

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 25(58)

Полумесячник

«Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

23.12.2002

Robin Hood

THE LEGEND
OF SHERWOOD

PRESTIGE

Emperor

Rise of the Middle Kingdom

ШТОРМ

СОЛДАТЫ НЕБА

Подписка 2003

С 1 января «Мой компьютер игровой» выходит еженедельно!

- Подписаться на «Мой компьютер игровой» можно во всех отделениях «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания, в зависимости от периода, составляет: 1 месяц – 6.88 грн, 3 месяца – 20.39 грн, 6 месяцев – 40.18 грн, 12 месяцев – 79.86 грн.
- Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.poshta.kiev.ua, www.blitz-pss.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrprensa.kiev.ua.
- Подписку с курьерской доставкой можно осуществить через следующие фирмы:

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

Житомир
Горизонт (0412) 36-0582,
Запорожье
Пресс-сервис (0612) 62-5151
Кременчуг
Приватна доставка
(05366) 2-5833
Луганск
ЧП Ребрик (0642) 55-8235
Львов
Деловая пресса (0322) 70-5482,
Львівські оголошення 97-1515,
Львовский курьер 21-2201

Николаев
Ночуха (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
От А до Я (03249) 2-9117

- Оформить подписку теперь можно в любом отделении или банкомате Приватбанка, а также по бесплатному круглосуточному телефону по Украине **8-800-5000030** за наличный и безналичный расчет или по пластиковой карте. Более подробную информацию можно получить на сайте www.privatbank.com.ua

СПОНСОР КОНКУРСА «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ДЕКАБРЯ»
ТОРГОВАЯ МАРКА

AOC
eyes value.

главный приз
монитор AOC
модель EV17
15 дюймов

КВАЗАР-Микро
ВСЕГДА НА ШАГ ВПЕРЕДИ

Ул. Северо-Сырская, 1. Тел: 239-99-99
www.km-dc.com, dc@kvazar-micro.com

Список статей

- Ефим БЕРКОВИЧ.
Ultima. Начинаем играть, стр. 7.
- DAVERT.
KnightShift, стр. 8.
- MAGE.
Post Mortem, стр. 9.
- Александр ГЛЮК.
Robin Hood, стр. 10-12.
- Антон ПОЛУЭЛЬФ.
Archangel, стр. 13-15.
- RIP.MANI.AK.
Emperor, стр. 16-17.
- Дмитрий ЧИТАЛОВ.
Bandits Phoenix Rising, стр. 18-19.
- Игорь КЛИМОВСКИЙ.
Шторм, стр. 20-21.
- Том/Doc/КЕРТИС.
МОН: Spearhead, стр. 22-23.
- Davert и Vog.
Военная картография, стр. 24-25.
- Андрей М. aka SCRATCH.
Theme Hospital, стр. 26-27.
- С. БОНДАРЕНКО, М. ДВОРАКОВСКАЯ.
Новогодняя суета, стр. 28-29.

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

Оценки статей по десятибалльной системе и участие в конкурсе

На пороге Новый Год, и весь Игроград готовится к празднику. Но это не значит, что строительные работы в нашем городе приостановлены. Они не заканчиваются никогда! В этом номере «Игроградского вестника» вы, как всегда, можете прочесть самые свежие новости со строительных площадок.

Дело Мастера боится

Уже довольно давно в Сети мелькает различная информация по поводу даты выхода ожидаемого многими фанатами компьютерных игр глобальной космической стратегии **Master of Orion III**. Многие из нас надеялись увидеть третью часть этого культового сериа-



ла до новогодних праздников — и вот, на днях, заявление публициста этого проекта, компании **Infogrames**, поставило крест на всех наших ожиданиях. Во время очередного интервью официальный представитель **Infogrames** заявил, что, по их мнению, игра еще не гото-

ва, и в таком виде, в каком она находится сейчас, ей просто нечего делать на рынке. Эти слова полностью противоречат последним заявлениям разработчиков, утверждавших, что игра уже готова и вот-вот должна отправиться в печать. Ну что ж, в этом тандеме издатель все-таки играет первую скрипку, и если **Infogrames** видит в игре какие-то недоработки, то ничего с этим не поделаешь. Таким образом получается, что **Master of Orion III** доберется до наших мониторов только в следующем году. А вот когда именно, пока что не известно. Будем надеяться, что эта информация появится в Интернете в самое ближайшее время. Следите за новостями.

Дорогу Вивисектору!

На днях появилось сообщение о том, что у игры **Вивисектор: Зверь внутри** (ранее известного как **Вивисектор: Создание доктора Моро**) появился издатель. Им стала известная российская компания **1c**. Те из вас, кто следит за новостями игрового мира, знают, что разрабатывает «Вивисектор» киевская компания **Action Forms**. Сюжет игры прямо связан с известным произведением **Герберта Уэллса** «Остров доктора Моро».

Действие игры происходит в наше время на том самом острове, на котором герой **Уэллса** проводил свои эксперименты. Сейчас там же самым занимаются его духовные преемники — военные ученые, одержимые идеей создания суперсолдат.

«Вивисектор: Зверь внутри» — это мощная смесь ледяного хоррора и ураганного **3D-action'a**, текущая по жесткой канве стремительно развивающегося сюжета. Игровой мир представляет собой изолированный в океане остров, разбитый на множество взаимосвязанных уровней. Ваш путь будет пролегать через тропические джунгли, пустыне леса и заснеженные горы. Пройдясь через огромные экспериментальные комплексы, вы испытаете на собственной шкуре, что может добиться человеческий гений, направленный в ложное русло. Вы столкнетесь с чудом выживших солдат, которые были брошены здесь, на верную гибель. Окруженные искусственно созданными зверюшками, они без разбора стреляют в сторону любого шороха или движения. Только среди них вы почувствуете, что значит быть настоящим человеком среди этих диких существ — неудавшихся подобий людей. К сожалению, о дате выхода «Вивисек-

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЬМА ПО АДРЕСУ: 03057

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

СПОНСОР КОНКУРСА
«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»
в декабре

AOC.
eyes value.

1-й приз:
мультимедийный
монитор AOC
модель 5GlrA+
15 дюймов

2-е призы:
акустические
системы NIC
(дерево!)

3-и призы:
акустические
системы NIC



KBASAP-Micro
КОМПАНИЯ НА ШАГ ВПЕРЕДИ
ул. Свободы-Свердловская, 1. Тел. 239-99-99
www.km-do.com, do@kvazar-micro.com

тара» пока что ничего не известно, но сам факт появления публичера уже внушает изрядную долю оптимизма.

Вниманию вертолетчиков

Компания **Акелла** на днях объявила об уходе в печать локализованных версий двух



вертолетных симуляторов, созданных компанией **Interactive Vision Games** — **Vietnam Med Evacuation** и **Search and Rescue IV: Coastal Heroes**. В первом вам предлагают стать пилотом вертолета **UH-1 Huey**, который использовался во время войны во Вьетнаме для эвакуационных и спасательных работ. Эта игра появится на нашем рынке под изданием **Вьетнамский Апокалипсис**. Второй же проект предложит вам перевоплотиться в пилота Береговой Охраны США и выполнить ряд миссий по спасению людей в различных открытых воеводах. Эта игра получила название **Служба Спасения**. По словам сотрудников «Акеллы», обе игры должны поступить в продажу уже 17 декабря этого года. То есть в то время, когда вы будете читать этот номер, «Служба Спасения» и «Вьетнамский Апокалипсис» уже будут на прилавках.

Бомба в подарок

Компания **Frozen Lung** открыла официальный сайт разрабатываемого ею симулятора подводной лодки **BOOMER**. В этой игре вам предложат принять командование американской атомной подводной лодкой класса «Огайо», вооруженной двенадцатью четырьмя ракетами с атомными боеголовками. По завлечению разработчиков, именно на это смертоносное оружие и будет поставлен упор в игре. То есть нашей субмарине придется здорово побороздить Мировой Океан и принять участие во множестве сражений, в ходе которых у нас будет возможность (а может быть, и даже потребность) применить атомное оружие. Вот такую злобную игру готовят для нас ребята из **Frozen Lung**. Релиз **BOOMER** намечен на конец 2003 года. Если вы заинтересовались этим проектом, загляните на официальный сайт игры (<http://www.boomer-game.com/index.htm>).

Галактики на столе

Довольно интересная информация дошла до нас из офиса компании **Nayanara Studios**. Девелоперы из этой фирмы объявили набор бета-тестеров для тестирования своего проекта **Star Chamber**. Это будет онлайн-пешеходная стратегия, вы-

пущенная в виде коллекционной картонной игры. Действие **Star Chamber** разворачивается в далеком будущем, во времена войны девяти галактических рас. По сути это все, что известно об этом проекте. Согласно заявлению представителей **Nayanara Studios**, правила **Star Chamber** не имеют ничего общего с суперпопулярной коллекционной картонной игрой **Magic: The Gathering** и ее компьютерными аналогами. Нам предлагают абсолютно оригинальные правила и, конечно же, собственный набор карт. Так что если вам не безразличны игры в стиле «Маджика», можете попытаться счастья. Возможно, ребята из **Nayanara Studios** удалось создать что-нибудь действительно интересное и оригинальное. Для того чтобы принять участие в бета-тести-



рованию, вам нужно отправить заявку по адресу beta@nayanara.com. Удачной

Суперсекретный суперагент

Компания **Ubi Soft** объявила, что девятнадцатого декабря в Сети появится демо-версия новой игры, создаваемой при участии небезызвестного Тома Клэнси — **Splinter Cell**. Новая игра будет кардинальным образом отличаться от предыдущих продуктов, к созданию которых приложил руку этот известный американский писатель. А это значит, что на этот раз нам предлагают не тактический шутер, а нечто иное. Что же имен-



но? В **Splinter Cell** нам придется житься в роли некоего **Сэма Фишера** — суперагента суперсекретного отдела Управления национальной безопасности США под названием «Третий Эшелон». Наделенный неограниченными полномочиями агент будет бороться со злом в различных регионах земного шара. Но со стилем ведения барыш с мировым злом наш герой больше напоминает **Джеймса Бонда**, чем бравого спецназовца из **Ghost Recon** или **Rainbow Six**. Наряду с пистолетом, в арсенале **Сэма Фишера** будут фигурировать обычные и электронные аттракты, очки ночного видения и всевозможные хитраузные «шпионские» при-

пособления. И пользоваться ими придется намного чаще, чем огнестрельным оружием. В общем, нам предлагают *stealth-шутер*, по



геймплее напоминающий **Metal Gear Solid**. По крайней мере так утверждают разработчики. А вот правда это или нет, все желающие смогут узнать уже 19 декабря, скачав демо-версию. В нее войдет один уровень из полной версии игры и ограниченный набор «орудий труда» бравого агента. Размер демки — около 90 Мб, ну, а точный адрес будет известен после того, как она появится в Сети, а чем мы вам, конечно же, сразу сообщим. Следите за новостями. Кстати, релиз PC-версии **Splinter Cell** намечен на конец января 2003 года. Права же на локализацию этой игрушки уже приобрела компания **New Media Generation**.

Пацифистский рейтинг

Сайт **NPD Techworld** (<http://www.npd.com>) продолжает публиковать топы самых продаваемых игр на территории США. Последний рейтинг выглядит так:

1. The Sims: Unleashed
2. The Sims Deluxe
3. Harry Potter & The Chamber Of Secrets
4. Roller Coaster Tycoon 2
5. Backyard Hockey
6. Medal Of Honor: Allied Assault Spearhead
7. Age Of Mythology
8. The Sims: Vacation
9. Zoo Tycoon: Marine Mania
10. Zoo Tycoon

Как вы сами видите, нашим заокеанским коллегам, похоже, окончательно опостылело насилие в играх, и они решили перейти к более мирным занятиям. Из всех десяти позиций только две занимают игры, в которых приходится заниматься уничтожением себе подобных — это *add-one* к игре **Medal Of Honor** — **Medal Of Honor: Allied Assault Spearhead** и знаменитая стратегия **Age Of Mythology**. Ну, а лидерами хит-парада неизменно остаются **The Sims**, которые, похоже, никогда не потеряют признания у американской аудитории.

В Сеть под руной

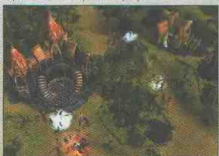
Не так давно мы писали об анонсе нового стратегического проекта, разрабатываемого студией **Phenomic Games**, который будет называться **SpellForce: The Order of Dawn**. Так вот, на днях стало известно, что в Сети появился официальный сайт этой игрушки — <http://spellforce.jowood.de>. Теперь все желающие могут загля-

нуть туда и получить подробную информацию об этом проекте.

В SpellForce: The Order of Dawn нам придется выступить в роли легендарного героя, известного под кодовой кличкой *rule warrior*.



Этот великий воитель (или воительница, если вам захочется играть женским персонажем) всегда готов прийти на помощь в борьбе с мировым злом. Его душа заключена в магической руне, что позволяет ему (ей) жить практически вечно. Игра перенесет нас в фэнтезийный мир, населенный людьми, гномами, эльфами, темными эльфами, орками и троллями. Именно из этих рас нашему герою придется набирать армию, чтобы противостоять ордкам демонов, драконов и прочей нечисти. Разработчики заявляют, что на 70% их игра будет являться RTS и на 30% RPG. Собственно, ролевая часть будет сводиться к возможности набирать очки опыта и самостоятельно разбрасывать их по статусу и скиллом, прокачивая своего аватара в том или ином направлении. Также стало известно, что в состав команды разработчиков входят люди, в свое время создавшие знаменитую серию *Seiflers*. Видимо, ребятам поднадоело создавать мирлобильные стратегии, и они решили ударились в глобаль-



ную бойню. Если вы заинтересовались этим проектом, загляните на официальный сайт, где содержится довольно много интересной информации, касающейся этой игры.

Побегаем в джунглях?

Чешская компания **Illusion Softworks**, не так давно порадовавшая нас великолепной игрой *Mafia*, выложила в Сеть многопользовательскую демо-версию своего нового проекта — тактического шутера **Vietcong**. Демка занимает 72 Мб, а скачать ее можно с официального сайта игры <http://www.vietcong-game.com/us/downloads.html>. В ней вы сможете выяснить отношения со своими товарищами в таких сетевых режимах, как *DeathMatch*, *Capture The Flag* и *Protect The Pilot*. Так как демка мульт-

типнейшая, сингловых миссий в ней, понятное дело, нет. Но в полной версии игры, которая, кстати, если не случится чего-нибудь экстраординарного, должно отправиться на золото до конца этого года, они, конечно же, будут. В одиночном режиме вам предложат стать командиром подразделения «зеленых берегов» и на протяжении двадцати миссий выполнять различные задания в джунглях Вьетнама. Разработчики обещают нам двадцать пять видов оружия, среди которых будут штурмовая винтовка M-16, гранатомет, снайперская винтовка, пистолет «Беретта» и многие другие «стволы», состоявшие на вооружении диверсионных подразделений американской армии того времени.

Вверх по кроличьей норе

На днях компания **Playboy Enterprises** объявила о подписании договора с издательскими конторами **ARUSH Entertainment** и **Groove Games** на издание целой линейки игр, которые будут выходить под маркой «Плейбой». Первый продукт этой серии выйдет для платформ PC, PlayStation 2



и X-box уже в 2004 году. Эта игра (ее название пока что не известно) будет относиться к жанру экзотических стратегий. В ней вам предложат сыграть роль реального создателя «Плейбоя» и собственными руками построить свою «эротическую империю». Пока что неясно, что из разработчиков займется созданием этой игры. Известно только, что **Playboy Enterprises** берет на себя заботу о рекламной кампании будущих продуктов. Будем ждать новых сведений, которые, скорее всего, не замедлят появиться в Сети.

Мир забвения

Компания **BioWare** выложила на своем сайте первое официальное дополнение к своей ролевой игре **Neverwinter Nights**. Этой

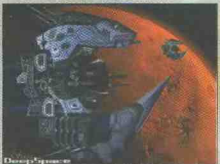


только первый из целой серии обещанных бесплатных модулей, которые будут «воссозданы» руками создателей оригинальной игры.

«Первая ласточка» носит название **Witch Wake Part One: The Fields of Battle** и перенесет игрока из заселенной *Forgotten Realms* в какой-то загадочный мрачный мир, расположенный неизвестно где. Главный герой игры приходит в себя на поле боя, израненный, истекающий кровью и абсолютно ничего не помнящий. После того как герой попадет в наши крепкие руки, ему придется продвигаться через закрученные приключения, созданного сценаристами оригинальной *Neverwinter Nights*. По заявлению самих разработчиков, много времени прохождения этого модуля не займет. Но и продолжение не за горами. Скачать **Witch Wake Part One: The Fields of Battle** вы можете с официального сайта BioWare http://nwn.bioware.com/downloads/module_witchwake1.html. Размер — всего 3 Мб.

Космическая сага

В Сети появилась первая информация о первом проекте молодой московской компании **GQ Team**, который носит название **Deep Space Saga**. Эта игра будет представлять из себя смесь космического симулятора и RPG. Как заявляют сами разработчики, **Deep Space Saga** — это «ролевая игра с мелочейным сюжетом, живым и обширным Sci-Fi миром, полетами в космосе и полной свободой выбора». Звучит заманчиво. А что же дальше? Главным героем игры будет молодой курсант военной академии Федерального флота, в силу неизвестных (надеюсь, что пока неизвестных) нам причин оказавшийся вне закона. Наш герой вынужден покинуть стены родной академии, сплести охоту за преследующим его властью. Но он не теряет надежды восстановить справедливость и отстоять свое доброе имя. Хотя, коль скоро предусматривается полная свобода действий, возможно, раз-



работчики позволят нам стать на скользкую дорожку «космического негодяя» или на какую-нибудь другую. Так или иначе нам придется посетить двадцать планетных систем, принять участие во множестве космических сражений, вести торговлю с многочисленными обитателями игрового мира, совершенствовать свой звездолет и т.д. и т.п. Проект находится на начальной стадии разработки, так что что-то конкретное говорить пока рано. Все заинтересовавшиеся могут заглянуть на официальный сайт игры <http://www.deepspacesaga.com/index.html>, почитать предосторожно, посмотреть на скриншоты и концепт-арты и даже скачать технодемку-игрушку.

НАЧИНАЕМ ИГРАТЬ

AGE OF POWER

ЕФИМ БЕРКОВИЧ aka RAND

После наших публикаций о лучшей (не побоюсь этого слова) онлайн-игре Украины **Age of Power** я лично и вся наша редакция получили массу писем от желающих принять участие в этой увлекательной игре. К сожалению, эти энтузиасты время от времени сталкиваются с различными сложностями. В данной статье я, конечно, не смогу рассказать обо всем, но постараюсь объяснить, с чего нужно начать. Итак.

Вначале посмотрите на версию своего клиента. Для этого запустите его и взгляните на низ открывшегося окна. Если там указано версия 3.0.0 С или выше, то все нормально. Если же нет, то зайдите вот сюда: <http://www.oo.net.ua/files/300c-full.exe>. Распакуйте полученный файл в директорию с игрой, заменив нужные файлы содержимым архива.

Также вам придется протестировать игру всем тем, что лежит здесь: <http://www.oo.net.ua/files/AOP-update>, иначе новые дома и издаваемые животные останутся для вас невидимыми. Сразу проверьте содержимое файла **login.cfg**. Для подключения к игре очистите его содержимое и впишите одну строку: **LoginServer=oo.net.ua,2593**

По ходу зайдите на <http://www.ultima.kiev.ua/accounts/petition.php3> и заполните заявку на регистрацию аккаунта. Внимание! При оформлении заявки пользуйтесь ТОЛЬКО проверенными адресами e-mail. Именно почтовый адрес служит доказательством того, что вы — единственный и неповторимый владелец вашего любимого героя. Конечно, бы-



вают случаи, когда к почтовому ящику просто нельзя добраться. К примеру, у вас закончился срок договора с провайдером или сменилось место работы или учебы. Для этих случаев предусмотрен вариант, когда владелец аккаунта вызывает контрольные вопросы и ответы, полученные им при регистрации аккаунта. Поэтому, заполняя эти графы, старайтесь запомнить, что именно вы туда написали; с другой стороны, подбирайте такие вопросы, на которые сможете правильно ответить ТОЛЬКО вы. Соблюдение этих условий поможет избежать вам многих проблем в дальнейшем.

Ну вот, вроде бы все сделано. Вы вводите название аккаунта и пароля (при игре не со своего домашнего компьютера советуется убрать птичку **Save Password!** и... ничего не спрашивает... Почему? Есть несколько причин подобной неудачи.

1. Компьютер не подключен к Интернету. Вариант решения проблемы может быть только один: подключиться.

2. Вы подключены к Интернету через прокси-сервер. Показавшись у нас на форуме

(<http://www.oo.net.ua/ucgi?action=intro&BypassCookie=true>), в разделе **Настройка** вы сможете найти несколько вариантов решения этой проблемы. Но все они требуют некоторых усилий со стороны вашего администратора, поэтому запасайтесь пивом ☺.

3. И самый легкий вариант: сервер игры просто перегружен... Что ж, попробуйте зайти через несколько минут.

Вначале на вашем аккаунте нет ни единого персонажа. Поэтому вначале его придется создать. Я уже писал, что единого рецепта не существует; можно сказать одно: если у вас нет хотя бы 200-300 часов в месяц свободного времени, в течение которых вы сможете находиться в онлайн, кропотливые силы вы вряд ли как следует прокачаете. Поэтому в таком случае берите изначально боевые силы. Ну, а если все-таки чисте вашей жизни — добиться богатства (и уважения) в игре, если это позволяет вам реальные финансовые условия, то, конечно, вас ждет карьера ремесленника. Впрочем, достаточно много решает и скорость, с которой ваш компьютер общается с нашим сервером. При пинге больше 100 миллисекунд об успешной карьере воина можно начинать забывать, при пинге выше 300 можно забыть о ней окончательно. Противник при таких условиях будет просто выигрывать за счет своей скорости. Кстати, именно поэтому большинство наших игроков, когда собираются идти, к примеру, на турнир, отправляются играть в клуб, даже при наличии компьютера с Интернетом дома. Если вы зайдете на <http://www.oo.net.ua/clubs>, вы сможете найти список клубов, рекомендуемый администратором сервера. В них всегда и контакт хороший, и все настроено для успешной игры.

Но вот ваша аватарка создана. Для начала постарайтесь сразу определиться как будете оживляться. Поможет либо крест в форме анка (кто не знает, как это, объясню: обычный крест, только вместо верхней палочки у него овал). Или лекарь. Причем утище: оживиться вы сможете только через 45 секунд после смерти. Поупрактикуйтесь пользоваться продвора-



ми (vendors) — тут вам помогут команды **vendor sell** и **vendor buy**. Также сразу следует запомнить, что активация предметов, использование силлов, открытие контейнеров



и прочее обычно происходит при клике или двойном клике левой клавишей мыши. А вот передвижение как раз висит на правой клавише этого милого зверька. Причем чем дальше вы отведете курсор от вашего персонажа, тем быстрее он будет передвигаться.

Для упрощения жизни начинающих игроков наш сервер предоставляет следующие команды:

'pc ? покажет текущий список возможных команд.

На данный момент прошли альфа-тестирование и реализованы следующие команды:

'PC HEAL [SELF] [LJ] — лечить бинтами себя или последний target;

'PC QUAF type <subtype>, где **type** может иметь значения **AGILE CURE** и т.д., а подтип — это уровень (**1 lesser, 2 ...**); если он не указан, берется случайный. Все типы можно узнать, набрав команду **'PC QUAF ?**

'FOLLOW — следовать за targetом.

Преследование невозможно, если тот убежал за пределы экрана, стал невидим, или в режиме войны на преследователя.

'CRAFT <num> — создает **num** раз вещь, которую вы мастерили последней (задержка на полсекунды больше, чем обычно).

Даже для тех, кто только начал играть, они способны весьма облегчить жизнь.

Именно поэтому сервер **Age of Power**, созданный командой украинских разработчиков, считается лучшим среди себе подобных. Уже сейчас можно запросто охарактеризовать **Age of Power** как: самое увлекательное времяпрепровождение для тех, кто любит компьютерные игры, рассчитанные не только на скорость и меткость стрельбы или частоту клика мышкой, но на человеческие взаимоотношения, на добросовестность и предусмотрительность в развитии персонажа и просто на вкус к яркой виртуальной жизни.

Итак, заходите на www.oo.net.ua. Читайте то, что там написано, — и вперед играть!



DAVERT dabog@ukr.net

Любите ли вы сказки? Неужели мегалитры крови невинных монстров смогли смочь то доброе и хорошее, что у всех людей ассоциируется с детством? Сказки про мудрых королей и прекрасных принцесс, про Иванушку-Дурочка и Серого Волка. Сказки про Бабу Ягу и Кошачью Бессмертную (условно ☹) — все это забыть не так легко, как кажется. И вот, судя по всему, разработчики KnightShift'a собираются воплотить сказку в виртуальном мире. И как предполагается каждой сказке, она начинается так. Давным-давно, в некотором царстве, в некотором государстве, правил принц. Почему принц, а не король? Ну, не знаю, видно, не мог он стать королем, не женившись на прекрасной принцессе. Но если есть добрый и мудрый принц, провление которого так нравилось жителям, то должно найтись злая сила, способная что-то испортить принцу, тем самым дав ему возможность стать не просто принцем, а настоящим сказочным героем. А за такого и любая принцесса замуж пойдет.

Итак, все злые лорды объединились против принца и, собрав силы, ударили по его королевству. Кто-то из этих лордов перемалчивал и



телепортировал Его Высочество в параллельный мир. Посадев немного в там мире и соскучившись по вину из родного подвала, принц попросил доброго мага помочь ему вернуться домой. Добрый маг не мог отказать в просьбе и открыл обратный портал. А вот здесь сказочником становитесь вы... Именно от вас будет зависеть дальнейшая судьба принца. Не строившись ему в одиночку со злыми силами, и кроме новых друзей, присоединяющихся к нему в его странствия, он должен будет собрать свою армию. Для этого ему придется строить деревни и взращивать будущих солдат на

теплом коровьем молоке. Если вы думаете, что силу вину можно дать три кружки воды после тридцати лет сидения на печи, или сто грамм вылитых для храбрости, или хотя бы хлебушек с калязного поля, — вы глубоко ошибаетесь. Вся сила армии в молоке! Вот так-то, пейте дети молоко — будете здоровы, станете качками и вперед, за родного принца воевать! Но развивать молочную индустрию (ведь молоко — важнейший ресурс в игре) вам придется выращиванием коров и выпасанием их на лужайках с помощью пастухов. Между прочим, работенку у пастуха не из простых, ведь за коровами надо следить, ухаживать, как за девушкой ☹, охранять от волков и по возможности закрывать чужих коров. Но прежде чем приступить к выпасу коров, необходимо построить хлев, да и саму деревню не помешало бы. Для этого предназначен плотник, ему придется рубить лес, затем строить домики, застолы, мосты, ворота, а также все это чинить, если что-то посягнет на деревушку. Но отремонтировать здания в случае вражеской напасти мало, нападение надо отразить, разгромить вражеские войска, а потом захватить их коров. Для военных дел и предназначены воины и рыцари, первые будут доступны вам уже с самого начала, а вот рыцари появятся слишком много молока и появятся позже, как только этого божественного напитка достаточно надолго. Также вам предстоит встретиться с волшебниками, священниками, лигантами, ведьмами, скелетами, призраками, некромастерами и прочей живностью.

Вроде со стратегическим элементом все понятно, а что же с ролевой составляющей игры? Каждый юнит будет иметь свои характеристики: здоровье, регенерацию здоровья (прямо как в «Аллода»), ману и ее регенерацию, а также скорость и силу. Для коров имеют значение вместимость молока, а также возможность противостоять захвату вражескими пастухами. В игре вам придется управлять группой, состоящей из 5-15 главных персонажей и от 20 до 40 коров и работенки. Персонажи могут вооружаться разными мечами, щитами, а также натягивать на себя шлемы, броню и применять амулеты. Про магию, используемую персонажами, известно немного. Поха анимированы только заклинания

Жанр: RTS/RPG**Разработчик:** REALITY PUMP Studios**Издатель:** ZUXEZ Entertainment AG**Дата релиза:** февраль 2003 г.

лечения и превращения. Ну, а играть вам придется на протяжении трех кампаний, по ходу которых необходимо отстоять королевство, найти принцу хорошую невесту, а потом освободить ее из лап дракона. Разработчики обещают, что цель в каждой кампании можно достичь разными способами, разработчики обещают более 20 миссий, которые также не будут полностью линейны.

Теперь о графике. Если честно, я бы ее охарактеризовал просто — как всегда. Игра создается на новом движке, вроде бы, очень мощном, который также будет использоваться в таких проектах разработчиков, как World War II: Panzer Claws и Earth 2160: Online. Главная особенность движка — построение объектов на основе кривых Безье. То есть теперь объекты будут иметь закругленные и естественные формы, раньше же складывались впечатление, что они выстроены из множества кубиков. Не знаю, как это согласуется с полигональной основой движка, и не думаю, что соз-



данные таким образом объекты вызовут переворот в игровых движках, но ясно одно — нас породит высококачественной графикой. Также обещана качественная скелетная анимация моделей, поликсельное зеркальное отражение. И как утверждают разработчики, отражающая свет броня будет смотреться на рыцаре просто сногасшибательно. Не знаю, какое сложится мнение у вас, но лично я после просмотра скриншотов не могу назвать графику действительно красивой. Слишком много контрастных цветов, текстуры, сильно напоминающие аналогичные в Героях IV, да и вообще, графика кажется мультипликационной, это и хорошо, может, сказка и должна быть такой вот мультиком, но мне вряд ли понравятся подобные красоты.

Теперь о печальном. О сказочных системных требованиях, способных выдержать KnightShift. Ну, насчет сказочных я немного пошучу, ведь подходит и Pentium 600 с 128 мегабайтами оперативки и видхой хотя бы на 16 мег. Но чтобы не заниматься садомазохизмом, игра на такой машине, разработчики советуют следующую конфигурацию: процессор с частотой около 1.8 ГГц, 512 Мб DDR оперативки, и подкрепить это дело GeForce'м 3 или Radeon'ом 8500.

Вот вроде и все об игре, обещающей стать веселой сказкой. Доброй сказкой, играть в которую смогут как дети, так и их родители, вспоминая детство и бегая за неутомимой коровой.



Жанр: паранормальный квест
Разработчик: Belpo! Sokal
Издатель: Microids
Ожидаемая дата выхода: обещали еще осенью этого года, но... Словом, как обычно, ждем-с
Системные требования: WINx, Pentium 300-500 МГц, 64-128 МБ RAM, 3D-Card 32 МБ, немного мозгов и терпения, а также веры в игру

Вы играли в Сайберин? Каково? С одной стороны, хотелось бы продолжения, его даже пообещали. Но тут же понимаешь, что сиквела не удастся повторить ураганный успех



первой части, не удастся так же захватить геймера, заставить его воплотиться в главного героя. Пояния это и разработчики, Belpo! Sokal, и решили: а давайте выпустим принципиально новую игру, к примеру, ледяная душа триллер, хорошенько его продумаем и напишем нелинейный сюжет, это должно будет привлечь внимание поклонников Сайберин. Они будут заходить на официальный сайт Сайберин, а там ссылка — <http://www.postmortem-videogame.com/en> (рекомендую, зайдите, посмотрите, почитайте, если знаете английский, скачайте трейлер или даже демку, если соединение позволяет, размер — 41 и 131 мегабайт соответственно). Так и я попался. Попался, глянул и... да это же то, что мне нужно! Поиграв в многоадаптивную Сайберин, на которую я еще не раз буду ссылаться, я понял, что не нужно больше бороздить просторы Интернета в поисках



того самого, вот оно, перед нами, и имя ему — **Post Mortem!** Бурные аплодисменты.

Париж, 20-е годы. Молодая леди нанимает бывшего частного детектива МакПирсона, чтобы расследовать убийство своей сестры и ее мужа, произошедшее в одном из самых престижных и дорогих отелей города. При этом был проведен какой-то странный мистический ритуал, назначение которого вам еще предстоит определить.

Во время этого богатого на события и интригующего расследования МакПирсон вскоре обнаружит, что кровавые убийства были совершены последователями мистического культа, передававшегося из поколения в поколение.

«Я схожу с ума. Видения преследуют меня, и я не знаю, что с этим поделать. Вообще-то я частный детектив... Что? Вам все понятно? А вы знаете, что значит быть настоящим детективом? Вас когда-нибудь преследовали жуткие сюрреалистические видения? Что, постоянно? Да нет же, не после бурной ночи ☹, а во время таинственного и запутанного расследования? Нет? То-то же. Так вот, решил я прокатиться в Париж. Погуляю, расслаблюсь, может быть, пройдет. Однако не тут-то было. Приходит, значит, ко мне девушка, и просит разобраться в убийстве ее сестры. Воспитанная такая, трогательная даже. Что тут поделаться, как ей отказать? Я согласился и совершил самую большую ошибку в моей жизни. Я еще не догадывался, чему стану свидетелем...»



Попробую кратко описать игровой процесс. Вы расследуете зверское убийство. И тут неожиданно вас посещает видение, которое полностью меняет смысл ранее постигнутого... И вам теперь решать, как поступить. Чувствуете, на что я намекаю? В Пост Мортеме в наличии нелинейный сюжет, столь любимый нами в последнее время. Да и вообще, будет где развернуться. Судите сами:

✓ кропотливо прорисованные скриншоты, достоверно передающие атмосферу реального триллера;

✓ 20 различных персонажей, каждый со своим манером и тембром голоса, со своей тайной, которую он/она тщательно будет скрывать от нас с вами;

✓ поразительная атмосфера, при том достоверно воспроизводящая Париж 20-х (кафе, бистро, гостиницы, пустые станции метро, дома и квартиры...);

✓ гибкая система диалогов, проработанная настолько, что позволяет игроку, меняя лишь интонацию, коренным образом изменить содержание вопроса;

✓ невысокие системные требования. В заключение остается представить вам главных персонажей.

МакПирсон, нью-йоркский частный детектив, который ранее специализировался на странных и, на первый взгляд, необычных преступлениях. Однако каждый раз, когда он находился близко к разгадке какого-либо жес-



того и садистского убийства, его начинали преследовать кошмарные видения (это будет одной из изюминок игры). Он никак не мог избавиться от них, потому и переехал в Париж, намереваясь посвятить себя искусству. Ну, и наивно полагал, что все закончилось... А на самом деле все только начиналось.

София Блейк, милая американская леди, которая нанимает Пирсона, чтобы выяснить, кто вырезал семью ее сестры, Уайтов. Но, похоже, что за всем этим кроется нечто большее, и таинственная София преподнесет еще немало сюрпризов...

Комиссар Леброн. Этот хитрый жук беспокоится лишь о своих собственных делах, и, несмотря на настойчивость МакПирсона, готов на все, повторю, на все (возможно, это будет очередной сюрприз), чтобы дело покончили в архивах.

Доктор Франк Коуффнер. Раньше он был психологом, увлекался исследованием необычных психических отклонений, но теперь он работает в полиции медэкспертом. Однако когда Пирсон уже считает, что этот докторишка на его стороне, вдруг всплывает, что Коуффнер долгие годы знал тех самых зверских убийц Уайтов...

Итак, вывод. По крайней мере, поклонникам Сайберин стоит повнимательней взглянуть на этот проект, ведь он обещает прев-



зойти своего предшественника. И если кто знает, где о Post Mortem можно почерпнуть дополнительную ценную информацию (кроме www.microids.com), напишите мне. Ох, у меня опять начались видения...

Александр ГЛЮК

Robin Hood

THE LEGEND OF SHERWOOD

Жанр: реалтаймовая тактика
Разработчик: Spellbound Studios
Издатель: Womadoo Edition
Системные требования: Pentium III 500,
 128 Мб ОЗУ

Вступление

Грозные тучи рваной паловой тряпкой окутали небо древнего Альбиона. Поля и дороги превратились в грязное, зловонное болото, в котором копошились черви и опарыши, смачно чавкающие под сапогами немощливых прохожих. Великое горе спустилось на земли веселой Англии. Вот уже год прошел с тех пор, как лучшие люди королевства отправились вместе с королем Ричардом в Святую Землю. Сегодня уже мало кто помнит о том, как весело трепыхались разноцветные флажки на длинных пиках, а солнечные зайчики прыгали по начищенным до блеска доспехам крестоносцев. Сейчас это непобедимое в виду воинство превратилось в кровавый фарш под ударами кривых сабель воинов султана Саладдина. Сам же король вот уже который месяц сидит на хлебной-водяной диете в подвале безмясистой языческой крепости. Но плачевное положение старшего брата вовсе не омрачало жизни принца Джона. Днем он с завидной скоростью поглощал мильоны персиков, заливая их пивом отечественного разлива, а ночью, закрывшись в тронном зале, надевал



корону и королевскую мантию и часами крутился перед зеркалом. А в это время маленький-коллекционер из Ноттингема прибирал к рукам земли и замки ушедших в поход графов и баронов, нещадно отбирая у честных

тружеников их законный заработок. Горе! Горе Англии! Тяжелые времена настали для благословенной страны!

И только над Шервудским лесом светило солнце. Некоторым его обитателям даже казалось, что оно не садится даже ночью. Но, скорее всего, причиной этому было не загадочное явление природы, а небольшие четвероногие кустики, которые эти самые обитатели поджигали каждый вечер в довольно больших количествах. Лечебные свойства сего загадочного растения были неоспоримы. Один кустик буквально на глазах затягивал самые тяжелые раны, а в сочетании с элем был способен поднять мертвого со смертного одра. А о побочных эффектах сильнодействующих лекарственных препаратов необразованные английские крестьяне никогда не слышали. Да-да, люди, сидевшие вокруг лесного костра, в самый час Шервудского леса, были самыми обычными крестьянами, которые еще вчера не думали ни о чем, кроме хорошего урожая и свежего эля. Но это было вчера, а сегодня все изменилось.

Не прошло еще и двух недель с тех пор, как на туманное побережье Англии ступила нога грязного, небритого бродяги, которому суждено было изменить сложившуюся ситуацию. Вот только никто, кроме него самого, об этом не знал. С виду человек ничем не отличался от тысяч и тысяч других. Вернее, почти ничем. Был он среднего роста и среднего телосложения, от него за версту несло потом, морской солью и тяжелой самогонкой. В руках он держал тяжелую, узловатую дубину, а за спиной у него висел большой валлийский лук и кочан с самонаводящимися стрелами. Потом говорили, будто его звали Робин из Локсли, но знающие люди в один голос утверждают, что это было его не настоящее имя. Но для нашей истории эти нудасы не важны.

Ковбой из Шервудского леса

В 2001 году мы с вами впервые услышали о молодой немецкой команде разработчиков компьютерных игр под названием Spellbound Studios. Она заявила о се-

бе очень, на мой взгляд, интересной и неординарной игрушкой *Desperados: Wanted Dead or Alive*. Вы все, наверняка, помните этот замечательный проект. Практически полностью скопировав идею незабвенных Commandos от Pyro Studios, они всего лишь несколько изменили акценты, что волшебным образом превратило *Desperados* из безликого клона в абсолютно самостоятельную игру. Да что там игра! Это была цельный, живой мир, населенный яркими, запо-



минающимися персонажами, которые с дикими волями ворвались в нашу жизнь, принеся с собой просто незабываемые ощущения тем, кто решил разделить с ними нелегкую жизнь гангстера. В общем, сколько бы ни тужились «каторжники» игрового мира, называя игру кланом Commandos, в конце концов время все расставило на свои места. И сейчас, когда разговор идет о жанре данной игры (как его назвать-то? Реалтаймовая тактика? Так, Ground Control тоже тактическая игра в реальном времени, однако, от героя нашего рассказа она отличается довольно сильно), название *Desperados* всегда всплывает рядом с гордым именем основоположника жанра.

И вот, вскоре после победоносного шествия группы безбашенных ковбоев по экранам наших мониторов стало известно, что ребята из Spellbound решили не останавливаться на достигнутом (а кто останавливается после удачного проекта?) и взялись за развитие своей идеи. Так было положено начало *Robin Hood: The Legend of Sherwood*. На словах все выглядело очень привлекательно. Бешеный геймплей *Desperados*

в антураже средневековой Англии, ролевые элементы, да еще и какая-то хитрая система для поединков на мечах. Собственно, любого из этих заявлений, лично для меня, хватило бы, чтобы начать ждать эту игру. Ждать и выплывать в Интернете малей-



шие известия о новой разработке немецких девелоперов. Новостей этих, нужно сказать, было не так уж много, но ведь тайна только подстегивает воображение. И вот ваш покорный слуга, просыпаясь с головной болью после очередного совещания в Департаменте, всматривался востанчивыми, красивыми глазами в висящие на рабочем столе обои с персонажами игры, и уже через несколько минут неизменно появлялось чувство, что жизнь, в общем-то, не такая уж плохая штука. Особенно, когда есть чего ждать.

Выдержи из письма Робина из Локсли, адресованные неизвестному лицу:

«...Должен тебе сказать, братец, что ты несколько ошибался, утверждая, что местные жители — какие-то страшные, коварные монстры. Честно говоря, они мало чем отличаются от нас с тобой. Вот только говорят на непонятном языке. Я так думаю, что это английский, хотя точно утверждать не могу. Правда, слово *drink* в их лексиконе присутствует, что, конечно, не может не радовать. Более того, вчера я выяснил, что оно обозначает



то же, что и у нас! Буквально на днях мы разобрали обая одного местного буржуа, так они сразу начали кричать, что у меня день рождения, и это нужно срочно отметить. Впрочем, они об этом кричали и в прошлый раз. И в позапрошлый тоже. Я уже, честно говоря, запутался в собственных днях рождения. Неужели у одного человека их может быть так много? Вряд ли. Думаю, что это какой-то старинный народный обычай. Я не я буду, братец, если не разберусь в местных традициях досконально. Поверь, у здешних парней есть чему поучиться...»

Робин Гуд и все, все, все

Вы, конечно, уже догадались, что в новой игрушке от Spellbound нам придется играть роль легендарного борца за права трудящихся — Робина Гуда. Сей персонаж английский народных легенд был ярко выраженный анархистом, большим другом обездоленных всего мира и духовным отцом всех современных снайперов. Кроме того, размениваясь по мелочам он не любил и потому в числе его идейных противников числились столь знаменательные личности, как шериф Лангтингемский, его неуравновешенный родственник Гай Гисборн и, собственно, принц Джон. Если обратиться к альтернативным источникам, то мы обнаружим довольно длинный список графов, герцогов и баронов и ни одного Васи Пупкина из предместий Девоншира. Из всего вышесказанного можно сделать вывод, что Робин Гуд обладал широким кругозором и папистине борским розмахом. В общем, играть за такого парня — одно удовольствие. Вот, казалось бы, и ладненько, но разработчики этого показали мало. Поэтому они пренебрегли английским эпосом, который вполне конкретно описывает нашего



героя как сына лесника, и обратились к более поздним источникам, где благородный разбойник показан как дворянин с кровью неприличного цвета, участник крестовых походов и владеец десятка замков, построенных в соответствии с последними веяниями архитектуры того времени. Но это не страшно. В конце концов, история терпела от разработчиков и не такие надругательства.

Те из вас, кто играл в *Commandos* и *Desperados*, без труда разберутся в интерфейсе. Собственно, тем, кто не играл, он тоже не доставит особых проблем. Интерфейс «Робин Гуд» прост и дружелюбен, как улыбка похмельного Рэнда. Все, что от вас потребуется, это заучить несколько хот-кеев и заставить рыцаря похуже бежать по коврику. То есть долго разбираться с управлением вам не придется и можно будет сразу сосредоточиться на игре.

Построением сюжета *Robin Hood* сильно напоминает *Desperados*, то есть нам не нужно выполнять отдельные, изолированные друг от друга миссии. Каждое следующее задание логично вытекает из предыдущего. Славный рыцарь Робин из Локсли возвращается из крестового похода и находит свою страну, стонущую под гнетом безбредела, разведенного принцем Джоном и его приспешниками. Радовой заюх Робина отхватил ненастный шериф, род-

ного дядю заточил в темницу, равно как и любимого племянника, да и подругу детства со двора не отпустил. Видать, хочет чего-то, старый изверженец. Понятное дело, что при таком раскладе у Робина возникает вполне закономерное желание показать зрелавшихся буржуа, что в доме главный. Это так, вкратце. А в самой игре к этому желанию и его реализации вам придется прийти через множество веселых и увлекательных миссий, в ходе которых вы обрете-



те множество друзей и врагов и пообщаетесь с кучей интересного народа.

Выдержи из письма Робина из Локсли, адресованные неизвестному лицу:

«...Нет, братец, мне здесь определенно нравится. Ребята подоברались все душевные и неумывающие. Хотя что-то подкашивает мне — детство у них было трудное. Правда, на лицо несколько однобокое развитие. Пенковой веревки мы запасли немалую, но правильно связать оглушенного охранника может только один. Завесь, он мне кого-то напоминает, вот только не могу вспомнить, кто именно. Может, ты вспомнишь: высокий такой, рыжий, в улахх хорошо разбирается. Турист, наверно.

Да что там ребята. С недовалим пор я начал замечать, что и со мной что-то странное творится: вытаскишь кашефель из кармана сборщика налогов я могу без проблем, а вот купить пива на честном отобранные средства рука не под-



нимается. Правда, есть тут у нас большой специалист по этому делу, как закончили свои дела в Берлине, обязательно заезжай к нам в Шервуд, я тебя с ним познакомлю. Вы быстро найдете общий язык. Но что-то я отвлекся. В общем, данная аномалия меня пока не испугала, но потом я привык и теперь не чувствую ни малейшего дискомфорта. Может, это и называется командной работой? Я вырубаю охранника, этот рыжий связывает ему руки, третий,

здоровый такой, усатый, относит тело в укромное место, а том уже четвертый наш товарищ поджидает. Маленький такой, пухленький, с вилами все время ходит. Чистый интеллигент, запах пота на дух не переносит. Как только проткнем очередного солдата, так и шепчет себе под нос: «Мертвые не потеют». А глаза такие добрые-добрые. И вообще, он странный какой-то. Графом себя имен-



ует, вот только имени никак не запомню. Может, это эли местный на память так мою влиет...»

Tactical vs Action

А вот чем кардинально отличаются игры Ruro от игр, созданных Spellbound? Оно ведь, это различие, есть, и к тому же очень серьезное. Те из вас, кто играл в Comandos, наверняка со мной согласятся: пройти там миссии, туло уничтожая всех противников на своем пути, практически невозможно. Нужно тщательно обдумывать каждый шаг, вычислять маршруты движения патрулей, просматривать углы обзора часовых и т.д. и т.п. В Desperados тоже нужно обдумывать свои шаги, следить за движением часовых и наблюдать, куда смотрит тот или иной противник. Но вся история перестрелку в ущелье, когда приходилось использовать крупнокалиберный пулемет или бойню в крепости Санчеса, так и хочется крикнуть: да какая же это тактика, это же чистый экшен! Robin Hood в этом плане является полноценным приемником Desperados. Действительно, большинство миссий можно пройти, не оставив ни одного живого свидетеля. В некоторых случаях так бывает даже проще.



Но интереснее ли? Вот это вопрос, на который каждый из вас должен ответить сам.

Оба метода прохождения игры по-своему интересны и привлекательны. Тут уже каждый выбирает для себя то, что ему ближе по духу. А лучше попробовать и так и эдак. Уверен, вы не пожалевте. Одной из

самых оригинальных фиш игры является, несомненно, ближний бой. Каждый из ваших героев владеет каким-то оружием: мечом, шестом, кистнем, вилами и т.д. Выписывая мышкой на коврике незаметные изгибы, вы можете заставить любого из них нанести суперудар, который раз эдак в двадцать сильнее удара обычного. Здесь нет ничего общего с комбами из Blade of Darkness, и вовсе не стоило бы останавливаться на этом вопросе, если б не анимация. Бой с использованием суперударов — безусловно одна из лучших находок разработчиков. Просто невозможно не смеяться, когда кривоногий, горбатый крестьянин неожиданно в кувырке подкатывается к плечистому латишку, протыкает его вилами и откатывается назад. А чего стоит Маленький Джон, в прыжке двумя ногами сшибающий на землю трех-четырех противников! Нет, это нужно видеть.

Второе нововведение было призвано привнести в игру «экономический элемент». Дело в том, что наша бравая шайка имеет в лесу некую базу, где мы можем производить необходимые нам вещи. Те разбойники, которые не участвуют в миссии, усердно трудятся, изготавливая стрелы, сети, выращивая лекарственные растения и яблоки. Все, что они заготовят, можно взять с собой на следующее задание. В общем, удобно, но... Особого смысла в этом я не увидел. Практически всегда можно найти необходимые предметы прямо



на месте. Короче говоря, хозяйственная деятельность Веселых Ребят не вызывает абсолютно никаких эмоций. Ну, работают, ну и ладно.

Ругать так не хочется, а надо

Мне действительно не хочется ругать эту игру. За то время, что я провел в компании Волчьих Стрелков, я с нею как-то сжился и просто перестал замечать недостатки. Но они есть, и мимо некоторых из них пройти просто нельзя. Вспомните, что особо подкупало в Desperados — ярко выраженная индивидуальность главных героев. Док, Сэм, Купер, Санчес и остальные — это абсолютно живые и очень прикольные персонажи. С первых же кадров начинаешь верить, что такти да, это действительно бандиты и авантюристы, волею судьбы организовавшие самую крутую банду Техаса. В «Робин Гуде» это раскручено намного более блекло. Во-первых, банда достаточно большая и какая-то безликая. Даже центральные герои — сам Робин, Мэриэн, Уилл, монах Тук, Ма-

ленький Джон — по колориту не дотягивают до своих ровесников с Дикого Запада. Обидно, даже очень.

Также расстроили промежуточные миссии. Дело в том, что между выполнением сюжетных квестов нам предлагают поразвлекаться, останавливаясь на лесных тропинках караваны с награбленным добром, идущие в Ноттингем. В общем-то, все правильно. Ведь разрознение обозов шерифа всегда было основным занятием банды Робина Гуда. Но почему разработчики застав-



ляют нас гробить эти самые обозы на одних и тех же картах? Я не помню точного числа местностей, обозованных ребятами из Spellbound для наших грабительских операций, но их количество не превышает трех-четырех. В начале этого не замечашь, но приходит момент, когда становится просто скучно.

В общем, не могу сказать, что подобные недостатки не портят впечатления от игры. Портят, особенно на первых порах. Но достоинства несомненно перевешивают.

Красивые картинны

По традиции нужно что-то сказать о графике. Игра, как известно, сделана на движке Desperados, только грязно-желтые прерии здесь заменены зелеными лесами. Честно говоря, суровая красота американских равнин мне как-то ближе, поэтому в начале мне даже показалось, что в графическом исполнении Robin Hood проигрывает своему старшему брату. Но это лишь в начале. Стоило только добраться до первой замки, как мнение тут же поменялось на диаметрально противоположное. Огромные стены и башни действительно поражают воображение. Не видел я настоящих средневековых замков, но замки в «Робин Гуде» — это что-то. Хотя, конечно, поклонники 3D, наверняка, обольют игру помоями за кучки пикселей, от которых ребит в глазах. Здесь уже, как говорится, на вкус и цвет... А спор о том, что лучше — 3D или 2D, еще долго не утихнет. В общем, графика как графика. Desperados видели? То же самое, только серо-зеленое ☹

Традиционный вывод

Действительно традиционный, ибо что тут выводит. Играть нужно. Вот только кому? Тем, кому понравился Desperados, это прописано однозначно. Тем, кто предпочитает всеские красивые игры, просто необходимо. А вот фанатом вдумчивой тактики... Не знаю, может, и не понравится. Хотя, думаю, тоже стоит попробовать.

В квартале Action начато работать новое здание, в котором вам в очередной раз предложат спасти мир. Если вы с одинаковым мастерством владеете двуручным топором и ракетоплутером, то вам сюда.

Антон ПОЛУЭЛЬФ the_call_of_ctulu@yahoo.com



Разработчик: Metropolis

Издатель: JoWood

Жанр: TPA с элементами RPG

Системные требования: PIИ-600, 128 МБ RAM, 16 МБ Video (лучше побольше ☺)

зя лучше, так как эта игра — смесь топора варвара, шотгана и плазменного дезинтегратора. Но обо всем по порядку.

Рассмотрим главного героя — Майкла Травински, а в будущем архангела Михаила. Как ни странно, разработчики не стали применять к нему стандартный шаблон — полная потеря памяти. Наш подопечный все прекрасно помнит. Как жил — не тужил где-то в Америке. Как ехал в один прекрасный вечер куда-то на своей тачке. Как в его машину ни с того, ни с сего на повороте врезался грузовик. Само собой, он подумал, что умер и, очухавшись, уже приготовился к встрече с Господом Богом или с Дьяволом, но не тут-то было. Какие-то монахи какого-то Лазурного Ордена начали нести ему несусветную пургу об Избранном, мече света и ордах нечисти во главе с Повелителем Тьмы. Самое интересное, что Избранным является именно Майкл, и именно ему нужно замочить главную букву мечем света. Ну что ж, все это мы проходили, причем не один раз. Вооружившись люминисцентным мечиком и выпилив пару несложных упражненьиц для освоения примитивного управления, ведем нашего героя на встречу с его счастьем.

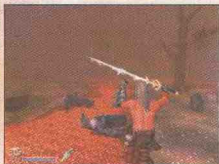


На выходе из монастыря нас останавливает еще одно чудо — ангел-хранитель по имени Айви Роз. Она, после короткого вступления, телепортрует Майкла прамежоньку к Повелителю Света. Тут-то и происходит что-то вроде **выбора персонажа**. Почему «вроде»? Да потому, что персонаж у нас только один — Майкл ☺. Повелитель предлагает нашему герою две формы, одна из которых станет его вторым Я. Именно вторым, потому что постоянно находиться в форме Призрака или Воина Майкл не сможет из-за ограничения жизненной силы (mana). Мне кажется, Воин намного лучше. Зачем прятаться и бояться умереть от удара заухалдного зомби, если можно всех похоронить в канюсту ☺. Хотя — на вкус и цвет, как говорится...

Теперь расскажем о **системе боев и управлении**. Манчюкинские — это еще мягко сказано. Прimitивно до безобразия. Герой умеет рубить только сверху вниз и слева направо. Ну, где это видано? Нет,

Дело было вечером, делать было нечего. Сидел я, как обычно, за компом и очень хотел, чтобы меня напечатали в Мик'е. Но для этого нужно было написать статью про недавно вышедшую игру польских разработчиков Metropolis под названием «Архангел». Честно скажу, что писать статью в музей было гораздо легче, так как старую игрушку я любил на протяжении многих лет, прошел вдоль и поперек и знал все ее нюансы. А в случае с новой игрой нужно приложить некоторые усилия для более-менее объективного обозрения. Но ведь на то он и первый раз, чтобы было сложно ☺.

— ...ты Избранный, избранный высшими силами, то есть мной, чтобы спасти этот мир от разрушения нечестивыми легионами Тьмы! — пафосно вещал Ранд, притворившийся Повелителем Света и увеличенный голграммным проектором до размеров статуи Свободы.



Агент Полуэльф, слушающий эту торжественную мусть уже минут 20, скучающе посмотрел на шефа и еле сдержал желание зевнуть. А липовый Повелитель Света продолжал:

— Путь Избранного тернист и полон опасностей, но даже в самом темном и зловонном подземелье Сила Света будет рядом с тобой. Какую форму ты выбираешь — Призрака или Воина?

— Шеф, а можно я магом поиграю? Ранд, констатируя факт:

— Тупой. Значит, будешь файтером! А теперь вперед и с песней, а то мир занемает!

— Но, шеф, — взмолился Полуэльф, — это же скучатисто невыносимо, неужели мир не обойдется без очередного Спасителя?

— Конечно, обойдется, как, впрочем, и Департамент без твоих услуг. Посему, если ты собираешься здесь работать, спасать придется. Да, и чтоб не позже чем через один галактический день отчет был у меня на столе.

Агент Полуэльф уныло поплелся к порталу. Перед самым входом к нему внезапно вернулся утраченный в беседе с шефом оптимизм. «А вдруг почирвится, ведь спасать мир можно по-разному», — подумал он и лихо запырнул в сияющую дверь...

Меня всегда удивляло, почему в рядах геймбозревателей завелось странное обыкновение эжшенцы от третьего лица все поголовно называть TPS (third person shooter). А ведь собственно шутеров из них только половина. Остальные представляют собой фэнтезийные саги с главным героем Мани и Меча, типа Rune или Blade of Darkness. Поэтому я и решил открыть Америку через форточку, а именно, придумать новый жанр ☺, включающий в себя и то и другое направление — TPA (third person action). Причем «Архангелу» это определение подходит как нель-

я, конечно, не прошу суперавораченных комбо из *Blade of Darkness*. Мне вообще для счастья много не надо. При виде этого убожества просто слезы на глаза наворачиваются. Также Майкл может приседать, прыгать влево, вправо и вперед, стрейфиться и бегать (ходить не умеет ☹).

Постигается сия наука очень быстро. Для ветеранов Квейка и Контры вообще как два



пальца об асфальт. «Наверное, автор немного пересидел за компьютером, в Квейке нет мечей и топоров», — подумают читатели. «Зато там есть ракетлаунчер и шотган» — отвечу я. Вы удивитесь, но в «Архангеле» они тоже есть! Правда, об этом чуть позже.

Остановимся подробнее на оружии «Старой Эпохи» («Old Age») — именно так называется первая из трех частей «Архангела».

✓ Нож (Knife) — единственное оружие, которое рубит справа налево ☹. Практически не используется.

✓ Короткий клинок (Short sword) — хорош, только им и пользовался.

✓ Топор варвора (Barbarian axe) — мне почему-то показалось, что короткий клинок лучше, а так особой разницы между ними не заметил.

Наверное, должно быть еще какое-то оружие, но потратив уйму времени на бесполое шныряние по локациям, я так и не нашел его.

Из стреляющих имеются:

✓ Лук (Bow) — далеко, но слабо. Стрелы бывают трех видов — обычные, ледяные и огненные.

✓ Арбалет (Crossbow) — близко, но сильно.

Мне кажется, что при тех скоростях, на которых бегает герой и его враги, исполь-



зование дальноточного оружия уместно только в случае дуэли лучник-лучник. Хотя, опять-таки для крутого рейдера нет пределу беспределу.

Ну и, конечно же, нельзя не вспомнить о крутейшем артефакте, который

Майкл пронесет через все три части — Меч света (Sword of Light). Некоторые индивидуумы настолько долго находились под вредным влиянием тьмы, что обычным оружием их нельзя даже поцарапать. Можно догадаться, что эти нелюди (в прямом и переносном смысле) являются игровыми Боссами. Меч света — единственное лекарство от их. Хотя до своего антагониста — меча тьмы из одноименной игры — Светочу еще толпать и толпать ☹. Каждый взмах этим перочинным ножиком будет отнимать у вас приличней кусок маны, поэтому советуем, когда будете, все-таки попадать по врагу.

От обычных служителей тьмы также есть весьма сильный антибиотик — превращение в Воина. В описании сказано, что, пребывая в этой ипостаси, герой получает в два раза меньше повреждений. По-моему, он вообще их не получает ☹. За такую малину приходится платить быстрым расходом жизненной энергии, которая, подойдя к нулю, вернет Майкла к его обычному облику. Это, если можно так выразиться, умение можно прокачивать до третьего уровня (впрочем, как и все остальные). Соответственно, будет уменьшаться расход маны, и увеличиться сила удара.

Вот мы и подошли к пресловутому элементу РПГ. За убийство невинных монстров и выполнение простеньких квестов герой будет получать кроме морального удовлетворения еще



и некоторую эфемерную субстанцию, в народе обзываемую экспой. Тратя ее, можно приобрести новые или прокачать старые *скиллы*, которые по своей природе все являются *маническими*, или попросту — заклинаниями. Здесь есть и регенерация, и различные типы защитных дур и «много-много» всего. Знаете, почему «много-много» в кавычках? Да потому что спеловос катастрофически МАЛО! Почему нет фэйерболов и цепных молний? — кричит душа. Но такая мысль может появиться, если смотреть на игру со стороны средневековья. А если посмотреть со стороны киберпанка?

...Агент Полуэльф уже битые полсутки без останков бегал по пересеченной местности, время от времени припадая к земле и со страхом всматриваясь в щели между текстурами — нет ли там Ранда. Последний час толов сверлила только одна мысль — только бы все успеть сделать вовремя.

Пусть будут прокляты эти монахи с их дурацкими заданиями. Видите ли, чтобы вычислить дислокацию Повелителя Тьмы, нужно найти три камешка: тела, сердца и души. Их объединенная энергия вычислит сволочь, где б она не находилась. А ведь Шеф за промед-

ление по головке не пощадит. Ну да ладно, хвала Богом и Ранду, что все это уже позади. Щас зайдем в портал, и тебе конец, сукопаст...

...Что за фигня, а где Главная Вражина? А что с декорациями случилось? Эй! Люди! У меня костюмчик другой был! Да и с физиономией что-то произошло — глаза горят, волосы побелели...

Такие мысли пронеслись в голове Полуэльфа, и вдруг его как будто током стукнуло: — Чего глаза выпулил? Вперед, а то с работы погугли!

— Шеф, я не знал, что вы телепатией ув-



лекаетесь, — оторопело промямлил агент.

— Ты обо мне еще многого не знаешь. А теперь, чтобы ты быстрее пришел в себя, даю небольшую вводную характеристику. **Часть вторая.** Место действия — Берлин 2039 года. Цель действия — уничтожить Зло.

Само действие проходит по плану, утвержденному мной ранее. А это означает не стоять на месте, а разбираться что к чему!

— Есть товарищ генерал!!!

— И не паниковать!

— YES, SIR!

— Конеч связи.

Агент Полуэльф засуетился и начал подбирать все, что плохо лежало в комнате. Схватив пистолет, чуть не отстрелил себе ногу. Тут-то к нему и вернулись знания, приобретенные в школе ДЗБР — из пистолетов стреляют, а не используют в виде метательного снаряда...

Ругать «Архангел» можно и даже нужно, причем ругать так громко, чтобы все слышали. Главное — не упустить в море мата-пермата и куче пилых помидоров саму суть. А суть в контрасте. Начало второй части просто-таки валит с ног (гонимое, со ступа ☹). Управление как было, так и останется привычным, вот только чтобы привыкнуть к нему, нужно иметь стальные нервы. Ведь в 2039 году особо меч не размахнешься, придется стрелять. Такой себе прыжок из мрачного прошлого в мрачное будущее. Оригинально! Только за это стоит сиять перед полками шпалу. Правда, складывается впечатление, что прошлое и будущее не наше, а какого-то клона планеты Земля, где вместо Бога Павелитель Света, а вместо христианина — культ этого самого Света.

А клоны, как известно, всегда хуже оригинала.

Но вернемся к нашему герою. Он уже сильно изменился. Процесс трансформации, начавшийся еще в Старой эпохе, в Берлине

становится особо заметным. Теперь Майкл уже лишь отдаленно напоминает старого доброго Майкла Травински, каким его знали друзья и жена. Тело покрылось непонятными узорами, волосы стали белыми как снег, зрачки исчезли. Каждый предсмертный вольтежной твари приближает нашего героя к его



истинной сущности, сущности архангела Михаила. И какая разница между разными временами, если Зло всегда одинаково. Просто оно принимает разные формы. Вчера Тьма поробовала честного монаха. Завтра она то же самое сделает с жадным главой корпорации КЕ.О.С. И тот и другой убивают мечом света. Декорации меняются, Зло — никогда...

Тщательно пытаясь найти хоть какие-то проблемы немецкого антуража в киберпанковом Берлине, я тем временем бегал и собирал новую коллекцию оружия. И вот что я насобирал.

- ✓ Нож (Knife) — куда уж без него ☺.
- ✓ Пистолет CUW-9 — хороший, стреляет быстро, патронов много, повреждения маленькие.
- ✓ CUW-9 с глушителем (CUW-9 with silencer) — то же самое, но бесшумное.
- ✓ Дробовик (Shotgun) — повреждения побольше, но далеко стрелять не может.
- ✓ Снайперская винтовка (Sniper rifle) — чистой воды слонобой. Один выстрел — один труп.
- ✓ Пулемет GMS-30 (GMS-30 machine gun) — наш выбор! Вот только патронов для устройства полноценной кровавой бани просто мизер.
- ✓ Гранатомет Освободитель (Liberator rocket launcher) — хорошее название, а главное, прямо в точку. Сгинь, нечистая ☹! Снаряды к нему бывают двух видов — обычные и самонаводящиеся.



Теперь немного о врагах, а точнее о программном коде, потраченном на их интеллекту. Сообразительности у них — хоть отбавляй, хоть не отбавляй... Единственное, что могут — спрятаться за углом, потом се-

кунд через 5 опять выйти и умереть от ваших пуль. А при наличии безобразно сильной формы Воина процесс уничтожения монстров становится легкой прогулкой. Хотя, при желании, можно сознательно усложнить себе жизнь и как можно реже превращаться в берсеркера. Из-за нелюбви к примитивизму я так и делал.

Но проблема даже не в тупости ИИ. Проблема в динамике всего происходящего на экране. Складывается впечатление, геймплей страдает каким-то неудачным уклоном в аркаду. Ну зачем персонажу и врагам такие бешеные скорости? По противнику более-менее реально можно попасть, только если он стоит на месте (кстати, он почему-то стреляет намного точнее). И как я не пытался настроить сенситивити, результат не менялся. А может быть, дело в слишком маленьком прицеле или, может... черт его знает. Да уж, с холодным оружием было все проще — пришел, увидел, разорвал. А с огнестрельным получается — пришел, увидел... не попал ☹. И не надо кричать и обзывать меня ломером. За свою жизнь я настрелялся и напрыгался быть здоровым.

А сейчас кратко расскажу о **третьей части игры**. Называется она «**Забитое место**» (Forgotten places). Именно здесь



Майклу придется в неравной (правильно, нам такса мелочь не равна ☹) схватке победить Повелителя Тьмы. В отличие от первых двух, эта глава откровенно порадовала. После ее подруги давно остывший интерес к игре вспыхнул с новой силой. Не знаю, что именно меня в ней так пропелеро. Может быть, красивые локации. Может, появление нового оружия. Оно всего одно, но зато какое!

Р-И концентратор энергии (P-I energy concentrator) — вот ответ на все непонятки врага. В качестве патронов использует духовную энергию, стреляет по площади, то есть это единственное оружие массового уничтожения в игре.

Да и Майкл в третьей части покрасивее будет ☺. Кстати, полжизни странно интерпретировали образ архангела, или просто ангела, который с детства нам вдалбливали из телевизоров и книг. Архангел от Metropolis больше смахивает на злого хитрого, чем на милое создание с нимбом над головой и крылышками.

...Агент Полульф стоял и тщательно вытирал носовым платочком меч света. Убедившись, что артефакт блестит так же ярко, как раньше, он наконец-то дал волю эмоциям и разорвал тишину помещения победным кли-

чем народов центральной Африки. А радоваться было чему. Повелитель Тьмы, подозрительно смахивающий на Саурона, наконец-то повержен. Все сложилось просто великолепно. Времени для отчета еще есть. А это означает хорошее отношение со стороны шефа, которого (шефа, а не хорошего отношения) агент боялся гораздо больше, нежели никемного «Повелителя». Бросив брезгливый взгляд на тушу врага, довольный собой агент Полульф пошел к открывшемуся portalу...

О чем я еще не рассказывал, так это о **графике**. Она неплохая, хотя и оставляет впечатление некой мультяшности. Герой прорисован хорошо. Очень интересно следить за его мутацией в архангела. А вот **анимация**, прямо скажем, хреновая. Особенно это заметно в скрытых сценах, кои будут достаточно много. Что еще плохо, так это **дизайн уровней**. И если в первой части это еще не так заметно, ибо в чистом поле и в пещерах особо не надизайнишь, то в Берлине вся убогость воображения польских проектировщиков очень сильно бросается в глаза. Сразу вспоминаются унылые пейзажи Анахроноса. Архангелу до этих красот — как до Камчатки пешком. Хотя, как я писал выше, третья часть очень даже ничего. **Музыка** в игре тоже есть, и она мне не понравилась. Однообразная какая-то. А теперь остановлюсь на **озвучке**. Выстрелы, взрывы, вскрики, хлопы, прилопы и звуки шагов списывать не буду, так как они на уровне. А вот о диалогах расскажу поподробнее. Суть хороша, ничего не скажешь, но вот исполнение, мягко говоря, оставляет желать лучшего. Вместе с анимацией озвучка в скриптах создает впечатление, что перед вами говорящие куклы, лишенные эмоций, а не живые люди.

Количество символов в статье медленно, но верно перевалило за 13000, а это значит, что пора делать выводы. Очень сложно, господа, их делать, скажу я вам. Впечатление об игре у меня сложилось двойственное,



и, к сожалению, мне больше она не понравилась, чем понравилась. С одной стороны, не хотелось в первой же «серьезной» статье выливать сплошной негатив на головы читателей, а с другой — жанр игрового обзора требует объективности. Хотя я старался, очень старался найти в игре все хорошее. Поэтому и поучился такой материал — наполовину позитивный, наполовину негативный. Количество недороботов и досадных промахов в игре явно перевешивает достоинств.

И тем не менее «Архангел» не является конкретным отстоем. Вот такой парадокс...

Засохну охладиться. И пусть Свет будет вашим поводом, друзья мои!

Вы считаете, что вода превращена в возведение огромных империй? Перед ашшим, тенем преклоняются все монархии Европы? Попробуйте применить свои знания на территории древнего Китая. Но помните: Восток — дело тонкое.

中國皇朝興盛之世 中國皇朝興盛之世 中國皇朝興盛之世 中國皇朝興盛之世

El Zin Maniac Foo Ji a.k.a. RIP.MANIAC rest@zeos.net

Emperor

Rise of the Middle Kingdom

中國皇朝興盛之世 中國皇朝興盛之世 中國皇朝興盛之世 中國皇朝興盛之世

Системные требования: P2 300 МГц, 128 Мб ОЗУ, 8 Мб видео

Нет приятнее занятия, чем кроссворды почитать. Правда, везде есть свои исключения — как, например, сейчас, когда я уже третий час бьюсь головой о стену, пытаюсь разрешить вопрос: «Продолжите логический ряд: Рим, Египет, Греция...». Пять букв, на «Ки» начинается, на «той» заканчивается. Еще через час, заработав сильную головную боль и трещину от пола до потолка, я сдался и отправился к Ранду, который, как многие полагают, знает все. Ранд встретил меня с распростертыми объятиями и новым заданием, направляющим меня на новостройку в квартале экономических стратегий. Постройка называлась **Emperor: The rise of Middle Kingdom** и возведена была давно уже слезавшимся дуэтом **Impressions Games** плюс **Sierra**, к которому еще примазалось молодая компания **BreakAway Games**. Как известно, от «импрессиониста» заговорили именно после их достижений в области градостроительства, причем все начиналось с

ного объема продаж показав, что данная золотая жила не иссякла, да и искать в ближайшем времени не спешит. Но снова муштровать тему пирамид девелоперы явно не захотели и принялись искать новую территорию для постройки супер-пулвер-мегагорода. На эту роль явно претендовала древняя Греция, и отказ от ее разработчики не смогли. Zeus с Poseidon им принесли еще много денег в широкие карманы «импрессиониста», и они вновь вспомнили о сиквеле. И стали думать. Какая там цивилизация еще не обрабатывалась? Китай? Что ж, пусть будет Китай! И стали строить, а вернее, всю черную работу вазалили на BreakAway'цев, а сами лишь давали ЦУ. И то ли эти указания были крайне подробными, то ли BreakAway'цы все схватывали на лету... Короче, «Императора» получили в лучших традициях всех предыдущих игр, ничего старого не было упущено, но даже добавлено пару новшеств.

Из раздумий об истории создания меня вывел напоминание Ранда о том, что торчать у него на пороге столь долгое время крайне не рекомендуется, а быстрое перемещение в сторону новостройки, наоборот, чрезвычайно приветствуется. Так и не ответив на мой вопрос из кроссворда, шеф выпроводил меня за дверь, так что мне ничего не оставалось, кроме как сесть за корей и ехать к зданию. Кроссворд так и остался неразгаданным.

Общая концепция игры, всен пень, не изменилась. Как и предполагается, строительство начинается с разметки дорог и расписывания вдоль них объявлений «For Sale». А как только прибудут первые переселенцы и поставят свои соломённые хижины, на вас сразу посыплются просьбы типа «Пл-и-и-ить». Приходится строить колоды, благо в Китае (в отличие от того же Египта) с пресной водой перебес не наблюдается. Второе, чего хатят аборигены, это, конечно, еда, именуемая в народе «хэвчином». Для начала их устроит любое качество съестных припасов, лишь бы не заплыло от голода. Но получив доста-

туп к религии, пенек (ткань такая, конопляная, между прочим) и развлечениям, они начинают требовать разнообразить свой рацион. Попытки подсушить им фрикадельки



разных размеров не прокатывают, поэтому приходится искать альтернативные виды пищи, коих в игре хватает — от капусты до сои. Чем более разнообразное меню у жителей, тем счастливее они себя чувствуют.

Еще повышению счастья способствует налаживание благоустроенности района путем разбивания садов, сооружения ступ и ограждения индустриальных кварталов от жилых специальными заборчиками. Но даже после всех этих манипуляций нельзя твердо быть уверенным, что город начнет процветать. Ведь надо также обеспечить постоянный приток юаней в свою казну, да и от случайных набегов кочевников необходимо защищаться. В общем, жизнь китайского мэра города не так уж и проста, как может показаться на первый взгляд неосведомленному человеку. Но если думать, то все настолько логично, что запомнить во всех нюансах — дело техники. А игроки, в свое время уже покорившие просторы Рима/Египта/Греции, должны оспаривать со всем с полниной, поэтому полностью расписывать все функции игры я не стану, а остановлюсь лишь на нововведениях, появившихся со времен Зевса.

Первое из них мы видим уже в самом начале игры при генерации алтер эго. Прият-



игры, именуемой Caesar. Идея прошла на ура, и Impressions решила выжить из нее все соки. Так что вскоре свет увидел «Цезарь 2», а еще чуть позже и «Цезарь 3». А потом то ли «Сьерра» заблудилось, то ли самим «импрессионистам» надоела однообразие, но решили они действие игры перенести из Рима в Египет. Полюбовавшись, и вуаля — пред нами Pharaoh, а следом и Cleopatra. Огром-

но поразил тот факт, что кроме имени следует выбрать собственный знак китайского календаря. Делается это для того, чтобы при наступлении «своего» года игрок получал какой-либо бонус, например, снижалась стоимость постройки зданий или просто появлялись на складе необходимые товары. Не то чтобы без этого бонуса не выжить, но все же чертовски приятно.



Стоит также отметить, что из игры полностью исчезли все боги, божества и божки. Вместо них появились герои, которым и приходится подносить дары, чтобы вызвать их в свой город. В виде подарков может выступить любой наличествующий на складе товар. Таким образом убивается сразу два момента: во-первых, предоставляется отличный способ избавиться от различных излишков, а во-вторых, повышается настроение у героя. А герой в хорошем расположении духа, да еще и разгуливающий по улицам, приносит огромное количество бонусов. Он может и благословить постройку, и защитить город от нападения, и отправить гуманитарную помощь соседу. Пользу от него немало, так что старайтесь удерживать его у себя как можно дольше.

Вместе с богами ушли в небитие практически все фестивали — кроме Нового года. Но даже этот фестиваль, проводимый, кстати, на рыночной площади каждый февраль, сильно повышает настроение граждан, поэтому пренебрегать им не стоит.

Еще одно нововведение создано по мотивам китайской мифологии и поверий. Существует у них такая штука, как «Фэн-Шуй». В общих чертах ее можно охарактеризовать старинной поговоркой «всему свое место, всему свое время». То есть каждое строение связано с одним из типов энергии, иными словами — ассоциируется с землей, металлом, водой и т.д. Различные участки территории тоже ассоциируются с разными субстанциями. Так вот в идеале, чтобы здание работало на все 100%, оно должно быть расположено на «родной» местности. Отследить, соблюдается ли это соответствие, довольно просто во время постройки зданий. Если место подходящее, то строение вырастает в зеленый цвет, в противном случае — в желтый. На мой взгляд, ничего особенного этот «Фэн-Шуй» в геймплее не принесет. Но надо же, в конце концов, чем-то выделяться?

Вот, собственно, и все глобальные нововведения, появившиеся в «Императоре». Все остальное связано скорее с особенностями китайского этноса. Например, наличие нескольких религиозных учений, таких как буд-

дизм или даосизм. Каждое из них улучшает настроение граждан и способствует вызову различных героев, следовательно, при выборе между ними именно на это следует обращать внимание. Чудеса и памятник архитектуры тоже «перекрасились» на китайский манер. Теперь вместо огромных пирамид и храмов мы будем строить пагоды — боскребы на пару с великими китайскими стенами и т.д.

Из режимов игры в «Императоре» присутствуют «Историческая кампания», «Одиночная игра» и «Сетевая игра». Первый режим содержит семь подкампаний — по одной за каждую китайскую династию (Xia, Shang, Zhou, Qin, Han, Sui-Tang, Song-Jin — проще напечатать, чем выговорить). Рекомендуется проходить их по порядку, поскольку они немного взаимосвязаны, да и сложность пропорционально возрастает от первой до последней. В принципе, кампании были и в «Звездах», поэтому заострять внимание на них не буду.

А вот в одиночной игре появились парочка новых фиш. К примеру, выбор века (бронзовый, железный, стальной) или наличие стихийных бедствий. Но главное — это пункт «случайная карта». Насколько в помню, ранее генерировать карту прямо на ходу было невозможно. Действительно, данный пункт вполне может повысить replayability игры, что не может не радовать.

Ну, а сетевая игра — это вообще фиш!



ка №1 «Императора». Ведь раньше такого режима не наблюдалось. Доступны типы игры «Кооператив» и «Соревнование». В первом случае игроки (до восьми человек) сообща отстраивают один город, стараясь выполнить все поставленные задания, а во втором соревнуются в этом деле друг с другом. Признано, сам не пробовал, но это, должно быть, очень весело — силами восьми игроков отстраивать один городок на самой миниатюрной карте.

Плюс ко всему этому, к игре прилагается не слишком удобный, но вполне функциональный редактор сценариев. Крайне рекомендуется к подробному изучению. На досуге можно будет склепать отличную карту, дабы поспаздаться с друзьями в мультиплеере.

Движок в игре тот же, следовательно, никаких особых изменений ожидать не следует. Все та же набившая оскомину касоугольная изометрия вновь крутится на наших мониторах с максимальным разрешением в 1024x768. А с учетом того, что все объекты стали крупнее, то на экране помещается катастрофически малая часть карты. И со вре-

менем, когда город разрастается до размеров средневекового мегаполиса, жителей задок на пять тысяч, становится крайне неудобно ездить мышкой по всей его территории в поисках, скажем, рухнувшего здания.

Но с другой стороны, графику немного подотрущивали по части детализации. Теперь можно рассмотреть чуть ли не каждую травинку. Анимация пешеходов и зданий вообще заслуживает всяких похвал, поскольку прорисованы они с юмором и любовью. Что стоит только рыболовецкий принцип, на котором двое дерутся, нещадно избивая друг друга свежелеймонной рыбешкой. Приятно еще и то, что некоторые модели бывают прорисованы в нескольких вариантах, к примеру, поселенец может тащить тачку с раскрытым или с закрытым зонтиком и т.д. Мелочи, конечно, но убеждаешься, что игра рисовалась не тяп-ляп, а очень тщательно.

О звуке же можно сказать только хорошее. По правому клику на лобовом пешеходе раздается длинная тирода на тему того, что сей персонаж думает об этом городе. Клик на здании заставит прозвучать короткую запись звуков, которые это здание должно издавать. Например, в стиле окриватая постоянно раздаются потрескавшиеся правдоподобные звуки падений и жалобные стоны, оружейная вас встретит разнострунным стуком молота по наковальне и лязгом мечей. Жаловаться не на что — озвучка с каждой игрой все улучшается и улучшается.

А вот о музыке ничего толкового сказать не могу, понеже выключил ее на четвертой минуте игры. Качественная, симпатичная, китайская народная, но славянской душе неродная. Не знаю, на чем играют китайцы, но похоже это на производную фольклора. Никким образом не хочу обидеть любителей восточной музыки, но эти треки я не оценил. Хотя кто знает, вдруг кому-то понравится...

Это не клон. Это не симкл. Это не add-on. Это MOD! Мод «Цезаря» в китайском стиле. Если вам понравились предыдущие игры серии, то эту купите стоит. Не надо только глупости, что нам подсушили тот же чу-по-чупс, но в обертке с кероликами. Это не попытка выжать очередную сумму денег из потребителей практически на халяву. Так



было задумано — добавить несколько новых элементов, а вместе с этим много часов геймплея. Полагая, где-то через годик появятся еще одно подобная игра, но на сей раз действие будет разворачиваться где-то в Индии, или в Вавилоне, или в джунглях Майя. Неважно. Главное — серия еще жива, а значит, продолжения еще будут.

Волчий закон — закон Силы. Волки — хищники. Хищники — это те, кто не боится умереть. Волки — это те, кто не боится убить. Волки — это те, кто не боится жить. Волки — это те, кто не боится любить. Волки — это те, кто не боится...

Дмитрий ЧИТАЛОВ alonegamer@ukr.net

BANDITS PHOENIX RISING

Жанр: racing/action

Разработчики: Grin

Издатель: Pan Vision/Snowball

Системные требования:

✓ **минимальные:** P2-400, 128 Мб, 3D-акселератор;

✓ **рекомендуемые:** P3-700, 256 Мб, 32-Мб видеокарта (желательно второй GeForce или лучше).

Я рожден был ночью...

Меня всегда спрашивают: «Откуда я знаю Феннека?» Знаете, я сам часто задумываюсь над этим вопросом и, как назло, ничего конкретного никогда не могу вспомнить. Не знаю, может, когда каждый день полон неожиданностей, а вчерашнем дне вспомнить просто



некогда. А мы с Феннеком никогда не позволяли себе заснуть спокойным сном. Противоположностью Побочное действие крепкого сна — летальный исход. И это далеко не шутка. Чувство юмора пропадает в таких условиях безвозвратно. Сколько раз мы должны были погибнуть, и сколько раз он спасал мою шкуру и не давал костлявой забрать меня с собой. Этого, к сожалению, я тоже не вспомню. Посмотреть в глаза смерти и не отвести взгляд — это мы с ним умеем. Профессия, знаете ли, обязывает... А смотреть приходится и приходится часто. Чтобы выжить в Пустыне,

иногда необходимо уничтожить себе подобных, иначе то же могут сделать и с тобой. Сомневаюсь, что у кого-то возникнут угрызения совести по поводу безвременной кончины двух одиноких бродяг. Очень самонадеянно. Пустыня уже столетия живет по своим написанным законам. Жестоким и несправедливым. Законом, которые гласят, что сильный всегда прав, а слабый — мертв. И вряд ли в ближайшее время что-то изменится.

Помнится, когда-то эти отморозки из Волчьей Стаи возмнили, что они сильнее меня и Феннека. Или они думали, что мы простим им кражу дистиллятора? Ведь этим они мало того, что нанесли серьезную обиду, так еще и наше существование поставили под угрозу. Ведь без воды даже сильный превращается в слабого, а слабый, согласно закону Пустыни, в мертвого. Нашей старой колымаге было вполне достаточно, чтобы вмиг оказаться на территории Волчьей Стаи, а пулемет на башне и дробовик на бампере завершили начатое. Живым не ушел никто. Дистиллятор возвратился к законному хозяину, а кости обидчиков, начисто обглоданные стервятниками, наверное, до сих пор белеют под палящим солнцем. Все это происходило ранним утром.

А уже после обеда нам пришлось самим стать грабителями и, перебив воиранку, захватить вражеский конвой. Должен сказать, дрались коноводы не на жизнь, а на смерть. Еще чуть-чуть — и мы бы не унесли оттуда ноги. Не буду преуменьшать своих заслуг, но в который раз нас спасло мастерство Феннека. Итак, второе правило Пустыни: плохой водитель — мертвый водитель. Иногда даже смертоносный пулемет не в силах помочь, а мощный двигатель делает свое дело всегда. Вот почему мой друг до сих пор жив. Знает, хорошо знает, когда нужно что есть мочи нажать не на спусковой крючок, а на педаль газа. Я его за это очень уважаю. И поверьте

мне, старый Рудольф в людях никогда не ошибался. Третье правило Пустыни — не доверять никому. Но этот пронира — случай особый. Все, я устал. И возраст уже не тот... Воспоминания — вещь тяжелая, особенно в таком количестве.

Таится чудовище-змея

Я давно подозревал, что люди, которые пишут сценарии для компьютерных игр и фантастических фильмов, закоренные эгоисты. **Bandits: Phoenix Rising** окончательно укрепил в моем неустойчивом сознании былого геймера эту мысль. Судите сами, светлое будущее человечества для них — это как минимум глобальная эпидемия, покорение Земли инопланетным и в обязательном порядке враждебным разумом или на худой конец падение метеорита размером с Австралию. Но это так, мелочи, сказки для моральной некрепких личностей. А для игроков с более стойкой психикой имелась припрятанная в рукаве козырь. Война, конечно, мировая, естественно, ядерная и, безусловно, с неминуемым крахом человеческой цивилизации. Вот что должно было задеть за живое даже неисправимых циников. Это тема на сегодняшний день уже достаточно хорошо изуче-



на и изрядно эксплуатировалась во многих кино-, видео- и других продуктах, призванных скоротать наш с вами смертельно спокойный досуг. Неоднократный просмотр «Терминатора 2» плюс повторное прохождение всех частей «Фоллаута» — и ядерные грибки в глаза обеспечены. Личный опыт ☹

Но война — это только предисловие, эпиграф. Дальнейшее развитие событий протекает уже в изощренном до неузнаваемости постапокалиптическом мире. Бурная фантазия авторов густо заселяла его дикийми формами жизни вперемежку с небольшими группами везучиков, которым чудом удалось уцелеть. Немного-исчезнувшим остаткам некогда могучей человеческой расы приходилось впадать, жалкое существование, постоянно сражаясь друг с другом и с представителями мутировавшей флоры и фауны за место под радиоактивным солнцем.

Недавно появившаяся **Bandits: Phoenix Rising**, разработчиком которой стала компания **Grin**, давала возможность распробовать новую порцию ностальгических от постядерной романтики, но к счастью, лишь на экране мо-

[illegible]

А в квартале Симуляторов открылась долгожданная пристройка «Зарница (Шторм)». Если в вашей груди бьется сердце настоящего пилота, то вы, непременно, не упустите возможность снова с голыми руками окунуться в круговорот воздушных сражений.

Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf werewolf21@mail.ru

ШТОРМ

СОЛДАТЫ НЕБА

Жанр: аркада/симулятор

Разработчик: MADiO

Издатель: БУКА

Системные требования: минимальные — PII-266, 64 МБ ОЗУ, DirectX-8.1 совместимая видеокарта 16 МБ, 700 МБ HDD; рекомендуемые — PIII-800, 128 МБ ОЗУ, DirectX 8.1, 32 МБ видео

Мультиплеер: до 32 человек

— База Зулу, это Чарли 1, разреши-те взлет!



— Чарли 1, это База Зулу, взлет разрешаю!

Вслед за Чарли 1 взлетел Чарли 2. Они направились на северо-восток патрулировать местность вокруг недавно захваченной базы Ромео.

Яркое утреннее солнце светило так сильно, что даже поляризаторы не спасали от его слепящего блеска. Человек, сидящий в главной машине, прищурился, ругнулся,



но сверка с маршрутом патруля его обрадовало: долго ждать не придется. Эс-

кадрой, состоящей из двух перехватчиков INT2-202 Spirit, командовал ветеран многих войн, летчик-ас Вервольф, повидавший немало битв и сражений, из большинства которых он выходил победителем.

— Чарли 2, вызывает Чарли 1.

— Слышу тебя, Чарли 2.

— Как дела, командир?

Старый боевой товарищ Вервольфа, еще с академической скамьи. Вроде бы и ровесники, а какая разница в чинах... Наверное, просто не повезло. Впрочем, на войне везет не тогда, когда ловишь очередную звезду, а когда остаешься в живых. Неприятно ведь, когда от тебя остаются одни звезды.

— Да, неплохо. На днях тренировал кадетов...

— И что теньчики? — в его голосе сквозил сарказм.

— Да ничего, неплохие ребята. Чем-то напоминают нас с тобой в те годы — те же амбиции и та же дурь.



— А ведь большинство их и года не протянет — кто погибнет, кого покалечит, а кто и просто...

— Звено Чарли, это База Зулу, прекратите засорять эфир, ваш треп уже в печенках сидит!

Что поделать, придется помолчать. Эфирное затишье потрубило командиру в волны воспоминаний. Завоеванные высоты, покоренные сердца, выбитые зубы, сбитые самолеты... Мысли его были прерваны ревом рации на общей волне:

— Говорит База Зулу! Всем патрулям, которые находятся вблизи секторов 15-08:

15.09, приказываю немедленно следовать туда. Радары показывают около пяти вражеских машин.



— База Зулу, это Чарли 1. Мы рядом, сейчас слетаем, разберемся. Шлите подмогу, если что.

Бортовой компьютер педантично подсказывает: «Контакт с противником». На экране радара пять красных контуров. Пуск самонаводящейся ракеты, полный газ. Радар пищит: выпущена ракета. Такой себе обмен приветствиями. А теперь галантные жесты: прицеливаемся — и пламенной очередью ее. Веллианец такой живости ума мог бы только позавидовать — собственно, это и было его последним впечатлением от жизни.

Когда расстояние уменьшилось, началась настоящая кутерьма — обмен хвостами, кто на чем сидит. Закрутил, можно и подарт. Отвалился. Внезапно совсем рядом раздался страшный взрыв — верный напарник сбил



летающую на своего командира ракету. Спасибо, браток. Находимся на следующего

врага. Тот нервничает, петляет. Но рука Вервольфа спокойна и верна. Следующий! Полный газ, оторваться от хвоста, восстановить



энергосит. Из радиации — истошный крик Чарли 2 о помощи. Разворот, наводка — почему так долго! — ракета. Поздно. Напарник даже не почувствовал боли — точный выстрел попал прямо в реактор...

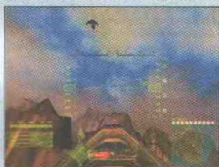
Мертвая петля, стягивающаяся, как на шею. Кто быстрее — он, я или моя ракета? Взрыв, на радоре остался один великанец. Садистски долго уничтожая его, Вервольф успокаивался...

Честно говоря, я подозревал, что продукт, разрабатываемый MADia, будет полноценной второй частью Шторма, а не каким-нибудь там закамуфлированным



add-on'ом. Но вышло почти как со сторкафтовским BroodWar'ом. Абсолютно новая кампания, новые летательные средства, изменилось главное меню, интерфейс. Но обо всем по порядку.

Вступительное интро выполнено в духе первой части, причем весьма красиво — даже побуждает на подвиги ☺. После загрузки взгляд первым делом падает на верхнюю строчку, гласящую: «Одиночная игра». Там-то и находится заветная кампания. Помните, первый Шторм начинался с



трех обучающих миссий, выполненных в форме сдачи экзаменов cadетов инструкторам? Теперь же нам придется взять на себя роль инструктора и полететь обучать чайников ☹! Любопытно, не правда ли?

Вообще, по ходу кампании сюжет постоянно будет пересекаться с миссиями оригинальной части. Общее количество миссий — около пятидесяти; не все они интересны, но попадаются и настоящие шедевры. Иногда вы вольны выбирать, что вам делать и какую миссию выполнять; некоторые миссии нелепые — игра продолжается независимо от их исхода — лишь бы не убили.

Наш протезе — майор Джеймс Скотт, гроза великанцев и один из лучших пилотов Федерации. О сюжете рассказывать незначе, а то неинтересно будет — читайте брифинги и дебрифинги (после миссии), поучительно и смешно.

Геймплей, по сути, мало изменился по сравнению с первой частью. Вы вылетаете на задание, летя, ориентируетесь по



вейпонтам, выполняете поочередно задания: конвой, патруль, атака, прикрытие, разведка и т.д. Парк летательных средств немного увеличился, машины по-прежнему интересны и красивы. Баланс достоинств и недостатков на высоте. Каждый выбирает, что для него важнее — скорость и маневренность или броня и тяжелое вооружение. Оружия чуть больше, но тот же принцип — никаких панцей, разумно совмещать различные виды пушек.



Интерфейс боевой машины улучшился, стал удобнее, появилось шкала, которая показывает в градусах уровень отклонения горизонта. Теперь все индикаторы, в том числе альтиметр и спидометр, находятся ближе к центру, удобнее считывать данные, собранные в кучу, чем вылавливать их по всему экрану. Еще одна полезная фишка — схематическое изображение вашего аппарата. Когда он зеленый — все ОК. Если при попадании какие-то детали пожелтели или покраснели — они восстанавливаются, но нужно время. Желательно либо выключить двигатель, либо хотя

бы понизить мощность. Если же какой-либо элемент стал серенкого цвета, а управление резко ухудшилось — знойте, эту детальку вам только что отстрелили, или вы сами ее отбили ☹.



Помимо кампании в одиночной игре доступны такие режимы одиночной игры:

- ✓ набор тренировочных миссий — один в один содран из предыдущей части;
- ✓ комплект заданий из прошлой части **Боевая Тревога**;
- ✓ набор миссий, заточенных под сеть — **Смертельная схватка**.

Кстати, теперь Шторм можно проходить в кооперативе, играя по локалке! Не пробовал, но говорит, что офигительно.



К тому же в Сети появились серверы, где также можно погонять Шторм. Режимы мультиплеера весьма стандартны. Помимо кооператива существуют deathmatch и командные бои стена на стену.

Несколько слов о физике игрового мира: хотя она и аркадна, но подчиняется своим собственным законам. Особенно радуют полеты без половины крыла или без хвоста — очень сложно, но все-таки возможно. В общем, испытание для настоящего психа.

Звук великолепен. Музыка сопровождает только главное меню, но в игре она и не нужна. Как великолепно озвучены эффекты игры — взрывы, выстрелы, рев и шум двигателей. А трескотня пилотов по радию! Да оные такие перлы выдают, что под стол можно рухнуть!

Одним словом, играйте, почувствуйте себя вольной железной птицей. Перо вам в хвост!

КОМПТЕХСЕРВИС
компьютеры и комплектующие
Звоните!
по городу
СМЕРКА
236 88 00
www.ktc.com.ua

Том/Doc/КЕРТИС kertis@torba.com

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT SPEARHEAD

Жанр: FPS**Разработчик:** EA Los Angeles**Издатель:** Electronic Arts**Системные требования:** минимальные — P3-450, 128 Мб ОЗУ, 3D-ускоритель, рекомендуемые — P3-750, 256 Мб ОЗУ, GF3

Письма с фронта (продолжение)

Пишу я тебе, братец, из далекой оккупированной немцами Франции. Пока ты там на своем туманном Альбине изображаешь из себя Робина Гуды — мужчину в трико, и пытаешься спасти сенатора Амидалу от злобно-



го графа Дуку, пардон, Мариен от шерифа Ноттингемского, я с боями прокладываю путь нашим войскам к победе. Как всегда с моей помощью, силы Доброй восторжествуют над силами Зла.

Да, кстати говоря, тут за неуважительное обращение с вышестоящими офицерами меня слегка понизили в звании: еще недавно я был лейтенантом Пауэллом, а теперь — бац! — уже сержант Барнс. Да, на войне и не такое бывает...

А началось все с того, что меня в составе десантной группы сбросили с парашютом прямо на головы проклятых фрицев — ты же знаешь, как я боюсь высоты! Я полагаю, что сперва с перелугу выбросил инструктора (без парашюта), а потом перестрелял всех врагов и чуть не перебил своих. Забыл, помню, что я теперь не герой-одиночка, а групповой герой [жест деликатности] ☺

Впрочем, речь не о том. Просто, как я и подозревал, Медаль за Отвагу получила свое починное продолжение, и я опять вызвался идти добровольцем крушить фрицев, наводить порядок и мир во всем оставшемся мире.

Я в Арденском лесу пил березовый сок

Я надеюсь, вы читали мой прошлый отчет, посвященный Медали. Если нет — почитайте (№3(36)2002), дабы не пришлось заново объяснять, что это за игра такая. Напомню только пару фактов — данная гейма разрабатывалась студией 2015, а ее издателем был Electronic Arts. Повествовала она о героической борьбе союзников против немцев во времена второй мировой войны. Кроме того, она делалась на известном всем и каждому движке третьей Кваки. И вот к ней, как и ожидалось, вышло продолжение, точнее даже add-on — правда, в роли разработчиков на этот раз выступила студия EA Los Angeles. Не знаю, чем вызвана смена разработчиков, да и не больно-то хочу знать, не мое это дело. Сменили — и ладно. Ведь в игре главное что? Правильно — не разработчик, а качество. Если игра хорошая, то пусть ее хоть компания «Растудиты Тебя В Качель» разработывает ☺.

Надоюсь, вы уже поняли, что с лейтенантскими погонями вам придется расти — теперь вы сержант Барнс, более того, в большей части миссий вам придется действовать в составе группы. Настороживает? Правильно! Реальные тактические шутеры, прямо скажем, единицы. Посмотрим, что нам предложат в этот раз.



Первое, что насторожило меня, это то, что придется писать об add-on'е. Ну не люблю я их, из них больше половины нигуда не годны. Второе — то, что в игре аж три — три! — новых миссии! Т.е. всего девять уровней. Не мало ли? Мало. Но к этому мы вернемся чуть позже.

Письма с фронта (продолжение)

Все смешалось, люди и кони... Братец, это уже слышим! У нас закончились боеприпасы и снаряжение. Солдаты мерзнут, стрелять нечем и не из чего, а фрицы все прут и прут. Это тебе не какие-то там малокопальные рыцари, тут и автоматчики, и егеря, и танки... Много танков. А отстреливаться нечем. Значит — что? Значит, опять отправить меня с группой в тыл к врагу, на этот раз за снарядом. Сказано — сделано. Дошли, не запылились, врагов искрошили в мелкую лопшу и повесили себе на уши. Думаешь, все? Тут как в анекдоте — войти-то ты вошел, да что тебе дост выйти? Боеприпасы ведь еще довести нужно, а врагов новоявлено, майн гот! И надежда только на меня, стоящего на броневике с противотанковой пушкой. Ух мы и покатались! Веселуко, не поверишь! Особенно на трамплине ездить, фрицев давить. Жаль, поуправлять броневиком не дали. Ну да ты и сам знаешь, как я вожу, чисто как Ленин — тот тоже на бронике предпочитал стоять и шапкой размахивать.



В общем, разобрался в своем Шервуде — приежкой наводить порядок в Арденский лес. Тут, кстати, слово «арден» обозначает то же, что и у вас, и у нас. Интернациональное слово.

Извини, началась бомбежка, напишу позже...

Не надо было быть дурой!

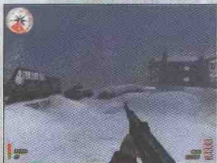
Это я решил об интеллекте немного поговорить. В оригинальной Медали ни враги, ни друзья ни особо не блистали, и личинное особое мучение доставляли групповые миссии. А что изменилось? Да niente, честно говоря. Сколько раз мне приходилось нажимать на Load из-за того, что мой командир решил послужить миссией для противника! Просто жуль. Правда, к этому можно привыкнуть — просто нужно читать обновления в заданиях и быстро реагировать на постоянно меняющуюся обстановку. Почти как на войне; правда, на войне командир завода вряд ли станет напротив танка и начнет стрелять в него из автомата ☺.

В общем, интеллект в add-on'е не изменился ни к лучшему, ни к худшему.

А что же тогда изменилось?

Ответчаю: чуть улучшилось графика, напряжение прохождение, исчезли скучные брифинги (теперь мы просто смотрим военную хронику, которую гораздо интереснее), появились новые оружие и новая техника. Не так уж и мало, как по мне. Если бы еще и интеллект подправили, цены бы игре не было. Но что делать, все хотят делать командные шутеры, но мало кто умеет ☺.

Еще одна вещь, которую я считаю очень большим минусом: командовать группой (хоть напрямую, хоть просто раздавая приказы) мы не можем. Нет, у нас есть командиры, командует он, а мы просто выполняем. Не самый плохой вариант, но интеллигент напарников для



этого должен быть гораздо выше того, что имеем здесь. Эх, дали бы покомандовать, насколько приятнее стал бы игровой процесс! Ну да ладно...

Письма с фронта (продолжение)

Братец, у меня, кажется, девка... Ну посуди сам, помнишь, я писал тебе о высадке в Нормандии? Там ведь как — сначала добьются под обстрелом до пляжа, потом, опять-таки под обстрелом, найти командира, потом позвать врача (был там врач?), потом найти базу и вернуться. Теперь гляди — Арденнский лес. Сидим, никого не трогаем, дремлем. Сигу, вдруг — хлоп! — артобстрел. Жуть как страшно, честно. Далее задание — найти капитана. Прямусь, пригибаюсь при свисте мины, нахожу. Он ранен — иди медика. Нахожу, привожу. Иди отражай атаку на левом фланге — отражаю. Иди найди базу и отрази атаку на правом фланге... Порин! Но ведь это уже было в оригинальной версии игры! Пусть не совсем так, но похоже, похоже. Да и не только это, честно говоря. Мне кажется, или разработчики просто было лень придумать что-то новое, и они понадирали моменты из оригинальной версии игры? Опять-таки, когда мы по лесу зимнему бродили — как это похоже на Волшь и Медаль намеревайся!

Эх... Любят дежурить старые проверенные временем идеи и ситуации...

Ну и ладно. Отдохнем, пойду брать Берлин.

Передавай от меня привет графу Дуку — тыфу, шерифу Ноттингемскому...

В Берлине танки грохотали...

Наконец-то американцы вспомнили, кто брал Берлин. Это просто счастье какое-то... Так надоело в очередной раз слышать, что войну выиграли союзники. А тут смотрите — все честно, в Берлине, оказывается, были только наши войска, и никаких американцев. Ну, конечно, за исключением меня, пардон, сержанта Бориска. Как же, кто-то ведь должен был там побывать... Помочь нам победить ©. Собственно, наверное, именно эта миссия понравилась мне больше всего — новый антураж, радные лица вокруг, речь опять-таки понятная, танки наши ездят, оружие мне наше выдают. Встретить подобное в американ-

ской игре — просто бальзам на израненное сердце патриота ©.

Я не буду описывать вам эту миссию, скажу лишь, что если вы никогда не катались на Т-34 и не стреляли из винтовки Мосина, то попробуйте, не упустите.

Кстати, не могу не упомянуть, что add-on Медели гораздо более реалистичен и исторически достоверен, чем оригинальная игрушка. Что ж, спасибо. Не обманули.

Да, кстати, не успеете вы насладиться Берлином, как случится облом — игра закончится. Понятно, что после подвиги красного флага над Рейхстагом вроде как и должен быть конец — но почему так быстро? Три уроне в Нормандии, четыре во Франции и два в Берлине — развлечение на три-четыре часа игры. Разве этого может хватить нормальному геймеру? Нет, не может. И это, не считая AI, — пожалуй, самый большой минус игры...

Письма с фронта (окончание)

Привет, братец! Отвечая на твоё второе письмо спешу доложить, что пухлякенького с вылампой зовут граф Дуку (я его иногда с шерифом Ноттингемским путаю — похожи внешне), а узы влечет Чубако (для друзей Чувил). У нас тут компания тоже ничего подобралась, правда,



странная слепка — командир, тот только командовать умеет, ну, и еще под пули лезть и геройски умирать, остальные солдаты умеют еще меньше — мрут как мухи осенью. Они, правда, стреляют, но временами у меня возникает ощущение, что им, дабы меня слушечком не подстрелили, выдают холостые патроны. Единственная радость — доктор (Доктор рулят). Тот как подбежит, как засосандит шприцом в самую мягкую часть (нет, не в голову), так здоровые и подымется.

В остальном у меня дела идут хорошо, потерпел из ППШ (ну и гадость, оказывается), врагов побеждает, кучу орденов получил, так что скоро собираюсь возвращаться. Если выйдет, по пути заскочу в Шервуд. Привет графу и Чубаке. Посмотрим, что это за мужик с большими усами — думаю, он не из нашей галактики...

Не стреляй в воробьев из рогатки своей! Стреляй из зенитки!

Да, чуть не забыл о главном рассказать — об оружии! Из миссии в миссию оно меняется, о старом писать не буду — упомяну только новое:

- ✓ нган;
- ✓ револьвер WEBLEY;
- ✓ винтовка LEE-ENFIELD;

- ✓ трехлинейная винтовка системы Мосина;
- ✓ снайперская винтовка G-43;
- ✓ снайперская винтовка CBT-40;
- ✓ автомат STEN MARK-2;
- ✓ автомат RSH SMG;
- ✓ взрывчатка самонаводящаяся;
- ✓ дымовые гранаты: ручная, DG-1, M-18;
- ✓ гранаты Миллса и F-1;
- ✓ переносная пулеметная турель MG-42.

Ну и, конечно, зенитки, танки, броневики и прочие радости жизни... Короче, всем хватит...

Еще о чем обязательно стоит упомянуть, так это о мультиплеере. Если в оригинальной игре он меня не очень-то порадовал, то здесь очень даже ничего, приятно, достаточно сбалансированно и, что самое главное, можно играть небольшим коллективом. Короче говоря, попробовать стоит всем. Корд, правда, не очень много, всего 12, но они весьма неплохи.

Вывод

Люблю я это дело — выводы писать ©. Так вот, перед нами динамичная аркада с кучей врагов, безбашенными погонями и претензией на историческую достоверность. Что можно к этому добавить? Слепка похорошевшую графику, великолепное звуковое сопровождение, кадры времен войны, кучу оружия, некоторые новые, а некоторые очень уж похожие на старые миссии и малую продолжительность игры. Короче, типичный add-on, чуть-то лучше оригинальной Медели, в чем-то ей уступает. Напоследок хочу напомнить, что игра не идет без оригинальной версии Медели, так что если у вас и ваших друзей ее нет, то подумайте, стоит ли выкладывать деньги за несколько часов удовольствия. Лично я бы не стал. А если Медаль у вас уже побывала на шее — смело покупайте, думаю, не пожалеете.

Эх, если бы еще не пухлятый AI... Ладно, дело такое... Но не забывайте, это все-таки не «реалистичный симулятор войны», это обычное мясо, в котором, как и в любом add-on'e, не так уж и много нового. Так что шедевра ждать не советуем. Именно с таким отношением я сел играть, исходя из него же и оценивал. Но говоря по правде, не думаю, что сяду проходить эту игру по второму кругу — один раз ее пробежать весело и интересно, но проходить за-



ново не хочется, это вам не NOLF. Единственное, во что можно играть даго, — мультиплеер.

Ну вот, по этому, похоже, пора закручивать. Загляну к брату, посмотрю, что там у него в Шервуде творится... Ну, и счастливого вам Нового года. Чтобы в следующем году было как можно больше хороших игр, а у нас — как можно больше хороших статей.

Удачи!

Сегодня в наш город приехал один из величайших архитекторов-любителей, который прочтет вам лекцию о том, как создавать собственные здания в домах нашего города. Сегодня речь пойдет о популярном здании Warcraft III.

Davert и Bog Dobog@ukr.net



*Громко молотом стуча
Карту строи не спеша
Вот такое вот оно
Боевое ремесло*

Вместо предисловия

Спецгент Bog отдыхал после очередного посещения строительного цеха Age of Wonders II и пролил остатки своего гонора. Да, вот и все — думал он, задумчиво смотря в окно — что ж дальше? Скука. Карты строить к Вандерсам уже научились, моя консультация уже не нужна, а работодатели уже который день молчат. Ну что ж, если гора не идет к Магомату, то Магомат идет к горе. С этими словами Bog, взяв заранее подготовленные таблички с надписью «Профессиональный инженер идет работать и клеи, вышел на улицы города. У первого же столба он чуть не столкнулся с другим столбом, то есть его сто-

Эх, нелегко найти в Игрограде спецгента со знанием картостроительного дела! Davert уже почти отчаялся, но именно в этот момент он заметил Bog'a. Если Магомат не идет к горе, то гора идет к Магомату. ☺

А работа им предстояла следующая: детально исследовать процесс картостроения в Варкрафте и в кратчайшие сроки написать отчет. А это было не так просто, как могло показаться на первый взгляд. Они вошли со служебного входа, миновали вестибюль и направились в сторону стройплощадки...

Строить — не ломать

Пока Bog и Davert изучают особенности Варкрафтовского картостроения, мы начнем знакомиться непосредственно с редактором карт — **Warcraft III World Editor**. Для начала запустим его. Рассмотрим, что же он из себя представляет. В центральном окне находится карта, которой вскоре придется претерпеть глобальные изменения. Не знаю как вам, но на мой взгляд, сетка, а также функция изменения дня и ночи усложняет работу. Так что сразу же отключим освещение посредством меню **View > Lighting** и сетку — **View > Grid > None**. Если вас не устраивают параметры (начальный ландшафт и размеры) карты, заданные по умолчанию, вы можете задать новые — **File > New**. В появившемся диалоговом окне нужно указать размеры, тип карты, основную текстуру и первичную высоту (0-15). Предлагаю разобраться со всем по порядку.

С размерами, я думаю, понятно — их надо указывать в полях **Width** (Ширина) и **Height** (Высота); при изменении этих параметров чуть ниже будет отображаться размер игровой зоны. Она немного меньше размеров карты, чтобы при любых стараниях геймера он не смог выйти за ее пределы.

Дальше, тип карты или **Tilesset** — это набор текстур, свойственных указанному типу ландшафта. Указав тип, установите текстуру, которой будет закрашена вся карта.

Ну, а последний параметр устанавливает уровень высоты карты. Он используется при создании холмов и впадин; вы не сможете сделать холм выше 15-го уровня и впадину ниже нулевого. Так что прикиньте, какой высоты вы бы хотели сделать холмы на своей карте и установите уровень высоты. Сделав все это, жмем



на ОК и приступаем непосредственно к редактированию карты.

Начнем, как всегда, с ландшафтов. Какими же отличия Варкрафта от других игр по части редактирования карт? А отличия здесь хватает, первое — инструменты для создания ландшафтов находятся на toolbar'e (панели инструментов). В списке укажите **Terrain Palette** (Палитра почвы) или просто нажмите **T**. Сделав это, можно заметить, что на панели появились кнопки, разделенные на 5 категорий. Кнопки первой категории используются для разукрупнения ландшафта. С помощью кнопок второй категории вы можете создавать утесы, впадины и воду, тем же указать текстуру утеса/впадины. Теперь перейдем к созданию холмов; с этим проблем то-



рым знакомым Davert'ом, преподавателем Игрорядского университета, одиноко стоявшим на углу и любовавшимся красотой возмужавшего перед ним здания Warcraft 3. Оказалось, он не просто любовался, но еще и прикидывал, кого бы взять с собой на новое здание, где предстояло много работы и где без чьей-то помощи ему бы пришлось туговато.

же возникнуть не должно. Нам понадобятся кнопки третьей категории. Давайте рассмотрим, что позволяет каждая из них. Первые две используются для подъема/опускания почвы, третья — для создания возвышенности большой площади, а четвертая добавляет группу небольших холмов, созданных случай-



ным образом. Последняя из кнопок возвращает приподнятую/опущенную поверхность на базовый уровень. Нижеследующие кнопки используются для указания формы и размеров кисти.

На Стройплощадке

А тем временем наши герои — нет, не NWC-шники, а наши — упорно пытались найти друг друга во тьме беззвучной азеротской ночи. То и дело тыщны прерывали громкие крики: «Ты где?» — «А ты где?» — «У тебя есть фонарик?» — «А что такое фонарик. Без батареек? Лучше отключи ты эту смену дня и ночи, наконец!», «Да будет свет», — сказал Vog, и восходящее солнце показало над пустошью. «Какой унылый пейзаж! Ни травинки, ни холмика, ни ручейки. Как-то это все надо исправить», — сказал Doveit. «А зачем, потовому, существует инженерная рубка?» — ответил Vog. Поднявшись в инженерную рубку, они встретили особу, наторно желавшую им помочь. «Ты кто?» — спросил Vog. «I am Warcraft III World Editor Help», — ответила особа и улыбнулась, вот так: «Иди погуляй, и без тебя разберемся», — грубо возразил спецгент, опасаясь, что особо претендует на гонорар. «А русский язык учи — пригодится», — добавил Doveit. Они оказались возле огромнейшего пульта с множеством кнопок и рычагов. «Может, зря мы это Хэлпу так отправили?» — усмехнулись в своем решении Vog. «Сом отправляй, теперь не жалей, будем разбираться методами научного тыка», — ответил Doveit, в упор рассматривая пульт. «Что это за рычажок?», — Нажав его, они заметили, как вид из рубки изменился. Похоже, они поняли, как менять поле обзора. Поскольку Warcraft III создан на полностью трехмерном движке, вид можно менять, как душа пожелает. Перемещение камеры осуществляется с помощью полос: переключить или правой кнопки мыши. Чтобы приблизить или отдалить камеру, зажмите **Shift** и провяю кнопку мыши. А поворачивать ее можно, если вместо **Shift** а нажать **Ctrl**.

С виртуального в реальное...

Отвлечемся от проблем наших героев и перейдем к следующему этапу создания карты, а именно к размещению игровых объектов — **Doodads** (Бездельщики). Они укра-

сят и улучшат вашу карту, а без некоторых все и вовсе не обойтись — например, как вы будете добывать древесину в пустыне? Для каждого типа ландшафта есть свой набор бездельшек, которые в свою очередь делятся на виды: **Водные, Строения, Деревья и Разрушаемые объекты, Утес, Фильмы (анимированные строения), Реквизит** (строения, выполняющие чисто декоративную функцию), **Окружающая среда, Мосты**. После размещения их на карту необходимо переходить к настройке и размещению игроков. Сначала отрегулируем их, игроков, параметры и количество. По умолчанию стоит игрок красного цвета — человек. Чтобы изменить его параметры и добавить новые, нужно перейти в **окно редактирования игрока — Scenario > Player Properties**. На первой вкладке **Player** нужно указать имя (используется только в редакторе), **расу, цвет, количество и контроллер игроков**. Контроллер — тип управления игроком, может быть следующим: **Computer**, то есть управляемый компом; **User**, то есть управляемый игроком; **Neutral** — все юниты игрока являются нейтральными; **Rescuable** — юниты этого игрока присоединяются к первому встречному. Пара переходит к следующей вкладке — **Ally Priorities Properties**. Эта вкладка отвечает за размещение начальных локаций союзников. Чтобы они были расположены близко, нужно назначить одинаковый приоритет. Используется при создании мультиплеерных карт. Следующая вкладка — **Force**. Она по функциям очень похожа на предыдущую. С помощью этой вкладки вы сможете настроить параметры команды в мультиплеере. Чтобы создать новый альянс, нажимаем на кнопку **Add Force** и просто перетягиваем игроков в этот альянс. После этого настраиваем условия существования членов команды: **Альянс, Общая победа, Совместный контроль над юнитами, Совместное видение карты**. А теперь нам предстоит настроить дерево технологий игроков, то есть указать, какие из юнитов или зданий игрок может построить. Как вы поняли, все это мы будем делать на вкладке **Techtree**. Нам надо указать игрока и установить флажок **Use Custom Techtree**. А дальше выбирайте игрока, расу, для которой будем изменять дерево технологий, и тип: **Hero, Unit, Building** (Герой, Юнит, Здание) — отменить флажки. На соседней вкладке **Ability** (Способности) вы аналогично можете указать доступные юнитам и героям навыки и заклинания. Последняя вкладка **Upgrade** необходима для настройки исследованных технологий.

С настройками игрока на карте покончено, остается только поместить их на карту. На палитре юнитов в разделе «Здания» находится объект под названием **Начальное местоположение**. Достаточно поместить его на карту, и указанная область станет начальной базой игрока.

Если вы хотите добавить юниты или здания игрокам, то это можно сделать в той же палитре «Юниты» (только предварительно выбрать расу и игрока, которому это предназначено). Как видите, ничего сложного.

...и назад

Вдвояль написавшись с камерой, авторы этой статьи © решили взяться за ум и всерьез изучить пульт управления. Научившись делать ландшафты, сажать деревья, выстраивать неприступные стены, они, наконец, решили населить карту разными нациями, после чего та заметно оживилась: тут и там появились зеленые гоблины, темные эльфы, ржие гномы, скелеты с дробашуной голливудской улыбкой и разные герои — все они, как дети малые, начали сразу выяснять отношения посредством меча и магии. Схватив одного из самых бойких за шиворот, Vog оттащил его на свою территорию. А чтобы не повторилось подобного, Doveit призвал нейтральных драконов (на палитре инструментов в пункте **Юниты > Нейтрально-враждебный**, которые перекрывают дорогу к полю битвы и всякий раз, оказавшись, поглатывали на дробочу. Вот так они заставили нации работать и развиваться, оставив кроваворапительные войны на потом.

Снова в реальность

Будем считать, что простенькую карту сделать вы уже сможете. Но к нашему сожалению, эта, с позволения сказать, карта не имеет еще приличного названия, дающего



описания, и самое главное, не содержит никакого намека на личность ее автора ©. Исправить все эти и другие недостатки можно в окне **Map Description** (Описание карты). На первой вкладке **Описание** настраиваем упоминавшиеся параметры. Вторая вкладка **Размер и границы камеры** отвечает за границы игровой области. И, наконец, на последней вкладке **Загрузка экрана** нам остается выбрать фон экрана загрузки (это может быть экран загрузки из какой-то кампании, представленной в списке), заголовок, подзаголовок и текст.

Послание из инженерной рубки

Шеф, почти все сделано, да, изучили и даже написали отчет, но есть одна маленькая проблема. На пульте находилось небольшое кнопочка красного цвета, с почти стертым крестиком на ней. Чуть ниже были написаны странные символы Alt+F4 (это шифр или код?). К сожалению, о назначении этой клавиши мы узнали только после ее нажатия. И вот теперь сидим на мостовой, потеряв ушибленные бока и ругая кнопку пульту. Но нас так просто не возьмешь! Мы еще вернемся! Вернемся, чтобы рассказать о редакторе звуков, триггеров, юнитов и многом другом.

(Продолжение следует)

Сегодня в нашем Музее очень необычная экскурсия. На ней вы посетите одну из древнейших больниц Игрограда. Несмотря на то, что это здание построено довольно давно, оно до сих пор пользуется популярностью.

Андрей М. aka SCRATCH scratch385@mail.ru

theme HOSPITAL

Разработчик: Bullfrog Productions Ltd.
Жанр: симулятор больницы
Дата выхода: 1996 год
Системные требования: Pentium 90 МГц,
16 МБ ОЗУ

Закройте на минуту глаза и представьте себе коридор в какой-нибудь поликлинике. Что вы там видите? Конечно же, толпы рыдающих, кричащих и протестующих детей, умоляющих родителей не вести их к страшному и безжалостному человеку в белом халате. Наверное, такие моменты накрепко запечатлены в памяти любого человека, ведь



каждому из нас досталось от этих садистов в белом. Но, постепенно взрослея, мы понимаем, что все профессии нужны, все профессии важны, и без врачей было бы гораздо хуже. И вот толпы детей сменяют уже взрослые люди, с мученическим выражением лица ожидающие своей участи.

Так вот, к чему я собственно веду. Помоему, именно под таким девизом — что полезно, то не всегда приятно — и создавалась игра **Theme Hospital**. О ней собственно и пойдет речь.

Итак, в 1996 году уже знаменитая компания **Bullfrog** выпустила в свет игру со странным названием **Theme Hospital**. Все знали, что слово **Theme** означает, что перед нами экономическая стратегия, то бишь симулятор какого-либо прибыльного общественного заведения, но вот слово **Hospital**... Но несмотря ни на что, игра стала популярной и вскоре завоевала сердца многих геймеров. Поэтому, думаю, стоит рассмотреть ее поподробнее.

Итак, сие творение — это симулятор больницы. Но ваша главная цель — собственное обогащение (как и во всех экономических симуляторах). Короче говоря, строим и зарабатываем деньги, а самое главное — лечим и удовлетворяем клиентов. Но обо всем по порядку.

Ваша задача — построить лечебницу и постепенно, от миссии к миссии, превра-

тить ее из обычной медсанчасти в больницу с большой буквы с мировым авторитетом. Причем в каждой миссии лечебное заведение придется строить заново. Кстати, миссий в **Theme Hospital** около двадцати, но выполнять в них все задания вовсе не обязательно, так как переход на следующий уровень происходит довольно интересным способом. Дело в том, что когда ваше лечебница достигает определенной степени популярности, министерство здравоохранения предлагает вам взять шефство над больницей в другом районе или городе, при этом предлагается большая зарплата и новые возможности. Вы можете согласиться на подобное приглашение, тогда последует переход на следующий уровень. Но если вы откажетесь и вам повезет, то последует новое предложение, оплачиваемое лучше. Лично первые разы всегда отказывался.

Теперь перейдем собственно к игровому процессу. Вначале в нашем распоряжении пустующее помещение, в котором нам и предстоит разместить здания. Здания, кстати, можно и даже нужно докупать, но только если это предусмотрено в миссии, так как все кабинеты в одном строении разместить просто невозможно. А кабинетов, отметим, довольно много и все они делятся на четыре группы.

✓ **Диагностические кабинеты** — это комнаты для кардиологов, терапевтов и т.д. Здесь пациенты обследуются и получают направления на лечение.



✓ **Лечебные и профилактические кабинеты** — тут находятся все же палаты (куда ж без них), аптеки, кабинеты психиатров и много чего еще. Здесь врачи излечат, так сказать, заболевания легкой и средней степени сложности.

✓ **Операционные** — а вот здесь самое интересное: различные операционные и хирургические помещения, причем некоторые из них выглядят настолько жутко, что с тру-

дом верится, что они могут служить для каких-либо целей.

✓ **Хозяйственные комнаты** — а это туалеты, комнаты отдыха персонала и помещения для исследований.

Кроме того, в вашем распоряжении горшки с растениями, автоматы с газировкой, сидения для ожидания, радиаторы, огнетушители и т.д. Причем все это можно установить как в коридоре, так и в самом кабинете. Как видите, список мебели довольно большой, и все это нужно: ведь лучше сидеть, чем стоять в очереди, а если еще и радиатор приятно греет, то волей-неволей простишь издевательство врачей.

Но не стоит обольщаться, что нам сразу дадут все попробовать. Большую часть кабинетов и оборудования придется конструировать самим, а поможет нам в этом осос-



бая машина для исследований, которая, обследуя пациента, любезно добавляет в наш перечень построек новые, необходимые для его лечения. Сама же машина представляет собой металлический бункер с массивной дверью и маленьким окошком. Самое интересное, что человек, туда попадающий, назад не возвращается, выдав, наука действительно требует жертв.

Собственно же постройка происходит так: определяем размер будущего кабинета или палаты, затем устанавливаем окно, двери, оборудование и мебель (особо живописно смотрится скелет под стеклянным колпаком в кабинете психиатра). И чем больше всего в помещении, тем эффективнее работа персонала, а из-за недостатка радиаторов или зеленых насаждений вышеуказанный персонал может уволиться или потребовать повышения зарплаты.

С персоналом тоже придется повозиться. Для найма нам доступны медсестры, секретарши, уборщики и, конечно же, врачи. Причем с первыми тремя категориями особых проблем не возникает: секретарши по-

мещаются в справочные, медсестры — в палаты, а уборщики — в коридоры (кстати, убирать им придется не только пакеты от чипсов и банки из-под Колы, но еще и продукты жизнедеятельности некоторых паци-



ентов, не нашедших туалет). А вот с врачом придется повозиться, так как психиатр вряд ли сможет провести операцию (разве что с летальным исходом ☹), поэтому не забывайте проверять специализацию лекаря и водворять его в соответствующее помещение. Также стоит учитывать опыт врача: чем он опытнее, тем больше шансов у пациента вернуться домой живым, а ведь с каждым умершим больным ваша популярность падает. Кстати, отдадут Богу душу пациенты по-разному: одни превращаются в ангелов, за другими приходит смерть, а третьи просто проваливаются под землю, в ад, кроме говоря.

И вот, наконец, после кропотливого труда больница построена, и мы видим, как первые клиенты спешат за помощью к последователям Гиппократов. Предупреждаю сразу — зрелище это не для слабонервных. Такое впечатление, что наблюдаясь не коридоры больницы, а музей уродов в Мексике. Здесь вы во всей своей красе увидите пациентов, зараженных такими болезнями, как невидимость, прозрачность, явность языка и многое другое. Причем как только врач обнаруживает новое заболевание, он немедленно отправляет вам сообщение, в котором указывает его причины, симптомы и способы лечения. Советую вам их читать, потому что такого вы нигде не прочитаете, я даже не знаю, сколько выпить надо, чтоб такое придумать. Вот, к примеру, информация о моих любимых болезнях — «раздувание головы» (хворь всех студентов перед сессией ☹) и «ТВ-мания».

✓ «Раздувание головы»

Причина — ношение сыра и питье неочищенной дождевой воды.

Симптомы — неприятный для больного...

Лечение — распухшая голова отделяется, затем заново надувается с помощью специальной машины.

✓ «ТВ-мания»

Причина — круглосуточный просмотр телевидения.

Симптомы — пациенту кажется, что он может возглавить телевизионное шоу.

Лечение — опытный психиатр должен убедить пациента продать телевизор и купить радио.

Впечатляет, не так ли, и поверьте мне, все выглядит соответствующим образом. У больного голова становится в три раза боль-

ше нормальной, а лечение происходит именно так, как написано: голова протыкается иглой, в результате чего оно лопается, открывается, затем надувается неким подобием пылесоса и крепится к шее счастливого пациента. И все это всего за 900 у.е. «Жутко», «черный юмор», — скажете вы, но вы еще не видели, как лечится «явность языка» или «кривокости». Действительно, с юмором в игре все в порядке, особенно впечатляют психические болезни. Вот, например, заходит в кабинет злодей Эльвис, который Пресли, ничего особенного, думаете вы, ведь звезды тоже болеют, он нет, это у человека «мания величия». Таких моментов в игре куча и, по-моему, именно они формируют атмосферу Theme Hospital.

Теперь перейдем к финансовой стороне игры. Как вы уже поняли, лечение платное, плата это и составляет ваш основной доход. Причем цена за лечение варьируется в зависимости от квалификации врача и комфортабельности больницы. Например, если пациент долго стоял в очереди, то вам вполне могут заплатить вместо двухсот у.е. — сто, а ведь клиент-то не один. Также существует возможность получить прибыль с автоматов с газировкой, на которых почему-то изображена реклама батончика Kit Kat (разработчики ведь тоже нужно зарабатывать ☹). Итого, поставьте достаточно мно-



го радиаторов и включите отопление на максимум — от жары посетители от автоматов отходить не будут. Ну, а если ваша больница завоеует достаточную популярность, то к вам возьмут такую называемые «большие шишки» в основном из министерства здравоохранения. И если ваше заведение им понравится, они профинансируют его или вручат вам денежную награду за качественное обслуживание. Ну, а если, несмотря на все ваши старания, доход не идет, можно взять кредит в банке, но при этом надо учитывать, что его просто так не дадут, и проценты придется выплачивать регулярно (для удобства они высчитываются автоматически).

В общем, я думаю, суть игрового процесса ясна. Да, кстати, за право называться лучшей больницей будете бороться не только вы. В игре присутствуют конкуренты, и развиваются они довольно резко. Жаль, что нельзя просматривать их больницы или совершать различные диверсии. Думаю, немного шанса, диверсий и интриг пошли бы этой игре на пользу. Хотя, с другой стороны, медицина — это гуманный бизнес.

Интерфейс игры прост и незамысловат, все, что хоть раз имел дело с играми из се-

рии Тусооп, разберутся в нем без проблем. Вся информация подается в виде понятных графиков и таблиц, а особо важные сведения приходят по факсу. Ну, а мнение клиентов можно узнать, взглянув на иконки над их головами. Как видите, все просто и красиво.

Теперь, думаю, пришло время сделать выводы. Играть можно и даже нужно! Такого количества черного юмора вы не увидите и не услышите даже в творчестве Леси



Подервянского. Причем вышеуказанный юмор нисколько не портит геймплей, а, как я уже говорил, создает неповторимую атмосферу, без него, наверное, игра не завоевала бы такой популярности. Согласитесь, чего только стоит похожий на Эйнштейна профессор в главном меню, с прилепленной на спине бумажкой, на которой написано Kick me. А как вам хирург с бензопилой «Дружба 69» в руках и с чокнутым выражением лица.

Графика в игре неплохо смотрится и по сей день. Звук тоже сделан неплохо: все выполнено на довольно высоком уровне, начиная от скрипа дверей до звучания, издаваемого скальпелем хирурга, проводящего операцию. Кстати, это первая игра, в которой я не заметил глюков (старое, наверное).

Так что вывод напрашивается один: поиграть в нее должен каждый — и как минимум два приятных вечера вам обеспечены. И хорошо подумайте, прежде чем послать пациента в операционную, ведь на его месте могли оказаться вы.

Эпилог

— Ну, медсестра, пациент готов?

— Прекрасно! Как настроение?

— Что значит, не надо, я во всем признаюсь! Вы ж в больнице, а не в суде. Вы, главное, не волнуйтесь. Подумайте о приятном. Например, о том, что вы послужите на пользу медицине. Подрастающему поколению ведь надо на ком-то тренироваться.

— Чего? Не надо, я сам стажером был? Так вы тоже доктор? Коллега, так сказать. А вы тоже хирург?

— А, вы стоматолог! В больнице м.к. Павлова работаете! Гм... А это не вы мне в прошлом году пломбу поставили, которая на следующий день выпала вместе с куском зуба?

— Вы?! Ха-ха, вот и наступил час расплаты.

— Что значит, не надо, я больше так не буду?! Вы ж в больнице, а не в суде...

Весь город готовится к Новому Году, и Школа не исключение! Сегодня все желающие могут отправиться в увлекательное путешествие по новогодним ресурсам Сети.

Сергей БОНДАРЕНКО, Марина ДВОРАКОВСКАЯ blackmore_s_night@yahoo.com

Новогодняя сценка

На носу Новый год — пришла пора посуетиться. Украшение елки, закупка бенгальских огней и хлопушек — все это банально и старо. Вот было бы клеево поставить не елку, а пальмовое дерево, нацепив на него вместо верхушки банку из-под пива! Родные, ясное дело, такое вряд ли оценят, а зря! Но не все так плохо, как кажется на первый взгляд. Пусть комнату, где стоит елка, наряжает младшая сестра, а мы займемся кое-чем поинтересней.

Готовы поспарить, что в сторону монитора во время праздников вы будете смотреть чаще, чем на елку. Во-первых, нужно не забыть розослать всем открытки по электронной почте. Во-вторых, запастись новогодним софтом и заняться украшением компьютера (вы ведь не собираетесь провести праздник перед телевизором, в самом деле!).

Первым делом мы поменяем скринсейвер на какой-нибудь более подходящий. Например, на этот: <http://www.playernet.net/file/holidays/xmas/software/>



hz-xmas.zip, 200 Кб. На экране вашего монитора периодически будут возникать Дед Мороз и лось. Судя по тому, что они обнялись, а нос у лоса красный, эти бойцы начали отмечать заранее ☺. Еще один прикольный скринсейвер, простой и незабываемый, можно скачать отсюда: http://www.freehalloweenscreensavers.com/chdownloads/santas_worldsite1.zip, 185 Кб. Это самособирающийся puzzle с изображением Санта Клауса. Буржуйский Дед Мороз выглядит подозрительно молодо и к тому же звонит по мобиле. Но если Новый год кто-то захочет встретить тет-а-тет со своей подружкой или подругом ☺, то все эти лоси будут нехатки. Для такого случая как раз подойдет хранитель экрана SnowGlobe (<http://www.megascreeensavers.com/snowglobe.exe>, 3.2 Мб). На фоне ночного города в стеклянном шарике под романтическую песню весело болтается жирненький Дед Мороз, а на голову ему подает снежинки. Еще один очень

красивый и романтический скринсейвер можно скачать по адресу <http://visclub.narod.ru/nypage.files/raznoe.files/arciv.files/snowfall.exe>, 465 Кб. Заснеженный, уютный домик так притягивает, что обязательно закончится перенестись по ту сторону экрана.

Иконки и курсоры тоже желательно было бы заменить. Для этого скачаем несколько коллекций и выберем самые красивые значки. Вот в этом файле: <http://www.cstone.net/~bry-back/holidayfun/mls/xmas.zip>, 33 Кб, например, 24 новогодних иконок. Есть и елки, и снеговики, и Санта Клаусы. Или вот еще одна ссылка с рождественскими значками: <http://members.tripod.com/mnnee/webstuff/zips/christmasid.zip>, 15 Кб. А вот это — <http://www.softoboz.com.ua/download/CHCursr.zip>, 45 Кб — неплохая подборка праздничных курсоров, в том числе и анимированных. Еще несколько поинтеров в виде елочек и снеговиков можно скачать отсюда: <http://www.playernet.net/file/holidays/xmas/software/ani.zip>, 9 Кб.

Обои на рабочем столе желательно повесить с каким-нибудь зимним пейзажем. Отсутствие снега под Новый год — не новость, однако, с этим можно (и нужно!) бороться. Заходим, к примеру, на <http://www.christmas.ru/wallpapers.htm>, выбираем любую фотку с сурбоями и сосульками и ставим фоновым рабочему столу. Красотища! А кому не хватает снега, тоже можно устроить — программкой, имитирующей падающие снежинки, множество. Но под Новый год снега много не бывает, поэтому выбирайте свою погоду на рабочем столе — метель, поземку или медленно летящие снежные хлопья. У каждой из программ есть свои достоинства и недостатки. Снег, который делает KSnow (<http://ftp.ware.ru/pub/win/mycomputer/desktop/KSNOW.ZIP>, 14 Кб), выглядит немножко клубящимся, но симпатичным. Чтобы его запустить, необходимо в маленьком окошке нажать File-Start! Правда, это окошко не исчезает и остается надоедливо висеть на экране. Другая программка под названием WinSnow (<http://xterror.narod.ru/files/winsnow.rar>, 7.2 Кб) позволит вам самим выбрать количество снега, скорость и направление ветра — одним словом, задать любую зимнюю погоду.

Если вам лень возиться со всеми нюансами, да и времени осталось немного, выберите себе подходящую тему рабочего стола. Получите все в одном: и курсор, и иконки, и фоновый рисунок, и оформление окон. Вот, например, эта тема (<http://ftp.topwalls.com/pub/theme/newyear.exe>, 1.6 Мб)



особенно порадовала скринсейвером. Он хоть и устерел немного, но хуже ничуть не стал.

Теперь поселим в углу рабочего стола Деда Клауса (<http://iceman345.narod.ru/iceberg/remaind1.zip>, 250 Кб), который будет напоминать, сколько дней осталось до наступления Нового года. А за несколько дней до первого января можно изменить настройки, чтобы Дед отсчитывал уже часы.

А чтобы ему было не скучно, пустим погулять по рабочему столу подвывавшего коллегу (<http://xmasfun.com/Downloads/xmasfred.zip>, 300 Кб). Поверьте, на это стоит посмотреть. Он будет совершать пробежки от одного края экрана к другому, при этом спотыкаясь, теряя шубу и периодически говоря «Hello!». А когда ему это надоест, он вытаскивает роля из кустов и сыграть вам рождественскую песню.

Еще один атрибут Нового года — снеговик (<http://www.screenmates.com/getmate.asp?type=snowsm&cat=d&path=download/snowsm.exe>, 435 Кб). Снепим его и поставим на Taskbar. А теперь можно делать с ним все что угодно: лупить лопатой по голове, мочить из огнетушителя, бросать на голову пингвином, таскать по всей рабочей области за шарф, который бедняга будет аккуратно поправлять, и т.д. Когда он вам надоест, можно убрать его снегуоборачивающей машиной и тут (<http://www.screenmates.com>)

com/getmate.asp?type=snozm2&cat=d&path=download/snozm2.exe, 365 Kб)
проапгрейдить до следующей версии. Snowman2 будет звонить по мобилке, показывать нехитрые фокусы и танцевать. Финанс сегодня троплен — он растет, когда прирвет солнышко.

Если вы думаете, что Санта Клаус — это добродушный старикосика, то вы заблуждаетесь. Взгляните вот сюда: <http://209.162.163.35/csaovers/clauss.exe>, 1.6 Mb.



Игрушка **Claus! The Other Side of Santa** покажет вам Санта с другой стороны. Злостный нарушитель правил дорожного движения, он едет по встречной полосе и, подчасевски выискивая из своей таночки, мочит всех налево и направо. Набрав определенное количество очков, вы встретитесь с главным врагом. Эта захватывающая игрушка поможет убить время до прихода гостей.

Зима не была бы зимой, если бы нельзя было поиграть в снежки. Но вот беда: снег за окном выпадает не так уж и часто, а побросать снежки все равно хочется. Для тех, кто истосковался по этому зимнему виду спорта, можем предложить игрушку под названием **SBFight** (<http://www.xmasfun.com/Downloads/SBFight.exe>, 2 Mb). Несмотря на внешнюю простоту, в первые пару минут трудно понять, как бросать снежки. Секрет прост: подводим курсор к человечку, который должен это делать, и жмем пробел. Чем дальше удерживается клавиша, тем дальше летит снежный шарик. С каждым следующим уровнем врагов становится все больше, так что — держитесь!

Еще одна возможность показать свои лучшие бойцовские качества — программка с загадочным названием **Aberlour Distillery Game** (http://www.maynardmalone.com/screensaver/Aberlour_Distillery_Game.exe, 1.5 Mb). Вы будете действовать от имени некоего существа, облаченного в красный халат Санта. Противниками же выступают Деды Клаусы, и их количество пропорционально увеличивается от уровня к уровню. Самым большим приколом игрушки является следующее: при ее запуске нужно подтвердить, что вы уже достигли того возраста, когда разрешено употреблять алкогольные напитки. Связи между снежными баталиями и алкоголем автором статьи установить не удалось ☹.

Кроме привычных зимних игр бывают и довольно специфические, как, например, **Spank The Frank** (http://downloads.kewlbox.com/games_pc/spank.exe,

2.8 Mb). Больше всего это похоже на бейсбол. Главным подающим выступает, конечно же, Дед Мороз, а вот в роли мячика... пингвинчик! Ваша задача — забросить их в пролетающие мимо корзины.

Продолжая рассказ о новогодних игрушках, очень хочется упомянуть о **HappyLand Adventures X-Mas Edition** (http://www.dtek.chalmers.se/~d98peitz/fld/win32/happy_install.exe, 1 Mb). Главному герою, то есть вам, предлагается спасти мир от того, что Рождество никогда не наступит. Для этого нужно найти помощников Санта и доставить их в безопасное место, при этом не наткнувшись ни на кого из врагов. По ходу дела можно собирать звездочки, подарки, пудинги, конфеты и прочие новогодние атрибуты, которые добавляют сил в борьбе со страшными улитками, божьими каровками и другими врагами. Несмотря на то, что игрушка совсем простенькая, и графика у нее не ахти какая, тем не менее, она очень добрая и вызывает положительные эмоции. А ведь именно это самое главное в новогоднюю ночь. Кстати говоря, «Приключения в Счастляндии» существуют не только в рождественском варианте. На домашней страничке <http://www.freelunchdesign.com/happyland.shtml> можно скачать множество дополнительных уровней и составить свои собственные приключения.

На сайте <http://www.freelunchdesign.com> вы также найдете игру **Pop'Em** (http://www.dtek.chalmers.se/~d98peitz/fld/win32/popem_install.exe, 480 Kб) — своеобразный аналог всенародно любимых



«Линии» (Lines). Эта программа может принимать новогодний вид, и все шарики превратятся в конфеты, звездочки и прочие игрушки с елки.

Еще одну похожую игрушку можно скачать по адресу: <http://www.kewlbox.com/games/PC/game/Elfballs.exe>, 2.3 Mb. Ее смысл заключается в том, чтобы выстрелить в ряд три или больше одиноковые фигур-

ки. Причем передавать можно лишь два соседних предмета. Все это происходит под веселую рождественскую музыку, а смешной эльф в шапке Деда Мороза периодически ставляет свои лапы копейки, выкрикивая нечто вроде Merry Christmas! C'Mon Baby и т.д.

Раз уж мы коснулись известных всем игрушек, нельзя не вспомнить о «Тетриске». Один из его многочисленных вариантов носит название **Snow** (<http://www.terravista.pt/nazare/2224/snow.zip>, 430 Kб). Обычные фигурки в нем заменены снежинками, колокольчиками, снеговиками и т.д. Само же игра сопровождается новогодними наигрышами и возгласами Санта Клауса.

Кстати, о елке. Нарезать ее можно и одной рукой, развалившись в кресле. Поставьте у себя елочку **Xmastree** (<http://xmasfun.com/Downloads/XMASTREE.ZIP>, 4 Mb) и сами обешайте ее шарами, сосульками, колокольчиками и свечками. Зеленая красавица будет поворачиваться право-влево, поэтому получится, что игрушки распределены равномерно. Нарядную елку пошлем друзьям — пусть оценят! Возбуждая все эти вискилки нужно аккуратно — одно невольное движение, сосулька летит вниз и разбивается. Все это происходит под новогодние мелодии, причем их можно изменять.

Какой же Новый год без музыки? Достоинство **Christmas Music Player** (<http://windows-downloads.com/folders/audio/a1xmaspl.zip>, 2 Mb) заключается в том, что он проигрывает только праздничные мелодии. Правда, этот плеер содится только на время праздника, потому как ничего, кроме как воспроизводить рождественские песни, он делать не умеет.

В то время, как по телевизору по всем каналам Голки пародирует Путино, можно порадовать гостей чем-нибудь новеньким. Например, небольшим видеороликом о том, как Дед Мороз готовит подарки (http://download.render.ru/movie/xmass_dirx.avi, 9.4 Mb). Вторая история тоже должна всем понравиться. Сюжет таков: дед висел на елке, пока не проголодался. Все его злочиления на пути от дерева к столу, на котором лежало печенье, и отражены в ролике ([http://download.render.ru/movie/new1/Aaron%20Erimez%20-%2020Ornaments%20\(Merry%20Christmas\).asf](http://download.render.ru/movie/new1/Aaron%20Erimez%20-%2020Ornaments%20(Merry%20Christmas).asf), 8.3 Mb).

И наконец, последнее, что нужно успеть сделать в старом году, это загадать желание. Мы же пожелаем вам в 2003 году успешной сдачи сессии и удачного апгрейда!

Играй! MAGIC The Gathering Сразись в битве разумов!

Magic: The Gathering — настольная интеллектуальная игра, в которой чтобы победить противников тебе нужна поддержка могущественных существ, а также особые свойства и волшебные заклинания, ну, и, конечно же, секретное оружие — сила твоей мысли.

Испытай свою удачу, прими участие в Новогодней лотерее!
Тебя ждут более 100 фантастических призов!

Для этого купи любой игровой набор карточек по: Magic: The Gathering спонеткой «Новогодняя лотерея!» и заполни потерянный билет!

Дополнительная информация на сайте www.aaron.com.ua и по тел: 49191131