

124a/8

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ II(69)

Еженедельник «Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

17.03.2003

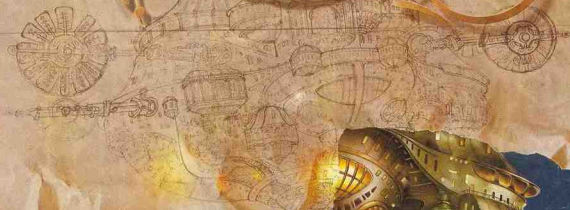
И.И.И.2
COVERT STRIKE

GRANDIA
クワンディア
II

WARCRAFT
FROZEN THRONE

ЯДЕРНЫЙ ТИТБИТ

Игровград



www.igrograd.com.ua



опакайтесь
пиратских копий

ТОЛСТЫЕ И БЫСТРЫЕ ВЫДЕЛЕНКИ



Специальные условия для
Подолы, Оболони, Куреневки, Академгородка

т. 464-8262
464-7185

Подписка 2003

С 1 января «Мой компьютер игровой» выходит еженедельно!

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

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

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

Николаев
Нау-хау (0512) 47-2003
Одесса
Мим (0482) 37-5264
Севастополь
Истар (0692) 71-6219
(филиалы во всех городах Крыма)
Харьков
ВСП (0572) 40-9614
Херсон
Кобзарь (0552) 22-5218
Червоноград
От А до Я (03249) 2-9117

- Оформить подписку теперь 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 КОНКУРСА «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МАРТА»
ФИРМА

конкурс

главный приз

hp deskjet 5550

новейшая уникальная система печати HP PhotoREt IV
печать фотографий 10x15 без полей
высокая производительность

качество печати
черно-белая: 1200x1200 dpi
цветная: 4800x1200 dpi на специальной бумаге



www.conyphae.ua
т./факс: (044) 451 0242
магазин: пр-т 40-летия Октября,
102, (Московский университет)

Список статей

1. Андрей М. aka SCRATCH.
SpellForce, стр. 7.
2. Михаил ГРИГОРЬЕВ aka Sebulba.
Warcraft III, стр. 8-9.
3. Том/Док/КЕРТИС.
I.G.I.-2, стр. 10-11.
4. Виктор КОВАЛЬ aka Dorian.
Grandia II, стр. 12-13.
5. Е. СТАРЧЕНКО, С. ЕВСЮНИН.
Lemonade Tycoon, стр. 14-15.
6. daN.9er.
Tech Bike Freestyle, стр. 16-17.
7. Антон МАКСИМЕНКО aka Dezertir.
Ядерный Титбит, стр. 18-19.
8. Ростислав МАЛЫКО aka Pepel.
Cluedo, стр. 20-21.
9. Александр ВИЛЬЧИНСКИЙ.
Colonization, стр. 22-23.
10. Ефим БЕРКОВИЧ.
Generals: Советы по прохождению, стр. 24-25.
11. Davert.
3D-азбука, стр. 24-25
12. В. КЛЕЦКО, А. ТОКАРЕВСКИЙ.
Водопад геймпадов, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

12 ☐

Оценки статьи по десятибалльной системе и участие в конкурсе



Коллектив ДЗБР и Комитет мэрии по связям с общественностью от всех сердец поздравляет почетного агента-резидента Департамента Тома\Док\Кертиса с Днем Рождения. Желаем счастья и успехов в публичной жизни.

На крыльях времени

Летом этого года компания **Microsoft** планирует выпустить новую часть своего популярного авиасимулятора — **Flight Simulator 2004: A Century of Flight**. Эта разработка будет несколько отличаться от предыдущих игр серии. Дело в том, что разработчики хотят приурочить выход игрушки к исторической дате — столетию первого управляемого полета. В игре у нас будет возможность проследить за развитием авиостроения, начиная от самых первых летательных аппаратов и заканчивая современными самолетами. По заявлению разработчиков, игроки смогут посидеть за штурвалами таких старых самолетов, как *Vickers F.B.27A Vimy*, *Curtiss JN-4D «Jenny»*, *Ford 4-AT-E Trimotor*, *Model 5B Vega*, *Douglas DC-3*. Также в игре будет представлен первый самолет с металлическим корпусом — *Tin Goose*. Ну а если вам больше по душе современные машины, то можете отправляться в полет за штурвалом *Boeing 777-300*, вертолета *Robinson R22 Beta II* и *Cessna Skyhawk SP Model 172*. Естественно, это далеко не полный перечень моделей самолетов, которые бу-

дут доступны в игре. Всего заявлено пятнадцать современных и около двадцати «старых» летательных аппаратов. Точная дата выхода *Flight Simulator 2004: A Century of Flight* пока что не известна. Следите за новостями.

Драконы не говорят по-английски

Печальная новость дошла до нас из офиса популярного онлайн-магазина *Amazon*.



zon.co.uk (<http://www.amazon.co.uk>). На днях его сотрудники сообщили своим клиентам, что английская версия ожидаемого

миллионами геймеров во всем мире фантазийного экшена/RPG **Gothic 2**, созданного немецкой компанией **Piranha Bytes**, появится в продаже не раньше начала мая этого года. При этом *Amazon* ссылается на информацию, попавшую к ним из офиса издателя игры — компании **JoWood Production**. При этом следует заметить, что официального заявления издателей или разработчиков о переносе даты выхода в Сети не появлялось. Короче говоря, новости нераспространенные, но отчасти правдивые. Лучшее подспорье официальной информации, надеясь при этом на лучшее. Ведь нам действительно есть чего ждать.

Действие *Gothic 2* начинается с того самого момента, которым заканчивается первая часть игры. Наш герой, чудом выживший после падения магического барьера и потерявший значительную часть своих сил, оказывается один на один с огромным миром, наполненным чудовищами, призванными магией Спящего.

В *Gothic 2* реализовано все то, чего не хватало в первой части. Вместо ограниченного барьером пространства нас ждет огромный живой мир, населенный множест-

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

**ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03057
г. Киев-57, а/я 892/1, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».**

СПОНСОР КОНКУРСА «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ» В МАРТЕ 2003



1-й приз:

сканер Canon CanoScan N 640P, 42bit



2-е призы:

тонер Fly Video2000 TV+FM PCI

3-и призы:

диктофон Olympus S 725 Silver

колонки CREANIVE SBS 35

мышька AM-2000 scroll OPTICAL PS/2

пр. Науки, 4
set@set.kiev.ua

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

вом NPC, среди которых мы встретим и старых знакомых, таких как Горн, Ли, Диего и др. Графика игры не оставит равнодушными самых взыскательных геймеров. Претерпела изменения боевая система и управление. Последнее, как вы помните, было, мягко говоря, не слишком удобным. Короче говоря, Gothic 2 по всем признакам должна стать одной из самых интересных игр последнего времени. Так что ждем и надеемся, что прогнозы Amazon'a не оправдаются.

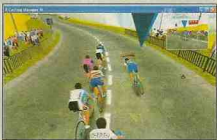
Восход кровавой луны

А тем временем компания **Bethesda Softworks** продолжает приподнимать завесу тайны над подробностями своего нового проекта — второго add-on'a к Morrowind'y — **The Elder Scrolls III: Bloodmoon**. После эксперимента с «Трибуналом», который, как вы помните, не отличался размахом открытых пространств, разработчики снова решили нас порадовать широкими просторами и далекими горизонтами. Новый остров, на котором будет происходить действие Bloodmoon, будет немногим меньше Вандерфелла, причем, в отличие от последнего, в его недрах будут скрываться огромные пещеры и гигантские древние гробницы. На поверхности же нам удастся побывать в имперском форте, на рудных разработках, в поселении Nord'ов, таинственном замке Karstaag.

Из новых противников, кроме уже упоминавшихся на страницах нашего журнала медведей, волков и оборотней, вы встретите особый вид зомби, именуемый *Draugr*, придется иметь дело с бичом местных пляжей — *Horkers*, которые выглядят как злобные гигантские моржи. Также вас ожидает встреча с морскими наездниками *Riekling*s, передвигающимися по поверхности океана на спинах Frost Boars. Penz **The Elder Scrolls III: Bloodmoon** намечен на май этого года. Причем, по Сети ходят упорные слухи, что именно «Кровавая луна» станет последней игрой в серии **The Elder Scrolls III**. То есть Bethesda не собирается заворачивать на большем количестве add-on'ов, решила сосредоточиться на чем-то другом. На чем же? Может, на создании **The Elder Scrolls IV**?

Менеджер и его издатель

Компания **GMX Media** объявило о том, что именно она станет издателем «велосипедного менеджера» **Cycling Manager 3**.



В этой игре вам придется взять на себя ответственность за команду велосипедистов-стойеров. На ваши плечи лягут практически все стороны жизни ко-

манды: подбор спортсменов, тренировки, питание, подготовка к соревнованиям, различные финансовые вопросы и т.д. Конечно,



но же, вам придется и сопровождать своих подопечных в поездках по миру. Вы увидите заезды на гоночных трассах Испании, Германии, Бельгии, Италии и в Альпах. О дате выхода **Cycling Manager 3** новоявленный издатель обещал сообщить в самое ближайшее время. Следите за новостями.

Еще одна фантазия

Как недавно стало известно, компания **Square** планирует в этом году выпустить на PC одну из самых известных игр, покорившую сердца миллионов владельцев «консолей нового поколения». Речь идет об одиннадцатой части популярного сериала **Final Fantasy**. Таким образом, в этом году и у нас с вами появится возможность присоединиться к волшебному миру «Последней фантазии». Более подробно об этом проекте **Square** планирует рассказать на ежегодной игровой выставке E3. Ждем-с.

Pro et contra

Компания **Monolith Production** и **Sierra Entertainment** поделились с игровой общественностью своими планами относительно дальнейшей судьбы серии пародийных боевиков **No One Lives Forever**, быстро завоевавшей сердца миллионов геймеров по всем миру. Итак, в самое ближайшее время разработчики планируют выпустить бесплатный пак, который добавит в игру *deathmatch*, *team deathmatch* и *Doomsday* (в данный момент из всех многопользовательских режимов NOLF поддерживает только cooperative). И если слово «deathmatch» сегодня известно каждому, то скорее всего о том, что же такое *Doomsday*, знают далеко не все. На самом деле это не что иное как немного переработанный вариант *Capture The Flag*. Только вместо флага команде игроков придется собрать воедино три части «кодской машинки», именуемой *Doomsday*. Как только вы соедините их вместе, сработает часовая механизм и уничтожит команду соперников. На это еще не все. Уже сегодня **Monolith** начал работу над официальным add-on'ом к игре. К сожалению, информации о нем не много. Известно только, что главным героем игры будет не Кейт Арчер, а террорист из организации *H.A.R.M.*, то есть нам дадут возможность поиграть за плохих парней, а наших непосредственным начальником будет выступать **Дмитрий Волков**. Что же коснется Кейт, то ее роль в add-on'e пока что не

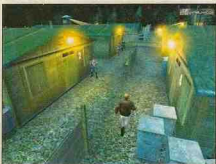
ясно, хотя можно смело предположить, что она будет одним из ключевых персонажей. Официальный анонс add-on'a должен последовать в самое ближайшее время — тогда-то мы и узнаем, что почем.

Две третьих

Компания **Eidos Interactive** подтвердила блуждающие по Сети слухи о том, что в настоящее время ведутся работы над тремя частями таких хитовых игрушек, как *Soul Reaver* и *Commandos*. Действительно, работы уже начаты и идут полным ходом. *Soul Reaver* сначала выйдет на PlayStation 2 и лишь потом будет портирован на PC, ну а *Commandos* изначально планируется только для персональных компьютеров. Никаких подробностей, касающихся этих игр, к сожалению, не разглашается. Будем надеяться, что подобная ситуация продлится недолго, и разработчики поделится с нами хоть какими-нибудь подробностями. Ждем.

Побег откладывается

Компания **SCI Entertainment** объявила о переносе даты релиза командного экшена **The Great Escape** на июнь этого года. Аргументы, приводимые разработчи-



ками в качестве оправданий, мы с вами слышали уже не один раз: нехватка времени, желание подольше потестировать игру и т.д. К тому же следует заметить, что **The Great Escape** должен выйти одновременно для платформ PC, PlayStation 2 и X-box, так что проблем у разработчиков действительно немало.

Действие игры перенесет нас во времена второй мировой войны. Нам придется, упр-



правляя группой из четырех человек, совершить побег из немецкого концентрационного лагеря *Stalag Luft III* и присоединиться к силам Сопротивления. Каждый из наших героев обладает собственными навыками и умениями, которые делают его в бук-

вальном смысле слова незаменимым членом группы. Помимо навыков стрельбы, искусства владения холодным оружием и способности бесшумно подкрадываться к патрулям, вам также понадобятся умение вскрывать замки, чинить различные приспособления, добывать информацию [один из ваших подопечных преуспевает в немецком языке] и даже неслышно шорить по карманам зазевавшихся нацистов. Большинство заданий в игре можно отнести к stealth-миссиям, но разработчики также обещают уронажные перестрелки, погони на автомобилях и мотоциклах, нестандартные головоломки и многое, многое другое. Так что ждем июня.

По следам Прометея

Известный российский публишер — компания **Руссобит-М**, подписала договор с **Ubi Soft Entertainment** на издание на территории стран СНГ 3D-шутера **Will Rock**, разрабатываемого компанией **Saber Interactive**. Согласно сюжету, главный герой игры — простой бухгалтер по имени **Уильям Рокуэлл** — находит в старом сун-



дуке своего деда, великого археолога, корту, на которой обозначен путь к библейским сокровищам. Тогда еще наш герой даже не догадывался, что путешествовать ему придется не только в пространстве, но и во времени. На протяжении двенадцати миссий нам придется побывать в Древней Греции, Китае, Средневековой России и многих других местах. По дороге нам посчастливится общаться с древними героями и мифическими существами,



одни из которых будут помогать нам в наших поисках, другие, наоборот, всячески препятствовать. По заявлению разработчиков, нас ожидает просто уронажный экшен, огромное количество разнообразного оружия, как магического, так и механического, множество противников и замечательная графика — а в последнем можно лег-

ко удостовериться уже сейчас, взглянув на многочисленные скриншоты, выложенные в Сети. Мировой релиз **Will Rock** намечен на весну этого года. О том же, когда появится локализованная версия, пока что не известно. Если вы хотите поближе узнать об этом проекте, обязательно загляните на недавно появившийся официальный сайт игры (<http://www.will-rock.com>).

Между землей и небом

На рынке появился 3D-шутер **Gods and Generals**, разработанный компаниями **Activision Value** и **Barle/Maxwell LLC**. Игра, созданная по мотивам одноименного художественного фильма, перенесет нас во времена войны Севера и Юга. В роли капитана армии конфедератов нам придется принять участие в сражениях при Манассасе, Антиетаме, Фредериксберге и Чанселлорвилле. Помимо стандартных для шутера заданий по типу «убей всех», нам придется организовывать засады, захватывать и защищать стратегически важные точки, принимать участие в снайперских дуэлях, пробираться в расположение войск противника и многое другое. В игру будут включены видеофрагменты из фильма, что, по мнению разработчиков, должно помочь игроку сильнее проникнуться атмосферой того времени.

Трон Дракона

Snowball Interactive и **Новый Диск** заканчивают локализацию игры **Dragon Throne: Battle of Red Cliffs**, созданную компанией **Object Software**. Русская версия этой классической стратегии будет носить название **Империя Дракона**, она перенесет нас в самый кровавый и драматичный период в истории Китая — период Троичарствия. История донесла до нас мифы о жестоких сражениях, в которых сплестлись лучшие бойцы. От пролитой крови солдат дымилась земля, стоны раненых задушали вопли стервятников. На решающей битве за великую Империю Дракона все еще впереди! Встань на главе героев, о каждом из которых сложена легенда. Создай собственную Империю. Великая книга дала то, что впишет в нее новую главу... кровью!

Вы можете выбрать одну из трех враждующих сторон и постараться привести ее к победе. Каждый юнит в вашей армии имеет собственную биографию и развивает свои навыки на протяжении всей игры. К вашим услугам проработанная дипломатическая система, разветвленное древо наук и технологий, красочные сражения — короче говоря, все, что должно быть в хорошей стратегии. Релиз «Империи Дракона» должен состояться уже в этом месяце. Ждем-с.

Заплата для килта

Компания **Data Becker** выпустила патч версии **R1a** для своей трехмерной стратегии **Highlander Warriors**, действие которой переносит нас в средневековую Шотландию, где вы окажетесь вождом одного из горных кланов. Заплата улучшает анимацию персонажей и исправляет более двадцати различных багов. Скачать патч можно

с официального сайта игры (<http://www.highlandwarriors.com/index.cgi.phtml?lang=EN&mode=1>) Размер — 6.4 Мб.

Каникулы в Карфагене

Компания **Cryo Interactive** выпустила в Сеть демо-версию своего квеста **Salambo**. Действие этой приключенческой игры перенесет нас во времена Первой Пунической войны. Главные герои — беглый раб Спендиус и наемник Мато пытаются выжить и полатить счастья на полях сражений и в оса-



жденных городах. Разработчики обещают захватывающий романтический сюжет, захватывающий геймплей и яркие образы персонажей. В дежку входит первая глава приключений друзей в Карфагене. Скачать ее можно с сайтов **Gamer's Hell** (http://www.gamershell.com/news_BSalamboBDemo.shtml) и **WorthPlaying** (<http://www.worthplaying.com/article.php?id=9083&mode=thread&order=0>). Размер — 61 Мб.

Оружие для «зеленых беретов»

На официальном страничке экшена **Vietcong** (<http://www.vietcong-game.com>), разрабатываемого чешской фирмой **Illusion Softworks**, хорошо знакомой нашим геймерам по замечательным играм **Hidden and Dangerous** и **Mafia**, появилось описание оружия, которое мы встретим в игре. Так вот, уничтожать все живое в джунглях Вьетнама нам придется посредством ручного пулемета РПД, СВД, АК-47, охотничьей дробовики, СКС, винтовки Мосина образ-



ца 1891/1907 года, ППС-43, ППШ-41, pistols Макарова и ТТ. При создании «стволов» разработчики тесно сотрудничали с профессиональными оружейниками, перелопатили гору литературы на оружейную тематику и сегодня с гордостью заявляют, что виртуальное оружие является практически полным аналогом своих реальных прототипов. Хочется верить.

Андрей М. aka SCRATCH scratch385@mail.ru

SPELLFORCE

THE ORDER OF DAWN

Мне не позволено неверный делать шаг,
На мне ответственность, ведь я —

великий Маг!
Король и Шут

Фиара. Некогда прекрасный и волшебный мир. Мир, в котором, казалось, нет места злу. Но, к сожалению, зло присут-



ствует везде. И Фиара не смогла противостоять ему. Тринадцать миров, одурманенные ненастной жадной властью, прокляты эту землю, окуная ее в бесконечный водоворот разрушений и хаоса. Огромные страны и королевства исчезали в одно мгновение, когда на них обрушивалось разрушительная сила Элементалей, освобожденная с помощью темных ритуалов. Континенты разбивались, словно стекло, и их осколки разлетались, как осенняя листва. Огромные армии, порожденные силой древних рун, сходились в бесконечных битвах, принося разрушение и смерть туда, где еще что-то уцелело. Лишь несколько островов, соединенных магическими порталами, смогли уцелеть в этом хаосе. И вот теперь, всего несколько лет спустя, зло вернулось — сильнее и могущественнее, чем когда-либо. Вернулось, чтобы завершить начатое...

Но надежда, как всегда, умирает последней, и поэтому все верят в пророчество



во о человеке, обреченном на бессмертие и навеки связанном с силами древних рун. Придет время, и от одного человека будет зависеть жизнь многих...

Именно нам предстоит решить судьбу мира, созданного компанией **Phenomic**

Game Development и именного Spellforce — The Order of Dawn.

Данный продукт представляет собой нечто поистине особенное и интересное. Начну с жанра. На вопрос, к какому жанру относится эта игра, разработчики отвечают целой фразой: «...a splendid mix of Warcraft 3 and Dungeon Siege». Из чего можно сделать вывод, что нас ожидает смесь RPG и RTS, причем до сих пор не известно чего будет больше.

Теперь о самом игровом процессе. Как уже говорилось, нам предстоит освоиться с ролью бессмертного человека, наделенного великой силой и являющегося последней надеждой почти уничтоженного мира. Причем нам совсем не обязательно отыгрывать роль спасителя мира, можно принять сторону темной силы, стать эдаким сказочным Дартом Вейдером и завершить начатое уничтожение вселенной. Выбор, как всегда, остается за нами.

Помощь в наших похождениях окажут шесть подконтрольных рас: люди, гномы, эльфы, темные эльфы, орки и тролли. Их мы будем использовать как рабочую силу для строительства зданий и добычи ресурсов, а также в качестве «гушечного мяса», то есть



воинов. Воины этих рас составят основную массу вашего войска, а хостяком, так сказать, «элитными» бойцами, будут теори, вызванные лично вами (кстати, многие игровые сайты проводят много параллелей между Spellforce и «Демияургам»). Кроме того, как в любой RPG или игре с ее элементами, нам придется развивать навыки и навыки нашего героя, в зависимости от которых в некоторой степени будут формироваться сюжетные линии, а также набор доступных нам заклинаний. Всяческих чар нам предоставят огромное количество, причем они подразделяются на множество категорий. От магии и будет зависеть ваша боеиспособность. В общем, герой в Spellforce выполняет те же функции, что и герои в «Демияургах». То есть все его навыки и навыки непосредственно связанные с магией, так что файтера или палача нам вырастить не дадут.

Противостоит нашему аватару аж 30 рас: от трусливых и хитрых гоблинов и гремлинов

Разработчик: Phenomic Game Development

Издатель: JoWood Productions

Жанр: RPG/RTS

Дата выхода: не объявлена

до наводящих страх одним своим видом демонов и драконов. Все они управляются умным и находчивым искусственным интеллектом, но учитывая, что очередной прорыв в области AI нам обещает каждый второй разработчик, конкретные выводы можно будет делать после появления работоспособной демо-версии.

Нам обещан нелинейный и запутанный сюжет, который будет изобильно встреч-



кими побочными миссиями и неожиданными поворотами событий. Кстати, сюжет — это одна из наиболее проработанных составляющих проекта. Достаточно прочитать пару эльфийских легенд и мифов на сайте игры, чтобы понять — нас ожидает не просто очередное игровое пространство для наших баталий. Это мир со своей историей, мифами и легендами.

Графика в игре поистине впечатляющая. Лично мне после просмотра игрового ролика понадобится десять минут напряженного созерцания дождливой и серой погоды за окном, чтобы свыкнуться с реальностью. Оно просто сроднит детализацией, а визуальные эффекты заклинаний заставят пожалеть о том, что ты не эдакий Гарри Поттер и не можешь одним движением руки создавать нечто подобное. Причем движок игры позволяет созерцать все это великолепие из самых разных ракурсов: от изометрии до вида от первого лица. Правда, все это великолепие затмевает системные требования, которые, дабы не травмировать раннюю психику геймеров, разработчики пока не объявляют.

И напоследок самая, на мой взгляд, важная составляющая данного проекта — управление. Ведь создать интерфейс, который бы справлялся с проблемами управления стратегической и RPG-ными частями игры, — задача не из легких. Честно говоря, наброски интерфейса, размещенные на сайте, смотрятся достаточно громоздко и не кажутся слишком удобными. Но учитывая то, что игра находится на ранней стадии разработки, теплится надежда на иной конечный вариант.

Теперь вывод. Думаю, ждать надо хотя бы для того, чтобы увидеть, каков же будет конечный результат. В общем, ждать и надеяться, ведь не каждый день узнаешь об игре с такими удивительными и интересными характеристиками.

Как и следовало ожидать, мегакомплекс в квартале RTS Warcraft III скоро обзаведется новой пристройкой. Но обследование строящегося объекта отравлен наш оперативник.

Михаил ГРИГОРЬЕВ aka Sebulba



Типа вступление

Сильным ударом ноги я почти сорвал с петель дверь кабинета Рандо. Мысленно себя выругал: «Что я, блин, делаю?» Но в дрожжащих руках у меня была превьюха, посвященная add-on'у лучшей RTS 2002 года — Warcraft'у.



«Шеф! Он выйдет! Он, черт возьми, все-таки выйдет!» Я это прокричал так, что меня не услышали разве что на Ямайке. Ответом было молчание, Ранд сидел на меня с огромным изумлением, косясь на дверь. «Я тут на разведку ходил и вот разузнал немного», — с этими словами я аккуратно попопил папку на стол и поплотился назад.

Типа сюжет

То, о чем мы вам расскажем ниже, стало известно из интервью с **Робом Пардо**. Ночным, как всегда, с охоты. Напомню: осталось всего два плохих дядки: Иллидан (охотник на демонов, сам ставший демоном) и Артос (принц людей, угрожавший своего отца и перешедший на сторону нежити). Вот эти два красавца и намерены разбудить Кароля мертвых. Причем причины, по которым они будут пытаться это сделать, у каждого свои. Что побуждает Иллидана так поступать, мы узнаем в самом начале игры, так как кампания за ночных эльфов первая.

Главная кампания будет подразделяться на три — за людей, эльфов, нежить (орков опять обделили, но об этом позже).

Всего же нам обещают 30 миссий и 40 часов геймплея. Кстати, говорят, деда (это так называется нежить на жаргоне Варо) будут добрыми ребятами! Ну что ж, посмотрим, посмотрим. А люди окажутся втянутыми в войну только благодаря так называемым кровавым эльфам. Вот в принципе и все. Думаю, во время игры, как и в оригинале, нас ждет много сюжетных поворотов.

Типа юниты

Новых юнитов запланировано по три на каждую расу. Это касается и героев — их прибавится по одному к каждой расе. Также в списке фишек фигурируют *нейтральные герои*, которых можно нанимать в специальном магазине (говорят, хотя Пардо предпочитает прикличное слово *Cantina*). В сумме их насчитывается пять.

Известно немного и о *Dark ranger'e*. Среди его заклинаний имеется *Charm*, заклинание, способное переманить на вашу сторону **АБСОЛЮТНО** любого (кроме героев) юнита! Пардо сам продемонстрировал «вербовку» нейтрального дракона 10-го уровня! Также появится любимая «выгодовщина» панды. Ходить она будет с бочонком вина, эля или другого на-



питка с градусами. Как не трудно догадаться, трезвым мы этот персонаж так и не увидим ☹. Про умения ничего не известно.

Разработчик/издатель: Blizzard
Системные требования (рекомендованные): P3-800, 256, GeForce2
Дата выхода: лето (если повезет, то июль) 2003 года

Но возвратимся к нашим баронам (я б даже сказал в прямом смысле этого слова ☺).

Люди

Blood Mage. Как и все новые юниты людей, принадлежит к расе кровавых эльфов. Что море крови обеспечено, это стопудово, стоит посмотреть на его умения.

✓ *Vanish* — превращает указанный юнит в невидимый и неуязвимый призрак, который не может атаковать. Можно «обработать» как дружественного юнита (чтобы спокойно отойти), так и вражеского (чтобы не мешал).

✓ *Flame strike* — огненное заклинание, которое может наносить несколько сотен (!)



пунктов повреждения всем юнитам, попавшим в радиус действия. Особенно повеселятся ребята в эпицентре. Правда, есть одно «но». А заключается оно в том, что магу нужно подготовиться секунды 2-3. А за это время можно и молотом *Mountain king'a* в чиник получить и почувствовать землетрясение, вызванное крепким копытом *Tauren Chieftain'a*, или, в крайнем случае, увести войска подальше от эпицентра.

✓ *Mana Flame* — в области его действия наносимый урон прямо пропорционален затраченной на заклинание маны. То есть, если сорока (магичка у людей) кастнет полиморф, то оно умрет. Будет ли это заклинание действовать на дружественных юнитов, не известно. Близы еще не определились, кому его отодать — то ли волшебному дракону эльфов, то ли *Blood mage*.

✓ *Mark of fire (ultimate)* — какая-то белоберда. Превращает любого дружественного юнита в феникса, который через 2-3 минуты умрет.

Spellbreaker. Похож на стражника из заставок оригинала. Способен перекидывать положительные заклинания с врагов на своих, а отрицательные — со своих на врагов. К кому же обладает иммунитетом к магии. У розовокожих и так с магией круто, а сейчас вообще торба будет!

Dragon Hawk. Атака у него типа «воздух-воздух». Но основной фишкой является заклинание *Туча*. В этой самой туче вражеские



защитные юниты не будут ни черта видеть, и поэтому не смогут стрелять.

Ночные эльфы

Warden — герой.

✓ **Blend** — мгновенная телепортация на небольшую дистанцию (без юнитов). Наверное, захват и убийство этого героя окажется трудным делом. Да и убежать от него тоже не очень приятно.



✓ **Fan of Knives** — герой мечет ножи во все стороны. Урон не хилый, так как после двух попад 6 гринов лежали мертвые.

✓ **Shadow strike** — то ли отравляющее, то ли еще какое-то заклинание. Прикиньте, убегайте вы с поля боя почти мертвым героем, и тут перед вами возникает вражеский герой и бросает в вашего перса какую-то фишку. И вот вы сможете наблюдать, как душа отправляется к апарку. Сначала наносится 225 единиц урона, а потом — по 45. Вот таким убийцей героев и будет этот Warden.

✓ **Spirit of Vengeance (ultimate)** — если на поле боя много трупов, герой собирает души убитых и призывает демона. Чем больше трупов, тем сильнее демон.

Mountain Giant. Эту хадячую крепость вы можете лицезреть на скриншотах. Держите меня семерой! 1850 хит-поинтов, урон не хилый (правда, осадного типа), магия не действует. Вообще, полная торба! Вот это махина может сконцентрировать на себе все атаки, выжечь деревья, превращаясь при этом в хорошую осадную единицу.

Faerie Dragon. Скажу просто, этот юнит используется как антимагическая единица.

Орки

Shadow Hunter — герой.

✓ **Hex** — превращает выбранного юнита в какое-то животное (овцу, жубу и т.д.). На конец-то он сможет отомстить злобным людишкам за все нанесенные ими обиды ☹. Время пребывания заколдованного в этом слегка странном облике увеличивается с ростом уровня заклинания. К тому же заклятие действует и на ГЕРОЕВ (правда, в этом случае его длительность будет намного меньше).

✓ **Healing wave** — что-то вроде chain lighting, только эффект обратный. В смысле не наносит повреждения, а наоборот, лечит (можете увидеть это действительно крутое заклинание на одном из скринлов).

✓ **Serpent Tower** — еще в бете просто-го Вора подобное заклинание имелось у доктора. Подобие башни в виде змеи.

✓ **Voodoo** — делает всех юнитов окружающих героя неуязвимыми. Зато шикши все посыпятся на Теневого охотника, ведь он-то остается беззащитен ☹.

Про белого священного минотавра (именно так — *a white sacred Taurer*) ничего не известно.

Troll Batrider — настоящий камикадзе.

Может влететь в толпу летающих юнитов и взорваться, нанеся 500 повреждений в округе (только по воздушным целям; чем дальше от эпицентра, тем меньше урон).

Нежить

Crypt Lord — герой.

✓ **Impale** — берет на рога и подбрасывает в воздух выбранного юнита. Когда тот приземляется, то, естественно, уже оглушен и получил немало повреждений.

✓ **Carrier Scarabs** — выползающие из трупов жуки. От трех — на первом, до шести — на последнем уровне заклинания. На них действуют все апгрейды, к тому же они будут жить, пока их не убьют. Также они могут закапываться в землю, выполняя функцию наблюдателя.

✓ **Thorn Shield** — пассивное заклинание, добавляющее герою брони, а также щитов, которые он сможет использовать в ближнем бою против юнитов.

✓ **Locust Swarm (ultimate)** — направляет саранчу на юнитов противника, которая наносит повреждения. И сколько повреждений нанесено, столько и прибавилось герою хит-поинтов.

Obsidian Statue. Первый дополнительный юнит. Он является механическим и предс-



тавляет собой передвижной лунный копадец, то есть это юнит поддержки (как, например, Кобой). А вот статуя эта может апгрейдиться до Black Sphinx.

✓ **Devour magic** — вот это уже круто! Пожог на диспей священника у людей, только если с помощью этого заклинания задет (ранен, убит) вызванный юнит, количество нанесенных ему повреждений перераспределяется в ману и здоровье сфинкса. Так как заклятие не слабое, то оно пожирает много маны и долго перезаряжается.

✓ **Orb of Death** — как я понял, подобие огненных стрел жрицы Луны у эльфов, только с splash-ураном. К тому же теперь после апгрейда некротамы могут оживлять одного скелета-воина и одного скелета-мага. Правда, маг будет обладать только катаякой на расстоянии и больше ничем.

Типа все остальное

У каждого расы появится свой собственный магазин! Закупаться там смогут только дружественные (по-моему, приколнее было бы, если и вражеские) герои. Орки получат всякого рода лечилки, камень, способный за несколько секунд отрохать новый Дом Вождей (без

пеона). У людей появится камень, благодаря которому за несколько секунд можно будет возвести башни без помощи крестьян. Также нечто, создающее какое-то животное (овца,



полен и т.д.). Последним можно управлять, что сделает из него превосходного разведчика. Не вижу смысла — не поленился забить очередную овцу или поленя. У эльфов имеются камни, способные превращать день в ночь! У дедов — череп, покрывающий почву на определенной области порчей.

Магазины доступны в самом начале развития, а на последнем там будет порядка 10-ти предметов.

Добавят три новые нейтральные постройки. Это уже упоминаемая выше *Canifina*, *Гоблинская верфь* и *рынок*. К огромному сожалению, морских сражений не будет, на верфи можно нанимать только морской транспорт. А вот на рынке возможно купить все предметы, встречающиеся на карте.

Будет философский камень (Гарри Поттер, блин!), который способен превращать предмет в любой предмет такого же уровня. Захвачен? Допустим, вам выпали два совершенно одинаковых артефакта. Зачем вам они? Пошли поменяли и просто рулз-з-зз. Правда, не известно, позволят ли нам превращать их во все же бутылочки с маной, здорьевом или же в вечнозеленые золотые монеты. Также появятся палики, которые дают постоянный эффект от заклинания на героя. Например, постоянный блудост предостоялаете? А еще существуют палики, действие которых схоже с городским порталом. Только фишка в том, что в этом случае в ваш город отправляется лишь один юнит. Например, у дорогого юнита осталось 50 хит-поинтов, отступать ему некогда, берем кастим на него палку и... Он спокойно отдыхает на вашей базе. А еще будет... Не-е, хватит с вас. Что же мне останется описывать в ревюшке? Да, такой вот я противный ☹.

Графику, наверное, трогать не будут — она и так хороша. А вот музыку хотелось бы сменить, а то как вспоминаются военные марши из WC2... К тому же у FT будет собственный CD-KEY. Так что готовьтесь выложить из своих кошельков еще 30 баксов, чтобы по BattleNet играть. Я вот играю потихоньку и получаю море удовольствия (в оригинал я имею в виду). В общем, будем ждать! Правда, ожидание продлится, кажется, долго. Вы только призадумайтесь, близи не выпустили еще ни одной плохой игры (кроме чертового Ghost'a) или add-on'al Компании Blizzard не зашибает денюгу — она их честно зарабатываете. Frozen Throne, наверняка, даст второе дыхание Warcraft'у. А то все уже иранот по одним тактикам, а FT предоставит в наше распоряжение такое их множество, что мало не покажется.

COVERT STRIKE

Том/Doc/КЕРТИС kertis@torba.com

Мы ждем перемен...

Как там у Цоя:

«Перемен! — требуют наши сердца.
Перемен! — требуют наши глаза.
В нашем смехе и в наших слезах,
И в пульсации вен:
«Перемен!
Мы ждем перемен!»

Не знаю, как вам, но мне перемены нравятся. И пусть у японо-китайцев самым страшным проклятием является «чтобы ты жил во времена перемен», я, скорее всего, не азит. Во всяком случае, сегодня. Новенького хочется, новенького. И пусть компании взяли моду клепать направо и налево всяческие add-on'ы и сиквелы, но, даже беря в руки очередной сиквел, я подосознательно надеюсь на новые ощущения. Так случилось и на этот раз.

Если вы не против, позволю себе напомнить некоторые факты, которые я не так уж и давно излагал в предыдущие ко второму ИГИ, — вдруг вы не читали. А даже если и читали, как известно, повторение — мать учения... И враг здравого смысла ☹.

Итак... В свое время компания **Innerloop Studios** попыталась порадовать нас тактическим шутером под названием **Project IGI (I'm Going In)**. Почему попыталась? Да потому что, с моей точки зрения, породовать нас не удалось. Игра получилась слегка кривой и совсем не тактической. Было. Что в ней было особо интересного? Да, собственно говоря, почти ничего. В очередной раз очередной супермен по имени Дэвид Джонс предотвращал очередную катастрофу и спасал мир. Просто, как мычание, и предсказуемо. Самые большие нарекания у игроков, как обычно, вызывал интеллект противников, точнее, полное его отсутствие, что для игры, позиционируемой в жанре «тактический шутер», мягко говоря, странно.



Но, как бы там ни было, спустя несколько лет Innerloop Studios решила порадовать нас продолжением похождения брового Дэвида Джонса. Ну, не дают людям покоя лавры Кейт Арнер и Хитмена, не дают... Что ж,

значит, засучим рукава, запасемся оружием и пойдем крушить злодеев. Я знаю — в игре злодеи будут. А еще предсказываю, мы стопудом побываем в России и... Китае. Или Копулбии. Давайте посприим ☹?

Ладно, бери автомат, пошли искать перемен...

Ну просто крайне необходимое предупреждение

Так уж случилось, то ли случайно, то ли так, что сидит на небе и рулит движением, решил подстроить мне пакость, но в мои ручки практически одновременно попались две игры. Одна — это, как вы поняли, тойрой «ИГИ», а другая — **Splinter Cell**. Обе по-



позиционируются как *stealth-шутеры*. Обе — симуляторы спецаргента. Обе... Скажем так, по многим параметрам эти игры казались похожими, вот я и решил сделать микс — на работе гонять «ИГИ», а дома — SC. Заодно сравнить по свежим следам, так сказать.

В связи с этим предупреждение — ни в коем случае не повторяйте моей ошибки! В эти игры нельзя играть одновременно! Более того, в «ИГИ» нужно разобраться перед тем, как засидеть за **Splinter Cell**! Почему? Скажем так, после SC «ИГИ» кажется более примитивным и пресным, а в графике лучше вообще помолчать...

В общем-то, о SC я вам расскажу в следующем номере, а пока замечу, что он мне понравился. Очень. Супер. Но мы ведь вроде говорим о другой игре. Значит, выбросим Сплиттера из головы и сосредоточимся на Джонсе...

Бонд, не Бонд, какая разница?

Хай! Что я говорил? Выбросили меня из самолета, с парашютом, понятное дело (блин, как надоели эти парашюты), приземлился, смотрю по сторонам... Какая знакомая местность, просто душа радуется, и своим родным чем-то потянуло. Нет, не

Разработчик: Innerloop Studios

Издатель: Codemasters

Системные требования:

✓ минимальные: Pentium III 700 МГц,
128 Мб ОЗУ, GF2;

✓ оптимальные: P4-1500, 512 Мб
ОЗУ, GF3

тем, что вы подумали, Родиной. Ну, почти родной.

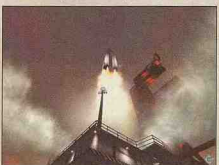
Вы сомневались, что мы и в этой игре попадем в Россию? Отбросьте сомнения. Уже попали. Завод, охрана... Овчарок не хватает, да колючей проволоки под током, да вышек пулеметных, и чтобы прожекторы светили и сирена выла... Впрочем, сирена как раз имеется — во всяком случае, толпа мужиков, бегущих по двору завода, орет друг другу: «На нас напали! Включите тревогу!» Ну давайте, родные, включите... Вас тогда много сбежит, а пока вы будете намотывать катушку по площадке, я сижу за деревьями, преспокойно всех перестреляю из пистолета с глушителем. Ага, последний... Фух, можно идти к воротам.

Который наторморт мог бы получиться? Или это по-другому называется? Не художник я, увы, но описать могу, а вы попытайтесь представить...

Итак. Вечер. Двор завода. И вот он я, во всем черном, гордо стою, поглядывая на группы врагов. Я ведь их не просто так убивал, я ведь их расстрелял в одном месте, так что все, хм... сколько? Уже и не сосчитать, короче, все валуется аккуратной кучей. Вся охрана завода (точнее, первого двора ☹). Одной кучей...

Больше ничего не нужно говорить об AI противников? Все понятно? На самом деле не все. Не знаю, то ли это разработчики так сразу задумывали, то ли случайно вышло, но... Чем дальше, тем умнее становятся враги. Уже на втором уровне уложить человека двадцать и не получить ни царапины становится практически невозможно... А может, это не враги помучили, а просто у меня патроны в пистолете с глушителем закончились? А что если с самого начала пойти с автоматом?

Тот же двор, та же ночь, попытка прохождения номер два — с шумом... На третий



минуте грустно гляжу на свой изрешеченный труп и жму на лод. Блин, как они так стреляют? Каждый второй достоин звания Воронцовского стрелка...

Проведя несколько экспериментов на различных уровнях, могу высказать свое мнение — враги помучили, но не очень. Пока вас не видят, вы в относительной безопасности. Злодеи будут беспощадно метаться,

орать, спотыкаться о трупы своих товарищей и умирать, как мухи осенью. Но стоит им вас заметить или услышать, начинается форменное светопрествление, попытки зайти с ты-



ла, передвижение перебежками, уход с линии огня кувюрками, стрельба из положения лежа... забрасывание вас гранатами. Гранаты — это тема отдельная: если бы их так метал во второй «Кваке», то другим оружием бы и не пользовался ☹.

Да, еще одна вещь, на которую я обратил внимание, — противники, бродящие по открытой местности, умнее тех, которые обитают в помещениях. Видимо, свежий воздух так действует ☹.

Теперь, кончив с AI врагов (во всех смыслах), можно приступить к сюжету. Что новенького предлагают нам разработчики? Знакомы с первой частью? Значит, вы почти все знаете сами ☹. Нас ждет девятнадцать новых уровней, которые, по сути, являются продолжением предыдущей игры. Для начала, как я вам уже сказал, Джонсу предстоит отправиться в Россию, где ему предстоит охотиться за неким мегадеемисом, а помогать ему и давать различные указания будет некий тип. Тип этот, должен заметить, мне сразу не понравился, ишь, раскомандовался. И как оказалось, не понравился он мне не зря. Чутье сверхтаента рулит! В определенный момент окажется, что нас просто использовали втемную и вовсе не в благих целях. Бывает. Не знаю, чем бы все закончилось, если бы не появление старых друзей — да, вы угадали, Яков Прибой и Аня вновь выходят на сцену, чтобы помочь нам творить добро и наказывать виновных.

Это коротко о сюжете — как и раньше, просто и незатейливо. А теперь о том самом, о процессе. Если разобраться, процесс очень прост — проник, зачисти, выполнил задания, пошел дальше. Причем действовать можно двумя методами — с криком и гиканьем врываться на территорию врагов, поливая всех свинцовым ливнем и разбрасывая направо и налево гранаты, сая смерть и панический страх в стане противника. Либо, вспомнив, что игра все-таки не ляска, а стелс, действовать тихо — выводить из строя камеры, пользоваться бесшумным оружием, а если такового нет, подбираться к врагам и глушить их рукояткой пистолета. Или ножом, ножом... А ну-ка, что там у тебя внутри?

Так что, выбор есть, и он за вами. Если не ошибаюсь, только одна миссия рассчитана на чистый стелс, — когда поднятие тревоги ведет к провалу. Плюс есть несколько миссий на время, когда нужно быстро продать кучу всяческих вещей. Все.

Кстати говоря, теперь в игре можно сараняться в любой момент. Делается это при помощи навигационного компьютера. Но учите, во-первых, на это требуется время, а враги ждуть, пока вы засейетесь, не будут. А во-вторых, количество сохранений ограничено емкостью аккумуляторов. Емкость не одинакова для разных уровней сложности. Должен заметить, компьютер этот — вещь весьма полезная, с его помощью можно следить за передвижением противников, что, в случае прохождения с минимумом шума очень полезно.

Теперь немного о стволах — их много и разбиты они на несколько групп. Итак, оружие бывает первичным, вторичным и дополнительным (к дополнительному также относится полезное снаряжение). При этом учтите, господин Джонс — не Рембо, и сто стволов таскать на себе не намерен, так что придется выбирать — у вас может быть только один первичный ствол и один вторичный. Чтобы подобрать новую пушку, старую придется выбросить. Вместе со всеми накатанными непосильным трудом патронами.

Список оружия приводить не стану, тем более, что я не всем пользовался. Но, в принципе, мне стволы понравились — любой найдет себе по вкусу. И пистолеты, и автоматы, и снайперки, и дробовики, и даже гранато-



мет иметь. Никто не забыт, ничто не забыто... Должен заметить, что большинство стволов имеет альтернативный режим использования — это либо оптика, либо смена режима стрельбы, либо... удар рукояткой или прикладом по башке. Будем глушить врагов, как рыбу ☹. Ну и, конечно, в нашем арсенале имеется нож и гранаты (не более трех штук). Так вот.

А знаете, чего не хватает? Всяких шпиронских прибамбасов. Ну там, газа усыпляющего, шокера, в общем многого из того, что имеется в «Сплинтере». Впрочем, забудьте, я этого не говорил, не выдавал страшной тайны ☹.

И здесь нам жить?!

Движок! Как много в этом звуке... Так вот, он остался старым, просто его модифицировали и улучшили. Действительно улучшили — графика получилась значительно приятней, хотя до современных эталонов ей далековато. Что странно, так это то, что если прорисовать открытые пространства можно считать отличной, то пространство закрытые, похоже, создавались наспех. Действительно странно. Там красота, тут... минимализм какой-то. Анимация... Не супер, но с пивом вполне покотит.

Короче говоря, прорывов в графике не наблюдается, но особых нареканий она не вызывает. Средняя графика, в общем.

Знаете, мне показалось, что во втором «ИГИ» многих и не то чтобы очень плохо,



и не то чтобы очень хорошо. В одном месте плюсы, значит, в другом минусы. Даже странно...

А вот стволы нарисованы хорошо. И озвучка нареканий не вызывает — ни музыки, ни звуки. Тут все в порядке.

Он

В смысле вывод.

Вы заметили, что особа я игру не находилась? Да? Ну и правильно. Поэтому, возможно, вывод вас удивит — играть стоит. Процесс игры достаточно интересный, и удовольствие от него вы получите, особенно если вам понравилась первая часть. Так вот, вторая выше, как минимум, на голову. И кровавый беспредел устраивать интересно, и бешеным проходом прикольно. Так что, покупайте — деньги потратите не зря.

Так почему я не разливался соловьем, наваливая игрушку, если она мне понравилась?

Просто появился второй «ИГИ» очень не вовремя, и, увы, составил серьезную конкуренцию «Сплинтеру» не может. С моей точки зрения, конечно. Но, если сначала пройти «ИГИ», а «Сплинтеру» оставить на закуску, то... Вы получите двойное удовольствие. Но действовать надо именно в такой последовательности.

А если вы уже прошли «Сплинтера», то и не знаю что сказать. Нет, играть все равно стоит, наверное, но это уже будет совсем не то... Получится, как со мной, вроде и игра хорошая, но сравнялся с столоном, видишь «торчащие» из всех углов минусы ☹...



Да, я забыл сказать о мультиплеере. А что о нем говорить! Похоже на «Контру», но на каждой карте есть несколько заданий, которые нужно выполнить. Попробуйте, вдруг понравится, хотя особых находок и новшеств здесь не стоит... Как по мне, сингл интересней.

С Дальнего Востока приходит не только самураи, бывшая электроника и автомобили, но и архитектурные решения, реализуемые в различных кварталах нашего города. Про одно из только что построенных зданий и пойдет речь ниже.



Небольшой экскурс в историю

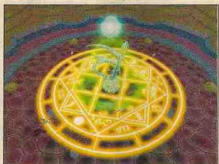
То, что жители Страны восходящего солнца производят крутые ролевики, знают многие, но не все счастливые обладатели PC могут в них поиграть. Дело в том, что все японские РПГ (а именно так и расшифровывается сочетание j-RPG) выходят на консоли. А владельцам кошельков остается только искать эмуляторы или ждать порта любимой игры, который зачастую получается намного хуже оригинала или не выходит вообще. А ведь игры появляются действительно стоящие! Самым простым примером может служить *Final Fantasy 10*. Наверное, нет ни одного человека, который бы о ней не слышал. А чего стоит *Final Fantasy 8*, которая сделала просто переворот среди обладателей консолей — да чего уж там, не только консолей, но и компьютеров. Ведь «восьмая финалка» относится к тем немногим приставочным играм, которые разработчики все же решились портировать на PC — несмотря на глюки графики и проблемы с настройкой управления, она надолго утвердилась на винтах простых юзеров. А потом был длинный перерыв...

И вот в этой стране появилась на свет игрушка под названием **Grandia**. Вышло оно для Sega Saturn и предназначалось только

добра и до нас — обладателей системных блоков и мониторов.

И был свет

С того момента, как появился Гранас (*Granas*), исчезли слезы, печаль и злость. Мир стал еще прекраснее, чем был. С помощью доброго божества домо строились быстрее,



поля приносили огромные урожаи, мечты стали реальностью. Счастье переполняло душу каждого создания на земле, и, казалось, так будет вечно. Но только казалось... Настал день, когда небо накрыла тень, и все жители планеты увидели несущую зло и разрушения руку Вальмара (*Valmar*). И был бой. Страшный бой. Тысячи мейен Гранасы вознеслись в небо, пытаясь остановить злую силу. Миллиарды энергетических сплетений расщелили небесный купол, и сотнями голосов застонала Вселенная в миг соприкосновения Света и Тьмы. Свет не выдержал и пал, но и темный дух не сумел одержать окончательной победы. Черное божество рассыпалось и разлетелось по всему миру. И в каждой стране, где оказалась часть Вальмара, она начинала искать слабого духом человека, чтобы полностью подчинить его своей воле и выполнить свое предназначение — свести несчастья и злобу. По всему миру начали возникать темные культы, стремящиеся воссоздать злого бога. Вера в свет была почти утрачена.

И вот пришло время для исполнения темного пророчества. На свете появился человек, который мог соединить в себе все части Вальмара и завершить ритуал. Но самым ужасным было то, что это был слуга Гранасы.

И настала тьма.

Разработчик: Game Arts

Издатель: Ubi Soft

Жанр: j-RPG

Системные требования (для ускоренного сплайд-шоу): P-300, 64 Мб ОЗУ, 3D-видео

Кто крайний?

А крайними будем, конечно, мы ☹. Как всегда, приходится играть за бесстрашного потребителя экслы, носителя святых арморов и мастера магий всех стихий, короче, за рыцаря без страха и упрека. А зовут нашего подопечного Рюдо (*Ryudo*). Принадлежит он к славной касте наемников-геоаудов, которых в этом мире не все любят. Но ему на это, мягко говоря, нахаль. Он просто выполняет свою работу, которая к тому же неплохо оплачивается. В качестве помощника у него выступает птица по имени Скай (*Skye*), очень похожая на орла.

Однажды, вернувшись с очередного задания, он обнаруживает послание из монастыря Гранасы с просьбой сопроводить некую Елену (*Elena*) в башню, где должен состояться магический ритуал. Прикинув в уме, что работенка не очень сложная, Рюдо бодрым шагом направляется к месту встречи, не подозревая, что его начальный 10 уровень — это просто ерунда, и впереди долгая вереница окон с надписью Level up.

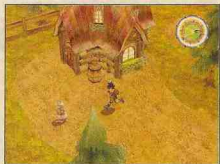
Сухая статистика

Что же представляет собой процесс геймплея?

Сперва нам открывается глобальная карта мира, на которой особой свободой действий мы не получим, а сможем только выбрать пункт нашего назначения — город, деревню, горы, бар ☹. Выбрав, куда отправиться, мы попадаем на локальную карту, состоящую из нескольких частей. Вот тут-то и можно как следует подзаработать такой необходимой для нашего развития экслы. Как известно, самая большая концент-



рация экслы была обнаружена в монстрах, которые ходят по карте. Нам предоставлен выбор: хочешь нападой, а хочешь нет. Дело в том, что монстры патрулируют определенную территорию, а не носятся с воплями по локации. То есть, можно к ним подкрасться сзади и получить право первого удара, можно ударить в лоб (специально для тех, кто не любит удары в спину). Но и



для японских потребителей. Но из-за недостаточного прочного финансового фундамента команде разработчиков пришлось искать новое место обитания для своего творения, поэтому начались порты на другие игровые системы. Сначала Dreamcast, потом Sony PlayStation и, наконец, вторая часть этого шедевра

монстры могут напасть сзади, тем самым обеспечив себе приоритет атаки. А можно заявить о своих пацифистских воззрениях и просто обходить их десятой дорогой.



Бой здесь представляет собой смесь реалити-а и пошаговым режимом. Как это? Объясню. Во время битвы внизу экрана находится индикатор времени, по которому ползут метки, показывающие, когда можно будет ходить. А реалити-а заключается в том, что герой и монстр одновременно могут атаковать друг друга, перемещаться по полю битвы, кастовать магию — при этом кто первый, тот и молодец. Кстати, при контратаке нанесенные повреждения увеличиваются.

В команде может быть максимум 3 персонажа, причем сюжет построен так, что как только один из тройки исчезает по каким-нибудь личным соображениям, сразу же появляется ему достойная замена. Каждый герой обладает своими специфическими способностями, так сказать, суперударами. По ходу игры попадаются яйца магии и книги специальных умений. Магию и умения можно прокачать за очки, которые даются после каждого боя. Бывает магия ветра, воды, бурана, молнии, взрыва, огня и земли. Умение использовать противоположные стихии, можно нанести дополнительный урон, ведь каждому персу 1-го уровня известно, что огонь и деревья, равно как вода и камень, испытывают друг к другу особые чувства.

Есть и система прокачки умений героев. Другое дело, что все это происходит автоматически, и никакой возможности самостоятельно распределить очки экспы по таким желанным графам как сила, ловкость, магия, живучесть, скорость и магическая защита, к сожалению, нет.



Для обучения основам боя и освоения умений в игре существуют помощники. Обычно они находятся в самом первом доме каждой деревни, так что проблем быть не должно. В этих же деревнях есть и магазины для обновления своего гардероба и оптовой закупки колюще-рубящего оружия.

Середина пути

Поговорив о случившемся в башне со священником, Рюдо узнает, что только епископ в далеком городе способен помочь Елене. И тут перед лицом общей опасности он решает сопроводить ее на эту встречу, тем более что помощь нужно получить как можно быстрее. Просто крылья Вальмара, которые вселились в Елену, заставляют ее на некоторое время перевоплощаться в Миллению (Millenia) — существо, предназначенное для соединения частей темного духа, а это грозит исчезновением души Елены...

Не имей 100 мечей, а имей 100 друзей

Понятное дело, освободить мир от такой напасти в одиночку — дело безудачное. Поэтому на протяжении игры к нам будут присоединяться разные персонажи, дабы облегчить нашу участь. Ну, с Рюдо мы разобрались, а кто же будет еще?

Елена — главная героиня. Певича хора Гранаса. Верит, что добро должно жить в каждом человеке, даже в самом плохом. Владеет магией света и волшебным посохом.

Миллениа — главная героиня №2. Вторая половина души Елены, вырвавшаяся наконец на свободу. Существо, призван-



ное воскресить Вальмара. Свои способности развивает по мере уничтожения частей бога тьмы, полностью поглощая их магию. Чем дальше в игру, тем сильнее она становится. Может впасть в транс, и тогда управлять ее действиями невозможно. Предпочитает использовать орблет и магию Вальмара.

Роан (Roan) — принц. Попадает к нам во время покаяния амулета своей матери. Веселый парнишка с очень прикольной магией. В качестве оружия ему был вручен ножик нулевого размера, которым он неплохо владеет.

Марер (Mareg) — член племени зверей. Долгое время он искал обидчика, убившего его родных. По иронии судьбы им оказывается брат Рюдо, душу которого поглотил Вальмар. Из предметов, неустых возмездие, выбрал двуручный увесистый топорик. Магия огня.

Тиа (Tia) — оживший робот. Ну как же без него? Ну не могут японцы не вставить в игру сентиментальную машинку, которая вдруг обретает свободу мышления и начинает философствовать о жизни. В качестве оружия использует непонятные японские системы «бумеранг» (секретная япон-

ская разработка ☺). Магия у него не очень, да и сам персонаж мне не понравился ☹.

Выводы заинтересованной особы

Итак, ищите и покупайте эту игру! Когда она у меня появилась, то первые пару дней оттощив меня от монитора было невозможно ☹. А когда я все же оторвался, то первыми моими словами были: «Knaacl



Умеем же люди делать вещи, если захотят! От игрушки ТАКАЯ энергия исходит, что даже не верится, что это просто игра. Один сюжет чего стоит, особенно если вникать, а не пролистывать поскорее диалоги. Куча интриг, запутанных отношений... Кроме того, авторы так и не доводят сюжет до точки, предоставляя нам самим возможность домыслить окончание истории. В общем, у меня просто нет слов, чтобы выразить все то, что я пережил, пройдя «Грандию» до конца. Это нужно почувствовать самому.

Выводы незаинтересованной особы

А теперь давайте рассмотрим все плюсы и минусы подробнее.

К плюсам сразу относим анимацию магии. Все касты прорисованы очень тщательно, а что касается особо мощных, так это вообще произведение искусства — например, магия дракона огня или молнии. Огромный плюс игра получает за сюжет, здесь мы имеем действительно нечто выдающееся. Очень интересно и оригинально сработана система боев. Не забыты и небольшие загадки с мини-играми.

Ну а теперь о плохом. Заставок в игре много, но они все не оптимизированы под компьютер ☹. Поэтому при демонстрации общих планов качество изображения очень страдает, но для истинных фанатов жанра это небольшая беда ☹. Неимого недоработано прорисовка локаций (а жаль, это так специально задумано: листья треугольной формы ☹). О графике вообще отдельный разговор: города и деревни прорисованы на первый взгляд очень даже неплохо, но как только попадаешь на локацию с монстрами, умом сразу начинаешь проникать в основы кубизма ☹. Полноценную карту мира разработчики не продумали — на нее выходим только затем, чтобы кликнуть по доступному городу, а он всегда один, так что по ней особо не побегаешь. И самый главный минус — игра подтормаживает на 32-х метрах Geforce2 при разрешении 800/600/16.

Если в детстве подвиги бесстрашного Лимонадного Джа заставляли ваше сердце биться быстрее, если напиток «Буратино» или «Байкал» провоцировали урчание в вашем желудке, то сегодня вы навсегда сможете исправить ситуацию.

Евгений СТАРЧЕНКО aka Jack&Сепрей «DARKLORD» ЕВСЮНИН
Star_Jack@rambler.ru Lord_ES@mail.ru



Lemonade Tycoon

Разработчик/издатель: Hexata Games
Жанр: лимонадный менеджер
Системные требования: PII 200, 32 МБ ОЗУ, 8 МБ видео, мышь

Всю ночь Джеку снились кошмары. Сначала яркие лампочки на люстре стали маленькими огоньками, которые слетались в яростный вихрь и плясали перед глазами уставшего агента. Позже, где-то около полуночи, неизвестно откуда доносившийся голос шефа пафосно объявил: «А теперь вы видите перед собой известную картину "Три богатыря"». Тотчас же огоньки куда-то полетели, и вместо них появился черный дубовый стол. За ним развалившись сидел Дарк собственной персоной в обнимку со Scratch'em, его соседом по Игрограду, и почему-то Bond'D'om. Все трое сосредоточенно смотрели на бутылку сомнительной расцветки, на этикетке которой было расплывчато написано: «Лимонад Буратино» — почувствуйте себя бревном». Одновременно это веселая компашка поднимала немногочисленный шум, дурными голосами растывая из «Бременских музыкантов» известную песенку «Говорят, мы бики — буки». Затем Дарк не выдержал и выбежал из-за стола, пытаясь станцевать лезгинку. Увидев это, Bond'D и Scratch' начали свистеть и кидать в него пустыми бутылками из-под лимонада... Неизвестно, чем бы это все закончилось, но вдруг картина опять куда-то исчезла, а вместо нее появилась барочная рыжеволосая красавица, которая томным голосом прошептала: «Дай-ка я тебя поцелуюу...» Джек

ложки сахара, да и еще пару кубиков льда в придачу. Звучит заманчиво? Ну, это для кого как, а лично для нас — ужасно. После проведенного времени за **Lemonade Tycoon** при одном только слове «лимонад» откровенно воротит, и в животе начинают летать зловонные духи. Вернее, у меня начинают летать, а у нашего Lord'a они там уже давно поселились ☹ (см.: Мик, № 3 [61]). Дал'ке скажу, что после выхода этой игры в серии Tycoon'a произошли большие перемены, но то, что добавилось множество недостатков, говорить можно с уверенностью. Итак, сие творение принадлежит фирме **Hexata**, которая решила сыграть на доброте и отзывчивости геймеров и подзаработать «немного» денег на известной и откатанной марке менеджера.

Да, такого мы еще не видели. Простили бы разработчиков и погрешности, и пакости, если бы игру они сделали сами. Так нет



же, они решили заняться портом. Нет, не с приставки, а... с ручного компьютера — *Palm'a* (ну это вроде «Тетриса», только круче ☹). Да, фантазии не занимать! В век технического прорыва в графике, анимации, музыке, наконец, взять и сотворить такое. Это равносильно тому, если бы они пытались удивить кого-то в наше время 32-мя метрами оперативки на борту. Но действительно ли все так плохо? И есть ли надежда для поклонников Tycoon'a? Ну что ж, попробуем разобраться...

Разъясню для начала, почему эта игра меня страшно разочаровала. Во-первых, возникло множество проблем при портировании с КПК на РС. Может, кто-то и не знает — на сегодняшний день наладчиками являются больше электронная записная книжечка, чем компьютером. Хотя они имеют цветные дисплеи с активными матрицами, но разрешение у них всего 320х320. Догодались, к чему я веду? Правильно! К минимальному

количеству пикселей на вашем мониторе (каждый пиксель способен отображать один из 4096-ти различных цветов), а следова-



тельно, к захудалой графике. А как вам прямоугольник с кружком сверху? И это вы называете деревом? Большинство объектов составлены из простых геометрических фигур. И хватит мечтать о высокой детализации и оцифрованной графике. Сие отсутствует как факт. На маленьком собрании РС не всегда присутствуют динамики, а имеющиеся зачастую не способны издавать даже жалобное пищание. Порт — не исключение. Нам, обладателям крутых Sound Blaster'ов подsunули однообразное попикивание. Ужас! С такой музыкой и звуками вам придется столкнутьсЯ УЖАСНО!! Наверняка после всего мною сказанного, у вас явно отпало желание читать нашу статью. Но ведь я еще ничего не сказал ни о геймплее, ни о концепции игры. А это здесь все-таки в хать в каком-то виде, на присутствует. Бедно, но есть.

В «Лимонадном магнате» вы сможете управлять всеми аспектами своего лимонадного бизнеса, ежедневно пытаться заработать как можно больше. Предлагается начать игру в режиме «Карьера» или «Компания». «Карьера» — это неограниченная по времени игра, цель которой — за несколько лет отстроить свою лимонадную империю и упрочить свои позиции на лимонадной бирже. В режиме «Компания» в вашем распоряжении всего 30 дней для того, чтобы проявить свой талант бизнесмена.

Интерфейс окна (см.скрины), с помощью которого вы будете проводить в жизнь свои замыслы, элементарен. Куда уж дальше. В левой части экрана покупаем товары, улучшения, смотрим статистику растущего бизнеса, доходы и т.п. Справа наблюдаем как



пронснулся в холодном поту... Привстав на кровати, он начал твердить одну и ту же фразу: «Не к добру это все, не к добру». Вот Вы любите лимонад? Нет, не газировку, а только что выжатый сок лимона плюс три

бегают «пиксели» (люди) и покупают ваш лимонад. Все абсолютно двухмерное и плоское. В главном меню, где выбираются режимы, можно посмотреть все ваши достижения: лучший доход; выручку за месяц; лучший чистый доход; количество проданных кружек и т.д. К тому же наши игроки оказались не лишены нравочувствительной нотки — они поместили в меню мудрые фразы знаменитос-



тей. «Любой, кто живет на свои средства, страдает отсутствием воображения», — однажды сказал Оскар Уайльд. Наверняка создатели геймы штамповали игру, руководствуясь именно этим девизом. Но воображение как-то быстро исчерпалось. Например, в опциях вам никто не даст поменять разрешение или включить фильтрацию, такого здесь попросту нет. Зато изменить температурную шкалу либо отключить примитивный звук, это — пожалуйста.

Ну а сейчас, пожалуй, рассмотрим фишки игрушки... Диагноз — примитивно и очень туго. Почему сразу так резко? А сейчас поймете. Итак, смысл игры состоит в том, что целые дни напролет продаете лимонад и выкашиваете из бедных покупателей последние тугрики. Но этим надо заниматься с умом! На успешность продажи может повлиять такой немаловажный фактор, как погода. Согласитесь, ну кто будет покупать холодный лимонад при нулевой температуре? Правильно, никто. Поэтому, ночная рабочий день, нужно ознакомиться с прогнозом гидрометцентра. Данная информация поможет вам предсказать будущий наплыв клиентов и в случае чего поменять цену или рецепт напитка. Кстати, прогноз может оказаться неправильным и будет в корне отличаться от того, что ждет вас в течение дня.



Все бы ничего, но жители нашего города отличаются почти полным отсутствием мозгов: в дождливую погоду они прямо-таки набрасываются на прилавок с лимонадом, а в жару лениво проходят мимо. Странно это, честное слово! Может, у них на Западе так принято? Ну да ладно, оставим

погоду американцам и поговорим на более приятную тему. В гейме присутствует система генерации событий. Например, анархисты блокировали вход в боулинг; маленькая девочка после прогулки в парке принесла домой использованный шприц (какой ужас, видели бы они, что валяется в наших украинских местах культурного отдыха ☹ и т.д.). Все это влияет на посещаемость определенных локаций города, которых в игре всего пять: Пригород, Парк, Город, Пляж и Боулинг. В этих зонах и можно разместить свою торговую палатку.

В начале игры лучше всего торговать в Пригороде, так как вы сможете арендовать там землю бесплатно. В других зонах за аренду с вас будут взимать баксы (чем дороже места, тем больше клиентов вы сможете обслужить). При аренде более дорогих мест, убедитесь, что у вас есть соответствующее оборудование, так как вы попросту не справитесь с наплывом клиентов и потеряете деньги. Кстати, запомните одну вещь — чем дольше вы торгуете в данной зоне, тем выше ваша популярность. Ну а если вы известны в своем районе, то проблем с покупателями у вас не будет. Неприятно поражает одна недоработка с локациями — на территории пляжа лежат загорающие посетители. Ну, казалось бы, лежат себе и лежат, что тут такого? Так нет же, даже в стужу и дожди они там прохлаждаются.



ся. Прямо моржи какие-то. Или герои родины — «мы стоим на посту до конца».

Также у вас есть возможность создать собственный рецепт лимонада. Пробуйте различные комбинации ингредиентов и наблюдайте за результатом — что-нибудь да получится ☺. Обязательно соблюдайте баланс сахара и лимонного сока, а не то ваш напиток получится слишком кислым или сладким. Если же на улице жара, добавьте в него кубики льда: лимонад останется холодным, плюс это позволит вам наполнить больше кружек из одного кувшина.

Для изготовления напитка потребуются товары, которые придется своевременно закупать. Покупайте все, что вам нужно на день и не вздумайте экономить на этом. Вы же не хотите, чтобы у вас закончились припасы посреди многообещающего дня.

В зависимости от вида стойки, которую вы используете, есть ограничение на количество продуктов, которое вы можете хранить. Учтите, продукты имеют очень нехорошее свойство портиться, поэтому не закупайте слишком много (если, конечно, у вас нет морозильника). Брр...

О чем я еще не рассказывал? Ах, ну да. Свою стойку вы можете всески модерни-

зировать, приобретаете более совершенное оборудование и новые палатки. Они помогут вам реально увеличить ваш доход. Беда в том, что этих улучшений очень немного — всего лишь шесть штук. Так что это постоянно раскрутится нам не дадут. Обидно...

В гейме также предоставлена возможность регулировать цену своего продукта, рекламировать свое заведение, пользоваться различными графиками... Но это так, для вида. Реальной пользы эти фишки не прино-



сят, да и игру не спасают (полностью согласен — прим. Джека).

Хотя создание лимонада не скрасит ваше времяпрепровождение и не принесет в вашу настоящую жизнь ничего нового, но пару часиков игре уделить можно. У кого как терпения хватит. У нас оно закончилось на пятом часу. Примерно столько времени понадобится, чтобы довести ваше производство до идеального состояния (не верьте Джеку, я за часик управляюсь — прим. Дарка) и стать лимонадным магнатом.

В отличие от Roller Coaster Tycoon, игра совсем не затягивает. Но придает энтузиазма то, что хотя бы обладателей слабых машин (у которых просто нет другого выхода) оно порождает. Да, игра явно не предназначалась для персонального компьютера. Про это говорят не только графика, звук и количество пикселей на экране, а также наличие бессмысленного геймплея. Все сводится к закупке товаров и их продаже в виде лимонада. И я говорю это не потому, что плохо отношусь к менеджерам, а просто нельзя поступать так с нами, геймерами, роди зинного количества денег.

Игра явно станет хитом на Palm'e, так как до нее кроме «Арканоида» и «Тетриса» там ничто интересного не было. НО КОГО способно привлечь игра с тетрисной графикой, когда уже вышел Unreal 2. Правильно! НИКОГО! Разве что очень преданных фанатов серии.

Выводы напрашиваются два. Играть, если больше ничего, кроме Lemonade Tycoon, не осталось. И обходить стороной «эту», если в компе хорошая начинка. Вот так-то!

Джек сидел и заканчивал отчет. Дарк давно уснул под мелодичную, словно колыбельную, музыку звуков IT. Закончив вывод, он предался размышлениям о вчерашнем пророческом сне о лимонаде «Буратино». Да, чего только человеку не взбредет в голову. Если и в этот раз ему приснится рыхеборода красавица, он явно не выдержит. Но лучше уж это во сне, чем порт с тетриса или геймбоя наяву ☹.

Зимний снег лишь только сходит (кое-где вместе с кусками асфальта), а безумные велосипедисты уже вывели из столб своих верных «железных коней».

dan9er dan9er@torba.com

TECH BIKE

Freestyle



Стояла ясная погода. Люди в экстремном порядке забывали на проблемы и отдыхали от повседневной работы.

— Алло, N.e.?

— Да. А это кто?

— О, привет. Это daN. Срочно нужен велик до следующей недели.

— Сделаем. Brass 3-St модель устроит? Прямая жесткая передняя вилка Cro-Mo 4330, низкопрофильные шины.

— Ну-у?

Зря я это из себя выдавал. Нескончаемый словесный поток с плюсами и минусами упомянутой модели длился долго.

Такие представители земной фауны как геймеры наверняка играли в Tony Hawk'a.



Многим игра пришлось по душе, многим нет. Но вот почему только мотобайки (причем копыльцеве) и доски преобладают в экстрем-играх. К тому же вторые не отличаются многогранностью. Поразмыслив, я решил нарисовать сложившийся стереотип.

Экипаж прощается с вами и желает приятного полета

Как вы наверняка уже догадались, сегодня речь пойдет не о сити-байках (они же тринговые). И даже не о МТВ (маунтин-байках). На суд народныйносится игра с многообещающим названием **Tech Bike Freestyle**.

Впереди парочка теплых, самых классных месяцев для купания, загорания, катания и забивания. С ними придет жора, не отступающая дальше метра от воды. В любом случае, сезон не первый и не последний, а велосипедный спорт пока что не покинул нас.

Название игры говорит само за себя. Для акробатических этюдов как нельзя лучше подходит ВМХ (Би-Эм-Икс). На первый взгляд, модель намокает велосипед детства. Но только на первый. За маленькими колесами и высоченным рулем скрывается нечто большее. Это можно сказать о велосипеде, который позволяет пренебречь законами гравитации? Который позволяет совместить езду с воздушной акробатикой? Кто куда сумеет долететь? А летать, поверьте, придется в прямом смысле этого слова.

Обо всем по порядку. Наша всемирная слова начинается на улицах (!) города с кодовым названием Metro. Руль в руках, под ногами педали. Пока что сидим на самом плохом агрегате. Накапливать опыт и профессионализм будет очень тяжело. Ну ничего. Исколесив просторы родного горо-

Разработчик: Silverfish Studios

Жанр: велосимулятор

Системные требования: P-166, 32 Мб ОЗУ, 2 Мб VGA

да, выбираем территорию для самостязания. Для начала подойдет и ровная дорога без бордюров и трамплинов. Исполняем незатейливые подскоки с вытягиванием конечностей в стороны (no footer). Или, что еще проще, ездим, держась аж одной рукой (one hander). По идее, рано или поздно некий спонсор должен приметить выбивающегося из сил экстремала. Ура, мы на попечительство. Кланяясь направо и налево, берем LV на покупку нового байка. Так. М-да, прямо adventure какой-то. В общем, отовариваемся с довольным выражением лица — и в бой. Теперь мне все по зубам (или по плечу), смотря на что падать. Под силу даже такой ужасный зверь, как страшный бак-филл с тройным бар-спином. Радости нет предела, а игра еще не началась.

Была когда-то рулевая игрушка, GT Racing называлась. Все бы ничего, да переход с уровня на уровень, из одной страны в другую происходил очень проблематично. В TBF тоже нет доступа сразу ко всем картам. В игре их насчитывается четыре штуки: Metro, Municipal, Industrial, Seaside. Каждый дальнейший скачок происходит лишь при условии прохождения двух квалификационных заездов (запрыгов). Теперь более доступным языком. Составления прохаживать в отведенных точках мапы. Вьехов туда, вам дается некоторое количество времени — две минуты. Много это или мало, зависит



от техники выполнения. Ведь чем сложнее выполняемый вами финт, тем больше поинтов начисляется на счет. Да, кстати, этап считается пройденным, если игрок наберет за эти самые две минуты количество очков, достаточное для 1-го, 2-го или 3-го места. Не с первого, так со второго или десятого раза все же удастся овладеть умением. И вырваться в лидеры не составив особого труда.

Все, что ни делается, все ломается

Поговорим о прорисовке. Кротопливая трудовая деятельность Silverfish Studios налицо. Не спорю. Но некоторые недоработки заставляют вздрогнуть даже людей с устойчивой и уравновешенной психикой.

Вопрос к людям, знакомым с CS. Помните: сидим, допустим, мы за дверью, ничего перед собой не видим, ждем жертву. И тут на тебе — вош труп в конвульсиях дергается на земле. Что это было? Со сторо-



ны это выглядит так: бежит враг и еще издадала видит наши точище из стены kindness. В TBF же имеет место чуть ли не на каждом шагу. Бывало, после отличной выполненной комбинации остается всего-навсего приземлиться на оба колеса. Если такого не произойдет, не видать вам увеличенного бонуса за пируэты. Вдобавок, отнимут то, что было (не все, конечно). Вокруг все замирает, время стоит на месте, а я лечу и наблюдаю за окружающим миром. Вон рампа, благодаря которой я взмыл в поднебесья. О, вот мой байк, летящий параллельно со мной. Хм... Паря бы давно упасть. Вот она — земля, должно быть, твердая.

Второй вариант: вы остаетесь в седле, а публика встречает вас бурными овациями по прибытии на землю. Но существует еще и третий вариант, правда, о нем никто не подозревает, даже разработчики продукта. В последние секунды падения (или приземления) наше чудо инженерной мысли соприкасается с поверхностью. Переднее колесо принимает на себя всю тяжесть посадки и... застревает в асфальте. Да, просто проваливается. Ладно, если это было бы временное явление. Но не в нашем случае.

Будем оптимистами и посмотрим на катастрофу с другой стороны. Теперь до потери пульса можно тренировать все возможные комбинации клавиш. Правда, увидеть на практике проделанные пируэты не представится возможным. Строчка исполненных спиноу, флипов, гриндов вперемеш-



ку с тейл-видами будет бесконечно нарастать. Хвала вам, если удастся выкрулить в горизонтальное положение, переменить очки и пополнить ими свой архив. Однажды, полностью отчаявшись, почти готовый врубить по кнопке Power, я необычайным образом оказался вне грунта и заработал, ни

много ни мало, семиразрядное число пиринов. В остальном, кроме уровня детализации (низкий, средний, высокий) и яркости игры, обнаружено ничего не было.

При низкой прорисовке объектов мы перестаемся по дорогам, растворяющимся в смолге. Может, это выпала уставка от игр видеха? В режиме средней детализации покрытие дорог улучшается, становятся заметны контуры букв на вывесках. При максимальной — текст перестает быть читаемым, байк уже не представляет собой однородную движущуюся массу.

В TBF особо закрученного сюжета нет, потому акцент приходится на графику и звук. О последнем стоит сказать пару ласковых фраз. Ну какие, скажите на милость, звуковые эффекты могут быть в играх такого плана? Ребята из Silverfish Studios, похоже, тоже так думают. Результат — никаких сопутствующих звуков, кроме голоса за кадром, ехидно комментирующего падения или хвального отличию выполненной фигуры. То есть, вращение колес, позвонивание цепи, шорох шин — все это не про нашу честь. Но не в этом проблема. Видали и похуже.



Парадоксально, но в игре нельзя сесть в седло. Этот факт говорит о следующем. Просидев часок другой за игрой, вы обязательно дойдете до второй, третьей или четвертой карты. Я в этом уверен. И вот вы, в надежде набрать недостающие четыре-пять очков за оставшиеся десять секунд, решитесь на головокружительный прыжок с разворотом на 180. И — неудача: железный друг все тем же передним колесом безнадежно застревает. Я допустил маленькую неточность. Сохраняться можно, но не принимаю в этом участия. Как бы это объяснить... Допустим, мы проходим карту (не этап), и нам становится доступным следующий участок. С чистой совестью и спокойной душой останавливаем игру. В следующий раз, стоит нам выбрать игрока, повидавшего другой мир (другую карту), мы вновь сумеем продолжить игру.

Не обгоняй — обидно

Возмущаю-ка себе вот этого, внушающего доверие, с эмблемой TBF на спине. А ты возмись чернокожего в желтой футболке, со смешной кепкой на голове. Все. К стражению готовы. У каждого своя история и цель. Допустим, моя заветная мечта сбывается, когда я услышу финальные фанфары, возмещающие конец игры.

Да, чуть не забыть упомянуть об управлении. Люди, не делайте глупостей. Выставляйте в контрол удобную конфигурацию и насла-

ждайтесь. Главное — не переключать палку. Ощущения в чут не упал, увидев следующее. Представьте, если воображения хватит. Вижу, игрок за компом малыши, то ли в «Касаку», то ли в «Контри» релаксе. Смотрю, у него движения какие-то ошкормленные размашистые и неестественные. Пригляделся к управлению. Правая рука,



как полагаются, на мышке. Левая — кнопки управления на дополнительном табло, плюс управление пробела в качестве прыжка... локтем. Может, это и удобнее? Но оставим философию рассуждений и вернемся в реальность. Можно использовать только клавиатуру, только джойстик (?) или мышку (!), можно и совмещать. С клавишей все, разумеется, понятно. С джойстиком — не скажу, не пробовал, нету его у меня. Двухкнопочная мышка хоть и оказывала сопротивление, но на время игры дала над собой позакрепировать. Левая кнопка отвечает за набор скорости, правая — за прыжок. Это без предварительной калибровки. Правда, пока не придумаю десятикнопочных «ковостатов», все же пара действий останется на клавишах клавиатуры.

Игру называют «симулятором». Сейчас симуляторы в нашей стране — вагон и маленькая тележка. Но все они какие-то болевые: кровь льется ручьями, кусками отлетает мясо. Конечно, и за игрой в «Супера» у вас в реале на голове может оказаться вазон с цветочком или проломанный стул. Это если вы поспорите, кто быстрее разминует поле или, раскрыв одновременно, не придете к компромиссу.

The End

Шел дождь. Сквозь темный занавес сверкнули фары. Шум движущихся колес по скользкому шоссе. Возле дома остановилась ма-



шина. Из нее вышел человек, правая рука которого была забинтована. Долго возлизал в салоне, подставив спину дождю, наконец, что-то вытолкнул оттуда. Сверкнула молния, отчетливо осветив миниатюрный бокс. Уставший, но довольный путник размеренно зашагал домой.



В заброшенном углу квартала Квествэ, неподалеку от старинного архитектурного памятника — комплекса зданий имени незабвенного Ларри — появилась новое строение. Только самые отчаянные неформалы города рискуют заходить в него.

Антон МАКСИМЕНКО aka Dezertir

ЯДЕРНЫЙ ТИТБИТ

Разработчик: VZ.LAB

Издатель: Букка

Издатель на территории Украины: Multitrade (благодарим за любезно предоставленный диск)

Системные требования: процессор P-III 400 Гц, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб 3D-видео, 400 Мб HDS, Windows 98/ME/2000/XP

Сдерживая смех, агент Дезертир пытался набрать номер Департамента. Связь не подалась. То мастерская по ремонту удочек, то посольство Нигерии, то институт садоводства. А ведь всего-то и надо, чтобы как-нибудь буд-то бы невзначай попытаться выбить себе назначение в «Ядерный Титбит», новостройку Иг-програда.

Ну наконец-то! Сказав заветный пароль, Дезертир получил доступ к телу, точнее, к ушам высшего руководства. Начал издалека:

- Вам обзоры нужны?
- Были нужны, да уже взяли.
- А может быть, и мой на что годится?
- Может, и годится. Главное, пиши на мягкой бумаге. А про что?
- Да есть тут одна вещь...

В общем, получить назначение оказалось несложно. Дополнительные условия высылаю по мылу. Их потом почитаем.

Ну что ж. Растекаться мыслью по древу не будем. Ревью будет четким, лаконичным и правдивым. Нам от друзей скрывать нечего. Врешь, Дезертир. Цензура, батенька, цензура. Есть что скрывать. Придется подключить всю изворотливость и дипломатические навы-

ки, чтобы его потом не откачали. Месяц работы без выходных дает ему такое право. И он им пользуется на полную катушку.

смешно было. Квест с претензией на юмор. Занятно. Претензия вполне обоснованная. Смешно становиться часто, иногда даже без повода. Кстати, выпуском юмористических квестов, по моему наблюдению, занимаются только в России. Я лично не встречал еще юморного западного квеста. За бумром только триллеры, хорроры и прочую муть жалуют. А наши девелоперы шутить изволят. «Шпирлицов», «ПиВиЧей» выпускают. И шутками из Интернета напигивывают. Разработчики «Ядерного Титбита» решили пойти дальше. Показать внутренний мир подросткового поколения без прикрас. И как далеко они в этом зашли, мы сейчас с вами и узнаем.

Прежде всего скажу об управлении. Оно довольно стандартное: курсор мыши. Если появляется обрубак ноги — можно смело сле-

довать по этому направлению. Обрубок руки означает, что можно взять то, что плохо лежит и рассовать добычу по бездонным кормонам. Рот с галливудской улыбкой намекает на то, что неплохо было бы поблуждать с кем-то. А ядерный взрыв красноречиво свидетельствует, что можно что-то применить, открыть, нажать. Развлекайся минигридами, используйте клавиши «влево» и «вправо». На калькуляторе и то: сложнее разобраться. Больше ничем из вводных девайсов пользоваться не придется. Инвентарь показывается при наведении курсора на левый край экрана. А теперь о геймплее.



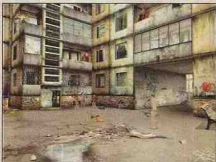
Если кто-то думает, что в Питер ездит только дворцы-музеи и уродов в Кунсткамере посмотреть, то он глубоко ошибается. Дворцы и уроды — дело, конечно, хорошее, но главный герой квеста, некий Антон, едет в северную столицу совсем за другим. Голову стильного парня занимает только одна мысль: отдох-

нуть так, чтобы его потом не откачали. Месяц работы без выходных дает ему такое право. И он им пользуется на полную катушку.

И сразу же попадает в мрачный мир наркотических галлюцинаций и полного разврата. Декорации с примесью брейкдэнса.

Покинув стены гостеприимного поезда, Антон несет свое грешное тело в самое злосчастное место — клуб «Сумерки человечества» (философское название, не правда ли). В этом сомнительном заведении можно достать все блага земные. Но Антону ничего не нужно, кроме супермодного допинга жидкой расфасовки. Вот и первая головоломка. Клуб только для избранных, о чем сообщает интеллигентного вида детина на входе. Как войти? Легко! Вот тут Дезертир в первый раз удивился. И, как показала практика, не в последний. Недолго думая, главный герой успевает разведать ключом какого-то барыгу в подворотне под предлогом очистки города от криминальных элементов. Немного помороздовстав, находит карточку члена клуба. Вход свободен.

А вот и награда. У стойки скучает привлекательная дамочка неопределенного возраста. Ей скучно. Она ждала такого, как наш герой. Что сна делает в этом притоне? Дезертир довольно потирает руки: час будет клубника. Оказалось, не сезон еще для клубники. Встреча с пушером, который принял вас за Избранного и предложил две таблетки: красную и синюю (привет «Матрице!»), коренным образом меняет вашу жизнь в худшую сторону. Нет клуба, нет дамы, нет клубнички, нет одежды. Есть замызганная подворотня, пачка, и вы сидите на ней, прикрыв гениталии газеткой. Вот так отдохнули! Надо быть поосторожнее с незнакомыми колесами. Все могло закончиться намного печальнее.



ки в придорок. Ведь «Ядерный Титбит» простокати переполнен матом, алкоголем, наркотиками и прочими пороками и привычками нехорошими. А все это ввели для того, чтобы

В компанию навязывается появившийся из воздуха зеленый кот, плод больной фантазии Антона. Эта животиная будет сопровождать вас всю игру, комментируя ваши неправильные действия. Ладно, пусть живет.



Надо бы разжиться одеждой. Не ходить же по городу с газеткой. Общение с дворовыми реперами пользы пока что не приносит. Вы узнаете, что похожи на гамсека. Абсурдно, конечно, но ладно. Провода, они признают, что ваш зеленый кот в смысле галлонов намного круче. Им только роботы мерещатся.

С этой мыслью лопамся в первую же квартиру под номером 13. Здесь яркие NPC'ов еще больше. Сатанисты во главе с Федором Михайловичем Достоевским и Немем Герасимом. Инопланетный гость в туалете и ценитель индийской философии и танки дворник Кузмин. Он левитирует в воздухе, окутанный парами неизвестного происхождения. Речи его туманны и невняты. Доконала дедка трава. Именно у этого персонажа получите оригинальную мини-игру «Веселый Шивас».

Помните игры перестрелочных времен «Ну погоди» и прочие, где нужно было, полагаясь на ловкость рук, ловить разнообразные предметы? В игре вы ловите листочки марихуаны, щедро выпускаемые шестиручим веселым Шивасом. Набрать нужно для полного счастья 100 листочков. Вторая мини-игра популярнейшая. Даже не знаю, как сказать. Лучше не буду развращать малолеток. Поиграете — увидите.

Кроме этих двух мини-игр в игре присутствует масса квестов. Довольно нестандартных. Нет простого «принеси-подай». Каждое задание логично и соответствует типу дашего его персонажа. Тематика разнообразна,



но вся в одну сторону: разврат, виртуальное употребление долговых, обмен и обкрадывание ближних (с деньгами в игре напар, зато всего остального хватает). Новый Раскольников просит обеспечить его топором для старушки в обмен на средство передвижения, секте сатанистов нужна невинная девушка для темных ритуалов (в обмен на топор), Дид-Джей просит достать новую пластинку, реперу нуж-

ны деньги на операцию, чтобы стать негром, один компьютерного клуба хочет интересных фотографий, сторож-хиппи водкачка жаждет канистру кислоты, а директор клуба «Сумерки Человечества» хочет вас. Трудностей с нахождением нужных решений возникнуть не должно, все квесты логичны и понятны для тех, кому знакома наркоманская эстетика андеграунда. Лишних предметов почти нет. Нужно только внимательно слушать диалоги.

Мирок игры довольно тесный. Всего несколько локаций: «Сумерки Человечества», компьютерный клуб, «Гетто», водкачка и лаборатория врага человечества. Офигориле все на уровне. Если это гетто, то присутствуют бомжи, агрессивные реперы и другие представители полного упадка. Каждая локация уникальна. Город мы видим совсем иным, чем на картинках. Угрюмые подворотни, квартиры сомнительного содержания, клуб (именно такой, какими и бывают настоящие клубы), интернет-кафе. Народ тоже самый разнообразный. Качи возле клуба, малолетки на толчке поле, реперы в подворотне, пушеры на каждом шагу, бомжи возле мусорки. Хвалю разработчиков.

Тонкие знатоки человеческих душ с точностью отображали все многообразие человеческих характеров. Возьмем, например,



компьютерный клуб. Админ лежит на диванчике и машет ручками в такт музыке. Сервис на уровне: «Чего тебе, пацан?» Девочка, живущая в Сети, точнее, заходящая по чатам в поисках неземной любви. Малолетний отец в «Квейке» предлагает зарубиться в «Кваку» двое на двое. Крутой хакер показывает Пен-тагону кузишку мать и просит убраться ваши кривые лапы от его рюкзака, в котором ключевой предмет. Бомж-связист похож больше на маго-некроманта. Порадовал притон садомазохистов. Все очень правдоподобно и отбивает всякую охоту к экспериментам на сумрачном фоне. И хотя поле для действия невелико, этого в минус разработчикам Дезертир не ставит. Разгуляться есть где.

Вся игра пронизана поиском неизвестного галлюциногена «ЯТ». Полная потеря контроля над своими мыслями и действиями. Поддается в стилистичных банках со знаком радиации. Попробовал роз, пьют и сейчас. А штука это опасная. И не зря ее так рекламируют. Злобные пришельцы решили захватить наш мир, ставшая людей этой дрянью. Что самое удивительное, бороться с ними вам не придется. Вы им поможете. Неохотно, под давлением, но поможете выпить «Ядерный Титбит» в водкачка. И такое начнется! Ни в коем случае не берите пример с этого плохого мальчика Антона. Почему? Чтобы не попасть в психушку, не лишиться одежды и вещей, не

получить бензопилу по голове. По-моему, довольно веские причины, чтобы не повторять подвигов злополучного Антона.

И как он докатился до такой жизни? Пусто это останется на совести разработчиков.

В игре много несоответствий. Антон приезжает в Питер без денег. Месяц работал, наверное, бесплатно. Поэтому все развлечения приходится зарабатывать выполнением квестов. После попадания «ЯТ» в водопровод все жители мутируют, в то время как наш герой, хлебнув напитка, всего лишь по-



падает в психушку. Есть еще много несоответствий. А разработчики могут оправдаться. После всех злополучных событий главного героя все-таки отключают и настоятельно советуют не злоупотреблять водкой и прочими антидепрессантами. Все оказалось сном. Интерактивной галлюцинацией с выносом точки зрения из тела. Потокм извращенного сознания современного молодого человека. А как все реально было! Да-а-а, «Ядерный Титбит» будет послышнее «Фауста». Именно в аспекте нереальности и неверности происходящего.

Атмосферу описали, но не полностью. Пожалуй, самое лучшее в игре — музыка. Иногда, я запускал игру только для того, чтобы послушать треки. Если будут присуждать награду «за лучшее соответствие музыки геймплею», можно спокойно отсылать ее девелопером «Ядерного Титбита». Музыка и игра — близнецы-братья. Мы говорим — музыка, подразумеваем — игра. Мы говорим — игра, подразумеваем — музыка. Полный улет. Для игры постарались такие группы, как «Deoduzhny», «Мистер Малой» и «Пьянству Бойс». Содержание песен очень точно отображает содержание игры. Например, когда вас занесет в дом для умалишенных, начнет звучать песня «Я не сумасшедший». А трек «Все мы кайфовые» сопровождается все шире, содержание которых Дезертир по этическим соображениям описывать не стал. Самое обидное то, что треки найти на диске или в папке с игрой невозможно. Нужно или покупать альбомы, или качать понравившиеся песни из Интернета. Музыка — супер. Для истинных любителей и ценителей жанра.

Вывод. По мнению Агента, игра получилась коротковата. Проходит на одном дыхании за шесть часов. Но বেশь получились неординарная и не всем понравится. Дезертир оценил глупость игры. Глупую игру тоже нужно уметь сделать. Так что зацените талант разработчиков, не пожалейте. Недаром зеленый кот ближе к концу игры произносит: «Стати, вы не зноете, разработчиков уже посадили?»

Наконец, после долгого перерыва, в городской Гостинице слет картежников. Сегодня, вместо того, чтобы обмениваться заклинаниями, они займутся не менее интересным делом, а именно, поисками убийцы.

Ростислав МАЛЫКО aka Pepel



— Вы сказали: «Это убийство?»

— Да, я сказал это!

— Но кто же это сделал?! Где и кем?

«Прошлой ночью известный антрополог и литератор Граф Ойтин был обнаружен мертвым в своем поместье. Орудие убийства до сих пор не найдено. Полиция также не знает, кто и в какой части замка совершил это ужасное преступление! В числе подозреваемых только шесть человек, находившихся в доме...»

Газета «Дневник Курьер», 6 июня 1926 года.

Правда, захватывает? Это Вы еще самой игры не видели. А оно пожалуй замечательная! Итак, Граф Ойтин найден мертвым в своем замке, неизвестно кто, кем и где. Это предстоит узнать Вам!

Подозреваемые.

✓ Мисс Глория — родилась 16 июля 1901 года в Гамбурге. «Она прекрасна и точно знает, чего хочет. Могу ли этот антрополог совершить такое жуткое преступление?»

✓ Полковник фон Гату — родился 29 июня 1890 года в Лейпциге. «Настоящий военный. Это лихой парень, весьма уверенный в себе. Прекрасно разбирается в оружии».

✓ Миссис Вайс — родилась 1 ноября 1867 года в Берлине.

✓ Экономка Графа Ойтина, вела все его хозяйство. Очень добрая и дружелюбная, а также задала моральности. Могли ли быть у нее мотивы?»

✓ Референт Грюн — родился 18 июня 1878 года в Мюнхене.

«Исповедует несколько принципов: доброты, серьезности и праведности. А может, он и не такой святоша, каким кажется окружающим...»

✓ Баронесса фон Порц — родилась 5 января 1885 года в Ханovere.

«Любит только хорошие и элегантные вещи. Она точно знает, кто, что и когда делал».

✓ Профессор Блум — родился 31 августа 1894 года в Дундее, Шотландия.

«Очень интеллигентный человек, почти генный. Он слышит и видит все, что происходит рядом с ним».

Орудие убийства.

✓ Пистолет — американского производства. Одного патрона почему-то не хватает.

✓ Кинжал — из закаленной стали. Лезвие длиной примерно 15 см. На рукоятке выгравированы инициалы «Е.П.» или «Е.Б.»

✓ Труба — от батареи. Диаметр — примерно 3 см. Посередине она почему-то согнута... Странно, но нет никаких отпечатков.

✓ Вербка — длиной 3 метра, из индийского шелка. Очень-очень крепкая...

✓ Разводной ключ — универсальная вещь. Но почему-то он слишком чистый...

✓ Подсвечник — из серебра. Высота — 19 см. Тяжелая вещь...

Комнаты.

✓ Салон — в этом помещении окно открыто без всякой необходимости. Под ковром валяется чашка — кофе или что-нибудь другое?

✓ Столовая — стол накрыт на семь персон. Под ним по необходимости пока причина лежит подсвечник.

✓ Кухня — по столу раскиданы продукты. Хотя это и странно, но разводной ключ нашли именно здесь.

✓ Музыкальная комната — граф не использовал ее по прямому назначению, она служила ему убежищем от повседневной суеты.

✓ Зимний сад — под столом лежит пустая сигаретная пачка. Здесь растет множество неизвестных экзотических растений. Но как под столом попал лось?

✓ Бильярдная — на полу обнаружен пепел. Играл ли граф тут в бильярд перед обедом? В лузе нашли забытый кем-то кошелек...

✓ Библиотека — здесь графа видели в последний раз. Искал ли он что-то среди книг? На столе обнаружены какие-то листки, заполненные корявым почерком графа...

✓ Кабинет — в воздухе витает аромат женских духов. Почему-то люк потайного хода, ведущего на кухню, открыт.

✓ Холл — дверь на улицу заперта на замок. Никихи следов на ковре. Очень чисто, слишком чисто...

Данные вещи никоим образом не влияют на процесс (во всяком случае так написано на карточках ☺), они добавлены, чтобы вы лучше себе представили имеющиеся в игре объекты.

Сама игра

Да-да, игра старая и о старом, что позволяет нам проникнуться атмосферой приключений Шерлока Холмса и Эркюля Пуаро. Игра толкает на первый взгляд сложная, на самом деле она понятна даже ребенку. Итак, давайте разберемся, что к чему. У нас есть 2 кубика, 24 карты, 1 инструкция, 1 конвертик, стопка «блэкбоя детектива», 1 игровое поле 50х50, 6 фигурок и 6 орудий убийства.

Вы знаете: ситуация с настольными играми в нашем отечестве намного хуже, чем на Западе. Когда-то там уже полагало юзали самую свежую версию (надо отметить, у юных выпускников Clue уже несколько лет), то мы ее увидели впервые. Да и там они получили ее на родном языке, а мы — на английском... ☹ Ну а средняя ее цена — 150 украинских гривень ☹ (ищите, может, где-нибудь и подешевле найдете). Ну ладно, продолжу свой рассказ.

Приготовление к игре.

1. Для начала нужно расставить фигурки по местам (играть может от 3-х до 6-ти человек, хотя вдвоем тоже можно, но азарт и удовольствие — уже не те, все становится легче). Все фигурки должны быть на поле, ведь любой из них может оказаться убийцей. Не забудьте, что у каждого героя есть поставка определенного цвета (у м. Глории — красного, л. фон Гату — желтого, м. Вайс — белого, р. Грюна — зеленого, б. фон Порц — синего, п. Блума — фиолетового). И для каждого из них отведено специальное место. Оно подписано и по цвету совпадает с подготовкой.

2. Разложите оружие: кинжал — в музыкальную комнату, пистолет — в кабинет, веревку — в салон, подсвечник — в столовую, разводной ключ —

в кухню, трубу — в зимний сад.

3. Разделите карты на три стопки — оружие, комнаты и подозреваемые. Перетасуйте каждую стопку по отдельности, не подглядывая вынуть из каждой колоды по кар-

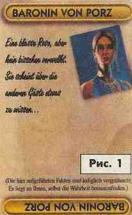


Рис. 1



Рис. 2

те и положите их в конверт, который в свою очередь поместите на середину поля. Оставшиеся карты смешайте, перетасуйте и раздайте игрокам (при игре вдвоем — по 9 карт, втроем — по 6 и вшестером — по 3 карты).

4. Дайте каждому игроку «Блокнот детектива» и карандаш.

Как играть.

Вначале пусть каждый выберет себе фигуру, которой собирается ходить. Далее игрокам следует посмотреть на свои карты и отметить их в «Блокноте» галочкой, исключив таким образом ее из числа подозреваемых. Справа вы можете делать свои заметки, отмечая, к примеру, что кто-то сказал или что кому показал карты, и какие именно. Хотя держать все в голове вам тоже никто не мешает.

Переходим к игре. Первой ходит м. Глория, потом — ее левый сосед. Если никто не играет за Глорию, двигается персонаж, который расположен слева от нее. Заходя в комнату можно исключительно через открытую дверь и только если комната свободна. Когда выпадает больше очков, чем нужно сделать шагов до комнаты, можете зайти туда, но ваши остальные очки «сгорают». Попав в комнату, у вас есть возможность сделать предложение — то, чем и где (подразумевая помещение, где вы находитесь). Высказывать свои теории можно, только находясь в определенной комнате и называя при этом соответствующую ей карту.

А вот Обвинение разрешается предъявлять с любого места на поле, даже не заходя в комнату. Когда вы делаете предположение, вам позволено называть имеющиеся у вас карты. Чтобы высказать подозрение (предположение), вы должны взять Оружие и положить его в Комнату, поставив туда же фигуру Подозреваемого. После выполнения этой сложнейшей процедуры вы просите соседа слева показать соответствующие карты, если, конечно, они у него есть. Даже если у него на руках все три карты, он показывает только одну, на свой выбор; видеть ее разрешается только человеку, высказывающему подозрение. Если у левого соседа нет ни одной такой карты — обращайтесь к следующему игроку. Но если ни у кого нет таких карт, вероятно, они в конверте. Тогда на свой страх и риск вы можете сделать Обвинение, то есть назвать карты в конверте. Угадав их, вы становитесь победителем и смело воздвигаете себе на тропе знаменитый «Лучший Детектив Мира».

А если вы допустили ошибку, то вы выбываете из игры... За игровым столом вас оставят только для того,

чтобы показывать свои карты. Ой, чуть не забыл! Карты из конверта вынимает и смотрит только игрок, высказавший Обвинение. Если он совершил просчет, он возвращает карты на место, и игра продолжается для других участников.

Не забывайте, что в замке существует два потайных хода, которыми вы можете воспользоваться.

Немного истории

Эту классическую игру придумал некий мистер Э. Е. Пратт, по специальности страпчик. Ему, «человеку, сосредоточенному на своем внутреннем мире, полному размышлений, предположений и одаренному богатым воображением», как он себя описывал, в 1944 году пришла в голову мысль создать игру про убийство.

Энтони Е. Пратт и его жена казались своими соседям скромными людьми, похожими на тысячи других, проживающих в английском городке Борнмаус. Но на самом деле эта пара являлась экспертами в области беспощадных убийств и темных делишек. После многих лет, проведенных за упушениями и модернизациями игры, получил патент на нее, семья Пратт переехала в офис «Вэдждингтон Геймс» (Лиди, Англия), чтобы обсудить возможности запуска своего проекта в производство. Кстати, там они познакомились с мистером и миссис Булл — изобретателями замечательной игры «Буканир» (Buccaneer). Персонал фирмы «Вэдждингтон» сыграл сначала с семьями Пратт и Булл в офисе директора по менеджменту Нормана Ватсона (фамилия как раз в тему!), который сразу признал игру шедевром. Нужно отбросить долгие производителям, игра, невзирая на «почтовую войну», нехватку материалов и множество других трудностей, все-таки успешно вышла в 1949 году.

«Клюе» в Европе — «Клюе» сейчас продается более чем в сорока странах мира — от Бразилии до Швеции, от Новой Зеландии до Абу Дави. В Англии игра называется «Клюе», в Бразилии — «Детектив».

Одно так и остается загадкой. После того, как миллионы игроков расследовали, что убил, где и каким оружием, никому так и не удалось выяснить, почему бедный Мистер Боди (у нас — граф Ойтин) был убит.

В 1949 году братья Паркер получили от Вэдждингтона права на распространение игры в Америке, и с тех пор она успешно

выходит под лейбном **Parker**. «Клюе» стала одной из самых популярных классических игр в Америке и Западной Европе.

Тактика

Обсудив подготовку к игре, давайте займемся тактикой. Ее нужно выбирать в соответствии с имеющимися у вас картами. Если, допустим, у вас в основном карты персонажей, то для облегчения задачи сначала лучше узнать, какие карты персов находятся на руках у геймеров, а значит, должны быть вне подозрения. Ну а потом самое время заняться комнатами и оружием. Хотя вы можете сделать, как я. Определить вначале место убийства, а уже затем искать оружие и подозреваемых.

Но, в принципе, тактик много. Каждый сам может придумать более бесприморный вариант. Вот, к примеру, моя сестра нашла какую-то тактику (я ее так и не расколот ☺) и постоянно выигрывает.

Моя семья

Надо отметить, что за бутром существует несколько видов «Клюе». Расскажем о них подробнее.

✓ **Стандартный «Клюе» (рис. 1)** — именно о нем я рассказывал в этой статье. Не волнуйтесь — понять другие вам не составит труда, смысл везде одинаков; иногда, правда, истории непохожи. Но, на мой взгляд, этот вариант самый лучший.

✓ **Классический «Клюе» (рис. 2)** — чуть больше комнат, чем в стандартном.

✓ **Дорожный «Клюе» (рис. 3)** — сильно уменьшенный, по сравнению со Стандартным «Клюе», вариант. Удобный. Годится для игры в поезде, на даче или где-нибудь еще. Благодаря своим компактным размерам легко помещается в сумке.

✓ **Детский «Клюе» (рис. 4)** — чтобы не обидеть малышек.

Мне тактично попалась инфо о «Клюе Симпсон» и нескольких разновидностях детского. Если знаете языки, то можете посетить сайт www.cluedo.com. Вас закинует на американский хоббровский ресурс. Оттуда советую перейти на другие иностранные ресурсы по теме.

Расшифровка

Играл я в «Клюе» много, и много раз выигрывал. Но, к сожалению, не знал, что же обозначает само это название. На днях я заглянул в словарь и нашел там вот что:

- Clue 1** (существительное):
 - ✓ ключ к разгадке, путеводная нить;
 - ✓ улика;
 - ✓ сведение, информация.
- Clue 2** (глагол):
 - ✓ сообщать о событии, раскрыть (новые факты и т.п.);
 - ✓ раскрыть секрет, тайну.

Теперь понимаете, почему игра так называется?

Желаю удачи, Холмс!

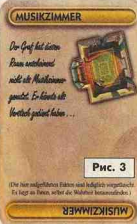


Рис. 3

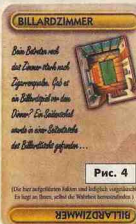


Рис. 4



Рис. 5

В Музее сегодня экспозиция, посвященная интересному проекту, всегда пребывавшему в тени своего известного собрата «Цивилизации».

Sid Meier COLONIZATION

Александр ВИЛЬЧИНСКИЙ aka William FreeMan wfreesman@zp.ua

Разработчик/издатель: MicroProse
Жанр: Turn based strategy
Год выпуска: 1994

Sid и его команда...

Кто из вас, уважаемые читатели, помнит игры далекого 1994 года? Далеко не все, но таких много. А кто из вас имел тогда крутую по тем временам четверку или современную тройку и играл в новоявленную Coloniz'ацию? Маловато, однако, но не перевелись еще старые геймеры на Руси ☺. Ну а дядюшка Сидом помните, кто он такой был? О, тут, как говорят, «абсолют-

рактерным шармом, над которым не властно даже время. Лично я до сих пор, эдак раз в два месяца, запускаю эту старую добрую Игру и прахожу ее пару-тройку раз. Не знаю, как другим, но мне было интересно играть в нее на старенькой четверке и до сих пор интересно играть на мощном Athlon'e.

Скальпель, спирт и... закуску.

А теперь вскроем пациента. При запуске игры введя за лейблом разработчиков и лаконичной заставкой появляясь картинка с надписью Colonization, осененной гордым именем Сидом, и меню из пяти пунктов: *начать игру в Новом Свете, начать игру в Америке, построить Новый Свет, загрузить игру, показать Зал Славы*. Думаю, что с двумя последними пунктами все понятно — зайдя в Славный Зал, вы можете похвастаться своими Словными рекордами ☺. Тем же, кто не понял замысловатую надпись «загрузить игру», объясню: «загрузить игру» — то же, что и «Load game» ☺. Гораздо любопытнее обстоит дело с тремя первыми пунктами.

Выбирая первый, игрок предоставляет компьютеру право сгенерировать ему некую

Сложность игры определяется по возрастающей: *первооткрыватель, исследователь, конкистадор, губернатор и вице-король*. Затем игроку предоставляется выбор одной из четырех европейских держав — *Англия, Голландия, Франция и Испания*. Те, из вас, уважаемые читатели, кто учил в школе ис-



на б'льш'сть». Конечно, практически все геймеры знают или хотя бы слышали имя Sid Meier. Этот, бесспорно, гениальный гейммейкер при участии Brian'a Reynolds'a и других членов MicroProse выпустили в свет небезызвестную Colonization. Это была уникальная пошаговая стратегия, чем-то похожая на революционную Civilization 1991 года. В Civilization события разворачивались на всей планете, начиная от древних времен и заканчивая нынешними. Главной же целью игры был запуск космического корабля. В Coloniz'ации действие происходит в Новом Свете (т.е. в Америке), в XV — XVI веках. Игрок должен колонизировать как можно больше новых земель, а затем объявить об их независимости.

Несмотря на то, что игры несколько похожи, создавались одним и тем же разработчиком и под руководством одного и того же человека, но геймплею они очень отличаются. Coloniz'ация обладает своим ха-



неведомую землю, на которой он будет развивать свою колонию. Третий пункт дает возможность вмешаться в процесс генерации, заказав нужные ингредиенты желанного блюда. Второй открывает настоящую карту Америки, на которой очень много ресурсов, но почему-то совсем нет индейцев ☺.



торию средневековую, знают, что помимо всеобщей склонности королей набить полнейшей свои карманы, эти субъекты с железкой на башке отличались разными средствами достижения данной цели. И в игре достаточно удачно, с моей точки зрения, акцентированы эти различия, то есть, у каждой страны есть свои уникальные преимущества. У Англии это иммиграция, у Голландии — торговля, у Франции — сотрудничество с индейцами, а у Испании, наоборот, — истребление индейцев ☺, т.е. завоевание. Подробней эти преимущества я опишу ниже. Далее вы пишете свое имя, вам дают прочитать небольшую предисторию о выбранной державе и, наконец, показывают, как ваша одинокая каравелла медленно отчаливает от родных берегов и отправляется к неизведанным землям.

Затянемся из трубки, бледнолицый?

И вот настал долгожданный момент. Ваша каравелла пересекла Тихий океан и достигла долгожданных берегов неизведанных земель. Порыскав немножко вдоль местных берегов, выбираете место для первой колонии и высаживаете свою доблестную команду. По поводу выбора места для первой колонии могу дать два со-

вета: колония не должна находиться далеко от экстерриториальных вод, к тому же желательно расположить ее рядом с каким-нибудь ресурсом — это способствует более оперативной и успешной экономике.



Колонисты высаживаются на берег и встречаются с... правильно, с краснокожими братьями по разуму. Индейцы сразу же предлагают нам мир, от которого отказываться в начале игры просто не имеет смысла. Если вы согласились, туземцы в знак своей доброжелательности подарят вам окружающие ваших кунтов земли. В противном случае они выкают топор войны.

И вот наконец мы нажимаем ботон **В** или выбираем в меню *строить колонию*, даете ей имя. Перед вами появляется экран *колонии* с четырьмя отдельными окнами. Первое окно представляет нам *здания*, построенные в колонии, тех, кто там трудится и, главное, неработающих халышек **©**. Во втором окне нам показывают бригады рабочих, трудящихся на полях и в шахтах. Здесь же можно изменить ремесло колонистов, выращившего или культуру или добываемый ими продукт. В левом разделе третьего окна показано соотношение *мятежных* и *консервативных* колонистов, баланс еды, количество производимых за ход *колоколов* свободы и крестов, а также все работающие, бездельники и военные единицы, охраняющие колонию. В центральном разделе третьего окна можно управлять прибывшим морским и сухопутным транспортом. В третьем, том, что справа, можно контролировать производство и строительство в колонии, там же можно посмотреть и отдать приказы боевым единицам, находящимся в колонии, а также посмотреть баланс добычи сырья и производства из него товаров. И, наконец, четвертое, самое нижнее окно отображает ресурсы, сырье и товары колонии.

Что касается индейцев, то они представлены в игре несколькими племенами: *Араваки*, *Тупи*, *Ацтеки*, *Ирокезы*, *Чирики*, *Сиу* — аграрные и полукочевые, и два относительно развитые племена — *Инки* и *Ацтеки*. Впрочем, какими бы развитыми они ни были, против огня мушкетов не погрешив. Особенно агрессивными военными действиями против индейцев отличались, как известно, испанские конкистадоры, поставившие на колени две могущественные индейские империи — тех самых Ацтеков и Инков. Так что, если хотите устроить индейцам «пир по-европейски» за счет хозяев **©**, то вам, несомненно, подойдет Испания, так как ис-

панцы получают 50%-ый бонус при атаке индейских деревень. Но если вы не хотите заливать кровью краснокожих всю Америку, не хотите сокращать племена коренных жителей, а наоборот, хотите жить в мире и сотрудничать с индейцами, то лучше Франции державы не найти. Относительно поздно прибыв в Америку, французские колонисты обосновались в северной части Северной Америки (северней уже некуда **©**), наладив мирные торговые отношения с индейцами Великих Озер.

Преимущество Голландии становятся очевидны уже с самого начала — вам дается не стандартная каравелла, а торговое судно, обладающее лучшей защитой, скоростью и водоизмещением. Но эти выгоды «пути кошелек» не исчерпываются. Я думаю, все из вас знают закон торговли: чем больше определенного товара на рынке, тем ниже на него цена. Так вот, когда Франция, Испания и Англия привозят из Нового Света большое количество одного товара, цены на него начинают падать. Падают они и в Голландии, но с меньшими темпами, а восстанавливаются на прежние позиции значительно быстрее. Почему? Да потому что в Голландии у власти буржуазия! Что же касается Англии, в которой в те времена велись массовые побоища между протестантами и католиками, то у нее преимущество в количестве переселенцев и их неприхотливости.

Добытый, выращенный, произведенный и нагробленный товар Нового Света вы можете сбывать индейцам и колониям других стран Европы, но это второстепенные рынки сбыта, работающие от случая к случаю. Основным рынком сбыта является та европейская держава, которой принадлежит ваши колонии.

Назов **Е**, вы можете узнать уровень авторитета вашей страны. Таким же образом можно завербовать колонистов, нанять обученных специалистов в той или

иной области, купить новое судно, артиллерию, и, конечно же, сбывать или купить сырье, товары, мушкеты, лошадей.

Тфу, чуть не забыл рассказать, в чем смысл всей этой заварушки. Главной целью игры, как я уже говорил, является объявление независимости ваших колоний. Чтобы объявить революцию, вам необходимо как минимум 51% мятежников от общего колониального населения. Для того, чтобы увеличить процент мятежников, нужно назначать колонистов на работу в ратушу — лучше всего с этой задачей справляются государственные деятели. Работая в ратуше, они зарабатывают символические колокола свободы, которые, накапливаясь, добавляют в ваш Континентальный Конгресс (местный орган самоуправления) отцов-основателей. Находя на гордую надпись «Объявить Независимость»



в меню «Игра», не забудьте споспешествовать колониальным войскам с экспедиционными войсками вашего короля — он ведь не будет спокойно сидеть на троне, пока вы подписываете декларацию о независимости.

Напоследок хотелось бы похвалить превосходную систему справок и отдельно «Колонизационную», в которой вы можете получить уйму справочной информации об игре, а также приятную музыку (25 мелодий) и замечательную навигацию (особо обращает на себя внимание распределение функций по клавишам от **F1** до **F10**).



ВЫСОКАЯ СКОРОСТЬ, УСТОЙЧИВАЯ СВЯЗЬ

Модем обеспечивает следующие возможности:

- Полная/передача данных со скоростью до 56К
- ISO 9801 V.92
- Работа на универсальных линиях связи, используя протоколы V.34, V.90, V.92, протокол модемной системы и протокол обмена V.92, V.92bis и MNP 2,3,4,5
- FAX с функцией передачи данных со скоростью 33,6 и 14400 бпс
- Полная реализация голосовых функций (VOICE)
- Система коинда V.25
- Возможность экранирования звуковых сигналов с телефонной линии с различными скоростями цифрового звука и алгоритмом компрессии звука
- Микропроцессорная система полностью адаптирована под требования эксплуатации существующей телефонной сети Украины

Голосовой факс-модем Crest V.92/56K для Украины:

- 100% обнаружение сигнала «занято»
- Автоматическая подстройка комплексного сопротивления модема (адаптация к «нашим» телефонным линиям)
- Новый чипсет от Conexant — CX0827-11
- Протокол V.92/11
- По умолчанию установлен код страны для Украины (38)

Компьютерный салон «Тигабайт»
ул. Ивана Кудри, 20
«М. Дружба Народов»
тел.: (044) 531-8728, 268-6553

Компьютерный салон «Тигабайт»
ул. Болоша Житомирская, 9
«М. Майдан Незалежності»
тел.: (044) 229-8643, 229-8476, 237-6715

Компьютерный салон «Тигабайт»
ул. Маяковского, 10
«Т. Троянська»
тел.: (044) 515-8475, 536-0923

Магазин Delica
ул. Горького, 24
«П. П. Лява Толстого»
тел.: (044) 220-5344



COMMAND + CONQUER GENERALS

СОВЕТЫ ПО ПРОИЗВОДСТВУ
Ефим БЕРКОВИЧ

Приступая к написанию советов к такой замечательной игре, как *Command and Conquer General*, я попал в достаточно сложную ситуацию. Объем, выделенный мне под нее, уж очень невелик. И уместить на две полосы информацию обо всех тонкостях и фишках игрового процесса просто невозможно. Так что, если я что-то упустил, прошу заранее меня простить.

Итак, начнем. Если вы думаете, что прежде всего вам придется строить базу и разворачивать армию, и причем это окажется самым простым делом, то немного ошибаетесь. Для начала найдите в директории, в которую установили игру, папочку **support**, а в ней файл **Command and Conquer Generals EZ.exe**. Запустите его, посмотрите на конфигурацию своей машины и изучите находящееся там же содержимое файла **readme.txt**.

Затем в настройках игры (надеюсь, вы ее уже запустили) отрегулируйте видеопараметры так, как позволяет ваше железо. Поверьте, играть в минимальном разрешении с отключенными фичами графики просто нехорошо в наше время. С максимальными настройками внешний вид игры меняется просто разительно.

Китай

Теперь перейдем к самой игре. Начнем с наших желтолицых восточных братьев. На

Рис. 1



первых порах с китайцами все просто. Строим электростанцию, казарму, потом собираем ресурсы (естественно, его station поближе к запасам этих самых ресурсов). В казарме начинаем делать первые войска. Желательно 2-3 пары красных стражников и 4-5 парней с гранатометами. Нейтрализуем ими возможное направление атаки противника. Компьютер как, впрочем, и живые оппоненты) весьма любит атаковать в самом начале игры. Рауш иногда рулит. Затем строим военную фабрику. Выпускаем еще 1-2 бульдозера. Один занимается постройкой обороны, то есть возводит бункеры для солдат и пушки Гатлинга на опасных направлениях, а второй начинает строить еще одну электростанцию. Вообще, электроэнергия нам понадобится много. Поэтому лучше

заранее подумать о как можно большем количестве электростанций.

Кстати, как там поживают наши грузовики, занимающиеся перевозкой ресурсов? Если он у вас пока всего один, то пора устранить это досадное недоразумение. Три-четыре должны полностью удовлетворить все ваши запросы. Впрочем, если ресурсы находятся

Рис. 2



близко, даже три доставщика будут мешать друг другу. Поэтому пора поискать еще одно место для набирания ресурсов, а заодно построить хранилище ресурсов возле него.

Если против нас играют американцы, не забываем строить возле всех домов минные поля. Благо, на своих мины не реагируют. А то эти «Мировые жандармы» очень уж любят высаживать в тыл наших войск парашютные десанты. У меня как-то раз они таким макаром половиной хакеров несли, пока я не подогнал пару танков и их всех не повыбивал.

Кстати, насчет хакеров... Надеюсь, у вас уже есть центр пропаганды? Ведь без него нельзя построить этих полезных книтов, да и многие апгрейды находятся именно в нем. Чем же так полезны хакеры? Ха! Основная задача этих ребят — добыча денег. Не знаю, какие сайты они там ломают, но... Каждые 5 секунд (это на средней скорости игры) такой хакер зачисляет вам на счет по 5 долларов. И это только вначале. Потом постепенно их уровень растет, и они начинают приносить по 6, 8 и под конец по 10 «вечнозеленых президентов» за единицу времени (рис. 1). Кстати, не забудьте построить рядом с ними и башню пропаганды. Она ускорит выкачку денег из Сети.

А как там наши казарты? Если делаем хакеров в одной из них, то в другой надо производить гранатометчиков. Не забываем водить их толпой побольше. И у них, и у

красной стражи есть бонус тогда, когда рядом находится много товарищей.

А не думаете ли вы, что пора на заводе техники начинать выпускать отменные пушки, весьма напоминающие артиллерию НОД из оригинального С&С? Они имеют большую дальность выстрела, наносят неплохой демадж, однако жутко медлительны при передвижении, да и скорость выстрела оставляет желать лучшего. Но ставим 2-3 установки перед проходом, даем с контролем команду все время стрелять в одно и то же место... и можем надолго забыть о вражеских наземных войсках. Так что артиллерия — это именно то, что нужно при борьбе с ГЛА. В принципе против американцев она тоже годится, но у них слишком много различных авиационных прибамбасов. Так что не забываем о зенитных самоходках и пулеметах Гатлинга. Не забывайте и о том, что их необходимо апгрейтить.

Собственно говоря, апгрейтить надо все, вот только денег может не хватить. Ну а когда наши хакеры уже так натаскаются ломать Сетку, что от денег уже некуда будет деваться, начинаем строить главное оружие — ядерную ракету и заодно не забываем выпускать танки-повелеватели, аналоги «мамонтов». Группа из 8-10-ти таких танков, причем если у 1-2-х из них на крыше рупоры, а у всех остальных — пулеметы, ломают в принципе любую оборону (рис. 2). При апгрейде своего генерала обязательно возьмите умение вызывать дальнюю артиллерию. Причем 3 уровня.

А вот электронная бомба, как по мне, оружие глупое. Ну, парализуешь ты работу строений — и что? Хотя, если как раз в этот момент тебя самого готовят угостить ядерным или ионным ударом, то... С другой стороны, попробуй еще долететь до центра вражеской базы... Обычно самолет сбивают на полдне. Вообще, после 1-2-х атомных бомб и обстрела артиллерии противник или сам сдастся, ибо базы у него уже нет, или доживает последние мгновения перед приходом ваших танков.

США

Теперь перейдем к американцам. Для начала они, как и китайцы, строят электростанцию и казарму. Скажу сразу, электростанций американцам понадобится много.

Рис. 3



Уж не знаю, почему создатели игры так решили, на электростанциях американцев дает столько же энергии, сколько китайская, только после апгрейда. Кстати, размещать электростанции стоит подальше друг от друга. А то у меня бы и такой случай. Поста-

INCOSOF TELECOMMUNICATIONS

ИНТЕРНЕТ
ДЛЯ И В НАШЕМ

ДЛЯ ИЛИ НЕОГРАНИЧЕННЫЙ СКОРОСТЬ (GIG) = 40 ГИГ
ДЛЯ ИЛИ НЕОГРАНИЧЕННЫЙ СКОРОСТЬ (GIG) = 40 ГИГ
(ВРЕМЯ) = 40:30:00:00 = ВРЕМЯ НЕОГРАНИЧЕННЫЙ

ВРЕМЯ НЕОГРАНИЧЕННЫЙ (TRUNK) = 30 ВРЕМЯ = 45 ВРЕМЯ
КОЛЛЕКЦИЯ = 50 ВРЕМЯ

WWW.KOSTIN.PEBS.CO.SHOE LIMIT TRUNK) = 5 ВРЕМЯ

ПО ЛУЧШИМ ЦЕНАМ !!!

11
(091)234 83 85 825 57 25
(091)234 83 85 825 57 25
INCOSOF

Davert dabog@ukr.net

3D-АЗБУКА

В этой статье я хотел бы рассказать, о том, что следует знать каждому уважающему себя геймеру, но в чем он, как правило, не очень-то владеет — об игровой графике. Не правда ли, авторы статей *Мика* (и себя причислю) часто используют такие термины, описывая ее, что подчас кое у кого душа в пятки уходит ☹. Чтобы вы лучше понимали, о чем идет речь, чтобы могли похвастаться перед друзьями своей эрудицией, я постараюсь рассказать вам об основах графической премудрости.

М-да... Знал бы я уровень ваших знаний в этом вопросе, знал бы и с чего начать. Ну, думаю, монитор у всех есть, Paint все видели, а этого пока достаточно.

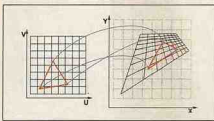


Итак, начну хотя бы с того, что существует **векторная** и **растровая графика**. В растровом представлении рисунок задается цветом каждой его точки, а в векторном — указанием координат точек базовых примитивов. Растровая графика используется для представления изображения на мониторе и работы с фотографиями. Векторная же используется там, где надо что-то напечатать или точно преобразовать. Чтобы представить векторный рисунок на экране монитора, его надо перевести в растровый формат [этот процесс перевода называется **растеризацией**].

Вот вы и познакомились с первым учебным словечком. А теперь поговорим о векторной графике. Трехмерная игровая графика, понятна, тоже векторная, это позволяет задавать пространственные преобразования [поворот/приближение камеры и т.п.]. Довоить разберем теперь, какие примитивы могут использоваться для представления трехмерной графики.

Точка — нет, ибо точка не имеет ни длины, ни ширины и потому даже не может быть точкой конвертирована в растр. Отрезок? Также нет, его можно применять в двумерной графике, но не в трехмерной. Отрезок не имеет ширины и по той же причине используется крайне редко. Что на очереди? Треугольник — первый примитив, который определяет плоскость (школьные уроки геометрии ☹), он же и преимущественно используется в 3D-графике. Как вы знаете, треугольник задается тремя вершинами, именно вершина является базовой единицей вычислений векторной графики [отдаленный аналог пикселя для растровой]. Итак, мы познакомились с другим важным понятием — **вершиной (vertex)**. То есть все растровые операции производятся с пикселями, а все векторные — с вершинами. Понятно, движемся дальше.

Теперь на очереди очень важный и часто употребляемый термин **полигон**. Чтобы объяснить его значение, просто переведу его — **многоугольник**. Но так как любой многоугольник можно задать треугольниками, то часто, когда говорится о полигонах (в моделях такое-то количество полигонов), имеются в виду треугольники или четырехугольники. Для чего же их такое громоздкое количество? И как с помощью многоугольника добротно представить выпуклый объект (сферу, например)? Никак, кроме как создать ее из множества треугольников, хотя и это по-совому нерационально и неточно. Что подделаешь, на сегодня в 3D-графи-



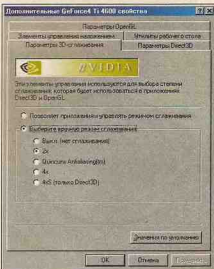
ке не существует альтернативы полигонам.

Итак, предположим, все требуемые объекты в пространстве созданы, но пока не преобразованы в растровый формат, так чтобы мы могли увидеть их на экране монитора. Тут-то и начинается самое главное, то, над чем так пыhtят видеокарты — **прорисовка или рендеринг (rendering)**. Рендеринг подразумевает не только растеризацию требуемых компонентов, но и наложение на них текстуры, создание тумана и прочее. Но не буду торопиться и расскажу о первом этапе рендеринга — **проецировании**. Ведь экран нашего монитора — это плоскость, и чтобы отобразить на нем трехмерные объекты, их нужно на нее спроецировать (та же школьная геометрия). В основном этот процесс связан с определением направления камеры: месторасположение камеры, точка, куда направлен ее фокус, вертикаль. Последняя задается затем, чтобы указать, где будет верх изображения, а где низ. Хотя могут указываться и другие параметры, заданные в матричном виде, с помощью которых можно как угодно изменять над проекцией: менять перспективу, расположение осей и т.п.

Но если это все не очень вам интересно, то расскажу о еще одном аспекте проецирования, а именно о задании **перед-**

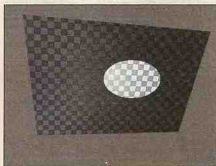
ней и задней секущих плоскостей. Именно с ними связано множество глюков и недоработок в игровых движках. Они отсекают все объекты, попавшие за их границы, то есть, если на сцене используются приближенные или отдаленные объекты, которые располагаются вне этих двух плоскостей, они отображаться не будут. Именно поэтому во многих играх не видно горизонта, а сразу отображается небо, а в старых игрушках вообще использовались закрытые помещения (или скалистых местностей), чтоб эту плоскость скрыть. А зачем тогда вообще они (секущие плоскости) существуют, спросите вы? Да для уменьшения количества полигонов, которые следует прорисовывать. Искать их до бесконечности в пространстве и рендерить все подряд — занятие любая видеокарта.

Если глюки прорисовки передней плоскости мы замечаем не часто, то глюки задней стали огромной проблемой для создателей движков. Чтобы ее скрыть, создавались маленькие уровни, закрывали плоскость туманом либо оставляли так, как есть, но уменьшали количество полигонов в удаленных объектах. Как вы понимаете, последний метод оптимален, он стал применяться совсем недавно (когда видеокарты до него доросли). На мой взгляд, одно из наиболее удачных игр, где он реализован —

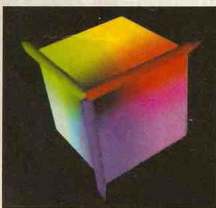


Battlefield. Теперь поняли, почему разработчикам так трудно создавать движки с огромными открытыми пространствами?

Но, вернемся к рендерингу и разберем его следующий очень важный этап — **текстурирование**. Если кто-то еще не знает, что такое текстура, то кратко объясню: это такая картинка (растровое изображение), которая накладывается на полигон. То есть, чтобы более-менее реалистично предста-



вить пространство, без текстур не обойтись. Но чтобы без проблем накладывать текстуры на любой полигон с этими текстурами, придется уметь делать множество операций — масштабирование, поворот, смещение. Наибольшую проблему представляет первое. Как можно увеличить или уменьшить изображения, чтобы при этом пиксели не превращались в бросающиеся в глаза квадраты? Для этого используется **фильтрация текстур**: *билинейная, трилинейная, анизотропная* (см. статью «Тремерный ликбез» в МК №44 за 2002 год).



Первая и вторая при увеличении изображения его размывают. Между собой они различаются тем, что трилинейная качественно уменьшает изображение. Кстати, то, что все текстуры имеют размер, равный степени двойки, как раз и связано с механизмом уменьшения текстуры. Не буду останавливаться на текстурировании, кто захочет подробнее узнать о нем, читайте мою статью «Алгоритмы текстурирования» в МК №47 за 2002 год. Только скажу, что *анизотропная фильтрация* более совершенна, но она поддерживается только новыми видеокартами.

Теперь а главным факторе реалистичности изображения — об **освещении**. При расчете освещенности объекта для представления затенений и бликов на него накладываются еще одна полупрозрачная текстура. В последнее время очень популярно **поликсельное освещение** (реализуется с помощью шейдеров), при котором освещенность рассчитывается для каждого пик-

селя, а не вычисляется для вершин и плавно градируется на полигоне. Как понимать, оно намного точнее и красивей.

А как создается тень? Существует три алгоритма наложения теней, каждый из которых применяется в своей области. Итак, первый алгоритм — **алгоритм статичных карт изображений (static lightmap)**. Самый старый алгоритм, но до сих пор очень популярный. Он рассчитывает затенение объектов еще на стадии сохранения сцены как игровой карты в файл. При сохранении для каждого полигона создается полупрозрачная текстура с учетом источников света и других перекрывающих полигонов. Так как все вычисления проходят задолго до прорисовки, этот метод считается наиболее рациональным и используется до сих пор для представления теней для неподвижных (статичных) полигонов.

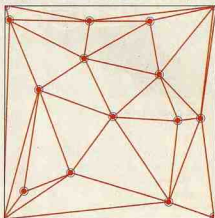
Следующий метод требует меньше вычислений, хотя область его применения крайне невелика. Это **вершинное затенение**: для каждой вершины полигона рассчитывается ее освещение, и в зависимости от этого меняется ее цвет. В основном применяется в объектах с множеством вершин, например, в ландшафтах. Но создавать новые вершины только ради тени крайне нерационально, поэтому довольно часто используется третий алгоритм, который является идеальным решением для представления динамических теней. Здесь все вычисления происходят в реальном времени: указанный объект проецируется на те полигоны, где должна быть тень, при этом, если он попадает за пределы этих полигонов, он обрывается. Это обрешение (производится *stencil-буфером*, иначе называемым «теневым»). Пожалуй, с тенями можно покончить, как и с рендерингом. Конечно, я опустил удаление невидимых полигонов, наложение тумана, альфа-тестирование и прочие процессы, но о них я поведаю в следующий раз.

Сейчас лучше расскажу о понятиях, более относящихся к растровой графике, но тем не менее на сегодняшний день весьма актуальных в «тремерной среде». Помните старый добрый Paint? Помните, как в нем рисуются линии? Если нет, запустите,

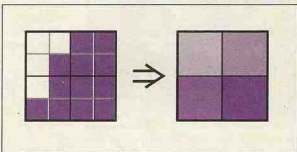


выберите черный цвет кисти и проведите наклонную линию. Вот так выглядит отрезок в растровом виде. Этот алгоритм прорисовки линий называется **алгоритмом Брезенхейма** и служит в своем роде фунда-

ментом растровой графики. Но как вы видите, такой способ представления отрезка



явно не лучший. Отрезок кажется ступенчатым, хотя при больших разрешениях эта ступенчатость замечается меньше. Но нельзя до бесконечности увеличивать разрешение (это ограничено физическими возможностями компьютерного «железа»), а потому, чтобы этот нежелательный эффект уменьшить, были созданы всякие алгоритмы сглаживания линий, иначе *Anti-Aliasing*. Все они основаны на следующем представлении:



чем контрастнее фон и линия, тем четче видна ступенчатость. В самом деле, поближе к черной линии проведите светло-серую линию. Ступенчатость ее почти незаметна. А теперь запустите более-менее профессиональный редактор векторной графики и проведите линию в нем. Ступенчатости не видно, зато при приближении заметно, как пиксели вокруг черной прямой имеют серый цвет, который уменьшает контрастность между отрезком и фоном. Вот на задании таких дополнительных пикселей базируется огромное количество алгоритмов сглаживания. В последнее время разработчики видеокарт усиленно используют эти алгоритмы в своих творениях для построения качественных картинок. О том, в какой видяхе какой алгоритм используется и какой из них лучше, советую прочитать в статье Валерия Аксого «Тремерный ликбез» в МК №44 за 2002 год.

Все, все, а то понесет меня, я еще такого понарасказываю... Наверное, остановлюсь и продолжу о «тремерных» терминах и понятиях в следующий раз. Надеюсь, эта статья была вам интересна, но если возникли вопросы или замечания, пишите. А я на этом с вами прощаюсь. До прибудет с вами Сила, а с вашим компом — GeForce ☺.

(Продолжение следует)

Виталий КЛЕЦКО, Антон ТОКАРЕВСКИЙ

ВОДОЛАД ГЕЙМПАДОВ

От редакции. Геймпады Thrustmaster и SVEN — не близнецы, но братья. О первых нам поведает Виталий Клецко, а о вторых расскажет Антон Токаревский.

Как известно, двигателем компьютерного прогресса является игровая индустрия. Только ради более реалистичных игр пользователи готовы выкладывать все большие суммы за конфигурацию своего электронного «домашнего питомца». Мы

то игровой девайс — именно то, что вам нужно. Геймпад на компьютере значительно упрощает процесс игры благодаря сокращению и более удобному размещению «подручных» клавиш управления. В итоге, вместо 101-ой клавиши вам достаточно освоить десяток. Согласитесь, когда необходимо проявить быстроту реакции, такое существенное сокращение весьма кстати.

THRUSTMASTER®

Рис. 1



Рис. 2

не будем упоминать о «великом сговоре» производителей игр и компаний, торгующих «железом», — о нем всем давно известно. Поговорим лучше об очень необходимых игровых устройствах, причем не требующих ежегодного апгрейда — игровых манипуляторах. Точнее, речь пойдет об одной их разновидностей — геймпадах.

Верное, многие из вас, дорогие пользователи, помнят «приставочные» времена. Тогда мы, вооружившись джойстиком, играли в 8-16-битные игры и были абсолютно счастливы. Но времена приставок для большинства из нас остались в далеком прошлом. Чего, как выяснилось, никак нельзя сказать о приставочной периферии. Она и теперь «живеет всех живых». Однако если на игровой приставке процесс игры без геймпада был попросту невозможен, то с компьютером, как известно, ситуация совсем иная. К нашим услугам — клавиатура и мышь. А геймпад как бы и не вписывается в периферию, необходимую для «обязательного комплекта» ПК. Но не спешите с выводами. Безусловно, геймпад вам не понадобится, если свое общение с «железным другом» вы ограничиваете составлением научных трактатов и астрологическими высчислениями. Если же вы, хоть изредка, позволяете себе отвлечься от серьезных проблем и предаться настоящему геймерскому азарту,

Что это за дидж... геймпад?

Знакомство с чем-то новым — процесс интересный и захватывающий. Вот и на этот раз, беря в руки три красочные Thrustmaster'овские коробки, испытываете чувства непознания.

Современные производители предлагают большой выбор всевозможных устройств — от самых примитивных джойстиков до суперрулей, едва ли не со всеми атрибутами современного автомобиля. Думаю, по поводу джойстика вопросов не возникает — такие игрушки, как ИЛ-2, без него все равно, что самолет без штурвала. И с рулями вроде бы тоже все ясно — если вы с клавиатуры пересели на имитатор руля и поиграли в Need For Speed, то назад к клавишам вряд ли захотите возвращаться. А вот вокруг так называемых геймпадов (Game Pad) ситуация сложилась неоднозначная. Как уже говорились, своим рождением они обязаны игровым телеприставкам, и на PC перекоче-

лучили новый интерфейс подключения — игровой порт или USB. Насколько такие устройства облегчают или, наоборот, осложняют жизнь геймера, мы попробуем разобраться на примере трех устройств от компании Thrustmaster (рис. 1).



Рис. 3

Компания Thrustmaster не новичок в индустрии игровых манипуляторов. Ассортимент ее продукции довольно широкий и покрывает все ценовые ниши. Тут вам и простые джойстики, и сложнейшие игровые комплексы, имитирующие управление болидом «Формулы 1». Кстати, Thrustmaster — одно из немногих компаний, имеющих лицензию от Ferrari на использование ее символики и оригинального дизайна. Официальный сайт компании www.thrustmaster.com.

Пациенты поданы

Первый «пациент» на нашем игровом столе FIFA Digital (рис. 2). Из надписей на коробке мы узнаем, что данное устройство является версией другого геймпада Firestorm Digital, выпущенного ограниченным количеством экземпляров под Чемпионат мира по футболу 2002 года. Об этом заявляет и имеющаяся на коробке голограмма в виде символики чемпионата. Геймпад имеет минимальную комплектацию: мануал и собственно сам девайс. Дизайн и качество сборки очень хорошие. Устройство приятно размещается в руках, все кнопки доступны и нажимаются легко с хорошим чувством фиксации. Правда, качающийся джойстик имеет небольшой люфт, свойственный всем дешевым моделям, но в играх это не ощу-



Рис. 4

чевали позже, когда на компьютеры «ушли» многие игры. От телеприставочных предков геймпады сохранили форму и принципы управления, от компьютеры по-

щается. После подключения к USB устройство было опознано и установлено как стандартный манипулятор с 2-мя осями и 12-тью кнопками. Калибровки, как часто пугающей начиниющей пользователей, производить не потребовалось.

Данный геймпад, впрочем, как и следующий в нашем обзоре, обкатывался в таких играх: *Quake 3*, *Фланкер 2.5*, *Descent 3*, *Rally 2001*, *FIFA 2001*. На мой взгляд, из перечисленного списка наилучшим применением для данного геймпада будут спортивные симуляторы типа FIFA. В остальных играх управление не столь удобно. Так, в случае 3D-леталок как минимум претенкования стал качающийся джойстик, двигающийся не плавно, а скачкообразно. В автосимуляторе вообще добиться нормальной работы не удалось: машину бросало из стороны в сторону, как будто я первый раз в жизни сел за компьютер ☹. Может быть, я слишком привык к клавишам, не знаю. Что касается FIFA 2001, то играть с помощью FIFA Digital намного легче, чем с использованием клавиатуры. Не зря девойс был выпущен именно под футбольный чемпионат ☺!

А ежели у вас два геймпада, то можете сыграть с их помощью и с живым соперником. По моему мнению, в целом свою цену FIFA Digital оправдывает на все 100%. Он подойдет не слишком требовательному геймеру, стесненному в средствах, но желающему получить манипулятор такого рода, а также пригодится и в качестве неплохого подарка для вашего ребенка.

Игра без проводов

Следующий участник нашего обзора **Firestorm Wireless (рис. 3)**.

Взглянем на его паспортные характеристики:

- ✓ беспроводная радиосвязь с частотой 433 МГц и радиусом действия 5 метров. Проверил, работает и на шести метрах ☺;
- ✓ 250 часов работы от комплекта батарей (alkaline). Не проверял, но если даже половину времени продержится, тоже будет очень неплохо;
- ✓ поддержка — до 4-х игроков. Имеется в виду, что одновременно могут играть четверо — не проверял;
- ✓ два аналоговых ministicks (мини-джойстика) и 12 программируемых кнопок. Да, вроде все на месте;
- ✓ подключение USB, Plug and Play (все точно);
- ✓ совсем непонятная функция Digital and analog modes. Как происходит переключе-

ние и, что самое главное, где это можно увидеть, Thrustmaster стыдливо умалчивает.

Внешне девойс по форме и размеру совпадает с FIFA Digital, но пластмасса приобрела «бархатную» [rubber-textured] покрытие и стала приятнее на ощупь. Также добавились две дополнительные клавиши внизу, под средние пальцы рук, и два мини-джойстика (ministicks) сверху. Реакция клавиш аналогична FIFA Digital. В комплекте мы находим сам геймпад, краткое руководство (без русского языка), устройство подключения к порту USB, являющееся приемопередатчиком и по своей форме похожее на мышку, две батарейки и CD с драйверами. Софт ставится без проблем (рис. 4), и после перезагрузки системы можно начинать игру.

Управляться с беспроводным геймпадом, признаюсь вам, очень приятно! После скучной, но быстрой процедуры настройки всех кнопок (рис. 5) можно откинуться в кресле и полностью расслабиться, наслаждаясь полетом на каком-либо летательном аппарате. Я, например, получил истинное удовольствие, прощая восторг *Descent 3*. С таким «рулем» быстрее вживаешься в виртуальную обстановку и чувствуете себя частью корабля ☺. Что касается экшен-игр, то и здесь управляться с героем стало легче. Используются мини-джойстики для наведения на цель, «кшифты» — для выстрелов, а пару кнопок — для движения, можно добиться неплохого результата. Но к такому способу ведения войны надо все же немного привыкнуть.

Что касается автосимуляторов, то, конечно, с Firestorm Wireless ездить можно.



Рис. 7

Но все же лучше приобрести полноценный игровой руль. Управлять автомобилем с помощью мини-джойстика слишком уж непривычно, а расположить пальцы на геймпаде «ка-ля клавиатура» вам не удастся. В целом Firestorm Wireless очень мне понравился. И я готов был в него влюбиться, но тут произошло событие, которое испортило всю картину. После установки драйверов и софта, настройки и проверки в большинстве игр я, естественно, и на следующий день захотел

поиграть. Но не тут-то было. Моя система прекрасно опознавала подключенное к USB устройство, но не видела самого геймпада! После шоманства с перепрограммированием системы, удаления и установки драйверов, замены батареек и т.д., и т.п. ни-



Рис. 6

чего добиться не удалось ☹. Решив, что устройство «зумерло», я подключился к тестированию последнего участника нашего обзора Tactical Board (о нем чуть ниже). После завершения работы с ним я вновь обратился к Firestorm и был очень удивлен его полной работоспособностью! Что повлияло на подобное поведение девойса я так и не смог определить. Скорее всего, вся ответственность лежит на радиопередатчике, и я надеюсь, что позволивший мне экземпляр — единственный с такими проблемами.

Если закрыть глаза на столь «непонятное поведение» девойса, то можно сказать, что покупка Firestorm Wireless будет оправдана для поклонников «диванного» способа игр. Да, я еще забыл упомянуть, что с помощью данного геймпада можно настроить управление мышкой и основными функциями рабочего стола. Проверить все фиш у меня не хватило времени, но то, что стояло по умолчанию вроде работало без нареканий.

Геймовая тактика

И наконец, третий участник обзора — **Tactical Board (рис. 6)**.

Посмотрим на его характеристики:

- ✓ 4 клавиши прямого управления;
- ✓ 7 клавиш на поворотном узле;
- ✓ 9 «горячих» клавиш действия;
- ✓ 22 дополнительные, настраиваемые клавиши;
- ✓ 1 клавиша Escorpe;
- ✓ 1 клавиша команды прямого доступа к chatterbox;
- ✓ регулируемые зоны: поворотный узел, выдвигающийся упор для рук со съемной подставкой (почему Thrustmaster акцентирует на этом такое особое внимание, непонятно);
- ✓ подключение USB, Plug and Play;
- ✓ назначение ряда функций и команд для управления рабочей средой Windows.

Компания Thrustmaster очень гордится этим своим детищем. Но, по моему мнению, на такой девойс можно позариться только истинные фанаты тактических игр. К ним я себя не отношу, поэтому мне было тяжело уловить все прелести от подобной продвинутой (рис. 7) клавиатуры ☹. Но обо всем по порядку...

(Продолжение следует)

**НЕ ПРЯЧЬТЕСЬ
ОТ ПРОГРЕССА,
ПРОСИТЕ БОЛЬШЕ...**

Зайди на сайт-
конструктор:

www.MySite.com.ua

Сделай свой сайт,
посвященный любимой игре,
и участвуй в конкурсе:

"Лучший Сайт"

3 автора лучших сайтов
получат:

**Домен
com.ua**

+

**Dial-Up
на 1 месяц**

5 авторов, занявших
2-е место, получают:

**Домен
kiev.ua**

+

**Dial-Up
ночной на 1 месяц**

10 поощрительных
призов:

**Домен
org.ua**

+

**7 часов
Dial-Up**

Акция
проводится
при поддержке
интернет-провайдера:

Информационная
поддержка:

**МОЙ
КОМПЬЮТЕР**

**МОЙ
КОМПЬЮТЕР**

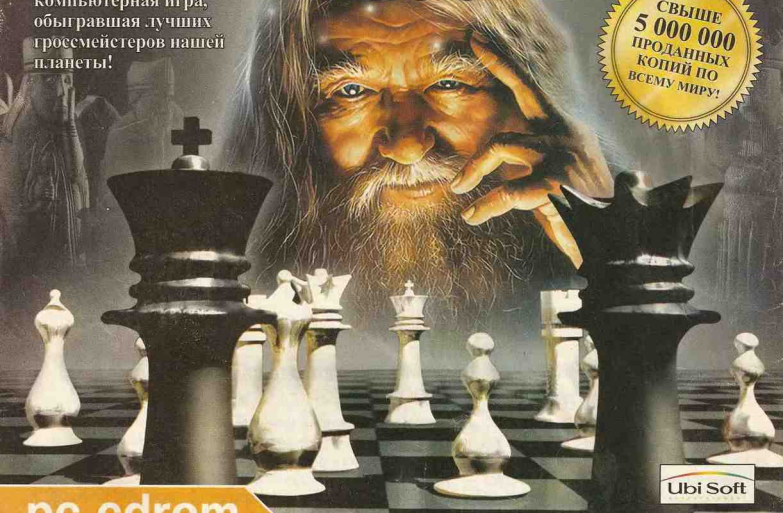


www.ColoCall.net

CHESSMASTER 9000

Единственная
компьютерная игра,
обыгравшая лучших
гроссмейстеров нашей
планеты!

СВЫШЕ
5 000 000
ПРОДАННЫХ
КОПИЙ ПО
ВСЕМУ МИРУ!



Ubi Soft

pc cdrom



Новая часть уникальной серии шахматных игр Chessmaster - Chessmaster 9000! Культовый симулятор интеллектуальной игры стал еще лучше, еще красивее, еще сложнее. При создании этой игры использовался опыт Лари Дванса - гроссмейстера и победителя на американском чемпионате по шахматам. Помните, что Chessmaster 9000 будет вашим преподавателем, наставником и противником!

- Более 150 совершенно уникальных виртуальных игроков
- Невероятно красивый и улучшенный графический 3D-движок
- Огромное количество режимов игры, включая сетевой
- Сразитесь с искусственным интеллектом, обыгравшим лучших шахматистов мира!
- Свыше 800 классических игр, включая те, что были сыграны в сезоне 2001 и 2002 годов.

© 2003 "MultiTrade"

© 2002 "Akella", © 2002 "UbiSoft"

Издатель на территории Украины - компания "Мультитрейд", www.multitrade.com.ua

По вопросам оптовой закупки обращаться по тел.: (044) 237 5186, 495 1018; sale@multitrade.com.ua

