

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ II(44)

Полумесячник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

3.06.2002

DUKE NUKEM
MANHATTAN PROJECT

OPERATION
BLOCKADE

2002
FIFA WORLD CUP
KOREA JAPAN

THE SUM OF ALL FEARS

Подписка 2002

- Подписаться на «Мой компьютер игровой» можно во всех отделениях «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания, в зависимости от периода, составляет: **1 месяц** — 3.45 грн, **3 месяца** — 10.35 грн, **6 месяцев** — 20.70 грн.
- Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.poshta.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kss.kiev.ua, www.sammit.kiev.ua, www.podpiska.com, и для жителей зарубежья — www.ukrpresa.kiev.ua.
- Подписку с курьерской доставкой можно осуществить через следующие фирмы:

Киев

Саммит* 254-5050, KSS* 464-0220,
Бизнес-пресса* 220-1608,
Блиц-информ* 518-6682
(* филиалы по всем областным
центрам Украины)
Периодика* 228-6165
Днепропетровск
Меркурий (056) 744-7287
Донецк
Идея (062) 381-0930,
Донбасс-информ 245-1594
Житомир
Горизонт (0412) 36-0582,

Бердичев

Бизнес-Курьер (04143) 2-1087
Запорожье
Пресс-сервис (0612) 62-5151
Кременчуг
Приватна доставка
(05366) 2-5833
Луганск
ЧП Ребрик (0642) 55-8235
Львов
Деловая пресса (0322) 70-5482,
Львівські оголошення 97-1515,
Львовский курьер 21-2201

Николаев

Нау-хау (0512) 47-2003
Одесса
МиМ (0482) 37-5264
Севастополь
Истар (0692) 71-6219
(филиалы во всех городах Крыма)
Харьков
ВСП (0572) 40-9614
Херсон
Кобзарь (0552) 22-5218
Червоноград
Пресс-курьер (03249) 2-2250

- Приобрести «Мой компьютер игровой» в розницу можно в киосках и на раскладках по всей территории Украины.
- По возникшим вопросам в связи с подпиской либо покупкой наших изданий просим обращаться в отдел сбыта: (044) 455-6888, 455-6794

СПОНСОР КОНКУРСА «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ИЮНЯ»
ТОРГОВАЯ МАРКА



Главный приз -



TORNADO
GeForce 2mx400

пр. Науки, 4
set@set.kiev.ua

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

Список статей

Василий ПОПОВ.
ЕЗ, стр. 7-8.
RIP.MANiAK.
SimSity 4, стр. 9.
Вирджин JAG КЕМПЕР.
Breed, стр. 10.
Ефим БЕРКОВИЧ aka Rand.
Бойцовский клуб, стр. 11.
Александр ГЛЮК.
Duke Nukem, стр. 12-13.
СМИРHOFF.
FIFA World Cup 2002, стр. 14-15.
Дмитрий АМПИЛОГОВ.
The Sum of All Fears, стр. 16-17.
BondD.
Operation Blockade, стр. 18-19.
ALGAR
Might and Magic IX, стр. 20-21.
Игорь БЕЖЕВЕЦ.
Чей винт быстрее крутится? Стр. 22-23.
ЯСКР.
Civilization: Call to Power, стр. 24-25.
Юрий ДОВГАНЬ.
Подземелья для МУДрецов 2, стр. 26-27.
Наталья ГРАДОВАЯ.
Каникулы — не для нас! Стр. 28-29.

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

Оцените статью по десятибалльной системе и участвуйте в конкурсе

Что новенького стряслось в нашем славном городе за последнее время? Не знаете? Тогда читайте Игроградский Вестник!

Коммандос не сдаются

Закончившаяся на прошлой неделе выставка ЕЗ приподняла завесу тайны над многими интересными проектами. Более того, счастливым посетившим выставку, удалось кое-что узнать даже о ранее анонсированных играх. Вот, например, на стенде **Eidos Interactive** демонстрировался ролик из продолжения легендарной серии **Commandos**. Так что теперь можно с полной уверенностью сказать, что в недрах **Pyro Studios** полным ходом идет работа над **Commandos 3**. По словам тех, кто видел этот ролик, внешне **Commandos** мало изменились. А вот геймплей, похоже, претерпит некоторые изменения. На протяжении минуты, а именно столько времени длится ролик, можно наблюдать героев игры, идущих в бой в составе большого подразделения союзников, бегущих под пулями и т. д. и т. п. Конечно, делать какие-нибудь выводы можно будет только после официального анонса, но похоже, что разработчики решили разнообразить игру, введя наряду с чисто диверсионными миссиями глобальные сражения. Кста-

ти, сегодня вы сами можете посмотреть на ключевых **Коммандос**, обратившись по адресу <http://www.pyrostudios.com/english/download/download.htm>

Загадки по Сети

Весьма неожиданной новостью поделились с мировой общественностью со-



трудники фирмы **Ubi Soft**. На выставке ЕЗ представители этой компании совместно с сотрудниками компании **Cyan** анонсировали **Myst Online**. Разработкой этого глобальнейшего проекта занимаются создатели оригинального **Myst'a**, так что

все поклонники самого популярного квестового сериала могут быть спокойны: эта игра будет полноценным продолжением приключений в таинственном и прекрасном мире **Myst**. А заниматься там придется привычным для всех любителей этой серии делом — решением логических головоломок и созерцанием необычайных красот окружающего мира. Так как игра онлайн, то никто вам не помешает путешествовать не в одиночку, а в компании единомышленников. Игра будет проходить через сервер **ubi.com**, который в самое ближайшее время будет модифицирован и сможет вместить множество игроков со всего мира. Выпуск игры намечен на 2003 год.

Колдуны на аккумуляторах

Компания **Phenomic** анонсировала на выставке ЕЗ свой новый проект — реал-таймовую стратегию **Spellforce**. Это будет классическая фэнтезийная стратегия, в которой игрок выступит в роли мага, мечтающего создать свою собственную империю. В начале игры вы получите го-

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, представивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с проставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы присылали письма к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они будут участвовать в розыгрыше призов среди читателей, то есть ваши шансы увеличиваются в 4 раза!
4. Вместе с подведением итогов конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МЕСЯЦА» разыгрываются 1 первый, 2 вторых и 3 третьих приза среди читателей.

ЖДЕМ ПИСЬМА ПО АДРЕСУ: 03057

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

СПОНСОР КОНКУРСА «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ» в июне 2002



1-й приз: принтер Lexmark Z13



2-в призы: графические планшеты
GENIUS EASYPEN 7,5/10

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

род, который и станет основой вашего будущего могущества. Всех юнитов, начиная от рабочих и заканчивая самыми мощны-



ми войнами, вам придется призывать себе на помощь посредством магии. Магическую силу наш маг будет аккумулировать в неких магических монументах, которые будут располагаться возле каждого города. Собственно, взятие под контроль этого самого монумента, судя по всему, будет одной из первоочередных задач в игре. Spellforce создается на движке известного «подводного симулятора» AquaNax. Те из вас, кто помнит эту игрушку, знают, что она отличалась прекрасной графикой и высокими системными требованиями. Так что есть надежда, что по крайней мере внешний вид Spellforce парадует даже самых избалованных геймеров.

Возвращение Блажковица

Несмотря на то, что на стенде Activision, равно как и на всей выставке,



самым глобальным экспонатом был третий DOOM, но были забыты и другие проекты. Например, там вовсе не демонстрировался add-on к **Return to Castle Wolfenstein**, который, подобно третьему Commandos, еще не был официально анонсирован. Наверно, по этой причине нам пока что не известно его название, но это ведь не самое важное. В add-on войдут десять одиночных миссий и десять мультиплеерных карт. О характере одиночных заданий практически ничего не известно, а вот многопользовательский режим претерпит некоторые изменения. Так, в add-on'e появится новый тип бойца — некий загадочный специалист по секретным операциям, который будет иметь возможность перевоплощаться в форму противника и незамеченным про-

никать на вражеские позиции. Кроме того, в арсенал войдут гранатомет и противопехотные мины.

Готические просторы

Компания **Piranha Bytes**, естественно, представляла на выставке продолжение своего нашедшего проекта **Gothic**. Честно говоря, все показанное на E3 только подтвердило те слухи, которые уже долгое время бродили по Интернету. Действие **Gothic 2** начнется с того самого момента, на котором заканчивается действие первой части. После уничтожения магического барьера каторжане вырвались на свободу, которая их встретила совсем нерадостно. В стране бушует гражданская война, нашествия орков продолжают разорять королевство, а где-то в глубине



древних подземелий ждут своего часа Демоны Тьмы. Как и было обещано, мир **Gothic 2** будет в пять раз больше мира первой части. Поселки каторжников заменят настоящие города, а количество NPC увеличится во много раз. Наш герой уже не будет «универсальным солдатом», владеющим всеми видами холодного и стрелкового оружия, а на досуге балующимся магией. Отныне нам придется выбирать из трех классов персонажей: паладин, маг и воин. В общем, ничего необычного — два «чистых» класса и один промежуточный. Воину будут доступны все виды оружия и доспехов, имеющиеся в игре. Маг сможет носить только самую легкую броню и будет поражать врагов сорока семью различными заклинаниями. Паладин будет несколько стеснен в арсенале по сравнению с воином, но зато сможет освоить десять заклинаний. **Gothic 2** создается на модифицированном движке первой части, причем, судя по скриншотам, внешне игра мало изменится. Ну да ладно, лишь бы хорошая была памятьше ©. Релиз игры намечен на октябрь 2002 года.

Крылатое «Я»

Отвлечемся ненадолго от событий, происходивших в далеком Лос-Анджелесе, и взглянем в сторону наших северо-восточных соседей. Молодая московская компания **Primal Software** выпустила демо-версию своего первого проекта «Глаз дракона», ранее носившего несколько странное название «Я-Дракона». В западном варианте это игрушка будет называться **The I of the Dragon**. В этом action/RPG игроку придется перевоплотиться в одного из последних Великих Драко-

нов и сражаться с различной нечистью на земле и в воздухе, постепенно раскачиваясь и приобретая все новые и новые драконьи умения. Одной из самых примечательных фиш игры является тот факт, что нашему дракону придется летаться. Причем в качестве пищи можно будет исполь-



зовать поверженных врагов. Кстати, именно сцена драконьей трапезы и было изображена на одном из первых игровых скриншотов, просочившихся в Сеть. Игра создается на собственном трехмерном движке и, судя по скриншотам, выглядит весьма и весьма неплохо. Релиз запланирован на осень этого года. Издателем «Глаза Дракона» выступит компания «Акелла». Ну, а если вам не терпится влезть в драконью шкуру, прямо сейчас заходите на сайт разработчиков (<http://www.primalsoft.com/media/IOfTheDragonDemo.exe>) и качайте демку. Размер — 188 Мб.

Ум и сила

E3 всегда была местом анонса наиболее громких и интересных проектов, но в этом году разработчики порадовали нас демонстрацией еще неанонсированных игр. Так посетители выставки стали первыми людьми, которые узнали первые подробности, касающиеся сиквела нашумевшего «комиксового» проекта **Freedom Force**. Собственно, разговоры о разработке **Freedom Force 2** велись еще со дня релиза первой части и вот, к радости многочисленных фанатов этой игры, они подтвердились. Правда, пока неофициально. Действие второй части **Freedom Force** будет происходить в 70-е годы. Нам опять придется сражаться с многочисленными суперзлодеями, и в этом, собственно, нет ничего странного. Чем же еще заниматься супергероям? А вот сам геймплей довольно существенно изменится. Будет больше тактических элементов и, возможно, даже появится возможность предварительного планирования операций. В общем, вторая часть **Freedom Force** будет, в отличие от большинства других сиквелов, здорово отличаться от первой. Ждем официального анонса и новых подробностей.

Знаки на черном

Компания **JoWood Productions** объявила о переносе релиза ролевой игры **Arx Fatalis** на 21 июня этого года. Причины этой задержки (напомним, что ранее выход игры намечался на конец мая)

не объясняются: Ну да ладно, подождем. На самом деле уже недолго осталось. В Arx Fatalis нам придется совершить полное опасностей путешествие по пещерному миру Arx и разделиться с культом злобного подземного бога. В этой RPG игроку предоставляют полную свободу действий. Вы можете как



следовать сюжетной линии, так и просто заниматься своими делами, прокачивая скиллы и выполняя побочные квесты. Разработчики заявляют, что у нас будет возможность убить абсолютно любого персонажа, включая короля людей, который, собственно, и выдает нам основной квест. Также Arx Fatalis примечателен очень оригинальной магической системой. Для того чтобы скастовать заклинание, нам придется вычерчивать магические руны при помощи «мышки», приблизительно так, как это было реализовано в Black & White. Относительно недавно появившаяся демока этой игры показала, что Arx Fatalis достоин внимания всех любителей качественных ролевых игр. Так что ждем июня и готовимся к спуску под землю.

Генеральное сражение

Компания Westwood привезла в Лос-Анджелес свою новую стратегию, которая продолжит один из самых известных игровых сериалов **Command & Conquer**. Я, конечно, имею в виду **Command & Conquer:**



Generals. Те из вас, кто следит за разработкой этой игры, знают, что вся интрига будет завязана вокруг совместной борьбы китайских и американских войск с супермощной террористической группировкой, мечтающей о власти над миром. В течение трех кампаний нам придется последовательно выступить за каждого из союзников и, в конце концов, покончить с мировым терроризмом. По мере развития технологий наша армия будет обзаводиться все более и более мощными видами вооружений и, в конце концов, нам, как и в **Red Alert 2**, дадут попробовать в действии атом-

ную бомбу. Как видите, Westwood не желает отключаться от глобального размаха. Выход игры намечен на 2003 год.

Байка про байкера

А на стенде Lucas Arts, помимо всего прочего, демонстрировался первый видеоролик из разрабатываемой этой компанией квеста **Full Throttle 2**. Первая часть этой интереснейшей игрушки появилась в далеком 1995 году и сразу же покорила сердца любителей квестов во всем мире. В Full Throttle присутствовал захватывающий детективный сюжет, интересные головоломки, драки в барах, а главным героем был популярный байкер. Во второй части мы увидим все то же самое, только выполненное на более высоком техническом уровне. Главным героем Full Throttle 2 будет байкер Бен, гаварь банды Хорьков (Polecats). К сожалению, о сюжете пока что ничего не известно, так что нам остается только надеяться, что вдохновение не покинет сценаристов Lucas Arts. Полн, демонстрировавшийся на E3, вы можете скачать с <http://games.iscall.cz/clanek/patche.asp?id=3498>. Он весит 3 Мб и демонстрирует главного героя и его банду во всей их байкерской красе.

День мутантов

Малозвестная польская компания Techland привезла на E3 интереснейший экшен-проект **Day of the Mutant**. Эта игра перенесет нас в жестокий постапокалиптический мир, где на месте ныне шумных городов простирается безжизненная радиоактивная пустыня, в которой борются за выживание различные банды и группировки.



Главный герой игры — воин-одиночка, предпочитающий сам заботиться о собственной безопасности. О сюжете игры пока что мало что известно. Большую часть времени нам придется проводить в блужданиях по



пустыне и схватках с бандитами и мутантами. У героя будет инвентарь, причем весьма ограниченный, из-за чего постоянно нуж-

но будет решать, что взять с собой, а что оставить валяться в радиоактивной пыли. Время от времени на пути героя будут встречаться нейтральные поселения, в которых можно будет обменять найденные в пустыне товары на что-нибудь более необходимое. В Day of the Mutant будет 35 различных видов оружия и более 40 типов других необходимых для жизни предметов. Также планируется ввести автомобиль, для более комфортного передвижения по пустынным равнинам. По крайней мере сейчас создается такое впечатление, что на идею этой игры разработчиков натолкнул незабвенный Fallout, вот, правда, о ролевых элементах в Day of the Mutant ничего не слышно, хотя по общей атмосфере очень похоже. Мир игры довольно велик — нас ожидает двадцать обширных локаций. В общем, информации, конечно, еще очень мало, но пока что проект выглядит довольно многообещающим. Будем ждать новых открытий разработчиков.

Сквозь джунгли к звездам

Венгерская компания Digital Reality анонсировала тактическую игру на тему вьетнамской войны. Игра будет называться **Pla-**

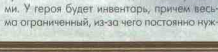


toon: The 1st Airborne Cavalry Division in Vietnam и перенесет игрока в 1965 год, в вьетнамские джунгли. Вы начинаете игру молодым новобранцем, но по мере прохождения будете расти в чине и в конце концов дослужитесь до командира взвода.

Наземные и подземные патчи

В сети появился патч для стратегического проекта **Europa Universalis II**, который апгрейдит игру до версии 1.05 и исправляет ошибки в редакторе сценариев. Так что если вы увлекаетесь мапмейком и хотите своими руками продлить жизнь Europa Universalis II, заходите на <http://www.paradoxplaza.com/downloads.asp> и качайте. Размер — 4,5 Мб.

Ну, а если вы до сих пор истребляете монстров в **Dungeon Siege**, то, возможно, вас заинтересует выход первого бета-патча к этой игре. Он исправляет огромное количество различных багов, в числе которых ошибки с отображением квестов в журнале, а также и все известные ошибки, приводившие к вылетанию игры. Скачать патч можно с официального сайта игры (<http://www.dungeonsiege.com/DSUpdateBeta109B.exe>). Размер — 1 Мб.



Вести из-за линии фронта! Секретный агент Департамента Глюк с риском для жизни проник на выставку E3 и ухитрился добыть сверхсекретные материалы. Читайте наши разоблачения!



Василий ПОПОВ

К сожалению, в этом году (равно как и в прошлом и позапрошлом) никому из редакции «Моего компьютера игрового» не удалось в эти дни попасть в Лос-Анджелес, и нам, как и большинству украинских геймеров, пришлось следить за ходом выставки, черпая материалы из Интернета. Мы не теряем надежды на



то, что в будущем эта ситуация изменится, и мы сможем подготовить для вас действительно эксклюзивные материалы. Ну а пока приходится довольствоваться тем, что есть. Ну что, поехали?

Пожалуй, самым громким проектом, буквально потрясшим здание, в котором проходила выставка, явился великий и ужасный DOOM III. Если вы не считаете за труд слегка пошевелить мышкой и заглянуть на сайт Gamemag, а если точнее, то на <http://www.gamemag.ru/showart.php?id=26636>, то вы увидите снимок центрального входа в павильон, где состоялось E3. Он украшен огромнейшим плакатом, радостно сообщающим о том, что DOOM III coming soon. Правда, это не значит, что товарищи из id Software перенесли дату релиза на год вперед. Третий Doom появится, как и было обещано, не раньше 2003 года. Но материалы, предоставленные разработчиками, и размах рекламной кампании говорят (да нет, кричат!) о том, что это будет очень и очень масштабный проект. Впрочем, неужели кто-нибудь в этом сомневается?

Сюжет третьего Дума в общих чертах переключается со стерильного двух предыду-

щих частей этой, без сомнения, великой Игры. Как большинство из вас помнит, там речь шла о десантнике-новобронце, оказавшемся единственным живым человеком на космической базе, подвергшейся нападению злобных инопланетян. Путь к свободе нашему герою пришлось прокладывать через толпы монстров, среди которых были и его бывшие сослуживцы, превращенные злобыми пришельцами в кровожадных монстров. Если посмотреть на стерильный Дума изменен с данной точки зрения, то вы поймете, насколько это сильный психологический ход. Буквально на каждом шагу нашему герою приходилось всаживать пули в головы людей, с которыми еще пару дней назад он делил все трудности армейской жизни. Возможно, среди них были даже его близкие друзья, а теперь... К сожалению, уровень графики на то время не давал возможности персонализировать монстров. Мы видели только солдат, сержантов, пулеметчиков, а наделять их какими-то личными чертами приходилось исключительно с помощью воображения.

Но сегодня ситуация изменилась. Итак, действие третьего Doom'a будет происходить на Марсе, в секретной лаборатории, в которой проводится исследование в области телепортации. Наш герой, как и раньше, окажется на олодном космическом десантнике, прибывшем в эту самую лабораторию для несения карательной службы. Катастрофа, понятное дело, не заставила себя ждать. Вследствие тайн-

ственного сбоя в программе на марсианскую базу начинают телепортироваться наши старые знакомые, любимым развлечением которых является превращение людей в зомби. Как и следовало ожидать, последним человеком в лаборатории остается именно наш герой. Геймплей третьего Дума коренным обра-

зом отличается от игрового процесса первых двух частей. Здесь вы не увидите бешеного экшена. Игра будет специально замедлена в угоду создания атмосферы всепроникающего ужаса. Короче говоря, id поставила себе задачи по-настоящему напугать выдавших виды геймеров. Будем надеяться, что им это удастся. О движке и графике Дума 3 было сказано уже настолько много, что я просто не вижу смысла повторяться. Уж что-то, а движки



в id Software делать умеют: и гуляющие по Сети скрипачи и ролеки в очередной раз подтверждают, что нас ждет нечто необычайно эффективное и ресурсоемкое. В общем, мы в ожидании релиза, который должен состояться в 2003 году.

Продолжая тему 3D-шутеров, просто нельзя пройти мимо самого, пожалуй, скандального проекта последнего времени. Я имею в виду Postal 2, разрабатываемого компанией с «добрым» названием Running With Scissors («Бегишь с ножницами»). Сюжет сиквела, нашумевшего в свое время симулятора маньяка, является своего рода вызовом нравственности игрока. В Postal 2 нам придется столкнуться с абсолютно реальными бытовыми проблемами обычного человека. Сходить в магазин за продуктами, получить деньги в банке по кредитке, выгулять собаку и т. д., и т. п. Согласно заявлению разработчиков, все эти действия можно будет выполнять, не прибегая к насилию. Теоретически. А на практике дело обстоит немного иначе. Герою патологически не везет. Магазины постоянно закрываются на обед прямо перед вашим носом. Милая девушка в банке общается по телефону со своим парнем и вовсе не собирается вас обслуживать (а позади начинает волноваться очередь, причем почему-то не из-за имеем претензии к вам, а к ней!). Пять लाखных бульварных поднимут ножку возле столбика, и никто не обратит на это внимания. Но как только это попытается сделать ваша болонка... тут же рядом окажется блюститель порядка и выпилит вам штраф.



в id Software делать умеют: и гуляющие по Сети скрипачи и ролеки в очередной раз подтверждают, что нас ждет нечто необычайно эффективное и ресурсоемкое. В общем, мы в ожидании релиза, который должен состояться в 2003 году.

Продолжая тему 3D-шутеров, просто нельзя пройти мимо самого, пожалуй, скандального проекта последнего времени. Я имею в виду Postal 2, разрабатываемого компанией с «добрым» названием Running With Scissors («Бегишь с ножницами»). Сюжет сиквела, нашумевшего в свое время симулятора маньяка, является своего рода вызовом нравственности игрока. В Postal 2 нам придется столкнуться с абсолютно реальными бытовыми проблемами обычного человека. Сходить в магазин за продуктами, получить деньги в банке по кредитке, выгулять собаку и т. д., и т. п. Согласно заявлению разработчиков, все эти действия можно будет выполнять, не прибегая к насилию. Теоретически. А на практике дело обстоит немного иначе. Герою патологически не везет. Магазины постоянно закрываются на обед прямо перед вашим носом. Милая девушка в банке общается по телефону со своим парнем и вовсе не собирается вас обслуживать (а позади начинает волноваться очередь, причем почему-то не из-за имеем претензии к вам, а к ней!). Пять लाखных бульварных поднимут ножку возле столбика, и никто не обратит на это внимания. Но как только это попытается сделать ваша болонка... тут же рядом окажется блюститель порядка и выпилит вам штраф.

Идея ясна? А теперь скажите, долго ли вы продержитесь? Кто-то больше, кто-то меньше, но всякому терпению рано или поздно приходит конец, и вот тогда-то Postal 2 и откроется во всей своей красе. Помимо привычных видов оружия (нож, пистолет, дроб-



вик), разработчики заготовили нам множество во извращенно-садистских способов расправы с «обидчиками». Их можно будет обливать бензином и поджигать, тревить газом, збрасывать динамитом и т. д., и т. п. Причем оружие не валяется на улице. Любое средство уничтожения ближних можно будет обнаружить только в тех местах, где его присутствие окажется логичным. Как видите, нас ожидает очень и очень неординарный проект. Особенно колоритно он будет смотреться на фоне борьбы с насилием в компьютерных играх. Тем более, что сцены насилия и смерти (спазмиа с обгоревшего трупа кожа, предсмертные конвульсии и т. д.) обещают быть весьма реалистичными. Postal 2 создается на движке Unreal Warfare, который позволяет добиться весьма впечатляющих эффектов. Я не стану здесь распространяться, нужен или нет подобный проект. Это каждый решит для себя сам, но, согласитесь, что «Бегишис с ножницами» нельзя упрекнуть в трусости и неоригинальности.

А теперь давайте отвлечемся от шоттанов с опенметами и обратим свои взоры к RPG. На мой взгляд, самым интересным (хотя и не бесспорным) продуктом этого жанра, анонсированным на Е3, стало игра **Lionheart**, разработкой которой занялись две компании: монстр RPG-строения **Black Isle Studios** и мало кому известная команда **Reflexive Entertainment**. Причем именно последние взяли на себя основной труд по созданию игры. Понри же из «Черного острова» изредка заходят к ним в офис, пьют пиво и дают ценные советы. С vastы собственного опыта, так сказать. Название игры сразу же вызывает в памяти добрую старую Англию, Шервудский лес, крестовые походы и короля Ричарда I, больше известного под оперативным псевдонимом «Львиное сердце». И нужно сказать, что мысля подобным образом, мы с вами окажемся совсем недалеко от истины.

Всем нам хорошо известна любовь **Interplay** (а именно они выступят издателем на-

вого проекта) к фэнтези-RPG. Но в последнее время все чаще и чаще звучат заявления, что играющей общестности чисто фэнтезийный антураж несколько приелся. Видимо, в связи с этим разработчики решили на эксперимент, которым уже давненько балуются писатели-фантасты. И так, нас ждет игра в жанре «альтернативной истории», естественно, с фэнтезийным уклоном (от старых привычек трудно отказаться). Ее действие начинается во времена Третьего Крестового Похода. Именно тогда произошло некое вмешательство (кого и куда — скромно умалчивается), вследствие которого в наш мир проникли магические силы. Некая категория населения овладела сверхъестественными способностями и начала активно ими пользоваться. Мир начал неуклонно погружаться в хаос. Ну, судите сами, Святой Церковь мгновенно потеряла большую часть своего влияния (удовольствие развелось как собак нерезаных ☹), рыцарство тоже здорово пошатнулось (резисты к магии у них поначалу были довольно слабенькие ☹), зато все секты и тайные общества начали плодиться как грибы после дождя.

В общем, мрак. К сожалению, пока что неизвестно, какую роль в этом мире будет играть главный герой, но разработчики обещают сильный, закрученный сюжет, что для RPG является одним из основополагающих факторов. Также обещано порадикальное сочетание реальных исторических событий и фэнтези. Вот этот пункт вызывает больше всего опас-



сений, очень уж легко скатиться в маршм. Я думаю, что мало кого особо впечатлит султан Саладин, обещанный Кошмашми Всевластия, кастующий Армагеддон в центре Лондона. Хотя, если чувство меры не изменит разработчикам, вполне может получиться что-то интересное. В конце концов, пока что у нас еще очень мало информации, чтобы делать какие-то выводы.

Но давайте вернемся к фактам. Ролевой системой **Unleashed** выбран переделанный под фэнтезийные нужды **SPECIAL**, что, согласитесь, не может не радовать. Бой будет проходить в реальном времени, с применением «управляемой паузы», а сама игра планируется изометрической. Вот, собственно, и вся доступная на сегодняшний день информация, касающаяся «новой» RPG, поступившая от создателей **Fallout**. Будем ждать новых открытий разработчиков.

Компания **Elixir Studis** привезла на Е3 свой неординарный стратегический проект **Republic: The Revolution**. Те из вас, кто следит за событиями игрового мира, должны хорошо помнить довольно часто появлявшиеся в Сети и на страницах игровых изданий материалы, посвященные этой игрушке. В ней нам

предлагается построить свое государство на... руинах Советского Союза (хорошо замаскированном разработчиками под название **Novistran**). Поистине гигантские возможности, обещанные нам в **Republic**, здорово привлекли в ряды ее фанатов многочисленную армию поклонников глобальных стратегий.

И вот на Е3 открылись новые детали этого амбициозного проекта. За последний год разработчики несколько конкретизировали положение игрока в создаваемом ими виртуальном мире. Вы выступаете в роли лидера оппозиции влостпридержавшей партии **Novistran's**. На тот момент, когда вы наче-



те борьбу, ваша родина будет представлять классическое «полицейское государство» без всяких намеков на демократию. Так что подъем по первым ступеням иерархической лестницы окажется нелегким. Вам придется не просто выставить свою кандидатуру на выборы (какие выборы при тоталитарном режиме?), а внедриться в высшие шлоны власти и «прокачать» их изнутри. Ну, а для этого все средства хороши. Можно попытаться стать своим в военных или полицейских структурах или, наоборот, оставаться в тени, подогревать недовольство в рядах студентов и пролетариата. Примеч у нас будет возможность как лично заниматься вербовкой агентов, так и действовать через посредников.

Рассказывать о Е3 — занятие неблагоприятное. Сколько бы места ни выделялось под статью, все равно большинство проектов останется за кадром. Обидно, но ничего не поделаешь. Если вы хотите побольше узнать об играх, представленных на выставке, советуем обратиться на официальный сайт **E3** (<http://www.e3expo.com>), а также на **GameSpot**



(<http://gamespot.com> и <http://www.gamespot.co.uk>), **GameSpy** (<http://www.gamespy.com>), **GameMag** (<http://www.gamemag.ru>), **DTF** (<http://www.dtf.ru>). Да и на большинстве других игровых ресурсов Сети вы наверняка найдете множество интересных материалов.

КОМТЕХСЕРВИС
Тел: 216-3567, 274-5928
www.ktc.com.ua

**КОМПЬЮТЕРЫ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
СЕРВИС**

RIP.MANIAK

SimSity 4

Закончив экскурсию, я в задумчивости вышел из здания Музея и поехал домой. То есть это я только так думал, что домой. На самом деле я, преодолев уже порядка пяти километров, вновь обнаружил себя около Музея. М-да, тут до меня дошло, что либо у меня с ориентировкой на

они друг от друга не отличались. Четвертая же часть, по уверениям разработчиков, обязуется хорошенько переменить привычную всем концепцию (в сторону реализма). Конечно, не настолько круто, как это сделали четвертые Герои (которые Майта и Мэджики), но тем не менее.

Ну, во-первых, решен вопрос с перемещением граждан в пределах города. Теперь они ХОДЯТ и ЕЗДЯТ. То бишь нуль-транспортировка отныне не катит. Отныне народ не сможет вовремя добраться на другой конец города на работу, переправившись через реку, пока мы вовремя не проведем через нее мост и т. д. Жилые и рабочие кварталы надо будет совмещать, а не разделять. Отсутствие телепортации также скажется и на городских службах вроде полиции, неотложки и т. д. Если в изолированном райончике внезапно разгуляется «красный петух», то пожарные не смогут его потушить по банальной причине отсутствия дороги в район.

Второе изменение касается времени суток. Теперь день и ночь будут плавно чередоваться. Кроме того, что это приятно глазу, это еще и скажется на геймплее. Ес-

дут чуть-чуть дороже. Но обойдутся в меньшую копеечку, чем сглаживание местности с последующей постройкой.

Трава, дрова и прочее

Первое, что бросается в глаза даже при беглом взгляде на скрин, так это различные травы. Честное слово, в четвертом



местности туговато, либо Игроград весьма плохо спланирован. Ну а поскольку я о себе весьма неплохого мнения ☺, то первый вариант пришлось сразу же отменить. Словом, решив, что где-то что-то пора менять, я начал перебирать способы, как бы это сделать. После N-ного часа раздумий я пришел к выводу, что своими руками мне ничего особенного перестроить не удастся (да у меня норма по переноске тяжестей — 2 кирпича в день, и то под строжайшим надзором медсанчасти), а значит, необходимо повлиять непосредственно на начальство. А поскольку лучшего метода доказать свою точку зрения, чем предоставить наглядный пример, я изобрести не смог, пришлось оставить план города. А посему, не мудствуя лукаво, направился я в район экономических стратегий, благо дорогу туда я помню еще с тех пор, как катался в здании «Капитализма 2». Еще на подъезде к градостроительному кварталу я узрел работы, ведущиеся компанией **Maxis** под эгидой **Electronic Arts**. Подъехав поближе и заметив табличку с надписью **SimSity 4**, я понял — это именно то, что мне нужно, и вошел, дабы разузнать, что там и как.

Что нам стоит град построить

Истоки серии СимСити надо искать в далеком 1989 году, когда на прилавках магазинов во всем мире появился первый в своем роде симулятор городского мэра. Далее, на протяжении вот уже тринадцатилетнего периода, выходили сиквелы и add-on'ы к нему. Вот только была у этих сиквелов одна проблема — ну практически ничем, кроме графики и новых зданий,



тестственно, что по ночам рабочий люд захочет поспать, а риск разгута или преступления резко подскочит вверх.

Изменение номер три касается количества городов. Отныне ваша власть не ограничивается одним-единственным раскладником заразы. При большом желании, подкрепленном еще большим кошелем, можно попытаться заделаться мэром соседнего города.

Ну и четвертое нововведение основывается на возможности движка. Местность не будет так очевидно поделена на клеточки. Все станет глаже, красивее, а главное — функциональнее. Капитально расширятся возможности по изменению рельефа. Кроме того, теперь совершенно обязательно строить здания на ровной местности — сооружения можно возводить и на подпорках. Вот только стоять они бу-



СимСити наконец-то появилась эта зеленая субстанция. А все благодаря новому движку. Надо сказать, что графическое ядро очень напоминает оное из «Тропиков». Складывается стойкое впечатление, что разработчики настойчиво слизывают разные хорошие идеи именно оттуда. Ну, и добавляют что-то свое (та же смена дня и ночи). Стоп, я разве говорил, что это плохо? Ничего подобного. Это, наоборот, прекрасно. Кстати, «Тропики» мне ужасно понравились, но всегда казалась недоработанной. Хотя бы потому, что на протяжении пятидесяти лет ни техника, ни строения не меняли внешнего вида. А тут нам предлагается целых сто (!) лет развития, а также три архитектурных стиля: Чикаго начала XX века, Нью-Йорк 50-х и Хьюстон нового тысячелетия. Несмотря на громкие названия, эти стили просто характеризуют архитектуру начала, середины и конца столетия.

Работать вся эта красота, вкупе с неизменными еще погодными эффектами, динамической водой, машинами, пешеходами и прочими вкусными мелочами, будет на очень даже средней по нынешним временам машине. Судите сами, рекомендуемая конфигурация составляет Pentium 400 МГц, 64 МБ ОЗУ и видео 8 МБ. А это значит, что очень многие люди смогут потратить долгие зимние вечера, обустроив собственный городишко так, чтобы он понравился любому, даже самому придирчивому жителю, ведь в игре наблюдается солидный уклон в сторону Sims'ов.

P.S. В связи с скорым наступлением даты выхода (20/12/2002), планы по перестройке Игрограда откладываются на неопределенный срок ☹.

Опять стрельба, уничтожение врагов и спасение монстров? Или на этот раз строители решили порадовать нас чем-то оригинальным? Ответ на этот и многие другие вопросы вы получите, посетив недавно начавшуюся стройку в квартале шутеров.

Вирджин **JAG КЕМПЕР**

BREED

На этот раз Ранд потревожил мое спокойствие во время тренировки. Как всегда, мой мобильник пропал дважды. Я сложил свой световой меч и взял трубку. Вначале было тихо, потом грустный голос спросил:

- Вам сыр не завозили?
- Какой такой сыр. Никакого сыра не знаю. Я хотел уже вешать трубку, но вдруг вспомнил, что это новый пароль Ранда.
- Завозили, завозили.
- Сегодня вечером отчет о тактическом шутере Breed, — сказал Ранд и повесил трубку.

Наша песня хороша, начинай сначала

И вновь нам предстоит спасти Вселенную и бороться с коварными пришельцами. Только не думайте, что вам опять дадут легендарный набор карт, не отличающихся большой сообразительностью монстров и стандартный ком-



плект оружия. Компания **Brat Design** приготавливает много сюрпризов, о которых я и попытаться расскажу.

Итак. Начнем, пожалуй, с сюжета. Он довольно-таки прост и ясен. Жили-были земляне. Жили они, не тужили, пока какой-то умелец не придумал способа летать в Космос, да еще и на далекие расстояния. Научились они этому новому делу и айда планеты колонизировать. Главным объектом вождения стала система **Бесалиус**. И все бы хорошо, вот только таблички с надписью «Планета ничейная — живите, кто хочет» там уже не было. В общем, не успели колонисты, так сказать, выступить первые газы, как на них обрушилось папище каких-то непонятных существ, которых люди назвали **Breed**, или «кородье». Но нападения **Breed** были немалыми и несогласованными. Такие атаки заставили правительство сомневаться в разумности росы. И не долго думать, послали они в систему **Бесалиус** весь свой флот. Началась долгая и кровавая война, но «наши» победили. Дорогой ценой заплатили земляне за победу — колония почти уничтожена, флот в нерабочем состоянии и без ремонта долететь

до Земли не может. Но один крейсер — *Darwin* (не в честь ли Чарльза Дарвина он так назван?) — под командованием легендарного капитана *Сол Риктера* умудрился выйти из битвы почти невредимым. Он-то и отправится на Землю, чтобы привести сервисный центр.

Думаете все? Не тут-то было. Вернувшись на Землю, Риктер понял, что планета захвачена все теми же **Breed**ами. Атака колоний оказалась лишь отвлекающим маневром. При чем, вместо безвзрывных пришельцев, Риктер повстречался с высокоинтеллектуальной расой. Они быстро подчинили себе планету, а людей согнали в лагерь, где те трудились над воздушными контейнерами. С их помощью пришельцы хотят превратить воздух в пригодный для себя газ (и естественно, отравленный для людей).

Итак, Риктеру ничего не остается делать, как начать партизанскую войну.

Мастер на все руки

Фух, с сюжетом покончили. Теперь и к игре можно перейти. В **Breed** имеются как кампания (по сюжету, естественно), так и одиночные миссии. Сколько их будет, пока неизвестно. Вроде также запланирован мультиплеер, со стандартными видами игры. Еще один сюрприз разработчиков заключается в том, что здесь вы сможете выступить в роли кого угодно. Как, спросите вы. Объясню. Дали вам, к примеру, одного солдата, один самолет и один танк. Захотели — вселились в солдата, захотели — в летчика и т. д. Но учтите, по жанру **Breed** больше shooter, чем strategy (хотя в этом вопросе пока еще никто толком не разобрались), так что все придется делать самому, а не раздавать приказы направо и налево. Если вы



играете за солдата и вас ранили, то медик без вашего участия и пальцем не пошевелит, чтобы вам помочь. То же самое и с остальными войсками. Не сели в самолет — он и не полетит.

Да, возможно, это неудобно. Зато парни из **Brat Design** подумывали сделать коопер-

тивное прохождение. А теперь представьте, КАК это все будет смотреться. Вы летите на своем крейсере и делаете зачистку местности, а ваш друг тем временем прикрывает вас на истребителе.

Действие разворачивается на суше, в воздухе и в космосе. Войну придется вести в основном партизанскую. Ну и, естественно, обзора. Да, кстати, в сражении против **Breed**ов вам помогут войска земного сопротивления.

На чем наш крейсер полетит

А полетит он на новом трехмерном движке, который имеет очень интересное название **Mercury**. Так вот, он очень простой, но мощный движок. Разработчики обещают нам обогатенную трехмерную графику, яркие модели, высокую детализацию (говорят, даже лицо из-за стекла можно будет увидеть). Также



запланированы хорошие прорисованные природные объекты типа солнца, луны, травы, водички и т. д. Ну и, естественно, огромные пространства для сражений. Да, еще и полный набор спецэффектов: взрывы и взрывы, и выстрелы, и все остальные, подобные им эффекты. Озвучка в игре тоже обещается сногшибательная.

Вывод, или Третий сюрприз

Если все мною перечисленное будет воплощено в жизнь, то, возможно, мы присутствуем при рождении хита, который заставит надоесть всех лозозубы от таких играх, как *Quake*, *Counter Strike* и *Unreal*. Хотя уже не в первый раз нам обещают классную игру. Рекламируют как **СУПЕРХИТ**, а в итоге получается просто хит.

«Какой же третий сюрприз?» — спросите вы. Давайте вспомним старые времена, когда так называемые **СУПЕРХИТЫ** создавались небольшой группой людей. Вспомнили? Так вот. Компания **Brat Design** полностью поддерживает эту старую традицию. Ведь над игрой **Breed** работает всего два человека. До-до, именно два, программист *Эд Шино* и художник *Джейсон Джи*. Да, еще в Сети прошел слух о том, что наш хит будет иметь родеон карт. Ну вот, пожалуй, и все. Остается только сидеть и ждать, пока **Breed** появится на прилавках магазинов. Хотя это еще наступит нескоро, зато пока не объявлена.

Не секрет, что за последнее время все больше игр выходит на просторы Интернета. Но у большинства из них есть два недостатка. Во-первых, для игры они требуют специальную программу/клиент, во-вторых, очень важна скорость соединения с сервером. И если с первой проблемой можно справиться (к примеру, программой для игры в МАДди может служить TelNet), то вторая для очень многих пользователей пока нерешима. Кроме того, очень многие геймеры заходят в Интернет через прокси-сервер, а его администраторы далеко не всегда соглашались открывать нужные порты для игры.

Но есть одно решение, которое избавит вас практически от всех этих проблем. Конечно, можно играть просто по **http**, используя вместо клиента любой браузер. Безусловно, никакой суперважочечной графики в таком случае не будет, но... интерес к игре одной графикой не исчерпывается. Зато обравшись к такому игрушку, не надо особо переживать насчет своего линга. В одном из предыдущих номеров мы уже писали о стратегической игре такого рода **Dark Elf** (<http://darkelf.atlasua.net>). Теперь же мы расскажем о комбат-РПГ **«Бойцовский Клуб»**. Сервер этого весьма интересного проекта находится в России по адресу <http://www.combats.ru> и за недолгий срок своего существования уже сумел привлечь внимание не одной тысячи игроков со всех концов СНГ, а также дальнего и ближнего зарубежья.

Вот представьте себе Маршал Комбат... Нет, лучше представьте себе, что вы член «Бойцовского клуба» из одноименного фильма. Вы приходите в клуб и начинаете драться. И как это по-вашему можно сделать в абстрактном Web'e? Да очень просто. У каждого есть четыре вида атаки — в голову, груды, пояс и ноги. А также 4 вида блоков: головы и грудной клетки, грудной клетки и пояса, пояс и ног и, наконец, головы и ног. Уж не

полнительных очка, которые вы можете разбросать по понравившемуся вам месту. Куда именно тратить эти очки опыта, а вам советовать не стану, но... как и в других играх, сила отвечает за мощност наносимых ударов, ловкость — за возможность отбить удар, против которого не был поставлен блок, интуиция — за возможность нанести так называемый «критический» удар, который в два раза сильнее обычного, плюс пробивает поставленный блок. Ну, а выносливость отвечает за очки жизни, имеющиеся у вашего персонажа. Кстати, в отличие от других игр

под понятие «экипировка» в игре попадает достаточно много: это и оружие, и различные брони, и щиты асэские со шлемками. Не забыты и девушки, для них продается достаточно много всеческих украшений, таких как серьги, кулоны, кольца. Но так как почти все они обладают теми или иными полезными свойствами, то и мужчины из «Бойцовского клуба» тоже не стесняются надеть на себя всяческую бижутерию.

Впрочем, набрать денег на всю существующую экипировку достаточно сложно. В отличие от других подобных игр, пулить сол-

дерничко после его гибели нельзя, и деньги становятся весьма большой проблемой, точнее, не сами деньги, а их постоянное отсутствие. В этой игре их дают совсем немногую и весьма нечасто. Первый свой кредит вы получите на втором мини-уровне. А получив первый уровень, у вас будет всего 7 монет. А если учесть, что деньги нужны и на ремонт предметов, то...

Ну, и несколько слов о том, без чего подобные игры практически никогда не обходятся. Естественно, у геймеров есть возможность объединяться в кланы. Причем они бывают разной направленности. К примеру, игроки, входящие в «теневые братства», могут помогать друг другу во время битвы. Также они

могут, пользуясь свойством «кволиризм», между боями высасывать жизнь из других игроков. Представители же светлых сил могут мо-

рассчитать ваше количество жизни весьма просто... Оно равно выносливости, умноженной на шесть. Также с самого начала советуем зайти в свой инвентарь и надеть рубашку, она добавит вам еще 3 очка жизни. Ну а дальше отправляйтесь в раздел битвы и начинаете свой нелегкий путь бойца.

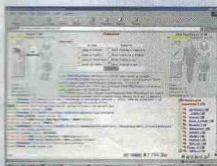
Вначале, конечно, будет весьма нелегко... Но потом, когда разберешься, что к чему, постепенно втягиваешься и... с нетерпением начинаешь ждать ответа сервера во время боя, чтобы увидеть, кто и кому нанес какой удар. Особый шарм игре придают сообщения автоматического комментатора. Впрочем, и сами удары описываются весьма подробно. Все хакмы, вложенные в уста ботов, тяжело описать, но поверьте, читать их весьма занимательно. Кроме того, адреналина к концу боя у вас в крови прибавится. В конце боя, когда жизни у вас и у противника останется совсем немного, тогда каждый пропущенный удар может оказаться смертельным...

Но как вы и сами можете понять, РПГ, даже такое, построенное на обычном HTML, не может существовать без постепенного развития героя. Происходит оно даже не каждый уровень, а несколько чаще. На связано оно, как и в других играх, с очками опыта персонажа. А получают их, как это ни странно, за выигранные битвы. Причем количество очков зависит и от уровня сражающихся, и от их экипировки. Вы можете спросить, о какой экипировке идет речь? Ведь раньше я говорил только о рубашке. На самом деле,



деривовать чат и блокировать доступ в клуб тем, кто нарушает его правила. На мой взгляд, не совсем правильно разделять свойства именно таким образом, но решают подобные вещи везде администраторы, а им, как говорится, всегда виднее.

В общем, если я сумел вас заинтересовать, заходите по приведенному выше адресу и деритесь, ведь «Бойцовский клуб» создан именно для этого. По крайней мере, так считают 8 тысяч человек, зарегистрированных на нем. А вот сколько играет одновременно, даже сказать сложно, ведь они сидят по разным компьютерам, а в некоторые меня, например, даже не пускают. Так что включайтесь и вы, и быть может, именно вы станете первым, кто наберет 21 уровень, максимальный результат в нашем «Бойцовском клубе».



знаю, в какую позу надо стать, чтобы заблокировать последний вариант, но в принципе, наверно, можно). Соответственно, у каждого из вас есть 4 переменные параметра: сила, ловкость, интуиция и выносливость. Зайдя в игру в первый раз, вы увидите, что все они равны 3. Но не отчаивайтесь, добрые разработчики с самого начала дают еще 3 до-

Ну вот, пока все фанаты приключений непобедимого Дока ждали выхода долгожданной Форевы, через запасные ворота в наш город проникли таинственные незнакомцы и в рекордные сроки возвели новое здание. Только не в квартале шутеров, а в квартале аркад. Всем лечь на пол и бояться!

Александр ГЛЮК

DUKE NUKEM™ MANHATTAN PROJECT™

Потом говорили, что он вошел в здание ДЗВР через северные двери и сразу же застрелил пару десятков младших кадетов. Просто так, чтобы обратить на себя внимание. Впрочем, как раз это ему и не удалось, так как такая мелочь, как отстрел молодчика, уже давным-давно никого не удивляла. Странно было другое. Этот порень двигался только по прямой, видимо, принципиально не признавая поворотов. Когда на его пути возникала стена — он взрывал ее и продолжал движение. Он ворвался в кабинет Ранда с душераздирающим криком: «Агент Forever к заданию готов!». Глава ДЗВР оторвался от монитора и проорав густым басом: «Выпаль- нитель!», нажал на кнопку телепортатора. Назвавшийся Forever'ом мгновенно растворился в воздухе, и Ранд тут же забил о нем.

Думаю, я не ошибусь, если скажу, что выхода игрушки под названием **Duke Nukem: Manhattan Project** от Sunstorm Interactive и Arush Entertainment никто особо не ожидал. Более того, многие фанаты Дока восприняли его анонс как оскорбление: еще бы, все ждут супер-пулпер-новорожденного Фореву, а нам здесь аркадку подсовывают! Must die! Однако Фореву до сих пор не видно на горизонте, а Док из Манхэттена — вот он, встречающийся. Вспомнив старую поговорку насчет синицы и журавля, твердой рукой вставляю диск в CD-ROM и, как всегда, готовясь к худшему, надеюсь на лучшее. Причем уже после первых пяти минут игры начинаю понимать, что есть еще топливо в детпаке. Все мы давно привыкли

ста, как угол дома, а вот исполнение... Что и говорить, давненько мне не попадались настолько качественные игры. И это вам говорит человек, который никогда в жизни не был поклонником аркад. Ну да ладно, давайте по порядку.

Сюжета в игре как такового нет. Вернее, он, наверно, есть, но на него никто не обращает внимания. Ни мы, ни разработчики.



Короче говоря, оплот мировой демократии в очередной раз катится в глубокую задницу. Злобный профессор Протон, знакомый нам еще по Duke Nukem 3D, вновь занялся своими мерзкими экспериментами, превращая безобидных зверушек в супермутантов. Он, как обычно, одержим идеей захвата мира и, естественно, решил начать с многогранного города Нью-Йорка. И, опять же, как обычно, только один человек может помочь его злодейским планам. Этот человек — вы. То есть нет, не вы, конечно, куда вам! Этот человек — самый крутой порень виртуального мира, непревзойденный Duke Nukem! Так что настало время снова примерить квадратные темные очки, облачиться в потертую красную майку, пройтись машинкой по отросшим за время вынужденного бездействия волосам и выдвинуть вперед нижнюю челюсть. Беритесь, мутанты!

Сам игровой процесс необычайно прост. Вспомните хотя бы такую незобвенную игрушку, как «Принц Персии», и вы сразу поймете, что такое Duke Nukem: Manhattan Project. Двигаться можно только вперед, назад, вверх и вниз. Всех, кто попадаете на пути, нужно уничтожать, не задумываясь, и при этом великие будут подглядывать по сторонам в поисках различных бонусов и, естественно, оружия с боеприпасами. Ведь, в от-

личие от Принца, наш герой пользуется исключительно огнестрельным оружием. Нет, фирменный удар ногой никуда не делся. Более того, при некоторой сноровке им можно довольно эффективно отправлять на тот свет приспешников сумасшедшего профессора. Но это путь для эстетов. Недостатка в боеприпасах вы испытать не будете. Так зачем же извращаться?

Арсенал, выданный Дюку разработчиками, сможет удовлетворить потребности самого взыскательного борца с мутантами. Начинаям мы, как обычно, с пистолетом. Он не слишком скорострельный, но зато обладает весьма внушительной убойной силой. Однако ему далеко до шотгана, забытого кем-то на одной из крыш первого уровня. Далее идет пулемет, — пожалуй, самое лучшее оружие в игре. Против него не выстоит ни один монстр, вот, правда, патроны быстро заканчиваются. Но в них, как я уже говорил, недостатка не наблюдается. Еще есть гранаты. Это оружие — на любителя. Сначала бросаем, потом активируем взрыватель. Можно сидеть где-нибудь на вышке (а то и вовсе висеть, зацепившись рукой за высоковольтный кабель) и забрасывать коло-



павших внизу противников, выслушивая «фирменные» реплики Дюка. Гранатомет. Ну, какая же игра обходится без него? Мощная пушка, как и положено всякому нормальному гранатомету. С его помощью можно не только отправлять противников в Страну Вечной Охоты, но и прошибать стены в поисках секретных локаций, на которых всегда находится что-нибудь полезное. Следующая пушка является не иначе как побочным продуктом экспериментов профессора Протона. Ядовито-зеленый луч превращает мутан-



к тому, что даже самую лучшую идею можно испортить плохим исполнением. Duke Nukem: Manhattan Project подтвердил это правило с точностью до наоборот. Идея про-

тов-убийц в безобидных животных — крыс, тараканов, свиней, крокодилов. Док очень любит довить их сапогами. Последним в наши руки попадает некое подобие импulsive-блестера. Обладает огромной скоростью стрельбы и в некоторых случаях может



быть очень полезен. Но лично мне он не особо понравился, но это дело вкуса.

Вообще, следует заметить, что игра на psoma'te, вы не почувствуете особой разницы от того, какая именно пушка в руках у нашего героя. Если отбросите боссов, которые встретятся вам в конце каждого уровня, то пройти игру удастся даже с одним пистолетом. Но такая простота ни в коем случае не влияет на интерес. Kill&Destroy — это девиз многих игр в полной мере реализован в Duke Nukem: Manhattan Project. Убивая врагов, вы приобретаете не только боеприпасы, вываливающиеся из их глубоких карманов, но и разжигаете некоторый количество хит-поинтов. В общем, чем больше убьешь — тем здоровее будешь.

Вообще, добавка здоровья идет практически за любое полезное для общества дело. Дел таких в игре три: убийство противников, нахождение ключей и разминирование бомб. С первыми двумя, я думаю, все понятно: если ты не убьешь противников, они уничтожат тебя, а если не найдешь ключ — не сможешь пройти в двери. А вот с бомбами немного интереснее. На каждом уровне в укромном (или не очень) месте находится озорвательная девушка, пристегнутая к почке динамита. Вот ее-то и нужно разминировать. Как только вы это сделаете, красота тут же начнет исполнять танец живота и благодарить вас за спасение. Говорят, что Дюк это нравится.



Также следует упомянуть о power-up'ax, которые встретятся вам в больших количествах, если вы решите озабочиться поиском секретных локаций. В общем, они стандартные. Аналог «квады», на время усиливающий мощност вашего оружия, и энергетическая броня, защищающая вашего героя

от всех напастей. Действуют они недолго и на геймплей особо не влияют. Так, приятная мелочь. Ну и, конечно, какой же Док обойдется без джетпака? В Manhattan Project он присутствует и не раз поможет вам преодолеть бездонные пропасти и провалы, через которые нашему герою перепрыгнуть не под силу.

Все, что давно играет в экшены, рано или поздно приходит к выводу, что бездумное уничтожение ботов — довольно скучный и однообразный процесс. А если он еще и линейный и вдвоавок двумерный (что полностью убивает на корню все мечты хоть о какой-нибудь тактике), то скуча, па идея, должна одолеть игрока чуть ли не в самом начале игры. Почему же этого не происходит?

Думаю, тому есть несколько причин. Первая — дизайн уровней. Вы хотите узнать, что такое по-настоящему хороший дизайн уровней в сингловом шутере? Посмотрите DOOM, Kingpin и Duke Nukem: Manhattan Project. Список, разумеется, далеко не полный, да и привел я его только затем, чтобы показать, что в плане гейм-дизайна наш сегодняшний пациент смело может стать в один ряд с жителями прошлых лет. Уровни в «Дюке» необычайно разнообразны и настолько грамотно построены, что о скуче и уста-



лости просто не может быть и речи. За время прохождения игры вам придется побывать на центральных улицах Нью-Йорка и в Чайна-тауне, посетить метро и заполненную отходами канализацию, наведаться на нефтеперерабатывающий завод и даже сплести на орбиту.

Как и во всякой оркаде, в Manhattan Project немаловажную роль играют всевозможные акробатические трюки. Я слышал, что многих подобные действия в играх раздражают. Проверьте, это не тот случай. Прыжки по обваливающимся под ногами балкончикам или по тонущим в ядовитой жиже кочкам — это нечто. Такое стоит попробовать самому. Я затрудняюсь сказать, как именно разработчики добились подобного эффекта. Прыжки в «Дюке» — это не страшно, не захватывающе, это просто красиво и очень прикольно. Кстати, ребята из Sunstorm, видимо, были того же мнения, так как «боссовые» уровни чередуются с чисто «оркадными». Как вам понравится узкая улочка, где Дюку приходится уворачиваться от бешено несущихся на него автомобилей? Или полет на джетпаке над потоками смертоносной зеленой жижи, посреди которой встречаются островки с залежами различных бонусов? Причем «оркадные» уровни

достаточно длинные, чтобы дать возможность насладиться процессом, и достаточно короткие, чтобы надежды. Единственным исключением стала поездка на крыше поезда метро, когда на протяжении пяти-семи минут реального времени пришлось прыгать через какие-то нелепые балки, что, честно говоря, немного достало. Но этот небольшой промах ни в коем случае не испортил ощущений от игры.



На протяжении всей игры вас постоянно будет преследовать атмосфера бесконечности. Буквально все здесь доведено до состояния абсурда. Пробегая мимо телефонной будки, не поленитесь снять трубку — услышите много интересного. Увидев на улице бочку, рядом с которой копошатся мелкие зверюшки, не пожалейте патрона, и вы станете свидетелем превращения крыс и тараканов в черепашек-ниндзя. А чего стоит одно только дискотека монстров! А станция метро, практически один в один повторяющая первый уровень «Макс Пейна». Если кто-нибудь вдруг не узнает это примечательное место, то Док тут же сообщит вам об этом. Кстати, сотрудники 3D Realms участвовали в разработке игры в качестве консультантов, и, я думаю, они остались довольны. По атмосфере Manhattan Project — прямой наследник Duke Nukem 3D. В этом не может быть никаких сомнений.

Графическое исполнение «Дюка» выше всяких похвал. Нет, возможно, где-то не хватает полигонов, а где-то коряво отштукатурены текстуры. Любители обращать внимание на такие детали всегда найдут к чему привязаться. Но факт остается фактом: Duke Nukem: Manhattan Project очень красивая игра. Все персонажи и бекграунды в ней трехмерные и нарисованы действительно с любовью. Сколько бы вы ни бегали по улицам и подвалам, вы не устанете рассматривать открывающиеся вам пейзажи. А когда вражеская пуля свалила последнего хитца с мускулистого тора Дюка, у меня очень редко возникало желание зайти с ближайшего сейфа. Намного приятнее было заново пробежать уже знакомый участок, чтобы вновь насладиться прекрасным видом, открывающимся по ту сторону монитора.

Кароче говоря, вывод может быть только один. Duke Nukem: Manhattan Project — это игра, в которую стоит поиграть всем. Я думаю, что он придется по вкусу поклонникам всех жанров и игрокам всех возрастов. Он настолько приколен и несерьезен и при этом столь весел и увлекателен, что просто не может не понравиться.

Игра приобретает интерес, какой накал, по всей площадке бой! О чем это я? Простите, увлекся, просто очень люблю футбол — давайте пройдем в это здание и будем любить вместе ☺.

«Сергея Реброва хотят вернуть в киевское "Динамо"...» «Кака Каладзе пор не может определиться, будет ли он играть за сборную Украины...» «Невио Сколо заявил журналистам, что "Шахтер" — команда его мечты, правда — самой страшной...» Эти и подобные им заголовки всегда привлекают к себе внимание огромного количества людей, в каком бы издании они не появились. Потому что футбол...

Футбол вошел в жизнь всерьез и надолго. Орда мускулистых мужиков, гоняющих по зеленому газону кожаный шорообразный предмет — герои телеэкрана. Страна, выходящая из которой стал футбольной звездой, — сама почти звезда. А место, в котором пройдет финал Лиги Чемпионов, а уж тем более чемпионат Европы или мира, — центр Вселенной. И всем от этого футбольного безумия хорошо и ладненько. Деньги на этом деле согласен поднять каждый ленивый. Лишь бы было чем завлечь...

Поддерживая многолетнюю традицию, EA SPORTS продолжила эксплуатацию своего футбольного симулятора, приурочив к началу всемирного футбольного форума выход очередной версии **FIFA: WORLD CUP 2002**. Для нормального человека, увлекающегося геймерством и футболом одновременно, пройти мимо такого названия про-

чество народа. И гадские капиталистические пивяки в очередной раз докажут все-

СМИРНHOFF



2002 FIFA WORLD CUP KOREA JAPAN

кранты, заполнив своими скрипками начальную заставку, удивительно поднимают геймплей игры до высот Большого искусства. К тому же они постоянно наяривают на своих инструментах в любой мало-мальски подходящий момент вашего ползания по меню, давая вам полное ощущение причастности к чему-то значимому. «Спасибо, EA, что меня к искусству приобщили! А то я раньше и не знал, что FIFA WORLD CUP 2002 — это сила!»

Не менее радостным выглядит и еще одно достижение — даже во время игры с башенной камерой видны светящаяся лысина Зинедина Зидана, развевающиеся волосы Эрнана Креспо и загадочный ирокез Фредерика Лjungбeрга. А в тот момент, когда камера приближает лицо игрока, вы с удивлением замечаете, что хотя это вам где-то глубоко знакомо и местами симпатично — лица отдельных ярких представителей международного футбола прописаны создателями практически до портретного сходства. Хотя бы сразу же осудите, что чего-то явно не хватает. Понимание придет практически тут же — в реальной жизни тощая фигура Филиппа Индзаги никогда не сравнится со шкафообразным силуэтом Эмиля Хески. Да и рост у них слегка отличается. Так вот и получается: вроде бы лица знакомы, а фигуры как-то не совпадают с реальностью — такие себе клоны, забочанные в одной литейной форме, только лицами непохожие.

Все новации FIFA WORLD CUP 2002 так или иначе связаны именно с одним —



качеством картинки. Визуализация происходящего на поле и окружающем его стадионе качественна. Большей частью пропороны или страны-хозяйки турнира, или стран, чьи команды в данном случае играют на поле. За ограждающими футбольное поле рекламными щитами реально разминаются запасные игроки команды. Фоторепортеры за воротами постоянно вертят объективами своих камер, сопровождая сериями вспышек каждый удар. Бесчисленные повторы ключевых момен-

ту миру, что эксплуатация некоторых вещей, к примеру, того же футбола, — дело всякой уважающей себя акулы империализма.

Чего новенького изволили?

FIFA WORLD CUP 2002 достойно продолжает святое дело — дает возможность каждому фанату футбола с помощью собственных шустрых пальцев, гробя клавиатуру, ощутить всю прелесть непосредственного участия в игре. Выбирая команды, продолжительность матча и многие другие функции, геймер-фанат окунается на некоторое время в свои собственные футбольные переживания, управляя бравой дружиной, мчущейся по футбольному полю. И благодарит разработчиков за некоторые условности (определенное подобие командных действий у игроков, не владеющих мячом, отсутствие необходимости лично следить за действиями вратаря и прочее), с помощью которых поддерживается его игровой азарт. Такова суть игры!

Капитальным апгрейдом, внесенным в FIFA WORLD CUP 2002 по сравнению с бесчисленным количеством предшествующих версий, следует считать наличие Ванкуверского симфонического оркестра. Ор-



сто червально. Следовательно, вложить деньги в дальнейшее развитие бизнеса Еашников не поленился огромное коли-

ООО "Лаборатория ПОЛАРИС"
РЕМОНТ И ТЕХОБСЛУЖИВАНИЕ
НЕ РАБОТАЕТ — КЛИКНИТЕ НАС

СИСТЕМНЫЕ БЛОКИ
МОНИТОРЫ
БЛОКИ ПИТАНИЯ
ПРИНТЕРЫ
КОПИРОВАЛЬНЫЕ
АППАРАТЫ

Осуществляем ремонт и обслуживание:

ремонт компьютеров	40-70000
ремонт ноутбуков	40-70000
ремонт принтеров	40-70000
ремонт системных блоков	40-70000
ремонт копировальных аппаратов	40-70000

Наш адрес:
г. Киев, Владимир, 40
e-mail: polaris@ukr.net
тел: 044 423 44 25
096 666 666
096 666 666

тов игры (голов, штрафных и прочее) дают возможность геймеру погрузиться в полный сатиризм и подвигают его на создание некоего собственного супер-пулпер-видеоролика, посвященного велико-



лепным действиям управляемой им команды (что доступно с помощью функции «Залпы эпизодов»). На кой нужен телевизор и вся эта Япония с Кореей, когда тут на мониторе такое же показывается! И даже где-то поинтереснее...

Играем, как живем

Если ваши пальцы левой руки году так в 1996-м стали-таки на комбинацию клавиш **A-S-D-W**, а потом к этой позиции привыкли, то вы уже окончательно готовы к тому, чтобы играть в FIFA WORLD CUP 2002. Принципиальных отличий в этой новой игре уже просто не будет. На всякий случай повторимся: **Пас** (с мячом) — Переключение между игроками (без мяча) — **S**; **Навес** — Агрессивный отбор — **A**; **Удар** — Простой отбор — **D**; **Ускорение** — **W**; **Игрок бежит** — Вратарь на позиции — **Q**. Разве что мячи с угловых и штрафных подкручивают надо не ольтами с контролами, а **C** и **Z**. Да и финтовать теперь можно, не зажимая две клавиши одновременно: вполне хватает **E**. А пробел поможет наладить вам хитроумную комбинацию, когда активный в данный момент игрок, после нажатия этой самой длинной клавиши, тут же расстанется с мячом, и вновь получает его, как толь-



ко совершит рывок вперед, к воротам. Хотя все в этом мире относительно, и вы сможете задать удобные лично вам клавиши нетяжелых функций управления. Не забывая о том, что для проворой вашей руки четыре стрелочки остаются неизменными для ускорения направления движения футболистов. Кое-какие советы по поводу управления можно извлечь из заставки непосредственно перед матчем, хотя успеть прочитать текст за те считан-

ные секунды, пока она висит на экране, просто нереально. Можно утешиться лишь тем, что нет предела совершенству, и немного поэкспериментировать.

Сила удара или паса-навеся показывается на отдельных индикаторах, и зависит от длительности удержания соответствующей клавиши. В FIFA WORLD CUP 2002 (опять же кивок в сторону графики) очень интересно отображаются сильно посланные мячи (равно как и резкие рывки на ускорениях отдельных футболистов) — четкая фигурка мяча (игрока) размывается, иногда даже красная при этом.

С характеристиками отдельных игроков, как и прежде, можно ознакомиться в стартовом меню управления командой. Там же (очень доступно) будут продемонстрированы варианты действий как всей футбольной дружины, так и отдельных ее линий. Т.е. можно задать определенные установки на игру и защите, и полузащите, и нападение, что похвально. И не только за это стоит похвалить разработчиков.

В игре учитывается так называемая «звездность» игрока. Эту функцию можно отключить, хотя с ней, бесспорно, интересней. Означенная «звездность» дает возможность игроку, в ответ на обычный приказ действия (к примеру — удар по воротам), вычудить что-то чуть сверх нормы. И получится, что Бахкем может ударить издалека по воротам настолько мощно, что получится неожиданный гол. А Вieri пролетит через чокостол нога даже тогда, когда вы просто не успеете отдать ему команду на финт. «Звезды» каждой команды обозначаются (понятно чем) в стартовом составе, а также в ходе игры во время активного управления, — над ними, вместо обычного треугольника, висит все та же (понятно что). Прямо во лбу горит!



И тэда, и тэпа, и тудить ее в катель

И тэда, и тэпа, и тудить ее в катель

Слегка углубимся в огромное море разнообразных настроек, предложенных разработчиками в опциях FIFA WORLD CUP 2002.

Поигрушки геймера с компьютером могут происходить на **четырёх уровнях сложности: начальный, любитель, профессионал и мировой класс**. Наглядно различия можно описать так: ваши игроки под воздействием ускорения обгоняют всех игроков противника (начальный); даже постоянно тыча в соответствующую клавишу, вы не можете хоть на йоту оторвать-

ся от защиты (мировой класс). Да еще и непрекращающиеся подкаты в вашу сторону (профессионал и выше).

Выбор стадиона, длительности матча, времени суток, строгости судейства (в процентах), камер, подписей фамилии



игрока, травмы, офсайды и тэп — все это можно изменять, включать-выключать и вообще всячески измываться над компьютером.

Накопив денег на еще один диск, можно скрестить ноги и головы с ближайшим подручным фанатом гейм-футбола в сетевой игре. В принципе, это достаточно интересно (особенно сидя лицом друг к другу и усиленно поливая грязной бранью своего соперничатника).

Финальный аккорд

Игра, полностью посвященная ЧМ-2002, задает изначальное восприятие того, что в ней может быть. Команды — реально вышедшие в финальный турнир чемпионата, финал — в Йокгаме, все как положено. Игроки команд (без учета последних изменений) — тоже именно те самые. А для полного антуража создатели дают вам возможность с помощью видео побывать в разных уголках земного шара и ознакомиться с интервью разнообразных разрозненных рядовых граждан, воодушевленно рассказывающих о своих чувствах по поводу грядущего праздничка футбола. Антураж Чемпионата мира в FIFA WORLD CUP 2002 продуман настолько тщательно, что, ей-ей, возникает желание зоборсить к ладной бабушке все свои сокровища для поездки в Японию-Корею доллары куда-нибудь в чулок, а на тощий остаток гривневой наличности купить себе чудо-диск с Фифой и нигда не ехать. Смысл есть: не нужен нам берег японский, когда на компе — точная копия его.

Да здравствует бытовой практицизм. И бескомпромиссная находчивость разработчиков очередного футбольного симулятора — FIFA WORLD CUP 2002.

ОПТИМАЛЬНЫЕ ПРИОРИТЕТЫ

КОМПЬЮТЕР И КОМПЛЕКТУЮЩИЕ:
(044) 228.47.83, 246.43.89, 235.28.33 <http://www.ncsoft.com.ua>

ИНТЕРНЕТ
ОПЕРАТОРЫ ИНТЕРНЕТА

ТЕЛО РУССКОМУ ИНТЕРНЕТУ
НАЦИОНАЛЬНАЯ ЛИНИЯ 128K (ТРАФИК) — 100 У.Е. + 70 У.Е./ДВ
НАЦИОНАЛЬНАЯ ЛИНИЯ 128K (УКРАИНА) + 64K (МИР) — 299 У.Е.
WWW.HOSTING.UKRAINE.COM, TSM, 100MB ЛИМИТ ТРАФИКА) + 5 У.Е.

ONLINE UNLIMITED 10 ЦУЛОК (CARD) — 40 ГРН
ONLINE 30 REVENUE-MONET CARD) — 30 ГРН INTERNET-UK
1 ЦУЛОК — 13.50-9.00 — НАЦИОНАЛЬНЫЙ

Открыть Интернет можно:
(044) 234.52.33
<http://www.ncsoft.net.ua>
e-mail: ncsoft@ncsoft.net.ua

ncsoft

ИНТЕРНЕТ-ВЕРСИЯ ПОСЛЕДНЕГО ПОСЛЕДНЕГО ПОСЛЕДНЕГО

Очередная новостройка в квартале экшенов. Здание, гордо носящее название одноименного фильма, и... да боли уж новейший интерьер.

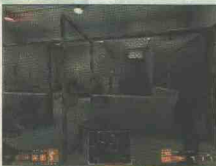
Дмитрий АМПИЛОВ killer@zhadum.alfacom.net

THE SUM OF ALL FEARS

Вы знаете, существуют до боли смешные разработчики. Или очень бедные. Или очень жадные. Или обладающие всеми этими качествами одновременно. Хотя, возможно, я не прав, и виноваты во всем бешеные фанаты. Не отрицаю.

Что насторожило моментально, так это внезапность релиза, «Т»-рейтинг ESRB и мгновенно бросающаяся в глаза киношность. И радоваться бы мне, что отхватил-таки, наконец, action, да что-то не тянуло. Внутренний голос предлагал не любоваться цветастой коробкой, а сконцентрироваться на чем-то другом. Знал ведь, негодий! Но я не послушался и игрушку взял. Через некоторое время при просмотре коробки на глаза попался лейбл Red Storm и тут уж стало не до внутреннего голоса, меня начали заполнять смутные подозрения. Где-то я такое уже видел. Причем далеко не один, даже не два раза. А-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а! (Вспомнил.)

Что может быть хуже игрушки, сделанной одновременно (не) по фильму и (не) по книге? Да к тому же неизмеримо замусоленной! С малым количеством уровней! Откровенно «никакой» графикой! Умственно недоразвитым Ал Нездоровым американским национализмом!



В принципе, **The Sum of All Fears**, как влитой, попадает под эти критерии, даже с зором. Тулить имя Тома Кланси на коробку с диском ребятам из Red Storm побоялись, а может, просто неглие не хватило. Има сего борзописки поместили только на сайте, мол, based on novel. И это хорошо, некоторые бы их как минимум не поняли (а я бы за диск не брался). Столько времени эксплуатировать одну и ту же тему — это нужно уметь! Кто не верит — я не виноват. Пред-

лагаю всем Фомам неверующим обратиться к № 8 МИКа за этот год и дружно прозреть: Rainbow Six, Rainbow Six: Covert Operations, Rainbow Six: Gold Pack, Rainbow Six: Collector's Edition, Rainbow Six: Eagle Watch, Ghost Recon, Ghost Recon: Desert Siege, Rogue Spear, Rogue Spear: Black Thorn, Rogue Spear: Urban Operations, Rogue Spear: Platinum Pack. Плюс свежескеланный The Sum of All Fears.



Плюс надвигающийся Raven Shield. Разработчики Soaf не правы: это не страх, это цирк! В Red Storm, по всей видимости, переключились на альтернативный всем девелоперским канонам метод и график работы. У меня такое чувство, что они работают на поварятальную ставку, с потрясающей методичностью каждые несколько месяцев выдвоя нагору очередную часть своей «мыльной» игры (здесь необходимо сделать акцент на то, что ничего плохого о качестве я не говорю). А тут, ты смотри, еще и халтурка в лице вот-вот выходящего на свет блокбастера подвирнуса.

Естественно, одноименного! То-то, я сморю, морды на меня пелятся знакомые. Это ж Ben Affleck und Morgan Freeman собственными персонами. Слов молодости и опыта, блин! Очередные спасители нашей многострадальной планеты от очередного ядерного удара! Скоро на экране! Смотрите во всех кинотеатрах Украины! Что интересно, игра выйдет даже раньше фильма, что совсем не свойственно расчётливому буржуазному дельцам. Обычно простодушным людским значеле скривливают фильму (реже игре, но это, вообще, редкое, единичное явление). Ну а логотип вступает в дело несколько позже, когда благодарный зритель готов сплунуть все, на чем будет стоять раскрученный trademark,

будь-то плакат, компьютерная игра или парносок (пламенный привет гаришпаттерму и иже с ними!). Девочки тонко шают и заворачиваются в махровые полотенца [?!], а скептические барыги радостно «шпательют» руки. Так это еще пацано, тут и овцы сыты, и волки сыты. А как насчет нос, компьютерных геймеров?

Продолжаем наш черный список. Что самое смешное, только ради него говорить об игре и стоит. Если франкоагент — явление, как и любовь, вечное, говорить о нем можно сколь угодно долго (при нынешних его глобальных масштабах всегда найдется нечто новенькое), то читать, писать и рассуждать о Red Storm'овских симуляторах просто тошно, настолько уже засажены эти игры. Да, в двух Фифах разных сезонов, не изобилующих особым разнообразием, различий на один достойный обзор вполне достаточно. Да, в одном-единственном разрозненном патче BW, Q3 или CS изменений в балансе больше, нежели в каждой новой игре из серии Tom Clancy's Утирирую, конечно.

Тем не менее ничем иным, как add-on'ом к Ghost Recon'y, The Sum of all Fears и не называют. И вот в чем еще один цирк заключается. По свидетельствам очевидцев, фильм серьезно отличается не то что от игры — от книги. Вместо ожидаемых арабских террористов, закладывающих бомбу в Денвере, материализуются ультраправые фашисты, тер-



роризирующие Балтимор и страстно желающие начать холодную войну. Откуда в игре взялись русские, на форуме никто понять не может, хотя общие настроения на отстрел арабов или русских, по моим прикидкам, находятся где-то посередине, даже несмотря на всем известную трагедию. В об-

щем, если уж сами буржуи разобратся не могут, то куда нам лезть? В этих желудочных расстройств сам черт ногу сломит.

Даже невзирая на то, что Soaf сделана по фильму, это как раз та игра, в которой сюжет не играет практически никакой роли. Если игрок с чем и ассоциируется, так это



со своими предшественниками. Помните, что у них с сюжетом было? То-то же. ЦРУшние зубры-герои будущего фильма фигурируют в игре лишь косвенно. Настоящими героями станут ФБРовцы из подразделения по освобождению заложников. Перейдя на работу в созданный ЦРУ спецотряд, они почему-то намертво забывают о своей сугубо пацифистской натуре и наряду с освобождением заложников и уничтожением стратегически важных объектов противника прекрасно справляются с самыми натуральными зачистками («kill 'em all»). Эти задания (с некоторыми вариациями) нам и предстоит выполнять на протяжении всей игры.

Представьте себе любую игру Red Storm. Теперь станьте ЦРУшником. Натяните на вражин skins русских террористов (одетых строго в солдатскую униформу). Перенесите действие в Бейрут, Хайфу, Балтимор и получите полное представление о The Sum of all Fears. Были банально сменены актеры и декорации.

Перед миссией необходимо разжиться оружием. Хорошо хоть его можно менять на скалах убитых врагов. Отдельно ничего менять нельзя — придется брать максимально удобный комплект. Оружие стандартное, ничего нового: M4, MP5, Benelli, flashbangs и обычные гранаты мы видели уже много раз абсолютно во всех уважающих себя шутерах.

А вот чем игра отличается от остальных представителей этого же жанра, так это под-



ходом к самой реализации боя (и зачем в это говорю, разве кто-то еще не знает?). Складывается впечатление, что ни CS, ни Q в Red Storm не переносят на дух Игру чрезвычайной противоречивой, на звание симулятора спецназа оно претендует очень своеобраз-

но. Для того чтобы отучить игрока от бесешных скачек, отняли прыжок. Чтобы привить культуру стрельбы, отключили отображение оружия. В общем, ради соблюдения индивидуального, «скачезавского» реализма, разработчики усели реализм «кажизненным». Добавили заглядывание за угол и усталость. По большому счету, за то, что они смеют называть себя «фест персон шутером», им следовало бы поотрывать все лишнее. Дабы не размножились и не пугали геймеров. Хорошо хоть стрейф оставили, и на том спасибо.

Но какими бы ни были потуги Red Storm на реалистичность, банальным набором и жесткой аркадой 11 миссий Soaf пробегается быстро-быстро. Все, что требуется от игрока, — бежать по белой линии и отстреливать всех на пути. Раз с зинго весь уровень преодолевается за несколько минут. Иногда террористов спасает постоянное изменение позиции случайно генерируясь сподат в казюмках. Но в подавляющем большинстве все ходят по одному и тому же маршруту, стоят на одних и тех же местах.

Можно играть и стратегичнее своей тени, передвигаться исключительно вприпрыжку и постоянно кемперить негодяев при помощи датчика перемещения. Еще одной «тактической» уповкой игры является управ-



ление другими бойцами. Камрады из твоего отряда умеют открывать двери, швырять туда слепительные и противопехотные гранаты, а также просто зачищать местность. И все бы хорошо, если бы не потрясающий своей тупостью, извиняюсь за выражение, «интеллект». Успех зависит как от реальных факторов (расположение звезд, настроение геймера или степень зараженности атмосферы), так и абсолютно необъяснимых (расположение «зачищаемых» бойцов). Стандартная вероятность — 50 на 50, как карта ляжет. Когда всех моих «бойцов» полагат, когда мои — всех остальных. Подобная тенденция сохраняется на протяжении всей игры. Понять в некоторых случаях логику map-мейкеров лично я затруднялся. Наверное, растапливали солдатиков женщины ☹. Высоты не держатся, посты не охраняются, лазит враг непонятно где. Да и смотрят террористы непонятно куда. Когда пришибут непонятно откуда, а когда и «отдаются» целыми пачками, зной только магазин до подствольных мнений. Отдельных слов благодарности заслуживает и так называемая «поддержка». Передвигается она исключительно триггерным методом и, по идее, должна помогать игроку. Лучше бы они с себе позаботились: в отличие от «своих», запретить им перемещаться или сохранить определен-

ную формацию нельзя — поступают они исключительно по своему усмотрению. Поддавки их очень часто заканчиваются около дверей — стандартными 50 на 50. Хотя бывало и такое, что после неудачно занятой позиции моя «поддержка» пожимало тепленькой именно после моих выстрелов — рефлекс сработывали быстрее головы. О том, что это все-таки мои, я узнал абсолютно случайно — когда зачем-то побежал осматривать мертвых «духов».

Вот о чем с уверенностью можно говорить, так это о графике. Вот уж который год



мы видим одну и ту же картинку. Графика по-прежнему так себе. Действие происходит и на открытом, и в закрытом пространстве. Вот только реализовать по-человечески у ребят не вышло ни одно, ни другое. Архитектура посредственная, полигонов мало, текстуры бедные. В принципе, смотрится все более-менее, но без претензии на особую красоту. Зато вот дождик, туман и тени ребятам удалось. Самая увлекательная графическая особенность в игре — отсутствие крови. Борьба, мол, за «Т»-рейтинг. Правильно, убивать красных террористов, я считаю, нужно учиться с малолетства, чтобы с возрастом хорошенько в этом деле поднатореть.

Несмотря на столь устрашающий обзор, игра очень даже ничего. Если забыть, что она зингов на счету (ну, неужели за столько времени нельзя было исправить все?), то есть банальный пиар и просто наглая попытка поднять денег, можно даже побегать пострелять. В целом же Soaf на любителя.



Фанаты R6 радостно потирают руки и знают, чем занять себя (зря они так думают) до выхода Raven Shield. Том Кланси радостно потирает руки и ухаживается над тем, как по книге, которая на три четверти, по агентурным сведениям, состоит из процесса создания ядерной бомбы, сворганили и фильм, и игру одновременно. Сотрудники Red Storm радостно потирают руки и считают зарплату. Ну а я ставлю точку и сношу туда-то игру...

В квартале аркад недавно появилась новая постройка, взрывы, крики раненых и вой самолетов слышны еще за два здания. Здесь, на острове, держит круговую оборону отряд солдат, может помочь им...

BondD bondd@ukrpost.net

OPERATION BLOCKADE

Мир компьютерных игр постоянно расширяется. Появляются новые проекты, совмещающие в себе несколько жанров. Их сложность все возрастает и возрастает. Постепенно современные игры, становясь все реалистичней, заставляют выполнять сложную и напряженную работу. А иногда так хочется сесть и просто расслабиться, поиграть на рефлексках. Сейчас мы рассмотрим одну из игр этого класса.

Системные требования: Pentium II 300, 128 МБ ОЗУ, видео 8 МБ, саунд-бластер, Windows 98/2000/ME

Жанр: arcade

Разработчик: Professor Fog's Workshop

Издатель: Infogrames

Прыжок с парашютом в ночь. Лейтенант сказал, что мы должны попать на остров. Где в этой темноте внизу он видел остров?



Пусть бы сам прыгал, если ему так хочется. Но сейчас война, приходится подчиняться, тем более, если верить лейтенанту, то закрепившись на этом маленьком острове, мы перекроем транспортные пути противника, тем самым лишив их артиллерийской поддержки. И станем героями. Ни о чем не думал, что, прыгнув ночью с парашютом, можно стать героем!

События игры **Operation Blockade** представляют собой вариацию на тему второй мировой войны. Злобная Сарувинская Империя (*Saruvian Empire*) решила поработить Объединенные Суверенные Территории (*United Sovereign Territories*) (что-то мне это название напоминает...), и ей это почти удалось — остался только один независимый остров. Вам предстоит переключиться на одинокий островок и подорвать позиции имперской армии, уничтожая проходящий мимо транспорт с конвоем, а также зениты бомбардировщиков, летящих на разрушение позиций UST.

Operation Blockade очень похожа, если не сказать проще, содрана с игры *Beach Head 2002*. Ее смысл состоит в уничтожении солдат и техники противника, наседающего на ваш дот. При этом задания в основном напрягают мозжечок и спинной мозг, вдумываясь в смысл крайне противоположно, иначе замучает вопрос: «А зачем это все???». Дабы такие сомнения не возникали, разработчики добавили сюжетную линию и для разнообразия сделали брифинги с указанием специальной цели через каждые четыре миссии, но как я уже говорил, все эти задания проходятся на одних рефлексках. В принципе, Operation Blockade так и задумывалась, ее можно назвать таким себе Серьезным Сэмом с толпами самолетов и кораблей, спланным мясом и простым удовлетворением от быстрого уничтожения сбитого метким выстрелом самолета или корабля.

Четвертый день мы безвылазно сидим в окопе, вставая утром под обстрелом суден береговой охраны и ложимся под звуки бомбардировки юнкерами наших позиций. Весь день башня дота неугомонно вертится, унич-



тожая врага, который так и прет на наш островок: то самолетами налетит, то с моря кораблями насядет, то высадит десант. Снабжение очень слабое, но, к счастью, оружие у наших врагов почти такое же, что и у нас, поэтому можно пользоваться трафрейными боеприпасами, подобранными на

обломках сбитых транспортных самолетов, или среди выброшенной на берег амуниции из груза очередного судна. Осталось продержаться совсем немного, и мы вернемся на родину героев...

Так как цель игры одна — уничтожение, то большое значение имеет, как и чем это



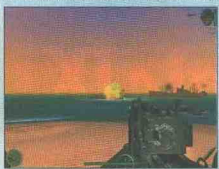
делать. С первым вопросом все просто: уничтожать нужно как можно быстрее и эффективнее, а со вторым сейчас разберемся отдельно. Всего в игре насчитывается 5 видов оружия:

- ✓ автомат предназначен для расправы с высидевшей пехотой, для уничтожения техники он слабее;
- ✓ зенитный пулемет подходит для отстрела легкой слабо бронированной техники врага, соответственно, самолетов и еще катеров;
- ✓ пушка — серьезное оружие для серьезной техники, к сожалению, пострелять из нее по пехоте не удастся, но для крейсеров и больших транспортных кораблей лучшего оружия не найдешь, иногда даже удается из пушки попать по самолету — незобываемое зрелище;
- ✓ гранатомет — очень специфическое оружие, с его помощью легко уничтожить бронетехнику, выгружаемую с тяжелых транспортов, и положить взвод пехоты сразу в самом начале высадки, также можно использовать для стрельбы по истребителям и катерам;

✓ **гранаты** — верная смерть для пехоты, они также неплохо подойдут для танков.

Также в нашем арсенале есть нечто, припасенное для особо настырного врага, это разные виды союзнической поддержки:

✓ **воздушная поддержка** — вызовет дружественные истребители, которые помогут



расправиться с самолетами врага, главное — их случайно не подбить;

✓ **бомбардировка** — и вот уже несколько бомбардировщиков «упокоят» пехоту и бронетехнику противника;

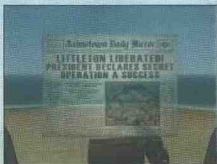
✓ **торпедная атака** вызовет подкрепление в виде торпедных катеров, которые окажут немалую поддержку в борьбе с кораблями противника.

Вот мы и выполнили нашу задачу, первая территория уже захвачена, катер лейтенанта уже причаливает, чтобы забрать нас с этого проклятого острова. Но что это? Весь корабль забит людьми, блестит на солнце погоны генералов и майоров, вот из этой гущи бочком выбрался наш маршал, черт, хоть бы предупредили. Отделение мигом вытянулось по струнке, дабы, несмотря на непорядный вид, произвести благоприятное впечатление на начальство. Сбоку хлопнула вспышка пришедшего на том же катере корреспондента. «Так, — сказал маршал. — Молодцом, молодцом. Больше бы таких солдат, и империя никогда не посмела бы напасть на нас. Сейчас лейтенант вручит вам награду «за отвагу». Но прежде нам необходимо с вами немного пообщаться. В связи с нехваткой кадров мы вынуждены просить вас остаться на этом острове и продолжить выполнение своей миссии. Надеемся, вы не откажетесь. Родина и так встретит таких героев с распростертыми объятиями, но если вы продолжите еще немного, вы станете дважды, нет, трижды героями». Пришлось остаться, просьба маршала равносильна приказу командира. Боже! Когда ж мы покинем этот остров!!!

Чтобы такая игра продвигалась на рынке хоть малое время, она должна иметь хоть какую-то особенность, хоть чем-то выделяться на фоне своего предшественника. Operation Blockade именно таково, по сравнению с Beach Head 2002, в ней лучше графика. Взрывы смотрятся натурально, самолеты разворачиваются в воздухе, истребитель, потерпевший одно крыло, падает по закрученной спирали, корабли взрываются, как настоящие, и тонут, из пехоты при попадании вылетают фонтаны крови. Море красиво анимировано и мед-

ленно накатывает свои волны на береговую линию, промазавший по судну снаряд с плоским и фонтаном брызг уходит на дно. Вообще, звук в игре на высоте, для большей правдивости можно включать и отключать доплеровский эффект, в Professor Fog's Workshop решили максимально приблизить игровую физику к реальной. Все это, конечно, хорошо, но стремление к реалистичности чревато большими системными требованиями, и Operation Blockade — не исключение. Ее системные требования, особенно в плане видео и оперативной памяти, разо в два больше требований третьей Кваки и «Проклятых земель».

После захвата очередной территории командование, наконец, сжалось над нами и прислало в подкрепление еще одно отделение. После постройки второго дота мы смогли немного расслабиться. Насколько дней подряд от таких «расслаблений» у всех болела голова. Погловшая попойка прекратилась лишь после того, как случайно залетевший на свет нашего костра юнкер жарил в него фугас. Пять минут спустя самолет уже покинул на мор-



ском дне. А на следующий день мимо нас вновь проходил вражеский транспорт с конвоем...

Конечно, Operation Blockade, просто скопировал своего предшественника и улучшил графику и звук, мало бы чего доби-

лось, но (о хвало разработчикам!) в ней появился МУЛЬТИПЛЕЙЕР! Теперь вы не будете в одиночестве заниматься уничтожением виртуальных противников, ваши друзья тоже могут присоединиться к этому раз-



влечению. Пусть попытается истребитель увернуться от огня двух зенитных пулеметов, или пехота окружит огрызавшиеся во все стороны доты. В мультиплеере можно проводить схватки по локальной сети и через Интернет. Сам по себе мультиплеер представляет собой кооперативное прохождение сигнлового кампайна, но раздельный учет сбитой техники и оставшейся жизни с последующим подсчетом очков делает это занятие очень увлекательным.

В общем, вывод напрашивается такой: игра, на мой взгляд, получилась не очень. Красота графики нивелируется системными требованиями, так что приходится уменьшать разрешение и глубину цвета, отключать анимацию океана. Звук, конечно, приятный, но на одной озвучке далеко не уедешь. Что действительно спасает положение, так это мультиплеер, отсутствие которого является единственной недоработкой предшественника. Играть в Operation Blockade или не играть — решать вам, но лично мой организм после этих четырех часов занятий какой-нибудь РПГ требует короткого отдыха, и я отлежусь за Operation Blockade — не самый худший вариант.



Настольные стратегические игры

г. Киев, ул. Богатырская, 2-Б

т/ф: (044) 461-3161

E-Mail: sales_kiev@sargona.ru

http://www.sargona.com.ua

Адреса наших дилеров:

- г. Киев, ЛУМ, 2-й этаж, отдел игр и игрушек и игр
- г. Киев, Книжный рынок «Петровка»
- г. Киев, ул. Богатырская, 2-Б
- клуб «Пеганда», т. 461-31-61
- г. Киев, ул. Васильковская, 10
- клуб «Masculine», т. 460-67-82
- г. Киев, ст.м. «КПИ», 18-й корпус НТУУ «КПИ»
- г. Киев, ст.м. Левобережная
- супермаркет «Фуршет», 2 эт.
- г. Киев, Торговый центр «Квадрат:Світ книги» на ст.м. Арсенальна
- г. Киев, Торговый центр «Все для дому» на ст.м. Дружбы Народов
- г. Киев, кинотеатр «КИЕВ»
- компл. Клуб «Универсале-13», тел. 239-14-97
- г. Киев, ул. А. Матиса, 3-Д
- Магазин «Дом игрушек», тел. 544-13-35
- г. Львов, ул. С. Крушельницкой, 56/3, м.п. «Нептун»
- клуб «Nepheus», т. (0322) 72-88-50
- г. Севастополь, ул. Гоголя, 35-Б
<ли>компл. Клуб «Дракон», т. (0652) 67-95-25- г. Севастополь, радиорынок
- г. Харьков, ул. Рыбальская, 19
- магазин «Legos», тел. (0572) 43-24-26
- г. Харьков, ул. Плехановская, 92-А
- клуб «Гильдия Марок», т. (0572) 280515
- г. Харьков, ул. Пушкинская, 5
- г. Харьков, ул. Университетская, 2, ст.м. «Исторический Музей», м.п. «Информпорт»
- г. Симферополь, ул. Севастопольская, 11-А
- клуб «Fortress», т. (0652) 49-44-06
- г. Донецк, пр-т Красногвардейский, 32/25
- клуб «Stronghold»
- г. Одесса, ул. Морзалевский, 33-А, м.п. «Intellect»
- г. Днепродзержинск, Книжный рынок, место № 57

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ДИЛЕРОВ — НА ВЫГОДНЫХ УСЛОВИЯХ!!!

И снова мы в квартале RPG, и снова речь пойдет о девятих Майтах. Думаете о них уже все сказано? Ошибаетесь...

ALGAR

Might and Magic IX

Кипит страсти на форумах, не утихают споры. Каждый первый не прочь обсудить да похвалить или похвалить (кто во что горазд) тоежного, варварского, науке доселе неизвестного, коего Might and Magic IX кличут. Ну да в этом плане нового ничего я не скажу, уже был высказан весь возможный спектр мнений. Да советы какие, да со знанием дела. А обзор небольшой. Вот и было решено многоопытным и мудрым советом ДЗВР взвалить на меня сей липкий груз. С результатами обработки которого и предлагаю вам познакомиться. Чтобы не мудрствовать лукаво, начнем с самого что ни на есть начала — меню генерации партии.

Национальности у нас аж 4 шт., хотя, скажу по секрету, ко второй четверти игры разница между расами незаметно пропадает. Скажу даже больше: при правильной прокачке исчезает разница между толково и бестолково сгенерированным персонажем, так что особо переживать и волноваться в процессе генерации наших аватаров не стоит. Но для порядка, дабы не обвинили в халтурности и спустя рукавности, рассмотрим, что же нам предлагают.

Полуорки: сильные, но медленные — неплохой вариант для любого немалочисленного класса. Скорость — параметр, конечно, важный, но для воина на ринке это паразитоз полезней хорошие сила и ловкость. Для магических классов ценности не представляет, так как полностью проигрывает людям.

Дварфы: живучие и не любят магию. Но как ни странно, из них одиноково неплохо получаются как воины, так и маги. Ну, почему воины, вроде понятно. А с магии вот что: в начале игры наш пухлячок от сомнений Гарри Поттера частенько будет заглядывать в Арстерград (город павших героев, по-человечески — рай), что, естественно, не может радовать, ибо путьки обратно не из дешевых. Результаты же магических потуг, кои ни нас будет одаривать на ринках стадией, не оправдывают даже самых скромных надежд и вызы-

вают лишь снисходительную улыбку. В данной непростой ситуации дварфы, несмотря на их нелюбовь к магии, придутся как нельзя кстати: вначале умирают пореже, а чуть-чуть прокачавшись... ничем не хуже других. Такие вот они кудесники.

Эльфы: высокая точность и природная хилость. Как ни странно, маги из эльфов получаются не ахти. Да и в начале игры, как отмечалось выше, намахавшись с ними по самое не хочу. Разумней было бы делать из эльфов воинов, предпочитающих дистанционный бой.

Люди: минусов нет, спасибо хоть на этом. Представляют определенную ценность как ма-

гическими Гиппократы, другие же продолжают цепляться за разные красочные магические финтифлюшки, по-прежнему, за некоторыми исключениями, приносящие сомнительную пользу.

Из **воинов** же получают наемники и рыцари. И как бы не дулись перья, и не пыжились вторые, а найти здесь отличия между ними — задача не из простых. Исходя из сложившейся ситуации считаю правильным разбор полетов начать с самого верха, дабы озобоженные судьбой сюжеты танковичи игроки сразу знали, какая участь постигнет со временем их любимцев.

Итак, вершущу иерархию развития составляют 8 классов: **магические** — ар-маги, левы, клирики, друиды и **бойцовские** — танкаторы, ассасины, палadini и рейнджеры. Ну что ж, перейдем к детальному рассмотрению пациентов.

Лечи — уникальный класс, они единственные, кто обладает магией тьмы на высших уровнях, благодаря чему представляют высокую ценность для любых партий, окромя фрейтер-ориентированных.

Не буду вдаваться в перечисление всех плюсов, скажу просто: их много, один стоит. В плане же элементарных заклинаний идет голова в голову с архимагом, что сильно уменьшает ценность последнего. К недостаткам можно отнести невозможность носить что-либо посильнейшей кольчуги. Я думаю, не стоит напоминать, что нашему живичку место, как минимум, во втором ряду, за широкими станами фрейтеров. Пожалуй, получение лица — один из самых тяжелых и напряженных квестов в игре и однозначно самый тяжелый квест на продвижение в звании (промушен), так что не надеяться на короткий путь и легкую победу. Но результат того стоит.

Архимаг — такой себе дедушка с опытом. Но старости лет решил отойти от ратных дел и заняться хозяйством, хотя порох в поро-



ги широкого профиля. Как воины — полностью нивелируются дварфами. Крепкие среднечки, не более.

Вот мы и подошли к **классам**. В меню генерации нам предоставляют право сделать поистине гамлетовский выбор: посвященный или воин. А потому, дабы не травмировать психику читателя абсолютно бесполезными сравнениями вышеуказанных объектов, заглянем немного в будущее.

Итак, из **посвященных**, которые магией пользуются на уровне подготовительной группы десятида, после получения промушен получают **лекарки** и **маги**. Одни, соответственно, избрали благородную стезю по-

хранища имеется. Как боевой маг не плох, но личу приравнивать однозначно. Зато прекрасен зодковед-вед и определяет предметы, скачет по городам, устанавливает всякую магическую дребедень, от мня до маяков Ллойда. Правда, как и лич, страдает от хлестки тела и комплексу от невозможности носить нормальную броню. Одним словом, неплохой класс, но не более. Получение промощения требует некоторых затрат времени и сил, но по сравнению с путем истинного сегона (читай «лича») представляет собой увеселительную прогулку по Елисейским полям.

Друид — что тут сказать, Гарзон, удивившийся в магию. Имеет доступ ко многим навыкам на уровне грандмастера, но из-за того, что эти навыки лежат в абсолютно разных областях и оказывают небольшое влияние друг на друга, наш знакомец напоминает мне обезьянку, мечущуюся между умами и красными. Помимо выписанной несбалансированности по навыкам, крайне негативным фактом является полная ущербность в магии тьмы. Зато есть возможность стать грандмастером уклонения, что сравнимо с утилитарным промощением в небезызвестной телепередаче. Вердикт: немного беспомощный класс. Возможно, неплохо смотрелся бы в партии себе подобных. Процесс достижения сего почетного звания заключается в медитативных беседах с хадичем деревом и минимуме действия, так что проблем возникнуть не должно.

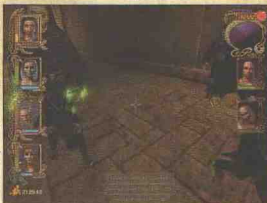
Клирик — а вот мы и подобрались к самому интересному. На данном этапе можете потянуться забывать все, что вы узнали про ормиага и друида. И даже больше: можно начинать забыть про само их существование. Итог, господа, перед вами открытие года! Пооплачиваем нашему номинату! Ура! Ой! Что-то я разошелся. Ну, да сами судите: кроме полноценного знания малый света и духа, что дает огромный защитный потенциал, наш свисток изогнулся изучать магию элементарной на мастерском уровне и тьму на уровне эксперта. Подобное положение дел коренным образом поменяло ситуацию на рынке труда, и заявки от ормиагов и друидов принимаются теперь с большой неохотой. Но нет побед напополам, и наш хитрый кардинал упорно шел вперед — он научился мастерски пользоваться броней, дубиной, щитом и луком. Без комментариев. Рекомендовано в любую команду лучшими классами. При этом квест на получение сего чуда является самым простым среди всех магических промощений.

Итак, с магами разобрались, перейдем к робопикам прикладной сферы.

Гладиатор — класс, расставляющий точки над «i»: затравив минимум драгоценных очков опыта, мы получаем не поддающегося никаким разумным нормам Конана Варвара, наносящего за один удар больше повреждений, чем палидин, рейнджер и ассасин вместе взятые. Вопросы есть? Что-то, вы хотите цифры? Пожалуйста: 300-400 единиц повреждения для юного и 500-700 для немного роскошного гладиатора являются нормой. Точность, броня и жизнь припадают в избыток. Вы спрашиваете, а как же щит? Ответчаю: подарен клирику на день рожде-

ния в знак дружбы и сопасия. Щит, как, впрочем, и клинок, и булава этой бестии не нужен абсолютно: выбор настоящего гладиатора — 2 колья. Мне показалось — я слышал крик: «А КАК ЖЕ БАЛАНС ИГРЫ?». Да нет, вроде показалось. А если и не показало, то рекомендую внимательно перечитать абзац, касающийся клириков. Поздно, батенька, кричать-то. Ах да! Чуть не забыл — сложность получения промощения обратно пропорциональна полезности класса, то есть стремится к нулю.

Паладин — можно долго распинаться о полной стойкости паладина по сравнению с гладиатором и о том, что его магические познания не хватит и на то, чтобы... да ни на что не хватит. Но есть одно «но» — паладин единственный класс, который с горя и от жолости к себе будет прокачивать новых дубиной до полного изнеможения и пены у рта. И в какой-то момент вы поймете, что этот простой парень не так уж и плох — при правильной прокачке каждый третий удар взорвет цель в длительный ступор ланцете любого заклина-



ния, причем совершенно задором (в плане затрат мань). Да и из лука он стреляет лучше многих. Так что вывод: паладин хороший помощник гладиатору, возможно, даже лучше, чем второй гладиатор, но как единственный воин в партии может оправдать себя лишь в том случае, когда на ближний бой игрок не рассчитывает, есть лишь необходимость держать удар. Например: паладин, клирик, лич. Квест на промощение явно писался человеком, работавшем в службе социальной поддержки населения: скукота, хотя и очень просто — ни одного боя, как я ни старался.

Ассасин — младший брат гладиатора, среди плюсов — качественное обезвреживание ловушек, незаметность и некоторая специфика использования клинка. Минусы — повреждения, несоизмеримо маленькие по сравнению сами знаете с кем. Как мальчик на подхвате — очень ничего, но центральным бойцом лучше не делать, масштаб не тот. При выполнении квеста на получение звания достаточно немного схитрить — залезте на шкафы, Корпусы здесь в новинку, и как с ними бороться, никто не знает.

Рейнджер — хоть и воин, но стоит немного особняком от других бойцов из-за специфики ведения боя и некоего предмета, который ему 100% достается (кавестый лук с великоличными характеристиками). Что и стоит учитывать при планировании партии — было бы неплохо, чтобы все владели луками или

метательным оружием на высоких уровнях, в противном случае получается размытие командной тактики, что не есть хорошо. Отдельное внимание следует уделить процессу утверждения нашей аватары как рейнджера. Процесс сей состоит из двух частей. Одно достаточно стандартно: «Обеда боремся с оргами, после обеда с гарпиями. И так три дня, в лучшем случае». Зато вторая часть, это что-то. Доби не портить эффект, скажу лишь, что ее тоже можно по-честному пройти, правда, мне пришлось вспомнить все мои навыки игры в Quake и Unreal. Неправда ли, странно для РПГ?

Вот и с воинами утрясли.

Я тут вот что подумал: неблагодарное, конечно, это дело — давать советы, ну да, я думаю, кое-что из нижеказанного лишним не будет.

1) Где тренироваться? Пока группа не достигла 25 уровня, вас практически задором будет качать беглый тренер, что сидит на втором этаже в Грандмее. Потом лучшим выбором будет тренировочный зал Фросгарда.

2) Приложив немного усилий, в Фросгарде вы получите расписание кораблей.

3) Наймите себе ремонтника — он просто зверь, читает даже в бессознательном состоянии. Найти удалых можно в цирке на острове Губерленд. Советую сделать это как можно раньше — сэкономите нервы, массу денег и очки опыта.

4) Не стоит валить эску в навыки торговли, эксперта хватает с головой.

5) Как быть с определением предметов? Качайте кому-нибудь навыков до эксперта, значаще хватает. На более поздних этапах игры действует следующая схема: телепортируемся в Тронкейм. Делаем 10 шагов прямо и 20 направо, роуем... Ой! О чем это я? Так вот, недалеко от указанного места обитает молодое дарование, согласное присоединиться за 1000 монет и 20 процентов и все бесплатно определяющее. С распространяемыми обитаниями принимаем за 1000 в партию. Он все определяет. После чего мы тепло прощаемся — зочем нам теперь держать его и платить 20%? Дешевле нанять его при следующем заходе в город и повторить процесс, благо место жительства этот NPC не меняет.

6) Внимательно смотрите, что надо качать магам — иногда лич лучше повысить навыков света или духа на несколько пунктов, чем тымы или элементарно на один — закляки ведь зависят от нескольких школ, и высокий навык в одной школе не компенсирует маленький навык в другой.

7) Уклонение не работает с броней.

8) Если вы не можете найти какого-то учителя — поищите его в ближайшем водоеме, они иногда уходят купаться.

9) Если в игре два персонажа, обладающих чрезвычайным запасом жизни, — дракон и павлодвер. Вопреки слухам о багавой природе их неуязвимости, ответственно заявляю — обоим можно приступить, если правильно подобран тактику. (У дракона 38 000 жизни.)

10) Почаще записывайтесь.

Ну и напоследок. Не стоит воспринимать эту игру всерьез. Это не совет. Это конечный вердикт.

А в нашей кузнице происходят гонки... винчестеров. Ну, кто быстрее? О победителях этой гонки расскажет один из знающих кузнецов нашего города.

Игорь БЕЖЕВЕЦ igor_big@ukrpost.net

ЧЕЙ ВИНТ БЫСТРЕЕ КРУТИТСЯ?

А все-таки они вертятся...

Многие, покупая себе компьютер, даже и не догадываются, что 30% производительности всей будущей системы зависит от выбранного ими жесткого диска. Так, приобретая 4-й Pentium с DDR-памятью в сочетании с винтом на 5400 оборотов в минуту (rpm), вы изрядно заторопите свою систему, поскольку процессор и память будут большой промежуток времени дожидаться данных из swap-файла на жестком диске. Для примера вы можете загрузить одну и ту же операционную систему на 500-ом Celeron'e с использованием винта на 1200 оборотов (как и при UDMA 66) и 1000-ом Athlon'e с винтом на 5400 об/мин (UDMA 100). В данном случае даже поддержка DMA будет играть малую роль — в любом случае, первая система загрузится быстрее, поскольку во втором случае скорость вращения шпинделя не позволяет добиться той же быстроты. Так что, потратив много сэкономленных на винчестере денег на покупку процессора, в результате мы получим довольно медленную систему. За большие деньги ☹.

В мире винчестеров за последнее время произошло немало перемен. Fujitsu продала свои наработки в области IDE-шных устройств компании Western Digital. WD, в свою очередь, открытым текстом заявило, что продаваемые восстановленные (отремонтированные — прим. ред.) винчестеры, которые отличаются от нормальных только меньшим сроком гарантии (1 год — восстановленные, 3 года — новые, согласно официальной политике WD — прим. ред.), под своим брендом компания уже не будет. А

что-то давно не радовала нас действительно отличными продуктами. Да, быстродействие хорошее, но качество — опять же оставляет желать лучшего. После того, как модель DTLA была снята с производства из-за своей ненадежности, доверие к винтам IBM стало медленно падать. И легко на землю после знакомства с IC35L — особой надежностью эта модель тоже не отличается. (Нарекания на HDD IBM относились в большинстве своем к винчестерам, производимым на заводе в Венгрии. Сейчас это производство закрыто — прим. ред.).

Quantum. Как расхваливали последнюю выпущенную им модель Эх, только

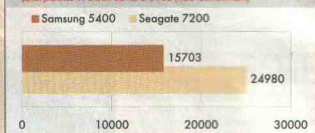


нет больше Квантума — «загнулся» почему-то, продавался Maxtor'у с потрохами. А **Maxtor.** не мудруясь лукаво, выпускает винты Quantum под своим брендом более шести.

Все больше и больше «пирогов» продает жестких дисков откусывает себе **Samsung**. Людей привлекает низкая цена и трехгодичная гарантия этих «винтов». В результате пользователем приобретается невысокое быстродействие, низкая рабочая температура накопителя и приятная тишина его работы. Такая вот специфика.

Один лишь **Seagate** остается верен себе — уже около двух лет не меняя торговых марок (*U6* и *Barracuda*), выпускает надежные продукты по хорошей цене.

Диаграмма 1: SiSoft Sandra 2002 (hdd benchmark)



Но все же стоит поговорить о продуктах каждого производителя более подробно.

Продуктовый набор

Начнем с конца. **Seagate** — одно из первых компаний, которые начали выпускать жесткие диски для самых первых ПК. Я даже помню винчестеры размером с два сиденья и объемом 10 мегабайт ☹. До сих пор лежит на полочке без единого бэда! Вот это надежность! Помимо того, что Seagate первой выпустила SCSI-винт со скоростью вращения шпинделя 10 000 оборотов в минуту. Лично слышал такой винт (свист стоял пронзительный). Вот только толку от этих оборотов было мало — медленный он был какой-то. Чего нельзя сказать о последней *Barracuda ATA IV* с хэшем в 2 Мб. На сегодняшний день это самый быстрый винт с EIDE-интерфейсом. Отличается еще и пониженным «шумозадавлением». Рабочая температура около 40 градусов по Цельсию. У шестие же можно охарактеризовать как жесткие диски для систем нижнего уровня (как и все винты на 5400 rpm). Немного шумнее Самсунговского *SpinPoint* а, но и чуть-чуть побыстрее будет.

Western Digital. Модели серии *BB* (на 7200 rpm) могут запросто конкурировать с упомянутой выше *Barracuda* на звание самого быстрого винта (вот только не самого тихого ☹). Когда-то *Caviar*'ы были самыми шустрými и самыми первыми стали использовать двухмегабайтный гудер. Моделей на 5400 об/мин у Western'а целых две: серия *AT* (от же *Caviar*, но с меньшей скоростью вращения шпинделя) и серия *EB* (последняя разработка WD — *Protege*). *Protege* более

Диаграмма 2: Копирование каталога файлов 270 Мб, сек



мы-то все гадали — почему некоторые WD'шки так часто «умирают»?

До и **IBM** — ранее признанный лидер на рынке жестких дисков в плане баланса различных характеристик и надежности —

тихий, Caviar более быстрый. Выбор за вами. Но помните: эти винты на 5400 —

инский рынок. Выводы я писал по субъективным оценкам.

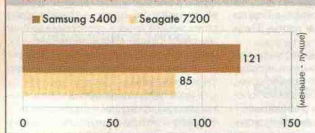
Point 20 Гб 5400 об/мин), вторая — модель высокого класса (Seagate Barracuda ATA VI 40 Гб 7200 об/мин).

Проиллюстрируем нашу мысль, проведя с помощью этих винчестеров несколько тестовых замеров.

По результатам пакета *SiSoft Sandra* — самого распространенного пакета синтетических тестов — можно узнать об общей производительности винчестера. Ничего особо конкретного, но если разница в быстродействии между двумя винчестерами действительно есть, то ее видно и здесь (диаграмма 1).

При операции копирования файлов с одного раздела на другой проверяется по большой части время поиска головок винчестера.

Диаграмма 3. Копирование файла размером 679 Мб, сек.



на 7200 идет только серия BB. И смотрите не перепутайте, поскольку внешне они ничем не отличаются — внимательно смотрите на надписи.

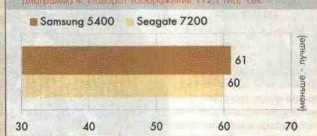
Maxtor. Производитель, решивший недавно удивить всех тонкостью своих винтов и напущивший несколько моделей разной емкости под названием *slim* (тонкие, то бишь). За что и поплатился — винты «умирали» как мухи. Лично распечатал несколько таких «десяток» и был удивлен тем, что они УЖЕ (!) не работали. Но это с моделями на 5400, у 7200 с размерами (и живучестью) все нормально. Есть две модели со скоростью вращения шпинделя 7200 г/рм. Одна из них — реализация Quantum'овских коработок. Ничем не отличается от последнего *Fireball'a*, впервые выпущенного Quantum'ом еще в далеком 1999-ом. Объем буфера скромнее — всего 512 Кб. А вот модель чисто Maxtor'овская: имеет двухмегабайтный кэш и может также похвастаться поддержкой ATA 133 — последним «протестом» параллельного IDE-интерфейса (да здравствует Serial ATA!).

Samsung. Последний герой нашего обзора. Выпустил первые модели *SpinPoint*, Samsung зарекомендовал свои винчестеры как самые тихие и самые «холодные». Особой быстротой они не отличались, но, сбалансировав очень низкой ценой. Вскоре Samsung решил занять более широкие области рынка винчестеров и выпустил версию *SpinPoint* со скоростью вращения шпинделя 7200 оборотов в минуту. В результате этого появился винт и вовсе ничем не примечательный — он, конечно, был пошумнее модели на 5400, но грелся и шумел, как и продукты конкурентов. А так хорошо все начиналось...

Мои основные требования к винтам таковы:
— хороший винт (не важно, 5400 или 7200 г/рм) должен иметь двухмегабайтный буфер (канчилося время домегабайтных файлов — теперь нужно копировать фильмы);
— интерфейс подключения IDE как минимум должен поддерживать ATA 100;
— гарантия на винчестеры, как и на все остальные «железяки» в вашем компьютере, должна вычисляться по формуле: чем больше, тем лучше.

Остальные параметры, в принципе, не так уж и важны. Посудите сами: если вы приобрели винт, заявлявший на тестом какого-нибудь периодического издания первое место, а ваш друг — занявший второе место, но на 5 у.е. дешевле, так стоит ли та секунда, на которую ваш комп обгоняет при загрузке Винды комп друга

Диаграмма 4. Поворот изображения 112,1 Мб, сек.



ной информации, поскольку файлы в директории раскиданы по всему винту и каждый из них приходится искать отдельно.

Как видим, время поиска у обоих винчестеров примерно одинаково (диаграмма 2), поскольку одна секунда при копировании 270 Мб большой роли не играет. Неплохо для Samsung'a.

А вот при копировании большого файла уже сказывается нехватка кэша — ведь у этой модели Samsung'a он всего лишь 512 Кб (диаграмма 3).

Как видим, при повороте изображения в Фотошопе нагрузка на винчестер также не очень велика — в данном случае многое зависит от объема оперативной памяти (диаграмма 4).

Зато в играх получаем небольшое отставание винчестера на 5400 от 7200 (диаграмма 5), особенно в случае подкачки информации из swap-файла. Да еще порой возникают кратковременные «тормоза», вызванные все той же нехваткой кэша.

По результатам тестов видно, что преимущество почти во всех случаях у винта на 7200 оборотов. Но и цена на такие диски заметно выше, так что выбор далеко не однозначен. «От каждого по способностям, каждому — по потребностям», вспоминается один из девизов прошлого «вечного строительства светлого будущего». Но, как ни странно, он актуален и по сей день.

ляты баксов? Хотя, тут уж edem das seine (в смысле, «каждому свое»).

Почувствуйте разницу

На глаз разницы в быстродействии между винтами разных производителей с одинаковыми параметрами вы можете и не увидеть вовсе. Чтобы почувствовать разницу, нужно сидеть с секундомером и тестировать, тестировать, тестировать... Невооруженным глазом можно различить только винты 7200 и 5400 об/мин. Вот тут уж разница не в долях секунды. Для примера сравним две модели — одно начального уровня (Samsung Spin-

Диаграмма 5. Quake III, demo001, fps



Таким вот краткие характеристики винчестеров, продающихся сегодня на укра-

КОМПЬЮТЕРЫ И КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ПО СУПЕР-ЦЕНАМ!

Samsung 7550CF	170
Samsung 7550CF	170
Samsung 7550NF	259
Samsung 7550NF	274

Доставка КРЕДИТ

www.1-incom.com.ua +241-5601, 241-5676

Ну, а в нашем «Музее» нас ждет встреча с игрой, которая могла стать альтернативой «Цивилизации». Могла, но не стала, почему?

Зов Власти пронесся над миром...

...и прошел мимо большей части фанов походовых стратегий вообще и Цивилизации в частности. А ведь когда-то первый **Зов Власти** назывался третьей Цивилизацией... Но теперь это крепкая альтернативная ветвь прекрасного древа, такая же, как Альфа Центавра. Хоть и менее известная. Но этот недостаток в постаршую исправить в меру своих способностей.

Технические отличия

Их вроде и немного, но в сумме они составляют почти 100% игры. Лоскутное одеяло привычного ландшафта — и существование морского дна, пригодного к застройке. Оптимизированы окна управления городом и государством; открытый экран битвы обзавелся кнопкой отступления (мелочь, а приятно). А **терраформинг** без участия кинотов, а почти полностью алгоритмизированные города... Это в основном, белло, чтобы не портить нижеследующий текст слишком умными словами.

И как то, от чего можно оттолкнуться и начать: 41 народность и 6300 лет протекания. В добрый путь — власть зовет!

Древняя эпоха

Первая эпоха, в которой предстоит жить, трудиться и воевать. Некие кочевые племя выбрало вас крайним, чтобы было кому им управлять.

Первая форма правления — **тирания**. Малопродуктивная и может сдержать лишь маленькую империю. Именно сдержат — для народа нет большей радости, чем подыять бучу. Кстати, радость народная проверяется и корректируется в особом окне, **окне управления империей**. Она зависит от количества поглосающего народом пищи, длительности рабочего дня и зарплат. Напогов, понятно, в Зове Власти нет.

Кое-как основан первый город, обретаем **управление исследованиями**. С этого момента несчастное кочевое племя вовлечено в круговорот развития и становления нации. Постоянно растущее население и возникающие в далекой глуши города требуют новых технологий для роста, нового режима для управления и войско для защиты. Сразу отмену, что фанатизм в отношении числа городов неуместен — за всю историю радиус города увеличивается четыре раза, а производительности хватает вполне, чтобы не обременять себя собственноручно возведенной империей более чем из

шести-восьми городов. Остальные берутся у соседей. Соседи будут не против. Пусть только попробуют.

Только в Зове Власти можно понять всю практичность рабовладельческого государства. В игре присутствует **работорговец (slover)**, которому противостоят **аболитционист (abolitionist)**. Рабы набираются в слабозащищенных городах, неприкрытые армией поселен-

ить специального юнита — **клирика (cleric)**, отпущающего грехи и проповедующего конец света. Проще говоря, теократия — это ранняя форма рабовладельческого общества, настроенная на выколачивание денег из врагов мирным путем.

В море выйти возможность минимальная — все корабли привязаны к береговой линии, за пределы шельфа даже нос не могут высунуть. Так что все войны ведутся на суше, с криками, звоном мечей и канонам ржанием.

Эпоха Возрождения

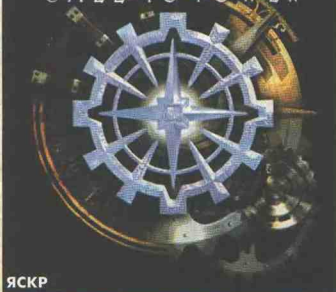
Прогресс не стоит на месте. Нация, выбравшаяся из Темных Веков, проявляет повышенный интерес к просвещению и окружающим ее загадкам планеты и Вселенной. Прежде всего, усиливается тенденция к освобождению рабов — еще одна причина, на которой стоило заводить рабовладельческое государство: рабы становятся гражданами после подписания Акта Освобождения (куча света). Развитие законодательства и образования обусловило возникновение нового режима правления — **демократии**, более продуктивной и просвещенной формы республики. Но это не единственный путь развития разросшейся империи — **фашизм** и **коммунизм** также присутствуют в ряду возможных общественных строев. Фашистское государство — военное государство, все прекрасное в нем загнивает, империя растет медленно. Коммунистическое общество — это «пролетарии всех стран, соединяйтесь!», продукция, экономика и армия находятся на неплохом уровне, особенно армия.

Здесь я сделаю небольшое лирическое отступление и опишу, как происходит **бой** в Зове Власти Два. Во-первых, войско можно объединять в армии и этими армиями управлять. Во-вторых, в бою войска выстраиваются в три линии: ближнего боя, дальнего боя, безоружные. Линии складятся стенка на стенку и начинают по какой-то закономерности лупить друг друга. Игроку же предоставляется роль безучастного наблюдателя — он может лишь дать приказ об отступлении, но не может управлять тактикой боя.

Возвращаясь к теме Возрождения в Зове Власти Два, не отрываясь от темы армии, скажу, что юниты практически те же, что в Цивилизации, вот только при фашистском строе можно производить фашистов — более сильную версию пулеметчиков. Да, есть такой юнит в эпоху Возрождения — но это же игра (и прообраз пулемета — пушка Гетлинг — был изобретен еще в конце 19-го века).

В эпоху Возрождения человечество делопет для себя еще одно великое открытие: на море тоже можно драться. Можно захватить

CIVILIZATION CALL TO POWER



ЯСКР

Зов Власти пронесся над миром... Он обращал знавших вождей племен в суровых лидеров наций, требовал подниматься из пыли к небесам, возводить прекрасные здания и создавать машины. Он вел людей к покорению мира: суши, неба и моря.

цы становятся живым товаром, как и побежденные войско противника, если работорговец был в составе отряда-победителя.

С ростом численности населения и рабского контингента, империя нуджится в более сильной и легитимной власти, нежели какое-то там племенное верховенство. Три фор-



мы правления на выбор: **монархия**, республика, теократия. Первая — для воинственных игроков, режим силы. **Республика** — для тех, кто за развитие своей империи, прежде всего, науки. **Теократия** позволяет стро-

другие материи, можно... можно... мало-мало будет!

Да тут, впрочем, Возрождение и заканчивается, уступая место новой эпохе в истории империи.

Современная эпоха

Вернее сказать, она была современной, когда игра писалась. Но тем не менее, это уже соответствует нашему XX веку. В двух словах — **информационное общество**. Еще в конце эпохи Возрождения стало ясно, что победа в войне склоняется к одной из сто-



рон не столько из-за размеров армий и флотов, сколько в результате деятельности шпионов и дипломатов. Наука развивает средства массовой информации, влияющие свежую кровь в унывшую было под пылью веков теократию — телеэвангелисты рвутся в бой за души простых людей, избрав своими орудиями голубые экраны. И получают за это деньги. Несмотря на возможность покорения небес и низвержения с них огня и металла на головы врагов, многие правители всерьез задумываются о финансово-войне — корпоративные филиалы подвергают иностранные города франчайзингу, отбирая часть продукции для своей империи. Мир все больше уделяет внимание науке, изобретение компьютера полностью изменяет жизнь человечества — империя превращается в корпоративную республику, жаждая прогресса... и опутывая себя проводами все больше. Но это не смущает растущее общество, как не смущает его и загрязнение окружающей среды, постепенно охватывающее мир.

И в последний момент, когда, казалось бы, катастрофа уже неминуема, человечество воспользуется чужозем и задышающее, в новую эпоху.

Генетическая эпоха

В конце эпохи современной эпохи понятия, что коварства можно не только в плане-те или компьютерных сетях, а и в человеке. **Технократия** пропагандирует прогресс, следя за адюльтными выбросами заводов и фабрик. Но и ее сменяет одна из окончательных форм правления — **виртуальная демократия**, изобавленная потоками электронов от тонн бумаги, сменяющая кабинки и урны на экраны компьютеров. Именно в генетическую эпоху люди, решив дать отдых душе, спускаются жить под воду. Нет, города на земле остаются. И в этих городах можно, наконец, строить совершенные очистительные сооружения, фабрики роботов, и, увы, ядерное оружие. Пока под водой возводятся купола колоний, сухо дрожат перед новой угрозой.

Всех любителей подводной войны разочаровала сразу, как разочаровали меня в свое время разработчики игры — скучно и от сути мало отличилось. Тем более, что на развитие колоний требуется время, а строения там те же, что и на земле.

Генетическая эпоха короткая, люди постепенно приближаются к неизбежному самоничтожению — за ними лишь выбор метода.

Бриллиантовая эпоха

Последняя в истории империи. Завершающий этап в жизни человека как такового. Прогресс размыл границы между компьютером, человеком и природой. Нейронные интерфейсы, наследие генетической эпохи, привели к искоренению преступности, развитию виртуальной демократии и ее альтернативы, экологической утопии — **экотопии**, слияния природы и человека.

О бриллиантовой эпохе хочется рассказать побольше. Ее можно назвать эпохой минус девятого порядка — **нано-эпохой**. Те, кто читал С. Лема, вспомнят шустр — так вот наонит, существа минус девятого порядка, их аналог. Но их размер не мешает им работать на заводах, лечить людей и заменять их тело, расчищать грязь предыдущих необразованных поколений. Он не мешает им даже воевать — есть одно чудо света, Сеньель Нанитов, который направляет тучи нано-винов на все богеолоки мира, сведя на нет саму возможность существования ракетного ядерного оружия.

Да и зачем оно? Войны бриллиантовой эпохи — это **кибериндустрия**, **инфектор**, **эктерорист** и **эктеринджер**. Кибериндустрия — это лучше обученный шпион, снаряженный ядерным зорьком для подкладывания его под города. Инфектор тихо приносит в город лег-



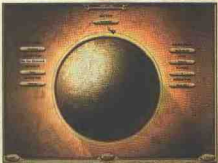
кий вирус, ослабляющий город — а то и чуму может подкинуть. Плодами этих атак могут пожинать и другие города, tornando с зараженными.

Эктерорист и эктеринджер — это юнты эктологии. Другие формы правления не могут их строить. Чем бы ни была экологическая утопия как идея, на практике она является государством маньяков, помешанных на борьбе с технологией. Эктерорист — военный убийца, также способный ударить по городу нано-атакой, пожирающей здания. Проект «Эдем» — чудо света для эктологийцев — уничтожает три самых грязных города на планете. Эффект потрясающий — в радиусе города не остается ничего, созданного человеком, разумеется, все пропадает вместе с городом. Проект «Эдем» позволяет эктологичному строить эктеринджеры — симпатичные

хипповые черепахи, быстро несущиеся к городам врага и делающие из них уголок дикой природы — результат, как от взрыва ядерной бомбы, только планета не страдает.

Контроллер Ген

Устав вытирать ноги о планету, человечество в последнем рывке научной мысли изобрело источник бесконечной энергии — **Проект «Соларис»** завершился успехом. В конце концов, достигнув бессмертия, надо же привести в порядок место обитания на



следующие тысячелетия. Установив множество сердечников контроллера и еще большее множество обелисков, выведя сонм спутников на орбиту, люди назвали последний рубльничек. Контроллер Ген уничтожил загрязнение на планете. Ура. Точка. Дальше совсем неинтересно, вот игра и закончилась.

Постскриптум первый: сперва все было не так

Зов Власть Два — это укороченная версия 3В Один. В первой части игра длилась до 3000 года нашей эры, Контроллер Ген был просто чудом, а смысл игры заключался в извлечении образца ДНК прищипыва из особой гиперпространственной дыры и клонировании прищипыва. Ясно, что технологий и чудес было побольше — целую космическую линию вырезали, создавая 3В Два. А ведь раньше можно было на орбите стран и на орбите воевать — скучно, правда, большая, чем под водой: в космосе-то и ландшафта даже нету. Но зато был ведь космос-то.

Постскриптум второй: чудеса дипломатии

Дипломатия в 3В 2 чуть сложнее таковой в Цивилизации — и в то же время, проста до невозможности при игре с компьютером. Выбор тона разговора, предложение, требование, вид соглашения... А где-то на середине игры, оторвавшись от компов в развитии, чувствуешь в военной силе, настроив экономику на золотой поток, начинаешь просто покупать города. Приходишь к компьютеру и говоришь, широко улыбаясь: «Хочу город Н-ск, плочу 10 000». Комп говорит: «Нет». А ты ему: «А я тогда тебе войну объявлю!». А он сразу: «Бери!» В среднем такса по штуке золота за единицу населения, если город не отпущен чудесами. И вот так я увел у компьютера все города, вплоть до столицы. А в столице — на танках с флагом.

Но если так долго играть, не заметишь, как весь мир твой будет. И вот тогда стоит спешно достраивать Контроллер Ген, с жалостью взираю на последний гордошиско противника.

«Кто хочет стать героем — просто и бесплатно! Хотите? Тогда заходите в здание со странным названием MUD и становитесь им!»

Юрий ДОВГАНЬ freeyuran@ukrpost.net

Подземелья для МАН репорт 2

Вы очутились в таверне. В этом большом зале гости могут согреться, отдохнуть, выпить пива и, плотно закусив, поболтать с другими путешественниками. Сам хозяин приветствует вас на пороге, готовый услужить. В северной части зала ярко пылает камин, отсюда раздаются веселые голоса и песни. На западе находятся комнаты местного аукциона. Там же можно попасть и на почту. Пройдя на юг, вам предстанет склад припасов. На востоке — обширные залы богов и создателей мира, а внизу вас ждет совершенно новый, еще не познанный мир.

(Продолжение, начало см. в Мик №10)

Выбор расы и профессии

Вот, наконец, наступил долгожданный момент: начинается игра. А с чего она начинается? Конечно же, с создания персонажа. Какую расу и профессию выбрать? От того, как вы решите этот важный вопрос, зависит ваша игра, ваш образ действий и тактика. Давайте постараемся разобраться.

Итак, на что влияет принадлежность персонажа к определенной расе? Во-первых, существует строгая зависимость между расой и профессией. Например, воину нужна сила, которая в изобилии у орков или гномов, магом — интеллект, им обладают эльфы и люди. Во-вторых, независимо от профессии, расы имеют уникальные специальные умения. В-третьих, одними из важнейших показателей являются физические и ментальные параметры (количество жизней, энергетических единиц, маны и т. д.). И наконец, не все вещи пригодны для персонажей определенной расы. Кому-то покажется двуручный меч чрезвычайно тяжелым, миниатюрная колчуга слишком тесной, а посох — слишком сложным в использовании. Как видите, список немалый.

Разберемся теперь с основными параметрами, которые определяют различия между расами. Как уже упоминалось выше, таковыми являются физические и ментальные. А именно:

- **Интеллект**, влияющий на скорость освоения новых умений и мощность заклинаний;
- **Мудрость**, определяющая запас магической энергии;
- **Сила** имеет два основных аспекта: мощность ударов и максимальный вес, переносимый персонажем;
- **Ловкость** определяет проворство игрока во время боя и вероятность избежания встречного удара противнику;

• **Выносливость**, отвечающая за единицы перемещения, то есть насколько будет уставать ваш персонаж при передвижении.

Выше упомянуты самые важные расовые параметры. Конечно, от МАДА к МА-Ду встречаются и другие, но они не играют столь большой роли.

А теперь неоспоренно о расах. Наиболее распространены следующие

• **Люди** — их параметры приблизительно равны между собой, что и составляет основное превосходство над другими расами. Выбирая человека, не приходится ломать голову, какой характеристике отдать предпочтение. Именно поэтому множество профессий доступны человеку. Новичкам я бы посоветовал остановиться на этом варианте.

• **Эльфы** — умные, ловкие, но не сильные физически. Из эльфа часто выходит хороший маг или вор. Довольно простая раса — часто начинающие выбирают именно ее.

• **Гномы** — очень крепкие по телосложению, но не отличаются интеллектом и ловкостью. Их нередко называют мастерами топоров. Выросшие в горах гномы привили себе стойкий иммунитет к действующей на них магии и всяческим болезням.

• **Хоббиты** — «полупрослики», как их еще называют. Очень проворны и ловки, умеют быстро прятаться. Не обладают большой силой, зато мастаки в воровстве.

• **Тролли** — раса темная. Чрезвычайно сильны и выносливы, но не ловки и не склонны к магическим умениям. Их физические параметры и навыки в основном рассчитаны на силовое ведение битвы.

Кроме перечисленных рас, попадаются и другие, их количество и состав на разных МАД-серверах может

варьироваться. Хотите ознакомиться с их описанием — смотрите документацию.

Профессию тоже нужно выбрать с умом. Во-первых, ее выбор зависит от вашего выбора расы. А во-вторых, каждая профессия развивает только определенные ей умения и навыки. Хотите хорошо драться на мечах и топорах — берите воина. Драться и зализывать раны — палача. Специализироваться на качественном лечении — лекаря или друида. Колдовать — мага. В общем, нужно придерживаться такой логики.

Итак, раса с профессией выбрана. Но персонаж без имени — это пустое место. Сразу разочарую: Васи, Пети, Маши и тому подобное в нашем случае не котироваться. Имена должны соответствовать миру, в котором вы находитесь, то есть жанру фэнтези. Мало того, имя должно быть одобрено богами — администраторами МАДА. В противном случае ваш персонаж не сможет подняться выше определенного уровня в игре. Советую сперва почитать пункт справки об именах.

И вот, наконец, наступает долгожданный момент истины — игра ☺.

Жребий брошен

Итак, что произошло? Созданный вами персонаж очутился в одной из комнат мира, как правило, таверне или гостинице. Здесь появляется большинство игроков, как новичков, так и старожилов, — гостиницы гарантируют персонажам, пребывающим в них, покой и сохранность их скарба. «Куда идти?» — напрашивается вопрос. В большинстве МАДов существует так называемая «зона знакомства с миром», или, проще говоря, школа. В каждой комнате этой школы вам будет продемонстрирована какая-нибудь функциональная особенность игры. Вы попробуете на практике некоторые действия (например, открыть дверь, поднять и выбросить предмет), а также почувствуете вкус боя в споре со слобыми мобами, которые обитают



здесь. В школе я бы посоветовал задержаться подольше, чтобы набрать большее количество очков и, желательнее, пару уровней. Без наличия определенного опыта вам просто не под силу будет одолеть мобов

посильнее. Сразу спешу предупредить начинающего игрока — не лезьте на рожон, выбрав в противники сильного монстра. Вас попросту убьют, и придется все начинать заново. Очень удобна команда **оценить** (синтаксис, опять-таки, может варьироваться), которая покажет вам приблизительный уровень противника. В крайнем случае возьмите себе в группу одного или нескольких помощников, на поддержку которых вы можете рассчитывать.

Кроме того, стоит обратить внимание на игровую командную строку, в которой отображаются некоторые параметры персонажа. Здесь присутствует количество текущих *hit-points* (жизненные единицы) из возможных максимальных на данном уровне развития персонажа. Также отображаются *мана* (единицы магической энергии) и единицы движения, определяемые выносливостью игрока. Единицы движения показывают, сколько шагов может совершить персонаж. Во многих МАДах отменяют также количество необходимых очков опыта ДСУ (до следующего уровня) и наличного капитала. Каждый ход возвращает в строке определенные значения указанных параметров, что особенно ценно во время боя и продолжительных передвижений. Количество жизней и единиц движения восстанавливается со временем, поэтому рекомендуется время от времени давать вашему персонажу отдохнуть или поспать. Естественно, их максимальные значения постоянно увеличиваются с новым полученным уровнем.

А вот деньги и опыт уже придется зарабатывать. Как это делается, я думаю, понятно. На начальных уровнях вас спасают только расправы с мадами. У некоторых из них вы найдете и деньги, которых поначалу будет явно не хватать. На более высоких уровнях появятся возможности выполнять задания, связанные с уничтожением какого-то вредителя или добытием нужной вещи, ну и, конечно, стычки с другими игроками.

Теперь об **инвентаре**. Вы можете носить с собой все, что можете поднять, и все, что разрешено носить. А что запрещено? Дело в том, что во многих мирах

действует система **PK (Player Killing)**. Персонаж с таким атрибутом может нападать на другого аналогичного персонажа и быть атакованным. Поэтому многие новички не спешат выходить из **NoPK** (состояние, при котором убить персонажа могут только мобы), так как попросту не имеют возможности противостоять более сильным и опытным игрокам. Таким образом, вещи тоже делятся на ПК и NoPK. Производным от «инвентаря» понятием является «экипировка». Экипировкой принято считать все, что в данный момент одето на персонаже, в том числе оружие и прочие предметы (например, лампы для освещения).

Как мы уже успели выяснить, каждый игрок имеет определенный набор умений, определяемый расой и профессией персонажа. На начальном уровне игры умения практически неразвиты и осваиваются в процессе игры. При многократном использовании какого-либо умения (будь-то мастерство использования определенного вида оружия или умения лечения, к примеру) уровень их возрастает. Часто будет появляться сообщение о необходимости посещения **Гильдии** вашей профессии для усовершенствования навыков. Для определения местонахождения нужной вам гильдии воспользуйтесь **системой справки** мира. Иногда там можно даже увеличить физические параметры, такие как сила, ловкость, выносливость и т. д.

Естественно, в каждом мире существует денежная система для покупки/продажи разного инвентаря. Вы можете посетить магазин для приобретения нового, более качественного оружия или доспеха, а также воспользоваться аукционом для совершения сделки с другим игроком. Ну и, конечно, как вариант, снять с трупа убитого вами моба или другого персонажа любую понравившуюся вам вещь.

Естественным будет вопрос о возможности полного истребления монстров. Такого не бывает, благодаря системе **RePop**, которая следит за периодическим восстановлением мобов и уничтоженных вещей. Есть еще такая штука, как **TIK (Tick)**. Буквально это и есть тиканье часов — тик-так, тик-так. Каждый тик — единица време-

ни. При истечении тика, как правило, восстанавливаются те или иные игровые параметры, будь-то энергетические единицы персонажа или восстановление мобов. Это особенно важно для магических заклинаний. Например, в **Jaba Mud Client** этот параметр включается с помощью команды **#tickon**.

Теперь о **топографии**. Большинство МАДов — очень обширные миры, каждый из них насчитывает в среднем от 5000 до 10 000 комнат, а то и больше. Естественно, ни один игрок не в силах запомнить взаимное расположение всех комнат и даже зон. Для этого администраторами мира создаются (рисуются) приблизительные карты миров (отображается расположение зон на карте) и довольно часто — подробные клетчатые карты отдельных наиболее популярных зон. Часто советуют самим составлять карты пройденных вами зон (в **Zmud** есть такая возможность — об этом мы расскажем позже). Но это все равно не выход из положения.

Во многих МАДах, заблудившись и не найдя дороги в таверну, вы рискуете потерять все свои имеющиеся вещи. Кроме то-



го, можно попросту умереть с голода, не имея достаточного запаса пищи. Для решения подобной проблемы в игру внедрены так называемые «свитки возврата» (или, как их часто называют, «рекопы»). В некоторых мирах это платная услуга, в других подобные свитки вместе с пищей можно бесплатно регулярно получать на специальных складах (кроме того, часто встречаются напитки лечения, лампы, начальная боевая экипировка, бесплатные услуги врача и т. д.). Как вариант, в некоторых играх эти услуги «полубесплатны». То есть вы заходите на сайт МАДа (надо же поднимать посещения ☹), где для каждого IP-адреса отображается соответствующее заклинание, которое необходимо «считать» в командной строке вашего МАД-клиента.

Как говорится, один солдат хорошо, а двое лучше. Не пренебрегайте новыми знакомствами. Игроки приблизительно равных уровней часто объединяют усилия для совместного прохождения заданий, заработка опыта и денег. Ведь таким образом можно объединить умения и силу представителей разных рас и профессий. Организовав группу, персонажи формально распределяют специализации: «танк» — как правило, игрок с наиболее развитыми силовыми параметрами и умениями вести силовую борьбу, маг — заклинатель и лекарь,правляющий здоровьем членов команды. Непохожая компания собирается, правда? Опыт — рекой, тудя же и деньги. Вот, правда, делиться все время приходится ☹.

(Продолжение следует)



На дворе лето, каникулы, но занятия в нашем Детском Саду не прекращаются. Что ж, учиться, учиться и... еще играть во дворе, на площадке и естественно дома за любимым компьютером.

Наталья ГРАДОВАЯ

Каникулы — не для нас!

Вот и лето на дворе, а мы — на свободе. Наконец-то! Прощайте, героические пробежки до школы ранним утром в любую погоду, многочасовые томительные ожидания окончания уроков и стремительное возвращение к любимому, обожаемому компьютеру. В нашем ежедневном подвиге длиной в двенадцать лет наступил очередной перерыв. Теперь можно сидеть за комп с самого утра, не тратя времени на завтрак и посещение санузла. И засыпать заполночь на клавиатуре вместо подушки. Главное — убедить заботливых предков, что именно так и должен жить современный ребенок 7-8 лет от роду. А лагеря отдыха, море, пляжи, походы, путевки в санатории и прочие отвлекающие факторы — удел чайников и непродвинутых компьютерщиков. Взрослые утверждают, что именно для этого и существуют каникулы? Что ж, значит каникулы — не для нас!

А нас ждут тренировки монстров из **Monsters Ink.** и приключения на острове-поллигоне...

Прервем этот темпераментный монолог перевозбужденных младшеклассников. Нет более печального зрелища, когда родители и дети не понимают друг друга, когда представления детей о счастье не совпадают с



представлениями отцов о том, что правильно. Или когда они смеются над разными вещами. Или когда то, что интересно для одних, оставляет совершенно равнодушными других. Споры нет, такое положение вещей естественно. Нынешние папы и мамы росли на дворе играх и на других мультиках. Но все-таки ни за что не поверю, что, например, современные мультфильмы вовсе им не интересны. Чаше всего озабоченным житейскими проблемами взрослых некогда, или они слишком устали, или же оберегают таким странным способом свой родительский авторитет. Но поверьте мне, именно нам, взрослым, нужно сделать шаг навстречу. Люди лучше всего понимают друг друга, когда ассоциативный ряд у них приблизительно одинаков.

Никогда не обращали внимания, как маленькие дети смотрят КВН? Большая часть шуток им непонятна, но они старательно смеются вместе с вами. Они хотели бы понять, но для этого им придется дожидаться, когда на

сцену выйдут КВН-щики их поколения. А вот нам понять приколы наших детей гораздо проще. Просто вспомните о том, что детьми мы были совсем недавно, признайтесь, что вам интересно наблюдать за приключениями Белого кляксы или Баффи — победительницы вампиров, что вы чувствуете Тому бльшме, чем Джерри, как когда-то сочувствовали Волку, а не Зайку. Не стесняйтесь вспомнить, что когда-то и вы не могли уснуть далеко от мамы в палате пионерского лагеря, и из темных углов чужой огромной комнаты на вас надвигались лешие, домовые или Смерть в пробу-на-колесиках... Монстры, в общем...

С легкой руки киноклассика Уолта Диснея нам стали известны подробности о жизни и деятельности этих загадочных существ. Оказывается, монстрам не чужды достижения цивилизации. Где-то рядом, в параллельном мире, они построили свои города, в которых живут, развлекаются и ходят на работу. Например, в **Monsters Ink.**, где все заняты исключительно важной деятельностью — добычей энергии для всего города. А какая энергия доступна монстрам, как вы думаете? Конечно же, энергия детских страхов. Как ее добывать? Пугают детей.



Тысячи маленьких деток лежат в своих кроватках, накрытых с головой одеялами, и замирают от страха. Вот сейчас откроется дверь

шкафа и из него выскочит чудовище страшное, огроменое, лохматое, рогатое и зубастое. Повернется оно к ребенку, откроет клыкастую пасть и... скорит гримасу ужасу. Вот тут-то и нужно кричать, вопить и маму отчаянно звать. Только она все равно ребенку не поверит, а довольный монстр, заполнив доверху своей переносной аккумулятор, потащит добычу на склад.

Такие вот дела творятся в темноте. Встречаются, правда, деточки, страха не ведающие, и тогда уже самим монстрам приходится срочно уносить ноги. С одной такой бесстрашной девочкой довелось повстречаться монстру по имени Джеймс Салливан. Он вошел к ней в комнату через дверь туалета и несомненно ей понравился. А чего бояться-то. Ведь он лохматый, как бабайки, и шерсть у него голубая в сиреневых пятнышках, рожики маленькие, зубы красивые, но самое главное — душа у него добрая. Все это девочка Бу поняла практически мгновенно и... захотела себе такую игрушку. Джеймс обратился в бегство, но настойчивая девочка последовала за ним. А так как Салливан — для друзей попросту Салли — и в самом деле оказался добрым, пришлось ему вместе с другом Майком побегать, чтобы спасти неугомонную де-



чонку от напуганных и заикающихся соплеменников.

Конечно же, в фильме все кончится хорошо. Монстры переадресуются и нанятый деток развлекать. Бу благополучно вернется домой, а Салли и Майк будут иногда ее навещать. В общем, все по пути, все как положено, как и ожидалось.

Как и ожидалось, **Disney Interactive** выпустила и игрушку в качестве анонса к фильму. Она называется **Monsters, Ink. Scare Island** и возвращает нас в те времена, когда Джеймс Салливан и его однополый друг Майк только-только поступили на работу в корпорацию монстров. Были они тогда зелеными (в смысле — непонятными) и совершенно не умели скрывать от окружающих свою природную доброту и отзывчивость. Поэтому и отправили их на тренировочную базу корпорации, дабы вжиться в образ и научиться пугать детей эффективно и качественно.

В офисе полигона друзья-монстры прошли краткий инструктаж и устремились на поиски «объектов». Играть можно либо Салли, либо Майком. «Объектами» служат имитаторы де-

тей — муляжи-дергунчики, в игрушке они называются «нервами». Большую часть времени вы потратите на поиски этих самых «нервов», а уж потом станете их пугать. Процесс «пугания» выглядит так: вы приближаетесь к



«нервному» объекту. На экране в определенной последовательности появляются буквы, а вы должны незамедлительно на них нажать на клавиатуре. Каждая буква обозначает ту или иную гримасу или рожицу — «страшил-ку». Если вы успеете вызвать все четыре «страшил-ки» вовремя и в нужной последовательности, имитатор расколетца на кусочки в течение 10-15 секунд.

Задача монстров-пугальщиков — не просто напугать ребенка, но заставить его до известной степени, чтобы получить как можно больше эмоциональной энергии. Поэтому транжеры-«нервы» по своей сопротивляемости страху делятся на несколько категорий — от синей до красной. Тот или иной муляж расколетца, если по шкале запаса энергии дойти до соответствующего цвета. Вот и вся нехитрая. Никакого тебе боксирования, стрельбы и погонь. Одна лишь тонкая, виртуальная игра на «нервах».

Просто, очень жаль, что гримас-«страшилки» в игре так мало. Они, конечно, ужасно забавные, но если бы их было хотя бы раз в пять больше, играть было бы гораздо веселее. Но ведь корпорация Уолта Диснея получает свои основные прибыли вовсе не за счет сопутствующих товаров, к которым относятся, судя по всему, и электронные приложения к мультфильмам, а за счет сборов от проката. Поэтому и игры Disney Interactive выпускает не слишком дорогие, не слишком новаторские. Мало ли что хотелось бы игрокам. Гримас им подавай побольше, локаций побольше. Их, кстати, в игре всего три. Это Арктика, город и пустыня — маловато для огромной и могущественной корпорации Монстров, вы не находите?

«Нервов» побольше! Пока найдешь очередной имитатор, у персонажей руки-ноги отваливаются, от бесконечных блужданий по острову голова кружится, а уж игроку и вовсе тошнотливо. Но мало ли чего нам хочется. У каждого свои резоны, и игрокам придется потерпеть аппетит.

Графическое исполнение традиционно для Disney Interactive — мультяшная графика добротного среднего уровня. Настолько среднего, что не сегодня завтра он станет чересчурным. Кстати говоря, в самом мультфильме графика несравнимо лучше. Мультфильм сопровождается я не обнару-

жила, а вот звуковые эффекты присутствуют — и в предостаточном количестве. Каждый эпизод «пугания» сопровождается истощающими воплями: «пугатели» рычат, жертвы орут. В общем, определенное настроение игра создает.

Системные требования:

✓ минимальные: P2-266, 32 МБ,

✓ рекомендуемые: P2-450, 64 МБ, 3D-акселератор.

Видать, тема перевоспитания ныне актуальна для Америки. Строгая, но добрая, она точно знает, кому и как жить, как себя вести и как управлять государством. Монстры перевоспитывать — что семечки щелкать. А вот на примере одного императора нам доступно рассказывается, что изменить можно даже самого недалекого, высокомерного и эгоистичного правителя. Трогательная в своей наивности идея русско-китайского голливуда Х. Ван Зайчика «Плохих людей нет» американцам показалась несколько инфантильной. «Плохим надо помочь стать хорошими» — сказали бы они и взялись за дело. Энергично, как всегда.

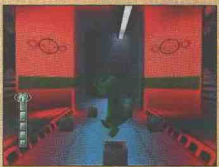
Где-то в самых джунглях Южной Америки жил-был император по имени Кузко. Империя у него была размером с копейку, что не мешало ему угнетать подданных и не считаться с их интересами. Бессердечный и самовлюбленный, он окружил себя такими же эгоистичными приближенными. Его советница Изама мечтает отравить своего повелителя и занять императорский трон. Но отправить Кузко на тот свет не удается. По ошибке он выпивает волшебное зелье и превращается в ламу. Попытка сбросить императора-ламу с высокой башни также закан-



чивается неудачей. Кузко удалось скрыться в джунглях, где его единственной надеждой становится крестьянин Пачо, которому любовь императора вовсе уж не за что. О приключениях заколдованного правителя и его душевном перевоплощении рассказывается в милом диснеевском мультфильме «Похлоднения императора». По которому Disney Interactive выпустила очередной центр развлечений **The Emperors New Groove: Groove Center.**

Надо сказать, что за последние два года диснеевские центры развлечений растеряли все свое обаяние. Но на этот раз разработчикам удалось сделать игрушку смешными, динамичными и интересными. «Кукурузные по-

ла» явно предназначена для малышей 4-5 лет, осваивающих начала алфавитики. Во-первых, нужно вырастить заданное количество урожа, во-вторых, это еще и игра на внимательность — последовательность действий в ней не менее важна, чем умение считать. Вырастить урожай — дело трудоемкое. Сначала землю вспахив, потом посади семена, затем



прополки, неоднократный полив и т. п. Может, и нудновато, зато полезно.

«Борьба с крокодилами» гораздо динамичней. Бедный Кузко сорвался с места и висит, раскачиваясь, над болотом с крокодилами. Постарайтесь сбросить бревно прямо в пасть крокодилу, и второму, и еще парочке. Бросив все прибываю, а Кузко соскочит все никак над водой. Сможете ли вы ему помочь?

«Храм богов Изамы» порадует нас новым видом стрельбы по движущимся мишеням, причем в качестве снарядов непотопительные Кузко и Пачо используют священные статуэтки богов.

На самую значительную игрушку в Groove Center — это «Качи». На самом деле, перед нами конструктор мультфильмов. Не очень крутой и новаторский, но для малышей в самый раз. Простой понятный малышам интерфейс. Предлагается строить сразу шесть кадров. Определитесь с местом действия. Добавим деревья или солнце, облака либо цветы. Введем действующих лиц. Выберем реплику. Сделаем кадр рядом почти такой же, но с другими движениями персонажей. И так последовательно «составим» все шесть «кадров» (можно и больше). Затем нажимаем на изображение кинопроектора и смотрим получившийся мультфильм. Как видите, в Groove Center от мультяшки и его воспитательных моментов мало что осталось, но, честно говоря, это и к лучшему.

Есть в фильме «Формула любви» чудесная сцена. Граф Калиостро, нудом избежав смерти на дуэли, лежит в постели, бледный и изможденный. «Ему плохо?» — спрашивает Мария Ивановна. «Нет, ему хорошо», — отвечает доктор. — «Живым все хорошо!» В принципе, можно допустить, теоретически так сказать, что пока человек (или монстр) жив, его перевоплощение возможно. Ведь даже граф Калиостро в конце концов понял что-то важное. Но знаете что? Теория — это не практика. На практике с перевоплощением все гораздо хуже. Так что воспитывайте своих детей набело сразу, без черновика. И до помогите вам в этом бабушки, школа, мультики и «Мой компьютер».

