

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 14(47)

Полумесячник

«Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

15.07.2002

WARCRAFT

REIGN OF CHAOS

CARNIVORES

CITYSCAPE

The Elder Scrolls III

MORROWIND

Warlords IV

Heroes of Ethernia



первый украинский
фестиваль интернет



ПУТЕШЕСТВУЙ С INTERNET

УНИКАЛЬНАЯ ТУРИСТИЧЕСКАЯ ЛОТЕРЕЯ!

КУПИ

любую карточку
предоплаченных услуг
в торговой сети
"Best Card Service"

ВЫИГРАЙ ПУТЕВКУ!!!



ЗАЙДИ НА САЙТ

www.internetua.net

Все о конкурсах, правилах и призах
узнавай на сайте Фестиваля

ПОДАРИ СЕБЕ
НЕЗАБЫВАЕМЫЙ ОТПУСК!!!

организатор официальный интернет-провайдер официальный интернет-партнер	генеральный информационный партнер партнер Фестиваля информационные партнеры	проекционная техника эсклюзивный английский медиа-партнер техническая поддержка	аренда легковых автомобилей и автобусов любого класса 235-61-88 liveRepair.com, Inc. http://www.lchelp.com эсклюзивное печатное интернет-издание
--	---	--	--

интернет
сервис провайдер



опасайтесь
пиратских копий

интернет
лошадиными
дозами



т. 464-8262
464-7185



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 предплатой: www.poshta.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kss.kiev.ua, www.sammit.kiev.ua, www.podpiska.com, и для жителей зарубежья — www.ukrprensa.kiev.ua.
- Подписку с курьерской доставкой можно осуществить через следующие фирмы:

Киев
Саммит* 254-5050, KSS* 464-0220,
Бизнес-пресса* 220-1608,
Блич-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
Приватно 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
Ной-хау (0512) 47-2003
Одесса
МІМ (0482) 37-5264
Севастополь
Истар (0692) 71-6219
(филиалы во всех городах Крыма)
Харьков
ВСП (0572) 40-9614
Херсон
Кобзарь (0552) 22-5218
Червоноград
Пресс-курьер (03249) 2-2250

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

СПОНСОР КОНКУРСА "ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ИЮЛЯ"
ТОРГОВАЯ МАРКА

KWORLD
COMPUTER CO., LTD
www.kworld.com.tw

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ - KWTV878R
КЛЮЧ В МИР МУЛЬТИМЕДИА



TV-тюнер с Д/У - стерео,
цифровая видеозапись в AVI формате до 30FPS,
PAL/SECAM/NTSC

Официальный дистрибутор в Украине
NAVIGATOR™

Киев,
ул. Ванды Василевской, 13/1
т. 241-94-94
www.navigator.ua

Список статей

- Дмитрий АМПИЛОГОВ.
Новый Кубок для Украины, стр. 7.
- Ефим БЕРКОВИЧ.
Warlords IV, стр. 8-9.
- Вирджин КЕМПЕР.
The Thing, стр. 10.
- Герои лицензионного фронта, стр. 11.
- Ефим БЕРКОВИЧ.
WarCraft III, стр. 12-15.
- Том/Док/КЕРТИС, Александр ГЛЮК.
Morrowind, стр. 16-19.
- Гнат БУРМА.
Carnivores, стр. 20-21.
- Rip.
Moon Tycoon, стр. 22-23.
- ЧАТНИК.
Elastomania, стр. 24-25.
- Том/Док/КЕРТИС.
Star Wars, стр. 26-27.
- Наталья ГРАДОВАЯ.
Spy Fox, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Говорят, лучшая новость - отсутствие новостей. Безусловно, если вы хотите заблудиться в бесконечных лабиринтах Игрограда. В противном же случае хватайте свежий выпуск "Игроградского вестника" и читайте, читайте.

Конкистадоры, на старт!

Компания **GSC Game World**, хорошо известная большинству наших читателей по таким замечательным играм, как «Козики» и **Venat**, объявила о начале приема заявок на участие в открытом бета-тестировании игры «Завоевание Америки» (**American Con-**



quest). Все желающие принять участие в тестировании должны прислать заявку по адресу mykola@gsc-game.kiev.ua. В заявке вы должны указать фамилию, имя, отчество, возраст, адрес электронной почты, ICQ или MSN и полный почтовый адрес. На первых порах

бета будет распространяться исключительно через Интернет. А так как весит она, ни много ни мало, 200 Мб, то следует заблаговременно позаботиться о «талсто» канале. Со временем разработчики рассчитывают наладить рассылку беты почтой. Именно для этого и нужен реальный почтовый адрес.

Игра **American Conquest** перенесет нас во времена колонизации Америки. Прибыв в Новый Свет вместе с Христофором Колумбом в далеком 1492 году, вам придется на протяжении 300 лет сражаться на просторах американского континента. В игре будут принимать участие представители таких европейских держав, как Великобритания, Нидерланды, Испания и Франция. Также вы встретитесь с племенами Ацтеков, Инков, Майя, Делаваров, Пуэбло и Ирокезов. Каждая нация будет иметь свои уникальные постройки и юнитов, обладающих собственными характеристиками. Как и во всякой стратегии, в «Завоевании Америки» вы найдете компании и одиночные миссии. Также в игру будут включены «крежим случайной карты» и исторические баталии, воссоздающие реальные сражения, проходившие в тот или иной период истории колонизации Америки. Вы сможете

пройти путем Кортеса и Писсарро и смести с лица Земли древние культуры Инков и Майя или вместе с Джорджем Вашингтоном и Авраамом Линкольном принять участие в войне за независимость США. Несмотря на то,



что **American Conquest** является классической реалистичной стратегией, в которой нам придется комбинировать менеджмент ресурсов с глобальными сражениями, разработчики обещают более динамичный геймплей, чем у большинства игр этого жанра. Кроме того, обещано множество возможностей для проявления игроком его тактических и стратегических талантов. Кстати, о тактике. Ей в «За-

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03057

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

СПОНСОР КОНКУРСА "АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ" в июле 2002



1-й приз: принтер Lexmark Z13



2-е призы: графические планшеты
GENIUS EASYPEN 7,5/10
3-и призы: наушники Sven LV 750

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

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

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О.

Почтовый адрес.

(телефон)

вовании Америки уделяется особое внимание. Вы не сможете выиграть бой, задавая противника исключительно массой. Формирование армии в *American Conquest* будет происходить по всем правилам военного искусства того времени. Только гранотное взаимодействие различных родов войск и наличие опытных офицеров принесет вам победу.

Игра создается на переработанном «движке» игры «Коззик: Европейские войны» и будет поддерживать разрешения вплоть до 1024x768. Карты, по сравнению с «Коззиком», увеличатся в четыре раза. Кроме того, будет улучшена детализация ландшафтов, строений, юнитов. Полководцы сетевой игры смогут играть по локальной сети или через Интернет. Мультиплеер будет поддерживать до семи игроков одновременно.

Бухгалтерия vs парфюмерия

На днях поступила информация о том, что известный российский издатель, компания **1c**, подписала договор с **Interplay** на локализацию и издание на территории стран СНГ двух ролевых игр, в данный момент разрабатываемых дочерними фирмами этой компании. Речь идет об *Iceland Dale 2* (разработчик — **Black Isle Studios**) и *Lionheart* (разработчики — **Reflexive Studios** и **Black Isle Studios**). Об этих RPG было уже сказано немало, и я думаю, что повторяться просто нет смысла. Огромное количество фанатов давно и с нетерпением ждут продолжения «зимней» саги *Iceland Dale*, а анонсированная на E3 альтернативная RPG *Lionheart*, хотя и производит несколько странное впечатление (дикая смесь реальных исторических событий и магического мира, приправленная переработанной системой **SPECIAL**) вполне может оказаться довольно интересной. К сожалению, пока что неизвестно, что именно будет заниматься по-



кализацией. Печальный пример *Gothic* и *Morrowind* наглядно показывает, что 1c не особо стремится побыстрее выбросить локализованные продукты на рынок. Нам с вами остается только ждать и надеяться на лучшее.

Имя ей «Легион»

Компания **Snowball Interactive** сообщила об окончании работ над локализацией игры *Legion*, разработанной фирмами **Silberline Software** и **Paradox Entertainment**. «Русская» версия игры будет носить название «**Легион**» и должна пере- нести игрока во времена расцвета

Римской империи. Умело сочетая менеджмент ресурсов и развитие своего государства с глобальными сражениями, вы сможете собственными руками заложить основу будущего могущества Рима. Локализованная версия игры содержит в себе все исправления и дополнения, которые имеются на сегодняшний день. «Легион» должен появиться в продаже в течение июля.

С драконом поведешесь...

Не отстает от конкурентов и российская издательская контора «**Руссобит-М**». На днях они объявили об уходе в печать ролевой игры «**Горасул: Наследие Дракона**» (оригинальное название **Gorasul: Legacy of the Dragon**, разработчик — **Silver Style Entertainment**). В этой игре нам придется перевоплотиться в легендарного мага по имени *Roszonas*. История жизни нашего героя начиналась довольно печально. Родная мать бросила его умирать на пороге собственного дома. Младенцем был найден мудрым драконом по имени *Crakan*, который воспитал из него могущественного мага и во-



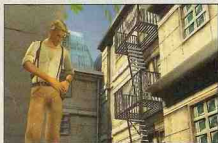
ина. Помимо обычных школ магии, *Roszonas* под руководством *Crakan*'а освоил азы могущественной магии **Драконов**. Беда, как обычно, подкралась незаметно. Через неожиданно открывшийся портал в мир *Gorasul* попадают ужасные демонические существа, сила которых превосходит силы самих богов этого мира. Единственным лицом, способным противостоять демону, оказался *Roszonas*... Вот такая, не слишком, прямо скажем, оригинальная предстория у этой игры. Ну да ладно. Главное, чтобы играть было интересно. Разработчики обещают нам огромный проработанный мир, более ста разнообразных монстров, несколько десятков NPC и более сорока заклинаний, относящихся к шести магическим школам. Игра «Горасул: Наследие Дракона» должна появиться в продаже до конца июля этого года.

Пока дракон спит

Компания **Revolution Software** недавно сообщила о том, что релиз третьей части ее легендарного квестового сериала *Broken Sword — Broken Sword: The Sleeping Dragon* — переносится на 2003 год. Даже сегодня разработчики еще не могут точно сказать, когда именно игра появится в продаже. Это будет известно не ранее конца августа этого года.

Напомню, что *Broken Sword: The Sleeping Dragon* будет существенно отличаться от своих предшественников. Игра создается на собственном трехмерном «движке» и будет со-

четать псевдорисованный стиль оформления с полностью трехмерными моделями персонажей и фэгрндами. Более того, трехмерность внесет и значительные изменения в геймплей. Вместо «классического» квеста, ка-



ким всю жизнь являлся *Broken Sword*, мы получим экшен с элементами откровенного экшена и даже stealth-шутера. Неизменными останутся только главные герои игры — *Джордж* и *Николя*. Не обойдется, конечно, и без головоломок, но самое главное, разработчики обещают сохранить оригинальную атмосферу, сделавшую в свое время *Broken Sword* суперхитом.

Героизм не иссяк

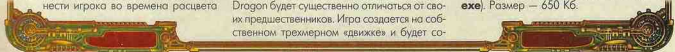
Как многие из вас знают, после провальной *Might and Magic IX* и не слишком удачных *Heroes of Might and Magic IV* компания **3DO** понесла довольно внушительные убытки. Но, судя по всему, паблишер не собирается сдаваться. Практически сразу после релиза четвертых «героев» стало известно, что уже ведется работа над add-on'ом к этой игре. И вот недавно пресс-служба онлайн-магазина **EBGames** сообщила, что add-on к игре *Heroes of Might and Magic IV* появится уже 24 сентября этого года. Откуда у них эта информация — неизвестно. Менеджеры 3DO наотрез отказались что-либо комментировать.



Значит, нам остается только ждать официальных сведений и строить догадки ☹.

Чтобы Фауст не киксовал...

Фирма **1c** выложила в Сеть первый патч для игры «**Джас и Фауст**» — квеста, разработанного фирмой «**Сатурн Плюс**». Патч проведет несколько ошибок, приводивших к застреванию героев в стенах и в крайних точках экрана. Кроме того, это заплатка устраняет некорректную работу игры с видеокартами ATI (Radeon 7000, 7200, 7500, 8500). Скачать патч можно с сайта **1c** (http://games.1c.ru/PATCHES/inf_upd1_x2.exe). Размер — 650 Kb.



Терминатор покоряет мониторы

Компания **Infogrames** приобрела эксклюзивные права на разработку игр по мотивам еще не появившегося на экранах фильма **Terminator 3: Rise of the Machines**. Договор предусматривает также возможность выпуска игр по фильму **Terminator 4**, если таковой когда-нибудь появится на экранах. Infogrames планирует выпустить несколько игр, первая из которых должна будет появиться в продаже одновременно с выходом на экраны фильма. А это, как большинство из вас знает, случится летом 2003 года. К сожалению, пока неизвестно, что это будет за игра, к какому она будет относиться жанру и кто именно займется разработкой. Но думаем, что в ближайшем будущем ситуация прояснится. Следите за новостями.

...я раньше был плохим

В Сети появилась демо-версия многопользовательского тактического шутера **American Army: Operations**, разрабатываемого по заказу Министерства Обороны США. В демке размером 206 Мб содержится десять



миссий, четыре из которых являются обучающими, а шесть — полноценными сетевыми картами, которые войдут в полную версию игры. Из заданий, которые придется выполнять новоявленным бойцам американской армии, значатся осады зданий, проведения «полицейских» операций на улицах города, освобождение заложников и заключенных и т. д. и т. п. Игра создана на «движке» Unreal и представляет собой, можно сказать, верх полнотекстовости. Дело в том, что каждая из враждующих сторон считает себя солдатами американской армии, а противников — террористами. Види-



мо, таким образом американцы пытаются спасти юное поколение от необходимости играть «за плохих» ☹. Скачать демку вы можете с сайта **Nvidia** (http://www.nvidia.com/view.asp?IO=army_download) или

3DGamers (<http://www.3dgamers.com/games/americasarmy/>).

Третий галактический рейх

Компания **Philos Entertainment** выпустила в Сеть демо-версию третьей части популярной космической стратегии **Imperium Galactica**. В демке вы найдете одну миссию, которая войдет в полную версию игры. Размер — всего 65 Мб. А скачать ее можно с сайта **Hardwired** (<http://www.hardwired.hu/#h2624>).

Imperium Galactica III будет выгодно отличаться от своих предшественниц тщательно проработанным сюжетом. Для написания одного разработчики пригласили венгерского писателя-фантаста **Золта Нулачи**. Игрок начнет свой путь в роли капитана небольшого космического судна и закончит адмиралом звездной армии, фактически главой земных колоний. Разработчики обещают, что игра будет очень масштабной, и в ней всем найдется дело по плечу и по вкусу. Вы сможете исследовать различные планеты, исследовать инопланетные технологии, строить мощный военный флот и, естественно, пускать его в дело. Особое внимание уделяется проработке игрового мира. Каждая из ваших колоний будет населена большим количеством NPC, среди которых будут выделяться люди с выдающимися способностями. Именно они станут специалистами в различных областях знания и в процессе игры будут помогать вам проводить вашей звездной империей. Они смогут посылать вам сообщения, держа в курсе со-



битий, происходящих на другом конце Галактики, разяснять повороты сюжета и даже непосредственно влиять на развитие событий. Всего в игре будет насчитываться более пятидесяти таких «ключевых» NPC. Помимо людей, в мире **Imperium Galactica III** живут представители различных инопланетных рас. Разработчики утверждают, что они тщательно разработали культуру каждой цивилизации и добились реализации детализированного, правдоподобного, живого мира. К сожалению, создатели игры до сих пор держат большинство игровых «фиш» в тайне, но, возможно, демка прольет немного света на некоторые нюансы. Сюжет **Imperium Galactica III** будет завязан на неких «ключевых точках», мимо которых не сюжет пройти ни один игрок. Но в промежутках между

этими «точками» вы можете заниматься чем угодно. Более того, подойти ко многим «ключевым точкам» можно будет несколь-



кими путями, а это подразумевает довольно значительный элемент нелинейности — вам буквально в любой момент придется быть готовыми к различным сюрпризам, как приятным, так и не очень.

Странные игры

Российская компания «Новый Диск» подписала соглашение с французской издательской конторой **Monte Cristo Games** на производство их продуктов на территории стран СНГ и Балтии. В рамках этого соглашения на нашем рынке появятся продукты от «Нового Диска» и Monte Cristo Games.

The Partners. В этой игре вам придется вжиться в роль руководителя юридической фирмы. Однако, в отличие от большинства игр подобного жанра, вам помимо того, чтобы следить за благосостоянием своего предприятия, придется еще и активно общаться с сотрудниками фирмы, влияя на них «на эмоциональном уровне». Разработчики определяют жанр **The Partners** как «симулятор взаимоотношений».

Dino Island. Эта игра представляет собой «симулятор парка отдыха», в котором основной достопримечательностью будут гигантские ящеры прошлого.

MicroCommandos. Юмористическая тактическая игрушка, повествующая о приключениях инопланетного спецподразделения на Земле. Пришельцы, как и положено всяким нормальным спецзадам, круты невероятно... Вот только ростом не вышли. В силу этих причин основными противниками отряда станут мухи, тараканы, мыши и т. д.

Platoon. Эта игра перенесет нас во времена войны во Вьетнаме и будет представлять собой тактический шутер, в котором вам будет отведена роль командира отряда «зеленых беретов». Обещано реалистичное оружие и анимация движений персонажей, а также огромное поле для тактических маневров.

Fire Department. А это, ни много ни мало, первый в истории компьютерных игр симулятор пожарной команды. Под видом чутким надзором окажется буквально все, начиная от тренировок пожарников и закупки оборудования и заканчивая, собственно, тушением пожаров.

И вновь продолжается бой... Во всяком случае, подготовка к сражениям идет полным ходом. А как же Второй Кубок Украины по компьютерным играм! Читайте доклад нашего агента и готовьтесь к битве.

Дмитрий АМПИЛОВ killer@zhadam.alfacom.net

НОВЫЙ КУБОК для УКРАИНЫ

WORLD CYBER GAMES

25 июня **Samsung Electronics** и РА «Диалла» совместными усилиями собрали первую и, смею надеяться, не последнюю пресс-конференцию, посвященную Второму Кубку Украины. Не могу удержаться от своеобразного реверанса в сторону организаторов. Место для мероприятия было подобрано оптимально! Потягивание сока в уютном помещении спорт-бара «Планета Спорт» как нельзя лучше способствует атмосфере WCG. More than game. Больше чем игра, тем более — чем игрушки. Развешенные на стенах разнообразные футболки, ключи, шайбы и другое спортивное обмундирование со «знаменитыми» автографами и пожеланиями действительно заставляют поверить в перспективность компьютерного спорта и всю серьезность происходящего.

Началась пресс-конференция с сюрприза. Слухи, усиленно мусорившиеся в российских масс-медиа, получили логичное продолжение и официальное подтверждение. Как грамотно подметил камрад Док, к нам токи едет ревьюер. Хотя опять же, может, вовсе и не ревьюер, а просто знакомая уже нам Мила Масина, координатор World Cyber Games в странах СНГ. Именно на это событие я усиленно и надеюсь. Нельзя не вспомнить, что именно российские отборочные стали лучшими в мире. По заверениям самой Милы, в ее обязанности входит четко скоординировать отборочные в Украине, России и Казахста-

Еще один не совсем красивый момент был связан с некорректным отображением ников наших квокеров в турнирных таблицах. Да-да, те самые двоично-трехки вместо нормально-го никнейма. Свелось все к тому, что виноваты сами игроки, некорректно заполнившие анкеты. Правда, тут уже не с организаторов пресс-конференции спрашивать нужно, а с самих геймеров и сопровождающих их функционеров.

От дел минувших дней переходим к событиям грядущим.

Вообще, в «Планете Спорт», помимо, собственно, соревновательной части, говорили и о культурном аспекте. Мероприятия будут. Как минимум потому, что это уже традиция. По киношам и ночным клубам, стало быть, поводят, уважат стариков. В конце концов World Cyber Games преследуют не только популяризацию компьютерных игр. И самовыражение, и объединение любителей имеет место быть. А где же рэдитчик, как не в кино да по дискотекам?

От имени всего украинского WCG'шного комьюнити стоит поздравить Казахстан со вступлением в ряды киберспортсменов. Геймерское движение там, судя по сайтам, отнюдь не дремлет. Наоборот, сообщество игроков, кто бы что ни говорил, растет. Как там говорится, чем толще наши морды, тем теснее наши ряды.

Но к чему я это все? Да из банальной зависти. Нехорошие казахи, вместо того, например, чтобы по примеру австралийских коллег отправить в Корею свою кибер-мисс, при-

люют это дело на востоке. Бесстыдно заглядывая через плечо к братскому народу, скажу — завидно! У нас ведь, наверняка, ни Miss Украины, ни Age of Empires не будет. Ну и ладно. Как-нибудь переживем, сделаем выводы и оккупировав голосовали на предмет собственного видения спорта и наполнения украинских отборочных.

А ведь есть за что голосовать. Решением организаторов троица Unreal, Age of Empires и FIFA 2001 мимо соревнований дружно пролетели. Зато добавлен **Starcraft: BroodWar**.

Круто? Вроде бы как... да, да... Высажу свое альтернативное мнение на этот счет. Не мнение даже — а так, мыслишки. По словам организаторов, обстановка с геймерским движением в Украине определялась при помощи многих сайтов и опросов. На основе проанализированных

данных было принято решение добавить в список игр украинский отборочный **BroodWar**. Вся беда в том, что место это не упало с неба. В пользу BroodWar были срезаны квейкерские квоты. Здесь стоило задуматься над тем, чего хотели добиться организаторы. С одной стороны, нельзя притеснять фанов столь популярной во всем мире игры. С другой же — проводилась ведь прелюбовые исследования. Не думаю, что украинское бровуаровское, при всем уважении, комьюнити можно приравливать к квейкерскому. Даже навскидку. Ни по массовости, ни по уровню мастерства игроков. Вот и пади пойми, кто прав. Впрочем, цыплят считают по осени... а о достижениях наших геймеров мы будем судить после Кореи.

(Продолжение следует)
P. S. Автор выражает благодарности сайту «**BetCl O reimag**» (www.allgames.com.ua) за любезно предоставленные фотографии.



не, обсудить действия, планы на будущее. В общем, идем контроль, а помогаю.

После теплых вступительных слов решено было незамедлительно перейти к вопросам, чем я сразу же воспользовался.

Сразу же уточню. Пресс-конференция была, насколько вы понимаете, предварительная. Некоторые вещи пока еще не определены, но все невыясненное мы попытаемся выведать у организаторов в скором будущем. Пока же пообщаемся о том, что было, и том, что точно запланировано.

Думаю, все вы помните судейский скандал на прошлых Cyber Games. По словам госпожи Масиной, подобное непотребство произошло по той причине, что в Counter-Strike в Корею серьезно не играют, так что и особо подкованного судейского состава в CS'е (в отличие от того же Quake — прим. автора), не было. Зато теперь, когда в Корею поедут наши крафтеры, их точно не засудят. Нам же остается усиленно учить правила и подогнать боевую выработку, дабы в будущем подобные ситуации не повторялись.



няли волевое решение о замене пары стройных ног на две пары волосатых мускулистых (или какие они там у геймеров) рук. Добавили Age of Empires, в общем. Восток — дело тонкое. «Стратегические» традиции опять же —

Опять стройка. Строят чего-то, красят, латают. А что они строят? Знакомое что-то, знакомое и... слегка забытое. Неужели? Да, это то, чего так давно ждали некоторые ценители пошаговых стратегий. Это строительная площадка Варлордов. Давайте глянем, что нас ждет...

Ефим БЕРКОВИЧ

Warlords IV

Heroes of Ethernia

Разработчик: SSG

Издатель: Ubi Soft

Предполагаемая дата выхода: конец 2002 года

Системные требования: PII-450, HDD 450 Мб, 128 Мб ОЗУ

Эта история началась еще в те времена, когда процессоры были медленными, винты маленькими, а мониторы VGA 14"



казались неслыханной роскошью. Игры перемещались с машины на машину при помощи дискета, причем даже не 3.5-дюймовой, а неловких и неповоротливых пятидюймовой. И все-таки, играть даже на той технике и в те игры было весьма интересно. Это было время *King's Bounty* и *Dune 2*. Время *Цивилизации* и *Ufo*. Так вот, среди тех игр, что надолго поселились на компьютерах, стоявших у нас в офисе и в офисах наших друзей (про домашние компьютеры тогда еще почти никто не думал, слишком дорого), не последнее место занимала история под названием **Warlords**. Казалось бы, что в ней такого? Одна карта (позже появилось еще две от Волкова из Новосибирска). Всего 6 видов войск (не считая присоединяющихся), примитивная графика... Но при всем при том эта игра



обладала одним очень важным достоинством. Это был мультиплеер! Да-да, в от-

личие от *Цивилки* и *Королевской Грады*, в нее можно было играть и нескольким игрокам одновременно. Правда, все это происходило на одной машине, и пока кто-то ходил, все остальные не знали, чем себя занять. Но по сравнению с другими TBS-стратегиями, прогресс был велик. Потом появился *Warlords 2* в обычной и «деюксовской» версии, потом вышла и третья, на мой взгляд, самая неудачная часть игры. Ну, а после всего этого Варлорды расстались с титулом «короля пошаговых стратегий», уступив наследнику *King's Bounty — Heroes of Might & Magic*. У Лордов не было тактических боев, и именно это, по-видимому, и помешало им выдержать конкуренцию. После неудачи с 3 частью игры создатели сериала, австралийцы из фирмы **Strategic Studies Group (SSG)**, начали делать реалтаймовый вариант этой игры, получивший название **Warlords Battlecry**. Не буду распространяться о его достоинствах или недостатках. Скажем так, мне он просто не понравился. Попробовали бы вы поиграть в реалтаймовых Героев! И наконец, в он-



лайнной прессе стали появляться слухи о выходе четвертой части игры. Первые упоминания об этом мы находим еще в 1999 году. Именно тогда *Mindscape Entertainment* опубликовала пресс-релиз о подготовке игры к выходу на широкий рынок. Причем, датой выхода был объявлен 2000 год. Но что-то не сложилось, и релиз пришлось откладывать все дальше и дальше. Сейчас это декабрь 2002 года. Гарантировано, что именно так все и произойдет, конечно, никто не станет, но надеяться и верить нам никто и не запретит.

Так что же нас ждет в новой версии игры? Ну, во-первых, знакомый уже многим движок из второй части реалтаймового сериала *Warlords Battlecry*. То есть, мы увидим хорошо прорисованные трех-

мерные ландшафты с разрешением 1024x768. По сравнению с третьей частью игры это, несомненно, большой шаг вперед. Кроме того, нам обещают как минимум 10 кампаний и большое количество мультиплеерных карт.

Ну а теперь самое главное: в игре будут присутствовать тактические бои. Теперь нам не придется тупо втыкать в экран, наблюдая за боями и ничего при этом не делая, а можно будет, как и в других играх этого жанра, управлять войсками и во время боя. Это, несомненно, повысит интерес к игре и сделает ее более динамичной. Кроме того, теперь будет побед-



дать не тот, кто быстрее займет большее количество городов, соответственно, сумеет наштамповать большее число армий, а тот, кто правильно сумеет ими распорядиться. И вообще, надо заметить, что в последнее время подобная тенденция заметна во многих стратегических проектах. Геймеры устали от гигантских армий, и поэтому разработчики стараются ввести в свои проекты все больше простора для тактики. Каждый юнит будет иметь свою скорость, причем даже не одну — для перемещения и для нападения, — иметь свой класс брони и свой показатель морали; каждому стрелковому подразделению будет определена дальность атаки. Естественно, все это будет модифицироваться в зависимости от спецспособов героя и имеющихся у него артефактов. Во время боя вражеские войска можно будет травить ядами и отаковывать различными заклинаниями. Нечто похожее мы, судя по всему, могли видеть и ранее в ставшей уже классической игре *Master of Magic*. Впрочем, многие геймеры считают систему боев последней оптимальным вариантом для игр подобного жанра.

Также нас ожидает, согласно обещаниям разработчиков, невиданная до сих пор дипломатическая система. Врага можно будет подкупить, в его стан можно засылать шпионов. К примеру, можно будет обещать награду тому, кто сумеет отбить определенный замок у его владельца, руща таким образом дипломатические союзы ваших оппонентов. Главное, чтобы разработчики не перемудрили, а то выигрывать при помощи шпионажа... Может, кому-то и интересно, но, скажем так, достаточно неприглядно.

А что же AI? Нас заверяют, что он будет на невиданной ранее высоте. Впрочем, я не могу вспомнить ни одного случая, когда обещалось что-либо другое. Но есть шанс, что нас действительно не



обманут — AI всегда был коньком SSG. Ведь совершенство, с которым он был реализован в первых двух частях игры, и помогло ей войти тогда на пьедестал. Ведь что и говорит, AI Героев довольно некачествен — компьютер просто всегда имеет численное преимущество перед живым игроком. У него и войска быстрее плодятся, и с деньгами меньше проблем.

Не будут забыты и квесты. Как и раньше, их будут получать в храмах. Причем они будут самые разнообразные: «завести определенный город» или «убить определенного героя», «открыть участок карты» или «разграбить руину», «собрать войско определенного типа» или «достать нужный артефакт». Возьмем вам выдать опыт, деньги, войска или артефакты. В храмах войска также смогут улучшить свои характеристики. Правда, пока неизвестно, будет ли это, как прежде, только Сила, или к ней приложатся и другие, не менее привычные нам по другим играм. Зато теперь не придется думать, кому из героев получить квест. Герой теперь будет всего один, новые появятся как минимум до его смерти не будут. Как минимум — потому, что пока неизвестно, будет ли приходить новый представитель этого класса взамен вышедшего или нет. Так же, как и в Четвертых Героях, теперь предводитель вашего войска будет иметь некоторый радиус влияния на войска. В зоне этого влияния он будет посылать различными бонусами своим союзникам и мешать противникам. Вот



только пока неясно, распространяется ли все это только на тактическую часть игры, или на стратегическую тоже? Зато уже можно сказать наверняка, что герои будут весьма разнообразны — это касается не только классов, но и вариантов прокачки: из Некроманта, к примеру, можно будет вырастить Лича или Вампира.

Изменится и экономическая концепция. Естественно, города, как и раньше, будут приносить вам золото и ману. Причем, количество добываемых полезных ресурсов будет зависеть от «родности действия» города. Чем больше этот радиус, тем больше в него попадет денежно- и манодобывающих строений. В самом же городе можно будет построить здания, увеличивающие этот самый радиус. У каждого города будет несколько уровней развития: к примеру, Эльфы смогут из города уровня *Green* (Зеленый) путем апгрейда сделать *Emerald* (Изумрудный город, почти по Волкову ☺), потом поднять его до *Jade palaces* (Дворца Нефрита), ну а если очень повезет и хватит ресурсов и времени, то будет построен и *Sage Palace* (Дворец Мудреца). Как и в Героях, каждая раса будет иметь свой тип городов и, соответственно, свое древо технологий. К примеру, Гномы в зависимости от уровня города смогут построить у себя *Foundry* (Литейный завод) для производства катаapult и Бронзовых Големов. А пристроив к Заводу еще и помещение для *Iron Works* (работ по железу), мы сможем выпускать и более мощных Железных Големов. На это



можно будет сделать только при соответствующем уровне города и его административных зданий. Как и в Героях, все военные здания производят юнитов раз в определенный срок, но при этом каждое из них имеет определенный предел востребованности. То есть экономить месяц, а потом прийти и закупить сразу несметную армию тут не получится. Хотя и этот параметр зависит от уровня города. К примеру, *Dwarven Lodge* (Домик Дварфов) производит двух Dwarf Axemen (Дварфов-Топорносцев) каждый день. В городе 1-го уровня невыкупленные топорносцев в строении помещается максимум 20. По достижении этого предела производство останавливается. А вот в городе 2-го уровня тот же Домик вмещает уже 60 дварфов. Идея, несомненно, весьма интересна и реалистична. Ведь даже невыкупленные войска должны, по идее, где-то жить и чем-то питаться.

Ну а теперь вернемся к тому, о чем я уже писал в самом начале. К тому, что сделало эту серию когда-то королем пошаговых стратегий. То есть к мультиплееру. В отличие от 2-й и 3-й части будет убран режим *play-by-email* (игра по электронной почте). Это понятно. С введением тактических боев такая игра становится практически невозможной. Ведь ждать ответа противника не только каждый тур, но и каждый раунд сражения — это не просто долго, это невыносимо долго. Зато теперь можно будет играть, как и раньше,

на одном компьютере в режиме *Hot seat*, можно будет и по локальной сети или Интернету. Правда, судя по всему, играть можно будет только вдвоем. Создатели игры мотивируют это тем, что каждое тактическое сражение будет занимать уж слишком много времени, и при наличии более 2 игроков игра будет длиться не один день. Но как по мне, решение спорное. Лучше бы ос-



тавили возможность играть одновременно и трем, и более игрокам, а насколько это будет долго и утомительно, пусть они бы сами и решали. Но вот что останется неизменным, так это возможность самим создавать к игре различные моды. Нам заранее обещают эдитор карт и сценариев, а также возможность редактировать любых юнитов, создавать новые расы со своими городами и войсками. Создатели игры при этом напоминают, что к предыдущим версиям была создана не одна тысяча модов, включая самые экзотичные, действия которых происходят во время второй мировой войны или в космосе. Все это, конечно, звучит весьма заманчиво. Остается ждать, когда все это великолепие воплотится на физических носителях, и мы сможем сами убедиться, что из обещанного действительно соответствует реальности. И быть может, на Олимпиаде ТБС-стратегий появится новый хорошо за-



бытый образец для подражания. Игра с таким многообещающим названием — **Warlords 4...**

Проверено в бою
в клубе "Бастин"

КОМПЬЮТЕРЫ
(044) 451-2435, 458-4537, www.apex.kiev.ua

Чудовище вида прекрасного сквитало ребенка ужасного. Что это? О, это нечто. Не верите, зайдите в то строящееся здание и убедитесь сами — это действительно Нечто...

Вирджин КЕМПЕР



Жанр: TPS

Разработчик: Vivendi

Издатель: Computer Artworks

Дата выхода: осень 2002 года

Киноигры

Сегодня стало очень престижно делать игры по мотивам фильмов. Выпускают, например, классный фильм, и сразу же какой-нибудь игрокстроитель закупает права по распространению игры, созданной на его основе. Только вот не всегда все хорошо получается. Примером тому служит недавно вышедший FPS Die Hard: NP. Однако фирмы-создатели не сдаются и продолжают предпринимать отчаянные попытки создать хорошую игру.

Итак, как вы уже поняли, сегодня речь пойдет о киноиграх, а именно о проекте под названием **The Thing**, или **Нечто**. Что, знако-



мое название? Ну конечно, это же знаменитый фильм с Куртом Расселом в главной роли. В далекой холодной Антарктиде жили-были ученые. Капалась они как-то в снегу и надыбали там замороженную летающую тарелку. Ну и, конечно же, выкопали ее (медаль получить, видите ли, захотели). А в этой тарелке их как раз поджидал коварный пришелец, который, ростав, позаржал всех любопытных рабочих. Постепенно пролетарии стали превращаться в существа неприятия наружности и агрессивного характера. В общем, туго пришлось бы всему человечеству, если Б. Мак Рейди (Курт Рассел) не взорвал станцию (и себя заодно). Все, конец фильма. Долго ждали продолжение, но его, судя по всему, даже не собирались снимать. Вместо этого появится игра с одноименным названием.

The Thing, часть вторая

Действие игры протекает через три месяца после окончания фильма. Опять Антарктида, опять станция, опять тишина и опять отряд спецназа, посланный американским прави-

тельством. Играть нам предстоит за капитана Блейка, говоря всей этой шайки. Прибыв на место, спецназ обнаруживает несколько замороженных ученых, ту самую штуку (The Thing), плюс продукты ее деятельности в виде монстров, также присутствующих. Теперь главной задачей наших воинов становится борьба за жизнь. Прием сражаться мы будем не в одиночку, а с командой от 3 до 5 человек. Итак, начинаем знакомиться.

✓ **Хакер** — откроет любой замок, взломает любой сервер (пройдет любую игру), а главное — только он может делать сейв.

✓ **Солдат** — в двух словах, живой танк.

✓ **Медик** — медик как медик, лечит все возможные ранения. Правда, аптек в The Thing немного, так что вынуждены экономить. Естественно, команду придется беречь. Гибель одного из NPC приведет, сами знаете к чему. Нет, конечно, таблички с надписью *Game Over* вы не увидите, но если убьют вашего Хакера, то как вы откроете дверь или засейвитесь?

Прямое управление NPC в игре отсутствует. Все, что вы можете, это раздать приказ: подлечьте, разведать помещение, занять позицию и стрелять во все, что движется. Конечно же, найдутся крутые стрелки, трижды спасавшие Вселенную (типа Дос'а или Люка), которые, бросив свою команду, пойдут бить противника в одиночку. Но учтите, вернувшись назад (подлечьте у медика, например), вы можете получить пулю в лоб, а нажимет на курок (нет, не монстр), а ваш коллега. Ведь Нечто все еще на свободе и продолжает все заражать. Так что после долгой отлучки вы не сможете быть уверены в вашей команде, а они — в вас.

Каждый NPC снабжается показателем страха и доверия, поэтому все ваши действия будут отвергнуты. Конечно, вы можете вернуть себе доверие, но для этого надо совершить какой-нибудь поступок, свидетельствующий о том, что вы не боитесь своей команды. А она не должна опасаться вас. Вы можете, например, отдать кому-то свое оружие. Эффектно? Да. Умно? Не очень. Не забывайте — ведь вы можете отдать свой пистолет монстру в человеческом подобии.

Также у каждого NPC будет своя *психика* (можно назвать это и AI). Одни от сильного испуга упадут в обморок, другие начнут стре-

лять куда пополам. Говорят, что запланирован даже доктор, который боится темноты. И если вы, например, захотите пошутить над ним, выстрелив в лампочку, то ваш соотечественник может принять этот жест за проявление монстрообразности и приставить вам пистолет к виску. А если уровень страха повышенный, то и нажать на курок у него сил хватит. Напуганные NPC неэффективно сражаются, а иногда даже не выполняют ваши приказы. Но если слова не помогают, то вам поможет старый прием с пистолетом у виска (конечно, не у вашего). Также неплохо помогает детский прием, в виде предлагаемых монстров в следующей комнате. В общем, в команде у вас должна царить лишь дружба и доверие.

Нечто

Так, с братьями по оружию, у которых вечное дет крыша, закончили. Теперь перейдем к описанию врагов.

✓ **Зараженный человек** — человек, инфицированный этим самым Нечто. Один выстрел — один труп. Слаб, но коверно. Очень тяжело распознаваем — в эту категорию могут попасть и члены вашей команды.

✓ **Walker** — следующая стадия прогрессирования болезни. Почти человек, только с щупальцами, выступающими в самых неожиданных местах.

✓ **Scuttlers** — эти ребята будут встречаться в The Thing очень часто. Осминообразное Нечто с человеческой головой или торсом. Говорят, они очень умны. Могут нападать группами.

✓ **Ruptures** — выступают в роли боссов. Большое тело с торчащими в разные стороны останками живой плоти, некогда бывшей земным созданием. Постоянно меняют внешность и форму. Так что братьев-близнецов мы не встретим.

Расположение камеры стандартное — сиди и чуй выше. Также можно будет менять вид (TPS, FPS).

Нам придется исследовать три полярные станции: одну норвежскую и две американские. Также обещают секретный уровень. Но о нем разработчики пока молчат. Хотя ходят слухи, что нам придется взорвать тарелку, которую, судя по всему, так и не удалось подорвать Курту Расселу.

С этим самым Нечто мы будем разрабатываться при помощи стандартного набора оружия, куда входят пистолет, автомат MP 5 с подствольником, винтовка с разрывными патронами, ну, и онемет (куда уж без него). Это пока все, что известно относительно вооружения.

Вывод

Какой же напрашивается вывод? Да никакой. Если разработчики сделают то, что обещают, то игра получится того рода. И даже я, человек, который всей душой ненавидит horror, сдуя играть в The Thing.



Что год грядущий нам готовит? Ну, поскольку я не астролог, то ответа на данный вопрос у меня нет. А вот что должно появиться из игровых новинок, вы сможете узнать, прочитав данное интервью.

ГЕРОИ ЛИЦЕНЗИОННОГО ФРОНТА

В «Мик» № 4 [37] мы уже публиковали интервью с **Александром Вячеславовичем Корженко**, директором компании «**Мультитрейд**». Прошла уже полгода, и по просьбам наших читателей мы продолжаем Вас знакомить с деятельностью этой компании.

«Мик»: Уважаемый Александр Вячеславович, мы видим, что ситуация с момента первого интервью с Вами уже изменилась. Те же «Герои Меча и Магии» уже вышли. Пожалуй, это самый громкий проект, выпущенный Вашей фирмой за все время ее существования. А что нового мы увидим в ближайшее время?

Александр Корженко (А.К.): Если говорить о не очень громких проектах, хотелось бы порадовать любителей обучаться компьютерному мастерству: вышла очень хорошая серия от «Кирилла и Мефодия» — «**Практические курсы по информационным технологиям**». Вод, Эксель, планирующий немного позже Аксес, Виндовс ХР, вся серия Виндовс ХР. Это уже версия 2.0, улучшенная. То есть порадует любителей информационных технологий публичного описания программных продуктов. Очень интересная вещь.

Думаю, нашим любимым геймерам будет приятно узнать, что мы подписали стратегический договор с «Ангелом». Вышло уже 22 программных продукта, среди которых и игровые позиции издательства **JoWood** и **Zuxxus Entertainment**, всеми нами любимая игра «**Кубобойка**» и много других замечательных проектов. Самые интересные из них — «**Рыцари Креста**», «**Вторая война**», «**Готика**» вторая, конечно. Заслуживает внимания «**Глаз Дракона**» от московских разработчиков **Primal Software**, а также еще много игр от этой компании. От «**Оби**» запланирован долгожданный «**Шторм 2**» и «**Код доступа**» «**Рей**». Это самые стоящие вещи. Также мы наметили выпустить много видео-CD, но это вам, наверное, не интересно.

«Мик»: Нет, ну почему же, наши читатели с удовольствием смотрят фильмы на экранах своих мониторов. А вот, к примеру, насколько бы быстро вы могли бы те же видеодиски по сравнению с видеокассетами?

А.К.: Одновременно с видеокассетами выходят видеодиски, это по оценкам Колумбия Тристар, Ворнер Брозес, Милан Синема. Такие вещи, как «**Юди**» в черном 2», «**Горри Поттер**», «**Властелин Колец**» и «**Спаидермен**», появляясь синхронно с кассетами, то есть можно будет наслаждаться качеством видео-CD.

«Мик»: Одно слово — это замечательно, а с музыкой что?

А.К.: Ассортимент классической музыки в формате mp3, как всегда, расширяется. Идет работа и в новом направлении — электронной музыки, это в основном киевские диджеи. Для любителей клубных танцевальных ритмов мы собираемся выпустить боль-

шое количество тематических сборников, по разным стилям.

Очень радует «пришествие» **ТС** в Украину. В июле, по плану этой компании, будет открыт «**ТС Мультимедиа Украина**». Задача которой — реализация всех дисков, которые продаются фирмой в Российской Федерации.

«Мик»: А насколько тесно Вы будете взаимодействовать с ними?

А.К.: Думаю, что между нами установятся партнерские отношения. То есть мы тоже будем реализовывать их продукцию. Это поможет в централизации рынка и в борьбе с пиратством. Совместными усилиями уже будет легче.

«Мик»: Хорошо. Теперь хотелось бы задать такой вопрос, раз уж речь зашла о пи-



ратах. В нашей стране если говорят о чем-то лицензионном, то почему-то сразу же вспоминают и об их бизнесе. Какие в этом деле наметились сдвиги?

А.К.: Как вы могли заметить, продукция, которую выпускает фирма «**Мультитрейд**», в пиратском виде либо вообще нет, либо только из-под полы предлагают, тихо очень — знакомым, друзьям... То есть в этом плане идет активная борьба с пиратством. Причем не только по тем позициям, что сейчас выходят. У нас подписан рамочный договор на год вперед уже со всеми компаниями. То есть мы защищаем права игр, которые еще не вышли на данный момент, релиз которых намечен через полгода. Мы отслеживаем и английские версии, и переведенные русские, и что сейчас самое актуальное, ведем борьбу с теми ребятами, которые ищут «на золотом». Это самое главное.

«Мик»: То есть, можно сказать так, вы уже во многом сумели справиться с заводскими выпуском дисков?

А.К.: На 100 % ©. А вот с пишущими симдирамими — тяжело.

«Мик»: А откуда же тогда берутся образцы, с чего они?

А.К.: Москвичи помогают, к сожалению.

«Мик»: То есть можно сказать, что именно Россия посылает нам эти самые пиратские диски? Ведь раньше все было наоборот: наш северный сосед обвинял Украину в производстве пиратской продукции.

А.К.: Да-да, те пиратские диски, которые идут как исходники для последующего дублирования, приезжают именно оттуда.

«Мик»: А как у вас сложилось с достаточно популярной игрой **Варкрафт 3**?

А.К.: Ну, к сожалению, у Визард никто не купил права на джевел-версию.

«Мик»: А «Новый диск», который купил «Диабл», не приобрел его?

А.К.: Ну, они покупают только боксовые версии. А мы пока готовим много приятных сюрпризов на осень. Будут закупаться и боксовые версии, и специальные версии для компьютерных клубов. Такие игры, как «**Герои Меча и Магии**» и т. д.

«Мик»: То есть с разрешением на сдачу в аренду?

А.К.: Да... В данный момент заключаются договоры, ведутся переговоры, и вскоре мы порадуем наших любимых игроков, продающих время в компьютерных клубах. Также вышла уже игра «**Тим Фактор**», очень интересная... Выпускает ее российская компания **НМДжи**. Мы являемся их эксклюзивным партнером в Украине, печатаем ее у нас. Ну она будет интересна поклонникам 3D-экшенов, шутеров, Контр-Страйка. Интересна это игра тем, что в ней есть стратегия, немного РПГ и можно играть за одну из трех команд.

«Мик»: Каковы перспективы развития фирмы в целом?

А.К.: Во-первых, заключение договоров с москвичами. Мы ищем новые маленькие компании, выпускающие одну-две игры. Ну, типа «**Магомедия**» — «**Штырлиц 3**».

Во-вторых, это борьба с пиратством, что увеличит и потенциал рынка украинского, который сейчас стремительно развивается, и мы прогнозируем всплеск торговли в сентябре — октябре.

И наконец, развитие сети торговли, цивилизованной торговли. Речь идет о компьютерных магазинах, аудио- и видеоматериалах, направленных на мультимедиа. В них можно будет купить все, начиная от аудио- и видеодисков, заканчивая CD-ROM'ами. Плюс запланированы совместные акции с этими магазинами.

Хотелось бы поблагодарить «Мик» за то, что нас пригласили, за то, что проявляет интерес к нам.

Орки, боевые орки по сходной цене! Налетай, покупай — войи, не горюй. О чем это я? Ах да, обратите внимание на долгожданное издание от компании Blizzard. Заходите, смотрите, щупайте, восхищайтесь.

Ефим БЕРКОВИЧ



Каждый год на рынок выходит не одна сотня компьютерных игр. Появляются одни компании-разработчики, другие исчезают, хотя и выпускают весьма неплохие продукты. Вспомните хотя бы Sir-Tech, создавшую «Визардрию» и «Джетсет Альянсы». И вроде все в этих играх на месте, но финансовый провал поставил точку на амбициозных планах канадской компании. Та же судьба постигла и «Лукнинг Глас» с его знаменитым «Ворои». Казалось бы, все эту игру оценили, и критики, и рядовые геймеры, но... уровень продаж у нее был весьма низким, в результате чего компания закрылась.

Зато каждый год появляются новые компании с более удачными в финансовом плане проектами. К примеру, хорватская команда **CRO-Team**, выпустившая «Серьезного Самца». Успешный старт принес ей и деньги, и всеобщее признание.

Но не секрет, что существуют фирмы, результат деятельности которых всегда хитовый. Возглавляет этот звездный список компания, давно ставшая легендой игрового мира — **Blizzard**. Это одно из тех имен, которые созвучны таким словам, как «шедевр» и «финансовый успех». За все время ее деятельности ни один из ее проектов не был признан провальным, мало того, все они на долгие годы оставались на жестких дисках многих тысяч и тысяч

наконец, вышло третья часть сериала о борьбе людей с орками — **Warcraft III: Reign of Chaos**.

Итак, жили-были дед и баба. В смысле, жили-были люди и орки. И воевали они



между собой. Тысячи и тысячи солдат и паладинов, с одной стороны, и орков и троллей, с другой, уничтожали друг друга по воле правителей своих империй. Люди считали, что именно орки виноваты в разжигании военных конфликтов. Они утверждали, что именно их агрессивные планы стали причиной войны. Орки заявляли, что как раз людские войска первыми напали на их мирные поселения. Но, в общем, дело не в этом, главное, что война длилась многие десятки лет. И под конец люди почти победили. И, как всегда, вмешался слух. На земли, и так страдающие от последствий войны, пришли демоны в облике некромантов. Казалось, что проще, объединенные войска людей и орков могли бы легко уничтожить незваных пришельцев. Но застарелая вражда не позволила им объединиться. И вот слабые вначале некроманты начинают захватывать одно за другим поселения, не обращая внимания на то, кому из враждующих сторон они принадлежат — людям, оркам или... ночным эльфам. Да-да, эти вечные затворники, о существовании которых в предыдущих частях игры мы могли только догадываться по некоторым намекам, решили воспользоваться ситуацией и выйти из своих вековых лесов. И не только выйти,

но и усадить этими лесами всю планету. В общем, как всегда, все воюют против всех, только иногда заключая тактические союзы друг с другом.

Как уже ясно из вышесказанного, в «Варкрафте 3» нас ждет выбор из 4 разных рас. За каждую из них можно играть отдельную кампанию, а также взять ее под свое управление в одиночных миссиях или в битвах по сети с друзьями. Правда, появляться эти самые кампании не все сразу. Изначально доступно только две из них. Обучающая за орков (если знакомы с любой из первых частей игры или со «Старкрафтом», можете ее смело пропустить) и кампания за людей. И только когда вы пройдете людскую кампанию, вам станет доступна следующая. Нечто похожее мы уже видели в «Старкрафте». Но там предлагались все три кампании сразу же, просто при выборе не самой простой с самого начала появлялось предупреждение. Сейчас к очередной кампании вас допустят только при прохождении предыдущей.

Рассказать в одной статье о всех особенностях этой игры у меня не выйдет. Да и стоит ли? В «Мике» планируется опубликовать несколько материалов, которые подробно объяснят вам, наши читатели, чем одна раса отличается от другой и когда да надо строить. В этой же статье я остановлюсь только на том, что мы увидим нового с стратегической точки зрения. Ну, во-первых, теперь вам не надо искать каждого крестьянина или леона, оставшегося по той или иной причине без работы. В правом нижнем углу экрана при подобном событии возникнет иконка, кликнув по которой, вы легко перейдете именно к этому бездельнику. Во-вторых, радует появление такой опции, как автокаст. То есть отпала необходимость следить за здоровьем каждого отдельного юнита, если в группе есть лекарь. Достаточно ак-



тивировать эту опцию, как ваши хилеры будут сами подлечивать своих союзников до полного выздоровления или до окончания у них запаса магической энергии — маны. Точно также при включенном **авторефоре** крестьяне могут самостоятельно ходить чинить поврежденные здания, а маги применять именно магические атаки на своих противников.

Герои, известные нам еще с предыдущих версий игры, стали практически бес-



геймеров. Обе их знаменитые серии — **Craft** и **Diablo** — являются своего рода эталонами в игрокостроительном деле. И вот,

смертными. То есть убить их, конечно, можно, но в специальных зданиях, имеющихся у каждой расы, вы всегда сможете вновь нанять их себе на службу, причем со всеми имеющимися у них единицами опыта и вещами. Да-да, я не ошибся, теперь герои в военном ремесле набирают опыт за участие в сражениях и постепенно пе-



реходят с уровня на уровень. При этом у них растет запас жизни и магической энергии, а также они могут прокачивать одну из трех своих спецспособностей. Каждая из них качается на три уровня, плюс с шестого доступна еще одна спецспособность, но уже не прокачиваемая. То есть всего у каждого героя присутствует 10 опгредов. Этим, судя по всему, и обусловлен максимальный уровень такого персонажа — 10. В общем, в игре доступно 3 героя каждой расы, причем каждый из них совершенно уникальный.

Как и раньше, войска можно объединять в группы. Максимальное количество войск в подобной группе — 12. Вроде бы и немного, особенно если вспомнить игры от основного соперника Blizzard на рынке RTS — Westwood. У тех в группе бывает практически любое количество юнитов. Главное, чтобы на экран влезало. Но возникает вопрос, так ли это хорошо? Конечно, в сайнсовой стратегии ограничения на количество войск смотрелись бы достаточно нелепо. Главное, чтобы экономика выдержала их производство и поддержку. Но в фэнтезийной стратегии все наоборот. В средние века, на которые во многом ориентированы подобные игры, каждый обученный воин был на особом счету. И его потеря больно била по его военачальнику.



ку. Так и в Warcraft III каждый юнит делается достаточно долго, да и стоит весьма большое количество ресурсов. Зато, в отличие от предыдущих частей, он имеет гораздо больше хит-поинтов и поэтому его жизнеспособность стала гораздо выше.

Ограничения по войскам есть и еще с одной стороны. Как и прежде, для прокоро-

ма армии используются специальные строения. У людей это фермы, у некромантов — специальные кладбища и т. д. Максимальная суммарная вместимость подобных строений — 90 поинтов. Причем «продвинутое» войско потребляет не 1 поинт, а до восьми. Так вот, если общее количество расходуемых войсками поинтов меньше 40, налоги на их содержание не платятся. Но если они превысят эти самые пресловутые 40 единиц, то каждый работник начнет приносить с золотой шахты не 10 единиц золота, а 7. Ситуация ухудшается при превышении 70 единиц войска. Тогда добыча денег вообще падает до 4 монет за один раз. Можно, конечно, сказать, мол, какая разница, пошлем больше крестьян. Нет, не выйдет, из шахты, как и раньше, за одну ходку исчезает 10 монет. То есть этот процесс способен вообще затормозить развитие вашего государства. Ход, скажем так, весьма нестандартный. Подобное я лично видел только в одной игре — «Орде», там войскам время от времени надо было выплачивать зарплату. Итак, забываем про непобедимые орды войск и начинаем, как говорил граф Александр Суворов, «победать не числом, а умением». Особую ценность в этом случае иг-



роют защитные строения. Благо они места в армии не занимают, но вполне способны отбивать от атак врага.

Теперь поговорим об отличии одной расы от другой. Расписывать разницу в войсках и строениях я в этой статье не буду, но кое-что расскажу. Итак, люди. Как и раньше, основу их экономики составляют крестьяне. Именно они строят и ремонтируют дома, они добывают золото и древесину. Войска людей также не претерпели особых изменений. На место эльфов с луками пришли гномы с ружьями, но особой разницы, сказать честно, не заметно. Магия у людей в основном защитная, также их хилеры способны подлечивать свои войска. Паладины, по всей видимости, теперь большой дефицит, поэтому он в игре один и соответственно приобрел статус Героя. Интересно работает одно из его заклинаний: на русский язык я бы его перевел как «святое слово». Своих юнитов это заклятие лечит. А по войскам некромантов наносит демадж. Неплохо выглядит и герой архимог. К примеру, его волшебная дубра быстрее восстанавливает запас маны не только у него самого, но и у всех окружающих союзных войск.

Изначально войско строится в бараках (barracks). Оттуда выходят пехотинцы (footman), уже упоминавшиеся мной гномы с

ружьями (rifleman) и рыцари на конях (knight). Именно там можно научить пехотинцев искусству защиты, вручить стрелкам длинные ружья (плюс к расстоянию стрельбы) и обучить своих юнитов тренировать военных животных (150 хитов рыцарям и ноездикам на грифонах). Для начала вроде немного, но... это строение надо построить сразу после того, как вы приступили к игре. Даже не бросая всех крестьян на добычу золота и не дожидаясь



новых. Иначе рауш может стать для вас смертельными. И это, даже учитывая, что у людей есть такая фишка, как превращение на 45 секунд всех крестьян в милицию (militia). При этом они теряют способность таскать золото и лес, строить и ремонтировать здания, но у них улучшаются боевые способности. Пользоваться данным свойством советую только в самых крайних случаях. Во-первых, рост боевых качеств не очень и велик. Во-вторых, даже отбившись, вы не сможете вернуть крестьян мгновенно в их первоначальное состояние, придется ждать до конца срока призыва. И в-третьих, они бессильны в таком случае помочь с ремонтом, а это ой как важно. Особенно при наличии защитных башен.

Вначале вам удастся построить только разведывательную башню (scout tower). Пользы от нее немного, разве что вы сможете увидеть проходящие мимо вражеские войска. Но она может быть улучшена до защитной башни (guard tower),



стреляющей по наземным и воздушным войскам из луков, или при надлежащем развитии до орудийной башни (cannon tower). У последней, конечно, демадж побольше, но она не может стрелять по воздушным целям. Также башни, обладающие свойством магического зрения (magic sentry), помогут вам в обнаружении вражеских невидимых войск.

Но вот, представим, у вас уже есть парочка башен, естественно, способных стрелять по врагам, а также бараки, успешно

выпускающие первых юнитов. Так что же дальше? Дальше вам понадобится кузница (*blacksmith*), ведь без нее боюшки не выпустят из своих стен райфлменов, а также вы не сможете улучшить их броню, демадж и Алтарь королей (*Altar of Kings*). Последнее здание не имеет аналогов в предыдущих частях игры и служит для призыва Героев. Именно то их можно будет и возродить после гибели. Правда, всех сразу (а именно 3) вам вызвать не удастся.



Одного героя можно призвать при неаппрециженном центре города, второго после первого апгрейда, и соответственно, третьего после второго улучшения. Возникает закономерный вопрос, в каком порядке их вызывать... Это, конечно, дело вкуса, но лично я вначале выбрал палатина (понравился он мне в кампэине), потом Архимата (*Archmage*), ну и наконец, Короля холмов (*Mountain King*). Но это, повторюсь, дело вкуса. Впрочем, также дело вкуса (ну и ситуации, в которой находитесь вы и ваши враги), как именно их развивать, на какие свойства прежде всего обращать внимание, а какие смогут и подождают.

Итак, собираем первую армию, думаю, у Вас хватило на нее ресурсов, и Вы забыли построить лесопилку (*Lumber Mill*). Желательно иметь в армии 3-4 пехотинцев, 2-3 стрелков и героя. И идем отбивать первую шахту или другое строение. Что это дает? Ну, во-первых, во время драк у героя растет опыт и соответственно уровень. Во-вторых, из нейтральных противников при их смерти выпадают деньги, а если они достаточно сильны, то и артефакты. Ну и, в-третьих, как ни странно, в шахте можно добывать золото ☺, а в прочих строениях типа магазина, к примеру, *Goblin Merchant*, покупать аммуницию героя, а в лагерях наемников (*Mercenary*



Camp) нанимать этих самых наемников ☺.

Правда, последнее надо делать с оглядкой, место в вашей армии они все равно займут, а очень часто случается, что

такие наемники хуже регулярных войск вашей армии. Но зато у них есть как минимум два преимущества. Не надо ждать, пока они построятся, ну, и их спецспособы, во которые, кстати, могут вообще отсутствовать в войсках вашей расы. Так что всегда смотрите, кого и когда вы нанимаете. Также при нападении на защищенные строения, выясните, кто их охраняет. Если, к примеру, в охране стоят драконы, точнее, не стоят, а висят (драконы все-таки летают ☺), а в армии у вас стрелков мало или, скажем так, не очень много, то есть шанс потерять войско полностью, но так и не уничтожить охрану. Обращайте также внимание на то, спят охранники или нет. Отличить спящих от бодрствующих весьма просто, спомненные сном юниты храпят (Zzz). Спящие нейтралы не станут атаковать вас первыми. Тут как раз поможет король холмов с его магическим молотком, наносящим демадж (*Storm Bolt*), и, главное, способностью превращаться в другое свое воплощение — Аватара (*Avatar*). У него и иммунитет к вражеским заклинаниям, и хелсы на 500 больше, и броня круче, и демаджко он наносит больше. Правда, последняя способность будет вам доступна только по достижению героем 6 уровня. Впрочем, это есть и у всех остальных человеческих и нечеловеческих героев. Хорошенькое преимущество, но... не слишком ли поздно ее доусть?

Ну вот у вас уже две шахты... Пришло время улучшить ваш центр города до... крепости (*Keep*). А что это даст? А это, кроме увеличения хитов самого строения и дикой затраты ресурсов и времени ☺,



позволит построить Святилище (*Arcane Sanctum*), выпускающее волшебниц (*Sorceress*) и священников (*Priest*). Волшебницы способны делать войска невидимыми, а впоследствии и полиморфить врагов в беззащитных зверюшек. Ну, а священники, естественно, могут лечить Вашу армию, когда с этим не справляется палатин ☺, после первого улучшения развязать вражескую магию (*Dispell Magic*), а после второго колдовать на врагов огненное заклинание (*Inner Fire*).

Также советуется уже строить Мастерскую (*workshop*). В ней вы сможете тренировать свой первый воздушный юнит гнома на вертолете (*Gyrocopter*) — незаменимого на этот момент разведчика, а с открытием бомб (*Gyrocopter Bombs*) еще и военного. Обзаведитесь и осадной мортирой (*Mortar Team*) — вещью, несомненно, нужной для атак на большие расстояния и разведки, если, конечно, изобре-

тены осветительные ракеты. Ну и наконец, осадные танки (*Steam Tank*) — очень медленные, но незаменимые для взламывания хорошо окопавшегося противника. Благо,



у них повышенный демадж по вражеским строениям.

Как, враг еще не убежал от вашей армии??? Странно, я бы уже сдался в плен на милость победителя. Ну тогда после апгрейда крепости в Замок (*Castle*) строим здание для выпуска нашего оверкилл-оружия — Тнездо Грифонов (*Grifon Aviary*). Исследуем в нем Молот Шторма (*Storm Hammer*) и вперед... к победе. Не стоит также забывать о невидимости, которая должна «висеть» на ваших летучих наездниках, и танках, отвлекающих на себя внимание и уничтожающих вражеские защитные строения. Впрочем, возможна и другая тактика. Грифон отвлекает внимание, пролетая над вражеской базой, и пока противник пытается понять, к чему бы это, и гоняется за ним по всей карте, подводим танки и быстроименно уничтожаем вражескую базу. Тактика много... Как я и писал выше, все зависит от ситуации в конкретном бою.

Ну вроде, с людьми мы разобрались. Переходим ко вторым нашим давним знакомцам... — оркам. Орки также, как и люди, не претерпели особых изменений. Пелены доблестно добывают золото и лес, войска стараются задавить врагов массой. Хотя сейчас в этом деле у них появились достойные противники — войско немертвых. Но слишком много войск уже не построишь... Поэтому пришлось и оркам научиться воевать ☺. Итак, первые пелены отправлены в шахту. Следующий этап развития — это козарино... Надо сразу отметить одну фику, имеющуюся у людей, но отсутствующую у орков. Человеческого крестьянина можно было всегда снять с



постройки и отправить на другую работу. По всей видимости, орки менее дисциплинированы и поэтому снять их с работы нельзя. Также не удастся заставить их по-

мочь своим собратьям в постройке здания. Это так, к сведению. Первый юнит, строящийся в казарме, пехотинец (*Grun*) — полный аналог человеческого футмена. Топку от него только в самом начале. Но так как защитных башен в прямом смысле слова у орков нет, то приходится все-таки на первых порах пользоваться им.



Функцию башен у орков выполняют их жилище дома (*Orc Burrow*). Уж не знаю, что из этих самых нор палит, по всей видимости, жены ушедших на войну орков, но делает он это достаточно метко. Для стрельбы понадобятся пеоны, а они все-таки тратят на прокорм ваши ресурсы. Можно, конечно, мне и возразить, а как же наблюдательные башни (*watch tower*) орков? Они ведь тоже ведут огонь? Но заметьте, что демодж у них меньше, чем у стрелков из нор, плюс норы добавляют вам место под армию. Единственным превосходство башен в их armоре, но стоит ли браться уменьшенного демоджа и лишних ресурсов. Как по мне, так нет, по крайней мере, до открытия противником невидимости. Вот тогда башни, способные заметить врага, становятся необходимостью.

После сооружения военной мельницы (*War Mill*) мы начинаем строить троплей (*Troll*) — наших основных юнитов начального этапа игры. Не забываем их апгрейтить. Пока идет этот процесс, возводим Алтарь шторма (*Altar of storm*) и приступаем к призыву героев. Первым у нас идет мастер ножей (*Blade Master*), его способность *Wind Walk* поможет нам разведать территорию, а Магическое отражение (*Mirror Image*) справится с обнаруженными в процессе разведки врагами. Впрочем, если ему одному это не под силу, дадим ему в помощь армию. И вперед на врага.



Одновременно начинаем улучшать наше центральное строение до цитадели (*Stronghold*). После этого весьма важного дела, в первую очередь, возводим дом духов (*Spirit Lodge*). Это позволит нам строить Шаманов (*Shaman*), вслед за первым

апгрейдом умеющих накладывать щит молний (*Shield lightnings*), и троплей ведьм-докторов (*Troll witch doctor*), после улучшения получающих возможность лавить вражеские войска в ловушку стазиса (*stasis trap*). Несколько таких ловушек, установленных на пути у ваших врагов, парализуют их и дают вам возможность вовремя перегуливать свои силы. Только желательно ставить их не за полчаса до нападения. Это все-таки не мины, которые могут десятки лет дрейфовать по океану и ждать свою жертву. Источник троплей ловушек — магия, поэтому через некоторое время они разряжаются. Шаманы же смогут подстраховать вашу армию сзади. Не помешает также пара катапулт (*Catapult*), которые помогут нам вынести защитные сооружения врага. Если, конечно, мы решимся штурмовать вражескую базу ☹.

Ну а пока враги борются с нашим нападением, возводим *beastury* (аналог этого слову в русском языке я не нахожу ☹). Впрочем, это здание позволяет нам построить грабителей (*raider*) и чудовищных барабанищиков (*kodo beast*), которые, научившись играть на военных барабанах (*war drums*), смогут поднять дух находящихся вокруг них отрядов. К тому же они могут сразу уничтожить любого юнита, кроме героя, проглотив его живьем.

Впрочем, такое становится возможным только после апгрейда Стронгольда в крепость (*Fortress*). Если уже дело дошло до



столь величественной структуры, то не терять времени даром. Кстати, надеюсь, вы не забыли во время предыдущего апгрейда вызвать вождя (*Chieftain*)? Он наделен такими полезными свойствами, как боевой шторм (*war storm*), аура выносливости (*endurance aura*), увеличивающая всем находящимся рядом союзникам скорость и атаку. Стоит также научить рейдеров умению бросать во врага магические сети (*ensnare*). Бросил сетку и порядок. Бей его... особенно приятно в этот момент расстреливать. Он тогда вообще, если не имеет дистанционного оружия, не отвечает ☹.

Кстати, если крепость готова, вызываем на помощь наших первых двух героев проводка (*far seer*), который поможет нам смести врагов с лица земли при помощи старой доброй цепной молнии (*chain lightning*). Замечательно, надо сказать, заклинание, при хорошей раскладке может с одного раза выкосить половину или более войска у большого вражеского отряда. Ну, и умение посмотреть, что там скрывается за долами и горами (*far sight*), поможет вовремя подготовиться к нападению врага или разведать его слабые места.

Ну, а вызов волков (*summon wolf*), как на мой взгляд, смысла особого не имеет. Разве что призвать этого героя первым, когда он сможет хоть как-то поспособствовать в борьбе с врагами. Зодона начинаем выпускать вивернов (*wuvern*). Это единственный летающий юнит у орков (ну не птицы они ☹). И пусть виверны слабее грифонов, но все-таки это весьма неплохое оружие. Особенно если бросаемые ими копья смазаны ядом (*envenomed spears*).



Ну и под конец о лучшем строении орков — тотем тауенов (*tauren totem*). Пусть *tauren* и не летают, пусть, зато демодж 31-43 может вселить ужас в любых врагов. А если еще и изобрести распылитель (*pulverizer*), то они становятся вообще практически неуязвимы. А представьте себе войска тауенов, марширующих под звуки военных барабанов и окруженных оружейной выносливостью, представили? Такой армией можно смести практически любые укрепления и навсегда загнать ваших врагов в подобающее им место... я имел в виду в историю, конечно. Итак, что же мы имеем в общем?

Люди сильны своими защитными технологиями, лечилками и полиморфами. Орки отвечают им ловушками, сетками, способными остановить любого врага, и высоким демоджем войск. На лечилки орки отвечают регенерацией от троплей и своим собственным лечением от троплей-докторов. Это люди парируют замечательными летающими войсками. И так далее. Ба-



ланс между двумя расами, несомненно, соблюден. Ну, а как же, автор, ведь вы забыли рассказать еще о двух расах? Где они в статье? Ведь в игре есть еще ночные злы и всякая нежить. На это я отвечаю: не волнуйтесь, дойдем и до них. На в следующем номере. Итак, играйте, в новую, самую, несомненно, лучшую РТС года, Воркرفت 3!!

[Продолжение следует]

И вновь «сладкая парочка», Дос и Глюк, вышли на дело. Вы уже посетили здание «Морровинда»? Только собираться? Великолепно. Не забудьте захватить с собой экземпляр «вредных советов» — они вам могут очень пригодиться...

Том/Дос/КЕРТИС, Александр ГЛЮК

The Elder Scrolls III MORROWIND

(Продолжение, начало см в Мик №13)

Тупые советы тупого файтера

Да, давненько наши пути с братцем Доком не расходились настолько кардинально. За время бесчисленных путешествий по виртуальным мирам я уже как-то привык, что меч и магия идут рука об руку, поддерживая друг



друга. Но Морровинд полностью перечеркнул все наши старые наработки. Сейчас, оглядываясь назад, я могу сказать, что Путь Воина в данном плане виртуальной реальности хранит в себе множество подводных камней, которые, если их вовремя не разглядеть, могут здорово испортить вам настроение, а то и вовсе убить интерес к игре. Дело в том, что файтеры в Морровинде ругают со страшной силой. Уже к пятнадцатому уровню правильно прокачанный файтер превращается в настоящую машину убийства, а к двадцатому — игроку выносит любого монстра, шляющегося по горам и долинам Ваварденфелла. Что же в этом плохого, — спросите вы. Дело в том, что когда ты каждый день проходишь сквозь вражьи орды, как горячий нож сквозь сливочное масло, процесс боя становится пресной и утомительной рутинной, что, конечно, не идет на пользу игре. Такой подход к делу заставлял нас в прямом смысле слова добровольно усложнять себе жизнь, спасаясь от неимоверной скуки. Здесь уж все средства хороши и, я думаю, что каждый в конеч-

ном итоге найдет то, что придется ему по душе больше всего. И все-таки я чувствую, что множество людей, подобно мне самому, выберут именно Путь Воина. Путь истинного файтера, с огромными мышцами и одной извилиной, которая на самом деле вовсе не извилина — старый шрам, оставленный вражеским мечом. Именно таким людям и посвящается этот рассказ.

Как многие из вас, наверно, знают, в Морровинде есть **три типа генерации персонажа**. Первый — ответы на каверзные вопросы, задаваемые длиннорылым старикашкой. Второй — выбор одного из стандартных классов. И третий — создание персонажа, что называется, «вручную», то есть так, как это делается в большинстве ролевых игр. Думаю, большинство из вас сразу отвергнет второй путь. Ведь создание своего аватара — один из самых интересных моментов в любой RPG. Третий путь — самый простой и приятный. По крайней мере, вы будете уверены, что получили именно то, что хотели. Однако, и игра в вопросы и ответы со стариком тоже не так уж плоха. Здесь главное — помнить, что файтер в мире Морровинд — это такой недалекий, задиристый, но довольно



благородный парнишка. Отвечайте на вопросы в таком ключе, и вы станете воином.

Далеко не последнюю роль играет **раса** вашего персонажа. Лучшие всего для нашей профессии подходят Redguards, Nords и Orcs. Хотя, при желании, вы сможете обучить про-

фессии файтера представителя абсолютно любой расы. Но, на мой взгляд, естественными склонностями лучше не пренебрегать. Лично я выбрал для себя орка. Во-первых, уважаю я зеленокожих. Во-вторых, 25%-ный бонус защиты от магии показался мне далеко



не лишним. А в-третьих, +5 к умению владения топором — тоже довольно приятная особенность. Справедливости ради следует признать, что и остальные расы имеют свои преимущества, так что выбор за вами.

Следующим шагом станет выбор **созвездия**, под которым родился ваш герой. По сути, это некий аналог фолпаутовских стартовых **перков**, которые дают вам некоторые бонусы. Здесь даже не знаю, что посоветовать. Я выбрал знак *The Warrior* сугубо для чистоты эксперимента, хотя сейчас думаю, что некоторые другие могли бы быть более полезными.

Вот мы и добрались до самого важного этапа, собственно **генерации**. Ролевая система Morrowind довольно сильно отличается от систем других RPG. Здесь нет самого понятия *экспы*. Рост уровня героя происходит от развития его первичных и вторичных навыков (*major* и *minor skills*), и только от них! А это значит, что именно в эти группы вам следует поместить те умения, которыми ваш герой будет пользоваться активнее всего. Причем не забывайте, что каждая из групп вмещает в себя **всего пять скиллов**. А это значит, что вам нужно из общей массы выбрать

десять умений, которые вы будете прокачивать в первую очередь и при этом не ошибитесь. Итак, что же нужно фэйтеру. Естественно, **оружие**. Его в игре много. Я бы даже сказал, очень много. И если вы пробуде-



те в мире Морровинда достаточно долго, то, скорее всего, овладеете всеми видами вооружений. Но с чего же начать? С одной стороны, в руки сам собой просится длинный меч. Из долгих бесед с коллегами по Гильдии я узнал, что очень многие считают длинный меч дзадзра (doedicric dai-katana) лучшим оружием в игре, исключая, конечно же, артефакты. Кроме того, поработанные вами души монстров лучше себя чувствуют именно в длинных клинках. Но это, так сказать, не моя тема. Об энциклантах вам популярно расскажет братец Док. Он в этом деле мастер. Ну и, наконец, весьма неплохой магический длинный меч вы сможете найти в первом же городе, вернее, на его окраине. Он вам сильно поможет на раннем этапе игры. Вроде все говорит в пользу мечей, но я все-таки посоветовал бы вам лучше присмотреться к тяжелому оружию: топорам и молотам. Бои в Морровинде, как известно, реалтаймовые. Причем, чем дольше вы держите зажатой кнопку мышки, отвечающую за удар, тем сильнее этот самый удар будет. Так вот, сильный удар топором или молотом ошелоит противника, сбивая его с ног и на некоторое время лишая возможности сражаться. Проверьте, это просто праздник какой-то. Также не стоит недооценивать лук. Сам я им не пользовался, но те, кто ступил на этот путь, остались очень довольны. Выбор приоритетного оружия, не следует забывать, что умение прокачивается только до 100, поэтому разумнее всего развить несколько видов оружия параллельно.



От атаки плавно переходим к **защите**. В плане брони выбор каждого фэйтера однозначен — Heavy Armor. Тяжелая броня по всем статьям зурпильует среднюю и легкую, и развивая следует только ее. Кроме того, существует такая фишка, как Block. Это умение отвечает за вероятность блокирования ударов щитом. Если вы намереваетесь исполь-

зовать двуручное оружие, то блок вам не нужен. Но я проходил со щитом почти всю игру и не жалею об этом. В общем, думайте сами... Так же не забудьте о навыке **Armor**. Каждый воин должен уметь сам чинить свое оружие. А если в процессе починки вы будете приближаться к заветной табличке level up — так это же просто здорово! Кроме того, совету ю лучше присмотреться к такому, совсем воинскому скиллу, как **Security**. Навык взлома замков очень пригодится каждому приключенцу, ибо даже в данженгах есть запертые комнаты и сундуки, в которых хранится много чего интересного. По поводу **Speechcraft** и **Barter** — смотрите сами. Возможность прокачивать уровни, общаться с NPC и торгуясь в лавках, на мой взгляд, не слишком хорошо вписывается в образ сурового, немногословного воина. Но такая возможность есть, и работает она прекрасно. Так что... А вот без чего не обойтись никому, так это без **Athletics** и **Acrobatics**. Обязательно вставьте эти скиллы в major или minor. Все настоящие герои Морровинда передвигаются по стране исключительно бегом и вприпрыжку. Аробатика качается очень быстро (знающие люди рекомендуют практиковать прыжки по длинным лестницам и крутым холмам), а вот с Ат-



летикой дела обстоят хуже. Но и здесь есть свой прикол. Забудьте о свитках хождения по воде и всяких разных полетах. Плавайте. Это самый быстрый способ проколки данного скилла. Только будьте начеку. Зубастые обитатели водоемов не дадут вам расслабиться ни на секунду. Вот, вроде, и все основные навыки, необходимые настоящему фэйтеру.

Также не следует забывать, что каждое умение напрямую влияет на какую-то из **основных статистик** (топор — сила, атлетика — скорость и т.д.). Если вы активно использовали тот или иной скилл, то при подъеме уровня вы получите прибавку к статистике, на которую это умение влияет. Таким образом, потратив одно очко опыта, вы сможете поднять данный стат на 2, 3, 4 или 5 пунктов. Конечно, здесь я описал «чистого» воина. Но ведь любая игра с одним персонажем подразумевает создание универсала. Так что, если вам по душе воин-вор или воин-маг — дерзайте. Тем более, что возможность вступить в любую Гильдию еще больше сполняет нас к мультиклассовости. Мне, например, очень трудно давались некоторые квесты Гильдии Воров.

Каждый человек, попадающий на просторы Морровинда, обязательно впадает в некое состояние зифории. Огромный, безумно красивый мир, в котором вы можете идти куда угодно и делать что угодно, полностью ов-

ладевает вашим сознанием, заставляя забыть о квестах, задонках, Гильдиях и просто бродить по миру, сражаясь с монстрами и коллекционируя ценные вещи. Причем этот процесс дает вам возможность быстро наращивать уровни, обзаводиться полезными девайсами и богатеть не по дням, а по часам. Вот здесь-то и кроется основная опасность. Быстро расквашившись, вы со временем потеряете всякий интерес к игровому процессу, при этом даже не прикоснувшись к сюжетной ли-



нии. Так что мой вам совет: выполняйте квесты. Для начала, хотя бы квесты Гильдий. Они довольно однообразны, но зато заставят бывать в самых разных частях Вварденфелла. При этом вы всегда будете при деле и никогда не почувствуете себя лишним на этом празднике жизни. Причем не следует отказываться от возможности вступить во все возможные Гильдии. Это, конечно, очень сильно бьет по отыгрышу, но зато дает возможность изучить гильдийскую систему Морровинда со всех сторон. Преставительства одной и той же Гильдии зачастую расположены в различных городах. Заходите во все филиалы и общайтесь с как можно большим количеством народу. Хотя, из-за корявой диалоговой системы, особого удовольствия вы от этого не получите, но зато со временем станете хорошо разбираться в интригах, которые всегда плетутся практически в каждой Гильдии. Умелое лавирование среди этих подводных течений существенно добавляет интереса игре и



позволяет более полно погрузиться в этот удивительный мир. Если же вы хотите побыстрее добраться до сюжетного квеста — выполняйте задания Великих Домов Dunmer.

Лично я отыгрывал совершенно тупого фэйтера, наотрез отказывающегося изучать всякую магию, но при этом с удовольствием пользующегося дарами магии елоблами. Как это — спросите вы. Да очень просто. Количество магических вещей в Морровинде очень быстро предоставит вам такую возможность. Правда, добыть их не так уж просто. Самые лучшие вещи (включая артефакты) хранятся в древних руинах и ка-

пищак даэдра. Древние демоны Тамриэля и их последователи — довольно серьезные соперники, но игра стоит свеч. После достижения десятого уровня настоятельно советуем совершить экскурсию по древней крепости, расположенной неподалеку от деревушки Гнисис. Сходите, не пожалеете ☺. А когда еще немного подкачаетесь, обязательно посетите Красные Горы, распо-



женные за Вратами Призраков. Мало того, что это самая впечатляющая локация Морровинда, так там еще имеется много такого, чего не встретишь больше нигде. Понятное дело, что (по крайней мере на раннем этапе) ни один файтер не выживет без бутылочек, поправляющих здоровье. Но не они должны доминировать в вашем инвентаре. Настоящий бич каждого воина — это болезни Черного Сердца, существенно понижающая ваши основные характеристики. Поэтому, отправляясь в дальний путь, не забудьте запастись соответствующими лекарствами.

Много, очень много можно говорить о выживании в мире Морровинда, но все время уже подходит к концу. Играть в Мор фйтером весело и ненапряжно, если, конечно, не заниматься тулым манчикством (хотя для этого созданы все условия), а хоть немного попытаться жить в выбранную роль. Ну, вот и все. Сейчас братец Док расскажет вам о трудах будных уминого мага. Наверно, как всегда, будет кричать, что маги рулят. Только вы ему не верьте. Fighters Forever!

Записки уминого мага

Ну вот, вроде, проучался. На людей больше не бросаюсь, так что смиренного робашку с меня сняли. Только мечик отняли и



спрятали. Впрочем, зачем уминому магу меч? Действительно, незачем. Как бы не так. Очень нужен меч магу, очень. Впрочем, об этом чуть позже. Тут меня Ранд в очередной раз озоботил, поручил составить отчет на тему «Как стать магом и остаться в живых». Мол, для оз-

накопления будущих экскурсантов, решивших развлечься в Морровинде. Что тут я могу сказать: главное, чтобы вас звали Док и у вас был братец Glukk, тогда вы и магом станете вероистинным, и бить вас будут редко, хотя и больно ☹.

Ладненько, давайте, что ли, приступим к делу. Берем мага, обычного, кладем его на стол и производим вскрытие. Блин, не меня, а обычного мага, сказал. Кладите. Вот. Скальпель, поехали...

ВРЕДНЫЕ СОВЕТЫ

Итак, начинается все с генерации. Выбор у нас велик — десять рас, 27 новиков и 21 стандартный класс. Но, скажу сразу, стандартные классы рассматривать мы не станем. Не интересно это, если уж наступать на грабли, то по-своему. В принципе, у вас есть два варианта создания перса (не считая стандартных классов) — отвечать на вопросы, или поработать ручками и головой. Я сначала испытал первый метод (прикольно), а потом второй. Второй мне понравился больше, какой простор для творчества! Как вам идея, сделать мага-орка, с бонусными характеристиками Сила и Ловкость? Марзай? Зато весело ☺.

Теперь серьезно. Для начала выбираем расу, выбор довольно богат, но лично я остановился на *Бретонце* (Bretons) — очень уж у них хорошие специальные способности и начальные бонусы. Кстати, не забудьте обратить внимание на *пол* базовые значения характеристик зависят от него, хотя в сумме все равно равны тремстам десяти.

После выбора расы, лица и имени мож-



но заняться самой генерацией перса. На что тут стоит обратить особое внимание? Итак, определимся со **специализацией** (основных три — маг, воин и вор). Учтите, что все новики данной специализации развиваются быстрее и получают бонус +5, а теперь выберите себе **две соответствующие основные характеристики** (статы). Из чего выбирать? Смотрите сами — *Strength* (сила), *Intelligence* (интеллект), *Willpower* (воля), *Agility* (ловкость), *Speed* (скорость), *Endurance* (выносливость), *Personality* (обаяние), *Luck* (удача).

Давайте рассмотрим их поближе, ага, сестра, да, выложите из пациента этот орган, промойте, и мы на него поглядим, а также разберемся, зачем и кому он нужен.

Сила — отвечает за начальное количество хит-пойнтов, максимальный вес, который вы можете таскать на себе, силу ударов и максимальный запас сил. Очень полезный навык — особенно для тулх фйтеров ☺.

Интеллект — о, тут, думаю, все ясно — отвечает за максимальное количество маны.

Воля — отвечает за устойчивость к магии.

Ловкость — уклонение от ударов, точность ударов и максимальный запас сил (статинчи).

Скорость — скорость и есть. Будем бегать быстрее.

Выносливость — влияет на начальное здоровье, статистику и количество хит-пойнтов, которые вы будете получать с каждым уровнем.

Обаяние — думаю, можно не комментировать. Важно для торговли.

Удача — понемногу влияет на все.



Итак, у нас имеется восемь статов, из них нужно отобрать только два, они получат бонус +10. Сразу скажу, что **Обаяние** и **Удача** для мага не самое важное. А что брат? Инту и Волю? Вроде да... Если бы не одно «но». Большое такое «но»... Чистому магу в мире Морровинда на первых порах приходится очень туго — быть все время, таскать мало может, доспехи нормальные не надеть и меч хороший не поднять. Так что лично я рекомендую делать смешанный класс мага-фйтера. С уклоном в длинные мечи и тяжелую броню. Легкая и средняя броня не рулит, а легком оружии вообще молчу, есть, правда, крутой легкий меч с парализацией, очень клевова штука, но убить им сложно — демежд маленький. Так что, лучше таскать в комплекте к этому мечу что-то поубойней — парализовали монстра, достали из сумки верный топор, замахнулись погуще, и как...

Так что, если нет желания отыгрывать чистого мага, смело ставьте себе Инту и Силу. Поможет избежать многих неприятностей и быстрее разбогатеет.

Идем дальше. Теперь нам нужно выбрать себе основные **[major]** и важные **[minor]** навыки. Основные новики у вас будут иметь 30 изначальных очков, важные — 15, все прочее — 5. Поскольку в Море система стабильная, то исходя из того, что 50 — это среднее владение тем или иным навыком,

С новиками дело обстоит гораздо сложнее — все-таки выбрать десять из 27 сложно. Хотя, если подумать... В игре нет экип, и навыки качаются только от использования. В тот момент, когда вы прокачаете свои навыки (только важные и основные) на десять, вы получите новый уровень и сможете повысить себе статы. Значит, нужно выбирать не только то, что важно, а еще и то, что легко качается: акробатика — однозначно (двигайтесь прыжками), атлетизм — вероятно. Если ли вы не возьмете? прокачавшись будете долго. Далее, у мага основная проблема — это мана, точнее, ее отсутствие ☹. Маны очень не хватает, а восстанавливается она только после сна. И бутылочек, ее восстанавливающих, совсем немного. Какой выход? Ал-

химия! Конечно! Об оружейных новыхках и доспехах я говорил, лучшие мечи — длинные, а доспехи тяжелые. Особенно если вы займетесь созданием элиантов и будете свое оружие и броню зачаровывать. У каждой вещи имеется свой **внутренний резерв силы** и, так уж вышло, у легкого оружия и армора он очень мал и серьезно зачаровать их [ну, что-



бы, к примеру, получить константный интеллект +20] не выйдет. Усы. А зачарованные вещи очень облегчают жизнь, причем не только магам. Это единственный способ поднять характеристики выше 100. Плюс оружие можно добавить всякие приколы, типа дополнительного меджа онем, или той же парализации. Естественно, зачаровывать можно не только оружие и армор, но и обычную одежду, кольца и амулеты. Но если есть возможность зачаровать все шмотки, чего бы ею не воспользоваться?

Далее выбираем **магические навыки**, которыми будем пользоваться — тут уж разберитесь сами, но не забудьте магию разрушения и иллюзии (ими частенько придется пользоваться), также советуем обратить внимание на колдовство (вызывает помощников очень полезно) и мистицизм. Впрочем, решать вам.

А теперь настал черед выбрать себе **созвездие** — вариантов тут несколько, я себе выбрал *The Apprentice*, соблазнившись увеличенным количеством маны и плавающим устойчивостью к магии. *The Atronach* тоже интересен, вот только магия после сна у него не восстанавливается ☹, зато он умеет ее пополнять, что тоже неплохо.

Разобрались? Великолепно. Унесите тело, и вперед, на экскурсию.

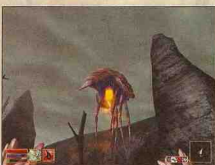
Честно говоря, что слышует, так это то, что с самого начала игры очень сложно разобраться в сюжете и понять, что же от вас хотят. Не беда. Идем в Балмору (по берегу, уничтожая монстров и зачищая пещеры) и начинаем вступать в *гильдии*. Для начала, ясное дело, в *гильдию магов*, а потом во все, что попутается нам под руку. Хотя, честно говоря, мне хватило двух гильдий — магов и воров. Выполнение их квестов позволяет довольно попутешествовать, познакомиться с местными достопримечательностями и набить карманы кучей денег.

Кстати, о деньгах. **Денежная система** в Море маны расстроена. Только у одного торговца имеется пять тысяч, и у другого — десять. У остальных от 300 монет до двух штук. И что мне делать с мечом за 200 штук? Куда его девать?.. Хм, не очень эффективно. Вот и приходится заниматься бартером. Продаем вещи на имеющихся у продавца

сумму и сплять. Через 24 часа продаем еще, потом еще. Потом даем ему дорогой меч, забираем деньги и кучу вещей в качестве бартера. Потом продаем их... Ой-ой. А еще везде тащим все, что плохо лежит, пользуясь купленным в гильдии магов заклинанием невидимости. Не маг, а маг-клептоман, какой-то, ой Бог! ☹

Кстати, о продажах украденных вещей — не забывайте продавать украденный у него же товар ☹. И еще, мрачная шутка, вы случайно можете продать квестовую вещь, а потом ищите... Так что поосторожней с этим. Да, в Балморе на втором этаже Гильдии Магов лежат камушки для загибания туда душ, есть там один, очень дорогой — украдите обязательно, но не вздумайте продавать, я вот продал, потом долго страдал от своей глупости. Дело в том, что камни бывают разных типов, и только камни одного типа пригодны для создания вещей с постоянным эффектом. Самые дорогие — камни, в которые нужно загнать души самых сильных монстров. И камней этих не так уж и много. Запомните — ищите *grand soul gems*, и сажайте в них души *Saint* и *Sleeper*. Только их и только в эти камни.

Как сажать? Очень просто, для начала можно купить простенькое заклинание, льющее души монстров, которых мы коснемся — кастуем его на монстра и быстро убиваем. Все, камни в душе (если имеется свободный кристалл), потом создаем себе более мощное заклинание, действующее минуты две, причем на большой дистанции. Кстати, делать заклинания самому очень полезно, точнее, делая их ты не сам, подходишь к магу, который предлагает создать спелзаклинание на базе имеющихся у тебя стандартных, доешь заказ, болаешь и — получите-распишете. Например, фэйрбол, который садух пунит 80-100 меджа и держится на враге две се-



кунды, нанося дополнительный урон. Стоит такое удовольствие, правда, немало, зато какой эффект! При создании заклинаний не забудьте обращать внимание на то, сколько потребуется маны на его использование, и какова вероятность того, что оно сработает. Если вероятность минус 378%, лучше создайте что-то попроще ☹.

В принципе, две самые интересные штуки для мага — это создание заклинаний и зачарованных вещей — как вам колечко, дающее постоянную невидимость? Мечта клептомана ☹.

Еще немного о торговле. Лучшие торговцы, которые к вам хорошо относятся, я быстренько довел у десятка торговцев отношение к себе до ста и, поверьте, не пожалел.

Как это сделать? Поскольку разговор у меня не развиг, я давал взятки. 100-200 золотых на торговца, и вот уже меч, за который мне давали 45 золотых, покупают за 90. Что, не выгодно? Деньги потерял? Ага, а посчитайте прибыль после продажи ста мечей! А их продолго сколько...

И еще один совет — общайтесь. Хотя система общения в Море и не очень, но без этого сложно. Очень много полезных вещей можно узнать. И не забывайте читать книги — некоторые (в основном те, что стоят 200 и больше золотых) на шару поднимают вам какой-то навык. Кстати, с навыка-



ми. Я ведь развигал себе короткий мечик и легкую броню, потом понял свою ошибку, прошившись по учителям в гильдии фэйрболов (благо я уже давно выполнял их квесты и неплохо продвинулся по служебной лестнице) и прокачал себе тяжелый армор и длинный меч до 70. Были бы деньги, а этого добра хватало — все сундуки барахлаом всяким забиты, примерно еще на полмиллиона ☹.

А надоест возиться с гильдиями — вперед, выполнять квесты Великих Домов, там уже и до сюжета доберетесь. Он-таки в игре есть, только очень запятан. Кстати, учтите, в отличие от Гильдий, с Домами сложнее — присоединиться вы можете только к одному, и если вы маг, выбирайте *Telvanni*, это выбор истинных магов!

Фу-ух, спирту, сестрал Горг пересохно! Советы давать можно долго, их, советов этих, накопилось целая уйма. Например, могу раскоздать, где лежат самые крутые шмотки. Но не раскозду — какой именно интерес играть?

Хотя и так Мор дает простор для читеров. Хотите стать крутым магом и швырять мощные фэйрболы? Закрылись в комнате и пунтите их в стену. Задно и уровень прокачает. И таких вариантов просто масса. А редактор чего стоит? Освоив его, вы можете делать с миром Morrowind все, что вашей душе угодно. Клепает свои моды, меняет количество денег и свойства предметов, создает новые расы — пожалуйста, все в ваших руках.

Ну вот, на этом, пожалуй буду заканчивать. Время.

ВЫВОД.

Играйте. Путешествуйте и развлекайтесь. Игра очень манящая, но очень красивая. Минусов в ней хватает, но плюсов достаточно. Например, обещанная вам свобода — пользуйтесь. Если сумеете.

Умные маги рулят!

P.S. Опасайтесь рыжих гномов.

Надоело охотиться на людей? Бывает. Что ж, выход один — берем винтовку, идем в парк и открываем охоту на... динозавров. Попробуйте, вдруг понравится...

CARNIVORES

CITYSCAPE

Гнат БУРМА

Жанр: 3D-action
Разработчик: WizardWorks
Издатель: Infogrames
Системные требования:
минимальные: Pentium-400, 128 МБ ОЗУ, 16 МБ видеопамяти, Windows 98/Me/XP, DirectX 8.1, 8X CD-ROM;
рекомендуемые: Pentium-600, 32 МБ видео, 56K модем.
Поддержка multiplayer: Интернет, LAN

Как известно, украинская компания Action Forms после создания отличного шутера Chasm: The Rift выпустила целую серию неплохих футуристических симуляторов охоты на доисторических ящеров Carnivores. Сразу же после выхода первой части геймеры легко вздохнули — вот он, настоящий Deer hunter-киллер. Превосходство ощущалось одновременно по всем стандартам. Ценным приобретением Carnivores являлась графика: виртуальный туман был настолько объемным

верном режиме. Для Deer hunter'a наличие поддержки 3Dx'a в то время было чем-то невиданным. Последним же ударом ниже посягло стало наличие такой экзотики, как пре-



красно разработанные трехмерные динозавры, — излюбленные плоские олени и лоси превратились в изрядную банальность и отошли на второй план.

Динозавров в Carnivores имелось семь разновидностей. Наличие мирных травоядных и агрессивных плотоядных диносов скрашивалось присутствием некопых *NPD (Non-playing dinosaurs)*, которые неплохо воссоздавали атмосферу охотничьих угодий времен Юрского и Мелового периодов. Охота велась лишь за одним видом динозавров и только за него доводились очки. Вам предоставлялось три вида оружия (дробовик, арбалет и снайперская винтовка) и возможность посетить шесть относительно непохожих локаций планеты FMM UV-32. Естественно, немного однообразный отстрел беззастенчивых травоядных с лживой компенсировался наличием юрких и смертоносных хищных ящеров (оплозавры, велосипароты и тиранозавры), неизбежные встречи с которыми наполняли сердца игроков немалым озаром и заставляли возвращаться к игре вновь и вновь.

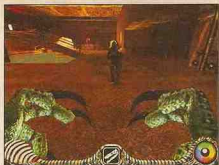
Сиквел не оправдал возрастающих требований геймеров. Так, вместо шести угодий в наличии имелось только пять. Фирменный туман стал большой редкостью. Изрытая реками и впадинами местность по-прежнему мешала охотнику отслеживать дичь и вовремя засекать подкрадывающегося плотоядного ящера. Прейскурант пополнился двумя новыми видами диносов, графика не претерпела каких-либо радикальных изменений, звук остался прежним. Приятной неожиданностью оказалось удвоенное количество видов оружия. Использование транквилизатора вмес-

то боевых патронов давало несколько дополнительных кредитов. Но это не смогло удовлетворить многих разочаровавшихся в сиквеле игроков.

На следующую часть разработчики ярлычок с цифрой три почему-то не надели. В сравнении с предыдущей игрой, Carnivores: Ice Age представляла собой нечто свеженькое, но отнюдь не кардинально новое. Арсенал ограничивался теми же шестью видами, что и в Carnivores 2. Не изменились виды довли: дневная, ночная и на рассвете. Немного обогатился состав снаряжения — появился дополнительный боекомплект, собираемый с небольшого воздушного челнока. Среди графических новшеств можно отметить разве что падение красивого белого снега. Ведь на сей раз местом охоты стали ледяные просторы плейстоценовой эпохи, где будни виртуального охотника скрашивали разного рода пушные зверьки: манюны, пещерные медведи, саблезубые тигры, шерстистые носороги. Присутствие снежных человечков йети в качестве объектов охоты — задумка, на мой взгляд, немного омерзительная. Грешно ведь стрелять сородичей.

Истинно жаль, но продолжение знаменитого симулятора охоты за бедными доисторическими зверушками под названием Carnivores: cityscape не имеет никакого отношения к ваятелям трех предыдущих частей. На сей раз разработчики вписались в сотрудничество с компанией WizardWorks на базе движка Serious Engine, поэтому геймерам, которые провели за игрой Serious Sam, по крайней мере, десять минут, будет легко найти кучу последованных вещей: хорошая графика, отличная озвучка игрового мира и персонажей, все это приправлено неплохими AI и музыкальными треками.

Итак, сюжет игры основан на событиях предыдущих частей. Корпорация DinoCorp, занимающаяся организацией чрезвычайно



опасных сафари на динозавров и получающая огромные доходы с каждого охотника, пребывает в упадке. Виной тому целая цепочка смертей и жутких увечий, полученных во время охоты некоторыми видными политическими деятелями и предпринимателями. После ряда неприятных разбирательств в средствах массовой информации рейтинг корпорации начинает стремительно падать. Желаящих лететь через всю галактику, чтобы лихиться в лучшем случае половины копейки, становится все меньше.



и сочным, что мог сравниться разве что с туманом из Unreal. Кроме того, свою роль сыграли небо и облака, бросающие на землю весьма натуралистичные динамичные тени, которые красиво смотрелись даже в соф-

ЖИВИСТИЛЬНО!
КОМПЬЮТЕРЫ ЛЮБЫХ КОНФИГУРАЦИЙ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
СКАНЕРЫ
ПРИНТЕРЫ

ВОЗМОЖНА
ДЕСТАВКА
В ПРЕДЕЛАХ
УДАЛИЯ

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

DinoCorp, находящаяся на грани упадка, бросает последние средства на постройку огромного космического научного корабля *DinoCorp VII*, который заполняется огромным количеством динозавров разных мастей и пород. Затем судно начинает весьма успешное путешествие по отдаленным колониям Земли, местами развлекал дитейшек, а



местами подставляя своих питомцев под пули матерых охотников. Удачные сделки следуют одна за другой, пока злополучное судно не терпит крушение в предместьях города Кратера (*City of a Crater*).

Именно в этот момент игрок предстоит сделать выбор. Или влезть в шкуру обожленного динозавра и набивать бронею «щенячьими псами» корпорации, временами лакомясь жителями мегаполиса, или выполнять разного рода спасательные и разведывательные операции, став наемником DinoCorp.

Освободившись после неудачной посадки корабля, большинство динозавров оказалось на свободе. Более крупные особи, гонимые наемниками, прорвались на территорию города, к счастью, пустого — эвакуация к тому времени уже завершилась. И, повиная инстинктам самосохранения, затаились в темных переулках некогда оживленных улочек, запутанных туннелей футуристического метрополитена, городской канализации и даже в здании мэрии.

Относительно приятным новшеством по сравнению с предыдущими частями является возможность влезть в шкуру одного из нескольких видов динозавров-беглецов. Оружие и боеприпасы, естественно, отсутствуют. Играть разными динозаврами, вы смож-



те положиться лишь на свои зелененькие когтистые лапки. Как и в *Aliens vs Predator*, здоровье выполняется пожиранием поврежденных жертв: других ящеров, зазевавшихся людей либо воздушных крыс. Причем среди всего этого доисторического сбродо травоядных динозавров почему-то не оказалось. Что бы эти бедняки платяжные кушали, если бы не толпы падающих на звонкую моне-

ту, полных сил и здоровья наемников! А вот присутствие водоплавающих ящеров в городских фонтанах вызывает недоумение, — видимо, случайно свалившийся в воду динос предположительно ускоренно деградацию и превратился в зухалого икхтиозавра.

К сожалению, в кампании за доисторических ящеров наиболее распространенными являются два типа задач, которые из миссии в миссию меняют лишь формулировку: «защитите гнездо/кладку» и «уничтожьте все вражеские формы жизни». Банальность заданий уступает разве что однообразию врагов: одни и те же наемники, похожие друг на друга, словно однояйцевые близнецы, будут преследовать вас до конца игры. Не игра, а сплошная атака клонов. Довольно смешные — засада *Serious Engine*. Отступая, наемники оперативно отстреливаются и стрейфятся, их коллеги ведут достаточно приличный прикрывающий огонь, который сменяется лихорадочной пальбой занеманной жертвы.

Сразу бросается в глаза то, что разработчики предприняли попытку создать своего динозавра совсем непохожим на того же Чужого из *AvsP*, но тщетно. Укус массивной



челюстью какого-нибудь ти-рекса напрочь отсутствует, вместо этого короткие и атрофированные передние лапы наделены поражающим свойством выбить дух из противника чуть ли не с первого удара. А наличие у нашего питомца, кроме естественного зрения еще и ночного, не делает игрушке большой славы — все это мы где-то видели и там это смотрелось намного лучше.

Интереснее и разнообразнее оказалась пока миссия за безымянного наемника корпорации — чуть ли не единственного, как ни странно, выжившего в целом городе. Вооружившись зухалым пистолетиком-пукалкой и двумя стволами из предложенного списка, нашему герою предстоит заниматься эвакуацией напуганных ученых из *DinoCorp VII*, разыскивать пропавших без вести жителей и роботиков мегаполиса, затоплять канализационные каналы, зачищать улочки и проспекты, лезть по заводам, электростанциям и т. п. Кстати, список состоит из самых зурчущих видов оружия: дробовик (*Shotgun*), штурмовая винтовка (*Rifle*), снайперская винтовка (*Sniper Rifle*), икс-винтовка (*X Rifle* — обданный бластер) и гранатомет (*Grenade Launcher*). Кроме этого мегаполиса наш наемник имеет при себе прибор ночного и термального видения, а также неплохой бинокль, который за чертой города становится почти ненужным. Враждебные динозавры, к сожалению, излишними интеллекта похва-

таться не могут — крайне редко подкрадываются со спины, преимущественно атакуют большой толпой, издалека предупреждая нас басистым многоголосьем, тем самым заставляя усомниться в истинной сущности хищника.

А вот графическое исполнение оставило достаточно противоречивое впечатление. Первые несколько уровней игры происходят за чертой города: все тот же развешенный кустарник, огромные валуны, небольшие пры-



дки и высокие деревья, на которые я на протяжении всего сериала мечтаю залезть со снайперской винтовкой. Пикселей на этих самых кустарниках и папоротниках поубавилось, но их товарный вид от этого отнюдь не улучшился. Искажение реальных размеров предметов под водой стало менее заметным по сравнению с предыдущими частями — nämlich потеря реализма, за которым разработчики *Carnivores: cityscape*, видимо, не гнались. Разгулят глаз красочные модели динозавров и чрезвычайно сочные брызги крови, вылетающие из подстреленного ящера. Местами блеклость и нечеткость текстур прикрываются густой тенью, превращая псевдосимулятор охоты в посредственный ужастик, натягивающий нервы качественной озвучкой: ревом и топотом, радиосообщениями и отличной музыкой.

Безусловно, хорватский движок сделал свое: отдельные улучшения в графическом и звуковом оформлении не могут не радовать. Но вместо прорывного симулятора охоты мы получили «чистокровный» шутер: посреди улицы валяются знакомые оптечки и боеприпасы, каждый раз приходится что-то активизировать или уничтожить, зачищать территорию или скрываться, поинтну глядясь в тонкие контуры карты и вздрагивая при получении сообщений об оставшемся времени. К сожалению, *Carnivores: cityscape* приписать к жанру *hunting* можно лишь с большой натяжкой. Как ни крути, а серия охотников обжаловалась.

ОПТИМАЛЬНОЕ ПРОИЗВЕДЕНИЕ

Компьютер Intel iAMD, 114, 15, 17	от 1200 грн
F/M Motorola, Acap, D-Link, Lanet 56k (внутренний)	от 60 грн
F/M Zyxel, DVC, DGC, D-Link, ACORP (внутренний)	от 184 грн
CD-drive 40x-51 IDEC, Samsung, Sony, ASUS	от 151 грн
DVD 16x-18x ASUS, SONY, LG, Samsung	от 310 грн
Monitor 15" 17" Sony, Hanni, Dell	от 2120 грн
Mouse 17" Sony, Hanni, DELL, DEARMO	от 765 грн
Printer HP, CANON, HP, Lanet, Epson, OKI	от 2120 грн
Scanner HP, PHILIPS, Matrox, Canon (25 cm/s)	от 220 грн
Mathematical ASUS, MSI, Abit, Intel, Soltek, Compaq	от 300 грн
Beginnings ASUS, MSI, Abit, Intel, Soltek, Compaq	от 112 грн
Processor Intel Celeron/Pentium/Pentium 4	от 173 грн
SDRAM, DDRAM, SDRAM (Samsung, Kingston)	от 56 грн

ОПТИМАЛЬНОЕ ПРОИЗВЕДЕНИЕ:
(044) 206 47 63, 246 43 88, 255 26 22
http://www.incosoft.com.ua
e-mail: info@incosoft.com.ua

incosoft
РАССТАВЬТЕ С СЕРВЕРУ РОЗКІДНОМІНІ НАМІРА

И чего мы только не симулировали. И то симулировали, и это. И парки строили, и даже целый город. Но все это было на матушке-земле. И вот, получите. Мы открываем свой филиал на Луне — добро пожаловать на строительную площадку.

RIP

MOON TYCOON

Дамы и господа! Сейчас наш корабль приближается к космопорту «Лунные Врата»! Пристегните ремни, переведите кресла в режим «Посадка» и наслаждайтесь первым лунным пейзажем в нашей экзурсии. Мы заходим на посадку...

Системные требования: Pentium 200 МГц, 32 Мб ОЗУ, 700 Мб HDD, 16 Мб видео

Великое прилуние

И целого мира мало, чтобы вместить маленькую вселенную симуляторов. Я говорю не о самолетах или гоночных автомобилях — нет, я о тех играх, что позволяют «встряхнуться» в тело демиурга и глазами божественной силы наблюдать за чьей-либо жизнью, пусть даже этот демиург — трех-

мерный прилунитель по желанию игрока. Все постройки, информационные окна и каталоги собраны в соответствующие меню. Инструменты для развлечения под рукой, извлекаются мгновенно.

Еще игра богата глоссами, из которых самые досадные — отсутствие цифр и текстовых сообщений во всех ключевых местах игры. Впрочем, сайт <http://www.moontycoon.com> открыт для всех, кому построить лунный город, пробираясь сквозь дебри различных трудностей.

Постройки

Ну что же, с первыми впечатлениями мы разобрались, не стоит на них застревать — они еще успеют измениться в процессе игры.

Главным элементом любого строительного симулятора являются постройки, расположение и количество которых некоторым образом влияет на экономику. Без этих смыслов построек наш симулятор ведь не был бы строительным. А без построек в космическом стиле — лунным.

Возможность строительства здания зависит от года, наличия какого-либо другого здания и необходимой суммы денег. **Работоспособность** здания обусловлена количеством персонала, доступном кислоро-

досбыком от всех остальных групп зданий, являясь первым и главным строением колонии, несмотря на скромные габариты; здания Персонала, Медицины, Коммуникаций. В Контрольном Центре сидит Глава колонии, олицетворяющий личность игрока в электронном мире, там же располагается и Совет колонии.

Здания персонала (Personnel) — Навесное убежище (Inflatable Shelter), Жилищный комплекс (Housing Complex), Космоапартаменты (Space Apartments), Лунные квартиры (Lunar Condos), Роскошные палаты (Luxury Suites), Город мегаколонии (Megadome City). Основное различие этих построек — это соотношение площади, населения и стоимости, но кроме того, более современные дома привлекают больше жителей и туристов, что жизненно важно для экономики колонии. Без жителей колония не будет функционировать, а без туристов не будет и притока денежных средств.

Медицина (Medical) — Отсек лечения (Sickbay) и Госпиталь (Hospital) следят за здоровьем жителей колонии. Отсек лечения хорош рядом с жилыми районами, он повышает их привлекательность, а Госпиталь



также входит в исследовательскую систему, занимающуюся разработкой лекарств, доступных для продажи.

Коммуникации (Communications): соединительная труба (Connection Tube) — основное средство связи различных зданий и частей разрастающейся колонии; Подземная труба (Underground Tube) — соединяет здания, стоящие на разной высоте; Маяк (Beacon Tower) ведет корабли с других планет, уберечь их от удара о колонию; Посадочная площадка (Landing Pad) — первое здание, создающее физическую связь между Луной и соседями; Радиобашня (Radio Tower) — устанавливает информацию о ценах на ресурсы и продукцию; Лазерная башня (Laser Tower) — последнее слово в коммуникационных технологиях. Естественно, Космопорт нельзя построить, если не будет установлено Посадочная площадка.

Вспомогательные (Utilities) — жизнеобеспечение: сердце, легкие и печень колонии. Это Электричество, Вода, Кислород. Безопасность. Жизнь в колонии замрет и погибнет без этих отсеков. Их нужно строить весьма своевременно и не скапливать в одном месте на случай стихийного бедствия — при включении новых зданий



сметный мэр города Симтауна или Симсити.

Так вот, симуляторы добрались до Луны. **Moon Tycoon**, вышедший 5 ноября 2001, был назван первым «строительным» 3D-симулятором. Вот он докатился и до нас, пуская с небольшим опозданием.

Конечно, учитывая более раннее появление **Black&White** на нашем рынке, МТ уже трудно назвать первым трехмерным симулятором. Да и графику их можно сравнивать долго, споря, кто же трехмернее. Нет, по количеству трехмерных элементов, существующих одновременно на игровом экране, МТ ведет. Колония выглядит неплохо, особенно как для рисованной BMP-графики, нотанутой на трехмерные коркусы. Ландшафт, открывающий глазам изумленного зрителя все многообразие проекций квадрата, как плоских, так и объемных. Создается впечатление, что вся графика делалась в MS Paint, или в чем-то ненамного круче. Но ведь это открывает такое поле для игровольной деятельности...

Управление удобное, особенно для мыши со скроллером — камера вращается во всех направлениях, описывает круги и ме-



рода, воды и электричества. **Влияние** на колонию каждое новое здание оказывает в сферах морали, привлекательности, туризма и исследований.

Существует три группы построек: **главные, вспомогательные, промышленные.**

Главные (Operations) — здания, олицетворяющие собой колонию. Это: Контрольный Центр (Control Center), стоящий

в систему колонии происходит перераспределение ресурсов, что может привести к затенению колонии (Blackout).

Электричество (Electricity) — четыре вида электростанций: Солнечная (Solar Power), Ядерная (Nuclear Plant), Плазменная (Plasma Power), Инопланетная (Alien Power). Как водится, Ядерная электростанция чревата утечками радиоактивных веществ



и взрывами высокой разрушительной силы.

Вода (Water) — производство и очистка воды: Водяная станция (Water Plant), Очистные сооружения (Water Recycler), Преобразователь воды (Water Converter). Водяная станция производит воду, а все более сложное оборудование делает возможным многократное использование этого ресурса.

Кислород (Oxygen) — поддержание дыхания колонистов. Сюда входят: Воздушная станция (Oxygen Plant), Добыча кислорода (Oxygen Extractor), Биосфера (Oxygen Biosphere).

Безопасность (Safety) — охрана колонии от разрушения и пучотрясений. Здесь имеют: Сервисный центр (Maintenance Center) и Систему оповещения (Warning System). У всех строений на Луне есть срок службы в годах. Когда он истекает, здание разрушается, загодя окрашиваясь красным цветом. Строя много зданий одновременно, вы тем самым создаете угрозу одновременного разрушения целых районов колонии. Сервисный центр увеличивает срок жизни близлежащих строений, а Система оповещения призвана предупреждать люмптасения и тем самым уменьшать убытки от них.

Промышленность (Industry) — деньги, полученные в начале уровня, когда-нибудь да заканчиваются. Так вот, их можно заработать, и даже нужно. Но при этом сто-



ит учитывать, что в симуляторах, как и в реальной жизни, промышленные здания грязные, шумные и некрасивые (хотя как это все оценивается на Луне, малопонятно) — они понижают привлекательность соседствующих с ними районов и всей колонии в целом.

Основа вся индустрия на разбогачке гелия и урана. Сперва нужно разведать месторождение. Шахтным Зондом (Mining Probe), затем, если процент полезных ископаемых устраивает, на зонд помещается шахта, маленькая (Small Mine) или большая (Large Mine). Все, что колония добывает или производит, хранится на складах (Small Warehouse, Large Warehouse). Производство занимается три вида заводов (Medical, Electronics, Robotics Factory) — их продукция главным образом идет на экспорт. В класс промышленных построек входят также здания научно-исследовательской группы. Научная лаборатория (Science Lab), Исследовательский комплекс (Research Complex), Телескоп (Telescope), Гравитационные исследования (Gravity Research), Университет (University), Поиск внеземных цивилизаций (SETI Research), Исследования темной материи (Dark Matter Research), Телескоп пришельцев (Alien Telescope), Исследования чистоты (Particle Research). Звучит впечатляюще, местами даже жутко. К сожалению, у моей колонии слишком рано закончились деньги, так как я не видел ни одной цифры в своих финансовых отчетах (глюк) — поэтому особенности большинства зданий мне неизвестны. Зато конечная цель очень даже известна и проста: деньги. Так как все, что строится в колонии, от исследований не зависит, то вся наука направлена на зарабатывание денег на том, что производится на фабриках колонии. Опять же, играть без данных интересно, но выиграть невозможно, раз-



ве что угадывать, сколько ты раз щелкнул по стрелочке, распределяя очки исследований. Но вернемся к теме. Индустрия развлечений — она тоже индустрия, и тоже связана с исследованиями и промышленностью. Провода, ее основная забота — туристы. Для выколочивания космических кредитов из отдаленных существуют Космопорт (Spaceport), Лунный отель (Lunar Hotel), Супермаркет (Shopping Mall), Казино Под Звездами (Starlight Casino), Гольф (Golf Course), Подводный мир (Scuba World), Центр забав (Amusement Center) и Музей пришельцев (Alien Museum). Расчетливое размещение всех этих зданий по мере их доступности обеспечит колонии прибыль и приток желающих отдать свои деньги.

Бонусы, получаемые колонией за достижения в развитии, составляют группу промышленных зданий. Монумент (Monument) украшает колонию по достижении 1000 жителей, Капиталий (Capitol Building) — при населении 1500 и наличии Научной лабо-

ратории, Солнечный стадион (Solar Stadium) — при 2000 и Лунном отеле, для Военной базы (Military Base) необходима просто численность 1500, для Астрограда (Astro City) — 3000.

Немного об экономике

Шесть нудных и нозойливых советников управляют делами колонии, время от времени что-то сообщая по поводу доступности новых зданий, упадка электричества или отсутствия кислорода. Если кому-то повезет больше, чем мне, он даже увидит цифры в окнах статуса, а не только уродливые рожи.



Экономика, как уже говорилось выше, построена на добыче урана и гелия, производстве лунных товаров и развлечениях богатых туристов. К которым можно приписать и инопланетян — они развлекаются и расплачиваются по-своему.

Для привлечения туристов нужно строить здания, повышающие привлекательность колонии в целом (Супермаркет или Казино, например), а с инопланетянами разберутся ученые — исследования артефактов помогут основать Музей пришельцев. А он привлечет еще больше туристов. А туристы — это деньги. А деньги — это здания... и так далее.

Бедствия

И в заключение, о них, стихийных. Кроме глюков, в игре присутствуют вполне запрограммированные бедствия — от мелких неполадок и взрывов газа в разных районах города до падения астероидов и метеоритных дождей.



Если кто подумал, что я сейчас назову всю игру сплошным бедствием, то он ошибся. Сумрак, царящий на поверхности Луны, спокойствие безвоздушного пространства — и сверкающая колония под холодными звездами... что еще нужно для создания неповторимой романтики жизни в научно-фантастической сказке?

Добро пожаловать в наш Музей. Наденьте, пожалуйста, каску и садитесь на эту штуковину. Что это? Типа байк. Почему такой странный? Сейчас поймете...

ЧАТНИК

elastomania

Разработчик: Balazs Rozsa**Жанр:** аркада, симулятор**Системные требования:**✓ **минимальные:** Pentium I 100 МГц, 32 Мб ОЗУ, саунд-карта, клавиатура✓ **рекомендуемые:** Celeron 300 МГц, 64 Мб ОЗУ**Сайт игры:** <http://www.elastomania.com>

Напряжен и бледен, агент ДЗБР (до какой там агент — ХА! — вчерашний курсант, юнец неопытный) Чатник стоял пе-



ред шефом. Слово Ранда «М-да. Крупноват. Но надо, надо. А кого еще?» никак не способствовали спокойствию, и потому вытянутый в струну предводитель «поколения лех» мечтал лишь о своем боевом топоре, с которым всегда чувствовал себя увереннее. Он отчаянно собирался, в какую такую дыру его собирались отправить Ранд (к добросовестности шефа к новичкам известна всем). Среднего роста, крепко сложенный, Чатник прекрасно умещался и в гангский болид, и в x-wing, а потому понимал, что место, в которое он не сможет поместиться, окажется очень узким, темным, «и по возможности поглубже» ☹. «Так, — Ранд оторвался от созерцания своего покоя, — проведешь инспекцию здания Elastomania. Все материалы найдешь в архиве. Сразу после выхода из гостеприимства — отчет. Да, и еще, — добавил шеф,

выходившему агенту, — для приведения себя в подобающее состояние — два круга бегом вокруг квартала симуляторов. Выполнять!»

Архивные материалы оказались на удивление бедны, на официальном сайте игры я не смог найти даже необходимого. Если бы я зашел туда два года назад, еще не зная, что такое «Эластомания», то не думаю, что вообще захотел бы утруждать свой Flash Jet скачиванием. Также на сайте не обнаружилось ни дополнительных уровней (кои обещают вскорости), ни последних обновлений. Да и дизайн более чем спартанский. Впрочем, дело, разумеется, не в сайте, хотя и он говорит о многом, например, о том, что ничего нового в свое дитяще разработчики приносить не собираются. А если и собираются, то в необозримом будущем.

Итого, так как в официальном «деле» игры я ничего найти не смог, пришлось обратиться к «левым» источникам. В конце концов в одном из значных мест Игрограда (нет, что вы... нет, ни-ни... исключительно по долгу службы) мне удалось узнать у бармена, что здание постро-



но в 1999 году строительной бригадой **Balazs Rozsa** из милой страны с милым зелено-бело-красным флагом (или красно-бело-зеленым — он у них на сайте расположен горизонтально, так что сразу и не разберешь ☹).

Покинув помещение архива, я направился непосредственно к зданию геймы. Вот тут-то я начал удивляться: несмотря на крайнюю простоту, жанр этой игры оказался тяжело определить. По игровому процессу явная аркада, она имеет непревзойденную физическую модель поведения вашего байка, которая своей проработанностью и реалистичностью переводит «Эластоманию» в жанр симуляторов. Правда, эта реалистичная модель применена к столь фантастическо-

му транспортному средству, что... Потоку — 2 против 1. Игру, ИМХО, следует относить к аркадам. (Что по этому поводу думают разработчики, осталось тайной за семью мотоциклетными цилиндрами).

Здание игры тоже удивило. Длинное и узкое, весьма небольшое снаружи, оно на много десятков метров уходило под



землю и вмещало в себе огромные полигоны, висячие треки и узкие лабиринты, которые мне предстояло пройти на обычном, как сначала показалось, горном мотоцикле. И только когда поджарый каскадер (м-да, по сравнению с кувыркающимися на мотоциклах я действительно был тяжеловат) уступил мне свой байк, я понял — что-то не так. Мотоцикл оказался на удивление неустойчив. Будто колеса к корпусу крепились простыми резинками. Присмотревшись к летающим на трамплинах экстремалам, я понял, что амортизаторы (рессоры? эх, говорил мне в училище — учи матчасть) поразительно эластичны. При торможении, разгоне или падении на колеса корпус и седока то отбрасывало вперед, то прижимало к земле. И так, крепко сцепившись в руль, я неуверенно выехал на полигон, прожжаемый «ободряющим» вздохом каскадера...

Как мы уже поняли, в этой игре вам



придется управлять мотоциклом. И не просто мотоциклом, а смесью мотобайка и

ООО «Лаборатория ПОЛАРИС»
РЕМОНТ И ТЕХОБСЛУЖИВАНИЕ
НЕ РАБОТАЕТ — У НАС ПОМОЩЬ



ОБСЛУЖИВАНИЕ СТОМАТОЛОГИЧЕСКОГО

ремонт компьютеров	от 100 руб.
ремонт бытовой техники	от 200 руб.
ремонт CD/DVD привода	от 400 руб.
ремонт системных блоков	от 100 руб.
ремонт принтеров и сканеров	от 100 руб.

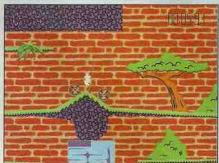
**СИСТЕМНЫЕ БЛОКИ
МОНИТОРЫ
БЛОКИ ПИТАНИЯ
ПРИНТЕРЫ
КОПИРОВАЛЬНЫЕ
АППАРАТЫ**

Наш адрес:
г. Киев, Украина, 40
e-mail: service@polaris.com.ua
tel: (044) 238-66-85
238-66-86
238-66-88
tel: (044) 238-66-87

медузы (мотомедузой? медузобайком?). Ваш байк должен будет преодолеть различные вирожы, трек и коридоры, а вы — насобирать яблок. Цель на каждом уровне — одна и та же — собрать все яблоки и дотронуться до ромашки, не перевернувшись. Точнее, превращаться то как



раз можно сколько угодно, главное — не коснуться шлемом поверхности. Вообще, у вашего персонажа (я имею в виду седока и мотоцикл — они неразделимы) есть только три «реальных» точки: это колеса и голова. Но все остальное — корпус мотоцикла и тело неездника — соприкосновения с землей никак не влияют. То есть как такового касания не происходит, и тело человека, и корпус мотобайка проходят «поверх» земли. Об этом надо помнить. Ведь при соприкосновении с поверхностью на высокой скорости, даже если вам удастся выровнять мотоцикл и «упасть» (в скобках потому, что «падать» вы будете и на стены, и на потолок) на оба колеса, ваше «тело» уйдет в землю, а за ним, естественно, последует и голова. Что чревато переигрыванием уровня. Сохранений на уровнях нет, да они и не нужны. Во всей игре не найдется левела, на прохождение которого потребовалось бы более 6-7 минут (обычно на уровень уходит порядка 1.5-2 минут). Но это ни в коем случае не означает, что вы сможете пройти «Эластоманию» за час и вновь вернуться к «Кваке». О нет. Уровни вам придется переигрывать бесчисленное количество раз, пока вы не сможете, преодолев вираж, зацепиться задним колесом за выступ, подхватить передним яблоком, кувыркнуться, чтобы не задеть головой резок, и, при-



способившись к изменившейся гравитации, успешно разбиться о потолок ☹. Вы будете раз за разом выбирать один и тот же уровень и с неохотой нажимать разбитый Enter, пока клавиши-курсоры не вылетят и пробел не треснет посередине.

«Эластомания» — игра для сверхтерпеливых и гиперусидчивых.

На протяжении игры вы можете пропустить 4 особо неподатливых трек, то есть отложить их на потом. Но когда вы, исчерпав лимит пропущенных трасс, наткнетесь на очередную «корешку», придется или проходить отложенное «на потом», или «ни шагу назад, стоим до последнего». В первой версии игры было 20 уровней. Add-on подарил миру 55 трек. И поверьте, ничто не сравнится с радостью, которую испытываешь при торжественном нажатии Enter и попадании на последний трек. Именно здесь, где нет обязательного сбора яблок и даже заветного цветочка, вы проведете больше всего времени. Ради того чтобы своими глазами увидеть — вы ДОШЛИ. Хотя, разумеется, это не конец.

Раз уж вы подсели на эту игру, то она вас так просто не отпустит. И тут у вас есть два пути. Либо вы скачиваете из Сети дополнительные уровни, либо... либо упорно, раз за разом проходите по уже

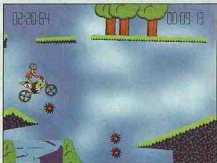


знакомым маршрутам. Зачем? Как это зачем — чтобы сделать это на несколько секунд, а то и несколько сотых долей секунд быстрее. И отправить снимок своего «хайскора» на множество сайтов, посвященных «Эластомании». И занять там первые места, получив море морального удовлетворения, немного здоровой пищи для самовосаждения, а на некоторых сайтах в придачу еще какой-нибудь приз (виртуальную канистру виртуального топлива для виртуального мотоцикла ☺).

Управление осуществляется уже упомянутыми курсорными кнопками и пробелом. Так как «Эластомания» двумерна, то поворот производится весьма оригинальным способом — колеса остаются на месте, а корпус просто поворачивается в другую сторону. Мультиплеер в игре присутствует, но лишь split screen, то бишь экран монитора делится пополам, и каждому отводится половина. Также в игре есть возможность сохранять запись вашей игры (и хвастаться своим мастерством перед друзьями и подругами), а также делать скриншоты.

На сегодняшний день в Интернете помещено несколько версий «Эластомании». На сайте игры можно купить оригинальную версию или скачать shareware. Различаются они количеством уровней и возможностями конструктора уровней. В shareware-версии накладываются ограничения на размер уровня и разнообра-

зие объектов в нем. Последние весьма разнородны (бочки, деревья, кусты и про-



чие зеленые и железные «насаждения»), но на ваш мотоцикл влияют только яблоки, ромашка и циркулярные пилы, которых нельзя касаться даже колесами.

Ну вот собственно и все. Детальнее описывать эту игру не имеет смысла. Скокать ее из Сети не есть проблема (размер от 1 Мб до 4 Мб, но с дополнительными уровнями). Там же вы найдете и крики к shareware-версии (но об этом тсс-с). А дальше. Для того чтобы понять, включитесь ли вы в эту игру, достаточно 15 минут, потом отсчитывать вы станете не минуты и даже не часы, а клавиатуры. Ну, или... не судьба.

Да, вы, наверное, заметили, что я ни слова не сказал о графике. Не потому что она плохо, нет. Графика, разумеется, не Myth 3 и даже не MotoMadness 2, но она очень мила, симпатична и соответствует поставленным целям. Просто это не та игра, в которой графика что-то значит. Если вы полюбите «Эластоманию», то уж точно не за графику.

По улицам Игрграда враскорячку шел усталый человек. Весь в соснах и сныках, в памятной униформе и расколотой каске, он был похож на бывшего солдата, и уж никак его вид не вписался



с кварталом аркад. На спине он нес странное устройство, состоявшее из хатотичного сплетения трубок, двигателя и гнutoго из невозможности колеса. Он шел поштоваться и спотыкаться. Он шел в мэрию...

KOMTEKHCЕРBИС
Тел.: 216-5567, 274-5928
www.ktc.com.ua

**КОМПЬЮТЕРЫ
ПОМОГАЮЩИЕ
СЕРВИС**

Ну вот, занятия в школе джедаев подходят к концу. Лето все-таки, без всякого светового меча можно зажариться так, что по-быстрому изучите тему и вперед, на практику. Куда-нибудь, где не бывает солнца...

Том/Doc/КЕРТИС doc_kertis@hotmail.com

STAR WARS

Ну вот, сегодня мы закончим занятие в нашей школе Джедаев, после чего вы сможете отправиться на стажировку, порубиться на лазерных мечах с Аниконом Скайуокером, помериться силой с учителем Йодой или бросить вызов самому Императору. Вы-



бор за вами. В принципе, вы уже готовы к бою, осталось рассказать только парочку мелочей, а дальше практика, практика и еще раз практика. Когда я учился играть в Мэд-жик, я сначала быстро прочел правила, мало что из них понял, но запомнил структуру хода, после чего, вооружившись стартовым набором карт, бодрым шагом направился в «Саргону», где под присмотром опытных магов продолжил свое обучение.

Лучший способ научиться играть — это... просто играть. Играть как можно чаще, с теми, кто играть умеет, по ходу выясняя с правилами и проясняя для себя непонятные вещи. Неделя-другая игр — и вы готовы принять участие в первом турнире. И, естественно, проиграть ☹. Впрочем, не расстраивайтесь: примерно через месяц вы сможете «врубиться» во все тонкости игры, в правила построения колод и многое другое, без чего выигрыш невозможен. А после этого... После этого вы сможете начать выигрывать. Но в любом случае, независимо от того, проигрываете вы или выигрываете, вы получите от игры удовольствие, и это самое главное.

Что ж, давайте разберемся с самой важной частью правил — со структурой хода —

и после этого приступим к практике. Миру нужны новые джедаи...

Структура хода

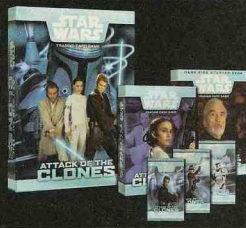
В начале игры, игроки решают, кто будет играть за Светлую сторону, а кто за Темную (если необходимо, бросьте кубик). Затем игроки проходят этап подготовки. После этого начинается ход. Каждый ход имеет 3 фазы: готовности, командную и сражения.

Подготовка

Подготовкой называются действия, которые игроки предпринимают перед самым первым ходом.

Подготовка состоит из следующих шагов.

1. Каждый игрок перемешивает свою колоду и берет в руку 7 карт. Игрок может один раз взять страховку, после чего он выбирает любое количество карт Миссий и Сражений, сбрасывает их и берет карты из колоды — таким образом, чтобы в руке опять стало 7 карт.



2. Игрок Темной стороны выбирает карту единицы и вводит ее в сражение, положив в соответствующий сектор, затем берет карту из колоды (способности карт игнорируются во время подготовки).

3. Затем игрок Светлой стороны выбирает и вводит одну за другой свои единицы в сражение, набирая на их место в руку карты из колоды. Игрок Светлой стороны продолжает вводить карты в сражение до тех пор, пока суммарная цена постройки введенных им единиц не превысит цену постройки единицы, введенной игроком Темной стороны.

4. Игрок Темной стороны выбирает и вводит одну за другой свои единицы в сражение, беря карты из колоды за каждую введенную в сражение. Игрок Темной стороны продолжает вводить карты в сражение до тех пор, пока суммарная цена постройки введенных им единиц не превысит цену постройки единиц, введенных игроком Светлой стороны.

5. Повторяйте пункты 3 и 4 до тех пор, пока у одного из игроков суммарная цена постройки всех введенных им единиц не превысит 30 очков (однако обратите внимание на пункт 7).



6. После этого другой игрок достигает 30 очков постройки.

Примечание: Игрок не может превысить суммарную цену постройки в 30 очков.

7. Если игрок не может или не хочет достигнуть именно 30 суммарных очков постройки (потому что он не может ввести карты в сражение, не превысив лимит в 30 очков, например), этот игрок может начать строить одну карту на оставшиеся у него очки постройки. Игрок показывает карту своему оппоненту, затем кладет ее перед собой лицом вниз и размещает на ней количество меток постройки, равное количеству оставшихся у него очков.

Когда все эти шаги завершены, начинается фаза готовности первого хода.

Фаза готовности

Каждая фаза готовности состоит из трех шагов — оба игрока их проходят синхронно. Игроки не могут разыгрывать карты или использовать способности во время этой фазы.

1. **Разворот (Untap).** Каждый игрок разворачивает все свои повернутые и отступившие единицы.

2. **Получение Силы (Gain Force).** Каждый игрок прибавляет себе 4 Силы.

3. **Взятие карты (Draw).** Игроки берут по карте.

Когда эти шаги пройдены, начинается командная фаза.

Командная фаза

Во время командной фазы игроки строят карты, отступают своими единицами и имеют дело со столками уникальных единиц. Каждая командная фаза состоит из 5-ти шагов.

1. Начало командования. Во время этого шага разбираются способности, спо-

гут атаковать и не могут быть атакованы, также их способности игнорируются (способности, предотвращающие повреждения, являются исключением).

Когда эти шаги пройдены, наступает фаза сражения.

Фаза сражения

Фаза сражения состоит из Космического сражения, Наземного и Сражения Персонажей. Во время этой фазы игроки могут применять способности и карты Сражения.

1. Космическое сражение.

Во время этого шага Космические единицы атакуют друг друга. Перед атакой есть возможность применять карты и способности. Развернутые единицы атакуют одна за другой в порядке убывания значения Скорости. Если более одной единицы игрока имеют равные показатели Скорости, этот игрок выбирает порядок, в котором его единицы будут атаковать (при равных значениях между единицами оппонентов вопрос решается в пользу игрока Темной стороны). Когда в секторе «Космос» не остается развернутых единиц, начинается Наземное сражение.

2. Наземное сражение.

Атака Наземных единиц. Перед атакой можно применять карты и способности. Развернутые единицы атакуют одна за другой в порядке убывания значения Скорости. Если более одной единицы игрока имеют равные показатели Скорости, этот игрок выбирает порядок, в котором его единицы будут атаковать (при равных значениях между единицами оппонентов вопрос решается в пользу игрока Темной стороны). Когда в секторе «Планета» не остается развернутых единиц, начинается сражение Персонажей.

3. Сражение Персонажей.

Перед атакой есть возможность применять карты и способности. Развернутые Персонажи атакуют один за другим в порядке убывания значения Скорости. Если более одного Персонажа игрока имеют равные показатели Скорости, этот игрок выбирает порядок, в котором его Персонажи будут атаковать (при равных значениях между Персонажами оппонентов вопрос решается в пользу игрока Темной стороны). Когда в секторе Персонаж не остается развернутых единиц, фаза сражения заканчивается.

Примечание: Помните, что вы поворачиваете единицу, когда она атакует. Если началось Наземное сражение, а ваша Космическая единица каким-то образом развернулась, вы не можете снова начать атаковать ею. То же самое можно сказать и о Наземных единицах, если началось сражение Персонажей.

Конец хода

После окончания фазы сражения, наступит конец хода. После окончания хода проверьте, не контролирует ли один из игроков 2 сектора. Если контролирует, тогда этот игрок выигрывает игру. Если нет, начинается новый ход.

Полное описание структуры хода:

1. Фаза готовности.

- Шаг разворота;
- Шаг получения Силы;
- Шаг взятия карты.

2. Командная фаза.

- Шаг начала командования;
- Бросок для определения количества очков постройки;
- Постройка Темной стороны;
- Постройка Светлой стороны;
- Шаг отступления Темной стороны;
- Шаг отступления Светлой стороны.

3. Фаза сражения.

- Космическое сражение;
- Наземное сражение;
- Сражение Персонажей.

4. Конец хода.

Вот так, думаю, для начала этого вполне достаточно. Если вас интересует полный вариант правил (приведенный нами сокращен и немного адаптирован ☺), рекомендую заглянуть по этой ссылке на сайт компании **Sargona**: <http://www.sargona.ru/games/starwars/rules>. Тут вы найдете полный вариант правил и множество интересных материалов, а если вас интересует цены на карты, расписание турниров и т. д., загляните по адресу <http://www.sargona.com.ua> — думаю, здесь вы найдете всю интересующую вас информацию.

Так что берите световой меч в руки — и в бой. Родина вас не забудет... помнить ☺. Благодарим компанию Sargona за любезно предоставленную информацию.



батьеваются вначале командной фазы.

2. Бросок для определения количества очков постройки. Игрок Светлой стороны бросает один кубик. После этого игроки могут разыгрывать карты, а также способности, о которых оговорено, что они разыгрываются только после броска очков постройки. Каждый игрок затем на этот ход получает количество очков постройки, равное значению сделанного броска (после учета всех повлиявших изменений). Каждый игрок получает 1 дополнительное очко в том случае, если у него есть хотя бы одна единица в каждом из секторов.

3. Постройка Темной стороны. В течение этого шага игрок Темной стороны может строить и заканчивать постройку карт Миссий и единиц. Этот игрок может также направить свои отступающие единицы обратно в сектор, поменять порядок карт в стопке разыгрывать карты и способности, о которых оговорено, что они разыгрываются только во время броска очков постройки.

4. Постройка Светлой стороной. В течение этого шага игрок Светлой стороны может строить и заканчивать постройку карт Миссий и единиц. Этот игрок может также направить свои отступающие единицы обратно в сектор, поменять порядок карт в стопке и разыгрывать карты и способности, разыгрывающиеся только во время шага постройки.

5. Темная сторона отступает. Игрок Темной стороны может повернуть любое количество развернутых единиц, чтобы отступить ими. Отступающие единицы не могут атаковать и не могут быть атакованы, также их способности игнорируются (способности, предотвращающие повреждения, являются исключением).

6. Светлая сторона отступает. Игрок Светлой стороны может повернуть любое количество развернутых единиц, чтобы отступить ими. Отступающие единицы не мо-



Magic
The Gathering

**Настоящая находка
для любителей
стратегических игр
и фэнтези.**

**Репортаж о
2-м Национале
читайте на
www.sargona.com.ua**

Наталья ГРАДОВАЯ granata@rambler.ru

SPY FOX

Ответственность — вот что угнетает больше всего. Как было бы приятно грести на солнышке где-нибудь на лужайке, и чтобы неподалеку кувыркались листья, а нежная подруга с чудным пушистым хвостом расчесывала мои бакенбарды. А по вечерам возвращаться в уютную нору с тремя запасными выходами и ужинать ароматной куропаткой или перепелами в сырном соусе. Зимой учить подростков листьям мышьковать и гадать следы на снегу, потешаясь над охотничьими псами. Все эти радости жизни мне недоступны, мой удел — спасать непугуемое человечество, и скажу я вам, как же хочется мне крикнуть ему (человечеству) в лицо: «До каких же пор вас нужно будет спасать!».

Меня зовут Лис. Шпион Лис. Если вы считаете, что робота шпиона состоит исключительно из светских роутов и поездок в шикарных открытых автомобилях в обществе роскошных блондинок, то вы глубоко ошибаетесь. Да, smoking — моя униформа, да, я виртуозно танцую танго, но это не самое главное. Главное — мощный интеллект. Именно благодаря ему я спас Коллизей от затопления, а поголовье коров — от геноцида. Это мы —



я и мой гениальный мозг — предотвратили разрушение озонового слоя Земли. А кто уничтожил гигантского робота-сна Наполеона Ла Роша? Наивный вопрос. Как будто это мог сделать кто-нибудь еще. Я пишу эти воспоминания, чтобы потомки знали, кому они обязаны жизнью и самим своим существованием. Может быть, мне даже поставят памятник. Или снимут шпионскую согу...

Глава 1. Шпион Лис и молочная война

Да-а-а, времена молочной войны... Помню, тогда я легел в отпуск, в очередной раз поверив, что за время моего отсутствия ничего экстраординарного не случится. Не долетел. Случилось. Я заподозрил что-то неладное еще в тот момент, когда симпатичная спордесса весьма настойчиво порекомендовала мне греческое меню. Жизнь шпиона приучила меня к постоянным сюрпризам, и когда на крышке подноса возникло изображение Манки Бенни, это даже не лишило меня аппетита. Но поев не удалось. В поре обнаружилось фото некоего мистера Аберли, а булочке — кад допускаа в передвижной командный пункт, а после короткого инструктажа я был вынужден катапульти-

роваться над островом Анедорфилусом и — прочей мой отпуск. Миру вновь понадобились мои услуги.

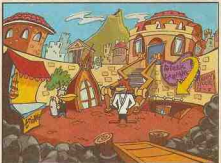
Я успел обдумать рассказ Манки Бенни до того, как приземлился. Конечно, диверсия готовилась заранее. Сегодня утром выяснилось, что мир остался без молока. А также без сливок к кофе, без сыра, кефира и йогуртов. Все поголовье коров исчезло. Президент корпорации соков мистер Ховард Хью Аберли-третий был покинут из своего офиса таинственными бандитами, но нам стало известно, что он многое может рассказать. Его необходимо срочно найти. Но вначале следует новостить передвижной командный пункт и прихватить несколько секретных шпионских штучек, без которых моя миссия станет невыполнимой.

Манки Бенни славится своим умением маскировать наш передвижной командный пункт. Ведь никому и в голову не придет поискать плащади тортич поповника рыбьей лодки. Впрочем, она вполне сойдет за телефонную будку. Набираю кад доступа — и я в командном центре. Профессор Крик, наш постоянный сотрудник и изобретатель мелких и весьма полезных шпионских мелочей, как всегда, занят делом — что-то чинит. А, это мой суперавто-



мобиль. Надеюсь, ремонт не затянется. Не люблю ходить пешком. Манки Бенни все также за компьютером. Она дополняет свой рассказ. За исчезновением молока и коров стоит козленок Вильям, или, как я его называю, козленок Билли. Он заводит коровом и невидит человечество за то, что оно любит молоко. Это явный комплекс неполноценности, но мне от этого не легче...

Не стану надоедать вам подробностями. Дело оказалось необычайно сложным и неожиданно длинным. Казалось, еще немного, еще чуть-чуть, и я истинно козленка Билли. Но каждый раз он оказывался на шаг впереди. Я нашел мистера Аберли довольно быстро — на сырной фабрике в доках, где кровавадные пиармены готовились им пообедать. От него мы узнали о коварном плане Козленка Билли. Он собрался затопить Коллизей прокисшим молоком. Остановить его можно было, лишь уничтожив его Оружие Разрушения, и мне пришлось затратить на это немало сил. Случалось, конечно, и приятные моменты. Скажем, знакомство с мисс Русси Блу. Это кошенка прекрасно танцует танго. Танго — ее страсть, почти маниака. Я отлично провел вечер, удачно поместив нашего жучку Уолтера Бала в сумочку эксцентричной русской голубой. Вездесущая Мата Хари добилась для меня кад доступа в крепость козленка Билли. Она в очередной раз поразилась моим умением маскироваться и использовать особенности местности. Сложилось, трудно найти хифра в водосточной трубе. Конечно, и шпионские штучки профессора мне не раз пригодились, рентгеновский клей, например, или башмак ночного видения. А запонки-присоски просто великолепны, как и копирующий пластик. Но



все-таки солировал, как всегда, я, ваш покорный слуга. Это я расшифровал заметки на молбейте козленка, это я нашел картину, под которой Билли спрятал сейф, это я вел нужную перфорацию в центральный компьютер его крепости и вывел из строя Оружие Разрушения. Это мне обязаны жизнью все коровы планеты. А кто арестовал козленка-аподеа, кто рисковал жизнью, прыгая с молоковоза на дирижабль? И за все эти подвиги я получил лишь праздничный торт! Я бы предпочел биштекс с кровью.

Глава 2. Схватка с Ла Рошем — Spy Fox: Some Assembly Required

Да, жизнь — несправедливая штука, но без приключений она еще и скучно. Меня утешает мысль о том, что когда-нибудь я напишу мемуары и в них высококу и президенту, и человечеству все свои претензии. А пока что меня ждет новое задание. И новый злодей. На этот раз Наполеон Ла Рош решил померяться со мною силами. Его план коварен и дерзок. Кто бы мог подумать, что недоморок окажется так запознотен. Когда-то в детстве его не пропустили на выставку из-за маленького роста. Подростком, но не став при этом выше, Ла Рош создал преступную организацию

SMELLY. Сконструировав гигантского робота-пса, он установил его на территории выставки **SMELLY.** И теперь выжидает момент, когда можно будет запустить своего робота.



чтобы с его помощью завоевать мировое господство. Я должен спасти ничего не подозревающих посетителей, найти код управления роботом-псом и кнопку выключения. И то и другое спрятано на выставке так тщательно, что мне придется немало побегать.

К счастью, мне помогла моя природная наблюдательность. Я заметил кнопку остановки робота в пасти гигантской мушкетеры. Осталось лишь заставить выплюнуть ее это экзотическое лакомство. Где бы мне найти хотя бы одну муху? Чтобы проникнуть в секретный офис Наполеона Ла Роша, мне придется пообедать фруктами, только вот как заставить себя облизнуть? И что за эксперименты проводит Ла Рош в ботаническом саду с паучьей явией? Я весьма ловко подделал пропуск в ресторан, подобрал ключ к павильону министров, сумел связаться с агентом Уатером Балом. Разговорив москажистку, я узнал секрет исполнения двойного актера. Я многое сделал, но еще больше работы мне предстоит. Никогда писать, надо действовать...

Глава 3. Операция «Озон»

Да, я негражданин и неподарожник. Нет на свете задачи, с которой я бы не справился. Начальство ценит меня, и, распрощавшись с Наполеоном Ла Рошем и его механическим псом, я немедленно получил следующее задание. Генеральный штаб получил послание от профессора Шлики, знатока космического ракетостроения. Последнее время он



работал на мисс Плутос Колор, владелицу косметической корпорации. Но что-то произошло, и профессор Кнопка просят о помощи.

Прибыв на место, я сразу же обратил внимание на то, что здешняя косметическая фабрика очень хорошо охраняется. Это лучшие всякие доносители подсказало мне, что дело нечисто. Тому, у кого честные намерения, пря-

тать нечего. И, как всегда, я оказался прав. Ситуация была очень и очень напряженной. Проблема заключалась в мисс Плутос Колор. Много лет она пыталась сделать мир лучше и красивее, но убедилась, что совершенство недостижимо. Человечество отказывалось массово применять ее косметику, чтобы лучше выглядеть и приятнее пахнуть. Будучи не в силах существовать в столь уродливом и вонючем окружении, мисс Колор решила уничтожить жизнь на нашей планете и запустила на орбиту гигантскую ракету-аэрозоль. Аэрозоль летает по орбите вокруг Земли и разрушает озоновый слой планеты. Еще немного, и от него ничего не останется. А без озонового слоя Солнце выжжет на планете все живое. Сама же мисс Колор продолжит свое безмятежное существование в стерильных условиях личной орбитальной станции.

Ах, если бы мы знали, сколько трудов стоило мне туда проникнуть. Сколько паролей я вломал, сколько ловушек избежал. Да и на фабрику проникнуть оказалось непросто. В этом деле переплелись интересы множества людей. Я был вынужден путешествовать по всей планете, побывать и в пустыне, и в тропических джунглях, добывать глину со дна горного озера и расшифровывать древние писемца, мне даже пришлось восстанавливать рецепт секретного доната. Но вот я на орбите. Теперь лишь чудо спасет злодейку, потому что



на помощь мне спешат оперативники генерального штаба. Я открываю шляп с мстительным и злорадным чувством. Дезодоранты Плутос Колор всегда вызывали у меня аллергию!

Послесловие издателя

Я обнаружил эти записки в ящике, закопанной на дом. Никакой записки или письма, объясняющих их появление в моем ящике, не прилагалось. Доедая остатки пищи, я, все-таки прочитал эти мелко истисанные листки, вырванные из блокнота. На дне коробки находилось несколько дисков с компьютерными играми о Лисе Шлионе, разработанных компанией **Humongous Entertainment** и выпущенных **Mattel**. Просмотрев их, я понял, почему свой дневник Лис Шлион отправил именно мне. Его самолюбие было задето тем, что столь грандиозные приключения были переданы в игры для детей. Хотя, с моей точки зрения, разработчики ничуть не преуменьшили его заслуг. Веселые и красочные квесты оказались довольно сложными, но блестяще выполненными, что традиционно на **Humongous Entertainment**. Экспертам МК, например, не удалось повторить подвиг Лиса и обезвредить Ла Роша, хотя они и потратили на эту игру уйму времени и усилий.

А сколько удовольствия получили мы, стремясь понять ход его гениальной мысли при неадекватности замыслов Козленка Бигли. А его деятельность по спасению озонового слоя просто виртуозна. Благодаря потрясающим играм **Humongous Entertainment**, Шлион Лис приобрел огромное количество поклонников в нашей стране. Скажем больше, ни одна детская игротка не может считаться полноценной без его знаменитых приложений!

P. S. Честно говоря, прочитав мемуары Лиса Шлиона, я почему-то решил, что знаменитый герой ушел на покой, о котором он



так трогательно тосковал. Как оказалось, я ошибся. Секретный агент № 001 не торопится на пенсию. Совсем недавно он появился на экранах наших мониторов в динамичной детской аркаде «Шлион Лис и сыр-ные гонимы». Ему удалось заставить на месте преступников банду, похитившую из Всемирного Музея Сыра кусок знаменитого и крайне редкого ныне лимбургского сыра. Главарь ухмылялся, но Шлион Лис преследует его на своем универсальном суперкутере. Пожелаем ему удачи в погоне, ведь несмотря на все препятствия, наш неподражаемый герой обязательно победит!

P. P. S. Слово к родителям. Игры о Лисе довольно сложны и рассчитаны на младший школьный возраст — 6-8 лет. На собственном опыте знаю: дети не выносят, когда им помогают больше, чем требуется. Оставьте ребенка наедине с проблемой по первому его требованию, иначе он (или она) привыкнет пользоваться вашим мозгом, а не своим. Зато наблюдать за чудесным разворачиванием их способностей от беспомощности



детсадовца, впервые севшего за компьютер, к точным и стремительным действиям школьника, освоившего ПК, лучше многих взрослых, — это и удовольствие, и гордость, и удовлетворение.

Системные требования в играхх более чем демократичны: P-90, 16 Мб ОЗУ, SVGA. Каждая из них занимает на жестком диске 375-380 Мб.

компания «МУЛЬТИТРЕЙД»
совместно с компанией «NEW MEDIA GENERATION»
ПРЕДСТАВЛЯЮТ



ТЕАМФАКТОР

СТРАТЕГИЯ, СИЛА, СМЕЛОСТЬ

- > Tактический шутер с элементами RPG
- > 12 секретных миссий в разных частях света - Европа, США, Ближний Восток, Азия и острова Тихого океана
- > Продвинутый AI
- > 48 видов реального оружия, снаряжения и экипировки
- > До 60 игроков в многопользовательском режиме игры
- > Великолепная 3D графика и потрясающий звук

Минимальные системные требования:

- > MS Windows 98/2000/NT
- > Процессор Pentium 3 450 Mhz
- > 64 Мбайт ОЗУ
- > CD-Rom 2x
- > 3D видеокарта с поддержкой OpenGL
- > MS Windows совместимая «мышь»

МУЛЬТИТРЕЙД
По вопросам оптовых закупок
на территории Украины
обращаться по тел. (044) 237-51-86
e-mail: sales@multitrade.com.ua

www.teamfactor.co.uk

7FX



**Singularity
SOFTWARE**

NMG
NEW MEDIA GENERATION

**Multi
trade**