x, 688x, 690x, 692x, 694x, 696x, 698x, 700x, 702x, 704x, 706x, 708x, 710x, 712x, 714x, 716x, 718x, 720x, 722x, 724x, 726x, 728x, 730x, 732x, 734x, 736x, 738x, 740x, 742x, 744x, 746x, 748x, 750x, 752x, 754x, 756x, 758x, 760x, 762x, 764x, 766x, 768x, 770x, 772x, 774x, 776x, 778x, 780x, 782x, 784x, 786x, 788x, 790x, 792x, 794x, 796x, 798x, 800x, 802x, 804x, 806x, 808x, 810x, 812x, 814x, 816x, 818x, 820x, 822x, 824x, 826x, 828x, 830x, 832x, 834x, 836x, 838x, 840x, 842x, 844x, 846x, 848x, 850x, 852x, 854x, 856x, 858x, 860x, 862x, 864x, 866x, 868x, 870x, 872x, 874x, 876x, 878x, 880x, 882x, 884x, 886x, 888x, 890x, 892x, 894x, 896x, 898x, 900x, 902x, 904x, 906x, 908x, 910x, 912x, 914x, 916x, 918x, 920x, 922x, 924x, 926x, 928x, 930x, 932x, 934x, 936x, 938x, 940x, 942x, 944x, 946x, 948x, 950x, 952x, 954x, 956x, 958x, 960x, 962x, 964x, 966x, 968x, 970x, 972x, 974x, 976x, 978x, 980x, 982x, 984x, 986x, 988x, 990x, 992x, 994x, 996x, 998x, 1000x, 1002x, 1004x, 1006x, 1008x, 1010x, 1012x, 1014x, 1016x, 1018x, 1020x, 1022x, 1024x, 1026x, 1028x, 1030x, 1032x, 1034x, 1036x, 1038x, 1040x, 1042x, 1044x, 1046x, 1048x, 1050x, 1052x, 1054x, 1056x, 1058x, 1060x, 1062x, 1064x, 1066x, 1068x, 1070x, 1072x, 1074x, 1076x, 1078x, 1080x, 1082x, 1084x, 1086x, 1088x, 1090x, 1092x, 1094x, 1096x, 1098x, 1100x, 1102x, 1104x, 1106x, 1108x, 1110x, 1112x, 1114x, 1116x, 1118x, 1120x, 1122x, 1124x, 1126x, 1128x, 1130x, 1132x, 1134x, 1136x, 1138x, 1140x, 1142x, 1144x, 1146x, 1148x, 1150x, 1152x, 1154x, 1156x, 1158x, 1160x, 1162x, 1164x, 1166x, 1168x, 1170x, 1172x, 1174x, 1176x, 1178x, 1180x, 1182x, 1184x, 1186x, 1188x, 1190x, 1192x, 1194x, 1196x, 1198x, 1200x, 1202x, 1204x, 1206x, 1208x, 1210x, 1212x, 1214x, 1216x, 1218x, 1220x, 1222x, 1224x, 1226x, 1228x, 1230x, 1232x, 1234x, 1236x, 1238x, 1240x, 1242x, 1244x, 1246x, 1248x, 1250x, 1252x, 1254x, 1256x, 1258x, 1260x, 1262x, 1264x, 1266x, 1268x, 1270x, 1272x, 1274x, 1276x, 1278x, 1280x, 1282x, 1284x, 1286x, 1288x, 1290x, 1292x, 1294x, 1296x, 1298x, 1300x, 1302x, 1304x, 1306x, 1308x, 1310x, 1312x, 1314x, 1316x, 1318x, 1320x, 1322x, 1324x, 1326x, 1328x, 1330x, 1332x, 1334x, 1336x, 1338x, 1340x, 1342x, 1344x, 1346x, 1348x, 1350x, 1352x, 1354x, 1356x, 1358x, 1360x, 1362x, 1364x, 1366x, 1368x, 1370x, 1372x, 1374x, 1376x, 1378x, 1380x, 1382x, 1384x, 1386x, 1388x, 1390x, 1392x, 1394x, 1396x, 1398x, 1400x, 1402x, 1404x, 1406x, 1408x, 1410x, 1412x, 1414x, 1416x, 1418x, 1420x, 1422x, 1424x, 1426x, 1428x, 1430x, 1432x, 1434x, 1436x, 1438x, 1440x, 1442x, 1444x, 1446x, 1448x, 1450x, 1452x, 1454x, 1456x, 1458x, 1460x, 1462x, 1464x, 1466x, 1468x, 1470x, 1472x, 1474x, 1476x, 1478x, 1480x, 1482x, 1484x, 1486x, 1488x, 1490x, 1492x, 1494x, 1496x, 1498x, 1500x, 1502x, 1504x, 1506x, 1508x, 1510x, 1512x, 1514x, 1516x, 1518x, 1520x, 1522x, 1524x, 1526x, 1528x, 1530x, 1532x, 1534x, 1536x, 1538x, 1540x, 1542x, 1544x, 1546x, 1548x, 1550x, 1552x, 1554x, 1556x, 1558x, 1560x, 1562x, 1564x, 1566x, 1568x, 1570x, 1572x, 1574x, 1576x, 1578x, 1580x, 1582x, 1584x, 1586x, 1588x, 1590x, 1592x, 1594x, 1596x, 1598x, 1600x, 1602x, 1604x, 1606x, 1608x, 1610x, 1612x, 1614x, 1616x, 1618x, 1620x, 1622x, 1624x, 1626x, 1628x, 1630x, 1632x, 1634x, 1636x, 1638x, 1640x, 1642x, 1644x, 1646x, 1648x, 1650x, 1652x, 1654x, 1656x, 1658x, 1660x, 1662x, 1664x, 1666x, 1668x, 1670x, 1672x, 1674x, 1676x, 1678x, 1680x, 1682x, 1684x, 1686x, 1688x, 1690x, 1692x, 1694x, 1696x, 1698x, 1700x, 1702x, 1704x, 1706x, 1708x, 1710x, 1712x, 1714x, 1716x, 1718x, 1720x, 1722x, 1724x, 1726x, 1728x, 1730x, 1732x, 1734x, 1736x, 1738x, 1740x, 1742x, 1744x, 1746x, 1748x, 1750x, 1752x, 1754x, 1756x, 1758x, 1760x, 1762x, 1764x, 1766x, 1768x, 1770x, 1772x, 1774x, 1776x, 1778x, 1780x, 1782x, 1784x, 1786x, 1788x, 1790x, 1792x, 1794x, 1796x, 1798x, 1800x, 1802x, 1804x, 1806x, 1808x, 1810x, 1812x, 1814x, 1816x, 1818x, 1820x, 1822x, 1824x, 1826x, 1828x, 1830x, 1832x, 1834x, 1836x, 1838x, 1840x, 1842x, 1844x, 1846x, 1848x, 1850x, 1852x, 1854x, 1856x, 1858x, 1860x, 1862x, 1864x, 1866x, 1868x, 1870x, 1872x, 1874x, 1876x, 1878x, 1880x, 1882x, 1884x, 1886x, 1888x, 1890x, 1892x, 1894x, 1896x, 1898x, 1900x, 1902x, 1904x, 1906x, 1908x, 1910x, 1912x, 1914x, 1916x, 1918x, 1920x, 1922x, 1924x, 1926x, 1928x, 1930x, 1932x, 1934x, 1936x, 1938x, 1940x, 1942x, 1944x, 1946x, 1948x, 1950x, 1952x, 1954x, 1956x, 1958x, 1960x, 1962x, 1964x, 1966x, 1968x, 1970x, 1972x, 1974x, 1976x, 1978x, 1980x, 1982x, 1984x, 1986x, 1988x, 1990x, 1992x, 1994x, 1996x, 1998x, 2000x, 2002x, 2004x, 2006x, 2008x, 2010x, 2012x, 2014x, 2016x, 2018x, 2020x, 2022x, 2024x, 2026x, 2028x, 2030x, 2032x, 2034x, 2036x, 2038x, 2040x, 2042x, 2044x, 2046x, 2048x, 2050x, 2052x, 2054x, 2056x, 2058x, 2060x, 2062x, 2064x, 2066x, 2068x, 2070x, 2072x, 2074x, 2076x, 2078x, 2080x, 2082x, 2084x, 2086x, 2088x, 2090x, 2092x, 2094x, 2096x, 2098x, 2100x, 2102x, 2104x, 2106x, 2108x, 2110x, 2112x, 2114x, 2116x, 2118x, 2120x, 2122x, 2124x, 2126x, 2128x, 2130x, 2132x, 2134x, 2136x, 2138x, 2140x, 2142x, 2144x, 2146x, 2148x, 2150x, 2152x, 2154x, 2156x, 2158x, 2160x, 2162x, 2164x, 2166x, 2168x, 2170x, 2172x, 2174x, 2176x, 2178x, 2180x, 2182x, 2184x, 2186x, 2188x, 2190x, 2192x, 2194x, 2196x, 2198x, 2200x, 2202x, 2204x, 2206x, 2208x, 2210x, 2212x, 2214x, 2216x, 2218x, 2220x, 2222x, 2224x, 2226x, 2228x, 2230x, 2232x, 2234x, 2236x, 2238x, 2240x, 2242x, 2244x, 2246x, 2248x, 2250x, 2252x, 2254x, 2256x, 2258x, 2260x, 2262x, 2264x, 2266x, 2268x, 2270x, 2272x, 2274x, 2276x, 2278x, 2280x, 2282x, 2284x, 2286x, 2288x, 2290x, 2292x, 2294x, 2296x, 2298x, 2300x, 2302x, 2304x, 2306x, 2308x, 2310x, 2312x, 2314x, 2316x, 2318x, 2320x, 2322x, 2324x, 2326x, 2328x, 2330x, 2332x, 2334x, 2336x, 2338x, 2340x, 2342x, 2344x, 2346x, 2348x, 2350x, 2352x, 2354x, 2356x, 2358x, 2360x, 2362x, 2364x, 2366x, 2368x, 2370x, 2372x, 2374x, 2376x, 2378x, 2380x, 2382x, 2384x, 2386x, 2388x, 2390x, 2392x, 2394x, 2396x, 2398x, 2400x, 2402x, 2404x, 2406x, 2408x, 2410x, 2412x, 2414x, 2416x, 2418x, 2420x, 2422x, 2424x, 2426x, 2428x, 2430x, 2432x, 2434x, 2436x, 2438x, 2440x, 2442x, 2444x, 2446x, 2448x, 2450x, 2452x, 2454x, 2456x, 2458x, 2460x, 2462x, 2464x, 2466x, 2468x, 2470x, 2472x, 2474x, 2476x, 2478x, 2480x, 2482x, 2484x, 2486x, 2488x, 2490x, 2492x, 2494x, 2496x, 2498x, 2500x, 2502x, 2504x, 2506x, 2508x, 2510x, 2512x, 2514x, 2516x, 2518x, 2520x, 2522x, 2524x, 2526x, 2528x, 2530x, 2532x, 2534x, 2536x, 2538x, 2540x, 2542x, 2544x, 2546x, 2548x, 2550x, 2552x, 2554x, 2556x, 2558x, 2560x, 2562x, 2564x, 2566x, 2568x, 2570x, 2572x, 2574x, 2576x, 2578x, 2580x, 2582x, 2584x, 2586x, 2588x, 2590x, 2592x, 2594x, 2596x, 2598x, 2600x, 2602x, 2604x, 2606x, 2608x, 2610x, 2612x, 2614x, 2616x, 2618x, 2620x, 2622x, 2624x, 2626x, 2628x, 2630x, 2632x, 2634x, 2636x, 2638x, 2640x, 2642x, 2644x, 2646x, 2648x, 2650x, 2652x, 2654x, 2656x, 2658x, 2660x, 2662x, 2664x, 2666x, 2668x, 2670x, 2672x, 2674x, 2676x, 2678x, 2680x, 2682x, 2684x, 2686x, 2688x, 2690x, 2692x, 2694x, 2696x, 2698x, 2700x, 2702x, 2704x, 2706x, 2708x, 2710x, 2712x, 2714x, 2716x, 2718x, 2720x, 2722x, 2724x, 2726x, 2728x, 2730x, 2732x, 2734x, 2736x, 2738x, 2740x, 2742x, 2744x, 2746x, 2748x, 2750x, 2752x, 2754x, 2756x, 2758x, 2760x, 2762x, 2764x, 2766x, 2768x, 2770x, 2772x, 2774x, 2776x, 2778x, 2780x, 2782x, 2784x, 2786x, 2788x, 2790x, 2792x, 2794x, 2796x, 2798x, 2800x, 2802x, 2804x, 2806x, 2808x, 2810x, 2812x, 2814x, 2816x, 2818x, 2820x, 2822x, 2824x, 2826x, 2828x, 2830x, 2832x, 2834x, 2836x, 2838x, 2840x, 2842x, 2844x, 2846x, 2848x, 2850x, 2852x, 2854x, 2856x, 2858x, 2860x, 2862x, 2864x, 2866x, 2868x, 2870x, 2872x, 2874x, 2876x, 2878x, 2880x, 2882x, 2884x, 2886x, 2888x, 2890x, 2892x, 2894x, 2896x, 2898x, 2900x, 2902x, 2904x, 2906x, 2908x, 2910x, 2912x, 2914x, 2916x, 2918x, 2920x, 2922x, 2924x, 2926x, 2928x, 2930x, 2932x, 2934x, 2936x, 2938x, 2940x, 2	

В квартале RPG траур. Толпы клинков и паладинов, сопровождаемые понурившими варварами и громо рвущими магами, вышли сегодня на улицы, чтобы отдать дань памяти миру Might and Magic. Девятая часть, бывшая последней надеждой поклонников этой легендарной серии, не просто не оправдала ожиданий. Она... Да, впрочем, что говорить, смотрите сами.

Том/Doc/КЕРТИС doc_kertis@hotmail.com

Might and Magic IX

Системные требования:

минимальные: P2-400, 64 Мб, 3D-акселератор;
рекомендуемые: P3-600, 128 Мб, 3D-акселератор

Нет повести печальнее на свете...

Мне было довольно сложно писать эту статью. Точнее, даже не так, я просто не хотел за нее браться. Но монетка стала на ребро, и «счастье» писать про девятые Майты начало лопиться ко мне в дверь. Поскольку дверь я дорожу, пришлось садиться и писать за статью. Вернее, сначала сте-



реть пыль с диска Майтов, заснуть его в сидишки и сесть за игру.

Не помню, когда это было. Давно. Тогда и деревья были зеленей, и солнце теплей, и небо ближе. Так вот, попалась мне тогда в руки шестая часть сериала Might&Magic, а именно *Mandate of Heaven*, попалося и увлекло. Предыдущих частей я в глаза не видел, но шестая просто заткнула меня в мир Майтов. После нее я, естественно, ждал и дождался седьмую, которая, увы, порадовала меня значительно меньше, но все равно оказалась довольно интересной. Потом появилась восьмая часть, она по целому ряду причин меня вновь не вдохновила, и я стал ждать девятую. Тем более, что разработчики обещали учесть ошибки и устроить настоящую революцию, начиная от замены морально устаревшего движка предыдущих частей на продвинутий LithTech и заканчивая кардинальными изменениями в сюжете и геймплее. Это будет нечто, обещали они. Действительно. То, что находится перед моими глазами, это самое что ни на есть... нечто.

С чего бы начать свое повествование? Наверное, с графики. Ее, в отличие от сюжета и геймплея, к счастью, можно оценить сразу. С первых секунд, так сказать. Я не скажу, что LithTech — это супермощный и продвинутый движок, но, давайте вспомним, к примеру, такие игры, как *No One Lives Forever* или *AvP 2*. У кого есть претензии к их графике? Лично у меня нет. Теперь переведем свой взгляд на Майты и укажемся. Это что, матазинчик укасов? Нет, я понимаю, монстры должны быть страшными, но не в смысле, что укасно нарисованными и анимированными. На каком, говорите, движке игра? По моим впечатлениям, уровень моделей и графики слегка уступает первому Quake. Нет, серьезно, лет пять назад я бы еще мог оценить такие графические изыски, но, господи, на дворе 2002 год! Я, конечно, помню свои слова, что в RPG графика не самое важное. Но...! Но ведь движок нормальный! Что, что помошало сделать игру красивой? Это ведь было не слишком и сложно! Но нет... Графика не просто не блещет, в отличие от предыдущих частей она просто НЕ КРАСИВАЯ. Тут дело не в движке, а в кривых руках художников. Господа разработчики! Графические изыски не нужны. Видимо, они сосредоточили свое внимание на чем-то другом. Ну ладно. Смотрим

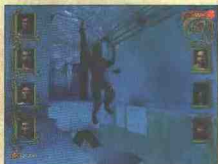


далее. Ищем. Пожалуй, не буду я больше о нововведениях, о графике то бишь, — сами можете посмотреть и оценить. Если кому понравится, я не виноват!

Переходим к сюжету. Вот она, революция, — старый мир мы разрушим, а на его ме-

сте построим новый. Правильно! Давай новый мир, новую интригу. Я за.

Итак, что тут у нас творится-то? Куда нас теперь закинула непонятка? А закинула она нас в мир под названием Чедан. Мир, который изначально был населен полуорками (полу — это с кем, интересной). Создали орки свою Империю, жили себе, пахивали и никого не трогали. А тут бац — соседи напрягать начали. Чего этим соседям надо было от добрых полуорков, не ясно, но что-то нужно было точно. А главным у соседей слыл маг по имени Верхоффин. Ну и именно... Краткие полуорки по доброте душевной решили сыграть с ним в Волка и Дровосека и посмотреть, что там у мага в желудке, а заодно и выяснить, почему у него такие большие зубы. Маг тоже оказался любителем экстремальных развлечений и начал свою игру под названием



«всех убью — один останусь». Вот только не запамятовал у него что-то с магией, в результате и убил он не всех и сам помер. С кем не бывает. Просто сохраниться понаше нужно было.

Правда, нельзя сказать, что маг совсем ничего не добился. Он вызвал катаклизм, разрушивший Империю полуорков, и по ходу произвел на свет новый редкий металл — Thorgard, этакая разновидность Мифрила, насыщенная кучей магических свойств. Население Чедано быстро разбилось на шесть групп, которые начали с завидным упорством бить друг друга: морды, давая работу мага. Все было бы хорошо, но тут, откуда ни возьмись, появились... ага, потомок великой Империи с огромным войском. Вот так. Ну, а ведь за ним является и вы, добыть помпидеи шестерки и надавать по морде самозваному Императору. Зачем вам это нужно? Судьба, однако.

В принципе, неплохая завязка. Ничего против не имею. Мирить — так мирить, судьба — так судьба.

Смотрим дальше. Что у нас по плану? Ах да, генерация персонажа! Люблю я это дело. Что мы имеем? Четыре расы — эти самые полуорки, люди, эльфы и гномы. Не густо, честно скажу. Одно радует: всякие расово-классовые извращения типа Драконов или Волгров исчезли. А что у нас с классами? Bay! Целых два! Воин и маг. Прекрасно, прекрасно. Одни стремятся нажить побольше классов и рас, другие занимаются минимизацией, дабы мы не помнили себе голову на начальном

эпопеи игры. Действительно, генерить себе персонажа теперь сможет даже младенец.

Смотрите: эльфы, как обычно, прекрасные тучицы, хотя сильными их назвать нельзя. С магическими способностями у них все в порядке. Люди, как обычно, очень усредненный класс,



могут выступать в любом качестве. Гномы — крепкие ребята, но со способностями магическими способностями, а Half-Orks довольно сильны, но несколько медлительны. Думаю, понятно, кого лучше делать воинами, а кого учить магическим фокусам. Правда, лично мне показалось, что данные различия между расами не слишком значительны и по ходу игры нивелируются. Например, мой полуорк весьма неплохо прокачал себе скорость и ничем не уступал гному, а кое в чем его даже превосходил. А вот маг-человек сравнился с магом эльфом. Так что все эти различия, по большому счету, довольно условны. Это вам не Визарди!

С классами все гораздо интересней и сложнее. Два класса у нас имеются только в начале игры, а дальше они развиваются по одному из следующих путей: *Fighter — Mercenary — Gladiator / Assassin*, *Fighter — Crusader — Paladin / Ranger*, *Initiate — Scholar — Mage / Lich*, *Initiate — Healer — Priest / Druid*. Вот вам и появились любимые всеми клерки, друиды, паладины и прочие. Выберите ветку развития и качайте своих героев, как вам это нравится. Что ж, я совсем не против. Идеи здравые, генерацию персонажей нам обогатили, а вот дальше придется слегка поломать голову. Кого предпочесть — *гладдиатора* или *паладина*? Гладдиатор не владеет никакой магией, зато он крут как воин. А паладину доступны заклинания школ *Light* и *Spirit*. Выбор вроде бы есть. Во всяком случае, так кажется поначалу.

Что тут у нас с основными характеристиками? Их осталось шесть: *Might* (Сила), *Speed* (Скорость), *Endurance* (Выносливость), *Accuracy* (Точность) и *Luck* (Удача). Количество оружейных умений сократилось до пяти: *Blade* (мечи, топоры, кинжалы), *Cudgel* (молоты, дубины, палицы, посохи и прочее), *Spear* (копья и т. д.), *Bow* (луки и арбалеты) и *Thrown* (метательные топоры и кинжалы). С магией стало еще проще — ВСЯ стихийная магия объединена в *Elemental*, а магии души, тела и разума — в *Spirit*. Также присутствуют *Light* и *Dark*. Всего в девяти Магиках доступны 23 навыка, извините, но перечислять их все, а также объяснять, какие из них являются полезными, а какие просто не нужны, я не стану. Это не гайд, а обзор.

Как видите, система стала несложней, и ломать голову просто не надо. Впрочем, простота — это далеко не всегда плохо, со-

гласно? Есть немало хороших RPG, в которых система характеристик еще примитивней, и ничего. Игров.

Что отличало предыдущие серии Майтов? Неплохая ролевая система, довольно-таки интересные (хотя и несколько однообразные) квесты, приличный сюжет и достаточно большой мир. Минусов в сериале тоже хватало, но со всеми можно было смириться. Что мы имеем в девятой части?

Начнем, пожалуй, с управления: оно перебазируется на клавиши *W, S, A, D*. Ничего не напоминает? Плюс, ясное дело, прыжки и приседания. Что это, попытка скрестить RPG с шутером? Таки да, господа. Главное, дайте всем персам луки и начните играть в круговой стрейф. Как я это люблю! Правда, в играх с более продвинутой графикой. И в другом жанре. Впрочем, бои в Майтах всегда были с некоторым уклоном в аркаду, если вы, конечно, предпочитали реалтаймовый режим боя, а не пошаговый. Бегом, стреляем. Все, как и раньше, но... Но не так. Попытка закосить под шутер и тем самым привлечь к игре новую аудиторию так и бросается в глаза. И дело не только в стрейфах, бросьте. Посмотрите на поведение NPC. Почему они стоят на месте, как прилепленные? Где обещанная интерактивность и живой мир? А система диалогов? Да, ее поменяли, теперь она более развлекательная, но это внешне. А качество этих диалогов? Кто их писал? А квесты по типу пойди туда, не знаю куда, принеси то, не знаю что? Ну скажите, чем эта революционная, девятая часть так кардинально отличается от старинных шестой? Более живым сюжетом? Более аркадным прохождением? Более примитивными квестами? Большой упрощенностью всего, что только возможно?

А как вам тот факт, что вы толком не можете управлять принятыми в партию NPC? Нет, их можно выстроить в нужном порядке (вах, заявка на стратегию), но нанимая какого-то



персонажа, вы действуете на свой страх и риск, ибо глянуть на его характеристики, а также на то, что он таскает в своем рюкзаке, невозможно. Ну что это такое? Почему? Непонятно. Ладно, будем начинать небоевые квесты, они хотя бы честно сообщают, какая от них польза.

Интересно, на что рассчитывали разработчики, выпуская эту игру? Они хотя бы когда играют в другие RPG? Неужели они не видели *Wizardry*, *Gothic*, неужто ничего не слышали о *Morrowind*? Наверное, не играли и не слышали. Зачем? Имеется раскрученная торговая марка, а значит, толпы фанатов купят игру просто из-за названия. Между прочим, Визарди — тоже очень известный сери-

ал, но это ему не помогло. Хотя игра и по графике, и по сюжету, и по геймплею превосходит Майты на голову. Во всяком случае, я так считаю, может, я, конечно, и ошибаюсь, но это вред ли.



Ладненько, пора заканчивать издеваться над собой и над читателями, перейдем к выводу. Они, увы, закономерны.

Вывод, или Не ходите, дети, в Чеддиан гулять

С глубоким прискорбием вынужден сообщить, что пациент скорее мертв, чем жив. Количество минусов в игре явно перевешивает число плюсов по всем показателям. Нет, я не стану говорить, что перед нами полный отстой, играть можно. Думаю, даже найдутся люди, которым она понравится, именно благодаря своей аркадности и примитивности. Просто есть огромное количество игр, поиграть в которые стоит побольше.

Перед нами печальный итог деградации NWC, начавшийся еще в седьмой части и достигший своего апогея. Мне жаль. Честно. Кстати, если кто не знает, основная часть команды, разработавшая M&M 9, уволена из NWC. Есть еще вопросы?

У меня есть. Один. Куда смотрело начальство, когда игру делали? Почему команду не уволили годик назад и не взяли на ее место нормальных людей?

Может, просто этот проект никому не был нужен? Тогда зачем его запускать? Чтобы издеваться над нами, геймерами, и показывать, что всегда можно сделать еще хуже, чем было? Что ж, я в это очень даже верю. Особенно теперь. А вот в NWC я больше не верю, и если будет анонсирована десятая часть сериала, играть в нее принципиально не стану, во всяком случае, пока нетерпимо геймеров, мнение которых я уважаю, не скажут мне, что это нечто стоящее.

Вот на этой печальной ноте я заканчиваю статью. Да, те, кому игра точно понравилась и кто не согласен с моей оценкой, могут писать петиции на мой мейл.

P.S. Данная статья выражает не только мое мнение, но также мнение многих известных мне любителей данного сериала, высказанное мне лично или на форумах. Вот такие дела...

ITC КОМПТЕХСЕРВИС
Тел: 216-5367, 274-9938
www.itc.com.ua

**КОМПЬЮТЕРЫ
ПОЛНОЦЕННЫЙ
СЕРВИС**

Это мрачное здание, выстроенное немецкими подражниками, как магнитом, притягивает к себе любителей острых ощущений. За его толстыми стенами вас встретит жестокий, безжалостный мир, замешанный на крови и страданиях. Но кто сказал, что путь настоящего героя должен быть легким?

Том/Doc/КЕРТИС doc_kertis@hotmail.com

Gotthic

Системные требования: не рекомендуемые — P2-400, 128 Мб, 3D асс; рекомендуемые — P3-1000, 256 Мб, 3D асс

Даже и не знаю, с чего начать. Наверное, если верить знающим людям, стоит начинать с начала. Ну, Сотворение Земли, равно как и историю Адама и Евы, пожалуй, пропустим, это нас сейчас мало волнует. Нас сейчас волнует лежащий на операционном столе пациент, которого мы собрались препарировать. Запишите: «Рожден в Германии, зовется Готик. Расовая принадлежность — Action/RPGs... Нет. Дьявол родственником не приходится, разве что очень дальним. По Адаму или Еве».

Итак, жила-была некая Империя людей, которой правили, как обычно, Император. И были у Империи сильные и могучие враги — угодайте кто? Правильно, сестра, Орки. И Империя с этими Орками воевала, естественно, с переменным успехом. Ну, в смысле, то Орки имперцам физиономии начистят, то имперцы от Орков по рогам слопают. Короче говоря, война затягивалась, блинжир не предвиделся, а тем временем в стране назревал экономический кризис, связанный с нехваткой металлов и ростом преступности. И вот, в один славистый день Император придумал, как одним ударом убить двух зайцев — и с преступностью покончить, и добычу металлов увеличить. Угадайте, что он такого надумал? Да ничего особенного, посмотрел он на досуге парочку западных фильмов о тюрьмах и ре-

шил Император накрыть рудники магическим куполом. Так, чтобы внутри попасть можно было, а наружу никак. И волки целы будут, и овцы сыты.

Сотнали, значит, бедных зеков на территорию рудников, маги лихо прочитали заклинание, но, как всегда, что-то пошло не так. До еще как не так: заклинание накрыло куполом не только территорию рудников, но и прилегающие к ним земли, заодно с магами, орками и слящим похмельным божеством.

Понятное дело, зеки, поняв, что произошло, быстренько перебили всех охранников и начали строить свое независимое государство, ну, а Императору показали больший шив. В смысле, Империи нужно желе-



зо — так пусть Империя платит. Правильный подход, я вполне одобряю.

И все было хорошо в Колонии, пока черт не занес туда вас — осужденного номер 2014 (номер я от фонаря придумал ☺). Не знаю уж, за что вас отправили под купол, вам виднее (лично я попался на пропаганде насилия ☹), но в нагрузку к следственному диагнозу вам выдали письмо для Мага Огня, за доставку которого пообещали немалое вознаграждение. Ну что, возьметесь? А куда вы денетесь, тут вам не там, тут — это совсем здесь...

Собственно, такой себе нехитрый и не особо притязательный сюжет у игрушки, о которой пойдет речь. Впрочем, если просто чуть поглубже, он не такой уж и простой — думаете, попали под купол, и вас сразу под беды рученьки проводят к магу? Как бы не так! Первым делом вам хорошенько дадут по морде, дабы знали свое место, а потом просветят. Не ренитомом, а жизни расскажут. А жизнь в Колонии не сахар. Это мес-

то, в которое совсем не стоило попадать. А особенно не стоит туда попадать любителям дьявольских игр: схватитесь по привычке за меч, когда это делать не стоит — и все, поминать как звали. Сейв-поод.

Забудьте о том, что вы крутой геймер, спаситель мира и убийца монстров — в мире Готики вы ламер и чайник, поначалу способный убить без риска для своей жизни разве что подушку. Даже чтобы повторить подвиг Раскольниково, пытавшегося насобирать рубли, моча бабuleк, придется потренироваться. Бабuleк в игре, правда, лично я не встретил, но никому не рекомендую, вообразив себя Герасимом, бежать в лес —



местные Му-му десяток таких, как вы, утопят и не поморщатся.

Что, страшнo? Ничего, десяток заходов с сейва даже меня научили быть осторожным и заставили понять, что я попал в мир, в котором никто меня не ждет, никто не считает героем, более того, в мире, в котором я действительно никакой не герой. Поначалу.

Несомненно, сюжетная составляющая Готики весьма интересна, хотя, на мой взгляд, слегка недоработана. Поначалу у нас есть выбор — присоединиться ли к Старому Лагерю, к Новому Лагерю, или к местным растаманам-наркоманам. Старый Лагерь, как явствует из названия, появился первым и взял на себя добычу руды, а также охрану тех, кто эту руду добывает. Посреди лагеря окопался Маг Огня, а заправлял им Рудные Бароны. Старый Лагерь держит в руках практически всю торговлю с внешним миром. В Новом Лагере окопался недовольные нынешним положением дел, а также Маги Воды; в этом лагере единственный закон — закон сильного, а единственное правительство — анархия, которая, как известно, мать, мать, мать... порядка. Поскольку разбогатеть на торговле рудой они не могут, парни из Нового Лагера промышляют охотой и готовят теракт — собираются взорвать купол. Третий лагерь стоит в стороне от всех и состоит из лаборантов, куращих траву и разговаривающих со Слящим.

Сразу хочу предупредить, что особой свободы выбора, по большому счету, у вас не будет. Да, вначале можно выбрать, к какому лагерю присоединиться и как устроить свою жизнь, но потом окажется, что вся эта показная свобода — не более чем мишура,



шил согнать всех рабочих на рудники, дабы те не отлынивали, а занимались добычей металла. А чтобы они не убежали или, упаси господи, бунт какой не подняли (вдруг среди них Кристофер Ламберт окажется),

и русло сюжета в любом случае заставит вас в нужный момент оказаться в нужном месте и выполнять необходимые действия. Так что, как по мне, особой разницы, к ко-



му примкнуть, нет. Правда, нормально стрелять из луков и арбалетов вас научат только в Старом Лагере, зато акробатике (это такое хитрое умение, чтобы дальше прыгать и не разбиваться, падая с большой высоты) — в Новом. Короче говоря, судите сами. Вариантов масса. Лично я примкнул к тем, у кого форма была красивее и рожи приятней ☺.

Сестра, да не толкайте меня под руку! Видите, вскрываю пациенту грудную клетку. Сейчас глянем на сердце, то бишь на ролеву систему. У, как тут все запущено...

Да, пожалуй, если говорить о слобых сторонах игры, то, на первый взгляд, ролеву систему можно отнести именно к ним. Судите сами: основных параметров у нас два — *Сила* и *Ловкость* (ну не будем же мы причислять к основным параметрам ману и хит-поинты). *Сила* отвечает за владение одно- и двуручным оружием (*one-handed weapons* и *two-handed weapons*), а *ловкость*, соответственно, за владение луками и арбалетами. Еще мы имеем редко применяемые *pickpocketing*, *sneaking* и *lockpicking*. Ну, об акробатике я уже упоминал.

Сразу должен заметить, что с получением уровня вы, как обычно, приобретаете очки опыта, которые можно потратить на прокачку того или иного умения. Так прямо уж и можно, думаете? Не все так просто! Найдите сначала NPC, который поможет вам повысить навык в избранном умении, причем, прошу заметить, вовсе не безвозмездно. Вот так... Впрочем, ролевая система — дело такое, для игры типа Визарди она бы



не подошла, но перед нами все-таки Action/RPG. Так что критиковать, пожалуй, не стану. Вспомним мою последнюю любовь *Dungeon Siege*, она тоже не могла похвастаться особо крутой ролевой системой, но какая игра!

С Готиком то же самое. Да, есть недостатки (о них я еще упомяну), но какая игра! Почувствуйте себя брошенным в мир, живущий своей жизнью. Где все днем занимают своими делами, по ночам же спят, а не торчат на улицах в ожидании, когда же вы придете получить квест или опознать меч ☹. Действительно, по части реалистичности происходящего и интерактивности окружения конкурентов у Готика можно просто пересчитать по пальцам. И уже только за это игрушке можно простить многое. Очень многое. Но не все. Нескольких вещей я так и не простил. О них сейчас и напишу.

Первое — управление. Скажем так, оно неудобное. Очень. К нему нужно привыкать, и пока не привыкнешь, самое элементарное действие (например, задвигать ногой жука) будет требовать поистине титанических усилий. Правда, поиграв часок, к управлению привыкаете. А вот к чему я привыкнул так и не смог, так это к жуткому инвентарю и очень неудобной системе торговли. Просто типа какой-то, честное слово! Такое впечатление, что разработчики просто не могли не подослать в бочку меда некоторые количества дегтя. Еще стоит упомянуть о системных требованиях — рекомендую перед покупкой игры на них посмотреть. В мире Готики мало зоргузок, в отличие от DS, они есть, но встречаются редко, а основному, когда вы суетесь в подземелья. С одной сторо-



ны, это создает целостную картину мира, с другой — неслабо бьет по системным требованиям, так что играть меньше чем с 256 Мб памяти не рекомендую.

И еще один минус — *глюки* и *баги* игры. Их много. Их было много в немецком релизе, их осталось много через почти восемь месяцев после релиза европейского. Русский релиз нам все еще обещают, причем сразу с кучей исправлений, но его, увы, еще нет, так что изменилось ли что-то с момента появления первой официальной европейской версии, сказать не могу. Впрочем, когда это глюки мешали людям играть, тем более в такую игру? Ищите пати, господа.

О чем еще стоит рассказать? О графике? О, она весьма неплоха, хотя можно было бы и добавить полигонов, да и анимацию подточить. Но лес, вода, зверушки — все смотрится просто великолепно. Монстры, скажу я вам, просто прелесть; причем, в отличие от многих игр, они обладают интеллектом! Носиледите! Посмотрите, как меняется техника вашего фехтования по мере развития данного навыка! Гляньте на красоту заклинаний. Что вы еще хотите? Да, я знаю, что можно бы-

ло и лучше сделать, но, вспомните, сколько месяцев назад вышла игрушка, сравните ее графику с играми, которые выходили примерно в то же время? То-то же. Нет, у меня никаких претензий, тем более, что, как я уже говорил, графика в RPG не самое главное.

Один мой товарищ, посмотрев на Готик, глубокомысленно заметил: «Не шедевр...» Я с ним категорически не согласен. Ше-



девр, только сыроватый слепка. Не знаю, куда спешили разработчики, но игра вышла явно недоделанной, временами отчетливо чувствуется, что сюжетная линия должна была бы иметь логическое продолжение, но... Может, это только мои ощущения, но на самом деле разработчики сделали все, что запланировали. Не знаю. Может быть. Но потенциал у игры просто колоссальный, играть очень интересно и, что приятно, *ненапряжно*. Поскольку сейчас я играю одновременно в пять игр, *ненапряжность* игрового процесса для меня очень важна, не хватало еще, сидя за компом, перетрудиться с невароз склопотать ☹.

Да, между прочим, если вдруг вы не слышали, релиз Готик 2 назначен на осень этого года. Надеюсь, не придется ждать восемь месяцев, пока игру переведут на английский, а то по-немецки, кроме гитлер капут! и «русиш швайни», не знаю ничего ☹.

Собственно, именно на этом я и хочу закончить наше путешествие в мир под куполом. Как обычно, в многое упустил (объем, блин), а о некоторых вещах умолчал специально. Готик — это тот мир, который следует исследовать самому, без посторонней помощи, без всяких там советов и прохождений — он того заслуживает, тем более, что он довольно-таки небольшой, хотя и плотнотеноселенный.

Впрочем, а ведь и не пишу советы, моя задача передать свои впечатления об игре и выдать рекомендацию лучшего саббота — стоит ли в эту игрушку играть, или плюнуть и растереть.

Так вот — стоит. Если машина вам позволяет. А если не позволяет, выкиньте ее и срочно покупайте новую, ибо на подходе великий и ужасный убишис сущего — Морровинд! Игра, ради которой я собрался продать телевизор и выдир и купить четвертый ДжиФорс. Впрочем, это уже совсем другая история ☹.

Сестра! Чего стоишь! Живо кирку в руки и руду добывать! Фух, стоит на секунду отвлечься — так и норовят расслабиться. Не, парни, — это не Рио-де-Жанейро, это городок... лучше!

Вы чувствуете в себе силы изменить мир к лучшему? Ну ладно, не мир, но хотя бы о своей судьбе вы в состоянии позаботиться. Если да, то попробуйте пройти нелегкой тропой купца эпохи Возрождения и увековечить свое имя в истории, попутно скопав небольшой капитал. Хотя можно и больше. Это уж как повезет.

Гнат БУРМА

Негоциант

Жанр: экономическая стратегия в реальном времени

Разработчик: Ascaron Software
Издатель на территории стран СНГ: Ic

Системные требования: минимальные — PII-233, 32 Мб ОЗУ, 4х CD-ROM, Windows 95/98/2000/Me, DirectX8, как минимум 4 Мб видео; рекомендуемые — PII-350, 64 Мб, 8х CD-ROM.

Что обычно случается с играми, которые со временем больше не могут ничем уди-



вить своего владельца? Правильно, они пополняют унылую коллекцию запыленных и покрытых паутиной дисков, спрятанных подальше от глаз ее владельца в глубине темных стелажных шкафов как раз между первыми изданиями «Украинской советской энциклопедии» в семнадцати томах и почти антикварными коньками марки «ИС-2», которые годятся разве что для садомазохистских игр с любимой девушкой. Казалось бы, вот он, игровой самородок, но деньги-два, и все те вкусы, кое-как соотрапанные для подлого на «свежечок» игрока, преснеют, а то и вовсе отдадут душом в дальнейшем прохождении. Все легко предугадывается, сюжет больше не будоражит воображение, главные герои не возбуждают при игре сочувствия и превращаются в набор разноречивых полигонов, а геймплей начинает попросту напрягать.

С другой стороны, есть игра, вернувшись к которой хоть через пять лет, игрок способен открыть для себя что-то новое, внезапно найденное в казалося бы, самом изученном месте. К играм подобного рода, на мой взгляд, можно приписать лишь немногие RPG, а также несколько экономических стратегий, од одной из которых я и собираюсь сейчас рассказать.

Итак, «Негоциант» — это лишь название локальной версии игры **Der Patrizier II** на территории СНГ. Разработчиками является немецкая компания **Ascaron**, которая еще в 1992 году выпустила в свет своего экономического первенца под названием **Der Patrizier**, а также на протяжении последующих лет занималась разработкой целой вереницы частей футбольно-ориентированной игры **ANSTOSS**, относящейся к жанру *football management simulation game*. Кстати, вплоть до 1996 года компания Ascaron вела разработку спортивных симуляторов под псевдонимом **ASCON Sports**. Уже в 2001 году компания берется за локализацию в Германии американской версии игры российских разработчиков «Дальнийблизки 2», которая в США успешно перевоплотилась в **Hard Trucks 2**. Парни из Ascaron пообещали устранить проблемы с графикой и AI, а также подогнать игру под местные стандарты. Тем не менее изрядно удивляет тот факт, что разработчики, которые, казалось, совсем переориентировались на клепание футбольных эпопеев, решились на возрождение давно забытого проекта и взяли за вторую часть экономической стратегии **Der Patrizier**.

Игра «Негоциант» с головой окунет игрока в удивительно реалистичный средневековый мир времен **Ганзейского союза**, организации, основанной в середине XIII века для защиты общих торговых интересов в Северном и Балтийском морях. Поначалу Ганзейский союз больше походил на сво-

невековому предпринимателю, к тому же являющемуся главным героем эпопеи, вы ждете быстро взобраться по иерархической лестнице, добиться всеобщего уважения и признания, а заодно основать торговую империю в условиях безжалостной конкуренции и коррупции. Но кроме собственного бла-



гополучия, вам придется позаботиться о процветании родного города, так как претендентом на высшие государственные должности положено иметь безупречную репутацию благодетеля, мецената и богача. На вашем пути стонут жестокие морские пираты и алчные князьки, ярые конкуренты и коррумпированные чиновники, продажные обвинители и лжесвидетели, хитрые сводники и ловкие вломщики. Но разве весь этот сброд ровня нашему стрелковому геймеру? Никак нет, поэтому в путь!

Разработчики предоставили игрокам две кампании по пять миссий в каждой. Первая придумана в качестве тренировочной и имеет невысокий уровень сложности. Вы начинаете в качестве скромного лавочника в городе Любеке и должны за четыре года достичь статуса Аристократа. Среди личной корреспонденции вы будете получать множество подсказок и советов, хотя даже они, на мой взгляд, не всегда будут достаточно деланными. Вторая кампания объединена нелюбимым сюжетом, пересыпана доплатными видеороликами и множеством личных писем, превосходно воссоздающих романтическую средневековую атмосферу, полную туфных вымыслов и предсудков. Здесь то игрок и выступит в роли молодого владельца магазина из богатой семьи, получившего отличное образование у лучших ученых Европы. Ваш отец, видный политический деятель Любека, в прошлом матерый торговец и предприниматель, владеет небольшим стартовым капиталом и арен-



бодную ассоциацию зажиточных купцов, но по мере своего развития вскоре превратится в машину и авторитарную политическую силу, став своеобразным прототипом Европейского Сообщества. Вам отведена роль владельца небольшого магазина в Любеке — центральном городе Ганзейского союза. Как полагают уважающему себя сред-

довал для вас контору. Ваша задача — пойти по стопам отца и заслужить общественное признание во всем Ганзейском союзе.

Отдельно следует упомянуть о многопользовательской игре: кроме обычной игры по сети, присутствует также игра на одном ПК максимум для восьми человек, причем в этом случае режим игры меняется на



походовый. Весьма нетипичная функция для real-time стратегии, лично мне она напомнила *Hot seat* из *Heroes of Might & Magic*. Кроме того, любой из восьми игроков может поделиться с городом к своему конкуренту, договорившись с ним о производстве, сбыте или поставке определенных товаров, в конце концов, разделить между собой сферы влияния в городе. Ведь так играть намного интересней!

Теперь пришло самое время рассказать об игровом процессе «Негоцианта», поделиться собственным опытом, наблюдениями и всем тем, что так или иначе поможет начинающему игроку в прохождении.

Любая игра начинается с вида города — подобным образом будет изображаться любой город, в котором у вас построена контора или пришвартован корабль. В тот момент, когда игрок покидает город, на экране появляется морская карта; с ее помощью можно назначить новые или отследить старые торговые маршруты ваших кораблей в пределах влияния Ганзейского союза. В том случае, если одно из ваших торговых судов подвергается атаке пиратов, игра переключается в режим морской битвы.

Изначально вы владеете небольшим торговым судном — *шнеком*, и *конторой* — зданием, одновременно исполняющим обязанности вашей резиденции, офиса и склада. Только с помощью конторы вы можете торговать с городом, в котором не стоят на якоре ваши корабли. В конторе находится склад всех товаров, которые вы покупаете или продаете — в том случае, если вы не торгуете прямо с корабля. К тому же из нее вы получаете более детальную информацию, касающуюся данного города, отношение его жителей к вам или к вашей жене (если вы женаты). В городе могут также находиться конкуренты и их конторы — конечно, оценку вашей жене они не дадут ☹, но всегда будут вертеться под ногами, опережая вас в возведении производственных предприятий или же в поставке городу нужных товаров. Если они вам порядочно надоели, пошлите к ним валькирию, который, если прорвется, здорово напакостит: уничтожит товары, ценные документы или же попросту украдет их сбережения, причем не-

кий процент от украденного принадлежит вам как новодичку. Кстати, и сами конкуренты любят побаловаться лживыми обвинениями в ваш адрес, затягивая судебными процессами, доносами и т. п.

Вам придется уделять внимание потребностям и нуждам своих сограждан и пытаться сделать все необходимое для того, чтобы социальное неравенство стало менее заметным, иначе вам будет трудно достичь всеобщего признания и уважения. Камнем преткновения здесь будет полноценная поставка товаров, которые так или иначе используются основными социальными слоями: бедными, состоятельными и богатыми. Необходимость в продуктах питания и товарах народного потребления является красочным примером социального неравенства: в то время как бедным достаточно изобилия зерна, обеспеченным бюргерам нужны *пиво, шерсть и рыба*. Богатые же отдадут предпочтение *вину, мясу и полотну*. *Шпечи, керамика и меха* являются предметами роскоши, так что, если игрок хочет удовлетворить нужды наиболее обеспеченных граждан, ему придется уделить этим товарам особое внимание. В отличие от нужд граждан, товарные запросы ваших предприятий надо удовлетворять обязательно. Так, например, *такая мануфактура* нуждается в ежедневных поставках *шерсти, пивоварения* — зерна и древесины и т. п. Строительство подобных



предприятий делает игрока независимым от колебаний цены; создаются новые рабочие места, улучшается экономическая ситуация в родном городе — увеличивается прирост капитала. Конечно, издержки тоже возрастают (зарплаты, налоги, сырье и т. п.). На крытом городском рынке вы всегда сможете узнать, какая именно продукция больше всего нужна местному населению, а также справиться о темпах производства определенных товаров и их спросе.

Будучи купцом Ганзейского Союза, игроку в основном придется торговать в акватории Балтийского и Северного морей. Торговля базируется на безупречном принципе «дешевое покупай, дорогое продавай». Совет — старайтесь извлекать наибольшую выгоду из своих кораблей! Не забывайте порожняком, всегда закупайте товары в том случае, если у вас есть надежный рынок сбыта или же надежный торговый контракт. Также обратите внимание на разнообразность корабля, который вы используете: *шнеки и крахеры* имеют малую грузоподъемность, но быстро плывут и относительно дешево при постройке в доках. К тому же только эти типы кораблей способны достигнуть речных

портов — *Новгорода, Кельна и Торуня*. *Каги и хупки* предназначены для доставки объемных грузов, например, пшеницы и леса, которые имеет смысл перевозить большими партиями. А если снабдить их пушками либо бомбардами, они будут наводить ужас на пиратов и служить отличными флагманами для ваших конвоев. Как уже замечалось, игроку предоставлена возможность самому управлять морскими баталиями. Во время сражений корабль может вести зал-



повый огонь либо, сблизившись с неприятелем, перейти в режим abordaжа.

Стремление к признанию столь же важно, как поиск лучших рынков сбыта и подписание удачных торговых контрактов. Все, что делает игрок, по-разному воспринимается представителями трех отдельных социальных прослоек. Различные благотворительные акции — возведение новой лечебницы, пожертвования на нужды церкви, благотворительные обеды, создание рабочих мест и обеспечение сограждан нужными товарами — станут почти стопроцентной гарантией хорошей репутации (если, конечно, на вас не заведено порогу громких уголовных дел). Кроме того, последняя растет пропорционально числу людей, занятых на производственных предприятиях игрока. Также на нее влияет число заказов на постройку новых судов, размещенных на верфи, тоннаж ваших кораблей, размер вашего капитала, готовность помочь нуждающемуся в кредите (кстати, на этом можно заработать неплохие деньги).

Всегда обращайтесь внимание на концентрацию жителей каждого из состояний в отведенных для них домах. Ведь ваши сограждане начинают здорово нервничать, если нескольким семьям приходится жить на



маленькой жилплощади. Особое внимание стоит уделить обеспечению жилищами бедных жителей вашего города, так как именно они работают на ваших производственных предприятиях. Запомните, на каждого вашего рабочего приходится еще три-четы-

ре человека — его семья. Помимо арендной платы такие здания дают порядочный прирост репутации.

Строительство колодцев и мощеных дорог здорово улучшает санитарную ситуацию в вашем городе. Ведь в те времена весь мусор и помои выбрасывались прямо на улицы, привлекая этим погнцы крсы, а там и



до бубонной чумы недалеко. Лишь разветвленная система мощеных дорог позволяет своевременно, более-менее оперативно избавиться от накопившегося мусора и грязи. Что касается колодцев, то они неплохо повышают гигиену и общее самочувствие ваших сограждан, а также весьма эффективно служат для предотвращения городских пожаров. В городе начальных размеров достаточно семи-восьми таких колодцев. Не буду отдельно останавливаться на больницах, скажу только, что одно такое лечебное заведение может обслуживать до 10 000 ваших сограждан. Запомните, хорошая система здравоохранения предотвращает возникновение опасных эпидемий и делает граждан более счастливыми. Учредитель будет удостоен немалого уважения.

В любом городе есть ратуша. В ней игрок всегда сможет ознакомиться с последними политическими событиями и слухами, узнать о результатах выборов мэра. Здесь можно договориться о поставке определенного вида товаров в другие города. По желанию и при наличии свободных кораблей игрок может подписать одновременно несколько таких торговых соглашений. Причем такие контракты более выгодны, чем розничная торговля, ведь цена за одну единицу товара стабильна. В некоторых случаях игрок может отвергнуть такое предложение. Если такое случилось, значит, ваша репутация недостаточно высока.

Таверна — это не только уютное место,



в котором игрок сможет нанять матросов, капитана, общаться со своими деловыми партнерами или просто болтать с пацками на звонкую монету информаторами. Это еще и место, где обитают разного ро-

да мрачные личности, вроде пиратов, взломщиков и торговцев оружием. В таверне вы можете не только встретить, но и нанять пиратов, отдав им один из своих кораблей, при этом получая определенные проценты от каждого удачного морского сражения. У торговцев оружием превосходные связи в криминальном мире Ганзейского союза, они торгуют саблями и арбалетами, ружьями и стрелами. После удачной сделки постарайтесь покинуть таверну как можно скорее, поскольку, если вас заметит стража, дело может закончиться приличным штрафом за связь с криминальными личностями.

«Я, Херман Швайи, со всей ответственностью утверждаю, что некий торговец Гнат Бурма четырнадцатого мая сего года в таверне «Воронье Гнездо» встречался с весьма сомнительными личностями, находящимися вне закона, которых в узких кругах величают Лапой и Семой. Не обращая внимания на остальных посетителей, они распивали алкогольный напиток типа «Рам» в огромных количествах и пели вульгарные песни, при этом цепляясь к музыкантам с непристойными предложениями».

Общественная баня — превосходное место для отдыха и неохватных встреч (не нужно ополашть ☹). В бане можно встретить многих важных чиновников и политиков. Если игрок хочет сделать блестящую политическую карьеру или избежать судебного разбирательства, то помощь некоторых влиятельных людей может оказаться весьма полезной. Поговорите с самыми влиятельными людьми города и помните, что все эти парнишки очень любят взятки. Если сумма



будет слишком маленькой, они будут оскорблены до глубины души ☹ и репутация игрока может сильно пострадать. Взятка работает на небольшой промежуток времени. После того, как нужный вопрос будет улажен (допустим, пройдет выборы или судебное разбирательство), подкупленный и не вспомнит о своих отношениях с вами. Кроме того, подкупить более двух человек в одном городе одновременно нельзя.

«Я, Херман Швайи, с большой горечью заявляю, что печально известный владелец торговой фирмы «Десять каракатиц» Гнат Бурма 16.05.1351, находясь в общественной бане и подавая малопонятные намеки, пытался всунуть мне взятку в размере ста золотых монет, спрятанных в рыба таранье. В результате чего я сломал два зуба. Прошу принять меры».

Гильдия — своеобразное общество и союз богатых патрициев и неогончантов. Игроку не обязательно вступать в нее, но пре-

имущества, которые он получит, вступив в ее ряды, достаточно ощутимы — например, возможность торговать под защитой конюев и принимать участие в аукционах, продавая свои корабли, а также уважение, проявляемое к членам гильдии. Вступительный взнос в родном городе немного снижен, так что членство здесь обойдется игроку относительно дешево, чем в других городах.

Купцы и торговцы были не только материальными дельцами, но и горючо верующими людьми, которые боялись кривых языков асского пламени больше, чем полного разорения. В любом городе Ганзейского союза на цен-



тральной площади вы найдете церковь. Будьте щедрей и благодарней, пожертвуйте на нужды бедняков — устройте им бесплатный обед: от рыбы и зерна они придут в полный восторг, а что уже говорить о мясе и вине! Подобные мероприятия резко поднимут вашу репутацию среди бедняков. Но запомните, во время проведения подобных благотворительных акций город будет наводнен нищими, а что уж очень раздражает богатых сограждан. Небольшие пожертвования на нужды церкви никогда не будут лишними — на эти деньги будут куплены дополнительные иконы и статуи; хорошее пожертвование поднимет вашу репутацию. Раскошь собора повысит уровень жизни людей. Щедрое пожертвование может позволить сделать дополнительную пристройку к церкви, что радостно приветствуется людьми. В общей сложности, доступно три этапа расширения. Для тех, кто заботится даже о мелочах, в церкви можно помолиться.

Все же помните, что даже самые великодушные свершения скоро забудутся: в скупое время — во время голода, эпидемий чумы, затяжных осад и блокад — о вашей деятельности быстро забудут. Наоборот, об опрочетных шагах, об ошибках или грехах судебных процессах будут помнить гораздо дольше. Жестокое средневековое общество не склонно прощать оплошности.

Хорошая графика (максимальное разрешение — 1280x1024, 32 бита), неплохая анимация, мельчайшая детализация всего игрового мира, встроенные видеоредакторы, подробнейший обучающий курс, а также относительно невысокие системные требования придут особое очарование этой действительно необычной игре. К сожалению, продукт оказался настолько масштабным, что вместить полное его описание в эту статью оказалось невозможным. В любом случае, игроку будет предоставлено широкое поле для собственных исследований.

Для тех, кто заблудился на просторах Ахеот'а, наши гиды подготовили небольшой ликбез на тему «Как выжить в мире Heroes of Might and Magic IV». Сегодня вам расскажут об одной из неотъемлемых составляющих этой Вселенной. А именно — о магии. О боевой магии.

Яскр

HEROES IV

OF MIGHT AND MAGIC

В данной статье речь пойдет о темной стороне Четвертых Героев — о трех магиях, единых в одном — они служат разрушению более, чем созиданию. Это Трио Деструкции — магии Природы, Хаоса и Смерти.

Крушений тройка удалая:

Природа, Смерть и Хаоса огонь...

Первый возникающий вопрос: почему они так называются? Нет, с Хаосом и Смертью вроде бы все просто и ясно без комментариев, но что с ними в одной упряжке делает Природа?



Природа, в силу своей неумолимой прагматичности, — наиболее жестокая и циничная вещь из всего, что можно отнести к разрушению. Главный закон Природы — выживает сильнейший — не оставляет места для компромиссов: пленных не брать. Зачем они ей?

Хаос — истинная движущая сила Вселенной, Предначальная и Завершающая; один лишь он в состоянии дать ответ на любой вопрос. Хаос — это необузданная Свобода.

Смерть — она во всем. Любое устремление Моции или Магии приводит в ее тихую обитель, даже если задумывалось как бегство от нее. Улыбчивый череп — первый учитель Ироник. Жизнь, лишённая Смерти, перестает быть Жизнью.

И Трое равнодушных к славе и богатствам тленным,

Свой держат марш сквозь строй врагов,

Сметая рати прочь, ввергая в прах твердины.

Войдя в лес, они удивились, как быстро ветви деревьев сомкнулись за их спинами...

Само название города, олицетворяющего Природу, говорит за себя: **Preserve** — Заповедник. Это не город, это святилище

восставших на борьбу за жизнь. Кто же присматривает за всем этим зверинцем?

Мощь Заповедника представлена классом Лучник (Archer). Этот меткий стрелок с компундом (бланным пуком), уже с первого уровня обладающий хорошей дистанционной атакой, в состоянии предрешить исход сражения. Оптимальная траектория его военной карьеры — Рейнджер, затем Паладин, Страж Огня и Владыка Зверей.

Магия Заповедника хранится Друиды (Druids). Класс определен магией Природы, из которой изыто практически все, что касается Творения, в пользу Деструкции. Рудименты магии Творения (Вызывание) тоже в конечном счете деструктивны. Понятно, что продвинутые классы владеют этим искусством; магия Природы позволяет вызвать даже Волшебного Дракона.

Существа Заповедника — все они атакующие. Защитное существо только одно — Грифон (Griffin). Впрочем, неплохой атакующий маневр — поставить толпу грифонов посреди вражеского войска: эти творцы отбиваются ото всех без исключений. С хорашим прикрытием магии бой можно вести: практически одними грифонами. С остальным зверьем все просто и, что приятно, естественно: быстрее, чаще, злее. Во-



ины Заповедника способны жестоко и продолжительно атаковать — на атаки Спайров враги не отвечают, Фениксы всплывают губительным проникающим пламенем.

Развитие города. Увы, баланс производственных цепочек несколько не соблю-

ден. Если отбросить строительные расходы (которые иногда все же влияют на выбор игрока), то превосходство Эльфов (Elves) над Тиграми (White Tigers) и Волшебных Драконов (Fay Dragons) над Фениксами (Phoenixes) очевидно. А вот Грифоны или Единороги (Unicorn) — это кому что ближе. Другие здания направлены на повышение



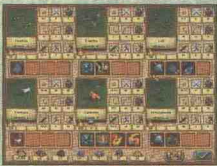
магии и удачи. Хорошая вещь — Портал, позволяет вызывать магические существа, на которые Природа-мать не скучит.

Магия Природы, альянс с Хаосом и Жизнью. Основная сила магии Природы — в Вызывании (Summoning). Без него магия Природы теряет свою характерность — остальные ее заклятия по большей части вполне могли бы быть отнесены к любой другой магической школе. Очень не хватает чего-то действительно природного, стихийного и зрелищного: земли, развращающейся под ногами или тресну, бегущих по стенам замка. Ну хотя бы оживающего ландшафта. Но не беда, здесь есть еще чем потешиться. Особенно в сочетании с Хаосом и Жизнью. Маги-природоведы могут выходить в бой просто AdND-партиями, вызывая различные существа и травя или противника, а пока тот разбирается с химерами, заниматься самоздоровлением и кастовать пожары на его непохоронную голову.

Комбинация заклятий. «Песня Мира — Зыбучий Песок — Молния» (Song of Peace — Quicksand — Lightning). Простое мягкое издевательство. Песня Мира пушит летучих или быстрых войска, Зыбучий Пе-

сок останавливает неприятеля на полпути к нашей армии, а Молния (или что посылит, конечно) проредит его ряды.

«Убежище — Армагеддон» (Sanctuary — Armageddon). Злая, зверская, плохо пробиравшая противником комбинация. Она же — мажорская, я подозреваю. Объясню: Убежище защищает все союзные вой-



ска от любой магии до тех пор, пока они не предпринимает активных действий. Армагеддон действует на всех, кроме читающего его мага. Как только маг читает Армагеддон, то сразу выходит из Убежища, но ему-то все равно — а на остальных наших Армагеддон не действует. Получаем Армагеддон, убивающий только врагов.

Тактика боя. Для тех, кто хочет поиграть, а не накарать кучу мяса вышеописанным способом.

«Терновник». Я бы посоветовал Fire Divider'a и Summoner'a (а лучше — двух Archimagos) во главе войска, состоящего из Спритов (Sprites), Эльфов, Грифонов и Драконов. Дальше сбивается плотная кучка с грифонами и спрайтами в первом ряду, эльфов и героев назад, драконов сбавку. Первым делом вызываются твари покруче — они пойдут в атаку (чего ради убивать регулярные существа?) Прорицатель Огня насылает Массовый Первый Удар (Mass First Strike), если он есть, или Бешенство Крови (Bloodfrenzy). Драконы насаждают разрушительные заклятия, эльфы стреляют, грифоны и спрайты ждут. Неплохо ограничить полосой Зыбучего Песка (Quicksand) большого злого противника.

«Ее лезь к грифонам». Вариант предыдущей тактики построен на магии Жизни.



как можно больше грифонов (в том числе и вызванных магическим искусством) засыпаются одной почкой в толпу врагов. Они предвосторженно заколдованы всеми возможными злотами и периодически поправляют здоровье.

«Погребальный костер». Тактика против Черных Драконов, иммунных к магии.

Повторяется «НЛКГ», только вместо Драконов нужны Фениксы и массовое заклинание Убийца (Mass Slayer).

«Лесной пожар». Те же герои, Спрайты, Тигры, Единороги, Драконы. Вызывающий первым ходом — Массовое Веселье (Mass Fervor) для поднятия морали, Прорицатель — массовый первый удар. Дольше — Скорость (Speed), Вызовы... Море пламени... Тактика самоубийств и маньяков.

Итоги. Всеразрушающая Сила Созидания — и в то же время спокойствие и умиротворение, царящее в Заповеднике. Этокое дремлющее лихо. Живущее и пишущее пламенем, щетищающееся клякками, когтями и стрелами.

Кстати, о стрелах. У Лучника та же проблема, что и у Снайпера в Третьих: он не знает, что на компанде тянется только одна тетива, а вторая скручивается, — но это не мешает ему стрелять.

Взметнулось пламя и раздался дикий смех —

Забвенье поглотило всех...

Хаос представлен городом с приемным названием — Asylum, то есть Лечебница, чтобы не сказать «Психушка». Опять же, говорит само за себя. Но чтобы не потерять героический пафос, буду именовать данное заведение Убежищем, что переключается с Заповедником.

Мощь Убежища — Вор (Thief). Ну, Мощь — это громко сказано. Тут скорее



ловкость — в общем, не магия. Персонаж достаточно отыгранный, спрятаться может на разном месте от всяких невинимых героев и существ. Им хорошо проводить разведку или незаметно прокрадываться к незащищенным городам противника, лучше с партией бандитов, и устраивать там рейды. Но для открытого боя лучше сделать из Вора Фельдмаршала. Хотя Ниндзя — тоже звучит заманчиво.

Магия Убежища распространяет свое безумие по указке Колдуна (Sorcerer). Он работает с огнем, ибо нет силы более хаотичной в своем распорядке и методичной в своей стихийности. Несколько шагов в сторону Жизни — и Колдун становится Еретиком, что позволяет ему игнорировать защиту от магии (Wards).

Существа Убежища. Вот где четко разделены защитные и атакующие существа. В самом деле, можно развить два Убежища — одно специализировать на атаку, другое на защиту, и это будет целесообразно. Стрелки, скажу сразу, в Убежище плохие, но у них есть свои плюшки. Орки (Orcs) могут отбиться, если до них доберется враг, а Ме-

дузы (Medusas) прибавляют в эффективности по экспоненте — чем их больше, тем больше врагов (и врагов более сильных) коменуют от их атак. В наступлении трудно найти что-либо лучше Черного Дракона, но защищать позиции — что-то Гидрант (Hydras). При осаде родного замка от легкокрылого чешуйчатого красавца будет меньше толку, чем от многоголовых страшилищ. Блокирующая способность Минотавра



(Minotaur) уникальна — он остановит даже удар Нани или Ангела, если повезет. Тем не менее Минотаврами хорошо прикрывать стрелков. Наконец, Ифриты (Efreet) и Кошмары (Nightmares), как приправа к пишущему жаром ворову Хаоса, — первых следует кидать в атаку раньше всех, наблюдая, как жарятся противники, а вторые неплохо выводят из строя сильных врагов, приводя их в ужас своим обаянием. И ифриты, и кошмары хороши — по-своему — и в защите, и в атаке.

Развитие города. Кого выгоднее называть, ясно из предыдущего обзора. Остальные строения — не более чем уютные профилактории, предназначенные для прокачки героев.

Магия Хаоса, описан с Природой и Смертью. Трио всецело воплощается в полноте магии Заповедника. Вот только в этой полноте замечаешь нищету и предсказуемость (!!!) магии Хаоса. Основная линия хаотических заклятий (огонь, молнии) различается только формулой поражения и количеством целей, а почти все остальное можно заменить магией Природы. Оригинальных заклятий... км... маловато будет. Да и зрелищность упала по сравнению с магией Огня. Но есть свой плюс в Убежище: герой, сведущий в магии Природы и магии Смерти, вполне может стать Демонологом, или хотя бы обладать возможностью вызова демонов. Под демоном следует понимать любое существо Смерти из инфернальной линии, в том числе Дьяволов.

Комбинации заклятий. «Вызвать Волшебного Дракона — Вызвать Дьяволов» (Summon Faerie Dragon — Summon Devils). Осадная комбинация: Дьяволы телепортируются, Драконы читают заклятия.

«Магическая Пьявка — Вспышка Магии» (Magic Leech — Mana Flare). Первое заклинание удваивает стоимость всех вражеских заклятий, второе понижает стоимость всех, в том числе и вражеских, заклятий на 2 маны. Себе выгодно.

«Массовая Неудача — Массовая Печаль» (Mass Misfortune — Mass Sorrow).

Всем плохо, никто не хочет идти в атаку или сопротивляться ударам.

Тактика боя. «Хаоситы, акапелиты!» Тактика для защитного полевого боя. Fire



Diviner, Demanologist, Орки, Минотавры, Кошмары, Гидры. При отсутствии таковых героев надлежит взять Бандитов, кровожадную до юркой толпу. Все дружно окапывается и ждуть противника, героически ползущего на наше войско. Противник поливается гадкими заклятиями из магии Смерти или жегется огнем, вдобавок бадро забрасывается орочными топорами.

«Огня много не бывает». Существа меняются на Медуз, Ифритов, Черных Драконов, орки остаются. Хорошо бы бандитов использовать в роли мяса, прикрывающего медуз. Ифриты и драконы метутся в атаку, сопровождаемые магией огня или жаршей мажовой печалью (Moss Sorrow) из магии Смерти. Медузы превращают в камень все лишнее, а лишнее все, что не на твоей стороне поля боя.

Итоги. Идеология Хаоса передана точно: не думая, побыстрее, скажи, сохрани и расплатись все, что можно, дайся во всех направлениях сразу и меняй их под настроение. Подкидывается все, что горит, что горит, превращается в камень, добьются минотаврами в песок и пускается по ветру кошмаром. Разрушительной силе высших заклятий Хаоса и Смерти противостоять трудно и в любом случае больно. И Черные Драконы — это все же Черные Драконы, какими мы их помним и любим. Если не страшнее. Но несмотря на все, Хаос выглядит послабее той же Природы.

Не так ужасало его окружение мертвецов, как то, что они шли к нему...



К слову об Иронии — Некрополи (Necropolis) в Героях №4... это уже не ирония, а издевательство. Смерть коснулась всего, даже самого героического пафоса. По странной случайности в Город Мертвых упили инфернальные персонажи. Получилось смешно и нелепо.

Мощь Некрополя заключена в хладнокровном Рыцаре Смерти (Death Knight). По своим возможностям он ничем не отличается от Рыцаря Жизни, если не перейдет на путь магии и не станет Темным Лордом или Жрецом. Но это лишние сложности.

Магия Некрополя — это, естественно, некромагия. И занимается ею Некромант (Necromancer).

Существа Некрополя. Четкое разделение: мертвые и инфернальные. А различия маловаты. Войско города направлено на борьбу с Жизнью и на противостояние магии Жизни, например, Песне Мира. Можно собрать команду безответной атаки из Церберов и Вампиров, но Нати все равно круче. Ядовитые Твари — это сильно, ведь их могут вывести далеко не все. Дьяволы пригодятся при осаде, да и стрелков враг могут заблокировать первым делом. Но впрочем, хорошего все равно мало.

Развитие города. Рекомендуемая линия развития воинских зданий привязана к следующим юнитам: Церберы (Cerberus), Твари (Venetous Spawn), Дьяволы (Devils). Все остальное, что строится в городе, очевидно, предназначено для лобовой скелетов, бродящих толпами. Я видел толпу скелетов в бою — это уже не так страшно, как в Третьих Героях, но все равно плохо придуматься: а стоит ли на них лезть?

Магия Смерти, альянс с Хаосом и Природой. Вспоминаю слова о величии Геро-



ти, понимавшей, что в Четвертых это величие достигается с помощью унижения. Любое войско, недостаточно сильное, чтобы противостоять магии Смерти, превращается в жалкую кучку сырья для мертвецов. А некромагия в Четвертых уже не то, для чайников, что было раньше: тут уже не только Скелеты встают, а и Призраки, и даже Вампиры. Действительно страшная вещь — Рука Смерти (Hand of Death), способная стрелить и сжигать любые существа, варьирует лишь их количество.

Комбинации заклятий. Магия спасает Некрополь от забрасывания пыльных помидорами, но, к сожалению, в спасении заклинания Смерти почти не участвуют. «Утечка Силы» — Магическая Пьянка — Вспышка Маны (Power Drain — Magic Leech — Mana Flare). Знакомая уже связка, но в улучшенном варианте: противнику вчетверо дороже колдовать.

«Гипноз — Жертва» (Hypnosis — Sacrifice). Дать тысячу и взять тысячу — вместе дает две тысячи. Эта пара заклинаний ха-

рактеризуется именно таким принципом. Пожми, у нас погибает некое количество существ. Мы растеряны. Типичном берем под свой контроль группу вражеских существ с количеством хитов, желательным равным половине хитов потерянных нами союзников. Приносим подконтрольных врагов в Жерту и воскрешаем убитых своих. Простое и со вкусом.

«Телепорт — Рука Смерти» (Teleport — Hand of Death). Кодовое название: «Слоны идут на север». Телепорт уберем любое самое резвое существо, первым окапавшееся у наших позиций, в самый дальний угол карты. Если оно вернется, пока остальные еще не добиты, посылать его туда же. Если это существо уровня 3 или 4, то оно, будучи поспано подальше, тихонько там удивляется Ручкой Смерти.



Тактика боя. Вопрос номер раз: где мои личи? Вопрос номер два: какая тактика? Всех в атаку, да мертвецов поднять на время боя побольше. А чтобы перевес вызывал склонить в свою сторону, добить немного магии Порядка и Изгнать (Vash) все левое, пришедшее на поле боя из бассейна маны. Тот же Порядок даст Ядовитым Тварям Точность (Precision), а Церберов научит летать (Flight).

Итоги. То, что должно было бы ужасать одним своим видом противника, ужалает лишь небрежностью своего исполнения. Вроде бы и сильно, но кучи не держится. Как бы страшно, но ненадежно. За исключенный Некрополь обидно почти до глубины души.

И здесь поставим точку, Крест и факел, Под каждаим — по цветку

Мир Героев, особенно Четвертых, велик, глубок и богат комбинациями того с этим и еще вон с тем. Описать все возможности Триа Деструкции, когда они не по отдельности, а вместе — нереально. Проще сыграть, сотворить что-то хитрое, а потом сидеть и радоваться: «А я вот так делал!» Каждому свое. Тем более, что Триа Деструкции в близком исполнении — это Архимед, воспитанный школами Хаоса, Природы и Смерти, ведущий войско из Черных Волшебных и Костяных Драконов, компания которым составляют Дьяволы, Фениксы и Гидры. Вот такое войско, верю, будет топтать, крушить, жрать и жечь, укатывать асфальтом и впалять в стекло все, что встанет на его пути.

Но в конце этого пути это войско останавливается, почешется, задумается и скажет: а толку?

На Почтовой площади Игрограда собралось много народа. Это граждане мира MUD, приехавшие в наш город с неофициальным визитом. Жители Игрограда очень давно поддерживают дружеские отношения с обитателями текстовых виртуальных миров. А что вы знаете о MUD'ах? Как ничего? Тогда вам обязательно нужно побывать на собрании MUDрецов.

Юрий ДОВГАНЬ freeyuran@ukrpost.net

Поглумелья для АИИДрецов

Вы подошли к западным воротам небольшой деревеньки. «Тин-Карас», — написано на их створках. Это прочные деревянные ворота в такой же прочной деревянной стене, окружающей деревню по периметру. Да, хоть это и не очень большое поселение, но по всему видно, что его жители неплохо потрудились, чтобы защитить себя. Вы подумали, что хоть места тут и очень неспокойные, жители этой деревни могут особо не опасаться за свою жизнь, особенно если они хранят нейтралитет по отношению к Мордору и Гондору...

Если вы до сих пор не уловили намека, мы сегодня будем иметь дело с ролевыми интернет-играми, созданными в жанре фэнтези в лучших традициях дядьки Толкина и других. Причем, следует отметить, игры они — текстовые, графика в них отсутствует. Тех, кто после этой фразы сразу же потерял интерес, спешу убедить: терпение, друзья. На самом деле, это действительно увлекательно, поэтому игра стоит свеч!

Смысл и география

А теперь подробнее. MUD расшифровывается как *Multuser Dimension* — многопользовательское (виртуальное) измерение. Это означает, что любой пользователь Интернета на общих основаниях может зарегистрироваться на каком-либо MUD-сервере (а их довольно много во всем мире). Процесс регистрации подразумевает создание личного виртуального персонажа, который и будет существовать в пространстве MUD'a

(модами), тем самым изменяя состояние этого мира.

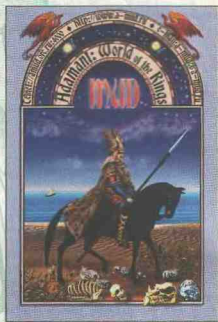
Технически каждый МАД располагается на специальном сервере, контакт с которым происходит через *Telnet* по специальному порту.

Первые МАДы появились в начале далеких 80-х, в эпоху расцвета *Фидонета*. Тогда было легко без графики оформить сетевую игрушку, на радость взаскальным любителям игр. С тех пор появилось множество разновидностей этой игры: как по сюжетному наполнению, так и по функциональному разнообразию. Но сегодня большой популярностью пользуются МАДы в стиле фэнтези, где представители разных рас и профессий сражаются за свою честь, дабы выжить и стоять на вершине славы.

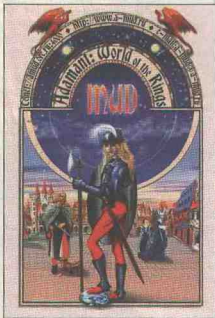
География каждого MUD'a подразумевает наличие виртуальной карты. Пространство состоит из так называемых комнат, расстояние между соседними — один игровой шаг. Каждая комната имеет свое четкое описание (описание местности) и текущее состояние (наличие персонажей в ней, модов и предметов, доступность комнаты для проникновения). Группы комнат объединяются в зоны (лес, поле, долина, поселок, город и т.д.). Так как запомнить все комнаты просто невозможно, создаются так называемые нечеткие «карты мира», где приблизительно указывается взаимное расположение зон виртуального пространства. Комнаты на плоскости имеют вид квадратов, а посему перемещение в MUD'ах в основном происходит по четырем направлениям (север, юг, восток, запад). Кроме того, во многих комнатах есть подъем наверх или спуск вниз (например, дерево в городе или подвал в таверне). Созданные вами персонажи перемещаются из квадрата в квадрат, встречая на своем пути безобидных и агрессивных монстров, находя различные предметы, либо выброшенные кем-то, либо просто лежащие на своем месте. Вопрос географии особенно важен для новичков. Этот мир поначалу кажется бесконечным — естественно, его освоение будет происходить постепенно, с опытом.

Да, кстати, об опыте. В большинстве MUD'ов существует иерархия игроков. Прежде всего, две категории: обычные смертные и бессмертные (создатели мира и зачастую игроки сверхъестественных уровней). Дальнейшее распределение определяют уровни perso-

нажа, другими словами, набранный им опыт. Естественно, никакого официального превосходства в правах игроков более высоких уровней над низшими не существует, но сила и умения фактически являются основными показателями, а они приходят с опы-



том. Опыт набирается при выполнении заданий, получаемых у определенных модов, а также при убийстве разных монстров (так еще называют модов). Естественно, каждое задание рассчитано на определенный уровень игрока. Ведь не обладая достаточной силой и умениями, просто невозможно убить (а большинство заданий сводится именно к ликвидации) сильного противника, препятствующего поиску требуемого предмета. Как вы уже догадались, каждый робот имеет свою силу. Сила вообще — решающий фактор в игре. И если поначалу придется бороться за опыт с несмышлеными мотыльками, то со временем вы сможете противостоять самым грозным созданиям. Как говорится, каждому свое. Следует заметить, что современные МАДы в основном ориентированы на словесное противостояние: так или иначе умения и предметы по преимуществу боевые. Таковы традиции жанра фэнтези. Поэтому сразу себе отметьте: все, что вам предстоит делать в этой



и влиять на происходящие в нем события, как равноправный его обитатель. Созданный по определенным параметрам персонаж (о параметрах речь пойдет позже) может перемещаться по клеткам виртуального мира и всячески взаимодействовать с другими персонажами и игровыми роботами

**КОМПЬЮТЕРЫ ЛЮБЫХ КОНФИГУРАЦИЙ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
СКАНЕРЫ
ПРИНТЕРЫ**

**ВОЗМОЖНА ДОСТАВКА
В ПУБЛИКАХ
УКРАИНЫ**

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