

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 47(105)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

24.II.2003

THE
TEMPLE OF
ELEMENTAL
EVIL



CONFLICT

DESERT
STORM II

SIMCITY 4

RUSH HOUR

EXPANSION PACK

COMMANDOS 3

DESTINATION BERLIN

Литературний експрес

Наступна зупинка "Кобзар", м. Миколаїв.
28 листопада

Дружина «Донецького мистецького музею» м. Донецька, Ж. Грудина, Дружина «Волк» м. Харків, П. Сидоренко, Дружина «Берег» м. Львів, Дружина «Відродження» м. Київ, Дружина «Відродження» м. Дніпропетровськ, М. Вершинина, Старий прибуток – Коваленко Ірина, м. Київ, Коваленко

Машинописний збірник. – Видання шосте. «Мій комп'ютер»
Пасажири – п'ятнадцять фантастичних
В. Васильєв, М. та С. Дяченко, В. Арсенів, О. Авраменко, Олді
Багаж.

Презентації літературного журналу «Реальність фантастики»
Фантастичні зустрічі з відомими письменниками-фантастами

Х. "Продукты"
 оптовый магазин "Будва",
 магазин "Орфей"
 магазин "Солнцедар",
 оптовый магазин "Солнцедар"
 (ул. Жилибола 2/3)
 ул. Жилибола
 магазин "Бокс"



www.rti.com.ua
info@rti.com.ua
Передплатний
індекс: 08219

виграє кожен 10й передплатник

**Зустрічайте
оновлений
дизайн
з нового
року**



Year	1990	1991	1992	1993	1994	1995
1990	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0
1991	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0
1992	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0
1993	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0
1994	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0
1995	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0



COMMENTS 3

ВНИМАНИЕ!!!

Место, где Вы всегда можете приобрести издания ИД «Мой компьютер» — журнал «Реальность фантастики», а также еженедельники «Мой компьютер» и «Мой компьютер игровой»:

Винница

- ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецька
- ✓ угол Коцюбинського и Ленинградської

Днепропетровск

- ✓ Киоски «СВ-почта»

Донецк

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
- ✓ ул. Артема, 131-а
- ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4

Макеевка

- ✓ гост. «Маяк»

Ив.-Франковск

- ✓ ЧП Кудрай, ул. Гаркуши, 2, к.415

Киев

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Книжный рынок «Петровка»
- ✓ Книжный супермаркет «Букава»
- ✓ Сеть книжных магазинов и торговых точек «Орфей»
- ✓ Книжный магазин «Сучасники», пр. Победы, 29
- ✓ ООО «Пирс», пл. Дружбы Народов, 2-а, тел. 4647400, 4188976
- ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
- ✓ ул. Жилинская, 87/30

Кировоград

- ✓ ЧП Жданова [0522] 300-655

Крым

- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»

Мелкооптовые филиалы Крымторпресса:

- ✓ Симферополь — ул. Фрунзе, 41
- ✓ Евпатория — пр. Победы, 39, 1 подъезд, цокольный эт.
- ✓ Керчь — ул. К.Маркса, 9, кв.5
- ✓ Севастополь — ул. Новороссийская, 16, цокольный эт.
- ✓ Феодосия — ул. Гарнаева, 77, 1 эт.
- ✓ Ялта — ул. Пироговская, 4, гост. «Авангард», к.116

Луганск

- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»

Львов

- ✓ Киоски «Торпресса»
- ✓ Киоски «Интерпресса»

Мариуполь

- ✓ Киоски «Союзпечать»

Николаев

- ✓ Торговые лотки:
- ✓ ул. Советская
- ✓ Супермаркет «Сельпо»
- ✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество»
- ✓ рынок на ул. Дзержинского

✓ рынок «Северный»

- ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217

Одесса

- ✓ киоски «Одессагортпрессы»
- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»
- ✓ Олтова продаж:
- ✓ ул. Костанди, 100

Полтава

- ✓ киоски Полтавского почтамта
- ✓ газ. ряд «Аниата», ул. Октябрьская, 27
- ✓ лоток на ост. «Оптика» (м-н «Осень»), ул. Ленина, 118

Сумы

- ✓ Укрпочта

Тернополь

- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»

Харьков

- ✓ газетный рынок
- ✓ магазин «BOOKS»

Херсон

- ✓ магазин «Ода», бул. Мирный, 5
- ✓ киоск, бул. Мирный, 5
- ✓ киоск, ул. Железнодорожная
- ✓ Хмельницкий
- ✓ Олтова продаж, тел. [0382] 795668

Черновцы

- ✓ киоски «Укрпочта»

* Оформить подписку можно в любом отделении или банке «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 КОНКУРСУ "КРАЩА СТАТТЯ ЛИСТОПАДУ"



ГОЛОВНИЙ ПРИЗ
EPSON Stylus Photo 915
5760 dpi,
6-кольоровый друк
прямий друк
з цифрової камери
друк фотографій
без полів



www.cis.kiev.ua
Україна, 01013, Київ, вул. Будиндустрії, 5.
yav@cis-kiev.com
Тел. 2955580, 2959410
ООО "Комп'ютерІнтерСервіс"

Список статей

- Ефим БЕРКОВИЧ. 7
Age of Power: Начинаем играть, стр. 7.
- BondD. 8
Virtual Skipper 3, стр. 8.
- Евгений СТАРЧЕНКО aka Jack. 8
The Lord of The Rings, стр. 9.
- Том/Doc/КЕРТИС, Александр GLUKK. 6
The Temple of Elemental Evil, стр. 10-12.
- Степан ТАНАСИЙЧУК aka Falcon. 9
Commandos 3, стр. 13-15.
- VARG&WHITESNOW. 7
Bloodmoon, стр. 16-17.
- RiP.MANIak. 7
Desert Storm II, стр. 18-19.
- Андрей М. aka SCRATCH. 7
Sim Sity 4: Rush Hour, стр. 20-21.
- Davert. 6
Extinction, стр. 22.
- Том/Doc/КЕРТИС, Е. БЕРКОВИЧ aka RANDy
Warlords IV: Советы по прохождению, стр. 23-25.
- BondD. 6
Magic the Gathering, стр. 26, 29.

1 7

2 8

3 8

4 6

5 9

6 7

7 7

8 7

9 6

10 9

11 6

Оценки статьи по десятибалльной системе и участия в конкурсе



В то время, как космос крохотался потянулся и теплые края, на зимнюю, редакция сотрудничала жиденью ринулась за ними вслед и продолжает свою работу. Так перед вами результаты этой работы — очередной номер Игрового Вестника.

«Матрица» навсегда

В Сети появился официальный сайт новой **MMORPG The Matrix Online**, разработкой по мотивам популярной киноленты братьев Вачекс. Анонсырыла, игра уже довольно давно, но только теперь все поклонники «Матрицы» смогут получить полностью достоверную официальную информацию. Непосредственной разработкой **The Matrix Online** занимается компания **Monolith Production**, хорошо известная жителям, геймерам по играм **Blood**, **Blood 2**, **NOLF**, **NOLF 2**, **IRON 2.0** и многим другим. Довольно интересен тот факт, что до сих пор эта компания никогда не занималась разработкой онлайн-игр. Так что **The Matrix Online** станет первой пробой пера «монументалистов» в этой области. Нам же остается только надеяться, что первый блин не будет комом. Разработчики игры выступят известной компанией **Warner Bros.** и **Ubisoft**. И конечно же, за работой над проектом будет постоянно наблюдаться создатели «Матрицы» — братья Вачексы. Но не ждите, возможно и полномасштабный сценарий для игры.

Вообще же **The Matrix Online** будет существенно отличаться от большинства известных **MMORPG**. Действие игры развернется сразу после окончания событий, известных нам по третьей части киноленты — «Матрица: Революция». При этом график



дальше они будут исключительно в Матрице, так что не надейтесь погулять по краскам Зоны или пробраться в Город Машин. А тем, кто мы будем заниматься в виртуальном мире? Ответ прост и несколько неожиданный. Драться. Судя по всему, именно эффектные сражения займут большую часть на-

шего времени. О мирных профессиях разработчики даже не упоминают. Скорее всего, максимизацией охоты роль торговца или хакера и т. д. Несколько странно для онлайн-овой онлайн-ой игры, вы не находите? Хотя, возможно, создатели **The Matrix Online** хотят таким образом убедить игрока, что он чуток в этом мире, и стоит немного расслабиться, как он тут же попадет в лапы агентов. Посмотрим, что из всего этого выйдет.

Но зато ролевая система **The Matrix Online** отличается оригинальностью. С прохождением каждого уровня игроку будут предоставляться на выбор различные программы — **Ability Codes**, включающие аналогичные навыки. «Закачка» из себя и полноручку, ваш герой, подобно Neo, и рекорд, который сразу сможет выжить сифу **Q** или освоить другой панцирный навык. Такая или обещают просто отличный выбор типичных навыков, которых полно в куче, и т. д. и т. п. То есть поклонники «матричных» атрибутики не останутся обделенными. В блок логично примешиваются эффекты, использованные в фильме. А это значит, что **Bullet-time** и

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

1. В конкурсе участвуют все статьи, опубликованные в «СОДЕРЖАНИИ НОМЕРА».
2. По большому, полученным статьям, 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 ВЕДУЩИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, содержащих оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с предоставленными оценками статей в аппликации номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы прислали письма к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они будут участвовать в розыгрыше приза среди читателей, то есть шансы 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 61, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

СПОНСОР КОНКУРСУ
«АКТИВНО ВЕДУЩИЙ ЧИТАТЕЛЬ»
У Листопада 2003

AGAMA

1-Й ПРИЗ
принтер
CANON-I-250

2-й ПРИЗ
модем
внутренний
ACORP

3-й ПРИЗ
клавиатура PS/2,
MULTIMEDIA
CODEGEN



м. КИЇВ, п-т Перемоги 9, оф. 35
тел. 459-03-90, факс 236-86-50
info@agama.kiev.ua
www.agama.kiev.ua



wire fu будут использоваться на полную катушку. Если вы хотите узнать побольше об этом проекте, обязательно загляните на официальный сайт The Matrix OnLine (<http://thematrixonline.ubi.com>).

Добро пожаловать в Сферу

Вот и дождались наши фанаты MMORPG своего часа. Фирма 1C, компании «Никита» и «Яндекс» официально объявили о запуске первой российской онлайн-ролевой игры «Сфера» (<http://sphere.yandex.ru>). «Языковой барьер и невысокая скорость соединения мешали многим российским пользователям полноценно играть в зарубежные MMORPG. С выходом «Сферы» эти проблемы решены — игра не требует знания английского языка и разработана с учетом специфики отечественных каналов связи». Как большинство из нас помнит, действие игры происходит в Сфере — древнем магическом мире, существующем параллельно с нашим. К сожалению, все происходящее в Сфере негативные события самым пагубным образом отражаются на землянах. Именно поэтому лучшие из лучших собрались вместе, чтобы сделать все возможное для предотвращения всеобщей катастрофы...

Подобно большинству MMORPG, «Сфера» — платная игра. Вот что говорится на этот счет в пресс-релизе компании 1C:



«MMORPG «Сфера» — это новый для России вид компьютерно-игрового бизнеса. Доход приносит не только продажа дистрибутивов, но и абонентская плата пользователей, желающих играть в виртуальном пространстве. Право подключения к игровому серверу в течение месяца стоит 5 у.е. — сумма несоразмерная для поклонников жанра с любым уровнем дохода. На официальном сайте игры созданы все условия для работы с учетной записью и оплаты игрового времени.

До сих пор большой проблемой российских участников многопользовательских интернет-игр была оплата ежемесячных взносов. Пользователи «Сферы» избавлены от этих затруднений — они могут платить не только кредитными картами, но и банковскими переводами и, не отвлекаясь от монитора, Яндекс.Деньгами.

В общем, если вы любите онлайн-ролевые игры, вам стоит хотя бы взглянуть на «первую российскую».

Играем блиц

Создание сиквелов удачных игр давно стало традицией для разработчиков. Думая, мало кто из нас удивится сообщению о том, что компания Nival Interactive анонсировала игру «Блицкриг 2». Издателем на территории стран бывшей СНГ выступит



компания 1C. Работа над проектом ведется с января 2003 года, однако о дате релиза пока что ничего не известно. Будем надеяться, что в самое ближайшее время разработчики сообщат нам хотя бы приблизительную дату выхода этой интересной игрушки. Ну а что же известно о сегодняшнем дне?

«Блицкриг 2» — это развитие самых успешных идей бестселлера «Блицкриг» в полностью трехмерном игровом мире. Под вашим командованием — знаменитые командиры и асы второй мировой, а также прославленные боевые подразделения. В ваших руках — стратегическое планирование десятков операций на различных театрах военных действий, выбор подкреплений, новые тактические возможности. Для вас и ваших братьев по оружию — турнирный сервер с новыми режимами многопользовательской игры и продвинутой рейтинговой системой.

Во втором «Блицкриге» разработчики обещают еще больше реализма и множество новых тактических возможностей (как вы помните, первая часть вполне могла использоваться не только как игра, но и как энциклопедия вооружений, использовавшаяся во второй мировой войне). В «Блицкриге 2» разработчики собираются окутать нас в гущу сражений, гремящих в те времена. «Настоящая война — сражения на всех основных фронтах второй мировой, от сердца Европы до бескрайних песков Африки и влажных джунглей тихоокеанских островов. Сотни видов достоверной боевой техники и пехоты ведут боевые действия на земле, в воздухе и на воде в четырех компаниях по всему миру! Под вашим командованием лучшие асы и герои реальных исторических сражений, дающие дополнительные

тактические возможности вашей армии. Вам предстоит командовать 101-й воздушно-десантной дивизией в Бостоне, вести подразделения Михаила Витомана в контрнаступление на танковые соединения союзников во Франции и уничтожать пехоту противника в Сталинградской битве, используя снайперские таланты Василия Зайцева. Настоящая стратегия — игрок сам выбирает, в каких сражениях ему участвовать, какие войска использовать и когда вызывать подкрепления. Каждая миссия будет обладать множеством основных и второстепенных задач, взаимосвязанных с другими сражениями. Выполнение заданий и захват стратегических объектов, таких как железнодорожные станции и аэродромы, будет способствовать вашему успеху в следующих миссиях и напрямую влиять на состав, возможности и количество ваших войск и войск противника. Как видите, «Блицкриг 2» взял все самое лучшее от своего предшественника и готов порадовать нас множеством интересных нововведений, которые наверняка придутся по душе любителям истории второй мировой войны и поклонникам хороших стратегических игр.

Все еще впереди

Немецкая компания Silver Style Studios, знакомая нашим геймерам по довольно интересному тактическому проекту Soldiers of Anarchy («Солдаты Анархии»), уже довольно долгое время — а если быть совсем уж точным, около двух лет — занимается разработкой интереснейшего тактико-ролевого проекта под названием The Fall: Last Days of



Gaia. Как вы сами понимаете, такое название не обещает виртуальному миру, в который собираются погрузить нас злые разработчики, ничего хорошего. И действительно... В 2062 году группа террористов захватила подготовленные к запуску на Марс терраформеры. Захватить-то захватили, но что-то там у них не зашло, и в атмосферу Земли было выброшено огромное количество углекислого газа. Последовавшее за этим глобаль-

ВЗАГА! НОВОРІЧНА АКЦІЯ!

ТехноМіКс

організатори

ТЕХНО ІНТЕРНЕТ-МАГАЗИН КОМП'ЮТЕРІВ та МОЙ ІГРОВИЙ КОМП'ЮТЕР

Умови діяння на зворотній стороні купону

Ація триває 7 тижнів з 27 жовтня до 8 грудня. У МІК з №43 по №49 друкуватимуться різні купони. Листи приймаються до 19 грудня. Перші 200 учасників, що надішлють всі 7 купонів, гарантовано отримать приз від інтернет-магазину "Технокомпітент" та БД "Мій комп'ютер". У розгрізні призів беруть участь всі учасники, що надішлють не менше 3-х купонів. Більше купонів - кращий приз! Та ще багато новорічних сюрпризів!



ное потепление вызвало таяние ледников и другие глобальные катаклизмы. В результате человеческая цивилизация прекратила свое существование, а те, кто выжили, были вынуждены бороться за контроль над немногочисленными пригодными для жизни территориями. Короче говоря, нам с вами придется жить и сражаться в постапокалиптическом мире, где действует только закон силы.

Ролевая система игры, похоже, будет простой и функциональной. Герой (а изначально мы генерируем одного персонажа, к которому в процессе игры смогут присоединиться еще пятеро спутников) имеет шесть основных параметров (Strength, Agility, Dexterity, Constitution, Intelligence, Charisma) и четырнадцать вторичных — владение различными видами оружия и приемы рукопашного боя, навыки вора, торговца, умение бесшумно передвигаться и т.д., и т.п. Бой будет проходить в реальном времени, при этом мы сможем полностью контролировать каждого из бойцов нашей группы. Разработчики обещают огромное количество тактических возможностей, которые приведут в восторг любого геймера. Но при этом основной упор будет сделан все-таки на ролевою составляющую игры. А это значит, что нас ожидает обилие диалогов, множество NPC, зоркий и нелинейный сюжет и огромное количество побочных квестов.

Как недавно стало известно, компания «Руссобиот-М» заключила договор с Silver Style Studios на локализацию и издание The Fall: Last Days of Gaia на территории стран бывшего СНГ. Глобальный релиз намечен на первый квартал 2004 года. О сроках выхода русской версии пока что не сообщается. Следите за новостями.

С рулем и с ветрилами

В Сети появилась демо-версия 3D-версии третьей части популярного консольного гоночного симулятора **V-Ray**, который относительно недавно был портирован с PlayStation 2 компанией **Eden Games**. В демку вошло всего одна трасса и одна машина. Это чести удостоился **Peugeot 206 2.0L**. В полной же версии игры нам предложат более двадцати различных автомобилей, каждый из которых выполнен по образцу и подобно реальному прототипу; на них мы сможем скачаться по сорока восьми трассам. Демка весит 64 Мб, что по нынешним временам не так уж и много. А забрать ее можно с сайтов **3D Gamers** (<http://www.3dgamers.com/games/vrally3/>), **Gamer's Hell** (http://www.gamershell.com/news_BV-Rally3B Demo.shtml) и **Worthplaying** (<http://www.worthplaying.com/article.php?id=14383>).

Ну а если вы горячий борец с загрязненной окружающей средой и сама мысль об автомобилях вам противна, можете обратиться к симулятору управления яхтой. Как раз недавно компания **Nadeo** выложила в Сеть демо-версию игры **Virtual Skipper 3**, в которой вам представится возможность походить под парусами у побережья Великобритании. Причем в демке доступен как одиночный, так и многопользовательский режимы игры. Забрать демку можно с сайтов **Gamer's Hell** (http://www.gamershell.com/news_BVirtualSkipper3BDemo.shtml) и **Worthplaying** (http://files.worthplaying.com/files/modules.php?name=Downloads&d_op=viewdownload&cid=572). Размер — 61 Мб.

Поможем президенту?

Компания **UbiSoft** официально объявила об «уходе на золото» многообещающего стелс-шутера **XIII**. Большинство из нас уже довольно много знают об этом оригинальном проекте. XIII создан по мотивам серии комиксов широко известного на Западе бельгийского автора **Жана Ван Хамма**. В этой игре нам предстоит выступить в роли потаившего агента, которому придется в процессе игры выяснить, кто же он



такой на самом деле, и предотвратить покушение на президента Соединенных Штатов. Игровое задание в оригинальном «комиксовом» стиле и заманчиво интересными миссиями, продвигнутым AI противников и возможностью выполнять одно и то же задание множеством различных способов. Релиз XIII для платформы PC и PlayStation 2 намечен на 18 ноября этого года. Ждем с нетерпением.

Гонщик-дорожнорабочий

Компания **Nadeo** объявила об «отправке в печать» довольно оригинальной игры под названием **TrackMania**. Она сочетает в себе автосимулятор и конструктор для построения трасс. Выглядит это следующим образом: в начале игры вам выдаются специ-

ально заготовленные блоки, разделенные на три группы: *American Desert*, *Countryside*, *Winter Landscape*. Используя эти «подручные материалы», вы сможете выстроить для себя уникальную трассу и попытаться пройти ее в качестве гонщика. Согласно заявлениям разработчиков, большинство блоков «засточены» под создание труднопроходимых участков вроде трамплинов, кошек и прочих прелестей.



Впрочем, в игре будут и «стандартные» трассы, которые в количестве пятидесяти штук заготовили для нас заботливые девелоперы. Кстати говоря, они отличаются довольно высокой сложностью, но у нас есть шанс переплюнуть эти разработки. Релиз **TrackMania** в Европе намечен на 21 ноября. Издателем проекта выступит компания **Digital Jesters**.

Веселая компания

Компания **Lucas Arts** объявила об «уходе на золото» командного юмористического шутера **Armed and Dangerous**, непосредственной разработкой которого занималась компания **Planet Moon Studios**. В этой игре нам придется возгласить одну из самых забавных команд, когда-либо действовавших на просторах виртуальной реальности. Действие игры будет происходить в фантастическом мире **Milola**, в котором правит злобный тиран по имени **Forge**. Вот его-то и задумала свергнуть группа бандитов, именующих себя **Lionhearts**, над которой нам и предлагается осуществлять контроль. Во главе банды стоит некий **Roman** — главный герой игры и наш непосредственный протектор. Его команду же составят более чем колоритные личности: безумный шатер-пистолет **Jonesy**, дрозд-вышибала **Q1-11** и местный знаток оккультных наук и заслуженный психик **Rexus**. Последний, кстати, уже давно снискал симпатию поклонников компьютерных игр благодаря своему внешнему сходству с джедайским учителем Йодой и единственному известному широкой публике факту из его биографии: свои сверхъестественные способности **Rexus** получил в результате полученной в детстве травмы головы. Уже одно только описание главных героев игры достаточно красноречиво свидетельствует о том, что **Armed and Dangerous** вряд ли придется по вкусу поклонникам серьезных игр. На протяжении двадцати одной миссии нашей безумной четверке придется сражаться с не менее безумными и смешными врагами, чтобы в итоге завоевать аренам **Book of Rule** и с его помощью покончить с тиранией **Forge**.



КУПОН №5

назва товару

ТехноМікС

НОВОРІЧНА АКЦІЯ!

Зазирни на сайт
інтернет-магазин
www.technocontinent.com
та знайди неіснуючий товар,
користуючись підказкою.
Впиши назву цього товару
Введи купон та відправ його
за адресою:
03057 Київ-57, а/с 61
з поміткою "ТехноМікС"

детальні умови акції на:
www.mycomputer.ua
МОЙ КОМП'ЮТЕР
www.igrograd.com.ua
ТЕХНО Континент
www.technocontinent.com

Ефим БЕРКОВИЧ

Я могу начать игру там, где захочу. Да, но если вы не окажетесь в безопасном месте, то по крайней мере, в течение не менее 10 минут подвергнетесь атаке. Конечно, ваш герой будет защищаться, но все равно на первых порах он окажется совершенно беспомощным. Например, воры очень любят задержаться к путешествствию. Чтобы этого избежать, найдите гостиницу и переждите какое-то время в номере, потом выйдите из игры, и ваш герой медленно исчезнет.

Virtual Skipper 3

BondD bondd@ukrpost.net

Бедная лодка со станом и воём карабкается по водяным глыбам. На мгновение замирает на гребне и как бы зависает. Спустя миг падает вниз, с силой ударяется о воду. За бортами взлетают два гейзера брызг. В ту же секунду разъяренный ветер разбивает их в пыль и, будто кнутам, больно стегает по лицу, бьет по очкам.

Дончо и Юлия Палазовы.
«С «Джу» через тихий океан»

Разработчик: Nadeo
Издатель: Digital Jesters
Минимальные системные требования: Pentium 2 450, 64 Мб ОЗУ, 3D-видео 32 Мб
Дата выхода: начало декабря 2003 года

Уже давно спортивные симуляторы прочно вошли в геймерский быт. В числе самых первых компьютерных игр был теннис, потом к нему присоединились виртуальные реализации футбола, хоккея, бокса. И это не удивительно — ведь по своей сути они прекрасная отдушина для тех, кто когда-либо мечтал всерьез заняться спортом. Прилавки заполнили футбольные, хоккейные и гоночные симы. Но люди разные. Кому-то интересно погонять по полю мяч или шайбу, кому-то помахать виртуальной ракеткой да выиграть Уимблдонский турнир, а кто-то дня не проживет без очередного рекорда на гоночной трассе. А есть и такие, кому все это покажется слишком скучным, не интересным. Те, кто бредит морем, чья душа светится на океанские просторы. Специально для них французские разработчики из студии **Nadeo** выпускают симулятор яхтсмена **Virtual Skipper**.



Первые две части этой серии вышли на редкость удачными и пользовались заслуженной популярностью среди зарубежных геймеров. В третьей игре разработчики решили зашкурить и отполировать игру до блеска. По их заверениям, людям, страда-

ющим от морской болезни, лучше даже не пробовать садиться за Virtual Skipper — проблем не оберешься ☹. Ну что ж, посмотрим, что же такого должны добавить ребята из Nadeo, чтобы их угрозы воплотились в реальность.

Начнем с сердца любого симулятора, претендующего на какую-либо реалистичность, — физического движка. Еще в предыдущей версии Virtual Skipper он мог вызвать нарекания только у профессионального яхтсмена, и то при условии, что тот будет специально искать огрехи. В третьей версии обещано довести движок до абсолютного совершенства. Будет иметь значение малейшее изменение ветра, течения, высота волн, порусность корпуса яхты. Любая ваша ошибка в управлении повлечет за собой такие же последствия, как и в реальном мире. В общем, это явно не аркадный сим, а самый что ни на есть честный, хордокорный симулятор, с помощью которого можно обучиться управлению яхтой точно с тем же успехом, как и благодаря Microsoft Fly Sim! обучаться полетам на самолетах. Конечно, ничто не заменит занятий с инструктором, но более-менее ясное представление о хождении под парусом вам получить удастся, а это говорит о многом.

За прошедший год графический движок игры также претерпел значительные изменения. Значительно улучшились модели яхт, на них теперь выделяется намного большее количество полигонов. По поведению экипажей яхт явственно видно, что применяется технология Motion Capture, — слишком уж естественны движения людей. Игра поддерживает два вида камеры — от первого лица, за штурвалом яхты, и от третьего лица, когда свое судно можно рассмотреть со всех сторон. Разработчики, демонстрируя мощь движка, предлагают нам абсолютные копии шести самых известных мест проведения регат: бухта Сан-Франциско в США, La Trinité sur Mer во Франции, Porto Cervo в Италии, Auckland с Новой Зеландии, Сидней в Австралии и остров Уайт в Великобритании. Причем, все здания на берегу — это не просто спайртовые картинки, а тщательно проработанные трехмерные объекты. Но и это еще не все. С завидной скрупулезностью скопировав пейзажи, разработчики не менее упорно взялись за создание реалистичного неба и погодных эффектов, а потом и за воду. Нод последней они работали особенно тщательно — мало того, что вода вообще есть и на ней могут быть

волны ☺, разработчики смогли воссоздать почти все присущие ей оптические свойства, реализовали пенные барашки на волнах, кипельватерный след за яхтой. Все это вместе при взгляде на скриншоты заставляет сом-



неваться, а не фотографии ли это, — до того все реалистично. Но чтобы увидеть все эти прелести, придется обзавестись мощной и современной видеокартой: Nvidia сертифицировала Virtual Skipper как одну из игр, играя в которую, вы узнаете, чего же стоит ваш компьютер как игровое машина.

Но разработчики позаботились не только о полном виртуальном воплощении физики и реалистичном отображении окружающего мира. Одной из их основных задач стало создание удобного и легкого в управлении. К сожалению, до выхода игры судить, насколько им это удалось, — равноценно гаданию на кофейной гуще. Но играбельность зависит не только от простоты управления, но и от различных мелочей. Например, Nadeo добавила возможность во время регаты переключать камеру в любую точку трассы, чтобы исследовать возможные препятствия. Провода, не стоит слишком увлекаться и забывать о яхте, оставшейся без скипера, возможность еще раз внимательно изучить трассу вои предостовится во время реплея.

Также одной из основных составляющей играбельности спортивного симулятора является наличие мультиплеера и многообразие его режимов. В этом вопросе разработчики из Nadeo тоже не спохобались. Помимо привычных баталий по локальной сети (до восьми игроков) и старомодного, но веселого сплитскрина, появилась возможность игры через Интернет. В последнем случае регату могут судить другие игроки, можно просто наблюдать за соревнованиями профессионалов, общаться с такими же яхтсменами-любителями. А тем, кто любит что-либо создавать, понравится возможность разрабатывать собственные трассы и выносить их на всеобщее рассмотрение.

THE LORD OF THE RINGS

The Battle For Middle-Earth

Евгений СТАРЧЕНКО aka Jack jack@normaplus.com

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: EA LA

Жанр: RTS

Платформа: PC

Дата релиза: 14 июня 2004 г.

Официальный сайт: <http://lordoftherings.eagames.com>

Сегодня, когда развитие кино- и гейм-индустрии движется семимильными шагами, эти две ветви развлечений активно взаимодействуют, находя одна в другой довольно-таки «прибыльные» идеи. Они зачастую заимствуют друг у друга сюжеты, героев, иногда даже миры и т.п. Как только игра станет хитом и завоеует популярность среди гейм-общественности, кинематографисты уже закулают право на съемку фильма. Аналогично поступают и любимые всеми разработчики игр: непременно, если фильм ждет большой успех, тут же девелоперская компания приобретает право на издание игры по ее мотивам. Такую участь, как вы знаете, постигла Лариску Крофт, Гарри Поттера и прочих «известных личностей». Уже и Литмано, вместе с БлудРейн приписали туда же. Конечно, не могли обойти и знаменитую трилогию Толкиена, а именно ее киноверсию. Electronic Arts отхватила лицензию у кинокомпании New Line Cinema на издание игры по кино **LOTR**.

Но после не столь удачного экшено-аркады, вышедшего в прошлом году, надо было попытаться реализовать эту идею в других жанрах. И вот, «Электроникс» анонсировали новую стратегию в реальном времени — **Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth**, которая не имеет ничего общего с игрой от

Итак, что же больше всего поразило в фильме? Наверняка, всем запомнились массовые баталии! Разработчики тоже понравилось — в итоге, новая RTS захватит разном все хоть сколько-нибудь значимые сражения, присутствующие во всех трех фильмах. Нам обещают, что игроки смогут повернуть события в любое нужное им русло. Кто читал или смотрел фильм, знает, что случилось в Хельмовой Пади, когда орк с факелом забежал под сточную канаву. Произошел бумбум. А как вам подстрелить орка с факелом так, чтобы он не успел стать смертником и взорвать стену. Град Изенгарда и его жителей-орков можно уничтожить не тотальным затоплением, а при помощи мечей и копий. Короче, именно вам тут будет могущественным полководцем и делать все, что заблагорассудится.

А может, вам, наоборот, хотелось бы уничтожить всех добрячков и этого загнувшего Гендальфа? Пожалуйста, никаких проблем. В игре, в отличие от фильма, где добро всегда побеждает зло, может быть и наоборот. Как вам мешать с землей эсе Средиземья с помощью пришепников Сауруна? Для этого здесь будут предоставлены все возможности. В отличие от фильма и книги, в игре счастливым концом может стать для истинного Властелина Колец ☺.

Графическая часть The Battle for Middle-Earth также обещает стать очень лаковым кусочком. Вы только взгляните на скриншоты. В игре используется модернизированная версия движка Command&Conquer: Generals и, кстати, разработывается командой, делавшей Red Alert 2 и Generals. Движок умеет отображать до 500 юнитов на экране, причем столь же обильно текстурированных, как и в «Генералах». Значительно переработаны система освещения и динамические тени, которые позволят стилизовать игру под фильм. Кроме того, нас ожидает детальная проработка окружающего пространства, трава, листья и животный мир чутко реагируют на перемещение юнитов. Короче, зарядя катапульту в землю, вы сразу поймете, что такое террор-морфинг. И при всех этих чудесах системные требования обещают быть очень даже приемлемыми. Так что, у кого бегают «Генералы», побейте и эту игру.

Наверняка, стратегия должна привлекать не только графикой, но и сбалансированным, продуманным геймплеем. Хотя по поводу него известно довольно мало... Ожидать стоит всего, чего угодно, но только не того, что мы привыкли видеть в обычных стратегиях. Тут не придется долго развивать свой городской центр и собирать ресурсы. Минимум оседло-

ти, максимум неординарности. Только война — атака и оборона. Но все-таки элементы стратегического развития присутствуют, они просто сведены к минимуму, дабы не нагонять на игрока скукота. Например, правителю Гондора можно будет строить фермы, а хозяину Изенгарда рубить деревья и производить осадные механизмы.

Итак, постоянные сражения нам гарантированы. Воюющие стороны друг от друга кардинально отличаются. Их будет четыре: **Рах-хан, Гондор, Изенгард и Мордор** — у каждого свои преимущества. Быстрая конница Рахана, разведчики Гондора, урук-хан Изенгарда, многочисленные отряды Мордора —



все это знакомо нам по фильму, все это мы увидим и в игре. Без героев игра бы не смотрелась, так же, как и фильм. **Леголас, Гендальф, Гимли** или **Арагорн** помогут вам в трудную минуту. Кроме того, многое будет зависеть от построения войска — разработчики уже заложили в игру несколько универсальных формаций, однако предупреждают, что одно-единственного способа выиграть не будет. Все зависит только от слаженности ваших действий и интеллекта противника.

Из так называемых *special forces* игроку будут доступны фантазийные существа. **Энты**, несмотря на свою силу и рост, не устойчивы к огню. Очень велики и сильны **тролли**, которые, к сожалению, тулы и часто толкут собственную армию. **Слоны-олифаны** могут выступать и в роли осадной машины, а также с десятком лучников одновременно. И даже **назгулы** — они выступают в роли неплохих боевых летательных аппаратов, а, кроме того, умеют пугать войска. Капризные терри и порчающие воображение спецнаты добавят процессу игры непередаваемый шарм.

Что еще радует в боевых возможностях стратегии, так это осадная замка. Не знаю, на что это будет похоже, но вы только представьте! Со стороны нападающих вам предложатся требучеты, катапульты, огненные стрелы, тараны. Со стороны обороняющихся это чаны с кипящим маслом, лучники на стенах, рвы. Однако после того, как осаждающие все же ворвутся в замок, помогут его защитить ловушки. Причем все это выполнено только в 3D!

Ну как, вы еще не скуечаете по «Властелину Колец»? Лично я уже соскучился и жду эту стратегию с нетерпением. Тем более, что в игре мультиплеер будет! Так что всем жадным без всяких «но», и вперед — на просторы Средиземья. Надеюсь, разработчикам удастся достигнуть баланса между юнитами, и тогда игра будет супер...



Vivendi и Liquid Entertainment, именующей *Lord of the Rings: War of the Ring*. Vivendi оказалась столь же сообразительной, как и EA, и заполучила права на создание игр по мотивам книг Толкиена. Кто уже успел поиграть в недавно вышедшую «Войну Колец», может подождать еще одну стратегию из той же серии, которая появится летом.



Том/Дос/Кертис kertis@torba.com Александр GLUKK

Увертюра

Домой ВоР/оРД возвращался в приподнятом настроении: еще бы, день был прожит не зря. Налутить кучу шмоток, довести до белого каления Дженксон Мастера, поднять два левела, — это ли не предел мечтаний настоя-



щего манькино? А ВоР/оРД считал себя именно настоящим манькином и с презрением относился к пустошаговым ролевикам толковавшим об отыгрыше, репутации, ориентации и прочем бреде, придуманном для доскунок.

Подумать только, еще несколько лет назад он сутками зависал в Ботнете, и даже не подозревал о том, что именно в настольных играх кроется раздолье для настоящего героя. Эх, видел бы сегодня кто-то лицо DM'a, до...

Чем бы заняться дома? Погонять немножко в «Мори, посмотреть какой-то боевичок и спать, завтра тяжелый день, сессия — это вам не шутки. Ах, да, не забыть попасть в Нете. Может, появилось новая RPG'шка, достойная внимания. Настолько — это, конечно, хорошо, но нужно же чем-то заниматься время между ними. Тем более, что ВоР/оРД считался среди друзей призраком сплешом по RPG и не жалал уступать это место кому-нибудь другому.

Собственно, наверное, мы бы не стали рассказывать вам эту историю, если бы не одно замечательное событие, прямо скажем, выходящее за рамки реальности, которое произошло, точнее, скоро произойдет с нашим героем.

Скоро, совсем скоро, он ляжет спать, и тут, на грани яви и сна, исполнится его самая сокровенная мечта.

Какая?

Мы вам расскажем, это ведь наша работа — рассказывать. Можно сказать, самая любимая работа... После исполнения желаний.

О, да. Мы исполняем желания. Иногда.

Правда, яло, большинство людей, как и ВоР/оРД, просто не представляют, к каким последствиям могут привести неосторожные мечты, если их правильно исполнить.

Интродукция

Тьма спустилась на горы и долины некогда цветущей страны, расположившейся у самого края обитаемого мира. Тьма окутала своим черным покрывалом города и деревни. Древнее зло пустило корни в душах людей и, похоже, никому и никогда не удастся вырвать этот проклятый богам ключок земли из липких лап темных сил. Вот уже несколько лет подряд зловещая тень древнего мрачного Культа тяготеет над этой частью мира. Злобные колдуньи творят свои тайные ритуалы под тяжелыми сводами древнего храма, пытаются возродить к жизни первозданное Зло. Как вороны, почуявшие запах падаль, собираются к храму невиданные ранее чудовища. Каждую ночь они взимают кровавую дань с и без того растерзанной земли. Но самое страшное заключается в том, что зло пустило свои корни в душах существ, долгие годы мирно живших в этом краю. Светлые эльфы, веселые полурослики, добродушные корлики — все они, сами того не замечая, все больше и больше погружаются в пучину тьмы. А что уж тогда говорить о людях — этой ветреной и непостоянной расе, которая сама не знает, чего хочет от жизни? Или о полукровках, которые и в лучшие времена не отличались покладистым характером? Мир катится к закату. Не об этих ли черных днях говорили древние пророчества? Нет! Не свершилась еще Последняя Битва! Не

Разработчик: Troika Games

Издатель: Atari

Жанр: RPG

Системные требования:

✓ минимальные: P3-700, 128 МБ RAM, 3D-acc.

✓ рекомендуемые: P4-1,7Гц, 256 МБ RAM, 3D-acc., 64 МБ

спустились еще в черные провалы небытия те, для кого слова «честь» и «благодарность» не пустой звук. И собираются уже силы Света, руководимые всемогущими Великими Магами, чтобы разрушить зловещие планы темных сил и вернуть мир и покой на поглощенные злом земли. Отголоски той великой битвы еще долго будут слышны в различных уголках мира. Всеми печатями были запечатаны ворота Храма Зла. Это случилось давно. Слишком давно. Но Зло умеет ждать. И вот снова по тропкам и дорогам ползут мрачные слухи о том, что Дети Тьмы вновь возмарились заявить о своих правах на нашу многострадальную землю. О том, что дикие твари, до поры до времени затихшие в чащах и болотах, вновь собираются в стаи. О том, что каждую ночь светятся призрачным светом Восемь Печатей на воротах древнего храма... Но ты, путник, пришедший неведомо откуда, еще ничего не знаешь об этом. Ты идешь своей дорогой, даже не подозревая о своем предназначении...

Акт первый. Явление героя

Вот, вот она, мечта! Мир, в котором зло поднимает голову, мир, в котором шаткое равновесие вот-вот рухнет. Не компьютерная игра, не настолка — настоящий мир, но живущий по правилам D&D третьей редакции, мир, в котором ВоР/оРД, как истинный герой, сможет доказать... Что доказать? А, да разве это имеет значение?

Имеет значение только мощное оружие. Естественно, в начале приключения герой (интересно, почему?) вынужден бродить с каким-то металлоломом, типа этого ржавого топо-



ра, но ничего, и им можно убивать врагов. Враги... Шмотки... Деньги... Новое оружие... Новые враги... Новый уровень... И весь мир содрогается в пароксизме страсти от грозной поступи героя!

ВоР/оРД отделился по сторонам. Ага, вот и группа. Пять персов. Как обычно. Конечно, он предпочитал играть одним персонажем, но, как говорится, дареному дрокону зубы выбивать не стоит.

Группа, нужно заметить подобралась вполне стандартная — два танка, маг, лекарь и

вор: «Видел один модуль — видел все», — гордо подумал ВаР/оРД.

— Ну, что, товарищи, идемте надерем кому-то задницу!

Комрады выразили свое удовлетворение нестройным хором и двинулись вперед, навстречу приключениям.



Правда, далеко идти на этот раз не требовалось — буквально за углом группа наткнулась на кучку злодеев, склонившихся над трупом женщины.

— Вперед, орлы! — рыкнул ВаР/оРД и бросился в битву.

Точнее, полетался бросился, но не смог, вместо этого по очереди начали двигаться его противники.

«Опанки! А бои-то пошаговые!» — это было действительно открытием, поскольку, как ВаР/оРД не напрасно свою тренировочную память, но вспомнил компьютерные игры, основанные на правилах AD&D и использующие пошаговые бои, он не смог. Может, они и были, но в руки ВаР/оРД/а подобные экзотические еще не попадались.

И вот противники повержены и обысканы. Увы, ничего заслуживающего внимания в их карманах так и не нашлось, так, мелочевка всякая. Но ведь никто и не ожидал, что в первом же бою найдутся крутые шмотки, правда? Зато первый квест теперь известен — отправиться в монастырь и передать печальную весть о гибели настоятелей.

А там наверняка другой квест выдадут, и закружится...

Акт первый. Будни героя

Небольшая деревушка, встретившаяся на пути наших героев, сразу привлекла внимание ВаР/оРД/а. И пусть товарищи воротят носы, исподлобья потягиваясь на аккуратные домики, окруженные зелеными садами, фермы, огороженные высокими дощатыми заборами, и шляющихся по улицам стражников. Что с них взять? Сопляки зеленые! Ну-ка! Ему, мастеру RPG, вдоль и поперек прошедшему Diablo, Dungeon Siege и прочие жемчужины жанра, было хорошо известно, что именно в таких вот местах и кроются, ожидая своего часа, квесты, несущие в себе главную радость маньяка — экспу! Вот, возьмем, к примеру, этот домик. Стоит только зайти в него, и хозяин сразу бросится навстречу, умоляя спасти его сынишку, три года нозд побывшего в логове кровожадного людоеда, обожавшегося в соседнем лесу. Не верите? А вот сейчас... М-да, промаш-

ка вышла. С сыновьями у хозяйки не сложились, зато есть братец-фермер, нещадно изощряясь все сорой и не желающий жениться на какой-то вдове, которая согласна купить ему отдельный новый сарай. И вот если бы мы уговорили его жениться... Боже, что за бред! Я герой, а не сводня! Правильно сказал полурок-файтер: «Почему он не стукнет ее по голове и не отнесет в свою пещеру? Раз он такой чистый... Нет, хватит. Пошли дальше. Что у нас здесь? Портной, мечтающий вступить в ряды городской стражи и умоляющий нас договориться с начальником, чтобы его приняли? ДОГОВОРИТЬСЯ!!! Что же будет дальше? Разог-

ласия между последователями старой и новой веры? Десятина монастыря? Шутер, выживающий деньги из посетителей таверны? ЧТО ЗА БРЕД!!! Где монстры? Где крутые шмотки? Где экспа??? Он уже больше часа в этом мире, а до сих пор еще первого уровня! ВаР/оРД почувствовал, что его железные нервы превращаются в тоненькие ниточки, готовые порваться в любой момент, и его рука непроизвольно потянулась к топору. Однако, когда он замкнулся на пыльном ковре крестьянина, неуверенной походкой идущего по улице, товарищи довольно грубо остановили своего предводителя. Как так, нельзя убивать мирных жителей? Это еще почему? Ах, направленность у нас добрая, а убивать поселенцев могут только злые герои? Кто вам сказал такую глупость? Что? Открыли!!! ВаР/оРД почувствовал, что почва в прямом смысле слова уходит у него из под ног. «Куда я попал, где мои вещи?»

Так, а тут у нас что? Нападают поставки зерна в церковь??? Ладно. Идем на мельницу. Сейчас мельник нам все зерно отдаст. Какая старая вера??? Какой друида??? Иди с ним договариваться??? О, а что это вор кривится? Зуб болит? Не болит? Поговорить сам хочешь? Поговори, родимый, а то я сейчас таких дров тут напалом! Стоп, подожди, что ты ему сказал? Скажи, что мы уже были у друида и обо всем договорились? Он что, слепой, этот мельник, мы ведь с места не двигались! Ах, ты у нас ум-



ный, дипломатия высокая, общаешься хорошо, обманывать можешь... Ну ладно, и то хлеб. Идемте рапортовать. Как это хвост засчитан? А награда? А тонна экспы?

Не, парни, это не дело... Это... это издевательство! Я так и через месяц второго уровня не достигну. Кстати, что этот тип сказал?

Бандиты? О! То, что нужно. Идемте валите бандитов. Шмотками разживем толковыми, деньгами, уровень поднимем. Скутимся у торговцев... В общем, жизнь налаживается.

Лирическое отступление авторов

Вот и исполнился мечта нашего героя — нашел он себе забаву молодечью, его досаждала. Урок валить мерзких. Да, это вам не сводный подрабатывать.

Только одного не учел ВаР/оРД/а ни наш, а точнее, просто позавыл в угоре страсти, — первым уровнем много врагов не навалишь, гляди, чтобы они сами тебе не навалили.



Быстро сказка сказывается, а дело еще быстрее делается, вот уже и зvon стали о сталь доносится, и крики бранные. Знать, началась сеча словная, значит, нашел ВаР/оРД вражин лютых и рвет их на ленточки роди девичьи красной.

Давайте глинем, что там у него получается, и поможем, если кто не так пойдет.

Акт второй. Битвы героя

— Так, ты, Лули топором вон тою. Промазал? Хорошо. Ты. Стрелая в этого из лука! Опять промазал, черт косорукий? А, ты не порежь? Значит, чертила косорукая. Ты, маг, засадишь их чем-нибудь. А сильнее не можешь? Ладно, смотрите, как я сейчас вволю! Черт! Почему промах??? Лекарь, хватит спать, лечи. На один??? Мам! Роди меня обратно!!!

Хорошо, враги тоже косорукие, а попалась бы нормальные?

Ладно, давайте убивать трупы. Так, деньги, шмотки... Шмотки хуже, чем у нас??? Что, и такие бывают? А это что? Что-то магическое... А что оно дает, почему не написано? Ах, примерь — поймешь... Ну-но.

Хорошо, теперь посним и дальше пойдем зачиству устраивать. Спать опасно? Да бросьте...

Напали? Враги? Как они попали в закрытую комнату? Впрочем, какая уже разница, будем драться. А потом в сено, шмотки продадим, что-нибудь толковое купим. А потом снова сено. Драться. Пока уровень не поднимем.

Привет, торговцы, покажи нам, что у тебя есть крутого! И ВСЕ??? Ладно, давайте хоть бутылочек накупим. Лечиться будем.

Фу-ух, победели драться. Может, дальше будет шмотки покруче. Должны ведь быть! Их не может не быть!

Лирическое отступление авторов-2

Что мы там говорили об исполнении желаний? Ага, вы уже, думаю, поняли, что желания мы исполняем с подковыркой, вот и сейчас наш бедный ВаР/оРД угодил в самую антиманчкинскую игру последнего времени!



Не верите, тогда отвлечемся на время от душевных терзаний и метаний нашего героя, и немного расскажем вам о мире, куда мы отправили незадачливого искателя приключений.

Первое-наперво, нужно сказать о том, что страшный сон манчкина, приснившийся ВаР/оРДу, существует на самом деле. И поклонники системы *Dungeons & Dragons* наверняка уже слышали о нем. Создан он был одним из соавторов первой версии D&D Гарри Гайтэксом и носил название *Greyhawk*. Данный модуль был специально заточен под партии низкого уровня и, по некоторым данным, до сих пор пользуется популярностью среди любителей настольных D&D'шек. Наверно, сей факт стал не последней причиной того, что именно *Greyhawk* лег в основу новой игры от компании *Troika Games — The Temple of Elemental Evil*. Разработчики из «Тройки», мы думаем, в особом представлении не нуждаются. Создатели этой компании уже прочно вписали свои имена в историю игровой индустрии тем, что в составе компании *Black Isle Studios* участвовали в создании первого *Fallout* а. Ну, а сама «Тройка» несколько лет назад потянула на игровой мир замечательной и весьма неординарной игрой *Arcanum*. Вдоволь набродившись по миру паропанка, геймеры всего мира, затеяв дыхание, приняли хвать, чем же теперь займется эта компания. Ответ был несколько шокирующим. Вместо того, чтобы подарить нам новый необычный мир, девелоперы из «Тройки» решили заняться разработкой ролевой игры, на основе правил D&D последней редакции. Что же это такое? Ну, жили и они пошли на поводу у моды (все мы хорошо знаем, что на Западе данная система пользуется просто бешеной популярностью) и решили, плану на новаторства и оригинальность, просто сорвать куш на популярной теме. Но не тут-то было. *Troika Games* сделало ход, которого от нее никто не ожидал. Разработчики предприняли отчаянную попытку перетащить настольный модуль в компьютерную игру. Полностью. С его неповторимой атмосферой (а ведь действительно, в некоторых моментах кажется, что картин-

ка, которую ты видишь на экране, не карисовано, а навеяно тихим, проникновенным голосом DM'а, оригинальными NPC, вещами и оружием, за которыми так фанатично охотится ВаР/оРД, неслабым развитием событий, присущим большинству настольных игр. И, конечно же, «пошаговыми» боями. Мы довольно долго копались в недрах своей скверной памяти, перелопачивали пол-Интернета в поисках информации и все-таки не смогли найти ни одной компьютерной RPG, основывавшейся на правилах D&D, в которой бы были реализованы полноценные «пошаговые» бои. Так что можно сказать, что ToEE является компьютерной D&D'шкой, в которой разработчики вернули нам законную «походку».

Ни для кого не секрет, что многие любители «настолок» не сильно-то жалуют компьютерные RPG. Для них они мертвы. Не могут с головой погрузиться в неповторимую атмосферу приключения (ведь никакая графика и никакой AI не сравнится с хорошим DM'ом и преданными своему делу игроками), не могут дать того богатства отыгрыша и той гибкости, ко-



торую предоставляют настольные ролевые игры. И вот, появляется ToEE, создатели которой попытались совместить самые лучшие черты настольных и компьютерных RPG. Удался ли сильный эксперимент? Очень хотелось бы ответить на этот вопрос положительно. Но...

Акт второй. Метания героя

ВаР/оРД спал, и ему снился мир, в который его угрозидило попасть. Мир, в котором из противников редко выпадают ценные предметы, мир, в котором просто огромное количество возможностей так и остались возможностями, не получив должной реализации. Мир с недружелюбной атмосферой.

«А ведь это правда, — думал он сквозь сон — когда я нахожусь в настолке ко-ую-то шмотку, тем более магическую, DM мне выдает ее описание, а здесь даже такой мелочи нет. А подробное описание заклинаний? Правильно, адлетом третьей (а, точнее 3.5) редакции D&D, которые даже спят, не выпуская из рук книги игрока, никакие описания не нужны. Они все эти шмотки знают на зубок — ты ему называешь, а он тебе подробное развернутое описание. А, что, скажите на милость, делать

обычному манчкину, не привыкшему утруждать свою память? Экспериментировать...

Вот и экспериментироваем...

Вдохнув, ВаР/оРД перевернулся на другой бок и подумал «Хочу домой, вернусь — честно, забрешу «Диабл» и сяду за изучение тапудов по RPG'шам. Даже отыграть роли научусь, честное слово, но дома...».

Завершение

Ладно, хоть это и против правил, на исполним-ка второе желание нашего героя, влуду еще одним хардкорным RPG'шником больше станет, а то помрет с тоски бедолага... А с Храмом? Да пусть другие разбираются. Более подготовленные.

Может быть, вы?

Мало информации?

Получите — графика и анимация в игре отличные, ничего не скажешь, музыка, впрочем, тоже не подвела. Но ведь графика — это далеко не главное, правда?

Ага. Вдоволь намушничавшись с созданием партии, вы приступаете к игре. К игре, рассчитанной на успешное прохождение. На погружение в сюжет. Вот только с этим самым погружением неслухаду вышло. Что бы там ни обещали разработчики, но перед нами очередной кортанный мир, причем мир очень маленький. Подземелья Храма, поселок Hamlet, пиротская деревенька Nulb и небольшая крепость Moathouse — вот список основных локаций в игре. Добавь к этому левелкап, установленный на отметке 10, и вы поймете, что это игра проходит довольно быстро.

Относительно быстро. К сожалению, огромное количество мелких и крупных багов, однообразные бои, отвратительный искусственный интеллект противников и большое количество просто не интересных квестов превращают процесс игры из удовольствия в необходимость.

А сколько отличных фишек создатели заложили в свой продукт, и так и не смогли использовать??? Волосы дыбом становятся.

Увы, на фоне всех недостатков достоинства игры меркнут. Да, в зависимости от ориентации группы, мы будем начинать игру по-разному, да, в игре две концовки, да



некоторые квесты доступны только для определенных классов персонажей или для персов с определенной ориентацией. Но...

Не важно. Чего-то новому продукту «Тройки» явно не хватает. Не затыкайте. Просите за невольный каламбур, но в этот раз «Тройка» сделала игру на тройку.

Степан ТАНАСИЙЧУК aka Falcon falcon@com.km.ua

COMMANDOS 3

DESTINATION BERLIN

Разработчик: Pyro Studios
Издатель: Eidos Interactive
Одатель на территории Украины: «Одиссей»

Платформа: PC, Xbox и PS2

Жанр: тактический симулятор

Минимальные системные требования: Win98/XP, P3-800, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб видео, DirectX 8.1

Мультиплеер: до 12 человек через Интернет и LAN

Эпизод из жизни кадета

Комрад Фесс опаздывал уже больше чем на полчаса. Я дожидаясь его в таверне «Полосатый кот», неспешно смакуя пиво, пытаюсь смыть с души тот осадок, что остался после мира Lionheart'a. Внезапно все затихло,



умолкли голоса возле стойки, даже надоедливый мух не перестала жужжать... Мертвую тишину нарушил негромкий звук шагов, очевидно, кто-то шел к моему столику.

— Кадет Фалкон! — произнес голос, который невозможно не узнать, ведь его эхо постоянно звучит в ушах каждого кадета или агента D3BP.

— Шеф! Здравия желаю, шеф! Присаживайтесь, пожалуйста. Пива не хотите? Между прочим, очень для пачек полезно... Эй, мальшю! Темного мелинского моего бассу! — засуетился я, пытаясь на всякий случай задобрить Рэндо.

— Полезно, говоришь... Кертис тоже так говорил... — шеф о чем-то задумался.

И как всегда в самый подходящий момент появился Фесс.

— Опа! — выдохнул он, двумя руками придерживая уже начавшую было отвисать нижнюю челюсть. — Да здравствует великий Ранд! Вот уж не ожидал Вас тут встретить!

Шеф встрепенулся. Ну вот, сейчас начнется.

— Ладно. Я так, поздравляю за боежал, на вокзал еще спешу. Приятно вам провести вечер! Да встреч!

— Стоять! Но вокзал завтра пойдешь. А пока что присядь. У меня к тебе тоже несколько вопросов есть... — осидил Ранд уже собравшееся было сбегать камрадо.

— Я слышал, ты сейчас от безделья страдаешь, — сказал Ранд, обращаясь ко мне. — Дой сюда свою трудовую книжку. Запишем тебе новое задание. В самые короткие сроки, то есть до завтрашнего утра, ты должен написать отчет об обследовании нового здания Commandos 3 Destination Berlin.

— Но я ведь боевой маг, я даже в армии еще не служил.

— Никаких «но». Там трансажерный зап есть. Потерянувшись немого: мускулы подкачались, заволаты с девушками отработавшие... В случае провала охранныком к нам сможешь устроиться. На сборы тебе пятнадцать минут. Еще вопросы есть?

— Можно приступить?

— Да. Время пошло.

Выбегая из таверны, я краем левого глаза увидел, как Ранд пригнул свой бокс с пивом (темное мелинское имело очень специфический вкус). «Чего доброго, в следующий раз на стройку пошлет», — подумал я.

А на войне как на войне...

На дворе еще набирает обороты вторая мировая война. Командованию нужен сильный и решительный человек, чтобы возглавить подразделение злитых бойцов командосов. Вы стоите? Тогда лучше присядьте... Потому что выбрали именно вас. Только не нужно впадать в панику и кричать: «Я не умею!» — специально для таких случаев в игре предусмотрена короткая обучающая кампания, пройдя которую, вы сможете заткнуть за пояс любого прапорщика. Если же вы ветеран командос и чувствуете себя в силах самостоятельно разобраться в немного изменившемся интерфейсе, тогда милости просим. Пропустив обучение, вы можете начать любую из трех предложенных нам кампаний: Сталинград, Центральная Европа, Нормандия. Да-да, именно Сталинград — испанские разработчики из Pyro Studios наконец-то поняли, что Советский Союз тоже принципиально посильное участие в этой войне. Каждая кампания поделена на несколько миссий, которые связаны между собой нехитрой сюжетной линией. Всего та-

ких миссий в игре около тринадцати. При создании некоторых разработчики использовали эпизоды из голливудских фильмов. Например, в первой Сталинградской миссии нам нужно как можно быстрее обезвредить вражеского снайпера, который неспешно уничтожает бойцов союзнических войск (! — впервые слышу, что союзники принимали участие в обороне Сталинграда). Ничего не напоминает? Кто сказал «Враг у ворот»? Иди сюда, дам семечек, только на пол не плей. Еще можно назвать такие фильмы, как «Спаси рядового Райана» и «Поезд». Этот невинный плагиат @, впрочем, нисколько не портит впечатление от миссий — наоборот, они очень интересны и разнообразны. Пройдя игру, вы поймете, что все выполненные вами задания были по-своему уникальны, хотя способы их выполнения и были немного похожи. За это игре ставим жирный плюс.

Враги умнеют на глазах

Все мы уже привыкли не доверять обещаниям разработчиков. Как правило, с ожиданием сделаем/сделаю выставляется в 50/50. Commandos 3 — не исключение из общего правила. Где обещанные уровни сложности и возможность выбирать командос, идущих на задание? Кто сказал: «В интервью с разработчиками»? Опять ты! Иди сюда, еще семечек дам. Зато добавили несколько других примочек, которые должны разнообразить игровой процесс.

Что собой представляла Commandos 2? Это было очень сложная игра, в которой нам предстояло сначала долго думать, а потом биться исполнять все задуманное. Я вынужден огорчить любителей медленного прохождения: в рассматриваемой нами иг-



ре упор сделан на динамичный геймплей. Так что вам уже не придется сидеть за монитором и попивая свой любительский напиток, одновременно продумывать гениальную стратегию прохождения. Вездесущие пат-

рули и тикающие часики в углу экрана не дадут расслабиться, наоборот, заставят сработать быстрее центрального процессора и бодро шевелить мышкой, иначе компьютер победит, и придется начинать все за-

то наверняка вы и задание провалите, и солдат погубите...

Встречайте, *Зеленый берет* — эмигрант с Украины, служил в Жмеринке, потом работал в спецотряде «Беркут». Единственный командос, который умеет держать нож в руке. В детстве ходил в кружок юных техников, где спаял себе радиоприемник и передатчик, с помощью которых может привлечь внимание вражеского солдата, а потом, используя нож, навсегда утолить его любознательность.

Снайпер — парень с детства любил играть в компьютерные игры (любимая игра *Hitmen'a*), в результате испортил себе зрение (TFT тогда еще не было). Поэтому, если на винтовке есть оптический прицел, то стрелять он намного дальше.

Водолаз — тоже хохол! Детство провел на крымском побережье, соревнуясь с ровесниками, кто лучше и дальше нырнет. Как и *Зеленый берет*, любил играть в «ножики». Только руки у него были потные, нож часто выскальзывал. В итоге он так и не научился держать его в руках — зато метает хорошо. Как он достал себе снаряжение, это уже отдельная история. Теперь акваланг он снимает только в крайних случаях, даже спит в нем.

Сапер — чистокровный британец. Его отец был мастером фейерверков, он-то и привил сыну любовь к пиротехнике. Единственный, кто умеет пользоваться огнеметом и базуккой. Владеет навыками работы с минами и газовыми гранатами (благо, где у обычных гранат чека, все знают...).

Шпион — еще в садике начал учить иностранные языки. В школе прогуливал физику, в результате даже немцу по голове дать не может. На крайний случай носит в кармане шприц с отравой мыши.

карманах, но этим умением пользуется намного реже, чем удавкой.

У ветеранов скорее всего возникнет закономерный вопрос: «Куда Наташу подевали? Кому Тузика (то бишь Whiskey) отдали???» Вы, главное, не волнуйтесь так, с ними все нормально. Просто некоторых старых (заслуженных, в смысле) командос в третьей части нет, они, можно сказать, в отпуске...



ново. В общем, открывайте форточку и кладите лед на голову (надеясь, никто не воспользуется этим советом всерьез ☹ — я не отвечаю за последствия...).

О! Чуть не забыл. Разработчики еще обещали, что AI противника будет на порядок выше, чем во второй части. «На порядок выше» — немного громко сказано, но враг и вправду стал умнее. Немецкие солдаты реагируют на любые подозрительные шорохи, замечая врага, поднимают тревогу. Короче, ведут себя так, как и положено нормальным солдатам. Даже не надейтесь пробежать за спиной часового — он сразу среагирует и, слышно вой «Аляра! Аляра!», попытается вас пристрелить. В лучшем случае он вооружен будет автоматом, единственным в игре — но и то после третьей очереди (если доживет) он освоится с управлением и может изрядно подпортить вам здоровье. Но если у него винтовка или пистолет (к ним даже больше трех патронов не выдают ☹)... В таких случаях смело жоймайте F11 (быстрая загрузка). По поднятию тревоги из каззары, на ходу наматывая портянки, выбегут солдаты, прибегут патрули с собаками. Преследуя, враги могут заходить в здания, лазить по лестницам. Вы, наверное, уже поняли, что без особой необходимости лучше не светиться, а просто пырнуть часового ножиком или оглушить и связать. Тело при этом желательно спрятать (кинуть в реку или под куст, спустить в подвал, выкинуть из окна или наоборот), чтобы оно не привлекало внимание. Иначе, опять же, заметят, сбегутся, поднимут галдеж, разважат или уберут труп и внимательно осмотрят окрестности в поисках виновного...

Личный состав

Взяв бразды правления в свои умелые руки, вы должны поближе познакомиться с каждым членом своей команды, чтобы знать, на что они способны. Настоящая команда — это как хорошо налаженный механизм, где все понимает друг друга с полуслова и не боится доверить свою жизнь напарнику. Если не понимаете, зачем вам для выполнения задания дали этого чела, которого раньше вроде не было,



Один укол — немца прет, два — он подает от удовольствия, три — сердце не выдерживает и останавливается от радости. Любит носить немецкую военную форму, которую просто снимает с убитых.

Вор — мальчуган рос в трущобах, кормили плохо, поэтому почти не вырос. Зато научился лазить по стенам и быстро бегать. Также умеет наводить порядки в чужих

Вернемся к нашему подопечным. Вы уже поняли, что каждый из них имеет свои уникальные способности и владеет определенными видами оружия. Если хоть один погибнет — тогда все! Провал миссии! Так что берегите их от взрывок и вражеских пуль... Для выполнения некоторых заданий нам могут дать подкрепление в виде отряда союзников. Мы можем делать с ними все что заблагорассудится, их смерть почти не влияет на процесс игры. Все, с личным составом вроде разобрались.

Эпизод из жизни солдата

Угрозидо! Спужи и Пола залезть на этот поезд. Теперь немцы все пути минировали, чтоб его под откос пустить. Сильно они им насопили, раз на такие жертвы идут (а поезде еще куча вражин и очень ценный груз) ради их смерти. Нужно вырваться. До прихода состава осталось меньше пятнадцати минут, а врагов тут немало, хотя поскорее закончить свою грязную работу...

Блин, парню наверняка всего семнадцать стукнуло, а он ему винтовку в руки — и на фронт... Только не думайте, что его уби. Нет, у меня свой укус. Полежит в кустах, связанный по рукам и ногам, еще и с собственным воющим носком во рту (не было тряпка под рукой ☹). Потом, когда все закончится, его найдут и освободят, хотя сомневаюсь, что он образумится...

Вот снайпера на вышке пришлось убить, одной гранаты ему хватило. Врагов, правда, на шум сбегалось... как на гражданке студентов за стипендией. Разница только в том, что у меня патроны на всех хватило, а стипендия на всех, бывает, не хватает ☹.

А танк тут явно лишний. Последние гранаты на него ушли. Танкисты, видимо, спали — пока под танком рвались гранаты, они даже башню в мою сторону не развернули. Зато теперь не нужно беспокоиться, что они присутствуют в самом ненужный

момент и смешают меня с землей одним удачным выстрелом...

Осталось совсем немного, на время тоже поджидает. Вот и последний пулеметный расчет. Кинул одну сигарету вместо приманки. Часовые обладают воистину паранормальным зрением. Меня на таком расстоянии они игнорируют, а сигарету сразу заметили. Правильно, значит, на почке написано — «Курения шкідливі для вашого здоров'я», — только немцы, они ж по-нашему не понимают. Вот и умер парень: во-первых, из-за вредной привычки, а во-вторых от того, что грамоте не обучен...

Все, осталось устранить последнюю преграду — грузовик. Можно взорвать, если есть гранаты, а можно просто сесть за руль и отогнать в сторону. Я выбрал второй вариант.

Ура! Успел. Еще даже минута в запасе осталась. Поезд проехал нормально. Теперь осталось только незамеченным на него прорваться. Но это уже пустяки.

Двигатель испанского прогресса

Программистам из Pyro Studios пришлось хорошо потрудиться. Чтобы реализовать все нововведения, было переписано около восьмидесяти процентов старого движка. И не зря. Физика очень хорошая. Приведу несколько примеров. После взрыва гранаты в толпе врагов эти самые враги разлетаются во все стороны. Если оглушить часового, его тело упадет в направлении удара. Навехавший на противотанковую мину танк сначала взрывной волной подбросит вверх, после чего его обломки, подчиняясь закону всемирного притяжения, упадут на землю.

Графика тоже радует глаз. Сразу видно, что команда дизайнеров тоже не зря ела свой хлеб. Очень приятное нововведение — погодные эффекты. В Столинграде метель буквально засыпает монитор снегом, а в Центральной Европе дождь льет как из ведра. На улицах ветер играет обрывками газет. Добавьте еще красиво и детально прорисованные ландшафты и здания, полностью трехмерные модели сол-



дат и техники... Красота!!! Плюс свободное перемещение камеры в помещениях и возможность выбрать одно из четырех ее положений на улице... Потекли слюнки? А теперь нажмите на плюс... Ну зачем было делать совершенно бесполезные и портящий все впечатление от графики зум? Тем

более, хвастаться его наличием в каждом интервью??? Кто сказал: «Эта тайна умрет вместе с Игнасио Перцем (Ignacio Perez)?» Опять ты! Смышленный парень... Ладно, дарю тебе бесплатную подписку на «Мик» до конца этого месяца ☺

Музыку для игры писал Матео Паскуаль, он же был композитором Commandos 2 и Pretorians. Те, кто помнит звуковое сопровождение упомянутых игр, могут даже не сомневаться, что и в этот раз звук на высоте!

Вы любите приколы? Тогда присмотритесь внимательней — в игре случаются весьма ироничные моменты. Например, солдат, качающий пресс, или драка возле железнодорожного вокзала. Мне еще понравились бронированные курицы — им совершенно наплевать, что перед носом рванула граната, а рядом горит мотоцикл, они спокойно продолжают клевать свое зерно, точно валерьянки написались... Наши переводчики тоже решили внести свою лепту — если посмотрите список создателей, то в



конце увидите следующие строки: «Особая благодарность Билу Гейтсу, Леониду Куме...» ☺.

Геймплей

Реалистичная физика, продвинутый AI, красивая графика и хороший звук — это немаловажные составляющие успеха игры. Но не стоит забывать о геймплее. Когда-то я ограничился фразой: «Да, в игре он есть!» — и сразу мне сделали замечание, мол, геймплей есть в любой игре, но он может быть захватывающим, нудным, мутным, динамичным... Я уже говорил, что в Commandos 3 Destination Berlin упор сделан на динамику игрового процесса, но ничего не упомянул о том, насколько это увлекательно. Спешу исправить свою ошибку. Игра затягивает с первых минут. Спорадические неудачи только подстегивают дойти до конца, показать всем, на что ты способен, чтобы уже перед смертью враг наконец-то понял, как он тебя недооценил!

Commandos 4 не будет?

По утверждениям разработчиков, четвертой части полюбилишей многим серии мы уже не увидим. Сейчас в компании идет работа над новым проектом, который бу-

дет в чем-то похож на Commandos, но действие перенесет нас в далекое будущее. Так что, камрады, играйте и наслаждайтесь!



последней игрой этой воистину бессмертной серии.

Эпизод из жизни Ранда

Этот день для шефа Департамента Золотой Виртуальной Реальности начинался как-то необычно. Утренняя газета принесла незнакомый почтальон. Из ванной пропадало водолазное снаряжение и ружье для подводной охоты. Не покидало ощущение, что за ним беспрерывно наблюдают. Закончив завтракать, Ранд наконец начал собираться на работу. Решил переоснаститься, он привыкнул с собой своей именной шотган. Хорошо натренированный глаз вскоре заметил подозрительного типа, который, не отставая, шел по другой стороне улицы и внимательно за ним наблюдал. На ступеньках ДЗВР было розкидано множество тонких, необычно длинных сигарет. Вахтерша никак не отреагировала на его появление, продолжая как загнипентизированная смотреть в черный экран выключенного телевизора. В коридоре перед еще пахнущей свежей краской новенького дверью своего кабинета он заметил одну противотанковую и несколько противопехотных мин. Шеф ДЗВР осторожно приоткрыл дверь и заглянул во внутрь. За его столом, развалился, сидел кадет Фалкон в зеленом берете и зоболитово противопал оптический прицел от снайперской винтовки.

— Твои штучки? — спросил Ранд, кинул на стол несколько сигарет и противопехотную мину.

— О! Здравия желаю, шеф! — поправившись начальными кадет, одновременно выбросив мину в окно. — Э-э-э-э... Ребята мои балуются. Скучно им на гражданке.

— Ясно... Ответ принеси?

— Так точно... — Фалкон выложил на стол три толстых пачки офисной бумаги. — Вот подробнейший отчет. Все, так сказать, в лучшем виде.

— И это все? Значит так. Ребят своих отведи в отдел кадров. Ты после обеда к Керсти на прием записан. И вообще, ты уже пять минут как на зарплате должен быть! — последнее приказание Ранд отдал уже громко хлопнувшей дверью.

— Так точно! — ответил я, холодею от одной мысли о предстоящем мне сеансе доктеропали и лянтьс к выходу на улицу.

The Elder Scrolls III BLOODMOON

VARG & WHITESNOW varg@i.com.ua

Еще не поздно, нас уже двое.
За дверью воем, мы еще целы.
Над полем боя светит луна.
Скучно быть смелым.
«Аукцион»

Предисловие

— Проснись, проснись, мы уже приплыли в Морровинд. Ты так крепко спала, что тебя не разбудил даже вчерашний шторм...
— Шо, опять?

Дежа вю

У вас никогда не было такого чувства, что некоторые события в вашей жизни уже когда-то происходили? Эту фразу, сказанную



темным эльфам со срамом через все лицо, лично я слышала не меньше десяти раз. Я думала, что теперь смогу обойтись без нее. Я надеялась, что в этот раз все будет по-другому. О Боже, как я ошиблась! Неужели опять все сначала? Неужели мне, почетной спасительнице Морровинда и Морнхольда, главе всех домов и гильдий, грозе вампиров и разбойников, пятикратной чемпионке по бегу с прыжками снова придется ввязываться имперский склад в Сейда Нин, опять следить за Фаргатом, ширить по ящикам и воровать серебряную посуду, чтобы хоть как-то заработать себе на жизнь и приличное обмундирование? Конечно, я помню, кто носит тот престельный шлем с рогами, у кого забрать кирасу, добавляющую 50 единиц жизни, где лежат изящные доэдрические перчатки из паковой кожи. Я знаю каждый закоулок в «Морровинде», но сколько можно делать одно и то же! Нет! Нет! Нет, пожалуйста, не надо! Я больше так не буду! Мамочка!

Фух, кажется, пронесло... Ну, в смысле, обошлось. Разработчики решили сделать нам подарок: поскольку Bloodmoon устанавливается на Morrowind, то можно загрузить старый сейв, и вперед на встречу новым подвигам уже прокачанным героем.

Белым шелком закружила мгла

Путешествуя по своим нереварским делам, в Альд'руне я наткнулась на одного незнакомого старичка. Он рассказал мне, что сам построил воздушный корабль, нанял команду и отправил ее в Солстейм — остров на северо-западе от Вварденфелла — за ценным амулетом. Корабль и команда пропали, и старик просил меня съездить туда и все выяснить. Что приятно, в отличие от Морнхольда, который находится неизвестно где, новый остров добавлен на вашу карту. А еще в народе ходят слухи, что в Форте инеевой бобочки [тоже на Солстейме] какие-то проблемы. Сам Бог велел мне там порадовать новости. И вот я на месте. И что же, никто со мной не хочет разговаривать. Стражники трезвые и злые, вернее, после вчерашнего. Но я не гордая, бить морду никому не стала, а сразу обратилась к начальнику и тут же получила... первое задание.

Конечно, вы можете не спешить с выполнением квестов, а просто осмотреть достопримечательности Солстейма. Красота-то какая, лепота! Продаются все дальше от Форты, вы глубже и глубже погружаетесь во владения Севера, температура падает, погода портится, снег покрывает замерзшую землю и высокие ели.

Вы бовили когда-нибудь в тайге? Нет? Вам представляется уникальная возможность! Только у нас! Только для вас! Специальное предложение! Купите один билет в Солстейм по двойной цене, и второй билет вы получите совершенно бесплатно! Спешите, а то не успеете!

В общем, как вы уже поняли, природа Солстейма очень напоминает русский север: мороз и солнце, день чудесный, замерзшие реки, обледенелое озеро Фьлдинг, на льдинах резвятся местные тюлени, вместо песчаных бурь обоз зокрывают снежные метели. Северная часть острова покрыта многовековыми ледниками, и когда над суровым краем светит солнце, все сверкает и искрится, будто миллионы бриллиантов рассыпаны вокруг.

По всему острову разбросаны небольшие ледяные пещеры и могильные курганы, в которых Нордлиги хоронили своих героев. После огорных и мрачных постойшей

Разработчик: Bethesda Softworks

Локализация: 1C

Жанр: RPG

Системные требования: Windows Me/98/XP/2000; 256 МБ ОЗУ; Pentium 3 или AMD Athlon 800 МГц; видеокарта класса Nvidia GeForce2 GTS, ATI Radeon 7500 и выше

Дата выхода локализованной версии: 3 октября 2003 г.

Вварденфелла здесь все пронизано воздухом, светом и морозной свежестю. Здесь даже дышится легче, настолько ярко и красиво передана зимняя природа.

Там, на неведомых дорожках

Что касается противников, то Bloodmoon приятно порадовал: практически все монстры новые! Причем половина из них — обычные звери (волки, дикие кобаны, медведи, тюлени). То ли у разработчиков иссякло воображение, то ли они решили, что реальные животные тоже в состоянии ослепшить жизнь героя. Ну и, конечно же, в наличии фантастические существа, куда ж без них. Мои любимые — спригганы (кстати, довольно опасные твари) — это такие борышны, одетые в древесную кору, на голове у них ветки с обрывками листьев, а вместо манера острей сучья. Если встретит их в компании больше трех, то легче будет убежать. Да что там говорить, обычные волки могут стать серьезной проблемой для неподготовленного персонажа. Сначала я попробовала сыграть заново, прибыла в Солстейм 3-го уровня, и оказалось, что с такими характеристиками лучше сидеть в Форте и носом своим дальше ворот не показывать.

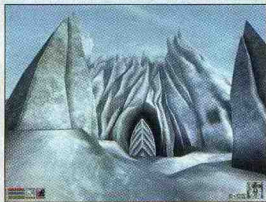
Труба зовет, герой идет, звенит кольчуга

Что еще радует, так это то, что в Bloodmoon появилось новое оружие и новые доспехи на любой вкус: легкие, средние, тяжелые. Мой выбор — северная кольчужная кираса — такой красоты не купишь даже в фирменном бутике. Степень защиты у нее, как у эбонитовой, зато весит она в два раза меньше. Думаю, не надо объяснять, как важно иметь свободное место в



инвентаре. Но и это не самое главное. Для каждой девушки очень большое значение имеет ее внешний вид. Посмотрите, как выгодно это кираса подчеркивает стройность

фигуры. Немаповажная деталь женского туалета — это аксессуар. Что же подобрать к моему костюму: вот этот *даэдрический лук* и *даэдрическую даякатану* или вот этот *лук «теней»* и *северный серебряный боевой топор?* Мм... Возьму *даэдрическую даякатану* и *лук «теней»*. Ну все, теперь я во



всеоружии. Можно двигаться на подвиги — первая половина монстров сразу падает замертво от такой красоты, а вторая попытается познакомиться поближе. Но ввиду врожденной скромности и благочестия, мне приходится решительно пресекать эти попытки и ставить хамов на место (а как еще слабая и беззащитная женщина может постоять за себя?). Если вы предпочитаете носить эксклюзивную одежду, есть мастера, которые сошьют вам доспехи на заказ из шкур белых животных мишек или других несчастных животных.

У волка — ночь, у героя — меч

Но вернемся к нашим баранам, то бишь к сюжету: капитан Форта инеовой бабочки дал мне задание, и пока я его выполняю, на Форт напали оборотни [это первое упоминание об этих ужасных монстрах] и выкрикали капитана. Его поиски привели меня в деревню скалов — поселение Нордлингов, которое расположено на севере острова. Они ничего не слышали о капитане, зато очень много — об оборотнях. Вот тут то все и начинается. Местный шаман становится моим куратором, моим гидом, можно сказать, отцом, он направляет меня, дает задания, рассказывает о Пророчестве Кровавой Луны.

Как, опять пророчество? Не опять, а снова. В этот раз все будет совсем по-другому. Не думайте, что вам придется спасать человечество от нового бика, вследствие чего не миновать вам титула героя всех времен и народов, и к вам будут тянуться люди, чтобы поглотить в орелове ваши слова. А вот и нет. В лучшем случае, вам скажут «спасибо». Да, и в самом Пророчестве о вас нет ни слова. Можно сказать, что вы просто оказались не в том месте, не в то время, вот и приходится теперь жор выгребать, а ведь можно было спать сейчас в теплой постели в своей крепости-грибке и гор не зная.

На Солстгейме нет гильдий и Великих домов, зато здесь можно присоединиться к

Восточной Имперской Кампании и непосредственно поучаствовать в основании нового поселения вокруг эбонитовой шахты

(прямо как в жизни, когда вокруг какого-то промышленного предприятия вырастает мегаполис). Очень интересно наблюдать, как на твоих глазах развивается город: строятся дома, магазины, открывается бар, появляется связь с внешним миром (то есть причал), приходят новые жители.

Побочных квестов, к великому сожалению, здесь мало, и в большом разнообразии они не отличаются. Как обычно: пойдя туда, не знаю куда, найди того, не знаю кого, заведи у него то, не знаю что, но чтоб одна нога здесь, а другая там! Забавно, что одно задание дал мне старичок в Альд ру, а ведь раньше его там не было. Может, по всему Морровинду разбросаны такие старички с квестами за паузу, надо только поискать хорошенько?

В отличие от населения «Морровинда», жители Солстгейма стали больше разговаривать. Не в том смысле, что теперь у них можно выкачать больше спровочной информации, а в том, что они действительно говорят и почти всегда — по существу. Это очень порадовало. А огорчило то, что когда бежишь по снегу, он не скрипит под ногами; звук такой же, как будто топавешь по земле.



О графике и генерации персонажа писать не буду — уже все сказано до меня (если есть на свете люди, которые не играли, не читали и даже не слышали об The Elder Scrolls III, то смотрите «МиК», №13, №14, 2002 г.).

Идет охота на волков, идет охота...

В процессе прохождения игры вы можете развиться ликтронпией (вылечится тоже можете, главное — не терять даром времени), а также по своему желанию сможете превращаться в оборотня, используя специальное колечко. Став оборотнем, вы увидите, как изменятся ваши характеристики: увеличится сила, ловкость, скорость и выносливость, уменьшится привлекательность, интеллект, сила воли и удача. Также добав-

ляются новые возможности: оборотень лучше видит в темноте и чувствует присутствие врагов на большом расстоянии, он может



развивать огромную скорость, не устояв при этом, а прыгает дальше, чем Корл Льюис. Но в этом состоянии вы не сможете использовать инвентарь, открывать замки, пользоваться лечебными надобностями, зато ваша жизнь со временем восстанавливается сама. Единственным оружием будут когти, но каким оружием! Обычный человек отдаст концы после одного удара, стражника выносим с двух, добьемся третьим. Для развлечения можно устроить себе охоту в каком-нибудь густонаселенном городе «Морровинда». Я, например, потехи ради вырезал все население Глизиса и Альд руна. Какая погоня, какие прыжки! А как забавно людскими разбегались враспыленную от одного моего вида. Главное, чтобы во время превращения в оборотня и обратно вас никто не видел, иначе после этого никто не станет с вами разговаривать, это в лучшем случае, а в худшем — просто убьют, предвзято изгнав из всех гильдий и Домов. Ну послушайте сами, минуту назад страшный монстр на ваших глазах перебил все, что двигалось, а теперь ОНО в человеческом облике хочет поболтать с вами. И к тому же, превратившись вновь в человека в неподходящее время, вы рискуете смутить окружающих своим голым видом, а это просто неприлично.

Не мудрено начать — мудрено кончить

Итак, что сказать вам напоследок? Если вы понравились Morrowind, то вы и без моего совета знаете, где диски продюются. А если не понравились, то не уверена, что вы читаете сейчас эти строки. Возможно, кто-то считает, что второй add-on интересен был просто не может, что это халтура и выкачивание денег. Я так не думаю. Хотя Bloodmoon вышел несколько коротким (да и сам Солстгейм по площади раз в пять меньше Вварденфелла) — это не повторение Morrowind'a, это расширение ваших возможностей, это увеличение игрового мира, мира, в котором хочется жить. Я завидую тем, кто только начал путешествовать по миру «Морровинда». Можно сразу купить три диска, и вот у вас есть огромная игра, которая заставит забыть обо всем на свете.

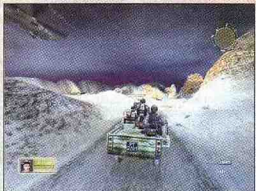


RIP.MANIAK rest@zeos.net

CONFLICT DESERT STORM II

Граната — не воробей, вылетит — не поймаешь...
Народная мудрость

Какого Ранда я согласился выполнять это задание — сам не знаю. Нет, деловое вовсе не в том, что здание оказалось скуч-



ным и неинтересным. Просто теперь, после тотальной зачистки базы моджахедов, меня никак не хотят отпустить обратно домой. То у них торжество в честь победы, то генералы приезжают поздравить, то документы какие-то надо оформить. Бюрократы несчастные. Так что вот уже третью неделю торчу я за праздничным столиком, жадно ловя минуты уединения без дружеских похлопываний по плечу, от которых я по школотке ухожу в поп и еще три минуты заново учусь дышать; без надеждливых генеральских жен, давно понявших, что все, что в звании выше майора, стреляют холостыми; без всей этой муштры, столь надоевшей мне за последние время. Я уже домой хочу, в радной Департамент Защиты Великого Ранда. Кстати, о нем — вот что действительно может меня отсюда вытащить. Собравшись с духом, я цапнул с маршальского столика корондаш, бумагу да спички и заперся в туалете. Там, опалив края листочка, я принялся творить:

«Здравствуйте, уважаемый шеф. Пишу вам из горящего танка... Сиею доложить, что задание выполнено, виновные найдены, а все остальные расстреляны без права на реабилитацию. В связи с этим прошу прислать мне спасательный вертолет или на худой конец открытку за чайником, в которой будет подробно описан план экстренной эвакуации из штаба американской армии. Главное, сначала, когда нас выбросили в Багдад, все было не просто

весело, а архивесело. Фокус, понимаете ли, в том, что жанр игры, в которую меня занесли, недалеко ушел от аркады. Да, я, разумеется, понимаю, что на коробочке написано «тактический шутер». Но, поверьте, я уже убедился, что одно другому, в принципе, не мешает. Дело вот в чем — мои подопечные, равно как и я, граждане практически бессмертные. Выдержать десяток-другой попаданий в собственную тушку — не проблема. Даже если кого-то расстреляют до полного опустошения лайфбара, он еще несколько минут будет стоять и звать маму. В это время к нему можно спокойно подбежать с аптечкой и поставить обратно на ноги. Аптечек на миссию выдается столько, что хоть моджахедов лечи, так что за сохранность отряда можно, особо не беспокоиться. Да и патронов тоже выдается о-го-го — я аж маленько

офигел, когда мне вручили ящик на 600 штук к моей M16. Плюс пистолет с двумя десятками обойм, гранаты, прибор ночного видения, пару противотанковых гранатометов и далее по списку. Причем Санчо Пансо, или еще какой оруженосец, в этот список не входил. А при полыхках взвалил хотя бы часть этого груза на спины товарищей (к слову, нас было четверо в отряде) они отчаянно сопротивлялись, демонстрируя мне шоттаны, автоматы, пистолеты, взрывчатку и прочее, чем их нагрузили в штабе. Да уж, пришлось проявлять чудеса героизма и туризма, чтобы затолкать все снаряжение в рюкзак, да еще и поднять его на свои бедные плечи. Так что все задание, по большому счету, превратилось в резвую беготню трусой по лагерю врага с постоянной стрельбой и подлечиванием в случае чего.

Где же тут тактика, спросите вы? Да и впрямь, описание действия крайне похоже на старую добрую «Контуру» (не ту, которая «Страй», а еще до него, на приставках). Но тут фокус в том, что при желании я мог вселиться в любого из своих товарищей, чтобы побегать от его лица и пользоваться тем, что находится у него в арсенале. Четыре бойца нашего отряда — отнюдь не близнецы-братья, каждый имеет свою специализацию: штурмовик, снайпер, пулеметчик, минер. И вот в некоторые моменты игры приходилось решать, кем конкретно про-

Разработчик: Pivotal Games

Издатель: 3GI

Жанр: аркадно-тактический action

Системные требования:

✓ минимальные: P-3 450 МГц, 128 МБ ОЗУ, 16 МБ видео;

✓ рекомендуемые: P-4 700 МГц, 256 МБ ОЗУ, 32 МБ видео

ще пройти данный участок. Скажем, если где-то вдалеке есть укрепление, откуда нас поливают огнем, пора переключиться на снайпера и снимать врагов из недосыгаемой ими зоны. А вот если надо удерживать узенький коридорчик, куда валят толпы боевиков, вообразивших себя стадом упрежденных мамонтов, то тут уж либо прекращаться на пулеметчик и косить их, или трин-тра-ву на поляне, либо от лица сапера закидывать их взрывчаткой. Борьба с танками — вообще отдельная песня. Разработчики учли такую особенность военной бронетехники, как разницу в броне. То есть в танку можно послать ракету за ракетой, не добившись ничего, в то время как единственный снаряд в тыльную часть оставит от него лишь много тонн добычи для пионеров. Вот и приходится рассредоточиваться по местности, надеясь подойти сзади и жакнуть в него из чего потяжелее. Разумеется, а там, чтобы расстрелять танк из пистолета или даже пулемета, и речи быть не может. А вы говорите: «Где тактика? Где тактика?»... Расстрел врагов отнюдь не превращается в тупой бег с шашкой ногого, что уже можно посчитать неким достижением.

Кстати, о врагах. Взглянув на название игры, уж сразу становится понятно, кого мы будем «ломить» и за что. Военные конфликты в реальном мире — штука крайне интересная и неоднозначная. Вообще-то, они все по умолчанию плохие, так как война — это вам не пейнтбол, это действительно страшно. И никакой романтики в ней нет. Вся романтика заканчивается в романах и на экранах мониторов, но все же есть как минимум одна каста людей, которым подобные локальные войны идут исключительно на пользу. Нет, я не имею в виду американцев, которые, по слухам, хотят извлечь какую-то выгоду (нефть? слава? демо-



нстрация военной мощи?) из Иракского конфликта — речь идет о разработчиках военных игр. Ведь сюжет — это один из основных компонентов любой игры. А тут его и придумать не надо. Пошли войска на какую-нибудь страну топтать последнюю травичку, далее сие действие одевается в

графическую оболочку — и игра готова. Вот и перед нами нынче лежит именно такой представитель игрового мира: сюжет крутится вокруг отряда диверсантов, заброшенного

калалиси, и из стационарных пушек постреляли, и между засадами пополазали. Душа гуляла, одним словом. Напарники, по счастью, особо не «тупят» и довольно грамотно отстреливаются. Вот только перед более серьезными заданиями (обход танка, лечение соратников, минирование проходов) они пасуют. Так что приходится вселяться в каждого из них и последовательно выполнять необходимые действия. Соратниками, кстати, можно еще и командовать, однако кроме как «стой!» и «следуй за мной!» приказы не используются. Вместо того, чтобы отдать приказ «иди туда!» (в таком случае боец проследует по направлению курсора), гораздо проще на него не рекрутиться и самостоятельно пройти куда надо. Впрочем, все это мелочи. Главное, что ребят можно запросто оставить одних, не опасаясь за их здоровье.

Моджахеды также излишками интеллекта особо не обезображены. Бегают и стреляют, стреляют и бегают... Они берут числом, а не умением, что, впрочем, к минусам отнести сложно. Ну аркада перед нами, аркада, зачем выделываться?

вался kalashnikoff от тушки и все тут. Но вот в ближайшем же домике валелся точно такой же «калаш» с массой дополнительных бойцов, который так и светился, чтобы его взяли. Завабно... Дело тут даже не в том, что боеприпасов не хватало (уж эти-то были — хоть на завтрак еще), дело просто в принципе. Или в сложности управления. Вообще доступно два вида: от первого лица и от третьего, переключение



в глубокий иракский тыл. Впрочем, количество убитых за игру приблизительно равняется общему числу иракцев вообще, что лишний раз подтверждает, что у них каждый житель способен взять в руки оружие и пойти воевать.

В начале игры на выбор предоставляется одно из двух армейских подразделений США — бегать можно как в стройных рядах Delta Force, так и в тесном кругу членов SAS. Выбор этот не влияет абсолютно ни на что, кроме внешнего вида вверенного отряда, на я все же посоветовал бы остановиться на бойцах SAS. На самом деле все очень просто — они выглядят гораздо симпатичнее, в отличие от дельтовцев, которых, похоже, вытаскивали на задание из состояния жесточайшего похмелья. Как известно, отряд «Дельта» формируется из членов других отрядов, уже успешных поохотиться пороку. М-да, теперь, однако, понятно, по какому принципу их отбирают — самые страшные, небритые, невиспавшиеся рожи переводятся в этот отряд, чтобы пугать и вводить в состояние паники врага уже одним только своим видом. Но поскольку в игре фактор страха разработчиками не учтен, по-моему, гораздо приятнее управлять бойцами, хотя бы отдаленно напоминающими homo sapiens, а не нечеловечеством.

Определившись со своим родным внешним видом и уровнем сложности (послед-



то-то же... Но замечена была одна интересная особенность в поведении врагов — они почти бесконечные. «Почти», потому что из какого-нибудь здания они вылетают бесконечно вплоть до того момента, пока вы сами это здание не посетите: То есть в каждое здание надо войти, чтобы убедиться, что оттуда они больше не поплывут. Однако такие места встречаются весьма и весьма редко, да и напротив практически каждого из них стоит стационарный пулемет, так что все не так уж плохо, как казалось.

Вот так мы и бегали, отбиваясь от наседающих толп и прорываясь из глубокого тыла в тыл не столь глубокий. Враги «валились» почками, некоторые бойцы уже начали напевать про себя «это все, что останется после меня...», что и неудивительно, — с тем арсеналом, что болтался у нас за плечами, мы вполне могли сравняться с землей малого размера страну. Разумеется, нам мешали, разумеется, не только противники, но и сама программа. Вот я, например, никак не мог взять оружие из рук свежеубитого моджахеда. Ну не отры-

между которыми осуществлялось одним кликом. В первом режиме боя постоянно зонсилось, напоминая о существовании такого явления, как инерция. Во втором от отчаяния вло реагировал на движения мыши, упорно не желая нормально прицеливаться. Так что постоянно приходилось переключаться с одного вида на другой, отдельно для перемещения и прицеливания. Хотя в целом к этому приспособиться не проблема.

Но зато в графическом плане игра получилась отличной. Когда я сидел в редакции и с гиканьем расстреливал иракцев, подходил народ и спрашивал, во что я играю. Я отвечал, что в «Дезерт Сторм 2», после чего следовала пауза, и в восьми случаях из десяти падавший сообщал: «А симпатичная графика» или еще какую-нибудь вариацию на эту тему.

Так что смею вас заверить, посмотреть есть на что. Фигурки людей не создают впечатления, что о них можно подстрелить, взрывы похожи на взрывы, а обложки — на обложки. В принципе, можно придраться к лицам персонажей, похожим на плохо атлетические дубы. Но, бжего, не так уж часто нам демонстрируют эти самые лица, чтобы обращать на них особое внимание.

В общем, шеф, игра определена заслуживает некоторого внимания. Начну, берясь за задание, я хотел просто написать, мол, вышла еще одна игра про войну, не играйте в нее, играйте в Ghost Recon. Но поиграв, я изменил свое решение. Это — не хердкорный симулятор спецназа, а не сильно напрягающая аркада с большим кусочком тактики. Достойный продолжатель дела первой части, которая вышла в прошлом году и которую ДЗВ ненароком обошел вниманием. Ничего, «Архив» не дремлет...»

Далее эти строки и поставив жирную точку, я понял, что так и не записал у шефа помощи. А в дверь туалета уже помчался с явным намерением утащить меня за стол. Ну и ладно, гулять так гулять...



ний влияют на количество попаданий, которые способен выдержать наш боец, можно начинать миссии. Идут они в абсолютном линейном порядке, зато вполне радуют своим разнообразием. И на машинках по-

Андрей М. aka SCRATCH scratch385@mail.ru

SIMCITY4

RUSH HOUR

EXPANSION PACK

История одного сима: Рождение

Меня зовут Нео. Мне 26 лет. Я живу в небольшом городке New City, в регионе под названием New Region, в небольшом двухэтажном доме, который находится напротив



пожарной станции. На станции я работаю, так что добраться до места службы совсем не сложно. Это хорошо. Я не знаю почему, но это меня радует, как и то, что рядом находится парк. Еще мне почему-то кажется, что неплохо бы было, если б рядом располагалось полицейское отделение. Не знаю почему, но, по-моему, так будет лучше.

В целом же я доволен своей жизнью в New City, хотя сдается мне — живу я здесь совсем недолго.

Эх, как сейчас помню, — ночь, оставшаяся кружка чая, надкусанный бутерброд, тишина, слышно лишь, как кто-то постоянно кликает мышкой, старенькая четверка с установленной Sim City, и я, сидящий перед монитором этого самого агрегата. С красными глазами и выражением неподавленного восторга на лице от созерцания нового небоскреба или аэропорта.

И мне было все равно: что грядет в школу, что уже почти утро, что завтра контрольные. Главным для меня был город. Виртуальный, но все-таки город.

Да, много времени прошло. Потом была Sim City 2000, затем — Sim City 3000, ну а совсем недавно добралась до нас четвертая часть этого шедевра, резко отличающаяся от своих предшественниц нехилой сложностью и прекрасной графикой. Многим она выделялась. В основном тем, что от игрока требовалось не только умение грамотно размещать районы, парки и муниципальные службы, но и навыки по правильному и рациональному распределению бюджета, финансированию служб и много чего еще.

Теперь перед нами предстало официальное дополнение игры. Помните, в нем нам обещали сделать основной упор на транспорт и возникающие в связи с ним проблемы: дорожно-транспортные происшествия, аварии поездов и самолетов и прочие антропогенные катастрофы. Ну и как заведомо, всяких новых строений подбросить, глюков поубавить да фишек интересных добавить. Это то, что нам обещали, а вот теперь мы рассмотрим то, что мы получили.

История одного сима: Удивление

Сегодня мне исполнилось 27 лет. Это значит, что я живу в этом городе ровно год. Интересно, где я жил до этого? И жил ли я вообще? Хотя не в этом дело. Сегодня мой День рождения. Я не устраивал вечеринки, тем не менее, ко мне пришло огромное количество народа. Но ведь я не знаю и половины этих людей! Честно говоря, я вообще никого из них не знаю! Тогда почему они ко мне пожаловали? И кто их сюда позвал? А самое странное то, что ни у кого из них нет имени! У меня есть, а у них нет! Невероятно...

А полицейское отделение так и не построили... Теперь я боюсь выйти из дома — преступники совсем обогатили. Вчера, например, у меня украли машину. Правда, сегодня утром у меня откуда-то появилась новая, точно такая же, но что-то мне подсказывает, что завтра у меня ее украдут снова... Интересно, и куда только смотрит мэр?

Учитывая то, что основной фишкой дополнения должно стать развитие транспортной инфраструктуры, вполне логичным было бы предположить, что ничего, кроме новых аэропортов, различных шоссе и железных станций, вместе с речпортами, мы не получим. НО! Помните, оригинальная версия игры отличалась от своих предшественниц несколькими режимами игры: режим бога, режим мэра и режим, в котором мы могли заселять и выращивать в своем городе Симсов.

Так вот, самым кардинальным нововведением в Sim City 4: Rush Hour является еще один режим. Этот самый режим дает нам возможность прокатиться на некоторых транспортных средствах по своему виртуальному городу! Да-да, именно так! Выбираем автомобиль и вперед, катиться по дорогам своего города. Эдакий упрощенный вариант GTA.

Разработчик: Maxis

Издатель: Electronic Arts

Жанр: градостроительство

Системные требования:

✓ минимальные: P3 600, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб видео;

✓ рекомендуемые: чем больше, тем лучше

Естественно, помимо автомобилей, мы можем выбрать самолет, вертолет или какой-нибудь катер — ассортимент довольно велик. Но можно, например (если вам надоело строить), выбрать танк или военный вертолет, которые станут доступны после постройки военной базы, и разнести вдребезги пару кварталов. Или взять прогулочный самолет и побросать над городом парочку парашютистов, наслаждаясь их истинными воплями. Даже на НЛО прокатиться можно.

Но и это еще не все. При выборе некоторых транспортных средств (в основном тех, которые используются различными муниципальными службами, например, полицейского вертолета или машины) вам обязательно предлагается выполнить несколько миссий. Причем миссии достаточно разнообразные: приехать за такое-то время туда-то, столько-то преследовать такую-то машину и т.д. Вот один из примеров: при выборе полицейского вертолета вам могут предложить выполнить миссию, суть которой состоит в том, чтобы на протяжении нескольких минут преследовать один автомобиль, причем так, чтобы луч прожектора всегда был на этом автомобиле. Удовольствие, скажу вам, еще то! Шаг влево, шаг вправо и все — миссия провалена, а если еще учесть, что управление вертолетом, скажем так, далеко от совершенства... Хотя это, в принципе, еще довольно интересное задание. Обычно вам приходится доставлять лицу или мороженое к нужному дому.

Ну а если вам удалось успешно выполнить миссию, то в качестве поощрения вы можете получить в свое пользование новый вид автомобиля или еще чего-нибудь, а также повышение рейтинга мэра. Причем довольно нехилое повышение, скажу я вам. Так что, если народ в вашем городе вами не до-



волен, — выполняйте миссии. Хотя каким образом своевременная доставка мороженого может повысить рейтинг мэра, я до сих пор не понимаю. Возможно, в других странах мэры занимаются этим в свободное от работы время или в перерывах между под-

четом бюджета на следующий месяц и планированием нового жилого района.



Ну да ладно. Думаю, многим будет интересно узнать, как же все это смотрится. Честно говоря, в визуальном плане игра вызывает довольно противоречивые чувства. С одной стороны, просто отличная прорисовка автомобилей, самолетов, вертолетов, катеров, светофоров и прочих дорожных атрибутов. С другой стороны — дома в новом режиме выглядят просто кучкой пикселей. О пешеходах я вообще молчу. В принципе, смахивает на первый GTA, правда, с лучшей графикой.

Да, кстати в новом режиме достаточно много налельных моментов. Вот, например, берем обычный общественный автобус и врезаемся в первую попавшуюся машину — из него тут же доносятся вопли ужаса. А теперь выбираем школьный автобус, битком набитый юными школьниками, и едем по встречной полосе, не пропуская при этом ни одного автомобиля. Ну так вот, если вы ожидаете, что при прямом столкновении лоб в лоб дети начнут истерически срать, то вы глубоко ошибаетесь — при любой аварии из школьного автобуса раздаются веселый крики и звонкий детский смех!!! Не знаю, может, это дети у них такие, либо разработчики боялись травмировать психику игрока.

История одного сима: Сомнение

Я все еще не могу вспомнить своего прошлого! Но ведь кем-то я был до 26 лет! Мо-



жет, сходить в больницу? Благо, недавно ее построили. После того, как я чуть не умер от обычного гриппа. А еще недалеко библиотеку соорудили. И полицейский участок.

Странно, но как только мне срочно требуются услуги какой-либо муниципальной службы, как соответствующее здание тут же

появляется в нашем городе. Странно... Может, за мной ведут постоянное наблюдение, и все докладывают мэру? Может, это часть какого-то социального государственного эксперимента? Может, весь этот город был создан только ради меня. Странно это все...

А еще недавно я сменил работу. Не знаю даже почему. Теперь мне каждый день приходится ездить в другой конец города. Все бы ничего, но ведь по дороге я обязательно попадаю в автомобильную «пробку». Вчера, например, я простоял в одной из них почти час! И так почти каждый день!

Ладно, с новым режимом, думаю, все ясно. Перейдем к новым строениям. Как я уже говорил, большинство из них связаны с транспортом. Теперь мы можем соорудить общественные стоянки, парковочные переплеты, прокладывать улицы с односторонним движением, авеню и много чего еще. Также появились новые виды железнодорожных станций, монорельсовые дороги, дорожные пропускные пункты.



Ну и, естественно, чтобы за всем этим следить, в игру были добавлены новые виды полицейских участков и новый вид пожарной станции, которая вооружена некими размерами самолетом для тушения особо масштабных пожаров. Правда, с учетом того, что вышеупомянутый самолет довольно долго взлетает и обладает, прямо скажем, черепашейей скоростью, в среднем с момента его вызова успевают сгореть несколько кварталов.

Ну и конечно же были добавлены различные развлекательные постройки вроде тех, где дают на прокат яхты и скутеры, прогулочные катера и т.д.

Вот, в принципе, и все строения. Хотя нет, еще нам дали возможность возводить разнообразные мосты. Всего их около 8 видов, каждый имеет свою максимальную высоту. Если вы хотите, чтобы под мостом мог проплыть водный транспорт, советуем делать его достаточно высоким.

История одного сима: Подозрение

Мне кажется, что я схожу с ума! И не потому, что я не помню своего прошлого.

Хотя из-за этого тоже, но не это главное. Сегодня я, как обычно, ехал на работу и, как обычно, попал в «пробку». И стоило мне подумать, что мэру уже давно мог от-



дать приказ по расширению этого участка дороги, как вдруг соседние дома исчезли, дорога последовала за ними, а вместо нее непонятно откуда появилось новенькое двухполосное авеню. Но как такое может быть? А совсем недавно мне пришла мысль, что неплохо бы построить в городе музей, и что вы думаете — на следующее утро на месте соседнего дома возвышался музей!

Что же все-таки происходит? Может, я сплю? Тогда я хочу проснуться! А может, это все моя фантазия?

Теперь у нас с вами есть возможность давать имена улицам, рекам, горам и т.д. Мелочь, а приятно — можно увековечить свое имя.

Отметим, что разработчики пошли на встречу тем, кто говорил, что Sim City 4 излишне сложна, и значительно понизили планку сложности игры: стартовый капитал значительно увеличен, договоры с соседями приносят больше дохода, а различные строения требуют меньшего финансирования. Так что теперь построить город своей мечты стало гораздо легче. Возможно, даже слишком легко.

Графика же, по сути, осталась прежней. Звук тоже не претерпел особых изменений.

Наконец, покупать или не покупать свое творение, ответить однозначно я не берусь. Если вы — заядлый фанат этой серии, не проходите мимо — смело покупайте. Если вы еще не успели опробовать ни один «Сим Сити», попробуйте, может быть, понравится. Тем более, что играть стало гораздо легче. Ну а если вы никогда не отличались особым пристрастием к этой серии, брать, думаю, не стоит.

История одного сима: Прозрение

Это ужасно и прекрасно одновременно! Что бы я ни пожелал, какое бы строение я бы ни захотел увидеть — оно тут же появляется в городе! Это значит, что я могу влиять на реальность! Я могу изменять ее!

Может, это сумасшествие, и все вокруг — лишь плод моего больного воображения? Может, мне все это снится? А может, все вокруг — виртуальная реальность, а я живу внутри нее? Может, все вокруг — это Матрица?..

EXTINCTION

Davert dabog@ukr.net

Разработчик: CGS Software

Издатель: Akella

Жанр: 2D-шутер/аркада

Системные требования:

✓ минимальные: 500 МГц, 64 МБ ОЗУ,
16 МБ OpenGL 3D-видеокарта, Windows 98/
Me/NT/2000/XP, DirectX 8;

✓ рекомендуемые: 1.2 ГГц, 128 МБ ОЗУ,
32 МБ OpenGL 3D-видеокарта, Windows 98/
Me, Windows NT/2000/XP, DirectX 8

Аркада — жанр древний. Как вспомнить 90-е годы, так невольно и представляешь себе доисторических геймеров, сидящих в пещере возле телевизора и орудующих примитивными джойстиками. А на экране бе-

давайте уточним, как вы себе представляете аркаду 90-х? Лабиринт, по которому движется человечек вперед-назад, вверх-вниз; по дороге ему встречаются плохие человечки, которых наш, хороший,

убивает по пути. При этом собирает бонусы, аптечки, патроны... Так ведь? А теперь посмотрите на скриншоты. Уже по ним можно понять суть игры, и сводится она именно к тому, что я только что описал. Выкидывают вас, как могучего спецназовца, на уровень, дают в руки карту, где обозначены все цели, которые вы должны захватить. Сзади цепляют вам газовый баллон с пропаном, поджигают его, теперь вы можете немного полетать вверх-вниз. Также обвешивают кучей оружия, чтобы вам

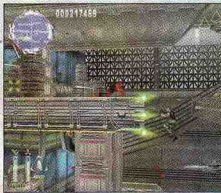


было чем показывать врагам на уровне кухни мать. На вас бегут монстры, но они быстро уничтожаются, если не лезть в толпу. Пусть вас не смущают закрытые ворота — они открываются, если найти ключ, а чтобы найти ключ, надо время от времени смотреть на карту. Вам придется разосканировать 4 ключа, чтобы пробраться в закрытые зоны и выполнить там возложенное на вас задание: захватить или уничтожить указанную цель. Все просто и примитивно, но как затянется! Оторваться от этого знания раньше, чем вас убьют, трудно — игра не отпускает ни на миг. Монстры волют толпой, а вы подпрыгиваете, укорачивая от их выстрелов, зависаете в воздухе и, прицелившись, выпускаете пулеметную очередь по врагам, те распадаются на куски мяса и тают... Да что там рассказывать — подобные чувства уже не раз были испытаны всеми игравшими в аркады.

Теперь рассмотрим плюсы и минусы этой игрушки. К плюсам я бы отнес аркаду, оно разное, каждое стреляет по-своему. У некоторых пушек очень сильная отдача — при выстреле вы взмываете



Теперь, когда геймеры вышли из пещер, оставили в покое телевизор, приручили компьютер и наконец поборились, среди великого многообразия жанров аркады встречаются не так часто, по крайней мере никто их не популяризирует. Создают себе люди из чистой ностальгии новые игры, но известными эти игры так и не становятся. А ведь иногда так хочется увидеть ремейк какой-то старой аркады, с новой графикой и спецэффектами, чтобы окунуться на несколько минут в атмосферу детства и вспомнить те старые добрые времена, когда и солнце было красивее, и девушки светили ярче ☺. Сегодня я хотел бы кратко рассказать именно о такой игре — она хоть ничем особым и не примечательна, но все же должна порадовать лю-



бителей аркад. Если вы принадлежите к их числу, тогда начнем!

Теперь рассмотрим плюсы и минусы этой игрушки. К плюсам я бы отнес аркаду, оно разное, каждое стреляет по-своему. У некоторых пушек очень сильная отдача — при выстреле вы взмываете



года, на 2000 она вполне потянет. Есть возможность сохраняться в любом месте, кроме того, нам разрешено пользоваться быстрым сохранением.

Монстры... Это не плюсы и не минусы, это — мясо ☹. Убивать быстро и без особых проблем. Трудности возникают только тогда, когда в баллоне кончается пропан, а на вас с обеих сторон набегает толпа. Про искусственный интеллект говорить здесь смешно, но все же хотелось бы отметить, что враги ни не обделены. Если они не могут попасть в вас со своей позиции, они телепортуются в точку поближе; если вы стреляете в них, они пытаются увернуться. Если вы спрятались за какой-то стеной, пытаются обойти ее и отправить вас в реальный мир ☹. Больше никаких особенностей интеллекта замечено не было, просто не успевал заметить.

Уровни. Я уже сказал об их графическом исполнении, хочу добавить про саму их структуру. Они представляют собой лабиринты, но заблудиться в них трудно, у вас ведь с собой карта со схемой расположения ключей, без которых нельзя пробраться в некоторые секторы карты. Уровни сделаны неплохо, но весьма однообразно, что может сделать прохождение несколько скучным. Лично мне не хватило терпения пройти три уровня подряд — надоело. Звук, музыка видеосюитки — неплохо, но ничем не впечатляет, такое себе техно.

В общем, мы получили качественную аркаду, представляющую концепцию игр 90-х годов, но в современном исполнении. Именное качественную, ни слова больше. Я не беру судить, стоит ли эта игра вашего внимания или нет — просто захотелось вам дать знать о том, что такая игра существует. Если вы страдаете ностальгией, скушаете по старым аркадам, или если у вас мало свободного времени и хочется поиграть во что-то быстрейшее — тогда вам понравится. Если нет, вряд ли. Короче, решайте сами.

WARLORDS IV

HEROES OF ETHERIA

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ

Том/Док/КЕРТИС kertis@torba.com

Ефим БЕРКОВИЧ aka RAND

Больничные будни

Раз, два, три, четыре, пять — будем
мы тебя скрывать...
(Из песни доброго хирурга-психопата)

Итак, дорогие мои санитары и санитарки, а также будущие пациенты и медицинские агенты, сейчас мы проводим урок по вскрытию клиента — нет, не FTP, не беспокоя-



тес. Таких клиентов в нашу больницу не привозят. Скрывать мы будем его величество Варлорда Четвертого. Вскрывать будем жестоко, с цинизмом, и хватать руками за всякое тоже будем. Эй Убери руки! Sonechko, тебе еще рано за такое хвататься. Еще гадость кокую подхватить. На вот, руки спиртом протри. Изнутри.

Помните, хороший врач не только не брезглив, но еще и наблюдателен. Кто подскажет, за что, не подумов, ухватиться нашего стажерка? Ты, длинноухой? Ну, говори. Ах, за TCP/IP? Тыфу, так вот как это гадость называется...

Нет, TCP/IP трогать мы не станем. И на горячий стул садиться не будем. Ограничимся сегодня грудной клеткой — грудная клетка, курьезный, это то, что выше пояса! Правильно. Именно тут.

Ну что, кто сделает первый надрез? Топор поклад, поклад топор, кому говорю, и отойди от пациента, пока он дышит. Давай, Sonechko, ты. Так, берем скальпель и аккуратно режем. Чего руки дрожат? Опять не пьешь???

Ладно, после операции поговорим.

А теперь давайте еще ближе, будем глядеть, что там у нашего пациента внутрих...

С чего начать?

Хороший вопрос, правда? Так вот, независимо от того, что вы собираетесь — играть коммюно, сингловые карты или мультиплеер, начать придется с выбора расы. В принципе,

испробовав большинство рас, мы пришли к выводу, что более или менее они сбалансированы — хотя... Как нам показалось, всетаки Драконы рулят ☹. Впрочем, тут как с любой игрой, многое зависит от предпочтений, многое и от конкретной карты.

Для начала давайте глянем на юнитов, которыми предстоит играть. Как видите, их шесть типов. Причем, заметьте, шестой юнит — не кто иной как герой. Если в первых частях герои к нам присоединялись сообразно нашему капиталу и развитию, а потеря героя подчас приводила к проигрышу, то тут разработчики решили сделать финт ушами. Если честно, не знаю, насколько это оправдано. Превращать героя в обычного юнита? При этом, кстати говоря, присоединяющиеся за деньги герои куда не делись. Не знаю как вы, но мы героев производили редко — сначала и одного хватает, потом присоединяться начинают, причем далеко не всегда первого уровня. Конечно, если

на карте волется много полезных предметов, тут без дополнительных героев не обойтись, но где же вы видели, чтобы полезных предметов было много?

Собственно, если уж мы коснулись героев, думаю, логично будет рассказать о них побольше, как думаете?

Итак, герои. Чем отличался герой в предыдущих версиях игры от обычного юнита? Ну, во-первых, герои носили предметы. Всяческие там мечи, палицы, модные юмжи и прочее. Причем раньше они просто делились на два типа (добавляющие что-то всей группе или только герою). Теперь все стало гораздо сложнее. Нет, предметы, как и раньше, что-то до добавлял. Злокозненных артефактов мы не замечали. Но если раньше предметы, добавляющие всей группе силу, были в числе самых распространенных, то теперь это большая редкость. Гораздо чаще попадаются вещи, которые добавляют то или иное свойство конкретному герою. Еще одно важное изменение — теперь носить с собой каждому герою можно всего четыре предмета. Причем, поскольку все артефакты имеют свое гнездо, одеть шлем на ноги ☹ не получится. Правда, свойства этих самых предметов часто довольно непредсказуемы. К примеру, какой предмет, по-вашему, должен добавлять хиты жизни? На выбор: шлем, меч, броня,

Разработчик: Maxix

Издатель: Electronic Arts

Жанр: градостроительство

Системные требования:

✓ минимальные: P3 600, 128 МБ ОЗУ,

16 МБ видео;

✓ рекомендуемые: чем больше, тем лучше

сапоги. Шлем или броня? Нет, неправильно — меч. Логика, скажем так, достаточно странная. Или, к примеру, возьмем сапоги. Ну что могут добавлять сапоги? Самое логичное — дальность передвижения. Ну, или быстрой передвижаться по той или иной местности, я лично не понял. Наверно, они выпущены той же фирмой, что клепают пресловутый меч. Зато брони и шлемы — по крайней мере из тех, что попадались мне, — действительно увеличивали соответствующие свойства — «броню» ☹ и «страха» ☹.

Ладно, к предметам мы еще вернемся. Описывая я, к сожалению, немного опередил время и упомянул о «специальных способностях». Практически, каждый юнит в четвертых «Варлордах» имеет эти самые способности. Некоторые «особо продвинутые» и герои — даже по два. Наиболее просты для описания способности «убийства». К примеру, «стража эльфа» имеет свойство «убийца гномов». Тут все просто: в нашем случае эльф гнома будет бить гораздо сильнее, чем любого другого юнита с соответствующими параметрами. Хорошее свойство, если не учитывать, что по закону подлости (если это компания — там как раз это свойство иногда полезно) среди врагов обычно попадаются юнты, чьи убийц у вас в армии нет. Или, к примеру, «удар доброй или «удар зла». Тут еще проще: атрибут «зло» или «добро» объединяет гораздо больше юнитов. Так что это свойство гораздо полезнее предыдущего.

Все способности описать в нашей статье нет возможности, можно лишь назвать са-



мые, на наш взгляд, полезные. В первую очередь, «проклятие», полезное тем, кто проклинает может даже юнит, не участвующий непосредственно в схватке. Далее, «огонь» — добавляет к обычному удару огненный «броня» ослабляет удар противника. Наконец, особенно общественно значимо способность «лечения». Подлечивать своих юнитов в бою весьма полезно. Впрочем, совсем бесполезных умений не быва-

ет. Бывают просто нужные на данный момент и не очень.

Что касается предметов — если вы (или не вы, какая разница) заваляли вражеского героя, посмотрите на землю, вдруг на месте его бесловной гибели валяется сундучок? Если валяется — поднимите, значит, у вра-



жины был какой-то предмет, который стоит подобрать. Как? Тут все просто — выбираем группу, в которой находится нужный нам герой (тот, что ближе к зовемому сундучку и не завален шмотиками), наводим ее на сундук, и когда группа туда доберется, либо щелчком по ней правой клавишей мышки, либо нажимаем на иконку в левом верхнем меню экрана. Перед нами появляется менюшка, выбираем опцию **Волшебные предметы** — то, что вы нашли, отобразится в группе Земля. Все, хватаем мышью и перетаскиваем, пока не отоборали. А если у героя нет свободного места? Что ж... В этом случае строите в ближайшем замке себе нового. Конечно, если предмет того стоит.

Кстати, по ходу кампании мы заметили интересную вещь — враги практически не подбирают предметов. То ли они такие тупые, то ли у них и без того шмоток ну просто завалился — непонятно...

Так, вернемся к росту уровня — естественно, с ростом уровня растут способности и юнитов, и героев. Причем, когда мы поднимаем уровень, оказываемся перед выбором — что прокачать нашему пациенту. Слеспособности? А может, стоит добавить жизни? Или атаку поднять? Что тут можно посоветовать? Действуйте по обстоятельствам. По-всякому бывает. Не только отметить, что максимальный уровень спецспособностей — 5. И даже с предметами выше этого уровня подняться нельзя. Из этого следует, что, к примеру, давать предмет лечения +3 герою, и без того имеющему лечилку 5, бессмысленно. Также надо обращать внимание на то, как действует та или иная способность. К примеру, клиндреваты группы определяют тот юнит, у кого она больше. Значит, раскачать это самое лидерство до 5 у одного юнита, за других можно особо не волноваться.

Теперь давайте, засучив рукава, покопаясь в... магии. Между прочим, и тут наблюдается определенное сходство с «Дисайял-лония» — там было использовать в бою заклинания, вам вовсе не обязательно иметь героя-мага. Нужны две вещи — наличие боевых заклинаний (кроме них есть еще глобальные) и достаточное количество маны. Все.

Между прочим, чтобы начать изучать заклинания, строить всякие там магические башни вам не нужно. Как только вы начинаете играть, вас сразу спрашивают, какое вам угодно заклинание создать. Как мы уже говорили, бывают они двух типов — **Глобальные** и **Боевые**, кроме того, они различаются по Сферам, к которым они относятся, и количеству ходов, требующихся для их создания. Ясное дело, чем сильнее заклинание, тем больше ходов нужно потратить на его изучение — тут пояснять ничего не нужно. А что такое Сфера? Нет, не онлайн-новая игра. Дело в том, что магия в игре делится на несколько Сфер: **Божественная Магия**, **Магия Рун**, **Магия Природы**, **Призывание** и **Некро-магия**. Сами заклинания также делятся на обычные, редкие и тайные. Различаются они по сроку изучения и силе. Как правило, чем дольше заклинание учится, тем большую панику оно вносит в стан ваших врагов. Одно плохо: к тому времени, как вы выучите особо сильное и редкое заклинание, оно вам может и не понадобиться — игра закончится...

Интересно система накопления маны. Изначально вам за ход идет всего 1 единица этого ресурса. Получить дополнительные источники вы можете из руин (находя-



кристаллы этой самой маны), а также захватывая города, где есть ее источники. Весь фокус в том, что ее максимальный объем ограничен. Причем, растет этот самый максимум по мере нахождения кристаллов. А так как затраты маны на заклинание увеличиваются пропорционально расстоянию до его цели до вашей столицы, надеяться

вынести врага одним особо мощным заклинанием, скажем так, достаточно наивно. Надо отметить, что в каждой школе магии есть заклинание, блокирующее применение заклятий нескольких других школ. Кстати, не нас строило, так это то, что в кампании заклинания постоянно приходится изучать с нуля. Увы, и тут сператики.

Помните, в прошлой статье рассказывалось о таких свойствах первоначальнику фишек, как **Сильная способность** и **Малая способность** — так вот, имелось в виду предположительность к определенным видам магии или боевым навыкам. То есть, если у вас нет способности к Некромантии, то и заклятий этой сферы вы изучить не сможете.

Кстати, учитывайте и такую фишку — если вы себе поставите обе способности в «Бой», то никаких заклинаний изучать не сможете, а если на разные способности поставите разные сферы магии, вам станут доступны заклинания двух сфер. Особо актуально учить сразу две школы — чтобы уменьшить вероятность блокировки заклинания. Шансов, что враг умеет блокировать заклинания обеих школ, все-таки гораздо меньше. И еще: по личным наблюдениям, не стоит особо полагаться на заклинания вызова (ну нету среди вызываемых существ, за редким исключением, настолько сильных, чтобы опровергать затраты маны), а также пользоваться заклинаниями, усиливающими вашу группу в одном бою (разве что речь идет о генеральном сражении). Гораздо лучше, поднакопив маны, наколдовать глобальное заклинание, действующее постоянно. Конечно, если вы не собираетесь играть на маленькой карте. Надо только следить, чтобы приход маны в тур был не меньшим (а желательно большим), чем затраты на поддержание этого самого заклинания. Ну и, естественно, особо бережь города, которые приносят вам маны.

Теперь опять чуть-чуть вернемся назад и поглядим на того, что является в этом мире вашим аватаром. Кое-что по части его использования и развития принципиально отличается от стандартов, принятых в подобных играх. Скажу сразу, я лично (Ронд) уверен, что разработчики играли в «Дисайял-лессов». Почему, скажу чуть позже. Теперь, создав аватара, вы сможете не только пройти с его помощью кампанию, но и играть в одиночные миссии. И наоборот, разбив в одиночных миссиях, потом пройти с ним кампанию. А учитывая, что он также постепенно наращивает свои умения (в основном не воинские, а, к примеру, влияющие на скорость построения юнитов, прихода и стоимости наемников или роста маны), делаем вывод, что хорошо прокачанный военачальник может помочь пройти без особого труда даже самые сложные миссии. Также своего личного аватара можно использовать и в сетевых баталиях. Правда, в одиночных миссиях и в мультиплеере разработчики дали нам возможность использовать не только своего личного аватара, но и выбрать готового из специального списка. Причем, вы сами можете решить,



будет ли такой герой 10-го, 15-го или 20-го(!!!) уровня. Впрочем, это послабление должно скорее всего для тех, кто пришел по-

играть не на своей машине (в компьютерный клуб или в гости к другу). Пройти компьютерно, взяв готового высокоуровневого героя, нельзя ☹. Впрочем, это и не странно.



Теперь поговорим о теории атаки и защиты ваших замков. То, что свою столицу нужно защищать изо всех сил, вы поняли? Чего улыбаетесь? Сэйв «рулит»? Правильно. Только учите, разработчики приготовили игрокам сюрприз — как только ваша столица захвачена... все сейвы текущей игры удаляются!!! Это касается кампании — при этом вы автоматически переходите на новый уровень, потеряв кучу опыта, которую могли заработать. Так что на всякий случай советую временами прятать сохранения в отдельную папку — или играть умно ☹.

Ладно, вернемся к штурму и обороне. Тут все просто — в обороне из быстро производящихся юнитов выгодно использовать лучников, и заете почему? Да потому что они стреляют, не выходя на поле боя! Правда, если противник умный, он будет использовать юнитов со способностью «броня» или «страх», — тогда ваши лучники не очень-то помогут. А вот при нападении рекомендуется использовать катапульты, дабы разрушить вражескую башню, стреляющую (и довольно чувствительную) по вашим юнитам. Кстати, стреляет катапульта тоже не выезжая на поле.

Еще полезный совет — не пренебрегайте выполнением квестов! Это очень полезная фишка.

Далее: надеюсь, вы слышали о тактике выжженной земли? В первых частях «Варлодора» это было излюбленной тактикой Кертиса — создать между собой и противником пустыню, дабы затруднить подтягивание войск и не тратить сил на оборону лишних замков. Сразу скажем, тут такая тактика проходит не всегда — многие города просто невозможно разрушить полностью, и противники вполне смогут их восстановить. Ясное дело, потратить на это свои кровные денюжки...

О чем еще хотелось рассказать? Ах, да... В игре есть такая фишка — *Точки Пути Производства*. Что это такое? Это способ автоматически отправлять юнитов, как только они построены, из одного города в другой. С одной стороны, вроде, облегчает игру — решили создать оцепность возле вражеской столицы, направили туда юнитов из трех-четырех городов, и занимаетесь себе своими делами. А через некоторое количество ходов под носом у неприятеля появляется целая армия. В первых частях игры эта функция

очень помогала, а вот в четвертых «Варлодорах» пользоваться ей нужно с осторожностью (если вообще стоит пользоваться). Дело в том, что раньше перемещение этих самых войск мало того, что происходило всегда за два хода, то есть на третий ход после производства юнит появлялся в выбранном замке. Оно еще было... в общем, не знаю, как и сказать. В общем, по карте эти юниты не перемещались. Они просто оказывались в выбранном замке. Удобно было, взяв замок в тылу у противника, срочно дислоцировать туда кучу юнитов. Теперь юниты перемещаются прямо по карте. То есть, враг все равно может перехватить и уничтожить их по дороге.

Единственное, что чуть-чуть улучшает положение, — можно отправлять их из замка производства не по одиночке, а сразу группой. Но толку от этого совсем малость. Пока эта самая группа накопится, она придет до нужного замка, скорее всего, но там будет уже



никому не нужна. Единственное исключение — когда надо создать ударную группировку где-нибудь на границе с ничейными замками. В этом случае такой маневр будет иметь хоть какой-то смысл.

Особо надо отметить способность некоторых юнитов летать. Следовательно, они способны могут перелетать воду или иные препятствия. Вот только уметь летать должны все юниты группы. Это раньше герои могли летать на летающих конях — сейчас, к сожалению, не так все просто. Хотя группа из летающих юнитов и может быстро ударить в тыл врага, удержать замок или замки она сможет, только если чуть не всецело состоит из достаточно мощных существ — драконов, к примеру, или архангелов. В принципе, такое решение уменьшило выбор возможных тактик в борьбе против врага. А вот раньше можно было, посадив трех-четырех героев на одну летучую мышь ☹, спокойно разрушить или захватить все тыловые замки врага. Впрочем, еще забавнее было уничтожать летящую врага, когда он находился над водой. В этом случае герои врага просто тонали ☹.

Нет в игре и храмов. Жаль — раньше, благославив войско сразу во всех четырех, можно было даже из самого дальнего поселения сделать достаточно грозного юнита. Впрочем, это компенсировано ростом уровня обычных войск. Я, конечно, понимаю,

гном-топорник (начальный юнит у гномов) 30-го уровня — это весьма круто, но вот только не доживают они до таких уровней. В общем, жаль, что храмов не стало.



Что еще можно сказать по общей тактике? Нужно запомнить одно. Оборонной войной не выигрывается. Какую оборону в замке не ставь, все равно три-четыре-пять отрядов врагов ее вынесут. Следовательно нужно постоянно развиваться, захватывать новые замки, получать новые доходы и двигаться вперед.

Больничные будни...

Ну, всем все ясно? Тогда оторвем-те труп в морг, и свободны до следующей операции. И ты, ушастый, тоже свободен. Кстати, будешь столицу курить, скоро тебя самого вскроем...

Так, а ты, Sonechko, останься. Мы с тобой проведем дополнительные занятия. Закрепим, так сказать, усвоенный материал в мультимедийере. И с TCP/IP, и с горячим стулом, и даже по мейлу...

Я не понял???

Вы все еще здесь???

А ну по домаш, заскочь в комнату — и играть, играть, играть...

Информационно-телекоммуникация

КОМП'ЮТЕРНА КОМПЛЕКТУВАННЯ

КОМП'ЮТЕР

ФІРМОВА ВІДПОРАКА
в ПОДАРОК !!!

КОМП'ЮТЕР ДЛЯ ДОМУ З МОНИТОРОМ 17" (LATH900/22M130000) 32M/44" HANSON/COSEXP900) **2000 грн.**

КОМП'ЮТЕР ДЛЯ ІГОР (P4 2.4 FSB 800) (546M/400M2M)/AC9700/1425M ATI/CDRW+DVD/FFDD/35.4) **3000 грн.**

А ТАКОЖ

ЗВУКОВА КАРТА	соло	225 грн.
CD-РВ. DVD	соло	94 грн.
МОДЕМ	56Kbps	54 грн.
ПОВІТРЯНІ	соло	340 грн.

ІНТЕРНЕТ БЕЗКОШТОВНО!

Варіанти: 2.5" 2.5" 2.5"

SHALLER UNLIMITED 40 GB (CARD) = 40 грн.
SHALLER 50 MB/400M+HOMER (CARD) = 50 грн.
P4 2.4 FSB 800 + 546M/400M2M + 1425M UNLIMITED
HOMER 400M (17000) = 50 грн. + 50 грн. + 50 грн. + 50 грн.
HOMER 40 GB 40 GB
HOMER 40 GB 40 GB

12

www.incofact.net.ua

info@incofact.net.ua

incofact

MAGIC

The Gathering

PTQ AMSTERDAM

Больше трех месяцев прошло со времени нашей последней встречи с настоящими магами современности — игроками в Magic the Gathering. В этот раз, как и в прошлый, наше внимание привлекло проведение очередного крупного турнира. О нем, да и о «Меджике» в целом, пойдут речь в этой статье.

Информацию о грядущем турнире я узнал не из газет, не из телевизионной рекламы, не из Интернета, а прямо на выставке «Цифромания» от одного знакомого. Он мне и поведал о том, что в воскресенье, в клубе интеллектуальных карточных игр «Легенда», состоится финальный украинский отборочный тур PTQ Amsterdam. Наблюдать за боя-

ев, гонял по асфальту пока еще редкие листья и непонятные артефакты типа помятого кулика ☹. Прохладный, влажный воздух быстро стогнал с собравшихся у клуба людей остатки сна, но он не бодрил, а вгонял в дрожь, заставляя отбивать зубами ритм боевой песни африканского племени тумба-юмба. Еще минута, и участники просочились в тепло и уют «Легенды». Помимо них, туда пробрались простые зрители, пришедшие, как и я, посмотреть на игру одних из лучших украинских магов. Прошло каких-то полчаса, и вот уже составлен лист парингтов (кто с кем играет), еще через несколько минут начался первый раунд...



ми, разворачивающимися между игроками в Magic the Gathering, не менее увлекательно, чем участвовать в них самому. Поэтому следуя принципу, «якщо не з'їм, то понадукусу», же сразу решено посвятить следующие выходные этому мероприятию.

Несмотря на отсутствие развернутой рекламной кампании, постоянные игроки давно уже знали о приближающемся турнире. Множество магов участвовало в отборочных турах, в боях заработывая право попасть на этот турнир, большинство из них отсеялось, не выдержав конкуренции с более сильными соперниками. Но все же до этой ступени добрались не так уж мало игроков — в воскресенье, 9 ноября, в «Легенде» собралось 55 участников PTQ Amsterdam.

Было обычное для Киева осеннее утро. Плотное покрывало туч по-лондонски прятало солнце. Легкий ветерок шевелил зеленоножежелтевшую листву деревь-

ев, гонял по асфальту пока еще редкие листья и непонятные артефакты типа помятого кулика ☹. Прохладный, влажный воздух быстро стогнал с собравшихся у клуба людей остатки сна, но он не бодрил, а вгонял в дрожь, заставляя отбивать зубами ритм боевой песни африканского племени тумба-юмба. Еще минута, и участники просочились в тепло и уют «Легенды». Помимо них, туда пробрались простые зрители, пришедшие, как и я, посмотреть на игру одних из лучших украинских магов. Прошло каких-то полчаса, и вот уже составлен лист парингтов (кто с кем играет), еще через несколько минут начался первый раунд...

Что ни говорите, а во время игры проявляются многие качества человека, довольно часто становятся видны те грани характера, которые он специально или неосознанно скрывает от других. Просто наблюдая за ходом боя в Magic the Gathering, замечаешь, как скрытое становится явным. Вот человек волнуется, он принимает живейшее участие в схватке, как будто у него в руках не карточки, а самые настоящие заклинания. Взмах руки — и к отряду присоединился грифон, взял еще немного сил у гор — и вот удар молнии поражает соперника, отнимая у него очки жизни. В плохом положении он шаманит над своей колодой: «Дай мне нужное заклинание, дай. Ну пожалуйста, а я тебе новые защитные кармашки куплю. Давай». Вот он, человек с бурной фантазией. А вот другой игрок, он относится к бою намного проще — для него это очередное развлечение, состязание умов... и хитрости ☹. Эдакий шахматный матч с бесконечностью вариантов развития событий, в котором каждый ход в равной

мере ведет и к победе, и к поражению, ведь не известно чем ответит соперник.

Мороз на улице кричал, а в стенах «Легенды» страсти все разгорались. Игроки генерировали столько тепла, что пришлось открывать окна. После второго тура некоторые отказались от продолжения турнира, — проиграв несколько партий подряд, они поняли, что сегодня в призы им не попасть. С каждым кругом количество участников все уменьшалось. В шестом туре участвовал уже 41 игрок, большинство из них знало, что в топ-восемь они не попадут, поэтому играли ради собственного удовольствия. После окончания этого тура были подведены общие итоги и по ним составлена восьмерка лучших игроков, вот они. **Александр Оносов** набрал 18 очков, не проиграв ни одного боя, **Евгений Гонтаев** набрал 14 очков, победы четырех противников и сыров ничью с двумя другими. **Сергей Евстифеев**, **Сергей Кривошеев**, **Андрей Алексеев**, **Алексей Акинфьев**, **Александр Писарский** и **Артем Козачук** набрали по 13 очков, выиграв по 4 поединка, получив одну ничью и один проигрыш.

Как видите, наметился явный лидер. Но в матчах формата **Standard** умения и навыки игры в Magic the Gathering проявляются не полностью. Ведь большинство игроков собирают свою колоду по деклестам (спискам карт) победителей других турниров, они знают все сильные и слабые стороны, имеют в запасе пару карт для борьбы с наиболее опасными противниками. Поэтому на крупных турнирах поединки типа «стандарт» служат своеобразным фильтром, который отсеивает тех, кто не смог создать более-менее жизнеспособную колоду. А основную, решающую роль играет «драфт» — именно после него определяется победитель турнира.

По своей сути «драфт» является как проверкой знания карт и умения мгновенно, буквально на лету, решать, какой тип ко-



лоды лучше всего создать в данном случае, так и проверкой на жадность: многие в погоне за редкими карточками забывают о том, что потом из этого набора нужно будет составить работоспособную колоду. Люди, не учитывающие вторую особенность, вылетают из игры после первого же боя.

Продолжение на стр. 29



серед річних
предплатників
буде розіграно:

СКАЖЕМ VIRUSAM.NET



3x



від
ЦЕНТ

Твоє Скарбачка
на 3 CD

COMMANDOS 3

Пункт назначения Берлин



www.odyssey.od.ua

та ще багато
корисних і просто
прикольних
подарунків!

Ф. СП-1

Міністерство зв'язку України
УОПЗ "Укрпошта"

АБОНЕМЕНТ

На газету
журнал

22307

(назва видання)

Мой компьютер игровой

(найменування видання)

Кількість
комплектів

1

На 2004 рік по місяцях

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

Куди

(поштовий індекс)

(адреса)

Кому

(прізвище, ініціали)

ДОСТАВОЧНА КАРТКА

ПВ місце літер

На газету
журнал

22307

(назва видання)

Мой компьютер игровой

(найменування видання)

Вартість	переплати	гр	коп.	Кількість комплектів	1
	перезадресування	гр	коп.		

На 2004 рік по місяцях

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

поштовий
індекс

код вулиці

місто

село

область

район

вулиця

Груд.

корт.

ка.

прізвище, ініціали

Міністерство зв'язку України
УОПЗ "Укрпошта"

Ф. СП-1

АБОНЕМЕНТ

На газету
журнал

08219

(назва видання)

Реальность фантастики

(найменування видання)

Кількість
комплектів

1

На 2004 рік по місяцях

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

Куди

(поштовий індекс)

(адреса)

Кому

(прізвище, ініціали)

ДОСТАВОЧНА КАРТКА

ПВ місце літер

На газету
журнал

08219

(назва видання)

Реальность фантастики

(найменування видання)

Вартість	переплати	гр.	коп.	Кількість
	перезадресування	гр.	коп.	комплектів
				1

На 2004 рік по місяцях

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

поштовий
індекс

код вулиці

місто

село

область

район

вулиця

Груд.

корт.

ка.

прізвище, ініціали



реальность
фантастики

МОЙ ОГРОВОУ
КОМПЬЮТЕР

Увага!

Купон
дивись
на звороті

Передплата!

2	Auriok Transfixer
1	Leonin Den-Guard
1	Leonin Skyhunter
1	Luminous Angel
1	Slith Ascendant
1	Viridian Shaman
1	Wurmskin Forger
1	Copper Myr
1	Goblin Replica
1	Leaden Myr
1	Malachite Golem
1	Soldier Replica
1	Titanium Golem
1	Yotian Soldier
3	Arrest
1	Awe Strike
1	Raise the Alarm
1	Roar of the Kha
1	Creeping Mold
1	Deconstruct
1	Vulshok Battlegear
6	Forest
2	Mountain
8	Plains

Табл. 2

Окончание, начало на стр. 26

Шум, поднявшийся после окончания шестого тура, постепенно утихает — толпа игроков, делись друг с другом впечатлениями, медленно рассасывается. Остаются только самые стойкие те, кому действительно интересно, кто же окажется среди них сильнейшим магом. А баталии затянулись надолго, уже почти семь часов вечера, на улице темно и ничего не видно. Немного передохнув, восьмерка усаживается за стол и начинается «драфта»... Один за другим вскрывались бустеры, судья считал секунды и говорил, чья очередь выбирать карточку, азарт предыдущих битв медленно угасал — он только мешал быстро и точно сделать правильный ход. Наконец игроки разобрали последний бустер. Через полчаса каждый собрал себе колоду, руководствуясь принципом «я его слепила, из того, что было». До определения победителя осталось совсем немного, всего три тура... И снова в «Легенде» воссоздалась напряженная тишина — сейчас игрокам лучше не мешать.

Пока за столами идут битвы, стоит рассказать, что же ожидает победителя этого турнира. Игрок, занявший первое место, получает приглашение на финал «Про-Тур», который состоится, как это ни странно, именно в Амстердаме. Также победитель может выбрать одно из двух: или он берет денежный приз и делит с ними все, что хочет, или компания Sor-

Onosov, Alexandr				
Kozachuk, Artem	Onosov, Alexandr			
Alexeev, Andrey	Alexeev, Andrey			
Krivoshchev, Sergey		Alexeev, Andrey		Alexeev, Andrey
		Gontaev, Eugene		
Evstifeev, Sergei				
Akinfeev, Alexey	Evstifeev, Sergei			
Pisarsky, Alexander	Gontaev, Eugene			
Gontaev, Eugene				

Табл. 1

goda, которая проводит этот турнир, обеспечивает ему проезд и проживание в Амстердаме во время «Про-Тура». Сам по себе приз очень не плохой, особенно второй вариант — мало того, что можно без ущерба для собственного кошелька съездить в Амстердам, так еще принимаешь участие в финале. А награды там намного серьезнее — победитель «Про-Тура» получает самый большой среди европейских турниров приз — один миллион долларов. Вот так-то. Остальным магам из топ-восьми вручаются бустеры: чем раньше вылетаешь из состязания — тем меньше бустеров.

Пока я рассказывал о наградах, игроки успели провести одну восьмую и четверть-финал (порядок соревнований показан в табл. 1). Последний бой подошел к концу. Проигравшие не расхвалились, им было интересно узнать, кто же будет представлять наших магов в финале международного турнира. За столом остались Андрей Алексеев и Евгений Гонтаев, лидер «стандарта» вылетел в полуфинале, уступив Андрею. Долго ли, коротко ли ехал... Ой, извините, спустя полчаса завершился последний бой. Вот и определился победитель. Им стал **Андрей Алексеев** (на фотографии слева). Видимо, то, что Александр Оносов проиграл ему, оказалось совсем не случайностью. В табл. 2 приведен деклест победителя.

Вот и закончился украинский тур PTQ Amsterdam, не за горами «Про-Тур». Возможно, после него у Украины поднимется статус среди стран-участниц рейтинга DCI. Кстати, Андрей будет на нем не единственным нашим представителем. Также туда смог про-

биться наш соотечественник **Юрий Коломейко**, заняв первое место в российском туре PTQ Amsterdam. Так что, шансов на победу у нас вдвое больше.

Вообще, Magic the Gathering представляет для игроков интерес по многим причинам. Во-первых, играя в него, Вы оттачиваете свой интеллект (не зря же MTG называется интеллектуальной карточной игрой), учитесь просчитывать ситуацию на несколько ходов вперед. Во-вторых, стараниями компании Wizards of the Coast и их партнеров во всем



мире проводится множество турниров, лиг и чемпионатов, участвуя в которых можно не только выигрывать ценные призы, но и путешествовать по разным странам, набираться впечатлений и расширять свой кругозор.

«Про-Тур» — это, конечно, интересное мероприятие, но оно где-то там, далеко. У нас же в скором времени начнутся **отборочные туры Украинской Лиги Magic the Gathering**. Снова наши маги в боях будут выяснять, кто же из них сильнее. И возможно, на наших страницах появится новый репортаж об этом.

Новая редакция =
Новые возможности!!!

Открой для себя фантастический мир настольных интеллектуальных игр!

Magic: the Gathering

Впервые в Украине ССС, ССС, РРР в Интернет-магазине www.sargona.com.ua
по вопросам сотрудничества обращайтесь к компании «Саргона»
г. Киев, ул. Богдана Хмельницкого, 2-Б, тел. 481-8101, e-mail: sales@ukr.sargona.com

Передплатний
індекс: 08219

всі напрями фантастики
відомі письменники та початківці
критика та публіцистика
новини фендому
понад 200 сторінок щомісяця
зручний формат



**реальність
фантастики**

www.rf.com.ua
info@rf.com.ua

*Інша реальність існує.
Відкрий її.*



березіть
прототипи

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для
Подолу, Оболони, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185



**GORKY ZERO - УНІКАЛЬНА ГРА.
ВОНА ІДЕАЛЬНО ПОЄДНУЄ В СОБІ АКЦІОН, ТАКТИЧНИЙ ШУТЕР ТА СТРАТЕГІЮ!
ВАРТО ЛИШЕ ПОЧАТИ ГРАТИ В GORKY ZERO І ГРА НА ДОВГО БУДЕ ТРИМАТИ ВАС У ПОЛОНІ!**

WWW.ADRENALINEVAULT.COM



© 2003 Metropolis. © 2003 „РуссОбіт Паблішнґ”. © 2003 „Мультиґрейд”. Всі права захищено!
Видавець на території України - компанія „Мультиґрейд”

