

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 12(45)

Полумесячник

«Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

17.06.2002

ДОИСТОРИЧЕСКИЕ ВОЙНЫ

ZANZARAH
THE HIDDEN PORTAL

grand
theft
auto III

SOLDIER OF FORTUNE

DOUBLE

II

HELIX

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.sommit.kiev.ua, www.podpiska.com, и для жителей зарубежья — www.ukrprensa.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

Ноу-хау (0512) 47-2003
Одесса
Мим (0482) 37-5264
Севастополь
Истор (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

1. Drakon v palto.
Zanzarah, стр. 7-8.
2. Александр ГЛЮК.
Lionheart, стр. 9.
3. Виктор КИНШОВ aka Pilsman.
The I of The Dragon, стр. 10.
4. Владимир ШЕЙКО.
Crouch, стр. 11.
5. Том/Doc/КЕРТИС.
Soldier of Fortune II, стр. 12-14.
6. Дмитрий АМПИЛЮГОВ.
Grand Theft Auto III, стр. 15-17.
7. BondD.
Erevo, стр. 18-19.
8. Гнат БУРМА.
Доисторические войны, стр. 20-21.
9. ЯСКР.
Warlords Battlecry II, стр. 22-23.
10. Спецгент Бог.
Heroes IV, стр. 24-25.
11. Том/Doc/КЕРТИС.
Star Wars, стр. 26-27.
12. Юрий ДОВГАНЬ.
Подземелья для MUDрецов 3, стр. 28-29.

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



Перед отправлением нашего экскурсионного автобуса рекомендуем всем приобрести свежий выпуск «Играградского Вестника».

Возвращение эфирных лордов

Одной из самых потрясающих новостей последнего времени однозначно стоит считать анонс вторых «Демигургов», который был сделан компанией **Nival Interactive** 6 июня 2002 года. Те из вас, кто следит



за новостями игрового мира, наверняка помнят о том, что не так давно был анонсирован add-on к этой самобытной пошаговой стратегии. Так вот, add-on плавно перерос в сиквел. Что же принесут нам «Демигурги 2»? Наверно, лучше всего

на этот вопрос смогут ответить сами разработчики.

«Демигурги II» — продолжение бестселлера «Демигурги», сочетающее в себе уникальные тактические возможности и... ролевою игру с нелинейным сюжетом! «Демигурги II» — не только развитие наиболее успешных элементов первой части. Это другая, более совершенная игра, вобравшая в себя лучшие идеи игроков. Такие слова мы читаем на страничке, посвященной будущему шедевр, расположенной на официальном сайте «Демигургов» (<http://www.etherlords.com>). И, честно говоря, они не могут не радовать. Ведь всегда приятно, когда разработчики при создании игры учитывают мнения игроков. Буквально каждый элемент игры был либо дополнен, либо полностью переработан. Начнем, пожалуй, с самого интересного — с тактических боев, которые были основной «фичей» первых «Демигургов». «Количество заклинаний, доступных каждой расе, увеличено почти вдвое! Баланс заклинаний во второй части «Демигургов» кардинально изменен: 16 новых созданий и 32 новых заклинания могут быть использованы героями любой

расы. Игроки смогут изобрести еще больше индивидуальных способов победить врага благодаря конструктору артефактов,



который позволяет изменять эти уникальные заклинания по желанию. По предложению игроков, «Демигурги II» содержат два новых режима многопользовательских дуэлей. Игроки смогут проводить дуэльные турниры на специальном сервере, где рейтинг и статистика игрока будет учитываться автоматически, а дуэли можно будет записывать и воспроизводить. Неслабо, правда? Но это еще далеко не все. Что же изменилось в стратегическом плане? «Стратегический ре-

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03057

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

СПОНСОР КОНКУРСА "АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ" в июне 2002



1-й приз: принтер Lexmark Z13



2-й приз: графические планшеты
GENIUS EASYPEN 7,5/10
3-й приз: USB колонки GENIUS

Кроме того, среди наших гостей будет разыгран дополнительные призы, предоставляемые компанией SET.

пр. Науки, 4
set@set.kiev.ua

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

жим «Демидургов II» полностью переработан. Действие разворачивается вокруг главного героя, который пройдет с игроком всю кампанию до конца. Его опыт, умения, знания и руны сохранятся при переходе в новую миссию. Новая нелинейная сюжетная линия объединит игровой мир в единое целое и превратит исследование карты в увлекательное приключение. Каждая из четырех новых кампаний подарит игроку совершенно особый взгляд на события! Каждую миссию «Демидургов II» можно пройти разными способами, а туловища ситуаций не бывает. Герои смогут плавать на кораблях и сражаться с водными монстрами, использовать подземные тоннели и телепорты. Даже по этому маленькому отрывочку пресс-релиза можно сказать, что вторые «Демидурги» из бесцельного блуждания по карте, перемещаемого назойливыми сражениями, превратятся в действительно захватывающее приключение, которое никого не оставит равнодушным. По крайней мере очень хочется в это верить. «Нивал» никогда не делал особой тайны из своих проектов. Так что есть надежда, что на официальной страничке игры будут появляться все новые и новые материалы. Там и сейчас есть на что посмотреть. Так что заходите, читайте и следите за новостями.

Вечная память

И еще одна новость пришла к нам из офиса компании «Нивал». Правда, на этот раз совсем не радостная. В ночь с первого на второе июня 2002 года ушел из жизни один из старейших сотрудников этой компа-



ны — Алексей Свиридов. Этот человек принимал участие во всех громких проектах «Нивала». Придя в команду на первом этапе работы над «Аллодами», Алексей очень быстро сумел стать «душой» коллектива. Именно его перу принадлежат сюжет и диалоги «Аллодов 2» и «Проклятых земель». Именно он был создателем игрового мира и концепции «Демидургов». Именно он создал большую часть геро-

ев и монстров, живущих в играх от «Нивала». Люди, которые знали его лично, утверждают, что помимо писательского таланта, Алексей обладал выдающимися человеческими качествами и был «носителем чего-то неуловимого, что делало «Нивал» семей, а не просто местом работы». Помимо всем известных игрушек, Алексей Свиридов оставил нам три романа, множество стихов, песен и рассказов. Лучшие из них со временем будут выложены на <http://www.nival.ru/rus/swiridov.html>. Редакция нашей газеты выражает свои самые искренние соболезнования ребятам из «Нивала».

Операции Infogrames

Всемирно известный издатель компании Infogrames анонсировала новую линейку игр, призванных продолжить славное дело аркадной «стрелялки» (назвать эту игру шутером просто язык не поворачивается) Operation Blockade. Обзор этой игрушки вы могли читать в позапрошлом номере «Моего компьютера игрового». Так вот, несмотря на все недостатки игры, ее продажи на Западе, видимо, удовлетворили Infogrames, вследствие чего было принято решение о запуске серии под общим названием Operation. Разработкой различных «Операций» занимаются три разные компании, каждая из которых специализируется на своем виде вооружений. Действие всех игр будет происходить во время Второй мировой войны в различных районах зенного шара. Итак, в августе этого года на рынке появится танковая аркада Operation Tiger Hunt. Как ясно из названия, нам в роли члена экипажа танка союзнических войск (по непроверенным данным это будет M4 Sherman) придется охотиться за нацистскими «Тиграми» и безжалостно их уничтожать по всей территории Западной Европы. Разработкой Operation Tiger Hunt занимается компания Digital Fusion.

След за «танковыми разборками» следует аркадный симулятор подводной лодки Operation Steel Tide, который компания Screaming Games обещает выпустить к сентябрю 2002 года. Эта игра заберет нас на просторы Тихого океана, где нам придется вступить в бой с японским флотом. Согласно заявлению разработчиков, в Operation Steel Tide игроком придется комбинировать аркадные бои со стратегическим планированием. И завершит линейку аркадных шутер Operation War in the Pacific, действие которого также будет происходить на Дальнем Востоке и врагами снова выступят японские войска. Эту игрушку разработает компания Running Dog Software, а выйти она должна в ноябре этого года. Так что тем из вас, кому пришлось по душе Operation Blockade, есть чего ждать.

Гонки на выживание

Началось бета-тестирование игры Hover Race, аркадных боевых гонок от компании GSC Game World. Эта игра перенесет нас в далекое будущее, во времена вы-

соких технологий, бешеных скоростей и кровавых развлечений. Самым популярным шоу того времени стали гонки на выживание на сверхскоростных автомобилях на воздушной подушке — хOVERкрафтах. Понятное дело, что вам предложат принять участие в этих соревнованиях и, естественно, победить. Во время заездов разрешено все. Так что не исключен вариант, что победителем станет единственный выживший участник гонок. Разработчики обещают детализированный и проработанный игровой мир, полную



свободу действий (трассы будут проходить через огромные арены, предоставляющие солидную свободу маневра), множество интерактивных и разрушаемых объектов. К вашим услугам пятнадцать различных хOVERкрафтов, каждый из которых обладает собственными тактико-техническими характеристиками и уникальным вооружением. Все игры от GSC Game World всегда отличались высоким уровнем искусственного интеллекта. Разработчики утверждают, что Hover Race не будет исключением. Каждый из воинов компьютерных оппонентов обладает собственным стилем игры, использует для



атаки и защиты уникальные приемы и тактику. В процессе прохождения все персонажи, как компьютерные, так и ваш виртуальный протест, будут накапливать очки опыта и улучшать собственные характеристики, со временем становясь метче, быстрее и «смертоноснее». В перерывах между заездами у вас будет возможность улучшить своего «железного коня», устанавливая на него новые двигатели, оружие, броню, генераторы энергетических полей и прочие полезные девайсы. О графике игры лучше всего судить по скриншотам, которые в большом количестве имеются на сайте разработчиков (<http://www.gsc-game.com>). В двух словах же можно сказать, что нас ждет очень стильная и красивая игрушка. Hover Race появится в продаже осенью

этого года. Издателем игры выступит компания «Руссобит-М».

Новости Зоны

И если уж речь зашла о продуктах компании **GSC Game World**, то просто нельзя не упомянуть о самом громком проекте этой команды — **S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost**. Тем более что на днях на страничке,



посвященной этой многообещающей игре, появилось довольно много новой информации. Как большинство из вас уже знает, идея «Сталкера» была навеяна разработчикам замечательным романом Аркадия и Бориса Стругацких «*Ликники на обочине*». Действие игры будет происходить на территории, пострадавшей от повторного (!) взрыва Чернобыльской АЭС. Видимо, грядущая катастрофа по масштабам намного превзошла ту, которую пришлось пережить большинству из нас: в радиусе нескольких сотен километров вокруг атомной станции образовалась самая настоящая аномальная зона, внутри которой действуют свои физические законы, а самые обычные пред-



меты обретают новые свойства. Как и положено, в Зону ходят сталкеры, которые зарабатывают на жизнь тем, что выносят из наш мир различные артефакты, созданные Зоной.

Разработчики позиционируют свою игру как исследование «шутера», а это значит, что нашей главной задачей станет исследование полных опасностей просторов Зоны и сражение с ее многочисленными агрессивными обитателями. Глобальная задача, уничтожение Самого Плохого Парня, тоже будет (куда же без нее?). Но вы в любой момент можете иметь возможность отвлечься от основной сюжетной линии и просто жить в Зоне и ее окрестностях, набираясь опыта и скопачивая капитал. Как уже было сказано, зарабатывать деньги нам придется, собирая различные артефакты. Они будут условно разделены на две категории: сюжетные (без которых никак) и случайно сгенерированные (которые можно будет продавать без зазрения совести). Все артефакты в игре будут разбиты по видам приобретенных аномалий. Для того чтобы определить, что за чудо попало к вам в руки на этот раз, придется обзавестись детектором аномалий. Судя по всему, эта штука будет одним из самых полезных в хозяйстве сталкера девайсов. Естественно, большинство найденных артефактов придется продавать. Разработчики обещают довольно сложную и реалистичную систему торговли, однако толком ее не объясняют. Известно только то, что торговать можно будет с армией, учеными, вольными торговцами и другими сталкерами. Во время ваших путешествий вам придется плотно общаться с NPC, причем не только с людьми, но и с некоторыми мутантами. У нашего героя будет ряд заготовленных фраз и вопросов, которые он сможет произносить при встрече с любым неагрессивным NPC. Средством общения вы будете получать все новую и новую информацию и продвигаться по сюжету. Инвентарь нашего героя будет ограничен по весу и по размеру, так что придется десять раз подумать, что брать с собой в данный поход, а без чего можно обойтись. Для того чтобы воспользоваться тем или иным прибором, его придется вытащить из рюкзака и взять в руки. Понятное дело, что исследовать аномалии, одновременно отстреливаясь от противника, будет несколько затруднительно. На сайте разработчика (<http://www.gsc-game.com>) вы сможете найти описание некоторых видов снаряжения, необходимого для путешествия по Зоне, нового монстра, а также много других интересных материалов. Для тех, кто забыл, напомню, что релиз S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost намечен на третий квартал будущего года.

Еще не все потеряно...

Как большинство из вас знает, выход игры **Wizdard 8** поставил последнюю точку в существовании легендарной компании **Sir-Tech**. Однако несмотря на то, что команда уже практически не существует, ребята не забывают о своих играх: знаменитых сериях **Jagged Alliance** и **Wizdard**. И вот, буквально на днях стало известно, что все права на поддержку, распространение и продолжение тактической игры **Jagged Alliance** перешли к компании **Strategy First**. Так что не исключен вариант, что фанатам

легендарной команды наемников вскоре придется услышать о том, что приложения полюбившихся героев еще не закончены. Правда, пока что **Strategy First** ни словом не обмолвилась о своем намерении делать



продолжение **Jagged Alliance**, но слухи уже ползут по Интернету... Ну, а оставшиеся в строю сотрудники **Sir-Tech** в данный момент ищут покупателя на **Wizdard**. Будем надеяться, что в этом деле им повезет. Так что еще не все потеряно.

Под ковром и на ковре

В Сети появилась новая информация о находящейся в данный момент в разработке реалтаймовой стратегии **Kohan II**. Как многие из вас помнят, **Kohan** переносит игрока в фантазийный мир, за власть над которым сражаются армии мифических рас и народов, каждая из которых имеет собственные сильные и слабые стороны. Кроме того, **Kohan** отличался прекрасной графикой, интересными тактическими сражениями и весьма оригинальной стратегической частью (пополнение и снабжение боевых отрядов). В скелете разработчики хотят сделать все то же самое, но лучше, красивее и интереснее. Начнем с того, что мир и персонажи **Kohan II** будут полностью трехмерными, что, конечно же, добавит игрокам новые тактические возможности. Также продолжат совершенствоваться системы снабжения армий. Но самым интересным нововведением является то, что теперь ни одна из рас не является монолитной структурой. Внутри каждого королевства появятся несколько политических фракций, каждая из которых ведет свою игру. Так что теперь к бесконечным сражениям добавятся политические интриги и возможность создавать отряды, в которые будут входить представители различных рас (если, конечно, они являются членами дружественных фракций). Выход **Kohan II** намечен на конец 2003 года.

Залатай свой самолет

Компания **1c** выложила в Сеть патч версии **1.1** для суперпопулярного летного симулятора «**Ил 2: Штурмовик**». Он добавляет в игру десять новых типов самолетов, изменяет процедуру запуска двигателя, добавляет сообщение о гибели пилотов в сетевой игре и исправляет ошибку, связанную с выполнением задачи «Разведка» в одиночных сценариях. Скачать 77-мегабайтный архив можно с http://games.1c.ru/IL2/UPDATE/addon4_11a.exe.

Сегодня праздник у любителей стратегий. Для них вскоре будет открыт новый санаторий. Отдохнете!!! Впрочем, на легкий отдых не рассчитывайте.

Drakon v palto

ZANZARAH

THE HIDDEN PORTAL

Жанр: action/adventure
Разработчик: Funatics Development
Издатель: THQ Inc.
Дата выхода: скоро

В кабинет к Ранду, оторвав его от вселенной «Ультимы», влетела встревоженная секретарша.

— Тут один... — она замаялась, — буйный молодой человек к нам на оперативную работу просится.

— Буйный?... протянул шеф. — А почему ко мне? Приемом на работу занимается отдел кадров, — поспешил перевести стрелки Ранд.

Но было поздно. В кабинет шефа ворвался безумного вида парень, глаза фанатично

сто — в архиве копаться. Что я, тыловая крыса, чтобы бумажки с места на место перекладывать? Перед вами боевой офицер, награжденный медалью за отвагу при очистке от нечисти замка Вольфенштейн...

«Кто из нас его не очичал?» — спокойно подумал про себя Ранд, разглядывая свои ноты.

— ...самый цивилизованный и героический стратег, серьезнейший из всех Сэзов, маг и воин, трижды герой-освободитель Blade of Darkness, бежавший из готической тюрьмы, куда был посажен за свое воровское прошлое...

«Да, это уже серьезно. Тут нужна помощь врачей!» — решил шеф ДЗВР.

— Хорошо, хорошо! — прервал поток самовосхвалений Ранд. — Будет вам задание. Вот только сначала пройдете медкомиссию... — и шеф департамента осторожно покосился на молодого человека, не почуял ли тот подвоха.

На лице новичка играла улыбка победы...

То, что Кертис прописал

На лице Кертиса играла улыбка садиста.

— Доктор, у меня все чисто психологически, — восклицал Дракон в пальто, зокатанный в смирительную рубашку.

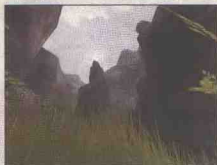
— Сестра! Несите двадцать кубов Sims.

— Нет, шеф, только не это, только не это, шеф! — с животным страхом в глазах обратилась жертва к стоящему у хирургическо-

на примете один новый санаторий... — с этими словами Дос извлек из кармана халата вычурного вида рекламку. — Заодно и инспекцию там проведем.

* * *

Санаторий я обошел буквально за несколько часов. Вернее, достроенную его часть — во многих местах меня встречали закрытые двери, ключей от которых пока нет и в помине. В справочном бюро мне сказали, что эти отделения санатория находятся на стадии строительства. Да, именно так — санаторий. Меня не обманула мрачная обстановка темного парка, хотя его устроители явно старались создать впечатление дикого леса. Впрочем, давайте обо всем по порядку.



Для начала предыстория игры, насыщая название **Zanzarah**. В этом мире, служащем домом для эльфов, гномов, гоблинов и магических фей, распоясались воюю темные эльфы (Shadow Elves). Обитателям Zanzarah грозит опасность, и в этот момент открываются порталы из мира людей в мир магических существ, благодаря чему становится возможным путешествие между ними. Давным-давно люди тоже жили здесь в согласии с другими расами, но потом, как всегда, им чего-то вдруг захотелось все испортить. Человечество обьявило Великую Охоту на магических существ. Те вынуждены были обратиться к Белому Духу, который закрыл мир людей от мира Zanzarah, предвзято настроив его в отношении людей об этом месте. Но теперь Zanzarah прозвизгала новой опасностью, и только люди могут помочь его жителям.

Мне пришлось вживаться в роль английской девочки по имени Эми, после чего началась операция по заборосе. Я оказалась на симпатичного вида полянке, где моему взору предстали три маленьких крылатых существа. Я тогда еще подумал, что это у меня глюки после транквилизаторов Кертиса. Но, как оказалось, потом эти видения были вполне реальны и являлись одновременно моим единственным оружием и защитой в этом мире. А где же шотаны, базук и прачка, спросите вы. Их нет. Только магич крылатых существ — фей, повелителем которых вы являетесь. Причем сражаются эти малютки с точно такими же, как они сами, феями, а вы лишь управляете их действиями. Но даже поверженного «бобочка» легким движением руки возвращается к жизни. Правда, для



тарит, морда красная, швелюра всполохочена. Из-за широких плеч выглядывал дорожный рожако, а руки нервно поигрывали дауринской сексирой. «Точно, принадлежный!» — сразу оценил его Ранд.

— С кем имею честь? — быстро взял он инициативу на себя. — Вы кто?

— Дракон в пальто! — выпалил тот.

— Ну, зачем же сразу хамить, я вас серьезно спрашиваю, — попытался успокоить его Ранд.

— А я и серьезно отвечаю, я — Дракон в пальто, — моментально парировал тот.

— Да? — удивился шеф. — И что же?

— Шеф, возьмите меня на оперативную работу! — заявил незнакомец. — Я создан для этой! Во вселенной столько горячих точек, отправьте меня в Морровинд! Я знаю, вы туда Кертиса с Глоком отправите, но после них же тут ничего будет делать.

«Во нахаль!» — подумал Ранд, но вслух сказал совсем другое:

— Что ж вы так сразу в бой ввязетесь? Поработайте для начала у нас в музее...

— В музей? — перебил его Дракон в пальто, презрительно сплюнув. — Сказали бы про-

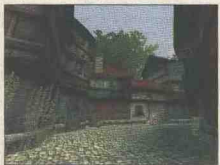


го стола Ранду. — Все что угадно! Только не эту буржуйскую пошлость!

— И правда, Дос, ты уж слишком! — скалился тот. — Может, что-нибудь не такое жесткое?

— Ну ладно, — согласился с ним Кертис. — Этой гадостью действительно только женщин и маньяков поить. Есть тут у меня

этого необходимо иметь специальные снаряды — праки, купить которые можно в Тиралине — так что единственно доступным здесь городе. Так что опасности для вас лично нет никакой, ну, разве что решите покинуть жизнь самобытизмом, и то только одним волшебным образом — прыгнуть в пропасть ☺. Но для того и построен этот санаторий, чтобы суицидальных настроений у его пациентов не возникало.



Система боя очень проста. Одна из ваших подопечных появляется на поле противника, представляющем собой набор геометрических фигур, подвешенных в воздухе. Это могут быть различного рода комманные кубы, арки и колонны, расставленные в различном порядке на квадратном поле, причудливо закрученные спирали. В вашем и противника распоряжении имеется некоторое количество заклинаний, при помощи которых вы можете наносить друг другу повреждения, причем численность и сложность заклинаний зависит от уровня и вида существа, а также очков маны. В мире Zanzarah существует двенадцать типов источников существ: природа, воздух, вода, свет, энергия, пси, камень, лед, огонь, тьма, хаос и металл. Вы волны стегаете из них противника из пяти существ.

Система чем-то напоминает подбор колоды в Magic. То есть теоретически, если вы соберете партию из одних только элементов огня, которые в общем-то рулят по отношению к другим, то потом не жалуйтесь, что они у вас неэффективны против воды и льда. Почему теоретически? Просто размеры той части мира, которую смог посетить я, полного представления об игре дать не могу. Я встречался в основном существа природы и камня, сражался с парой созданий хаоса, тьмы и воды, про остальных ничего не могу сказать.

Как найти противников? Нужно гулять и совать свой нос в каждый угол. Дикие, неприрученные существа нападут сами, когда вы будете проходить мимо их жилища. Феи природы, например, любят селиться в кронах деревьев и старых пнях, элементы камня живут в различных валунах и скалах, творения хаоса и тьмы предпочитают темные катакомбы. Вы можете захватить и добавить себе в партию понравившееся существо. Для этого

вам необходимо иметь специальные сферы: серебряные — для «бабочек» ниже двенадцатого уровня, золотые — до сорокового уровня, кристаллические — сорок первого и выше. Такие сферы можно либо найти, либо купить у соответствующего торговца. Только учтите — при захвате уровень существа заметно понижается, поэтому не удивляйтесь, если схватите фею 34-го уровня, вы обноружите, что он упал до девятого.

Чтобы устроить дуэль с прирученными феями, следует просто ответить «да» на вызов их хозяина, правда, захватить таких феи не удастся.

Что из себя представляют отделения санатория? Это волшебный лес, городок Тиралина с его жителями, его подземелье, ключ к которому можно найти, пошарив в одном из домов, лес-хижина (Hut Wood) милых лесных эльфов. Многие местные жители не прочь вас озоботить каким-нибудь квестом, большинство из которых выполнить нельзя в связи недоступностью определенных уровней, находящихся в разработке.

Кстати, жители Zanzarah по-разному реагируют на ваше появление здесь. Одни будут рады приветствовать большого человека, другие расценят ваш приход в их мир, как возвращение дурных времен, третьи вообще не отреагируют на ваши вопросы, протинорировав ваше присутствие. Гномы станут жаловаться на эльфов, эльфы будут гнать на гномов, все наперебей начнут рассказывать о силе и коварстве Shadow Elves (не путать с тенью Элвиса ☺), которых вы, кстати, не встретите. Пока. Я думаю, что когда весь санаторий будет сдан в эксплуатацию, мы повстречаем не только их, но и сможем посетить Тиралин и несколько лесных парков.

Почему же тогда санаторий? Ведь есть сюжет, есть плохие парни, с которыми нужно сражаться, есть боевая система, черт побери! А вы видели симпатичные мордашки эльфов, гномов и фей? А вы видели, как смеш-



но и мило двигается старая бабушка-гоблин, потешно виляя попой по величественным улицам Тиралина? А вы разговаривали с курносим эльфом, доверчиво задранным к вам свою небритую мордочку? А вы слышали эту потрясающую своим умиротворением музыку? А вы... Нет? Тогда не рассказывайте мне, что это за место, и не спешите делать поспешные выводы.

Я пишу, как могу, а описать это удивительное место совсем непросто. Мир камара [так, по словам одной знакомой, переводится Zanzarah с итальянского] очень мил, именно мил — это слово приходит сразу на ум. Он не навязывает, но в то же время увлекает как раз

своим спокойствием и любовью. И не говорите мне, что вам уже все понятно, что игра — отстой, а то возьму свой M4A1 [4.3] с глушакм или боевой молот гнома и докажу, что я тоже кое-что шарю в бешеном драйве и разделке туши на мясной ряд. Ну и что, нет здесь ураганных скоростей Квоки и Анрило, нет радости от попадания с лета в голову из калаша, зато тут нет и тех слов, которыми ты поливешь свой комп за жуткие



тормоза, нет тех нервных срывов и ссор с друзьями, когда ты всаживаешь всю обойму в своего врага, а убивает тебя все-таки он, причем с одного выстрела. Поверьте, здесь всего этого не нужно! Это именно санаторий, отдых для нервной системы геймера.

И мне леньвать, как кто, а я буду ждать, когда санаторий сдадут под ключ и поведу туда снова, простым пациентом. Восстановлюсь, расставившие нервы.

Диагноз — жить будет

Молодой человек стоял перед директором ДЗВР. Он весь так и плавился спокойствием.

— ...потешнее я приручил всех феи стем, чтобы другие не могли причинить им вреда или использовать в своих целях, — давал он отчет Ранду в присутствии лечащего врача. — Я еще не все рассказал о бесподобной графике, необычайно удобном интерфейсе и системе подсказок, системах торговли и общения...

— Хватит, хватит! — удовлетворенно остановил его Ранд и повернулся к Кертису, желая узнать его заключение. Тот одобительно кивнул головой.

— Ну что же, очень похвально! — шеф улыбнулся.

— Я понимаю, как я был не прав, когда так торопился в бой. Лишить жизни живое существо — это неоправданно жестокий поступок. Так что я, скорее всего, пошла работу в другом месте, — начал было Дрокон в пальто.

— Что вы! Люди именно с таким мышлением нам нужны больше всего для работы в поле!

— Вы серьезно? — удивился новичок.

— Конечно! Так что оставьте ваши данные в отделе кадров, со следующей недели приступите к работе.

Ранд проводил нового подчиненного к двери, а затем обратился к Доку:

— Ну, что скажете?

— Да вот, думаю — отпустишь ли ты меня в этот санаторий, когда я все дела в Морровинде уложу?

Ранд скорил тягостную гримасу:

— Ну, ты же сам понимаешь...

**КОМПЬЮТЕРЫ И КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
ПО СУПЕР-ЦЕНАМ!**

LG 7557F Plus	- 213
Samsung 755DFX	- 175
Samsung 757DFX	- 213
Samsung 757NF	- 238

ДОСТАВКА КРЕДИТ

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

Александр ГЛЮК

Lionheart

Не так давно весь игровой мир всколыхнули назойливые слухи о том, что в недрах **Black Isle Studios** зреет некий таинственный проект под названием **Fallout Fantasy**. Естественно, все фанаты *Fallout'a* (думаю, что и не только они) тут же принялись бороздить Интернет в поисках дополнительной информации. Но ее не было. Мифический *Fallout Fantasy* обрастал все новыми и новыми слухами, о нем горячо спорили на форумах, но никакие достоверные сведения не появлялись. И вот, на выставке **E3 Black Isle** анонсировала новую ролевую игру под названием **Lionheart**. Как выяснилось позднее, именно она и являлась поводом для распространившихся по Сети слухов и сплетен. Но давайте по порядку.

Во время Третьего Крестового Похода произошло событие, вошедшее в анналы истории под названием *Disjunction*. Что именно это было за событие, пока что не известно,



но его последствия оказались роковыми для всего человечества и в корне изменили ход истории. Дело в том, что вследствие *Disjunction* в наш мир проникла магия. Ведьмы и колдуньи стали вполне заурядным явлением. Более того, к роение господствующей на Земле человеческой расе присоединились мистические существа. Опять-таки, пока что до конца не ясно, кем являются представители «красных магов» *Sylvant*, полуплемяны *Demotik* и звероподобные *Feralkin*. Но так или иначе, они нашли свое место в этом мире. История шла своим чередом — некоторые события, в которых придется принять участие героям игры, будут напоминать нам реально происходившие. Правда, очень отдаленно.

Действие игры будет происходить в 16 веке в Европе. Во время наших путешествий нам придется посетить **Испанию** (где, собственно, и начинается игра), **Францию** и **Англию**. Вот только в *Lionheart* эти страны мало будут напоминать свои реальные прототипы. Первым городом, которым мы с вами увидим, станет **Nueva Barcelona** — укрепленное поселение, выросшее на руинах Барселоны, разрушенной ордами мавров. Именно отсюда собирается направиться к Английскому берегу испанская Непобедимая Армада. И кто знает, возможно, при помощи фрейлборсов и призывных магами чудовищ инсайдом действительно удастся сокрушить объединенную англо-французскую флотилию? Скорее всего, это во многом будет зависеть от нас с вами.

Мир *Lionheart* обещает быть довольно разнообразным. Здесь нам встретятся и прекрасные воздушные дворцы, и мрачные обители некромагов, наш путь будет лежать через зеленые рощи и выжженные пустоши. Не обойдется и без запутанных подземелий, населенных ордами кровожадных мон-

стров. Короче говоря, *Black Isle* готовят нам очередное захватывающее приключение в ни на что не похожей самобытной вселенной. Правда, называть *Black Isle* в качестве разработчика игры было бы не совсем корректно. Парни с «Черного Острова» только курируют этот проект. Непосредственно же разработкой занимается компания **Reflexive Entertainment**, заявившая о себе не слишком удачной игрушкой *Zak: Alien Hunter*. Будем надеяться, что на этот раз ребята породуют нас чем-нибудь действительно достойным. Тем более что *Black Isle* создало им для этого все условия.

В качестве ролевой системы в *Lionheart* будет использован небезызвестный **S.P.E.C.I.A.L.**, переделанный под «мистический» мир. Разработчики обещают нам более шестидесяти перков, которые частично переключат в «Львиное Сердце» из *Фоллоута*, частично будут абсолютно новыми.

В *Lionheart*, подобно *Fallout*, у нас будет только один персонаж, но по ходу развития событий к нему смогут присоединяться различные спутники. Одни войдут в вашу команду на время, только лишь затем, чтобы достичь с вашей помощью каких-то своих целей или, наоборот, помочь вам. Другие пройдут с вами до конца игры. К сожалению, пока что неясно, как мы сможем управлять присоединившимся к нашему герою NPC и будут ли возможность преодолеть все препятствия в одиночку. Известно только, что несмотря на разветвленную систему диалогов,



пройти игру «на одних разговорах» не получится. Короче говоря, придется драться много и серьезно. Так что, скорее всего, только система **S.P.E.C.I.A.L.** будет связывать *Lionheart* и *Fallout*. Даже по утверждениям самих разработчиков, их новый проект ни в коем случае не является «фэнтезийным *Fallout*ом», несмотря на то, что ее рабочее название действительно звучало как *Fallout Fantasy*. Это абсолютно другая игра.

Lionheart использует сильно переработанный движок *Velocity Engine*, а это значит, что нас ждет двухмерная изометрическая RPG. Правда, двухмерным будет только ландшафт и здания, а все персонажи, населяющие мир, будут выполнены в честном 3D. Большинство гейм-обозревателей с недоверием относятся к этой несколько устаревшей технологии. Хотя глядя на скриншоты, трудно сказать, что графика вызывает отвращение. Довольно средненько, но совсем неплохо. Тем более, если сам игровой процесс будет действительно увлекательным, то на графику



очень быстро перестанете обращать внимание. Так что дело за разработчиками.

Проект находится в разработке уже почти год, однако информации о нем немного. Более того, в своих интервью разработчики говорят, что они еще сами не знают, как будет выглядеть та или иная фишка. Например, известно, что бой будут реалтаймовым. А вот будет ли предсказуемо управляемая пауза — пока что неизвестно даже создателям игры. То же самое можно сказать и о музыкальном сопровождении. Что за мелодии будут использоваться в *Lionheart*? Кто их будет писать? Также до сих пор не все ясно с диалоговой системой (несмотря на то, что разговоры не решат всех ваших проблем, они остаются очень важной частью любой нормальной RPG). Скорее всего, она будет напоминать то, что мы видели в *Baldur's Gate II*, но, опять же, определенно сказать ничего нельзя.

В общем, вопросов больше, чем ответов, но и время есть. Дата релиза *Lionheart* еще не анонсирована, но вряд ли это случится раньше следующего года. Радуют только системные требования. Игра будет свободно идти на **PIII 400**, **64 Mb ОЗУ** и без всяких 3D-ускорителей. *Black Isle* — один из очень немногих разработчиков, которые заботятся о владельцах слабых машин ☹.

Наши восточные соседи отправили строителей сооружать новое здание, предназначенное для проживания драконов.

Виктор КИНШОВ aka Pilsman

THE I OF THE DRAGON

Издатель: Акелла
Разработчик: Primal Software
Жанр: Action/RPG

Дата выхода: осень 2002 г.

Системные требования: Pentium III 600 (лучше Pentium III 1000+), 64 МБ ОЗУ, D3D-видеокарта с 16 МБ памяти (лучше 32 МБ), DirectX 8.0.

Не знаю, как нашим читателям, а мне рассказы о драконах и прочих персонажах фэнтези всегда нравились. Приятно, знаете ли, окунуться в мир вместе со старой доброй книжечкой Дж. Толкина или Роджера Желязны. Вот, правда, редкое игровое кино, не говоря уже о компьютерных и видеоиграх, способно передать атмосферу, которая окутывает нас при чтении книги.

Первые впечатления

Тем отраднее стала для меня новость о готовящемся новом ролевике под названием «Глаз дракона» (*The I Of The Dragon*). Не менее приятно мне сообщить, что данным



проектом занимается российская студия **Primal Software**. Игра находится в стадии разработки, но уже сейчас можно сказать, что она получится чертовски интересной.

Примерно половину всех ощущений составляют восторги по поводу графики. Вторую половину — удивление насчет того, насколько точно, а главное, качественно графическое оформление привязано к самому игровому процессу. Возможно, это и преувеличение, но чисто внешняя сторона дела в нашем ролевике будет играть доминирующую роль. Конечно, здесь учитывается DirectX-движок, множество спецэффектов, изменение земной поверхности в реальном времени (вулканы, воронки от выстрелов, землетрясения), реалистичная смена времени суток, применение скелетной анимации, плюс к этому огромное количество мелких деталей, которым авторы уделили особое внимание, — все это внушает не-

которое почтение. Графику со всей ответственностью можно назвать реалистичной. Порой, сидя за джойком, забываешь, что это слегка приукрашенная копия действительности.

Ну, я пошел спасать мир

Итак, с чем мы имеем дело? Вначале нам демонстрируют красочный видеоролик, повествующий о сюжете. Он действительно интересен. Нельзя сказать, чтобы он был сильно закручен, но за счет того, что все вертится вокруг уникального мира, придуманного авторами, производит впечатление оригинального. В стародавние времена люди и драконы жили в мире и дружбе, но однажды люди обидели драконов, и те улетели навсегда. Но один дракон оставил пророчество: когда-нибудь двуголким понадобится помощь, и тогда драконы получат шанс искупить причиненное зло...

В игре нам предстоит играть за дракона, конечно, интереснее почувствовать себя не мелким человеком, а огромным магическим существом. Каким-нибудь из трех драконов, каждый из которых имеет собственные характеристики и уникальный набор spells. Итак, нам предстоит выбрать между классическим огнедышащим драконом, ледяным и некромагическим. Причем дракон-некромаг в RPG — вещь крайне редкая. Мало того, что он будет плеваться кислотой, он сможет призывать на помощь отряды зомби и подобной нечисти. У каждого из драконов будет свой уникальный набор способностей, которые будут расти по мере прохождения игры. Условно умения можно поделить на:

✓ **Боевые умения** — умение вести бой различными типами оружия (*rain fire, freeze, poison, confuse, blind*);



✓ **Физические умения** — физическое состояние чешуйчатого (*capable of flight, ashes breath*);

✓ **Магические умения** — в игре есть три магических школы (*огонь, воздух, земля*).

Ничего сложного в системе начисления опыта нет. Игра создана на основании новой ролевой системы.

Жанр игры определяется как action/RPG, но задания миссий будут далеки от «уничтожить всех». Последнее, если и встречается, то только в совершенно особых случаях, сопровождаемых длинной, полной драматизма историей, заставляющей забыть о банальности цели. Главная ваша задача — защитить уникальные цивилизации от орд монстров и засунуть их туда, откуда они выплезли.

Разумеется, любители точности жаждут услышать что-то более конкретное. Итак:

- ✓ объемный звук;
- ✓ более 40 видов отвратительных чудовищ;
- ✓ десять «типов» людей: лучники, рыцари, простые крестьяне и т. д.;
- ✓ свыше 100 объектов вроде зданий, деревьев, валунов и т. п.;
- ✓ более 60 видов визуальных спецэффектов;
- ✓ увлекательный фэнтезийный мир;
- ✓ возможность прокачивать параметры



своего дракона, делая его сильнее и обучая новым магическим способностям.

Что и как

Но есть в этой игре своя ложка дегтя. Ребята из **Primal Software** сообщили, что мультиплеера не будет. Они задумали сделать одну из лучших сингловых игршек, так что про сетку можно забыть. Может в сиквеле нас обведут возможностью поиграть с друзьями?

По замыслу публишера и девелоперов, игра должна появиться на полках магазинов в начале осени 2002 года. Те, кто еще не успел ознакомиться с этим безымянным проектом, могут скачать демо-версию на официальном сайте игры (<http://www.primal-soft.com>, 192 МБ). Последняя будет включать три огромных локации с ордами монстров, несколько квестов и одного дракона [красного].

The I Of The Dragon, безусловно, обладает огромным потенциалом. Выделяясь на общем фоне изумительной графикой и, будем надеяться, захватывающим игровым процессом, игра, безусловно, привлечет к себе как поклонников стремительных action'ов, так и любителей качественного RPG. Впрочем, она наверняка не пройдет мимо ни одного ценителя хороших игр. Подождем, благо осталось не так долго.

Владимир ШЕЙКО



Жанр: трехмерная аркада
Разработчик: Revivtronic
Издатель: Dinamic Multimedia/Руссобит-M
Системные требования: Celeron 400/
64 Мб ОЗУ/16-Мб акселератор/250 Мб
HDD

«Grouch — это крепкий, хотя и не очень сообразительный варвар...» Так написано на коробке с диском, и уже по этой фразе, плюс окинув беглым взглядом скриншоты, можно предугадать события одноименной игры. Продолжая внимательное изучение все той же коробки, узнаем, что Grouch «пытается вернуть свою возлюбленную, похищенную у него из-под носа жуткими ограми». На вид это творение испанских разработчиков — типичный экшен от третьего лица, если быть совсем точным, то *hack'n'slash*, то бишь весьма близкий родственник того же *Severance*. Будь игра выполнена в 2D, Grouch спокойно можно было бы назвать платформенной аркадой. Но последнее слово пусть остается за создателями.

Я приблизительно представляю себе задумку разработчиков — представить нам веселую, увлекательную и смешную игру, базирующуюся на простейшем сюжете и незамысловатом движении в духе классических скроллеров. В нее в идеале могут играть как дети, так и взрослые, которые смогут скоротать за ней несколько вечеров. Легкое времяпрепровождение, сродни чтению детективов. В конце концов, аркады для того и создаются...



Игра начинается с довольно симпатичного мультфильма, в котором, не дожидаясь иждивения разрешения, который и позволяет игроку о некоторых персонажах. Красавица, влюбившаяся в голову Grouch'у, ни много ни мало, сама заявила, что к нему домой и пошла в лесок на лавочку, где он в течение довольно продолжительного време-

ни только тем и занимался, что воевал стелнялся. Нет, честно ☹. Но получилось так, что по той местности проезжали игры и увели они девушку из-под самого носа Grouch'a. Сюжет классический, забывается уже после просмотра мультфильма. Наверное, это все-таки плюс.

Далее начинается собственно игра. Grouch оказывается довольно уязвимым про-



тив атак врагов и всего три-четыре удара отправляют его к праотцам. Из оружия на первых этапах доступен лишь меч, потом вам доведет позабыть *булавой, колем*, но орудиями переимен в геймплее это все равно не вызовет. У нашего героя пять жизней, а всего ему предстоит пройти восемь уровней, состоящих из нескольких отрезков, разделенных некими подобиями порталов. По сути порталы эти — аналог чек-поинтов, обозначающих место «воскрешения» персонажа после смерти.

Перигрывая уже первый уровень раз десяти, начинаешь понимать, что не все так радужно, и что процесс игры начинает откровенно мучить. Авторы явно не увлеклись золотой серединой, и оказывается, что проходить Grouch довольно-таки непросто. Уровни изобилуют движущимися платформами, бассейнами, прессами, колями и другими приспособлениями, норовящими моментально ухватить героя. Я понимаю, что жанр обязывает, и куда от этого не денешься, но мне почему-то показалось, что Grouch только выиграл бы, если б разработчики делали его в 2D или, на худой конец, в псевдо-3D. Вместо того, чтобы получать от игры удовольствие, вы в большинстве случаев находите в напряжении, не прекращая многочисленные попытки пройти, наконец, тот или иной уровень.

Игровой процесс, как водится, предельно прост — беги, прыгай, лови бонусы и руби всех направо и налево. Атлетического

сложения Grouch'a хватает лишь на пару специальных ударов мечом (назвать их комбинация не поворачивается) — отсечение головы да удар с разворота. В таком контексте громкое заявление на коробке с игрой «Неограниченность действий: сражение с мечом, булавой, колем, бросание предметов и прочее... Даже топтание!» вызывает, по крайней мере, ироничную ухмылку — мне так и не удалось выяснить, кого и как Grouch намеревался затоптать. Может, они имели в виду топот во время бега? Вот это, наверное, и есть неограниченность действий, да-а?

С другой стороны, нельзя не признать, что такие моменты, как утрата Grouch'ом последней жизни за секунду до убийства босса уровня, заведат полыхать еще раз, равно как и заставляют вознестись клавиатуру и монитор ☹. Ну в какой еще игре вы испытаете столько счастья, пройдя уровень раза с десятого и благополучно сохранившись?

Положительной стороной можно считать симпатичную графику, удачно стилизованную под идею игры, плюс неплохие эффекты вроде огня или тумана. Проходившие *Eathworm Jim 3D* меня наверняка поймут: фотореалистичная графика здесь была бы абсолютно излишеством, наоборот, да здравствует угловатость и буйство красок! Пусть нас изображают одной-единственной текстурой, равно как и трава в лесу — именно так должно быть, и никак иначе.

Разработчики вояса хвалятся «уникальной возможностью» отсекать врагам конечности и даже головы. Такая фича действительно есть, она довольно неплохо реализована, но практическую пользу вряд ли принесет. Отрезав руку с топором, геймер рискует вернуться на удар кулаком другой руки, безрукий гоблин станет гоняться за

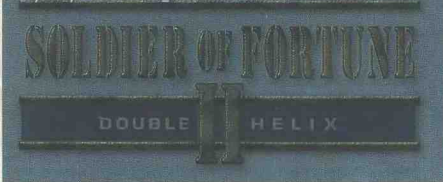


Grouch'ом, пытаясь его пнуть... Особый прикол заключается в том, что безрукие и безногие враги как ни в чем не бывало будут ходить по пятам за нашим героем и кусать (или бодать, точно установить невозможно) его при каждом удобном случае, таким образом нанося ему существенный вред. Вряд ли такие натуралистичные сцены (и, впрочем, можно запретить в описях) вдохновят родителей на покупку игры шестилетнему ребенку, но маловероятно также и то, что они сами пройдут Grouch да конца.

Безусловно, от этой игры можно получить удовольствие, ведь классических трехмерных аркад сейчас мало, но это наверняка будет стоить вам некоторого количества нервных клеток. Если не жалко — покупайте и вперед!

А в этом здании живут «Дикие Гуси». Как, вы не знаете, кто это такие? Тогда быстрее на экскурсию, которую проводит один из наших самых опытных экскурсоводов.

Tom/Doc/KEPTIC doc_kertis@hotmail.com



Наступление

«... — Ла-ла-ла, — распылялся спецназовец.

— Йо-йо, штангенциркуль, — с унылым видом кивнул я.

Вообще-то шеф давал мне вводную на английском языке, но, увы, кроме русского, я свободно владею только русским нецензурным. Да и какое это может иметь значение для меня — Корректора, трижды спасителя мира, героя марсианских и прочих войн, для человека, прошедшего все круги ада, а некоторые даже неоднократно... Мне не требуется знания языка, чтобы понять: пришла пора снова братья за оружие, опять кого-то спасти, кого-то убивать, кого и от кого — какая, в сущности, разница?..»

Именно этими словами начиналась моя статья, посвященная первой части *Солдат Удачи*, опубликованная, ого, в апреле 2000-го. Как время летит-то, а? Много с тех пор было сыграно, много миров было спасено, еще больше уничтожено, и чем дальше я играл, тем больше мне казалось, что раньше игры были интересней. Может, это возраст? Не знаю. Возраст возрастом, но Департамент выдавал мне задание за заданием, и я, успев только хлебнуть пива и поцеловать на прощание рыдающую жену, которая уже и забыла, когда я в последний раз надолго задерживался в реальности, уходил в новый бой. Вот уже пять лет Штирлиц не был дома ☹

Если кто не знает, задания в нашем Департаменте делятся на два типа — те, которые выдает тебе Шеф, и те, которые ты вы-



бирал сам. После инцидента на Марсе я с большим подозрением отношусь к «непьющей работенке», которую Ранд любит подкидывать своим любимым агентам, поэтому сто-

раюсь, что называется, нанести утраждающий удар, поставив Шефа перед фактом, что я уже отправился на задание. Так вышло и на сей раз: пока Ранд пытался понять в какой из миров меня направить (как я заметил, он выбирал между Сиссами и паззлами), я бросил на пол ослепшую гранату и рванулся в ближайший открывшийся портал. Я знал, что куда бы не попал, это будет лучше, чем то,



что уготовил мне Шеф. Я падал, падал, раздирая пространство, и вот... Дежа вю.

Прага. Май 1989 года. Мерзкий дождливый вечер, из тех когда ни одна нормальная собака не выгонит своего хозяина на улицу. Я, специальный агент Джон Маллинз, должен спасти доктора Петра Ивановича, который решил покончить с коммунистами и перебежал на другую сторону железного занавеса.

Джон Маллинз? Кажется, я уже был Маллинзом! Конечно...

«...Переделав затвор верного шотгана, я ворвался внутрь здания, судя по всему, Нью-Йоркского метрополитена. Держитесь, гады, вот летит он, ужал на крыльях ночи, ваш последний кошмар!

Как я и подозревал, ничего необычного я не встретил — какие-то панки-рокеры, мужики с пистолетами и ружьями. Почему-то, вместо того, чтобы при виде меня обратиться в бегство, они начали стрелять. Ну что ж, кто к нам с мечом, тот от нас по морде. Подобно смерчу несся я по коридорам и, как сказано в одной хорошей книге, — было видно, где я проходил...»

Да. Именно так оно все и было, что я, по-моему, как будет сейчас. Где мой верный шотган? Это в каком смысле нет? А что есть? Пистолет и нож? Ну, блин, парни, вы дае-

те. Ладно, сейчас пойду порежу всех на британский флаг. Раз, два, десять, я иду искать — кто не спрятался, я не виноват.

Честно говоря, к сиквелам я отношусь с некоторой настороженностью. Очень уж часто бывает, что первая часть игрушки (фильма, книги) просто супер, а за вторую так и хочется подстеречь разработчиков (авторов, режиссеров) в темном переулке и объяснить им, где раки зимуют. Примеры приводить не стану, сами догадаетесь.

Но, как бы там ни было, пройти мимо продолжения *SofA* я не мог физически, тем более что делало его все то же Raven Software, и все на том же Квейковском движке. Точнее, конечно, не на том же, первая часть делалась на движке второй Кваки, а вторая, соответственно, на движке третьей. Значит, как минимум, хорошая графика и спецэффекты нам уже обеспечены, а помутит кровавость и убийность первой части... Нет, проклясть мимо нельзя. Не верьте им, я Чолове, пардон, Джон Маллинз. Где там бедный доктор Айболит Иванович? Сейчас мы тебя спасем, и тогда-то все поахочут.

Ночь, дождь. По улицам бродят русские солдаты и со страшным оцепением просят друг у друга закурить. У солдат в руках автоматы, они уверены в себе. Подобно призраку, я возник на стигме у одного из противников и всаживаю ему нож в спину. Хрип, фонтан крови, второй солдат не успевает понять что происходит, он замечает красное движение, слышит странный звук и начинает поворачиваться, наконец... Слишком медленно. Нож, брошенный не знающим промаха рукой, попадает ему точно в глаз и враг с хрипом падает, несколько раз конвульсивно дергается тело, несколько секунд слышен хрип, и все — тишина. Ночь. Прогноз. Дождь. И я, злодейский вестник смерти, теперь вооруженный еще и автоматом. Хорошая заявка на победу, знать бы



еще, сколько здесь врагов. Думаю, много. Очень много. Нужно быть предельно осторожным, нужно красться как тень, растворяться в ночи как призрак, наносить удары из темноты и исчезать. Ничто так не мешает людям правильно действовать, как страх. Ничто не вызывает такого страха, как невидимый и неслышимый враг. С этой мыслью завернул за угол и дал короткую очередь из автомата — так волки всем предупреждают свои жертвы, что охота началась, волки знают, как внушать страх. Эффект от очереди превзошел все мои

ожидания — пули пробили бак бензовоза и встали на несколько секунд ослепили меня. Ничего себе, повыл, называется...

Отступление

Не знаю кто как, но лично я не ожидал от второго Солдата ничего особо нового. Да, новое оружие, да, улучшенная графика и звук, да, новый (но не слишком) сюжет, да, новые миссии. Ну и что?

По большому счету, игры на Кутришном движке в последнее время начали меня слегка притормозить. Уж больно они похожи одна

на другую, такое впечатление, что в комплекте с движком ID поставляется еще комплект стандартных коридоров и пейзажей ☹. Нет, серьезно.



на другую, такое впечатление, что в комплекте с движком ID поставляется еще комплект стандартных коридоров и пейзажей ☹. Нет, серьезно.

Что меня по-настоящему волновало, будет ли во втором SOFe повторена атмосфера кровавого утара из первой части, смогу ли я, как и в прошлый раз, потешить свои садистские наклонности убивая людей ножами или отстреливая им, к примеру, левую ногу. Могу вас успокоить — все это осталось и, более того, теперь выглядит еще более кроваво и реалистично. А чего вы хотите — около 3000 полигонов на модель, новая система расчета поражений (теперь на теле противников наличествует целых 30 «болевых» точек), и технология motion capture, отвечающая за реалистичность движений, и, что особенно важно, за реалистичность смертей. Обратите внимание, как ведет себя человек, которому вы прострелили коленную чашечку, как движется смертельно раненый боец, как противник выпустит из рук оружие и падет на колени, зажимая рану в животе (только учтите, если рана не смертельная, он придет в себя, подберет оружие и с радостью выпустит вам в спину полную обойму, так что пленные не брать, раненых добивать ☹).



Вот только, как не крути, но движок Q3 уже явно устарел и не очень подходит для игры, в которой подразумеваются большие открытые пространства. Ничего не оправданные тормоза, постоянные загрузки: не могут не утомлять. Особенно, когда приходится катать

на лифте. Парни, зачем быть такими жадными??? Кто мне скажет, какая это по счету игра от Raven, сделанная на Кутришном движке? Может хватит, а?

Ну ладно. Жадность порождает бедность... у окружающих ☹. Что сделано, то сделано. Как ни крути, по графическим возможностям движок себя еще не исчерпал, а то, что он не особо хорошо держит открытые пространства и большие уровни, это мелочь, к которой можно привыкнуть.

Возвращение

Джон Маллиуз вернулся, это свершившийся факт. В брызгах крови и мозга вывалился он из лифта и, стреляя по-македонски из двух Узи, проложил себе дорогу по коридорам Департамента Защиты Виртуальной Реальности. Он шел к Ранду, и ему было что тому сообщить...

Нет, это будет потом, потом после того, как на протяжении долгих шестидесяти одного уровня Джон будет бороться с русскими спецназовцами, мексиканцами, китайцами, и прочими зергами. После того, как он будет ездить в кузове машины, отстреливаясь из пулемета, после того, как он угонит поезд, после того, как он будет снова стрелять из пулемета, но уже сидя в кабине вертолета, после того, как он зачислит и пустит на дно сухогруз, набитый бактериологическим оружием, и после того, как он собьет несколько вертолетов, расстреляв их из ручного оружия (первый вертолет я подбил из пистолета). Да, это будет потом. Но будет.



А пока нам предстоит освободить профессора Иванювича [это фамилия, между прочим], а потом перенестись на 13 лет вперед, в неуступчивый октябрь 2002 года. Хотите побывать в будущем? Тогда за мной. Только поверьте, ничего нового вы там не увидите. Снова международные террористы подняли голову, появилось новое бактериологическое оружие, от которого нет спасения, в организацию затесался враг. Все как обычно. Сюжет просто пестрит заимствованиями и повторами и чем-то напоминает мне *Blade 2*. Нет, не викимирами и бедотней с мечом, такого тут нет, а подходом к его созданию — были на уровне тридцать врагов, теперь их будет сто, выливался из трупа литр крови, теперь вылетает три, ну, и т.д. Врагов еще больше, они еще более злобные, а во главе, как обычно, стоят русские, бывшие КБисты. Явно перед тем, как писать сюжет для игры, сценаристы перенимали Тома Кленси ☹. Впрочем, за оригинальностью сюжета я никогда не писал, тем более, что во втором SOFe даже имеется попытка добрить игру несколькими сюжетными поворотами, вносящими не-

которое разнообразие в миссии. О скрытых сценках, разбавляющих игру и поясняющих происходящее, я лучше промолчу. Довольно быстро они начинают вызывать раздражение и желание их промотать. Но это дело такое, на любителя.

Оружейная

А теперь поговорим о том, чем и как вы будете крошить врагов. Скупать и извлекать от однообразия стволов вам не придется — смотрите сами.

☛ **Нож.** Можете таскать с собой семь штук — в альтернативном режиме его можно метать (а потом подбирать).



☛ **Пистолеты** (в альтернативном режиме бьете врага рукояткой).

US Socom — очень качественная штука. Когда вы экипируетесь, можете нацелить на него один из полезных девайсов (глушитель, тактический фонарик, лазерный целеуказатель).

Dual US Socom — теперь мы стреляем из двух пистолетов.

M1911A1 — как мне показалось, более слабый вариант и без девайсов.

Dual M1911A1 — дуал, он дуал и есть, как и раньше.

☛ **Дробовики.**

USAS-12 — десять зарядов, неплохая убойная сила (не пытайтесь использовать дробовики на длинных дистанциях ☹), но вообще отличная вещь, можно отстреливать врагов ногами ☹, жалко, патронов мало.

M590 — девять зарядов, тоже неплох, особенно в коридорах.

☛ **Автоматы.**

Micro Uzi — Узи, он узи и есть — не очень мощный, лучше использовать в двух-варианте.

Dual Micro Uzi — о, это уже вещь, и патронов к нему хватает.

M3A1 «Шприц» — очень точная штука, хотя и не слишком скорострельная, в начале игры я пользовался ей чаще, чем калашом.

M4+M203 (с подствольным гранатометом) — наш выбор! Пожалуй, лучший из автоматов — и патронов к нему нулем, и гранатомет вещь часто решающая.

AK-74 — неплохая штука, но по убойной силе *M4* посильней будет. Первую часть игры я обычно брал два этих автомата. Альтернативный режим — удар штыком (штык можно взять только в Магазины).

OICW (с оптическим прицелом) — чудовищная штука. Может много, хорошая точность и убойность, но нужно привыкнуть. Зато есть мощная оптика, плюс показывает врагов красным квадратиком, а на уровне, где нельзя убивать гражданских, это полезно. Име-

ет гранатомет (но пользоваться им неудобно), ночное видение. Когда OICW появился, я перестал брать АК.

«Снайперская винтовка MSG90A1 — и куда мы без нее? Очень рекомендую, особенно при миссии в Китае, там полно снайперов, но нужна не на всех уровнях (по сути, OICW под конец ее вытеснит, как более функциональная).



Тяжелое оружие.

Пулемет M60 — можно пострелять по вертолетам. Можно по людям. Убойная сила ничего, но патронов вечно не хватает. Я мало пользовался этим оружием.

Гранатомет MM1 — многозарядная штука, очень редко встречается в игре, но, в принципе, иногда может помочь.

Гранатомет RPG-7 — однозарядный гранатомет со средним радиусом. В игре не встречается. Лично мне и без гранатометов было неплохо.

Гранаты (альтернативный бросок — снизу вверх).

M-67, M-84, ANM-14, M-15, F-1, L2A2, MDN-11, SMOHG-92 — обычные, осветительные, дымовые, напалмовые и т.п. Очень полезно, только не забывайте, что противники могут вернуть вам ваш подарок.

Специпредметы.

Бинокль.

Прибор Теплового видения.

Прибор Ночного видения.

Из этих вещей я пользовался только ночным и тепловидением, и то редко. Хотя на таких уровнях...

Ну как, оружия всем хватило? Никого не забыли, никого не обидели? Знаете, как клево стрелять сразу из двух стволов? Эх, жаль, нелзя в одну руку пулемет, а в другую капаш, был бы настоящей Рэмбой ☹.

Пауза

Нет, это еще не конец рассказа, не надейтесь, это только пауза ☹.

«...Коридор, спуск, так, а это что? Туалет... Как мило, вылитое уже звалю, и я, недолго думая, зашел внутрь... Конечно, там меня уже ждут, еще по Дюку Ноку я запомнил, что туалет великолепное место для засады. Что ж, как говорил господин Путин, мочить вас будем прямо в туалетах. Расстреляв своих противников, я, повинувшись порыву загадочной русской души, злобно расстрелял и унитазы. Ничего интересного не произошло, но инстинкт разрушения временно удовлетворен, можно направиться в другой туалет, женский... Ну, изощренности, готовьтесь...»

Прошло два года, а ничего не изменилось, ну, или почти ничего. Опять туалеты, опять бандиты в них, опять заложники, которых нужно

освободить, а не убивать. Опять. Нет, кое-что новенькое появилось. Снайперский уровень в Китае (провода, в Медоли за Otagu такое уже было), заснеженная вражеская база (позволяет, нечто такое я видел в Вольфе, да и в первом SOFe)...

Ну и что. И что с того, что я там был, я все забыл, я все избыл...

Игры вообще похожи, как и книги с фильмами. В игре главное что? Правильно. Геймплей, атмосфера. И во втором Солдате они никуда не делись. Если вы любите голыны крови — играйте. Эта игра для вас.

Что еще? Мультиплеер... У Raven я видел только одну игру, где мультиплеер произвел на меня очень сильное впечатление — это второй Джиди Кнайт. В первом SOFe мультиплеер был жутко несбалансированным, а карты не очень интересными. Во втором Солдате ничего не изменилось, во всяком случае, в лучшую сторону. Мультиплеер просто не интересен, особенно если кто-то добрался до гранатомета. Нет, поиграть в него можно, мы играли часа три, а потом надоело. Для сетевых батальи есть и другие игры, а эта игра создана для игры в одиночку. Эх, жаль нет кооператива, это было бы круто...

Есть еще генератор миссий, но, по большому счету, он мне вообще не особо понравился. Туман и однообразие.

Возвращение-2

Джон Маллинз вернулся. И не говорите мне, что это был не он. И не говорите, что он постарел, впал в маразм и растерял всю свою привлекательность. Это неправда. Да, он изменился, но не настолько, чтобы, повстречав его в коридоре, заваленном трупами, вы его не узнали. Все тот же сумасшедший блеск в глазах, все та же кривая полулыбка-полуусмешка, все те же садистские наклонности, ну, а если не верите, посмотрите на труп, видите, что написано у него на груди — здесь был Дж. М. Ах, это не труп? Извините, действительно, писать на живых людях это слишком. Сейчас исправим. Вот, уже все нормально.



Джон Маллинз вернулся. Словно смерть, пронесся он по коридорам Департамента и попытался ворваться в кабинет Шефа. Только самоотверженность секретарши, бросающейся на него с криком «Любимый!», спасла Рэнда от немедленной расправы. А может, то была и не секретарша, а жена, которую Джон, то есть я, или мы, давно не видел и не узнал. Это не важно.

Джон Маллинз знал одно — в Департамент пробрался шпион межвиртуальной террористической организации, и он собирав-

ся задать своему Шефу несколько нелицеприятных вопросов. Отодвинув в сторону секретаршу (или все-таки жену?), он перевернул затвор пистолета и шагнул к двери. В этот момент Глюк поймал его на прицеле парализатора и нажал на курок. Мир расцвел опенным цветком и погас.

Если, проходя по коридорам Департамента, вы увидите дверь, закрытую на огромный замок, дверь, перед которой днем и ночью стоят дюжие охранники и рыдает женщина, не спрашивайте, что находится за ней. За ней Джон Маллинз. Он знает, что из любой тюрьмы можно выбраться, он ждет своего часа. Он не реагирует на лю-



дей в белых халатах, колющих ему хакуто-годасть, он не знает, что такой Дос, которого все зовут. Он ждет и твердо знает, что это еще не конец...

Заключение (медицинское)

Как показал эксперимент, поставленный на одном из агентов Департамента, реальность Солдата Удэчи не приспособлена для людей со слабой психикой. Чрезмерное количество крови и сцен насилия способны подорвать и исковеркать личность человека. Варианты использования SOF2 в качестве оружия массового поражения, или применения его во время допросов подозреваемых и преступников рассматриваются...

Вот так. Только не относитесь к последним абзацам слишком серьезно: Несмотря на игру, я жив и здоров, чего и вам желаю.

И вот, по привычке, вывод.

Играю.

Лучше убить тысячу человек в виртуальности, чем одного в реальности. Это называется сублимация агрессивных ощущений, и SOF, с этой точки зрения, можно рассматривать как психотропное средство ☹.

Так что, что бы вам там ни говорили об игре, играйте, она того стоит. Это не пролив в жарне, какии обещает стать третий DOOM, это просто игра, за которой можно расслабиться и на время забыть об окружающем тебе мире. Иногда таких игр очень не хватает. Во всяком случае мне. Может быть, я просто засиделся?

А как они горят!!!

И, только тсс, никому, помните:

ДЖОН МАЛЛИНЗ ВЕРНУЛСЯ!!!

P.S. По техническим причинам в ближайших номерах статей Кертиса не будет. Он отправился успокаивать свои нервы в комнату с белым потолком, с правом на надежду...

P.P.S. Я те поуспокаиваю, симулянт несчастный.

Мэр.

Эээ, парень, ты зачем нашего водителя из автобуса выкинул? Тебя что, быстрее всех ехать надо? Да? А куда это ты так торопишься? Ван в то здание? Тогда мы с тобой...

Grand Theft Auto III

Дмитрий АМПИЛОВ killer@zhadum.alfacom.net

Нельзя сказать, что все прошло идеально. Заминки есть всегда. Новоявленные герои, проблемы с машиной, слишком рано прибывшая полиция. Но тогда ограбление шло почти по плану. Зашли в банк. Посе-

ватными. Я начал заваливаться назад. Ли подхватила дипломат и побежала к стоящей под парами машины. А я... я устал. Мне позреть нужно было отдохнуть.

Отдыхать мне расхотелось очень скоро. Жесткие сидения фургона муниципальной полиции очень этому способствуют. Но по всему выходило, что отдыхать мне придется очень и очень долго. Без денег на счету, без крыши над головой переселиться в мир онов в клеточку и друзей в полосочку мне предстояло лет эдак на двести пятьдесят-триста. При хорошем поведении, естественно. Конечно, в высшей степени духовно и интеллигентном обществе убийц, воров и автогонщиков это было немного проблематично, но, признаюсь, я не слишком комплексовал по этому поводу. Пользот по стенам одиночки казалось делом намного менее занимательным. В общем, будет время поразмышлять над смыслом бытия и заодно обдумать план мести. Денег мои «друзья» потратили, несомненно, успев, но вот возможность поддержать их за выступающие части тела у меня, возможно, еще будет. На зеленые мне было искренне плевать, это наживные. Тюрьма? Тюрьма — это как армия — школа жизни. Лучше ее проходить заочно, но коль уж вышла накладочка, придется находить выгоду и в этом. Выгоду и полезные знакомства. Вот авторитет — дело другое. Серьезное. Уже на следующий день мой физиономии престрело во всех газетах города. Да и заголовки особой оригинальностью не отличались: «Преступник застрелен своей девушкой», «Суд присяжных единогласно признал вооруженного грабителя виновным». Десять лет за любовь». Я был мегазвездой! Мое дело потеснило с первой полосы «Мик» заметку о забастовке водителей скорой помощи и репортаж о столкновениях между полицией и акцуды. Даже ужасно отдающее бульвар-

щиной интервью с Луиджи Горнелли с интригующим заголовком «Я владею ночью клуба, а не порнокары» оказалось сиеено куда-то вглубь. А что теперь скажут в серьезных кругах? «На что годится мужик, если он не может справиться даже со своей женщиной», — вот что они скажут. И окажутся, черт подери, тысячу раз не правы. С этой женщиной не справится никто. И на месте того ухмыляющегося дурочка за рулем Banshee я бы хорошенько подумал, чем рискуя, связываясь с этой вздорной девицей. Подумал бы. Вот в этом вся беда.

В зарешечном окошке показались огромные опоры Callahan Bridge, и тут произошло нечто невероятное. Слева от нас пронесся явно сляканный с Хоммера Patriot и стильно подрезал авангардный конвойный автомобиль. Тотчас же рядом с нами тормознул белый фургоны и из него, как черти из коробочки, выпрыгнула шойка устрашающего вида вооруженных бандитов. Из огня да в полымя. Колумбийцы, а это были именно они, цинично разослали конвою, куда они могут пойти и быстро-го эвакуировали из нашего фургона седо-



тител — мордой в пол. Охрану — прикладом. Кассирши боялись даже смотреть в сторону заветной кнопки. Слишком просто? Возможен! Впрочем, как обычно. Денег в мешке, мешок у сообщиника. Без шуму и пыли вываливаемся из задней двери. Сначала Ли, затем черт с деньгами, я в арьергарде, королю герцев. Герцове, увы и ах, не находится, и я, слома голову, бегу за угор — там уже скрипит хаанси изуродованными покрывками Banshee.

Бан-и!

Скажите, я героини выгляжу? Наверное. Меня подкараулили точно так же, как караулила несколько мгновений назад я сам. То ли денег оказалось слишком мало, то ли нас слишком много, теперь это не играло абсолютно никакой роли, да и какая теперь в сущности разница?

Короткие волосы, зеленые глаза и два огромных пистолета...

— Знаешь, я симбиотическая девушка, а ты... Бан-и!... ты просто ничтожество!

Мир вокруг залила кроваво-красным цветом. Голова налилась свинцом, ноги стали



го старикана, явно крупную шишку. Затем налетчики быстро упаковались обратно в фургон и рванули через мост вглубь города. Тут-то и раздался взрыв. И хоть колумбийцы — редкая латиноамериканская сволочь, в тот момент я был предельно им благодарен. Мы с каким-то негром прекрасно воспылзовались сей весьма кстати возникшей ситуацией, добы по-быстрому убежать отсюда. Перепробованный афроамериканец приложил одного ушастого, я поставил подножку другому, и мы практически свободны. Точку не потребовалось даже угонять — его владелец таинственным образом исчез, то ли прыгнул с моста, то ли убежал — нам,

ООО «Лаборатория ПОЛАРИС»
РЕМОНТ И ТЕХ ОБСЛУЖИВАНИЕ
НЕ РАБОТАЕТ НА МЫ ПЕРИОДИЧЕСКИ

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

Организовываем доставку услуг

ремонт телевизоров	81-707-000
ремонт видеокамер	81-707-000
ремонт CD-дисков	81-707-000
ремонт системных блоков	81-707-000
ремонт принтеров, копирователей	81-707-000

Наш адрес:
г. Киев, Ул. Давыдов, 40
e-mail: polaris@ukr.net
тел: (044) 233-99-00
факс: (044) 233-99-00
m: (044) 233-99-00

поверьте, тогда было все равно, ему же лучше. Нигер (его, как выяснилось, за какие-то подвиги прозвали 8-ball'ом) предложил ехать к своим корешам, чтобы замести следы и сменить одежду. Да и работу он мог подкинуть непьющую, а вот она мне сей-



час требовалась позарез. На том и порешили. Порезанный негр нырнул за заднее сиденье, а я, несмотря на бывший в голову адреналин, решил осмотреться.

Передо мной лежал Город. Город, который жил своей жизнью. Огромные небоскребы, парковые зоны, многоэтажки, доки, два огромных башенных крана — все это так и ждало, так и звало. Я не знал, что будет дальше, куда приведет меня новый знакомый. Не знал, где, как, когда и на кого стану работать. Но одно мне было известно точно: ТЕПЕРЬ город станет моим, хочет он этого или нет. Где там наш черненький?

8-ball' можно сказать, взял меня под опеку. Показал хату, в которой можно было кинуть кости, поспать или «сохраниться» от всех неприятностей. С этим растаманом вообще обалдеть можно — чудило завез меня прямо в район красных фонарей, прямой наводкой в цепкие руки ночных бабочек. Я сначала думал — он развлечет после суда решил, а потом оказалось — нет. Ну, да ладно, зато ходить далеко не нужно будет, если что. Тем более, сразу возле двери притаился маленький гараж. Гараж обладал одной очень важной особенностью: из него никогда не пропадали автомобили. Да и чинились они так каким-то чрезвычайно интересным способом. Моментами. Так я обзавелся своим первым жилищем. И пусть во дворе вечно что-то воюло, повсюду красавицы синеловые, а лужи на крыльце не вызвали никаких эмоций, кроме депрессивных, это было самое дорогое для меня место в городе. Через некоторое время забегать домой после очередной работенки стало просто жизненно необходимо.

Когда мы наконец-то сменили прикид, и я без сожаления сжег наши оранжевые хлоп-

миды в ближайшем мусорнике, ball повез-таки меня к своему корешу. Ну, повез — это слишком сильно сказано, баронку все равно я крутил, но это даже к лучшему: нигер сразу смекнул, что я могу пригодиться. Жоть на педели пришлось недолго: пару кварталов, и мы тормознули возле шикарного ночного клуба, отличить который от борделя лично я не смог бы и днем с огнем. И чей бы вы думали, клуб это был? Правильно, Луиджи Горенелли собственной персоной. И что бы вы думали, предложил мне этот хитроумный итальяшко? Подвести одну из своих «ночных бабочек», вот о чем он меня попросил, этот владелец клуба. Ну да черт с ним, этим макаронником: мое дело помочь, а не разговаривать. Сказано — сделано, вот только машину нужно было найти: уж больно я ту раздолбал по дороге. Машина приехала сама. Абсолютно идиотского вида индус, чуть не сбив меня с ног своим такси, наивно подумал, что сделал мне хуже. Я ткнул ему факер, а затем, смекнув ситуацию, рванул на себя водительскую дверцу и вышвырнул опешившего баночку на проезжую часть. Дашь, как говорит, чистоту нации. Так-с, где тут у нас жокангание? Пока я бесстыдно «ощупывал» такси, индус умудрился подняться и в свою очередь попытался вышвырнуть меня из машины. Не стерпев такого хамства, я вышел и пригрозил его кулаком в ухо. Затем в нос. И еще раз для остротки пятой в зубы. Бедняга грохнулся на холодный асфальт и подняться не собрался даже после пары ударов ногами. Деньги, выпавшие из без-



дыханного тела, я забрал себе в счет морального и физического ущерба — на автомобиле с шашечками имелось пару цапипан, а перекрашивать машину в наши дни никто на копейку не станет. Я снова, СНОВА! Был у дел. Пришло время больших свершений!

Настало чудесное время, я целиком погружился в работу. Сначала поездил по поручениям Луиджи. Он, конечно, скупердяй редкий, да и миссии у него недостойные настоящего рецидивиста, зато именно тогда мне повезло познакомиться с Правилами Игры. Да, я возил проститутку, избивал людей, взрывал машины, но в сравнении с большими делами эти делишки были не более чем баловством в песочнице. Настоящая жизнь проходила мимо меня, и тогда я понял, что пора поднять свой уровень квалификации, узнать больше о городе. Местонахождение и границы районов, бзирующиеся в них банд, важнейшие стратегические объекты, здания и магистрали. Такси!

В перерывах между работой у Луиджи я подрабатывал шофером. Здорово, на самом деле. Вышвыриваешь водилу, садись в машину, включаешь черно-белые шашечки и, используя радиостанцию, сиди себе, клиентов подвози. А денешки в карман твой текут. Мне, между прочим, за хорошую работу даже Супертакси дали. Borgnine называется.

Вообще, работы хватало. Очередная «бабочка», которую я подвозил по назначению, познакомила меня с Joey Leone. Вот



Джо — свой парень. Он оценил мои достоинства, для меня нашлось настоящая работенка. На первом же задании я выскочил в воздух машину Mike «Lips» Forelli. С хозяином, естественно. Форелли просто не повезло — у него не было такого парня, как я. А мне в то время пришлось туго. Именно тогда полицейские в первый раз относительно серьезно сели мне на хвост. От них я ушел и сполна получил по заслугам. \$10 000 — это вам не мелочь по карманам тырить — серьезные деньги. А что до полиции — Джош, понятно, мне все объяснил.

В Liberty City все играют по правилам. Правила иногда не писаны, иногда незаконны, но тем не менее все придерживаются их. Иначе и так изрядно съехавший баланс рухнет вконец. И тогда наступит нечистота, не приходящая в наркотических галлюцинациях даже самым впечатлительным наркоманам. Помощью ты никому не интересен. Мелкое нарушение — и за тобой рванет патрульная машина, которую ты сможешь сбить с толку. Убьешь полицейского — тебя начнут преследовать, но и от этого ты сможешь избежать. Вообще, в Liberty City слишком много бандитов, они всевозможны и надолго поделали практически весь город. В некоторых местах их поголовье значитель-



но превосходит количество полицейских — те даже не решаются вмешиваться во всеческие разборки. Но если ты сможешь «проявить» себя, то поверь — коп не остановятся ни перед чем, чтобы сплотив тебя. По-

ЖИВИСТИЛЬНО!
КОМПЬЮТЕРЫ ЛЮБЫХ КОНФИГУРАЦИЙ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
СКАНЕРЫ
ПРИНТЕРЫ
ВОЗМОЖНОСТЬ
ДОСТАВКИ
В ПРЕДЕЛАХ
УЛИЧНОЙ

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

лицейский вертолет, ФБР, армия и даже танк заставят серьезно подумать о продолжении карьеры. Тебе предстоит всего три пункта на выбор: *Ray n' Spray*, *арест* (если тебе selber скоростной вел) или *больница*. Идеальный вариант — добраться до автомойки, там починиться и перекрасить машину,



Some Diablo stuff has been pinging his skuzzy bitch on my backyard.

тогда копы не узнают тебя. Иначе — на корм рыбак или в каталошку. В принципе, это не так уж и страшно. Если у тебя есть деньги, то все, чем тебе это грозит, взятка, потеря оружия и самое обидное — неудача в прохождении миссии, за ней опять придется ехать к работодателю.

Работа в такси дала мне очень много. Я знал все шоссе и главные дороги от и до. Умел быстро найти кратчайший путь между районами, быстро уйти от полиции в *Ray n' Spray*. Акции мои стремительно шли в гору. Меня заметили. Нехто El Burgo предложил участвовать в гонке по улицам города. Победителю — десять кусков, проигравший пусть оттирает с асфальта свои мозги. Можно было использовать и полицейские машины, и Sentinel, но к тому времени в автомойке я уже присмотрел себе классный Banshee, и вот теперь приключился прекрасный шанс попробовать его в действии. Десять кусков я положил в свой карман практически с первого раза, преследователи остались далеко позади. Это был хороший приборчик, куча выброшенного адреналина и огромный опыт, но, хоть подобная работа не раз еще встречалась мне далее по ходу криминальной карьеры, я чувствовал, что это просто прихоть, жить подобным образом очень долго я не смогу. Зато повеселился на слову: чего стоит одно очищение огнем. Два десятка жареных триа-

да триад (a-o-o). Без особого позерства могу сказать, что сделал основной кусок работы. Триады не хотели платить. Тогда я подорвал пару-тройку их фугов, после чего все, казалось бы, пришло в норму. Деньги были подготовлены не менее тщательно, нежели засада. Зря они так. Ребяткам не повезло — они не видели меня во гневе. Я убрал всех этих недоносков и вернул железный дипломат почти законному владельцу, заработав, как говорится, немного денег. Дальше заварилась каша, из которой я помню разве что мелкооптовую закупку оружия в *Amputation*. Много денег, много стрельбы, много мертвых триадовцев. Патроны выстреливались тысячами, гремели взрывы от гранат. Полегло не один десяток невинных людей. Не один десяток машин были бесновато искорежены и выкинуты на свалку.

И вот однажды, в день, который с трудом можно назвать прекрасным, я позвонил с домом *Salvatore Leone*. Он продолжал мне с первой минуты, в первую же нашу встречу я вывез его и лимузин из практически безнадежной ситуации. Но... с ним мне не повезло. Передо мной открылись безграничные перспективы, но в мою судьбу вновь вмешалась женщина. Вечно они



все портят. Несмотря на послушный список, мне опять приставили к шлюхе. После очередного передоза эта вздорная девица, наверное, под кайфом сочинила главному мафиози Portland'a удивительную по своей красоте и идиотской по содержанию душещипательную историю о «наших» отношениях. Я не связываюсь с лживыми норманками, вот только дон *Salvatore* этого не знал. Несмотря на все мои заслуги (а в последний раз мы с 8-ball'ом пустили ко дну корабль, целиком набили напорот), спасло меня лишь внезапно проснувшееся чувство совести моей подопечной. Она очень вовремя сообщила, что меня ждет беда. Что удивительно — я поверил. Сел на метро и отправился на *Staunton Island* заново строить свою карьеру. К яду за, правда, я пошел отнюдь не сразу. Поработав вначале на скорой помощи, в полиции и пожарной службе, освоился и лишь потом решил, что выход у меня один — идти на службу к японцам. Первым же заданием мне было предписано убить дон *Salvatore*. Старого хрыча я убил без всякой жалости. После всего того, что я сделал для его семьи, обидеться на меня после такого шлохима было по отношению ко мне просто оскорбительно. Я сел на катер и спустя пару минут вновь оказался в

Портленде, но теперь ненадолго. Я подкараулил мафиози возле клуба *Лундидж* и в свой особый дом уже не приехал. Я стал работать на якуду — *Asuko Kosen* и ее брата *Kenji*. Потом меня свели с продавцом полицейским *Ray Macowski*, а тот, в свою очередь, — с одноклассником *Rhino*. Так в моем арсенале, помимо стандартных пистолета, UZI, AK-47, гранат и снайперской винтовки, появились шотган, M-16 и, наконец-то, моя любовь — ракетная установка.



Эта чудесная игрушка существенно облегчила мою жизнь. Для полиции всего города работа превратилась в од — настоящим хозяином *Liberty City* стал так я.

День сменился ночью, солнце — дождем. И я уже не мог отличить робота от развлечения. Я участвовал в ралли, давал колумбийцев, встречал груз, взрывал полицейский участок и собирал дорожную платину. Все это происходило под неизменный аккомпанемент полицейских сирен. Были перепробованы и изъезжены десятки машин, несколько катеров, метро и самый настоящий самолет. Много чего еще было, ой как много. Я купался, практически умирал, меня арестовывали, нанимали и пытались купить, обдурить и что там еще возможно.

Огромный *Liberty City* — самый свободный город в мире. Но так уж сложилось, что самый простой способ выжить в нем — стать бандитом. Такова проза жизни. Жизни сложной, кровавой и подчас невероятно трудной. Хочешь жить — умей вертеться. И относись ко всему так, как нужно.

Да, я заслужил этот лимон баксов. Но проводить остаток жизни в покое я отнюдь не собираюсь. Скорее, бамбану еще пару шаек и стану главным Большим Боссом в этом городе. Потом заведу себе порочку легальных заведений, начну отмывать прибыль с пушного в оборот миллионы и просто наслаждаться жизнью. Благо машина по улицам ездит много, пешеходов тоже в достатке, ну, а о полицейских патрулях и говорить нечего — главное, чтобы магазин с оружием открыт был ☺7



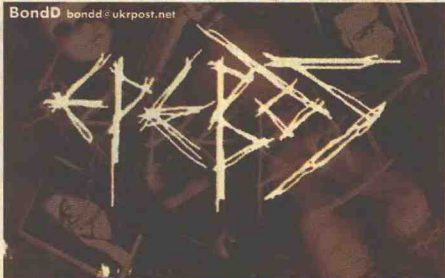
довеще за две минуты — знатное барбекю. А то, что триады обиделись на меня за эту невинную шутку, я им еще припомню.

Я вернулся к Джону, но в гараже долго работать мне не пришлось. В моих услугах нуждался *Toni Cipriani*. Моиими руками он начал войну против наконец-то раскоящихся

ОПТИКАЛЬНЫЕ ПРИНУЖЕНИЯ	
Клиентская сеть: 802.11b/g	от 1200 руб
F/W Motorola, Aircel, D-Link, Link, 5GHz, 100Mbps	от 60 руб
F/W Zyrex, GNC, D-Link, Link, 100Mbps, 100Mbps, 100Mbps	от 180 руб
CD-ROM 48x 52 TASC, Samsung, Sony, ASUS	от 150 руб
DVD 16x 18x 24x 30x 40x 48x 52x 60x 64x 72x 80x 84x 96x 100x 108x 120x 128x 144x 160x 180x 200x 216x 240x 270x 300x 320x 360x 400x 450x 500x 540x 600x 640x 720x 800x 900x 1000x 1080x 1200x 1280x 1440x 1600x 1800x 2000x 2160x 2400x 2700x 3000x 3200x 3600x 4000x 4500x 5000x 5400x 6000x 6400x 7200x 8000x 9000x 10000x 10800x 12000x 12800x 14400x 16000x 18000x 20000x 21600x 24000x 27000x 30000x 32000x 36000x 40000x 45000x 50000x 54000x 60000x 64000x 72000x 80000x 90000x 100000x 108000x 120000x 128000x 144000x 160000x 180000x 200000x 216000x 240000x 270000x 300000x 320000x 360000x 400000x 450000x 500000x 540000x 600000x 640000x 720000x 800000x 900000x 1000000x 1080000x 1200000x 1280000x 1440000x 1600000x 1800000x 2000000x 2160000x 2400000x 2700000x 3000000x 3200000x 3600000x 4000000x 4500000x 5000000x 5400000x 6000000x 6400000x 7200000x 8000000x 9000000x 10000000x 10800000x 12000000x 12800000x 14400000x 16000000x 18000000x 20000000x 21600000x 24000000x 27000000x 30000000x 32000000x 36000000x 40000000x 45000000x 50000000x 54000000x 60000000x 64000000x 72000000x 80000000x 90000000x 100000000x 108000000x 120000000x 128000000x 144000000x 160000000x 180000000x 200000000x 216000000x 240000000x 270000000x 300000000x 320000000x 360000000x 400000000x 450000000x 500000000x 540000000x 600000000x 640000000x 720000000x 800000000x 900000000x 1000000000x 1080000000x 1200000000x 1280000000x 1440000000x 1600000000x 1800000000x 2000000000x 2160000000x 2400000000x 2700000000x 3000000000x 3200000000x 3600000000x 4000000000x 4500000000x 5000000000x 5400000000x 6000000000x 6400000000x 7200000000x 8000000000x 9000000000x 10000000000x 10800000000x 12000000000x 12800000000x 14400000000x 16000000000x 18000000000x 20000000000x 21600000000x 24000000000x 27000000000x 30000000000x 32000000000x 36000000000x 40000000000x 45000000000x 50000000000x 54000000000x 60000000000x 64000000000x 72000000000x 80000000000x 90000000000x 100000000000x 108000000000x 120000000000x 128000000000x 144000000000x 160000000000x 180000000000x 200000000000x 216000000000x 240000000000x 270000000000x 300000000000x 320000000000x 360000000000x 400000000000x 450000000000x 500000000000x 540000000000x 600000000000x 640000000000x 720000000000x 800000000000x 900000000000x 1000000000000x 1080000000000x 1200000000000x 1280000000000x 1440000000000x 1600000000000x 1800000000000x 2000000000000x 2160000000000x 2400000000000x 2700000000000x 3000000000000x 3200000000000x 3600000000000x 4000000000000x 4500000000000x 5000000000000x 5400000000000x 6000000000000x 6400000000000x 7200000000000x 8000000000000x 9000000000000x 10000000000000x 10800000000000x 12000000000000x 12800000000000x 14400000000000x 16000000000000x 18000000000000x 20000000000000x 21600000000000x 24000000000000x 27000000000000x 30000000000000x 32000000000000x 36000000000000x 40000000000000x 45000000000000x 50000000000000x 54000000000000x 60000000000000x 64000000000000x 72000000000000x 80000000000000x 90000000000000x 100000000000000x 108000000000000x 120000000000000x 128000000000000x 144000000000000x 160000000000000x 180000000000000x 200000000000000x 216000000000000x 240000000000000x 270000000000000x 300000000000000x 320000000000000x 360000000000000x 400000000000000x 450000000000000x 500000000000000x 540000000000000x 600000000000000x 640000000000000x 720000000000000x 800000000000000x 900000000000000x 1000000000000000x 1080000000000000x 1200000000000000x 1280000000000000x 1440000000000000x 1600000000000000x 1800000000000000x 2000000000000000x 2160000000000000x 2400000000000000x 2700000000000000x 3000000000000000x 3200000000000000x 3600000000000000x 4000000000000000x 4500000000000000x 5000000000000000x 5400000000000000x 6000000000000000x 6400000000000000x 7200000000000000x 8000000000000000x 9000000000000000x 10000000000000000x 10800000000000000x 12000000000000000x 12800000000000000x 14400000000000000x 16000000000000000x 18000000000000000x 20000000000000000x 21600000000000000x 24000000000000000x 27000000000000000x 30000000000000000x 32000000000000000x 36000000000000000x 40000000000000000x 45000000000000000x 50000000000000000x 54000000000000000x 60000000000000000x 64000000000000000x 72000000000000000x 80000000000000000x 90000000000000000x 100000000000000000x 108000000000000000x 120000000000000000x 128000000000000000x 144000000000000000x 160000000000000000x 180000000000000000x 200000000000000000x 216000000000000000x 240000000000000000x 270000000000000000x 300000000000000000x 320000000000000000x 360000000000000000x 400000000000000000x 450000000000000000x 500000000000000000x 540000000000000000x 600000000000000000x 640000000000000000x 720000000000000000x 800000000000000000x 900000000000000000x 1000000000000000000x 1080000000000000000x 1200000000000000000x 1280000000000000000x 1440000000000000000x 1600000000000000000x 1800000000000000000x 2000000000000000000x 2160000000000000000x 2400000000000000000x 2700000000000000000x 3000000000000000000x 3200000000000000000x 3600000000000000000x 4000000000000000000x 4500000000000000000x 5000000000000000000x 5400000000000000000x 6000000000000000000x 6400000000000000000x 7200000000000000000x 8000000000000000000x 9000000000000000000x 10000000000000000000x 10800000000000000000x 12000000000000000000x 12800000000000000000x 14400000000000000000x 16000000000000000000x 18000000000000000000x 20000000000000000000x 21600000000000000000x 24000000000000000000x 27000000000000000000x 30000000000000000000x 32000000000000000000x 36000000000000000000x 40000000000000000000x 45000000000000000000x 50000000000000000000x 54000000000000000000x 60000000000000000000x 64000000000000000000x 72000000000000000000x 80000000000000000000x 90000000000000000000x 100000000000000000000x 108000000000000000000x 120000000000000000000x 128000000000000000000x 144000000000000000000x 160000000000000000000x 180000000000000000000x 200000000000000000000x 216000000000000000000x 240000000000000000000x 270000000000000000000x 300000000000000000000x 320000000000000000000x 360000000000000000000x 400000000000000000000x 450000000000000000000x 500000000000000000000x 540000000000000000000x 600000000000000000000x 640000000000000000000x 720000000000000000000x 800000000000000000000x 900000000000000000000x 1000000000000000000000x 1080000000000000000000x 1200000000000000000000x 1280000000000000000000x 1440000000000000000000x 1600000000000000000000x 1800000000000000000000x 2000000000000000000000x 2160000000000000000000x 2400000000000000000000x 2700000000000000000000x 3000000000000000000000x 3200000000000000000000x 3600000000000000000000x 4000000000000000000000x 4500000000000000000000x 5000000000000000000000x 5400000000000000000000x 6000000000000000000000x 6400000000000000000000x 7200000000000000000000x 8000000000000000000000x 9000000000000000000000x 10000000000000000000000x 10800000000000000000000x 12000000000000000000000x 12800000000000000000000x 14400000000000000000000x 16000000000000000000000x 18000000000000000000000x 20000000000000000000000x 21600000000000000000000x 24000000000000000000000x 27000000000000000000000x 30000000000000000000000x 32000000000000000000000x 36000000000000000000000x 40000000000000000000000x 45000000000000000000000x 50000000000000000000000x 54000000000000000000000x 60000000000000000000000x 64000000000000000000000x 72000000000000000000000x 80000000000000000000000x 90000000000000000000000x 100000000000000000000000x 108000000000000000000000x 120000000000000000000000x 128000000000000000000000x 144000000000000000000000x 160000000000000000000000x 180000000000000000000000x 200000000000000000000000x 216000000000000000000000x 240000000000000000000000x 270000000000000000000000x 300000000000000000000000x 320000000000000000000000x 360000000000000000000000x 400000000000000000000000x 450000000000000000000000x 500000000000000000000000x 540000000000000000000000x 600000000000000000000000x 640000000000000000000000x 720000000000000000000000x 800000000000000000000000x 900000000000000000000000x 1000000000000000000000000x 1080000000000000000000000x 1200000000000000000000000x 1280000000000000000000000x 1440000000000000000000000x 1600000000000000000000000x 1800000000000000000000000x 2000000000000000000000000x 2160000000000000000000000x 2400000000000000000000000x 2700000000000000000000000x 3000000000000000000000000x 3200000000000000000000000x 3600000000000000000000000x 4000000000000000000000000x 4500000000000000000000000x 5000000000000000000000000x 5400000000000000000000000x 6000000000000000000000000x 6400000000000000000000000x 7200000000000000000000000x 8000000000000000000000000x 9000000000000000000000000x 10000000000000000000000000x 10800000000000000000000000x 12000000000000000000000000x 12800000000000000000000000x 14400000000000000000000000x 16000000000000000000000000x 18000000000000000000000000x 20000000000000000000000000x 21600000000000000000000000x 24000000000000000000000000x 27000000000000000000000000x 30000000000000000000000000x 32000000000000000000000000x 36000000000000000000000000x 40000000000000000000000000x 45000000000000000000000000x 50000000000000000000000000x 54000000000000000000000000x 60000000000000000000000000x 64000000000000000000000000x 72000000000000000000000000x 80000000000000000000000000x 90000000000000000000000000x 100000000000000000000000000x 108000000000000000000000000x 120000000000000000000000000x 128000000000000000000000000x 144000000000000000000000000x 160000000000000000000000000x 180000000000000000000000000x 200000000000000000000000000x 216000000000000000000000000x 240000000000000000000000000x 270000000000000000000000000x 30000	

Порождения мрака снова бродят по нашему городу. Но сегодня мы не будем сражаться с ними, а наоборот, поможем им разобраться в собственных проблемах.

BondD bondd@ukrpost.net



Видно, выход второго «Блейда» не прошел для игровой индустрии бесследно... Вот и появилась первая ласточка, квест о жизни вампиров. Теперь у Вас появилась возможность почувствовать себя в шкуре этого жителя ночи. Бойтесь, рьяные родители, ваши чада тоже могут стать вампирами ☹!!!!!!

Системные требования: P133, 32 Мб ОЗУ, Video, SB, Win 9X, мышка ☺

Разработчик: NYX

Издатель: Genadios

«Внимание, внимание! Общая тревога! Всем кадетам немедленно явиться в зал общего сбора! Внимание, внимание!»



Это не учебная тревога! — надрывался коммуникатор на максимальной громкости. Нет, только не сегодня, я только лег спать... Но надо встать! Лучше сейчас не спастись, чем перед Рандом оправдываться, и месяц еще отработывать. Ну все, хватит ныть, быстро оделся и в зал сборов.

В зале общих сборов царил сонное «оживление», только Ранд выделялся на фоне общих зевков и заплывших глаз: «Сегодня ночью в Игрограде произошло чрезвычайное происшествие. После посещения туристами квартала квестов в экскурсионной группе мы не досчитались восьми человек! Это неслыханный прокол нашей безопасности! Вас мобилизовали для обследования всех строений в квартале, каждому достанется по одному зданию. Список на обычном месте. Задание

понять? Приступайте!». На стенде напротив моего имени стояло: **Erevo**, построено **NYX** для **Genadios**. Да, название незнакомое, но уверенное, новостройка, значит, плана строения нет и придется ориентироваться на месте...

Тема вампиризма издавна пользуется популярностью, временное забвение сменяется новой вспышкой интереса. Периодически появляются и игры на эту тему. На этот раз вы, в отличие от других игрушек, где приходилось бороться с вампирами, будете играть за одного из представителей этой породы кровососущих. Вам предоставляется на выбор один из двух персонажей: один из них самурай, никогда не расстающийся со своим мечом, а второй — неоднократный пациент психиатрических лечебниц, просто крови жертвы ему уже мало, и он потихоньку становится каннибалом. Согласно, герои довольно колоритные, сразу же вспоминаются старые ужастики. Но не имеет значения, кем из них вы будете играть, сюжетная линия для них одинакова, кроме одного дня.



Когда я вошел в комплекс **Erevo**, из темноты возникла высокая, темная фигура с красными горящими глазами и бе-

гом скрылась. Не нравится мне все это... Холл здесь оформлен в довольно странном стиле: вместо дверей у стен стоят гробы, всюду паутина раскинула свои сети, в споре пыли экскурсантами протоптаны дорожки. Интересное местечко, попробуем куда-нибудь войти. Крышка ближайшего гроба, несмотря на колючую древность, с легкостью поддавалась моему нажиму и открылась. Когда я заглянул внутрь, чья-то рука с молниеносной скоростью схватила меня за воротник и втащила внутрь. Руки сковал железный захват противника и зубы впелись в шею...

Уже по заставке понятно, что нас ожидают кровавые сцены насилия. Меню в виде старой комнаты с гробами, цветовая гамма и неслепшая, немного напряженная музыка уже с первых минут захватывает и погружает в тягучую, немного жутковатую атмосферу. Перед выбором героя Вам покажут стартовый ролик в стиле «Ведьми из Блэз», такую же имитацию под любительское видео. Если вы сели играть в светлое время суток, то после выбора героя сразу высветится окно о том, что: «Вы вампир, играйте после заката солнца». Избавиться от него можно, если действительно играть но-



чью (это предпочтительней), или же перевести системное время и не менять свой распорядок ради одной игрушки. Ночью же камера медленно приближается к одинокому стоящему в канализации или подвале дома гробу, двигается все ближе к его крышке, взвывает к ней и... «Вы проуспились в 5 минут первого. Жаждо мучает Вас, но ее не утолить водой. Вы — вампир, и Вы выходите на охоту...»

Атмосфера просто непередаваема, все взаимосвязано — и графика, и музыка, и загадки. Кстати, последние не доходят до абсурда, как в некоторых играх. Разработчики из NYX точно рассчитали сложность игрового процесса, и чтобы дойти до конца, не нужно быть безумцем, живущим по принципам извращенной логики, или гением, сразу видящим ответ на все вопросы. Все логично: зажигалка для лампы, ключ для сундука, топором выломать дверь, увидев человека с колом в руке — убил как врага нации, заодно поужинал. Все рационально — с точки зрения вампира. И не может вызвать ни малейших нареканий, кроме того, что вампиры са-

ми на себе кровавожадные звери, основная фишка которых — люди, отсюда может возникнуть некоторое неприятие ответов на головоломки игры. Также для более глубокого проникновения в игру и придания ей большей динамичности греческие разработчики ввели ограничения по времени, связанное с голодом героя игры. В



правом нижнем углу экрана находится пазл из крови, которая медленно убывает. Если кровь кончится слишком рано, то вы погибнете, а пополнить пазл удастся, только кем-то перекусив, жертву же можно встретить только в строго определенных местах, поэтому вам, вероятно, придется не раз перезагружаться.

Наконец, я достиг своей цели: дверь выломана, и мой ужин никуда от меня не скроется. Но в комнате меня ожидало разочарование, над трупом сидела Кассандра (это она сделала меня вампиром), обеспокоенное тело лежало жалким напоминанием об упущенной возможности насладиться. «Кассандра, это был мой ужин! Чтоб добраться до него, я выломал дверь!». — «Извини, я не знала, что ты на него охотишься, он был очень вкусный. Мож бы воспользоваться окном, хотя ты еще такой неопытный. Предупреждаю тебя, куда идешь охотиться, чтобы подобное не повторилось. Я воспользуюсь дверью». Непросто приходится вампиру: любая случайность — и можно остаться без еды, а «смерть грозит не только живым...».



Хорошую игру всегда определяют несколько составляющих, наиболее важными из них являются сюжет и играбельность. Сюжет в Egevos, хоть и не блещет оригинальностью, но хорошо продуман, сразу видно, что разработчики не раз читали Брета Стокера. Злоключения вампира представляют собой зеркальное отражение сюжетов многочисленных фильмов ужа-

сов на данную тематику. Игра за кровососущих перевернула все с ног на голову. И те, за кого мы раньше болели, становятся самыми страшными врагами, ведь они знают, что вампиры на самом деле боятся пух, ковыль и солнечного света, а чеснок и крест ничем им не повредят. Впрочем, одну особенность игрового сюжета можно отнести к недостаткам, в ней всего восемь дней, некоторые из них под завязку насыщены разными событиями, другие совсем короткие и проходят минут за десять, но все-таки суммарное игровое время, на мой взгляд, маловато.

Проникнув в дом Кассандры, я обнаружил только обезглавленный труп, судя по всему, это было ее тело. Наверняка это робота того самого порня, которым я сегодня пообедал. Осмотрев комнату и прочитав записки, оставленные на стене, я узнал, что существует тайная организация Egevos, созданная для борьбы с вампирами, и она уже вышла на наш след. Попав в квартиру одного из ее членов, после недолгих поисков мне удалось обнаружить код и с его помощью проник-



нуть в их компьютерную сеть. Судя по всему, они не ожидали, что кто-то из нас заметит слежку и, уж тем более, доберется до их компьютеров, ведь для них мы — звери, безумцы жаждущие крови. Распечатав список участников организации, я со спокойным сердцем отправился к себе спать.

Играбельность определяют в равной мере графика, озвучивание, тот же сюжет и самый большой вклад — это подход к делу самих разработчиков. Графическое исполнение игры само по себе незамысловатое, даже в некоторых местах убогое, все выдержано в очень темных цветах, черные пятна крови в художественном беспорядке на полу и стенах смотрятся при этом как картины художников-модернистов, круто!!! Передвижения игрока обеспечиваются системой, отлично зарекомендовавшей себя еще в Myst. Переходя между зонами с круговым обзором, можно рассматривать детали интерьера, если при наведении на них появляется увеличительное стекло, поэтому игра не превращается в нудную охоту за пикселями. Многие ваши действия сопровождаются видеозаставками, подобный прием смотрится бы неплохо, если б не так часто мелькающий рабочий стол Вин-

довз. Различные видеоролики в начале каждого дня оживляют игру. Но все-таки на дворе 2002 год, и уже давненько появился Myst III, ставший эталоном графического исполнения квестов подобного



типа. Хотя и то верно — трудно что-то требовать в плане графики от игры, созданной силами трех человек, притом что только один из них программист.

Музыка — это разговор отдельный, в игре ее много. И она так подобрана по сюжету, что иногда только благодаря ей тихая атмосфера обыкновенной комнаты, на вид совсем безопасной, превращается в напряженную атмосферу пугуши. Правда, некоторые музыкальные темы, как по мне, звучат слишком резко, но все они на своих местах. В общем, музыкальное оформление просто супер, многие треки из Egevos теперь надолго осели на винте моего компа. Ты сразу чувствуешь, что игра сделана с любовью, и несмотря на то, что у разработчиков явно не заладилось с графическим движком, это не вызывает отвращения, в отличие от игр с яркой, красивой графикой, но абсолютно пустых внутри.

Истребив членов Egevos, я собрал всех вампиров и повел в свою комнату. С противным треском за мной захлопнулась дверь, за кажущейся ее хрупкостью скрывалась прочность трехметровой стальной плиты, тихо шелкнул многоцилиндровый замок. Почувствовав подвох,



вампиры начали беспокойно озираться в поисках путей отступления. Незаметно наклонив голову, я прощелтал в руках: «Исчезнувшая группа экскурсантов найдена и сейчас находится со мной в одном помещении. Срочно требуется группа захвата для защитного конвоя и медицинской бригада с большим запасом универсального противоядия». Сам после проведения операции отбываю на карантин. Да-а... лучше бы я не явился на сбор...

По всей видимости, история нашего города валнует не только жителей квартала аркад. Вот и в квартале стратегий появилась «длина», напоминающая постройки доисторического периода.

Гнат БУРМА

ДОИСТОРИЧЕСКИЕ ВОЙНЫ

Жанр: RTS**Разработчик:** Wizard Soft Ltd.**Издатель на территории СНГ:** Руссо-Бит-М**Системные требования:**

✓ минимальные — P-266 МГц, 128 МБ ОЗУ, Windows 95/98/ME/2000/XP, DirectX 7.0a или выше, графическая карта, поддерживающая DirectX;

✓ рекомендуемые — PIII-550 МГц, 128 МБ или выше.

Когда пройдет этот странный привкус первого впечатления от игры, растерянное от увиденного сознание невольно начнет делать попытки поиска положительных качеств в рецензируемом зрелище. И лишь убедившись,



что таковых имеется больше, чем отрицательных, наконец, можно решиться на написание статьи, стараясь изобразить открывшееся тебе в нужном свете, не преувеличивая и, в тоже время, не приуменьшая его.

Итак, преодолев долгий путь через всю Евразию, попутно забавая в Германии, Франции, Италии, Испании и Польше, «Доисторические войны» (Jurassic Era Primitive War 2/Primitive Wars) попали на наши рынки. Игрушка разработана компанией Wizard Soft Ltd., в стране утренней свежести и заядлых фанатов всех творений Blizzard — Корея.

Wizard Soft образовалась в 1999 году и первоначально в ней работало 23 человека, все выходя из крупного конгломерата SKC (Sunkyu Chemicals) — игрового подразделения Namyong Soft, который, кроме всего прочего, являлся одним из основных издателей игр в Корею, выдерживая постоянную конкуренцию с компаниями Samsung, LG и Ssangyong. Созданием Wizard Soft мы обязаны масштабному экономическому кризису 1997-1998 года, во время которого сложная бюрократическая система SKC была спасена необходимостью отвечать быстро меня-

щимся тенденциям игровой индустрии. Кстати, именно SKC в октябре 1997 года выпустила первую часть игры «Доисторические войны» под названием Jurassic War. О ней, к сожалению, мне ничего не известно, но сам факт, что JW была экспортирована в не менее, чем десять стран, говорит сам за себя.

Плоды трудной работы проявились очень скоро, и на сегодняшний день Wizard Soft Ltd. является крупнейшим продавцом компьютерных игр в Корею, владеющим шестнадцатью дистрибуторскими каналами по всей стране. После того, как дистрибуторская деятельность начала приносить постоянный и достаточно стабильный доход, компания решила заняться собственными разработками. Сейчас Wizard Soft работает сразу в трех направлениях: компьютерные игровые программы, глобальные онлайн-проекты и игры для мобильных устройств.

Хотя кардинально новых, так сказать, «свежих» идей в «Доисторических войнах» (далее ДВ) относительно немного, назвать эту игру клоном, насколько сделанным разработчиками, полностью ослепленным нездоровой любовью к старине Старкрафту, будет немного неправильно. На мой взгляд, Старкрафт является, скорее, объектом воодушевления, чем подражания, и это во многом отслеживается.

Разработчики попытались создать действительно целостный и полноценный сценарий (не хуже старкрафтовского), наводнив его целой кучей всевозможных имен, дополнительных историй и событий, объединенных в своеобразные хроники, которые чересчур грозным голосом зачитываются между миссиями. История борьбы четырех кланов/рас между собой за владение Юрским островом вызывает к себе интерес лишь тогда, когда вы поиграете за различные стороны и сможете рассмотреть и сопоставить определен-



ные происшествия. Полностью окупившись в создание этой уютной игровой атмосферы, разработчики часто забывали о со-

мом главным — дельных и емких брифингах, сводя инструктаж к одному предложению, подчас очень размытому в плане понимания. Так, например, в миссии с названием «Прощай, оружие!» (оказывается, Эрнест Хемингуэй у корейцев в почете) нашим заданием было похитить оружие у враждующего клана.



на, причем все, в конце концов, сводилось к бездумному уничтожению кузицы, где, собственно, это оружие и производилось.

Не злоупотребляя ненужными деталями и именами, стараемся свести предисторию к следующему. После окончания Второй Кровавой Битвы восемь кланов жили в мире и согласии. Это время было временем взаимопонимания и мира, достигнутых благодаря Рувате — великому герою, объединившему Юрский остров. Получив титул Великого Вождя, Рувата назначил своих лучших воинов наместниками в различных областях, тем самым устранив угрозу локальных конфликтов и восстаний. Независимо на то, что благодаря мудрому правлению Великого Вождя среди оравов воцарилась мирная жизнь, племена Эльфов, Рейнджеров и Колдунов (это что-то новенькое) подвергались постоянным нападкам со стороны господствующего племени Первобытных. Гордые и своекорыстные эльфы объединились с Рейнджерами и ушли в Лес Горделих, подальше от своих обидчиков. Коллеблющиеся колдуны остались среди Первобытных, скрывая свою ненависть до подходящего момента.

После неожиданной и загадочной смерти Руваты на Юрском острове воцаряется Хаос. Растерянные старейшины, ненавидящие любую магию и волшебство, обвиняют колдуна Стуму в смерти Руваты и изгоняют его на проклятый остров Эльборра. Вскоре старейшины Первобытных делают еще одну попытку справиться с ситуацией, посадив на трон единственного сына Руваты — малолетнего Ярмина. Естественно, он не был готов к свалившейся на него ответ-

ственности. А тут еще появление орд нежити, возмущаемых Дэккой — древним демоном, завалявшимся телом бедного Стумы, а также восстание доселе покорных антро-



поморфных ящеров-робов во главе с тираном Эсиром.

Четыре клана: первобытные, эльфы, демоны и тиранос, страшно ненавидящие друг друга, — должны сойтись в кровопролитной войне за территориальное господство и владение древними мистическими артефактами Юрского острова. Каждый из кланов имеет свои специфические возможности (как технические, так и магические), непохожих юнитов и, соответственно, неодинаковые способы нападения и защиты. Кроме того, весьма пикантный сюрпризом стал маленький, но весьма важный для выживания на Юрском острове ролевой элементик. Отыные ваши боицы весьма неплохо наращивают боевой опыт (а это, в свою очередь, четко отображается на личных характеристиках юнита) не только в стычках с врагом, но и на охоте, на динозавров, естественно. Кроме того, охотник может с лихвой восполнить свое здоровье, отдавая филе убитого ящера, или отдать свой съестной запас тяжело раненому соратнику.

Племена Первобытных почитают своего Патриарха — Великого Вождя как бога. Во время битвы в его присутствии воинов племени охватывает особая дымка, и они становятся немного сильнее и быстрее. Кроме того, Первобытные могут использовать более совершенное оружие, чем любые другие племена. Дело в том, что их Кузница обеспечивает воинов отличным вооружением, определенным образом подобранных, юниты улучшат силу удара либо индивидуальную защиту. Так, огненные стрелы лучников значительно увеличивают бонус атаки против зданий, в то время как ядовитые стрелы имеют транквилизирующий эффект, отравляя и замедляя противника. Щит силчей значительно улучшает их защиту, а копыта правосудия повышает атаку рыцарей. К сожалению, данными вещичками могут пользоваться исключительно Первобытные. Иначе они стали бы ценными трофеями на месте разрушенного поселения. Среди всех сооружений этого племени мне особенно полюбилась замаскированная ловушка, которые мгновенно возводят свои колья в затаившегося неприятеля.

Племена Эльфов, являясь неважными рукопашными бойцами, пускают в ход боевую магию, обрушивая сокрушительные заклинания на врагов с расстояния. С ростом индивидуального опыта персонажа его магия становится более эффективной, а также

увеличивается количество доступных магических заклинаний. Столкновение с сильными, хорошо защищенными рукопашными подразделениями чаще всего фатально для эльфов, поэтому их важнейшими оборонительными сооружениями являются Пузари (подобное строение есть и у Тиранос), которые на некоторое время замораживают противника, тем самым помогая эльфам забрать несчастного целой дюжиной атакующих заклинаний. Кстати, эльфы — единственный клан в игре, у которого есть лечащий юнит. Единороги отлично врачуют раненых бойцов, но они нуждаются в достаточном количестве магической энергии, поэтому держите рядом несколько Источников маны.

Племена Тиранос являются мутировавшими динозаврами, которые обладают способностью принимать свой прежний облик. Им ничего не стоит прокрасться мимо оборонного периметра вражеской базы и устроить неожиданный погром под самым носом у ошарашенного противника. К сожалению, не все тиранос способны к подобной маскировке, что компенсируется возможностью коллективной мутации в более сильно-



го бойца. Так, Дилофос, Птерос и Трицис, объединившись в одно целое, дают жизнь воздушному юниту с удивительно прозрачным, почти рутельным прозвищем Мугант.

Племена Демонов у разработчиков немалого не удалось: в погоне за чем-то уникальным, ранее невиданным, они попросту перенюхали палку и создали небольшую неурезанность. Дело в том, что в игре демоны обладают спаренным запасом маны и здоровья. Наносимые ими повреждения или вторые или заклинания уменьшают этот запас на соответствующее количество единиц. Соответственно, даже самого сильного чернокнижника, прочитавшего несколько заклинаний подряд, может уничтожить двумя-тремя ударами какой-нибудь соплиивый недобитый пехотинец. Но, как только демон убивает, его спаренный запас возрастает на величину пунктов здоровья жертвы. Любые виды создания, даже дружественные, также восполняют эти пункты. Таким образом, собирая неопытных демонов для очередной дерзкой вылазки, игрок никогда не может быть уверенным в удачном ее завершении.

Невзирая на неплохой баланс между всеми племенами, в одиночных миссиях корейские разработчики явно подыгрывали компьютеру — это выжалось в его более удобной дислокации на карте и в лучшем обеспечении ресурсами. Точнее сказать, ресурсом. Единственным. То ли яблоками, то ли своего рода разноцветными апельсинами. И

что самое интересное, из этих апельсинов строят довольно-таки неплохие сооружения. Напоминает сказку о Гензеле и Гретель: «Сделано избушка из хлеба, крыша на ней из пряников, а окошки все из прозрачного леденца». А знали бы вы, как они устойчивы к заплам катапульти!

В отличие от сказочных домиков, графика ДВ оказывается менее устойчивой к зал-



пам стандартов современного игрового. В неподвижной воде, больше смахивающей на дешевую клеенку, среди скрюченных волн, словно всплывшие немецкие субмарины, плавают непропорционально маленькие морские ящеры. С унылого и плоского, как стол, берега на них тараращат все те же, видимо, переболевшие в детстве, потенциальными носители опыта с напрочь отсутствующим инстинктом самосохранения и защиты.

Мир ДВ чрезвычайно беден: примитивный песок сменяется выцветшей травой или же зобитыми каменными ритуальными изваяниями, раскиданными по всей карте в чудовищно произвольном порядке. Примитивно смотрится заброшенный дворец на острове Эльборова, в котором хранится сердце Дзика, — это скорее банальный глиняный карьер, местами небудетельно украшенный черепами и алтарями (созданный, видимо, генератором случайных карт). О звуке вспомнить тоже нет особого желания — все это доисторическое сопение и мычание слегка однообразно и утомительно.

Разработчики, создавшие относительно неплохой сюжет, отличный баланс между враждующими племенами, пикантный ролевой элемент, стоткнулись именно на графическом и звуковом оформлении. Как бы там ни было, но соглашение на полтора миллиона евро между Wizard Soft и французской фирмой Arxel Tribe уже подписано. Согласно контракту, Arxel Tribe получил возможность распространять Jurassic Era Primitive War II в Европе с октября прошлого года. А лестных отзывов от преданных фанатов пока не слышно.

Проверено в бою
в клубе "Бастион"

КОМПЬЮТЕРЫ
(044) 491-2435, 435-4539, www.apex.kiev.ua

Ну, а это здание возведено нашими далекими австралийскими друзьями. Впрочем, о его пригодности к проживанию судить вам, наши дорогие гости.

ЯСКР faye@i.com.ua

Warlords BATTLECRY II

Гордо голову вскинув к небу, из сердца глубин ты клич испусти. Ты — воевода, твоё войско подхватит твой клич и к победе на клинках унесёт...

Системные требования: Pentium II 350 или выше; 64 МБ ОЗУ; 8 МБ видеокорта; CD-ROM 8x; Windows 95/98/ME/2000/XP; Direct X 8.1

Воеводы. Боевой клич

«Это что-то знакомое...» — подумалось мне, когда я услышал об игре. «Это что-то не то...» — пронеслось в голове после первого взгляда. «Это что-то особенное!» — думая се-



бя на том, что уже не в состоянии оторваться от экрана.

Древняя пошловатка Warlords, безусловно, имеет некое родственное отношение к WBC2, но... во-первых, WBC2 — реалтаймовая гейма, во-вторых, обладает достаточно оригинальным интерфейсом, выделяющим ее из ряда глобальных фэнтезишных стратегических игр. И в-третьих, ее даже играть нельзя называть, это сага в стиле темного фэнтези.

Стратегия и тактика

WBC2 можно по праву назвать стратегической, «то время как многие из так называемых «стратегий» являются в военном плане тактическими играми.

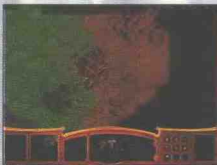
Мир Эфирии (Etheria) разделен на 67 регионов с исторически сложившимися границами — некоторые пообширнее, некоторые покомпактнее. 12 рас занимают 12 из этих регионов, две их исконные земли, их Цитадели. И внезапно, стоит ли там замок или иное административное сооружение, представляющее собой цитадель.

Цель кампании (карты-сценарии описывают некоего персонажа с определенной целью либо прописанная заранее игра) — захват власти в мире. Причем достаточно оккупировать 47 регионов, с остальными можно

выяснить отношения двумя способами: договор или аннексия военным путем.

Каждый регион дает свой тактический бонус владеющей стороне (на оружие, защиту, магию и т. д.) и приносит некоторый доход в кронах. Деньги, в свою очередь, тратятся на покупку артефактов у время от времени появляющихся торговцев или на откуп войска, позволяющие ввести определенное количество бойцов на территорию региона перед началом его захвата. А воины набираются из числа юнитов низших уровней, характерных для данной расы, либо из свиты героя (Retinue). Состав свиты пересматривается после каждого боя. И, что трагично, все павшие смертны храбрых воины из свиты героя покоятся на кладбище, а лучший из них — в оспе. Правда, выходит, что старого лучшего выносят и перезакапывают, когда умирает новый лучший, но это мелочи.

Тактика представляет собой расширенную версию тактики Варкрафта, но, на мой взгляд, более гибкую и интересную. Режим реального времени улучшен активной паузой: ставя паузу в игре, мы можем отдать все необходимые приказы, сняв ее, получим их исполнение. Нечего сказать — приятное новшество для тех, кто устал соревноваться в скорости реакции с компьютером или, вернее, проигрывать ему в этом.



Кстати, об управлении. Сразу предупреждаю: сохранение в игре жестоко — только один файл, стирающийся по простейшему уровню. Система иконок и горячих клавиш проста и удобна — еще один реверанс, но уже в сторону Старкрафта, велика схожесть внешнего вида панели управления.

У каждого юнита теперь присутствует целый список моделей поведения, чего я раньше не замечал ни в одной игре, но крайней

мере, не в таком исполнении. Итак, в списке присутствуют несколько степеней агрессивности, распоряжения по применению магии, приказы об охране и разведке. Кроме того, имеются стандартные кнопки «Патруль» и «Охрана», не меняющие поведение, а влияющие на инициативность войск при сближении с противником.

Герой

Герой — это сердце игры, будь то одиночный сценарий или кампания. После выбора расы зарождается новый уникальный воин,



именно с ним связано продвижение по игре, он придает сил войскам и обладает самой мощной магией.

Существуют четыре профессии и двадцать специальностей. Профессии зависят только от расы, специальности — от расы и профессии. Достигнув второго уровня, Герой может пойти по пути Воина, Бродяги, Жреца или Мага, что на третьем уровне определит его специальность, под влиянием которой находятся все умения и магия Героя. Описывать все двадцать специальностей не стану, это долго и избивает цифрами, скажу лишь, что среди них присутствуют такие интересные классы, как Бард, Вор, Убийца, Пироманьяк, — кому что больше нравится. И все специальности не только игровые, но и дают вполне ощутимые преимущества, на коих можно построить тактику боя.

Кроме того, наш Герой, как обычный ролевой персонаж, может получать квесты на карте, если там имеются Храмы или Схроны.

Главное — это следить, чтобы Герой не попал смертны храбрых. Даже при режиме, когда он воскресает после боя, это, как минимум, невыгодно. Иногда лучше отступить, чем потерять Героя и ценные опытные войска из свиты. Ведь только Герой может с такой скоро-

стью и на большом расстоянии обращать чужие шахты и некоторые полезные здания на нашу сторону.

Здания и технологии

Речь тут пойдет о двух взаимосвязанных системах. Основным зданием является *Цитадель*, имеющая 5 уровней развития, каждый из которых делает доступным новые строения, а



также включает возможности новых улучшений в уже доступных зданиях.

Древа технологий обусловлено выбранной расой. Говоря «древом», я вовсе не имею в виду, что все технологии взаимосвязаны — такая связь есть лишь между исследованиями одного здания. Умение улучшаться в среднем до четырех раз, хотя это далеко не предел.

В стороне от всего этого стоят неизменные башни и стены. В том смысле, что проклясть их нельзя — на гарнизон в башню назначить можно, до четырех юнитов, которые увеличивают радиус дальности, скорость стрельбы, а также уровень повреждений, наносимых башней.

Особый разговор — шахты, которые можно только захватывать путем обращения (*Convert*) их Героем, генералом или Фениксом. Единственное активное действие, кроме заталкивания в шахты шахтеров, это разрушение шахт — повысить их уровень нельзя.

Войска

✓ **Строители.** Четкое различие состоит в том, способны ли они работать в шахте.

✓ **Пехота.** Существует базовая и продвинутая. Разница лишь в стоимости и показателях.

✓ **Стрелки.** Могут быть как наземными, так и воздушными единицами. У лучников, в зависимости от расы, есть огненные и отравленные наконечники стрел.

✓ **Летучи.** Войска, защищенные от некоторых атак высотой своего полета, которые, в свою очередь, могут метать молнии и испускать пламя.

✓ **Генералы.** Войска высшего уровня, владеющие магией и способные обращать здания.

✓ **Осадные орудия.** Крайне разрушительная вещь, присутствующая в игре в достаточно разнообразии.

✓ **Титан.** Уникальный воин для каждой расы. Строится лишь один раз за игру, умирает, вызывает катаклизм на месте своей смерти.

Войска делятся также по типу своего удара. Не считая молчаливых и спящих, это проникающий, рубящий, крушащий. Реализм существ позволяет им противостоять некоторым из них, в то же время быть восприимчивым к другим.

Расы

✓ **Люди (Humans).** Добро Эфирии. Раса без особых «телесных» преимуществ и недостатков. Экономика базируется на золоте, частично на железе, и только генералы строятся с использованием кристаллов. Могут обменивать ресурсы, быстро заполнять шахты кристаллами. Сравнительно дешевые и быстро доступные пехота, стрелки и кавалерия позволяют развернуть оборону с первых минут игры.

✓ **Немертвые (Undead).** Практичность Эфирии. Войска Немертвых изменяются. Им легко брать количеством — *Надгробия (Gravestones)* стоят немного и расширяют лимит войск быстро и эффективно. Ввиду особой структуры тела, а то и отсутствия половины таковой (как у скелетов), Немертвые хорошо противостоят всем ударам, кроме крушащих.

✓ **Дварфы (Dwarves).** Ремесленники Эфирии. Плотное телосложение, противостояние магии — все это нам уже знакомо. Горное и кузнечное дело, машиностроение у них в большом почете, что делает их достаточно сильным союзником и опасным противником.

✓ **Варвары (Barbarians).** Сила Эфирии. Грубая сила. С бранной плахой, как и с разнообразием юнитов, да и не надо это их: бери в руки чью-то потяжелее, берсерк на всю голову — и в атаку.

✓ **Минотавры (Minotaurs).** Крупный рогатый скот Эфирии. Самая маленькая по количеству доступных юнитов раса в игре, но зато и улучшается больше всех: Одна забавная (и полезная) особенность: минотавры разводят овец, чтобы есть их для восстановления здоровья.



ровья.

✓ **Орки (Orcs).** Бандиты Эфирии. Грязные, воинские, с отравленным и зорким оружием. У них есть *Гоблиомет (Gobshooter)*. Но вот ПВО у них заключены в Орке... и все.

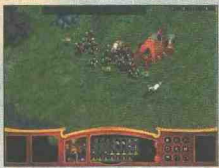
✓ **Вышние Эльфы (High Elves).** Благородство Эфирии. Это раса стрелков. Особенно сильный упор сделан на множественные выстрелы — способностью выпускать стрелы во всех рядах стоящих врагов одновременно обладают *Лунные Стражи (Moonguards)* и *Скорпионы (Scorpions)* — осадные машины Вышних Эльфов. Против строя Лунной Стражи под прикрытием Скорпионов и Рыцарей Дракона устоять трудно. Но есть у Вышних серьезный минус — медленно развивающаяся экономика, поэтому трудно сформировать начальную оборону — есть риск вылететь с карты в самом начале битвы.

✓ **Лесные Эльфы (Wood Elves).** Природо Эфирии. Живя в лесу больше, чем Вышние, имеют в своем распоряжении лучших лучников, кроме того, могут позволить себе маги-

ческие дистанционные юниты и колоссов-Треантов.

✓ **Темные Эльфы (Dark Elves).** Подлость Эфирии, красавая в своей мрачности и способности на диверсии. В их рядах сражаются ядовитые пауки, откладывающие яйца в тела павших врагов, лучники-отравители, демоны. Ночь и шторм придают им силы, отнимая их у светлых рас. Их Черные Стражи (*Blackguards*), становясь невидимыми до первого выдающего действия, могут проникать целыми армиями вглубь вражеской территории и внезапно нападать.

✓ **Фэй (The Fey).** Дивный Народ Эфирии. Раса, специализирующаяся на скорости и разведке. Основной силой Дивных является лег-



кая пехота — *Шпиританы (Spriggans)*, атакующие опрочными тапками. Для уничтожения зданий и наземных сил весьма эффективны *Ястребы Молний (Lightning Hawks)*, бесполезные против воздушных шепов.

✓ **Демоны (Demons).** Раса призывающих. Все демоны сплетены в единую сеть, не требующую большого количества зданий. Особенно хорошо сражаются со светлыми войсками.

✓ **Темные Дварфы (Dark Dwarves).** Инженеры, превосходящие простых Дварфов. Труслявы и жадны, но их осадные орудия внушают вполне объяснимый ужас: если поток машин проезжает по своим делам через маленькую базу со средней охраной, то они оставляют за собой выжженную равнину. У них имеются огнеметательные машины; машины, творящие молнии; машины баллисты, далеко и прицельно швыряющие камни. Не говоря уже о маленьких, на действиях в своей простоте огненных бомбах (*Firebombs*) и сильных и дешевых големах, подставляющих свои шеи вместо Темных Дварфов.

Закключение

Простота и незатрачиваемость игры навораченными визуальными эффектами вызывают nostalgia по незабвенным стратегиям начала времен компьютерных баталий, по крайней мере, тех, которые застал еще я. Зарождается смутная надежда на то, что подобные игры выйдут на новый виток своего существования и вновь станут особенным искусством.

Удачи в бою!

**КОМТЕХСЕРВИС**
тел: 216-5667, 274-5920
www.ktc.com.ua

**КОМПЬЮТЕРЫ
ПОДБИРАЮЩИЕ
СЕРВИС**



Хотите попробовать себя в качестве архитектора? Тогда милости просим на эту стройплощадку. Конечно, целое здание вам пока не доверит, но сделать пристройку или флигель можете попробовать.

Спецгент BOG, геймер-фанат

Campaign Editor

За время своего недолгого существования **Heroes IV** успели завоевать сердца многих поклонников легендарного сериала благодаря событиям в новом, неизведанном мире Axewell. К сожалению, brave ребята из NWC не успели создать много карт для настоящих геймеров много карт не было для одиночной игры. Это вызвало ужасные беспорядки на улицах Иггорода. Нет, не шахтеры, а обыкновенные геймеры сидели под зданием Мэрии Иггорода, постукивая шлемами и скандируя: «Доешь карту!» В связи с этими событиями для геймеров было организовано внеочередное открытое заседание кружка «Сделай сам».

Спецгент Bog, геймер-фанат:

Не знал, что митинговать так интересно и увлекательно. Особенно в толпе придурков, облаченных в доспехи-артефакты, с плакатами «Heroes — Rulezzz, орущих во весь



голос «Карту!.. Карту!» Вот это ощущения! Слова Bogу, никто не заметил, как я крикнул вместо «Heroes!» «Деммуриги!», а то бы это невинное приключение могло закончиться печально. Ладно, далее постараюсь быть осторожной.

А что это поднимается на трибуну? Так это же мой знакомый Davenport! Ты смотри, не знал, что он умеет так хорошо уворачиваться от гнилых помидоров, стрел, огненных шаров и цепных молний. А так хладнокровно смотреть на обнаженные в первых рядах мечи не могу даже я. Похоже, он хочет что-то рассказать.

Спецгент Davenport, усмиритель талпы:

Уважаемые геймеры! Я понимаю ваше неудовольствие сложившейся ситуацией. Но вместо того, чтобы надирать голосовые связки, вы бы могли решить эту проблему самостоятельно (толпа немного затихла, зашипевшая словом «самостоятельно»). Вы сами вполне можете создавать свои сценарии и даже кампании. Для этого NWC предоставила вам отличный инструмент. Кто не верит, может собственноручно запустить **Heroes IV Campaign Editor**. В появившемся окне вам предлагается выбрать размер создаваемой карты и решить, будет ли эта карта простым сценарием или составной ча-

стью кампании. Также нужно указать наличие или отсутствие подземелья в вашем творении. Нажав на магическую кнопку ОК, вы оживаетесь лицом к лицу с редактором и новой картой, пока являющейся собой безлюдную пустошь. Давайте получше познакомимся с интерфейсом программы. Для начала займемся ландшафтом. Вам дается 30 видов токовых. Вы можете разукрашивать карту разными типами поверхности с помощью **Terrain Tool**, выключенной по умолчанию. Итак, выбрав нужный ландшафт и размер кисти на панели слева, начинаем преобразовывать карту на свой вкус. Вдоволь напровавшись в маляров, заполним местность объектами. Сначала добавим реалистичности карте с помощью рельефных объектов: всевозможных гор, рек, деревьев, водоподов, пещер. На вкладке **Landscape objects** панели справа вам предоставляется полный перечень таковых, а поместить их на карту нужно обычным перетаскиванием (Drag & Drop). Ну что ж, разговор с местностью карты на этом закончен.

Спецгент Bog, слушатель:

Честно говоря, картой для меня вещь не новая. В свое время я делал карты для третьих Героев. Сам принцип построения карты с того времени не изменился. Но что меня действительно порадовало, что все объекты рассортированы по типам. Ландшафт



делятся на Деревья, Горы, Камни, Постройки (жу, мосты, стены и прочее), Растительность (травка-муравка), Цветы и Гри-

бы, Фермы, Животные и Кости, Водные объекты и Прочие (к ним относятся холмы, долины, трещины). А что же там дальше?

Спецгент Davenport, лектор:

Пора переходить к следующему этапу строительства — обустройству королевства, то есть размещению замков, шахт и всевозможных сооружений. Все это находится на вкладке **Adventure Objects** и делится на Замки, Шахты, Внешние жилища монстров, «Поднималки» (в смысле эксплы, новиков и характеристики героев), Порталы, Мельницы, Дома PROVIDENCE, Сокровища, Водные объекты и Прочее. Чтобы указать принадлежность какого-то объекта к игроку, вам надо выбрать его цвет из списка на панели инструментов, а потом уже помещать их на карту (можно указать и в Свойствах объекта, но об этом позже). Всем этим объектам, как вы понимаете, требуется охрана. Охранников вы можете выбрать на вкладке **Characters** — герои или монстры. Правда, герои в охранники не годятся, и вообще их советую их размещать в последнюю очередь.

Спецгент Bog, картостроитель:

Хотел сказать несколько слов по этому поводу. Во-первых, возле замка необходимо разместить лесопилку и карьер (другие шахты не настолько необходимы), а охрану поставить слободу или вообще не ставить. Во-вторых, не забудьте разместить около замка парочку кулушалошек, желательно поднимающих опыт, и несколько охраняющих сокровищ. В-третьих, в ваших же интересах поставить противников в равные условия — играть будет намного интересней. Какой интерес захватить единственный замок против-



ника героем с легионом ангелов и тем самым закончить игру на первом же ходу. Чтобы поспать в Зал Снов с невероятным баблом и потом показывать друзьям, какой ты крутой? Да, это, конечно, прикольно, если твои друзья не читали эту статью ☹

Спецгент Davenport, доцент:

Какое знакомое лицо? Ах, да это же агент Bog! А не отправить ли мне его на какую-нибудь стройку? Дать ему кисть в руки и заставить разукрашивать треугольники! Ну ладно, поменяю на досуге, а пока... Последняя не рассмотренная нами вкладка — **Artifacts**. Я думаю, разобравшись с этим вам не составит труда. Разместив все объекты, вы можете соединить их дорогой (продолжите от замка к ближайшему шахтам). Это вы сможете сделать, щелкнув на кнопку **Road Tool**

(третья слева на панели инструментов) и выбирает тип дороги и ее ширину. Существенным отличием движка четвертых героев является его *псевдотрехмерность*. То есть, теперь вы вполне можете создать полностью трехмерный ландшафт, для чего служит **Elevation Tool** (вторая кнопка слева на панели инструментов). Этот инструмент позволяет поднимать и опускать землю, то есть создавать овраги или холмы.

Многие приключенческие объекты (*Adventure objects*) и *Characters* имеют собственные Свойства, изменить которые можно



выбором опции **Properties** в контекстном меню объекта. Например, для зомки такими параметрами являются гарнизон, принадлежность к игроку, начальные и возможные строения, список допустимых навыков в университете, приоритет города в игровом балансе. Для шахт и мест *популяции* (*Dwellings*) — ее владелец; для *героя* — имя, принадлежность к игроку, его артефакты, первичные навыки и характеристики; для *монстров* — их количество, артефакты и AI-приоритет. Для нейтральных существ и героев можно выбрать два варианта поведения: *Guard* — охраняют данную территорию, или *Wander* — могут действовать самостоятельно на ограниченной области.

Слепогент Бог, инженер-картостроитель.

Всегда этот Davert рассказывает, да не объясняет. Вот, например, этот AI-приоритет (одно из новиков Героев IV). Как он отменяет, этот параметр устанавливается для зомков, монстров и героев. Он показывает стремление компьютерного игрока захватить зомков (убить монстра или героя). Если установлен высокий приоритет зомка для ком-



пьютера, то на него вскоре нападутся нейтральные существа (кроме опранных компьютерных игроков (это типа *Melee* в Старкрафте ©)).

Еще одно: как вы знаете, на карту можно поставить случайный объект, будь то город, храм, шахта или место популяции. Их

можно привязать к другим случайным объектам. Например, вы поставили на карту случайный зомок и хотите разместить около него другой такой же. Чтобы при взятии зомка к победителю переходил и тот, второй, нужно использовать параметр **Link** в свойствах объекта — с его помощью вы сможете привязать объект к городу или игроку.

Слепогент Davert, теоретик картографии.

Теперь перейдем к одному из интереснейших моментов картостроения — *скриптам*. Это необязательный элемент карты, но он позволяет добавить ей интерактивность. Кто играл в неофициальный add-on к третьим Героям *In the Wake of the Gods*, тот наверняка помнит про такую фишку, как *ERM-Script*. Она позволяла сделать из Героев не просто пошаговую стратегию, а RPG, тактику и даже квест (хотя, что 3D-action не получился ©). Так вот, нечто подобное, но намного более упрощенное, предоставили нам разработчики четвертых героев. Скрипты позволяют показывать сообщения, давать/забирать ресурсы, артефакты, войска, повышать характеристики и навыки героев и многое другое. Скрипт — это некоторое действие, сопровождающее событие. Я думаю, представить, что такое событие, несложно. Например, событием считается вход в зомок или разговор с павидом.

События и скрипты неразрывно связаны, так что рассматривать их по отдельности не



имеет смысла. События бывают: *связанные с объектом* (*Standard*), с местом (*Placed*), со временем (*Timed*) и с персонажем (*Triggerable*). Рассмотрим первый тип событий: они возникают при нападении на объект, его захвате, входе в него и победе в битве за объект. Их вы можете установить на вкладке **Events** в свойствах объекта. Выбрав тип события и нажав на кнопку **Edit**, вы попадете в окно редактирования скрипта. При желании на первой вкладке вы можете указать, каким игрокам предназначается это событие. Вторая вкладка — это дань прошлому, небольшой скрипт, который может вывести указанное вами сообщение и взять/дать ресурсы.

Третья вкладка и есть сам редактор скриптов. Вам предлагается выбрать действия из списка, которые будут составлять наш скрипт. По умолчанию стоит **SEQUENCE** — комбинация различных действий. Чтобы добавить действие, просто щелкните на кнопке **New**. Я думаю, разобраться с действиями в списке не составит вам труда. Теперь поговорим о *Placed*-событиях. Для начала нам надо указать место события. В этом нам помогут три

последних приключенческих объекта из списка *Miscellaneous*. После помещения одного из них на карту нам предстоит создать сам скрипт. Но создавать мы его будем не в свойствах объекта, а в свойствах карты, вызвав которые можно посредством меню или нажатием на **Alt+Enter**. На вкладке **Scripts** выберите из списка **Placed Events** и нажмите на кнопку **New**. И вот, снова перед вами окно редактирования скриптов. Создайте скрипт, обязательно укажите его имя. Теперь вернемся к объекту на карте. В его



свойствах нужно указать имя только что созданного скрипта.

С событиями вида *Timed* все намного проще. Чтобы заставить эти скрипты работать, необходимо описать их в свойствах карты. Отличительными параметрами таких скриптов являются время действия и периодичность.

Теперь, я думаю, вы уже более-менее понимаете, что такое скрипты и как их создавать.

Надеюсь, теперь вы сможете сделать свою карту и добавить в нее несколько скриптов. Осталось сделать только несколько завершающих штрихов — необходимо задать параметры в свойствах карты. Прежде всего надо назвать карту, сделать краткое описание сценария, указать сложность карты (вкладка **General**), задать условия победы и поражения (**Win/Loss**), по возможности создать пролог (**Prologue**) или эпилог (**Epilogue**), указать доступные навыки (**Skills**), артефакты (**Artifacts**), заклинания (**Spells**), и героев (**Heroes**). Также вы можете указать некоторые свойства игроков на вкладке **Player Specs**, а заодно и команды, которые будут отображаться на вкладке **Teams**. Вот и все, что я хотел вам сегодня рассказать. Напоследок советую посетить heroes.kiev.ua — там вы сможете узнать много нового о Героях и картостроении.

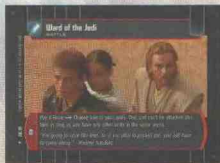
Слепогент Бог, картостроитель-фанат. Вот и лекция закончена. Обработанные геймерами сползаются к зданию Героев, таща с собой монеты, мешки с цементом, краску, кирпичи и прочее. А я бы хотел еще сказать несколько слов об отладке карт. Прежде всего, надо проверить карту на проходимость. Речь идет не о сложности карты, а о возможности героя добраться к тому или иному месту. Вы можете включить сетку с помощью меню **View > Grid**. При выборе же **View > Passability** непроходимые места будут отображаться красным цветом, а условно проходимые (например, монстры) — желтым. Ну что ж, пора и мне на стройку. Вот только каску захвачу.

В нашей гостинице опять столпотворение. Вместо магов приехало множество героев «Звездных войн». На место заклинаний разных цветов, пришли лэйтсайнеры и звездолеты.

Том/Doc/КЕРТИС doc_kertis@hotmail.com

STAR WARS

Давным-давно, в далекой-далекой галактике жил-был Джордж Лукас и снимал он сериал о Звездных Войнах. Примерно в это же время, но в другой галактике, а может, даже в другой вселенной жила-была компания **Wizards of the Coast** (Волшебники Побережья), которая, когда не могла опередить время, стремилась как минимум идти с ним в ногу, выискивая новые или хорошо забытые старые идеи. И вот, посмотрели представители компании на успех сериала, слетали, пообщались



с мэтром Лукасом и решили выпустить новую коллекционную карточную игру — угодите, по мотивам чего? Чтоб вы даже и не сомневались. Кстати, первый сет игры называется просто и со вкусом — «Звездные Войны: Атака клонов», так что, выйдя из кинотеатра, вы можете сразу мчаться в компанию **Sargona**, дабы накупить карточек и продолжить приключения в мире Star Wars.

«И что же это за игра, в чем ее суть?» — спросите вы меня. И я вам отвечу — суть и смысл любой игры в том, чтобы победить. А если подробней, вот цитата из пресс-релиза:

«Стартовый набор включает 5 колоды по 30 карт, 4 шестигранных кубика, полные сборники правил. Игровое поле разработано специально для обучения игре. Даже если вы никогда не играли в настольные карточные игры, вы все прекрасно поймете. Вы быстро сможете построить

свою колоду, даже будучи неопытным игроком. Если вы не знаете, каким будет стартовый набор, то предварительный показ — прекрасная возможность увидеть, что представляет собой настольная карточная игра «Звездные Войны» и набор «Нашествие Клонов».

«Нашествие Клонов» — первый вариант коллекционной карточной игры «Звездные войны», но далеко не последний. Этим летом расширение «Восход Ситхов» пополнит игру сюжетами из фильма «Призрачная Угроза». Поклонников классической трилогии также ждет набор «Новая Надежда», который подготовит почву для ряда расширений на основе знаменитой эпопеи «Звездные Войны». В следующем году сагу дополнят еще больше расширений, которые, в конечном счете, приведут нас к **Эпизоду III**.

Все ясно? Признаться, мне не очень. Понятно, имеется игра, имеются карты, и ими нужно играть. Как? Интересный вопрос. Давайте сначала просто глянем на карточку игры и посмотрим, что там нарисовано, а потом попытаемся разобраться с правилами — тем более, что, по словам создателей, это элементарно. Приступили? Тогда откройте свои конспекты и можете начать зарисовывать и записывать.



Всего в игре участвуют 5 типов карт: **Character, Ground, Space, Mission и Battle**. Некоторые элементы являются общими для всех видов, а некоторые уникальны и неповторимы. Например, все

карты с вертикальным изображением, такие как **Anakin Skywalker**, остаются на игровом поле во время игры, а карты с горизонтальным изображением (**Jedi Knight's Deflection**) выполняют свое предназначение и немедленно сбрасываются.

Карта «Звездных войн» имеет следующие аспекты:

• **Цена ввода карты в игру.** Определяет, сколько очков потребует игрок, чтобы ввести карту в игру. Без этого он не сможет сделать ход.

• **Имя** — это название карты.

• **Тип карты.** Показывает принадлежность карты к определенному типу. Карты **Character, Ground и Space** называются «юнитами» и часто используются под этим названием. Некоторые карты содержат дополнительную информацию, например, **Jedi Padawan** или **Starfighter**. Это подтипы, и время от времени они могут атаковать или подвергаться нападениям со стороны других карт.



• **Принадлежность.** Различает карты светлой, темной или нейтральной стороны (**Light Side, Dark Side, Neutral**).

• **Скорость.** Юниты атакуют с различной скоростью: от молниеносной до очень медленной. Карты Темной стороны (**Dark Side**) всегда атакуют первыми.

• **Значок расширения.** Свидетельствует о принадлежности карты к определенному расширению. Все представленные карты — из сета **Attack of the Clones**.

• **Атака.** Показывает, сколько кубиков вы бросаете, когда юнит атакует. Некоторые способности могут увеличивать или уменьшать силу юнитов. Когда выпадет 1, 2 или 3 — это промах, 4, 5 или 6 — вы наносите удар.

• **Стойкость.** Сколько ударов может выдержать юнит да того момента, когда будет выведен из игры. Когда количество

повреждений соответствует обозначению на карте, она сбрасывается.

Текст карты. Это те действия, которые выполняет карта, когда разыгрывается (Mission, Battle) или когда находится на столе (Junkies). Некоторые способности юнитов всегда в силе, а некоторые требуют совершения определенных действий — например, «использовать Силу». Активированные таким образом способности обладают силой и мощью, символы которых разделены на карте стрелкой. Некоторые карты содержат уникальный текст, часто являющийся цитатой.

Символ версии. Карты, которые представляют персонажей юнитов (например, Anakin Skywalker и Obi-Wan's Starfighter), имеют обозначение в правом углу. Некоторые версии уникальны в своем роде, наиболее могущественны и многогранны.

Номер карты и Знак редкости. Число карты и их уникальность. Количество карт после сокращения колоды — это конечное количество в этом наборе. Обычные карты (с кружком) можно найти легко. Необычные (с ромбом) встречаются реже. Раритетные карты (со звездочкой) — самые могущественные и ценные.

Вот так, с этим, вроде, разобрались. Как видите, действительно ничего особо сложного, и рюшечки вполне красивые. Любые красивые картинки, но, как ни крути, а не картинка главное в игре. Главное — са-



мо игра. Что ж, пожалуй, пора поговорить о правилах. Готовые ручки. Да, заболеть, любые правила легче воспринимаются, если под рукой имеется набор карт.

Как играть способности Силы

Каждый ход, перед тем, как взять карту, вы получаете 4 Силы. Сила используется для того, чтобы играть карты Сражений (познаешь о них позже), или для уплаты за способности Силы. Только Персонажи имеют способности Силы. В общем, если в игре происходит что-то, что вызывает ваше желание разыграть способность Силы Пер-



Настольные стратегические игры

г. Киев, ул. Богатырская, 2-Б
т/ф: (044) 481-3181
E-Mail: sales_kiev@sargona.ru
http: www.sargona.com.ua
Адреса наших дилеров:
г. Киев, ЦУМ, 2-й этаж, отдел игрушек и игр
г. Киев, Книжный рынок "Пегас" г.
г. Киев, ул. Богатырская, 2-Б
клуб "Legend", т. 481-31-81
г. Киев, ул. Васильковская, 10
клуб "Magicaland", т. 490-26-80
г. Киев, ул. Давидовская, 2
магазин "Computerland", т. 490-67-92
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"
ком. Клуб "Убежище-13", тел. 239-14-97
г. Киев, ул. А. Мельнико, 3-Д
Магазин "Дом игрушек", тел. 544-13-35
г. Львов, ул. С. Крушельницкой, 2
клуб "Nemesis", т. (0323) 72-85-50
г. Севастополь, ул. Гоголя, 35-Б
ком. Клуб "Дракон", т. (0652) 57-95-25
г. Севастополь, радиорынок
г. Харьков, ул. Рыбинская, 19,
магазин "Legosclub", тел. (0572) 43-24-26
г. Харьков, ул. Плехановская, 92-А,
клуб "Гиподия Магара", т. (0572) 280519
г. Харьков, ул. Пущинская, 56/3, м.м. "Моделист"
г. Харьков, ул. Унженитетская, 2
ст.м. "Исторический Музей", м.м. "Информпорт"
г. Симферополь, ул. Севастопольская, 114,
клуб "Fortress", т. (0652) 49-44-08
г. Донецк, пр-т Кирюхи, 32/25,
клуб "Stronghold"
г. Одесса, ул. Морозовская, 33-А, клуб "Intellect"
г. Чернигов, Книжный рынок, место № 57

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ДИЛЕРОВ — НА ВЫГОДНЫХ УСЛОВИЯХ!!!

соню, вы можете это сделать, но только один раз.

Типичная способность Силы — это Уклон. Каждый раз, когда Персонажу с этой способностью будут нанесены повреждения, можно использовать некоторые количество Силы, чтобы предотвратить эти повреждения. Например, «Используй 2 Силы Уклон 2» означает, что вы можете использовать 2 Силы после того, как Персонажу будут нанесены повреждения. Это позволит предотвратить 2 повреждения.

Подготовка

Основная идея подготовки в том, чтобы игроки по очереди выкладывали карты с руки, пока у каждого игрока в игре не окажется набор карт с общей суммарной ценной постройки 30. Вот как это делается.

В начале игры каждый игрок тщательно перемешивает свою колоду и набирает 7 карт в руку. Откладываете свою колоду в сторону, не забыв при этом оставить место для стопки отыгранных карт. Если вам не нравится стартовый расклад, можно собрать любое количество карт Миссии (желтые) и Сражений (красные) и добавить себе в руку карты из колоды, пока в руке снова не окажется 7 карт. На делать это вы можете только один раз, то же касается и вашего оппонента.

Игрок Темной стороны выбирает карту Космоса, Планеты или карту Персонажа (не Миссию и не Сражение) и выкладывает ее в руку.

Затем игрок Светлой стороны выкладывает в игру карты, пока их суммарная цена постройки не превысит цену постройки карты игрока Темной стороны. Пример: Игрок Темной стороны начинает ход, выложил карту с ценной постройки 7. Игрок Светлой стороны должен превысить этот показатель, поэтому он выкладывает карту с ценной постройки 4, а затем карту с ценной постройки 5, что в сумме дает 9. Теперь снова оче-

редь игрока Темной стороны. Он должен превзойти показатель 9, поэтому он выкладывает карту с ценной постройкой, как минимум 3, чтобы в сумме у него получилось 10.

Воский раз, когда во время подготов-



ки вводится карта в игру, тот, кто ее ввел, берет карту из колоды (такой возможности не будет во время игры). Если вы не можете или не хотите превзойти показатель в 30 очков, можно использовать неиспользованные очки на частичную постройку одной карты.

Показывайте карту своему оппоненту и кладете ее лицом вниз перед собой. Можно прибегнуть к меткам, чтобы показать, сколько очков постройки используется. Затем возьмите карту из колоды (можно закончить постройку во время текущего шага постройки, об этом подробнее позже). Пример: У Светлой стороны в сражении участвует карта с суммарной ценной постройки 27 очков. Но вместо того, чтобы выложить карту с ценной постройкой 3, игрок решает начать постройку картой с ценной 5. Он показывает эту карту оппоненту, кладет ее перед собой лицом вниз и помещает на нее 3 метки. Позже он сможет добавить еще 2 метки, чтобы закончить постройку этой карты.

Продолжение следует...

Благодарим компанию Sargona за любезно предоставленную информацию.

А напоследок наши экскурсоводы проведут вас по подземельям для мудрецов. Сегодня мы узнаем, как по ним ходить на танках и как этому мешают лапы.

Юрий ДОВГАНЬ freeyuran@ukrpost.net

Подземелья для MUD-Дрецов 3

(Продолжение, начало см. в Мик №10,11)

Вы вошли в просторное здание магазина доспехов и оружия. Вас поражает обилие одежды, развешенной здесь повсюду. Солнце искрится, разбиваясь тысячами бликов в отполированных до блеска щитах. Мечи разложены на полках и просто воткнуты в землю. Здесь можно приобрести почти все, что вам нужно.

Правила большого пути

Сначала поговорим об обязательных правилах MUD-систем. Первое золотое правило каждого мира тривиально: выполнять все писанные правила игровой системы. Причем, как часто говорится, их незнание не освобождает игрока от ответственности. Поэтому прежде всего внимательно изучите все законы, сотворенные создателями МАДА для поддержания дисциплины в нем. А к ним относится в большинстве случаев следующее:

☞ главенство воли богов (бессмертных создателей мира) над волей остальных игроков. Причем правило это неоспоримо;

☞ запрещено одновременная игра нескольких персонажей. В противном случае на сервере определяется Ваш IP и, как говорится, чепчики — начинать все сначала, а то и вовсе не начинать;

☞ о значимости имен персонажей мы уже вспоминали. Постарайтесь перенестись в мир, в котором Вы играете;

☞ цензуризм не практикуется. Кому не приходить — отходить ☺;

☞ спам, кстати, тоже ☺;

☞ запрещено эксплуатация ошибок сервера. Прежде всего стоит сообщить о ней администраторам;

☞ ваш постой ограничен. Если забыть о МАДе на долгое время, придется тогда забыть и о персонаже, навсегда.

Одним из основных (но, к сожалению, неточных) правил является соблюдение этикета. Это абстрактное понятие включает в себя совокупность всех норм поведения в обществе, в нашем случае виртуальном. Их несоблюдение может повлечь за собой ряд неприятностей, и Ваш персонаж изгнанником будет вынужден покинуть игровой мир.

Вот несколько советов:

☞ Общение. Не следует злоупотреблять командами коммуникации: кричать помногу, попусту тревожить богов, пускать в мир всякую рекламу и прочую несостоящую информацию. Не старайтесь надоедать другим персонажам и администраторам. В глазах первых Вы можете навсегда потерять репутацию, а другие попросту отключат от мира болтуна. Имея необходимость общения с отдельными персонажами, обращайтесь непосредственно к нему, а не ко всем окружающим. Некоторые нервные персонажи, которым надоест Ваш треп, могут устроить за Вами охоту и поставить себе за цель Вас уничтожить. Как говорится, следите за базаром ☹. Кроме того, о грамотности. Если хотите быть уважаемым и интеллигентным — пишите без ошибок. Если Вам захочется просто поговорить с богами, забудьте об этом ☹. Если же Вам необходимо с ними поговорить, обращайтесь к ним с помощью специальных команд (например, **молиться, идея**).

☞ Никогда не надоедайте другим игрокам своими проблемами. Если игрок захочет и сможет Вам помочь, он об этом скажет. Если же нет — не стоит постоянно твердить ему одно и то же. В худшем случае для него будет легче избавиться от надоедливой мухи. Сюда же относится сведование за персонажем. Не становитесь назойливой тенью какого-либо игрока — опасно для здоровья ☹.

☞ Не трогайте того, что Вам по праву не принадлежит. Это касается вещей убитых не Вами мадов или персонажей. Присвоение себе имущества таким образом приравнивается к воровству, и тогда уже придется самому спастись шкуру.

☞ Стойте, не делайте подлости другим игрокам.

☞ Новички тоже люди. И им тоже нужно помогать. Ведь каждый из нас поначалу бывает новичком. Первым грехом считается убийство беззащитного новичка.

☞ О том, как стать хорошим напарником. Объединяясь в группы, игроки направляют общие усилия на уничтожение противников. Поэтому для достижения большей согласованности действий необходимо выполнять все указания лидера группы. Также, не имея соответствующего уровня и не зная зон,

не берите на себя ответственность вести группу в неведомые края, вполне возможно, на верную гибель. Случается так, что по вине неопытного лидера группа внезапно наталкивается на сильного мода и мало что успеет зачитать свиток возврата. Помните, что на лидера возлагается немалая ответственность.

☞ Скорее не правило, а полезный совет. Избегайте одиночества. Вдвоем всегда веселее и проще играть, а втроем тем более. Ни в коем случае не избегайте

новых контактов! В противном случае заработаете репутацию психо-одиночки ☹.

И наконец, запомните такой факт. MUD — это всего лишь виртуальный мир. Многие находят в нем то, чего не находят в реальной жизни. Поэтому не стоит портить другим людям игру ради простой забавы. Конечно, за невыполнение правил этикета в большинстве случаев Вас никто серьезно не накажет, но это же не освобождает от необходимости оставаться человеком. Будьте благородны, и к Вам потянутся другие персонажи ☺.

MUD-сленг

Познакомимся со сленгом и терминологией, установившимися в процессе развития многопользовательских миров.

Баш — так называется способность сбивать противника с ног.

Делевал — потеря уровня, то есть определенное количество очков. Обычно происходит после смерти персонажа.

Дуал (от англ. «двойной») — режим боя, при котором персонаж вооружен двумя оружием, то есть обе руки заняты.

Жаба — вроде как разобрались ☹: популярный MUD-клиент.

Кастер — персонаж, профессия которого позволяет колдовать.



Логи — задержки сигналов сервера, при которых игра начинает «торжизиться».

Макситя — свойство мабов приносить меньшее количество очков определенной персонажу или персонам.

Мемитя (от англ. memory — память) — запоминать, заучивать заклинания.

МПМ — собственно MUD в русском переводе (МногоПользовательский Мир).

Мувы (от англ. move — двигаться) — шаги движения.

Оффхэнд (англ. off-hand) — оружие, берущееся во вторую руку, так сказать, второстепенное оружие.

Праймари (англ. primary) — главное оружие, берущееся в первую руку.

Рескай (англ. rescue — спасать) — спасать, вырывать другого персонажа, который во время битвы оказался в нелегком положении.

Спелл — заклинание.

Танк — атакующий член группы с большим количеством хитов, принимающий на себя все удары противника.

Хиты (hit points) — единицы жизни.

Чар (character) — персонаж.

Экспа (experience) — опыт.

Арсенал настоящего джедая

Вернемся к нашим баранам. А именно к настройке клиентов JMC и ZMUD. Как говорится, подготавливаем лезвие, чистим колыбелю — готовимся к большой битве.

Отличительной особенностью подобных МАД-клиентов является наличие разнообразных функций, сокращающих набор вводимых при игре команд. Они помогут автоматизировать часто используемые действия, ручное исполнение каждого из которых просто надоедает и забирает кучу времени. Рассмотрим сначала главные команды Жобы, так как она больше популярна в наших краях. С прочими, менее значительными подробностями нош читатель-игрок сможет познакомиться сам, в процессе игры.

Итак! Самой полезной «фишкой» JMC являются эшкены (action). Стоит запрограммировать в клиенте какой-либо эшкен, и он будет служить монстру виртуального пространства верой и правдой как самое необходимое оружие. Смысл таков. Как известно, к во время игры на компьютер играющему поступают текстовые сообщения, которые подробно излагают текущее состояние мира. В этих сообщениях могут содержаться как просто описания коммат, так и выполняемые Вами или посторонним криминальным элементом @ действия. Очень часто на определенные действия Вам приходится подбавляющим образом реагировать, повторяя каждый раз одни и те же команды. Эшкены, как я уже сказал, автоматизируют эти процессы. Опишем вот они: **#action (входящий сигнал) (Ваша реакция) (приоритет)**. Значит же следующее. После команды **#action** в фигурные скобки записывается

получаемый Вашим компьютером текст. Затем в других скобках отменяется ответная Ваша команда (действие) со всеми правилами синтаксиса данного МАД. Приоритет — второстепенный параметр. Он устанавливает преимущество одних эшкенов над другими, все из которых имеют одинаковый входной «сигнал». Получается что-то вроде зена конечного автомата, который при входе одного сигнала выдает на выход соответствующий исходящий (те, кто изучал дискретную математику, меня поймут @). Рассмотрим пример: **#action (Вы проголодались) (есть хлеб) (5)**

Понятно: после того, как сервер скажет: «Вы проголодались», Вы в ответ автоматически затолкнете в себя кусок хлеба @. Здесь значение приоритета определено как «5». «0» имеет наибольший приоритет, а «9», соответственно, наименьший. Настоящие классики предпочитают пользоваться эшкенами при выражении эмоций. Посмотрим на такую ситуацию: **#action (%0 посмотрел на Вас) (вмазать) (0)**

Как только некий гражданин рискнет обратиться к Вас внимание, Вы тут же заедете ему в репу. Правильно, как он посмел! @ Стоит отметить, что в первых скобках стоит знак %0. Это означает «текущее слово». При получении строки этот знак будет заменен на предыдущее слово (в данном случае, скорее всего перед «посмотрел», вставится имя обидчика. Если же здесь должно присутствовать еще одно произвольное слово, также используются символы %1, %2, ..., %9.

Следующей в нашем списке будет команда **#alias**. Она позволяет сокращать вводимые команды. К примеру, такой alias **#alias (отд) (отдохнуть)** при вводе команды **отд** pošлет серверу команду **отдохнуть**. Если касаться объектных команд, то alias **#alias (пол) (положить %1 в %2)** означает, что при вводе, к примеру, команды **пол хлеб ящик** сервер воспримет реальную команду «положить хлеб в ящик». Естественно, вместо «хлеба» и «ящика» могут быть указаны другие объекты, о чем и свидетельствуют символы %1 и %2.

Кроме того, если Вы просто забыли, какой alias настроен на определенную команду, это всегда можно узнать. Команда **#alias (nol)** выведет на экран реальное значение присвоенного Вами командного параметра «nol».

Есть еще такая команда, как **#hotkeys**, которая присваивает нажатой клавише (или сочетанию клавиш) определенное системное действие. То есть при нажатии, например, **Ctrl+F5** в командной строке запишется команда соединения с МАД-сервером (если такое взаимоотношение установлено Вами) — не надо будет вводить ее вручную. В последних версиях Жобы не мучайте себя присвоением присвоенных значений. Просто есть такая кнопка в меню пользователя. А там все намного проще.

Очень полезна команда отметки (**#mark**). После ее внедрения программа начинает «запоминать» (отмечать) вводимые пользователем команды перемещения с целью их дальнейшего использования. **#mark** включает эту опцию, **#mark stop** прекращает записывать. Для того чтобы команды перемещения воспринимались именно как команды перемещения, создается так называемый словарь. Набрав, к примеру, **#pathdir (север)** (еще одна функция), Вы создали в словаре команду перемещения на север. Пока что другие вводимые пользователем команды отмечаться не будут. Заполнив словарь нужными направлениями, можно отправиться в путь. С начала «маркирования» передвижений все команды записываются в специальную память, содержимое которой просматривается с помощью команды **#path**. А теперь фокус! Добравшись от центральной площади до приемной таверны, я передала так: **с с з ю в в в в в в с** (с — север, з — запад, вв — вверх и т. д.). До этого я, конечно, не забыл включить маркирование. А теперь командой **#savepath square-tavern** я запомнил эту дорожку под кодовым названием «джеда» @ (естественно, **square-tavern**). И теперь, когда я, находясь на центральной площади, введу в командную строку **square-tavern**, меня на ковре-самолете понесет в таверну. Остается лишь наблюдать за этой красотой. А с помощью команды **#return** всегда можно вернуться назад.

И, наконец, последняя команда, связанная с передвижением, именуется как **#map**. Отличие лишь в том, что она запоминает не вводимые Вами команды, а произведенные. Примером тому может служить следующее за персонажем. Если Ваш Сусунот отчалил на север и Вы автоматически последовали за ним, то при включенной опции **#map** направление будет добавлено в ячейку сохранения Вашего пути (**#path**). Пример: **#action (Фродо ушел**

на %0.) (**#map (%0%)**)

Смысл, я думаю, понятен. Ну вот, мы разобрались, пусть не со всеми, но с наиболее полезными и интересными функциями JMC. С остальными читателю не составит особого труда ознакомиться в процессе игры. Ведь все, как выяснилось, приходит с опытом...

(Продолжение следует...)

