

Мой Компьютер
Игровой

1-2

215-216

2

2006

Январь

Еженедельник

СПЕЦВЫПУСК!

ВСЕ О
RPG

С Новым годом!

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

ВНИМАНИЕ!!!

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

- ✓ Винница
 - ✓ магазин «Світ книги», ул. Келецька
 - ✓ угод Кошубинского и Ленинградской
- ✓ Днепрпетровск
- ✓ Кюски «СВ-почта»
- ✓ Донецк
 - ✓ Кюски «Союзпечатъ»
 - ✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
 - ✓ ул. Артема, 131-а
 - ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4
- ✓ Макеевка
- ✓ гост. «Маяк»
- ✓ Киев
 - ✓ Кюски «Союзпечатъ»
 - ✓ Торговые точки «СН-Столичные новости»
 - ✓ Кюски «Факты»
 - ✓ Книжный рынок «Петровка»
 - ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
 - ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
 - ✓ ул. Жилинская, 87/30
- ✓ Крым
 - ✓ Севастополь — кюски «Союзпечатъ»
 - ✓ Луганск
 - ✓ Магазины и кюски «Луганскпечатъ»
 - ✓ Львов
 - ✓ Кюски «Торгпресса»
 - ✓ Кюски «Интерпресса»
 - ✓ Мариуполь
 - ✓ Кюски «Союзпечатъ»
 - ✓ Николаев
 - ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217
 - ✓ Одесса
 - ✓ кюски «Пресс-служба Одессы»
 - ✓ Оптовая продажа:
 - ✓ ул. Костанди, 100
 - ✓ Полтава
 - ✓ кюски Полтавского почтамта
 - ✓ Тернополь
 - ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»
 - ✓ Харьков
 - ✓ газетный рынок
 - ✓ магазин «BOOKS»

☞ Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индекс по каталогу 22307.

Стоимость издания: 1 месяц — 8.88 грн, 3 месяца — 26.39 грн, 6 месяцев — 52.18 грн.

☞ Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой:

www.poshita.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpressa.kiev.ua.

ВНИМАНИЕ!!! НАШИ КОНКУРСЫ

В новом году — новый конкурс.

**Примите участие
в SMS-голосовании.**

**Подробные условия конкурса
смотри на обороте.**

**Только в спецвыпусках!
Конкурсы на знание игровых
жанров.**

**А в этом номере —
«А вы хорошо знаете RPG?».
Условия конкурса смотрите
на стр. 29.**

Список статей

Том/Дос/КЕРТИС, Александр GLUKK

Колонка редакторов, стр. 5

Вирджин Кемпер

А знаете ли вы? Стр. 5, 7, 9, 11, 13, 19, 21, 23, 27

Том/Дос/КЕРТИС, Александр GLUKK

Игры с самого начала, стр. 6-9

Том/Дос/КЕРТИС, Александр GLUKK

Взлеты и падения RPG, стр. 10-14, 19-22

Федор СЕРГЕЕВ

Постер-календарь, стр. 15-18

Том/Дос/КЕРТИС, Александр GLUKK

Наши RPG, стр. 23-25

Том/Дос/КЕРТИС, Александр GLUKK

Уоррен Спектор, стр. 26-28

Конкурс «А вы хорошо знаете RPG?», стр. 29

Внимание!
Со следующего номера —
новый конкурс для всех МИКовцев
«Сделай свою любимую игру игрой года».

Н аверняка вы не раз встречали на страницах нашего и других изданий и игровых сайтах различные рейтинги компьютерных игр от авторов, торговцев, издателей. Теперь у вас есть возможность выбрать игру года по версии читателей МИКа! И лучшей может стать любая из игр, описанных в статьях нашего еженедельника.

Для того, чтобы принять участие в голосовании, нужно лишь отправить **SMS с кодом** самой лучшей на ваш взгляд игры номера на специальный короткий номер. Код игры будет указан в отдельной колонке оглавления.

Три лучшие по результатам голосования игры каждого месяца будут переноситься в список голосования на следующий месяц, а три худшие — соответственно, выбывать из списка. Лучшие игры предыдущего месяца внесутся в отдельную колонку рядом с содержанием номера.

Награждение будет проводиться поквартально (каждые 3 месяца), а к концу года составится итоговый рейтинг лучших игр-2006 по версии читателей МИКа, на который вы можете повлиять уже сейчас!

Чем больше SMS`ок с кодом своей любимой игры вы отошлете, тем больше пунктов в рейтинге она наберет, а значит, с большей вероятностью станет лучшей игрой месяца/квартала/года.

Среди угадавших лучшую игру сезона, а также наиболее активных участников будут разыграны ценные призы!

Для участия в голосовании тебе необходимо **отослать SMS с текстом:**
5028 [пробел] код игры на номер 1051.

Стоимость 1 SMS — 50 копеек (с НДС). Услуга доступна для абонентов ACE&BASE, «КИЕВСТАР», DJUICE и SIM-SIM, UMC, «ДЖИНС».

Сервис предоставлен компанией «**Евроинформ**». Телефон службы технической поддержки: (056) 770-4897.

Лицензия «Киевстар» ДКЗУ: № 009503 от 12.04.2001.

Лицензия UMC ДКЗУ: ГЛС АА № 223305 от 12.11.2002.

Колонка редакторов

С прошедшими вас праздниками, камрады! Мы надеемся, что вы благополучно избавились от неприятных последствий, вызванных избытком... э-э-э... минералки в организме, и вновь готовы пуститься в путешествие по виртуальным окрестностям нашего Игрограда. Этот номер, как вы уже, наверняка, заметили, несколько отличается от предыдущих. Да-да, то, о чем так долго намекал Кертис в «Автоответчике», наконец-то свершилось. Вы держите в руках **первый тематический выпуск «Моего компьютера игрового», посвященный ролевым играм.**

Почему именно ролевым? Ну, на этот вопрос ответить не сложно. Наши постоянные читатели хорошо знают, что именно RPG является любимым жанром большинства агентов ДЗВР, да и сотрудники Мэрикс к нему неровно дышат. А мы всегда стараемся рассказывать только о том, в чем сами хорошо разбираемся. Но, естественно, личные предпочтения не стали основополагающим фактором в выборе темы первого спецвыпуска. Думаем, многие из вас догадываются, что ролевые игры наиболее популярны именно на территории постсоветского пространства. И это действительно так. Тот же *Fallout* считается «игрой всех времен и народов» только на территории стран СНГ, а на его родине, в Соединенных Штатах, об этой игре сегодня помнят единицы. Думаем, что многие из нас, в многочисленных онлайн-голосовалках, называли «лучшей RPG» *Planescape: Torment*. А ведь многие ваши коллеги-геймеры из «далекого зарубежья» даже не слышали этого названия. Да и в лучшие свои времена *Planescape* не был хитом продаж, несмотря на то, что он был создан на основе мегапопулярной системы AD&D. Слыхом уж он оказался сложным, заунывым... для них. А у нас — только посмотрите, море фанатских сайтов, вечное звучание на форумах вопросы: «Где достать игру?» и так далее, и тому подобное.

Но и это еще не все. Загляните на форумы разработчиков или тех, кто такковым себя считает. Каждая история начинающаяся студия намеревается делать RPG. И все рассказы гуру от геймдизайна о том, что этот жанр не только очень сложен, но еще и непопулярен, не могут оступить пыл энтузиастов. А все потому, что основная ошибка молодых разработчиков в том, что они сразу хотят создать идеальную игру. Игру мечты. А она у многих наших соотечественников ассоциируется именно с ролевой игрой.

Да и вообще. Даже если отвлечься от современных реалий: гонки за технологиями, рейтингами продаж и всем прочим,

трудно не признать, что ролевой элемент присутствует практически в любой игре, будь то *Baldurs Gate*, *Tetris* или «доки-матери». А значит, с чего же начать серьезно тематических номеров, как не с этого замечательного жанра?

В общем, проанализировав все вышеизложенные факты и приняв к сведению собственные склонности, мы решили начать этот эксперимент именно с выпуска по ролевым играм. Почему эксперимент? Ну, во-первых, подготовка тематического номера для нас дело новое, ибо, в отличие от других игровых изданий, мы подобными вещами еще никогда не занимались. Во-вторых, положив руку на сердце, мы вынуждены были признать, что формат МИК не слишком подходит для подобных вещей. В глаза это бросилось далеко не сразу. Но, начав собирать материал для номера, мы поняли, что больше... нет, огромное... нет, можно сказать, просто гигантское количество информации банально не помещается на имеющиеся у нас в наличии полосы. Пришлось коренным образом пересматривать структуру номера, дабы не завершать каждый материал словами: «Извините, уважаемые читатели. Мы бы могли вам еще многое поведать об этой замечательной игре, но, увы, места не хватает».

Впрочем, места действительно не хватало, к примеру, история жанра, изначально запланированная на шесть полос, разрослась чуть ли не вдвое и была, с огромным трудом, оставлена на десяти. А, по большому счету, чтобы ее нормально написать, нам потребовалось бы полос четырнадцать.

Сразу хотим извиниться перед вами за возможные ошибки и ляпы, мы не претендуем на всезнание и во время работы перелопатили просто огромное количество материала, причем, зачастую информация, полученная в разных источниках, кардинально отличалась. Не обижайтесь, если мы забыли упомянуть вашу любимую игру или написали, что она не отличалась высоким качеством, — история, это взгляд тех, кто ее пишет, а значит, это наш взгляд.

Но это, по большому счету, не так уж и важно. Важно другое. Изучив структуру построения подобных номеров в других изданиях, мы неожиданно для себя поняли, что нам она не особо нравится. Мы попросту не хотим снова писать обзор игр. Пусть даже Великих. Пусть даже оставшихся заметный след в истории индустрии. Обзоры — это для обычных выпусков. Этот же нам хотелось сделать особенным.

Запоминающимся. Ни на что не похожим. Впрочем, как обычно ☺.

Насколько у нас это получилось и получилось ли вообще — судить, естественно, вам. Скажем даже больше: именно от ваших отзывов целиком и полностью зависит, будем ли мы продолжать движение в этом направлении. Так что не стесняйтесь, пишите и говорите, что, на ваш взгляд, было хорошей идеей, а что — не очень. Связаться с нами просто. Нужно всего лишь выслать письмо по адресу games@mycomp.com.ua. Желающие попасть в рубрику «Автоответчик» могут написать непосредственно Начальнику Отдела X. Его e-mail kertis@mycomp.com.ua в представлении не нуждается. Ну и, конечно же, со всеми нами можно пообщаться на форуме Неофициального Портала МИКовцев, расположенном по адресу www.mikportal.org/forum.

И еще, не спешите закрывать журнал, если вам не понравились материалы. На последней странице вас ждет небольшой конкурс. Причем ответы практически на все вопросы в номере есть.

А знаете ли вы?

Что главный герой игры *Deus Ex* — JC Denton — тоже умеет расслабляться и весело проводить время. Если не верите, то попробуйте набрать в меню Credits слово *danceparty* и посмотрите, что произойдет. Удовольствия от увиденного получите немерено.

Что еще? По традиции, нужно заканчивать вступление словами благодарности и взглядом в будущее. По поводу благодарности: мы благодарим Яггара за поиск янц, Талера — за то, что он есть, мэра Игрограда, Татьяну Кухановскую, — за то, что согласилась делать спецвыпуск и отредактировала то, что мы понаписывали, верстальщика Диму — за то, что он это делал сверхсил в сжатые сроки, и себя (т.е. Кертиса и Glukka) — за проделанную работу.

А насчет взгляда в будущее... Мы верим, кризис скоро минует, а этот год подарит нам огромное количество хороших игр, достойных занять почетное место в истории жанра.

Приятного чтения. Мы искренне надеемся, что на страницах этого номера вы найдете для себя много полезной и интересной информации, а некоторые материалы, возможно, даже заставят задуматься и станут предметом для интересной дискуссии.

Удачи!

Игры с самого начала

Что наша жизнь? Игра! Это крылатое выражение как нельзя лучше подходит к теме нашего сегодняшнего разговора. Ибо речь пойдет об играх. Ролевых играх, в широком смысле этого слова. Вообще, если серьезно разобраться, то любая игра в той или иной степени является ролевой. Ибо если мы не играем в самого себя, то обязательно отыгрываем какую-нибудь роль.

В последнее время все чаще и чаще звучат слова о скорой смерти жанра RPG. Чем это вызвано? Неужели люди устали играть? Или даже так: какую роль в человеческой истории играло само понятие ИГРЫ и что изменилось в последние годы? Для того, чтобы разобраться в этом, предлагаем начать с самого начала.

Человечество играет в игры на всем протяжении всего существования. Причем, абсолютно не важно, помогает ли нам игра познавать окружающий мир, или позволяет на время убежать от жестокой реальности. В любом случае, это будет игра. Если взглянуть на ситуацию с такой точки зрения, то другое крылатое выражение: «Мы здесь не в игрушки играем!» — звучит абсурдно. Ибо те, кто так говорит, тоже играют. В «серьезных людях».

На различных этапах развития человеческого общества игры занимали в его судьбе более или менее важное место. Но они были. Всегда. Вот на них-то мы и остановимся поподробнее.

Учись играючи

Пожалуй, именно этот тип игр стал первым шагом человечества на игровом поприще. В те далекие времена, когда наши дикие предки охотились на не менее диких мамонтов, попутно оборонялись от еще более диких саблезубых тигров, жизнь была не только суровой, но

для выживания нужны были добытки, а не иждивенцы. Но дети всегда остаются детьми. Им играть охота, а не рисковать жизнью в надежде добыть кусок мяса. И не знакомые с прогрессивными методиками воспитания древние люди готовили свою молодежь к встрече с суровой реальностью посредством игр. Да-да, ролевых игр, в которых детишки отыгрывали роль охотников, тыкая палками в тушу убитого животного или его изображение на стене пещеры.

Но с окончанием детства игры не заканчивались. Ведь взрослые любят играть ничуть не меньше детей. «Какие уж тут игры?» — спросите вы. Пещерные медведи и прочая котятская живность не очень расположена к подобным развлечениям. Да, во время охоты играть было некогда. Там все серьезно. А вот после...

Все, кто хоть чуть-чуть интересовался древнейшей историей, знают о ритуальных плясках, неизменно сопровождавших удачное окончание любой операции, в которой участвовали охотники или воины племени, будь то охота, схватка с врагом или спасение утопающих. То есть это сейчас так говорят: ритуальная пляска. А на самом деле — игра. Да-да, историческая игра, точно воспроизводящая реальные события. И ролевая тоже. Ибо все участники игры отыгрывали свои роли, согласно четко расписанным правилам.

Причем, что интересно, даже многие современные племена, находящиеся на низкой ступени развития, предпочитают именно такую, игро-

принимал участия, скажем, в высадке в Нормандии. А ведь играем... Участвуем.



Предки современных толкиенистов

То есть, по большому счету, нет кардинального различия между геймером, поливающим огнем зомби в замке Волфенштейн, и малолетним дикарем, вознающим копье в тушу мертвого бегемота. И то и другое — игра.

«Ку» — это не приветствие

С течением времени игры все больше и больше входят в жизнь людей. Если в первобытнообщинном обществе в игры играли в основном на территории стоянки, после окончания, так сказать, трудов праведных, то в более поздний период игра во многом стала частью того, что ей зачастую противопоставляют, — реальной жизни. Особенно это стало за-



Геймеры каменного века

и до ужаса короткой. Если верить антропологам, то редко кто из наших волосатых пращуров доживал до тридцати лет. А при таком раскладе «застревать» в детстве было невыгодно не только для конкретного индивидуума, но и для всего племени. Ведь

была незначительной, но сама возможность поучаствовать в событиях, которые происходили без твоего участия, придает «ритуальной пляске» вид полноценной игры. Ведь никто из современных геймеров не



Собрание гейм-мастеров

метно, когда главным противником человека стали не дикие животные, а другие люди, которые тоже любили играть. Наиболее показательными в этом плане оказались

ле это была игра со смертью. Представьте себе два индейских отряда, медленно приближающиеся друг к другу посреди необъятной прерии. Неожиданно от одного из них отделяется одинокий воин и на полном скаку несется к отряду противника. Осыпаясь стрелами, он подлетает к вражескому воину, хлопает его рукой по плечу и несется обратно. Ясное дело, что враги при этом не сидят сложа руки, а всеми силами стараются остановить смельчака. Звучит абсурдно, но именно таким образом начиналось большинство сражений на Великих Равнинах до прихода туда европейцев. Подобные игровые моменты лежали в основе самого общества племен, кочевавших по бескрайним прериям. Правда, со временем они принимали изощренные и даже извращенные формы. Возьмем, к примеру, такое популярное занятие, как снятие скальпа. Из книг Майи Риди и Фенимора Купера мы знаем, что их симулировали с мертвых врагов. Но это было слишком просто для таких ярых хар-

дасы военный клыч, и, обернувшись, несчастный увидел, как большая группа воинов с копьями в руках бросилась вслед за ним. Колтер побежал быстрее, подгоняемый страхом и призрачной надеждой на спасение. Через пару миль ноги его ослабли, а дыхание сбилось. Один из преследователей вырвался вперед и быстро нагнал беглеца. Понимая, что скрыться не удастся, Колтер остановился и закричал, умоляя о пощаде. Но это не входило в правила игры. Схватив копье двумя руками индеец атаковал беззащитного бледнолицего ударом сверху. Колтер уклонился, перехватил копье у самой головы и, вложив в движение остатки сил, дернул врага на себя. Краснокожий растянулся на земле, а древко копья переломилось так, что железный наконечник остался в руках беглеца. Не теряя времени, Колтер возник наконец в голову поверженного врага и, ободренный победой, бросился бежать дальше. Вскоре ему удалось добраться до реки Мадисон, находившейся в пяти милях от места старта. Беглец провалился через заросли и кинулся в воду, где заметил бобровую плотину. Поднырнув под нее,



Фанаты ролевых игр с Великих Равнин

индейские племена, проживавшие на Великих Равнинах. Сами принципы ведения межплеменных войн у североамериканских аборигенов были настолько «игроизобразными», что европейцу трудно в это поверить. Убийство врага зачастую не было целью воина, вышедшего на Тропу Войны. Более того, убийство сильного воина, которого ты победил в тяжелом поединке, и убийство убегающей женщины у многих племен считались абсолютно одинаково. Чем же еще можно заниматься на войне, если не убивать врагов, спросите вы. А вот чем. Самым великим подвигом, который мог совершить краснокожий воин, считалось «ку». Данное слово созвучно с французским словом — «удар», что является точным переводом индейского обозначения данного действия. Практически у всех равнинных племен высочайшим подвигом считалось дот-

ражать врага, переживших эту операцию на фронтере, было столь велико, что некий Джеймс Робертсон из Нэшвилла, штат Теннесси, в 1806 году опубликовал в «Philadelphia Medical and Physical Journal» статью «Заметки о лечении скальпированной головы», в которой ссылался на многочисленные случаи успешного лечения.

Была известна индейцам и еще одна жестокая игра, много раз обыгранная в голливудских блокбастерах. Речь идет об «охоте на человека». Думаем, что каждый из нас хорошо представляет себе как правила этой игры, так и то, насколько малы были шансы на победу у того, кто играл роль дичи. Самый известный зарегистри-

рованный случай произошел в 1808 году с известным следопытом и охотником по имени Колтер, который был захвачен в плен большим отрядом воинов из племени чероногих. Посоветовавшись, индейцы раздели его до гола и приказали бежать. Когда он удалился на некоторое расстояние, позади раз-

А знаете ли вы?
Что в игре **Sacred**, в небольшой деревне Drakenden обитает дракон. Причем не просто дракон, а умный дракон. Он единственный из своего рода, кто заочет с вами поговорить. Попасть к нему достаточно просто, нужно всего лишь пойти на запад от деревенского центра. Но и это еще не все, дракон попросит вас привести предводителям драконоборцев, дабы подготовить по душам. И кто бы мы подумали, что после встречи они влюбятся друг в друга. Эх, ямур ☹. Но и тут еще не финал. У дракона что-то застряло в зубах, и он снова просит вас помочь. Нет, поверьте, у него в зубах вам не придется. Просто необходимо побегать по миру, собрать нужные предметы и создать специальную драконью зубочистку.

Правда, награды за все сделанное вы не получите, но зато совершите еще одно доброе дело.



Герои двадцать пятого уровня

порнуться рукой до врага, не убивая его при этом. О человеке, который сделал это, говорили: «Он посчитал ку», и авторитет этого воина сильно поднимался в глазах соплеменников.

Звучит довольно глупо, не правда ли? Прямо-таки детская игра, но на самом де-

Колтер всплыла на поверхность, скрытый от преследователей крышей бобровой домика. Там он просидел до ночи, прислушиваясь к шуму, производимому рысьюми вокруг врагами. Дождавшись, когда индейцы уйдут, Колтер выбрался из укрытия, двинулся в путь и спустя несколько недель добрался до форта, находившегося в трехстах милях от того места, где его захватили чероногие. Level up!

Справедливости ради, следует заметить, что в подобные игры очень любили играть скифы, монголы и новогвинейские канибальцы.

Истоки виртуальности

Понятное дело, что игры, столь беспорядочно вмешивавшиеся в реальную жизнь на различных этапах истории человечества, настолько смешивались с этой самой реальностью, что их, зачастую, было довольно сложно разделить. Мы уже

слышим ропот наиболее нетерпеливых читателей: «Хватит нам здесь сказки рассказывать! Дикари! Индейцы! Какое они имеют отношение к игровому изданию?» Ну, что ж, в данном разделе речь пойдет именно об играх в той их ипостаси, к которой мы привыкли.

С развитием цивилизации жизнь людей становилась все более спокойной, размеренной... Некоторым она казалась даже

лугам, живящая в роль мифических существ, степенные почтенные люди, среди которых было довольно много государственных мужей и аристократов, развлекались... игрой в солдатики. Да-да, эта невинная забава насчитывает тысячи лет. Фигурки воинов, выполенные из глины, меди или олова выставлялись на доске и, повинувшись приказу сдвинутого за ней полководца, атаковали друг друга, повинаясь четко прописанным правилам. Размеры армий варьировались от двух десятков до нескольких сотен. Именно они стали прародителями современных тактических игр. Постепенно из этих донисторических варгеймов начал выделяться особый вид игр, в которых отряд состоял всего лишь из четырех воинов. Трудно сказать, когда произошло это разделение. Одни называют начало XIX века, другие середину XX. Вряд ли мы когда-нибудь узнаем точную дату. Как вряд ли нам станет известно и имя игрока, впервые вышедшего на поле команды, состоящую из Воина, Священника, Валамшики и Чародея. Знакомая компания? Воин — огромный

детина, привыкший решать все проблемы одним ударом топора. Он терпеть не может магию, всегда идет напролом и, зачастую, оказывается тем самым персонажем, которому выпадает сомнительное счастье выносить на плечах с поля боя бесчестные тела своих товарищей. Священник редко вступает в схватку, предпочитая держаться за спинами друзей. Именно отсюда он возносит молитвы своему богу, призывая на головы товарищей благословения, защитные ауры и заживляющие раны. Валамшик, более известный нам под именем Вора, выглядит довольно странно в этой компании. Ведь первые RPG шипки не разыгрывали полноценные приключения. Их команда должна была только сражаться. Но и игровое поле претерпело некоторые изменения, и только Валамшик мог помочь группе не подорваться на «минном поле» и вскрыть разбросанные там и тут импровизированные сундуки, в которых хранились различные приятные мелочи, предоставляющие бонусы к атаке и защите. При этом быстрый и подвижный Валамшик, вооруженный отравленным кинжалом, был весьма сильным бойцом, составляя хорошую компанию тяжелооруженному, малоподвижному Воину. Чародей изначально был ходячей ракетной установкой, ибо понятия магии в те времена просто не существовало. Держась позади Воина, Чародей осыпал врага градом заклинаний, которых, справедливости ради стоит заметить, было не слишком много, и большой убойной силой они не отличались.

Таким образом, мы видим разделение ролевых игр на полевые (вакханалии) и настольные (солдатики). Кстати говоря, современные последователи обоих направлений отчасти сох-

ранили черты своих духовных предков. Те, кому довелось посетить на толкинистских играх лагерь орков, легко могут увидеть в его обитателях черты бесшабашных последователей Диониса, а несшие, адуемые игроки настоящих нет-нет, да и напоминая о благообразных ученых мужах, степенно передвигающихся фигурки воинов по доске.

Закат ролевых игр, или Новый виток спирали?

Ну, а что произошло дальше, каждый из вас знает не хуже нас самих. А тому, кто не знает, мы советуем обратиться к другим материалам этого номера. Из них вы узнаете, как ролевые игры проложили себе путь в мир компьютеров и игровых приставок. Узнаете о «золотом веке» CRPG, подарившем нам такие незабываемые сериалы, как *Might and Magic*, *Wizardry*, *Baldur's Gate*, *The Elder Scrolls*, *Fallout* и другие, а также получите изрядную долю другой интересной информации.

Но время не стоит на месте. Сегодня мы с вами имеем несчастье наблюдать жесточайший кризис жанра RPG, и виноваты в этом, в первую очередь, сами игроки. Как не прискормить это осознание, но этот многогранный, интереснейший жанр перестал пользоваться популярностью, на что недвусмысленно указывают карты продаж и появ-



Ролевые игры древних греков

пресноватой, и эти люди, как и многие из нас, мечтали о славных подвигах и захватывающих приключениях. И они находили их. В играх.

В истории практически любого народа Древнего Мира и раннего Средневековья красной нитью проходит «народные гуляния с ролевым уклоном». Наиболее известные из них до сих пор на устах: вакханалия у греков и римлян и праздник Ивана Купала у древних славян. Описывать эти действа в подробностях мы не здесь будем, уж слишком они пикантны, а нас, как вы все помните, читают дети! Но данный вид игр имел одну очень важную черту: игрок мог творить практически все, что угодно, оставаясь при этом безнаказанным! Как это похоже на нынешние компьютерные развлечения. Можно выходить в одиночку против сотен врагов, не рискуя при этом жизнью. Ведь если ваш виртуальный протеже потеряет все единички здоровья, на помощь придет спасительная комбинация save-load. Древним игрокам она была недоступна, зато они могли творить любые безобразия, не опасаясь наказания, которое могло бы последовать со стороны властей или старейшин племени. Но, действительно, кто станет обвинить почтенного виногонщика в злодеянии, совершенном сатирами или фавном, которого он отыгрывал? Никто. К сожалению, история известна многочисленным случаям, когда участники вакханалий получали серьезные увечья, а то и гибли от рук своих партнеров по игре. Но, мультиплеер есть мультиплеер, тому, кто играет плохо, не стоит пытаться составить конкуренцию «отцам». Эх, много, очень много хотелось бы рассказать об этом, без сомнения, очень важном периоде в истории ролевых игр, но дети! Дети бдят! От их всевидящего ока нигде не скроется! Так что пойдем дальше.

В то время, когда любители острых ощущений носились друг за другом по лесам и



Ринг для интернет-бокса

являющиеся время от времени сведения о банкротстве компаний — разработчиков RPG. Кому охота повторить путь SirTech или Troika Games? Никому. А в наш век жестокой конкуренции на рынке игровостроения единственный провальный продукт вполне способен забить последний гвоздь в крышку гроба целой компании. Вот и боятся разработчики начинать работу над ролевыми играми, да и издатели с большой неохотой берутся за продвижение подобных проектов. Что поделаше, спрос рождает предложение, а отсутствие спроса его убивает. Но что же случилось? Почему люди перестали хотеть играть в игры? Почему потомки тех, кто рисковал жизнью (своей, а не виртуальной), только для того, чтобы соблюсти правила игры, отказываются отыгрывать роли? Может, современным людям это уже не

нужно? А может, просто начался новый виток спирали, и игры, выйдя из виртуального мира, вновь вернулись в мир реальный? А может, эти миры уже слишком тесно переплелись между собой? Для того, чтобы ответить на этот вопрос, мы предлагаем заглянуть туда, где многие из нас проводят большую часть своего личного времени. В Интернет.

Текстовые игры

Думается, никто не удивится, что среди родоначальников жанра компьютерных RPG значатся игры текстовые. Причем, сначала, они были рассчитаны на одного игрока, и только с развитием Интернета стали многопользовательскими. Правда ведь, вы слышали о MUD'ах? Между прочим, они и до сих пор живут, но речь не о них.

Давайте поговорим о... форумах. Да, да, именно о них. Если у вас есть дома аналитический Интернет, то скажете честно, где вы проводите больше времени, сидя за очередной игрой или вися в Интернете?

Не поверите, но даже мы, люди, которые по своей специальности должны постоянно играть, проводим в Интернете массу времени. Частично это объясняется поиском информации, а частично тем, что мы перенесли свои игры с просторов прерий в просторы Всемирной Сети.

Теперь нам не нужно ехать в Америку, дабы сделать «ку» вождю племени чероки, мы можем сделать это, не покидая любимого теплого кресла, притом абсолютно не рискуя жизнью.

Вспомните, мы выделяли три типа игры: подготавливающие к жизни, игры «по жизни» и уводящие из жизни. Что такое Интернет? Тоже игра, причем она сочетает признаки всех трех типов, в зависимости от того, как вы его используете. Поиск информации — обучение, работа — жизнь, отыгрыш ролей на различных форумах и «интернет-

Впрочем, кто сказал, что это обязательно делать на форумах? Есть ведь еще и онлайн игры!

Помните, когда появился Квейк, многие предрекали смерть синглавым экшенам. Действительно, играть с живыми людьми в жизни приятней. И дело не только в том, что живые противники сильнее. Дело еще и в том, что ваш противник может быть успешным бизнесменом, или мастером спорта по карате, или просто состоявшейся личностью, а вы, не представляя собой ничего, сможете его порвать. Вот оно, самоутверждение. Ничто не доставляет такого удовольствия, как возможность попустить того, кто в реальной жизни во всем вас превосходит.

Правда, для этого нужно долго и серьезно тренироваться, а на это способны немногие.

А вот форум — отличная среда для самоутверждения. Отличная, и что важно, безопасная. Играть на форуме интересно и непонятно, вот и уходит многие с головой в эту самую виртуальность, создают себе персонажей и массово начинают их отыгрывать.

Некоторые говорят, что RPG убивают технологии. Возможно, это и так, но, как нам кажется, речь должна идти не о новых движках, а об интернет-технологиях. Люди всегда играли, и будут играть в ролевые игры. Вопрос только в том, что это будут за игры.

Говорят, что будущее исключительно за онлайн. Глядя на успех MMORPG, мы вполне можем в это поверить. Именно онлайн нам дает не только возможность поиграть, но и, что более важно, возможность общаться. Общение в Интернете заменяет реальное общение, игры вытесняют реальную жизнь. Это уже не «уход», это замена.

Там, в просторах Сети, мы можем быть кем хотим, не прилагая к этому особых усилий. Можно быть сильными, грубыми, брутальными. Можно изобразить эстетов и вундеркиндов. Согласитесь, не сложно поразить собеседника на форуме своей эрудицией, имея под рукой Рамблер и Яндекс.

Мы уходим в онлайн. Прочь от жестокости и несправедливости этого мира.

Уходим, как еще недавно уходили в ролевые игры.

Говорят, RPG умирает. А что такое это самое RPG?

Некая игра, в которой мы можем отыграть некую роль?

Или игра, в которой присутствует некая ролевая система?

Если правильно первое утверждение, то не ролевых игр просто не существует. Даже играя в «террис», я вполне могу отыграть роль... предположим, буддийского монаха.

Если правильно первое утверждение, то все это деление на жанры — не более чем некая условность, некий порог, который можно и пора перешагнуть. Посмотрите на игры восьмидесятих годов и сравните с нынешними. Вам не кажется, что разница налицо? Игры изменились.

Впрочем, некоторые говорят, что ролевые — это только те игры, где есть ролевая система. Отыграть ничто — левелап все!

А вы видели на многих форумах такую вещь, как репутация и звания? Чем не ролевая система? Тем более, что существует множество игр, где навыки прокачиваются не разбрасыванием очередных очков опыта, а от использованием. Общение, один из важнейших навыков, данных человеку, тоже прокачивается именно таким образом. Ну а какой форум без общения?

Мы не хотим брать на себя роли пороков и пытаться проанализировать будущее, дабы рассказать о том, каки-

А знаете ли вы?

Что великого и ужасного Лорда Бритниша (Ultima IX Ascension) можно очень легко убить. Чтобы стать лордоубийцей, вам необходимо перед перемещением в Британию завалиться на кухню, найти там банку яду и вылить ее в машину для производства хлеба. Полученную бутылочку кладем в сумку и спокойно телепортируемся. Оказавшись на месте, бежим в замок лорда, а точнее, в обесценую комнату. Если приметитесь внимательней, то найдете замаскированную под стену дверь. Она ведет в королевскую кухню. На столе замечаем миску с нормальной буханкой хлеба. Не долго думая, съедаем «нормальный» хлеб, а на его место кладем наш презент. Через некоторое время Лорд Бритниш спустится, на кухню, дабы пообедать, ну и...

Только учтите, что потом продолжать игру не имеет смысла.

ми ролевые игры будут завтра. Одно можем сказать: они изменятся. Кризис, наблюдающийся сейчас в жанре, очень напоминает кризис середины девятых и происходит от недостатка свежих идей.

И еще, будущее так и за онлайн, это безусловно. Ибо онлайнные игры позволяют нам не только играть, но и общаться. Общаться, отыгрывая не одну роль, а сразу несколько. Но сингловые RPG никогда не денутся. Ведь тот, кто однажды, в далеком прошлом, «присел» на Fallout, нет-нет, да захочет снова пройтись по выжженным атомными взрывами равнинам с гауссовской напавесью.

Какой вывод можно сделать из всего вышесказанного? Да, в общем, довольно оптимистичного. Те, что сегодня кричат о близкой смерти жанра RPG, скорее всего, ошибаются, как и те, кто некогда пророчили скорую гибель адвенчурам. Наша жизнь, она, как известно, идет полосами: белая-черная, белая-черная... Или по синусоиде: взлет-падение. А игры... Они неотъемлемая ее часть. Так что все еще вернется и, надеемся, мы еще успеем застать новый «золотой век» любимого жанра.



MUD — реальная жизнь в онлайн

бокс» — уход от жизни. Как приятно, прокачав своего персонажа завалить в финале игры мегабосса... Но ведь не менее приятно, «прокачав» свое умение оратора, «попустить» на форуме, предположим, Кличко. Приятно и безопасно.

ВЗЛЕТЫ И ПАДЕНИЯ RPG

Нитро

Кто-то из великих сказал: «Народ не знающий своего прошлого, не имеет будущего». Может быть, фразу, по своему обыкновению, мы перевали, но смысла сохранили. Поэтому, думаю, никто из вас не удивится, что в спецвыпуске, посвященном RPG, мы отдели почетное место истории. Истории этого интереснейшего жанра, корнями уходящей ко временам охоты на мамонтов. Впрочем, о мамонтах, карнавалах и мистических мы написали в предыдущем материале — «Игры с самого начала», а сейчас попытаемся рассмотреть историю компьютерных RPG, проследить основные этапы и наметить некие вехи. Естественно, данный труд не претендует на полноту и объективность, и отражает только личный взгляд авторов. Естественно, авторы сразу предупреждают, что писали данную работу, полагаясь не только на свои знания и исключительную память, но и пользуясь доступными в Интернете материалами. В конце концов, нельзя поиграть во все и все запомнить, не так ли?

Присказка

Если говорить об истории ролевых игр, абсолютно невозможно игнорировать внимание прародителя этого жанра — *игры настольные*. Некоторые начинают отсчет с начала 70-х годов, когда на сцену вышла знаменитая система *Dungeons & Dragons*. Согласно, подобный подход имеет право на жизнь, но мы рискуем копнуть чуть глубже и начать свое повествование на десять лет раньше, а именно — с момента, когда некий Е. Гэри Гигакс (Е. Gary Gygax) создал средневековой варгейм под названием *Chainmail* (Кольчуга). Нельзя сказать, что данная игра получила огромную популярность, но она сделала гораздо больше, а именно, свела вместе двух людей — упомянутого уже Е. Гэри Гигакса (Е. Gary Gygax) и Дейва Эриксона (Dave Arneson). Именно они в 1973-м году на базе клуба варгеймеров Lake Geneva Tactical Studies Association создали компанию под названием *Tactical Studies Rules*. Компанию, которая подарила всем геймерам систему *Dungeons & Dragons* (D&D).

Кстати говоря, вы знаете, чем был обусловлен такой рискованный шаг, как создание собственной компании? Нет, не амбиции создателей, которые непременно хотели стоять у истоков. Причина была гораздо прозаичнее. Другие компании, которым показывали систему D&D, не посчитали ее привлекательной и коммерчески прибыльной. Как же они, спустя всего несколько лет, должны были кусать себе локти!

Впрочем, это присказка, сказка будет впереди.

Начало сказки

Несомненно, первыми RPG, появившимися на компьютерах, были текстовые, но, честно скажем, известные многим на Западе названия, такие, как *Telengard* или *Temple of Apshai*, нам говорят не просто мало, а очень мало. Поэтому перелистнем данную страничку и отправимся к Истокам, а именно в 1980 или 1981 год. Как нам кажется, все-таки 81-й, но разные источники называют разные даты появления на свет первых компьютерных ролевых игр. В общем, будем считать, что именно в 81-м году вышли две первые игры двух знаменитейших RPG-серий.

В первой из них Ричард Гарriott познакомил нас с новым миром, миром, который, не мудряствуя лукаво, он назвал Британией. Да, да, вы догадались, речь идет о знаменитом сериале *Ultima*.

Что интересно, *Ultima* являлась вовсе не первой игрой, созданной Ричардом, ее предшественником можно считать *Akalabeth*, который Гарriott сделал, когда еще жил в доме своих родителей. После выхода *Ultima IV* он купил собственный дом и основал компанию *Origin*.

Если говорить о вкладе в развитие жанра в целом, то он, без всякого сомнения, был просто гигантским. Создатели «Ультимы» не просто разработали большой мир, который совершенствовался с каждой новой частью, но только прописали отдельные сюжетные линии, они заложили в игру нечто большее — ввели, с четвертой части, известный многим фанатам Кодекс Добродетелей. Вот что об этом говорил сам Ричард Гарriott: «Я хотел дать игрокам нечто большее, чем простое убийство кучи монстров, а потом *охота за плохим парнем*. Несомненно, ему это удалось. Иначе как объяснить интерес к игре, которая обладала, что уж тут скрывать, не самой передовой графикой. Да, да, в те времена геймеры еще помнили, что графика в игре вовсе не главное. *Ultima IV* — это одна из игр, которые не только внесли огромный вклад в историю жанра, но и во многом определили направление его развития. Судите сами: система развития персонажа, большое количество NPC, с которыми можно общаться, большой, тщательно проработанный мир, система зельеварения и т.д., и т.п. Только ленивые потом не объявляли особенности «Ультимы» своими фишками. Впрочем, думаю, у нас будет еще время поговорить об этом замечательном сериале, а теперь рассмотрим вторую из «родоначальниц» жанра — сериал *Wizardry*.

Честно говоря, *Wizardry* один из наших любимых сериалов, с которым мы знакомы больше, чем с «Ультимой» (о самом любимом сериале речь пойдет позже). Это сериал, как и *Ultima*, заложили основы жанра, фундамент,

и оказал огромное влияние на такие игры, как *The Bard's Tale* и *Might & Magic*.

Думаем, подробно описывать первые игры серии смысла не нет, мало шансов, что вы захотите и сможете в них играть. Учите, в те времена ни о какой изометрии и, тем более, 3D-графике речь не шла.

Естественно, в начале восьмидесятых выходили и другие RPG-проекты, к примеру, *Wizard's Crown* и сериал *Questron*, но останавливаться на них мы не станем никаких особых нововведений они не привнесли и сохранились только в памяти специалистов.

А тем временем, примерно в 1987 году к благоприятному делу создания ролевых игр решила подключиться известнейшая компания *Interplay*, создавшая свой собственный сериал — *The Bard's Tale*. Да, да, очередная его часть вышла совсем недавно, так что к миру Барда вы вполне могли приобщиться, а первая игра серии весьма сильно напоминала *Wizardry*, хотя и отличалась более приличной графикой, музыкальным сопровождением и более проработанной сюжетной линией.

Чем еще замечателен год 1987-й от Рождества Христова? Да, конечно, появлением *нашего*, в свое время, любимого сериала *Might & Magic*. Отец сериала Джон ван Каненгем, по всей видимости, неплохо разобрался в D&D и считал, что в состоянии сделать лучше, в результате чего разработал свою собственную ролевую систему, имеющую с как D&D ряд общих черт, так и большое количество различий. Нам, кстати, система «Майтов» очень нравилась: главный ее плюс — отсутствие «меморайза». Т.е. маж, ставшая заклинание, не забывал его. Если говорить о нововведениях, которые принесла данная серия, то, пожалуй, стоит упомянуть об огромном количестве головоломок, которыми изобиловали все игры серии. Причем, головоломки не скучных, а интересных. Конечно, тогда ведь не экономили на сценах-экстазах ☺. Второе ноу-хау серии — наличие «гнезд» монстров. Т.е. не туши, привычный всем респавн, а некое место, где монстры рождаются и откуда лезут: зачастую — жили спокойно. Ну и, конечно, что привлекало фанатов, так это огромное количество всевозможного оружия, на которое можно было накладывать заклятия, и большой мир, который было интересно исследовать.

Несомненно, великий сериал, но увы, как и серию *Wizardry*, «Майтов» постигла печальная участь, возможно, даже более печальная. Впрочем, об этом мы еще поговорим.

Переворачиваем очередную страничку календаря и попадаем в 1988 год. Запомните

эту дату! В этом году произошли три крайне важных события. Первое, и, пожалуй, самое знаменательное, — то, что компания *Strategic Simulations Incorporated* (SSI) купила лицензию на использование в компьютерных играх правила AD&D и выпустила первую игру, основанную на правилах настольки **Pool of Radiance**. Игру, которая положила начало знаменитой **Gold Box**-серии.

Переоценить вклад SSI в жанр просто невозможно, причем не только в развитие RPG, но и в его популярность. Благодаря лицензиям компания делала игры, действие которых проходило в известнейших D&D вселенных, таких как *The Forgotten Realms*, *Dragonance*, *Dark Sun* и хоррорном *Ravenloft*. Конечно же, фанаты настольных игр просто не могли пройти мимо возможности заново погрузиться в любимые вселенные. Между прочим, один из основателей известнейшей компании *Bioware* Greg Zeschuk (Игр Зецук) говорил, что серия **Gold Box**, а особенно *Dragonance* оказали на него очень большое влияние и, во многом, послужили толчком к созданию *Baldur's Gate*.

Но вернемся к **Pool of Radiance**. В то время игра состояла из двух режимов: первый — это режим путешествий, в котором действие происходило с видом от первого лица, а второй — боевой режим, представлявший собой изометрию. Бои, ясное дело, были походовыми и требовали изрядного напряжения головного мозга. Тактика, тактика и еще раз тактика, вот что требовала от игрока данная игрушка. Эх, ведь были же времена, когда бой требовал каких-то размышлений и подсчетов, а? Были, да сплывали.

Еще одной сильной стороной игры являлся сюжет, с одной стороны, он не очень напрягал, с другой — был довольно занимательным. Мы заметили, как часто, говоря о старых играх, мы употребляем словосочетание «сильный сюжет»? В то время, время слабых машин и доисторической графики, только сюжет и геймплей могли заставить игрока играть, поэтому разработчики обращали на него очень серьезное внимание.

Из минусов игры можно отметить сложный интерфейс, отсутствие поддержки мышки и клавиатуры (даже по тем временам) EGA-графики. Но играть было интересно, поэтому люди покупали, играли и с нетерпением ожидали продолжения банкета.

Еще одним важнейшим событием года 1988-го был выход долгожданной **Ultima V: Warriors of Destiny**. Именно эта игра ознаменовала приход эры изометрии в RPG. Изометрия и интерактивность, вот два слова, отчетливо характеризующие пятую часть знаменитого сериала. Между прочим, многие современные игры проигрывают в сравнении со старыми творениями Ричарда Гарriotta. В чем? В той самой интерактивности и проигрывают. Если предмет не памятник, значит, его можно украсть ©, наверное, примерно так рассуждал Ричард, вводя в игру огромное количество предметов, с которыми можно было взаимодействовать. Если на прилавке лежит меч, то это не прибитый гвоздями макет, а реальный предмет. Значит, его можно

посмотреть, купить или спереть. Логично? Более чем. Маль, что разработчики современных игр не прислушиваются к логике и заполняют свои миры бесполезными, хоть и красивыми, декорациями. Естественно, что пятая часть сделала мир «Ультимы» еще более популярным, чем он был до этого. Да, Ричард, ты молодец. Если хотите понять, как должна быть настоящая RPG, а не тот попкорн-гейм, которым нас всячески закармливают, играйте в старые игры. Учитесь обращать внимание не на графику, а на суть. Мы вообще считаем, что современным разработчикам нужно поменьше играть в игры конкурентов. Источник вдохновения скрыт в прошлом, просто его нужно найти.

Из недостатков игры стоит упомянуть отсутствие поддержки мыши и сложный интерфейс. Впрочем, это сейчас мы считаем отсутствие мышки серьезным недостатком, а как оно было раньше... Может быть, воспринималось как нечто само собой разумеющееся.

Надеемся, вы помните замечательную и одновременно ужасную компанию *Interplay*? Замечательная она своими играми, теми, которые разрабатывала, и теми, что издавала. Ужасна... Ужасна тем, что обманула ожидания огромного количества геймеров, скатилась к ужасной халтуре и пошла с молотка, так и не подарив нам третий *Fallout* и утащив за собой *Black Isle Studios*. Впрочем, не будем о грустном, итак, в 1998 году известнейший издатель *Electronic Arts*...

Точнее, не так. 27 января 1987 года в продажу поступила игра, разработанная компанией *Interplay* и изданная *Electronic Arts*. Игра эта называлась **Wasteland** и издавалась для... платформ *Apple II* и *Commodore 64*. Вот, видите, и тогда некоторые игры разрабатывались, в первую очередь, не для компьютеров на базе IBM ©. Впрочем, в то время об «экссклюзивных» играх речь не шла, компьютеры набирали популярность, и поэтому, в 1988 году игра была портирована на ПК.

Что такое *Wasteland*? Это прародитель знаменитейшего *Fallout*. Это отец постапокалиптических RPG. Это мощнейший выстрел из дробовика в голову всех злых и злющих. Это игра, получившая высочайшую награду журнала *Computer Gaming World* — *Adventure Game of the Year*. Собственно говоря, еще неизвестно, как бы называлась *Fallout*, если бы права на торговую марку *Wasteland* не остались у «Электроникс». Отлично проработанная ролевая система, немилейший геймплей, отличный сюжет, и, конечно, постапокалиптический мир — вот четыре кита этой игры. Конечно, сейчас она смотрится страшновато, но, поверьте, огромное количество идей, которые мы видели в «Фолле» и других RPG, свое первое воплощение нашли именно в *Wasteland*’е. В 1996 году журнал *Computer Gaming World* опубликовал список 150-ти лучших игр всех времен. *Wasteland* получила заслуженное девятое место.

Естественно, список игр, вышедших в 1988 году, не исчерпывается этими тремя. Отдельно стоит упомянуть **Wizardry 5: Heart of the Maelstrom**, которая примечательна, в первую очередь тем, что над ней работал *D. W. Bradley* (Дэвид Брэдли).

Появился **Bard's Tale 2: The Destiny Knight**, да много чего было, но, поскольку нельзя объять необъятное, то и мы будем упоминать только наиболее значимые, с нашей точки зрения, проекты.

Год 1989-ый порадовал фанатов **Might & Magic** выходом второй части сериала, под названием **Gates to Another World**. Что можно сказать — графика стала лучше, интерфейс тоже изменился в лучшую сторону. Собственно, в дальнейшем он только совершенствовался и уже не претерпевал никаких кардинальных изменений.

Примерно в это же время *Interplay* выпускает **Dungeon Master**, игру, которую некоторые считают прародителем жанра **hack&slash**. Спорить не станем, не видели, но с тем, что именно в этой игре впервые появился **living dungeon** (исследование подземелий в реальном времени без походовых боев), согласны. Что еще может указать на принадлежность данного проекта к **hack&slash**, так это традиционно сильный для жанра сюжет ©.

В этом же году вышла вторая игра из **Goldbox** серии — **Curse of the Azure Bonds**. Игра, кстати, была основана на романе

А знаете ли вы?

Что в **SW: Knights Of The Old Republic** Дарт Маалек — ужасный жулик? В одном из диалогов он предлагает Ревану править галактикой по системе ситхов «Мастер и ученик». Одиозно странно. Ведь действие игры происходит за 4000 тысяч лет до действий первого эпизода фильма, а правило Дарта Бейна «Мастер и Ученик» появилось лишь за 1000 лет до первого эпизода. В итоге получается, что Маалек предлагает править вселенной по системе, которая появится только через 3000 лет. Коммунизм, блин, просто, какой-то ©.

Кейт Новак и Джерфа Габба «Лазурные окошки», являющимся первой частью трилогии «Путеводный Камень». Между прочим, если не читали, то вполне можете найти данную трилогию по этому адресу: <http://www.litportal.ru/index.html?A=982&C=767>.

Игра не отличалась особыми графическими изысками, зато имела отличный сюжет, и, кроме того, в нее были введены случайные генерируемые подземелья. Ничего не напоминает?

Переворачиваем еще одну страничку календаря и попадаем в год девятисты. Некоторые считают 1990 год началом «золотого века», и никто еще не знает, что скоро разорзается первый, но не последний кризис жанра.

Итак, молодая и мало кому известная Westwood Studios выпускает в свет знаковый **Eye of the Beholder**. Успех у игры был просто потрясающий — с одной стороны, продвинутая графика, хороший интерфейс и удобный инвентарь (наконец-то в играх стали делать «куклу» персонажа, на которую можно было надевать вещи), с другой — уничтожение толп монстров в реальном времени. Группа из четырех персонажей бродит по подземельям, решает головоломки и «валит» всех направо и налево. Какие побочные квесты? Какой отыгрыш? Вы что, это ведь hack&slash, тут главное, чтобы монстров валить приколбно было, и спиной мозг не перенапрягался. Игра, без сомнения, культовая, ничего не скажешь... Эх, как мы в нее резаались, в свое время... Да. Издавала игру, кстати, компания SSI, так что нет ничего удивительного в том, что, в дальнейшем, она сосредоточилась на издании именно hack&slash-проектов.

Ultima VI — «даьше, больше, гуще» — вот как можно охарактеризовать очередную часть сериала. Графика улучшилась, появилась поддержка мыши, мир стал еще более интерактивным, сюжет более интересным и насыщенным.

Впрочем, думать, что Ричард Гарriott нашел свою нишу в жанре, а дальше просто штамповало улучшенные версии прошлых игр, не стоит. Гарriott находился в постоянном поиске, он экспериментировал, пытаясь сделать свои игры интересней и оригинальней. Один из плодов подобных экспериментов — небольшая серия **Worlds of Ultima (Savage Empire (1990) и Martian Dreams (1991))**, в которой главный герой (кстати, во всех частях «Уальтимы» он носил одно имя — Avatar), помещался в миры, созданные фантазией великого Жюль Верна.

Но, в принципе, одним из самых значимых событий года можно считать выход **Wizardry VI**. И дело даже не в том, что мир игры серьезно увеличился, по сравнению с предыдущими частями. Нет, большой мир — это хорошо. И когда выбирать можно из кучи рас, включая совсем не стандартные, тоже отлично. И множество школ магии тоже радуют. Кроме того, присоединившись к команде разработчиков еще в прошлой части **Дэвид Брелли** разворачивается на полную катушку. Эх, как он развирнулся, с сюжетом и нелнейностью. Сейчас модно говорить о «живом» мире, так вот, Дэвид смог создать именно живой мир. Живой мир, в котором мы не владельцы, а один из персонажей. Главные, ясные дело, ибо остальные не владеют страшным колдовством save-load, но все равно один из. Вы не только можете совершать всевозможные поступки, решая, карать или миловать, вам еще придется столкнуться с последствиями этих поступков. В общем, отличная игра, одна из лучших в серии, безусловно.

Чем еще примечателен девятый год? SSI запустила новый сериал Gold Box, правда, основываясь он уже не на вселенной Forgotten Realms, а на Dragonlance. Первой игрой была **Champions of Krynn**. Думается, мы все слышали о знаменитой «Cage of Kолье»

Маргарет Уэйс и Тройс Химман. Действия этих романов тоже происходят в мире Dragonlance, мире под названием Кринн. Чем он отличается от Forgotten Realms? Новыми расами и новыми сюжетами, чем еще? В Кринне даже живут далекие родичи хоббитов, под названием кендеры. Назвать их хоббитами, может быть, и хотели (в первой редакции D&D они значились, но потом были убраны, дабы не иметь проблем с авторскими правами), да не могли. Впрочем, будем честными, кендеры — это не совсем хоббиты, это хоббиты, страдающие тяжелой формой клептомании. Недаром одна из поговорок Кринна гласит: «Как-то кендер попал в Бездну. Теперь вы понимаете, почему там пусто?»

Да, сразу скажем, что игры не имеют никакого отношения к «Cage», Впрочем, если вам интересно узнать побольше о мире Dragonlance, то рекомендуем посетить этот сайт: <http://dragonlance.olmer.ru/books.shtml>. Читайте.

Кстати, перерывав Интернет в поисках интересных материалов, мы наткнулись на веселенькое произведение под названием «**Трогательное единоручье, или Последний день Истары**». Это фанфик, написанный как раз под впечатлением RPGшной трилогии по Кринну. Вот, можете расслабиться, отдохнуть от истории жанра и заценить отрывок.

Сцена 2

Кабинет Гиллеана. Всюду кини: на полках, на столах и просто пацками на полу. За рабочим столом сидит Гилеан, что-то пишет в огромной книге и напевает себе под нос песню.

По диким степям Ансалоха,
Где гномы засели в горах,
Хобгоблин, судьбу проклиная,
Тащился с сумой на плечах.

Вот гоблин подходит к Тарсиусу,
Но горло он не узнает.
Там, где палескалось широкого море,
Крестьянин корову пасет...
Входит Паладай, Гилеан его замечает.

ГИЛЕАН (не отрываясь от книги): Привет, Подли!

ПАЛАДАЙН (сухо): Не называй меня Подли.

ГИЛЕАН: Ладно, брат, не обижайся. Чего ты хотел?

ПАЛАДАЙН (не зная, как начать): Видишь ли, Гил... Я тут долго думал, и мне кажется...

ГИЛЕАН (снова уткнувшись в книгу): Мочить козлов!

ПАЛАДАЙН (ошарашенно): А? Ты это о чем?

ГИЛЕАН (отложив перо): Ты хотел сказать, что смертные перестали нас уважать, что они ударились в разрыв, возмозст себя до уровня богов, строят храмы собственному тудсаавию и приносят в них человеческие жертвы? Так?

ПАЛАДАЙН: В общем, да. Я хотел узнать, что ты обо всем этом думаешь?

ГИЛЕАН: Я и говорю, МОЧИТЬ

КОЗЛОВО! Устроить им лет пятьдесят заухи или потоп, или эпидемию.

ПАЛАДАЙН (застенчиво): А как насчет метеорита?

ГИЛЕАН: Гениально! Жажнуть так, чтоб под-Ансалоха под воду ушло, чтоб на месте воронки вечный водоворот, чтоб море вокруг было мутным от поднятого ила!

ПАЛАДАЙН (с трепетой глядя на брата): Откуда такая жестокость?

ГИЛЕАН: Не обращай внимания, у меня сегодня день склонности к злу. Для поддержания общего баланса.

ПАЛАДАЙН (облегченно): Ясно.

ГИЛЕАН: Кстати, слышал анекдот? Поймал как-то Рейсталин джинна для опытов. Смотрит, а джинн какой-то вялый, по-пался, мелкий. Решил отпустить. Ну, джинн ему и говорит: «А как же желание?» Рейсталин подумал и отвечает: «Ладно, загадывай!» (Гилеан смеется, смотрит на Паладайна).

ПАЛАДАЙН (с каменным лицом): А кто такой Рейсталин?

ГИЛЕАН: Так, маг один из будущего, далекого будущего. Я же все-таки провидец. (Несущественно смеется, в сторону.) Придет время, узнаешь, кто такой Рейсталин.

ПАЛАДАЙН: Значит, ты одобряешь... Насчет метеорита?

ГИЛЕАН: Полностью одобряю.

ПАЛАДАЙН: Ладно, пойду посоветуюсь с сестрой. Это ведь и ее мир.

ГИЛЕАН: О'кей.

(Паладайн собирается уходить.)

ГИЛЕАН: Кстати, брат. Зря ты так с Сотом. Ну, подумаешь, убила кого-то, кого-то соблазнила. Зачем же сразу на человека ярлык вешать «предатель, клептопреступник».

(Паладайн бормочет что-то невнятное и уходит.)

ГИЛЕАН (один): Намучаешься ты с этим death knight'ом. Я же все-таки провидец (несущественно смеется).

Приколбно, хотя тем, кто не читал и не играл, может быть не совсем понятно. Что ж, еще одна причина поближе познакомиться с миром Кринна. Да, полный текст был опубликован в журнале «Навигатор Игрового Мира» #7 2001. Что, нет старого «Навигатора»? Тогда вам сюда: <http://dragonlance.olmer.ru/humor23.shtml>. Читайте.

В принципе, вроде все значимые проекты мы упомянули. Ну, если кому-то понравился J.R.R. Tolkien's War in Middle Earth или Lord of the Rings Volume One, то увы, мы придерживаемся мнения, что таковые игры по творчеству Профессора начали делать недавно, а раньше это была не более чем попытка спекулировать на имени. Да, да, и раньше разработчики и издатели грешили подобным.

Год 1991-й ознаменовался тем, что Кертис начал пить водку. Шутка ©. На самом деле в конце 90-го — начале 91-го Кертис узнал о существовании персональных компьютеров.

О, мощный IPM XT, предел мечтаний, располагался на работе его друга. Проникнуть на работу было делом нелегким, приходилось пробираться туда ночью, мимо сторожей, медсестер и больных. Да, компьютер жил в больнице. Кстати, пробиравшаяся туда Кертип не один, а со своим будущим шефом Рандом.

Впрочем, важно не это. Важно, что именно в то время Кертип начал играть в ролевые игры, и ими были **Eye of the Beholder** и появившийся в 1991 году **Eye of the Beholder 2: The Legend of Darkmoon**. Вот, что Кертип вспоминает об этих играх:

— Честно? Было очень интересно и совсем непонятно. Я ведь в английском духе, а там что-то пишут, что-то говорят. Я вообще долго не мог понять, что именно от меня требуется, как управлять своей партией, и что там прокачивать. Хорошо, добрый Йоши, у которого я и играл, помогал мне в этом деле. А графика мне понравилась, да... Хорошая была графика, впрочем, я и не знал, что может быть лучше. И нет, не подозревал, что RPG станет одним из моих любимых жанров.

Кстати говоря, графика вторых «Глаз Бехолдера», действительно была весьма симпатичной, как для того времени, а сюжет... Некоторые утверждали, что именно вторая часть игры была самой интересной, и спорить с ними мы не станем.

Might&Magic III: Isles of Terra — фанаты сериала счастливы. Новая графика, новый сюжет, новые приключения, новые пазлы... Очень сложные пазлы. Не знаем, но нам почему-то показалось, что излишнее усложнение не пошло на пользу серии. Впрочем, в четвертой части игры, дизайнера опоминились и от излишних наворотов отказались, а то еще немного, и «Майтс» превратились бы в квест с элементами RPG ☹.

В 1991 году также выходит **Pool of Darkness**, которая завершает серию **Pool of Radiance**. По отзывам, игра оказалась не только удачной (и том числе и за счет графики), а чуть ли не одной из самых интересных игр из всех Gold Box. Сюжеты, сюжеты, куда вы пропали?

Год 1992-й. Расцвет жанра еще впереди, но, впрочем, впереди и его первый жесткий кризис, и, как это не прискоробно сознавать, но компания **id Software** уже приложила руку к приближающемуся упадку, кинула первый камень, породивший лавину. Камень с простым названием **Wolfenstein 3-D**.

Впрочем, об этом мы поговорим позже, а пока посмотрим, что нам преподнесла разработчики в 1992 году.

Итак, SSI снова дарит нам встречу со вселенной Кронин и выпускает **DragonLance Vol. 3: The Dark Queen of Krynn**. Это, несомненно, лучшая игра всей серии, золотой бриллиант в короне, можно сказать. Между прочим, вам что-то говорит такое название, как **Forgotten Realms: Unlimited Adventures**? Нет? Зря, это одна из первых попыток выпуска конструктора, позволяющего создавать любительские моды. Сейчас подобные конструкторы пользуются огромной

популярности, вспомните, сколько есть любительских модификаций к популярным играм, и, кстати, не только к RPG. Почему данный редактор не получил особой популярности в те времена, сказать тяжело. Возможно, просто он был слишком сложен и неудобен. Кто его знает?

Еще одна игра Gold Box-серии, вышедшая в этом году, называлась **Treasure of the Savage Frontier**, а упомянул мы ее потому, что она претендует на звание первой игры, в которой NPC может... влюбиться в героя. Да, да, вот откуда растут ноги всяческих лавстори, которые так нравятся игрокам.

New World Computing тоже порадовало фанатов вселенной **Might&Magic**, подарив им встречу с четвертой частью игры, которая называлась **Might&Magic 4: Clouds of Xeen**. Интересный факт, заключающийся в связи этой игры с пятой частью сериала, которая называлась **Dark Side of Xeen**. Думаю, уже по названию понятно, что события обеих игр происходят в одном мире под названием Ксин. Знакомое название, да?

Да, так вот, мир этот, подобно миру Тарри Пратчетта, абсолютно плоский. Как блин. Правда, никаких черепашьих и слонов, держащих мир, в Ксине не наблюдается, впрочем, как и едокого юмора. Хотя, одну шутку парни из NWC себе позволили. Вы могли играть сначала в четвертую часть, и исследовать верхний кусок Ксиня, а потом играть в пятую, наведавшись, соответственно, к антиподам, в нижнюю часть мира. Так вот, на самом деле эти две части можно было соединить вместе, получив огромный мир и новый глобальный квест, целью которого было «надути» Хеен. Надути — не в смысле обмануть, а в смысле сделать его крутым, как все остальные миры. Хороший ход, согласитесь. Сейчас подобного не делают, а жаль.

Ричард Гарриот не перестает радовать поклонников, и выпускает **Ultima 7: The Black Gate** иaddon **Ultima 7 Part 2: Serpent Isle**. Чем знаменательна седьмая часть, кроме того, что ее считают самой лучшей? Тем, что неизменным главным героем, ваше алтер эго в мире, носивший имя Аватар, лишается партии. Некоторые надеялись, что в восьмой части партия вернется, но зря. Герой должен быть один, не так ли?

Кроме этого, в 1992 году выходит **Ultima Underworld**, которую некоторые люди считают предшественником 3D-шутеров. Сложно сказать, правы они или нет, а как нам кажется, это типичный hack&slash от первого лица, который отличается от **Eye of the Beholder** графикой и возможностью свободно перемещаться по миру (в Бехолдере мы можем свободно бродить по подземельям, а перемещение по миру осуществляется дискретно). Хотя, пожалуй, ее можно считать первой трехмерной CRPG от первого лица.

Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant — серия, которая чуть не стала послед-

ней для сериала. Большинство людей считает «Визарди-7» лучшей частью, тем более, что восьмая разрабатывалась уже без участия Дэйвида Бредли. В принципе, о ней можно сказать просто: все, что было хорошего в шестой части, стало еще лучше. Все. Впрочем, мы считаем, что, несмотря ни на что, последняя, восьмая часть тоже вышла весьма удачной, и скорбим о гибели одного из величайших сериалов в истории жанра.

А тем временем неожиданно настал 1993 год. Год, когда **id Software** нанесла очередной удар по RPG, выпустив **Doom**. Впрочем, этот год, несомненно, год высочайшего расцвета, упадок начнется чуть позже. А пока выходит **Might&Magic V** и **Ultima Underworld II**. Компания **Westwood** радует нас великолепной **Lands of Lore**. Казалось бы, перед нами очередной hack&slash, ан, нет. Тогда **Westwood** еще не скатился к производству халтуры в промышленных масштабах, и вкладывал душу в свои игры. Не только отличная графика, но и интерес-

А знаете ли вы?

Что сакредовская Серафима может стать джедаем? Как? Очень просто. Поговорите в **Bellevue** с местными и узнайте о пропавшей недавно вашей бывшей коллеге-Серафиме. Далее выходите из города и двигайтесь на север до реки, а от нее на восток. Найдите пещеру, где прячутся бандиты, разберитесь с ними и освободите плененную Серафиму. Освободившись, она скажет вам координаты следующего места встречи. Далеко на юге, в пустыне к западу от **Aish-Jadar**, можно найти разрушенный домик. Там мы найдем нашу старую знакомую, в предсмертном состоянии. Она расскажет вам много интересного, потом подарит очень интересную книгу и световой меч ☺.

нейший сюжет, вот что ждало нас в этой игре. Причем, сюжет, нужно сказать, вовсе не примитивный и предсказуемый. И что, несомненно, большой шаг вперед, по сравнению с Глазами Бехолдера, в **Lands of Lore** нас не пытались запереть в подземельях, позволяя исследовать окружающий мир. Отличная игра, просто отличная.

Sierra тоже подготовила подарок любителям жанра, выпустив **Betravay at Kronor**. Кстати, игру разрабатывала компания **DynamiX**, авторы **Mechwarrior** а. Чем примечательна эта игра? Ну, первое, за сценарий отвечал **Рэймонд Фейст**, известный нашим читателям по великолепному циклу «Хроники Микеланджело». Некоторые, кстати, считают, что Фейст сначала писал сценарий для игры, а потом, на их основе, писал романы. Другие говорят, что он писал романы, а потом по ним делал сценарий. На самом деле, истина, как обычно, находится посередине. Действительно, Фейст придумал Микеланджело задолго до того, как начал работать над игрой. К моменту, когда Фейст начал работать для **DynamiX**, он уже был популярнейшим автором. Но есть и вторая часть этой правды, книга **Kronor the Betravay**, первая часть Крондорской трилогии, действительно основана на сюжете игры, и была написана,

так сказать, «по горячим следам». Мы бы сказали, если бы не уважали Фейста, что на лицо двойная спекуляция. Создать популярную серию, на основе ее сделать несколько игр, на основе которых написать продолжение серии. Впрочем, наши авторы способны и не на такое.

Еще одно отличие этой игры от большинства конкурентов — трехмерный движок. Нужно заметить, что построен он с использованием векторной графики, так что называть его особо красивым сложно, впрочем, для своего времени картинка была весьма неплохой, или, как минимум, оригинальной. Эх, 3D, ты все глубже проникаешь в игры, и все больше людей начинают задумываться над вопросом, что первично — курица или яйцо. Т.е., сюжет или графика.

Еще одна игра, которую, несомненно, стоит упомянуть, **Ravenloft**, разработанная **Dreamworks** для **SSI**. В первую очередь эта игра примечательна необычным сеттингом. Вот, цитата из продукта, ставшего родоначальником данного мира:

«Тьма, мрачные замки, безжизненные пейзажи, темные облака, закрывающие луну — вот традиционные атрибуты готической литературы. Ранняя готика заключалась в истории о тайнах, страхе и желаниях, которые испытывала героиня, заключенная в крепости, где ее чистота и здравый ум подвергалась нападкам со стороны злого лорда — хозяина владения. Позже появились произведения, такие, как **Дракула** или **Франкенштейн**, в которых героиня отодвигалась на второй план, уступая главное место Злу. Именно в этих произведениях берет свое начало **Равенлофт**».

Да, да, это один из первых хороров в истории RPG. Сюжет перекашивает не станем, но он весьма занимательный, действие происходит в некоей Баронии, которой правит могущественный лорд-вампиры. Что в игре привлекает внимание, так это звук. Чтобы сделать страшную игру, мало хорошей картинки, звук не менее, а может быть, и более важен, и здесь он на высоте. Отличная игра, особенно для тех, кто устал от эльфов и глумура, и тяготеет к готике.

И, напоследок, заканчивая с лучшими играми года, вспомним еще одну игрушку от **SSI**, а именно **Dark Sun: Shattered Lands**. Игра основана на еще одном весьма популярном сеттинге под **AD&D**, в ней действия разворачиваются в мире Темного Солнца, **Атлас** (**Atlas**). Подобно **Равенлофту**, это весьма интересный и необычный мир, выжженный солнцем и превращенный в пустыню. Мир, в котором люди живут в немногих удавшихся городах, а городами этионы правят лорды-колдуны, черпающие свою силу из людей. Кстати говоря, в то время в играх чаще всего применялся вид из глаз, привычный нам по «Визардрии» и «Майтам», но **Dark Sun** была изометрической. Кстати говоря, хотя игра основана на правилах **AD&D**, но в ней появляются новые, непривычные элементы. И дело тут не только в наличии новых рас, этим нас не удивишь, но и в введении в игру, помимо эрческой и обычной магии, психики.

В общем, отличный мир, отличная игра, что тут еще сказать?

Казалось, будущее безоблачно, отличные компании делают отличные игры, которые пользуются большой популярностью. Золотая эпоха, эх...

А на самом деле — это конец «золотой эры». Кризис жанра, сравнимый с тем, что мы наблюдаем сейчас. Да, да, и тогда находились люди, заявляющие, что RPG умерли. Не дожидается. Это просто записи перед бурей.

Собственно, в чем причина разразившегося кризиса, давайте попробуем разобраться?

Итак, с нашей точки зрения, основных причин было несколько:

1. Технологический скачек и появление новых жанров, а точнее — FPS, что вы запустите, придя домой после тяжелого рабочего дня: простенькую стрелялку, в которой не нужно особо напрягать мозги, или RPG, учитывая, что, чтобы в ней толком разобраться, нужно прочитать мануал страниц эдак на пятьдесят? Ответ, кажется очевиден. Люди всегда стремятся к новому и неизведанному, и если раньше это новое предоставляли ролевые игры, позволяя игрокам путешествовать по оригинальным и интересным мирам, то сейчас «новым» стал целый жанр. Игры действия неизбежно вытеснили игры размышлений.

2. Издатели, посмотрев по сторонам, начали приходить к выводу, что делать RPG невыгодно и трудно. Поверьте нашему опыту, но сделать среднего качества шутер значительно проще, чем сделать среднюю RPG, как минимум, потому, что на тот момент шутеры были очень малы и они были востребованы, а RPG... Их было очень много, а значит, удивить игроками было сложно. К тому же продажи ролевых игр сильно упали, и остальные жанры начали их серьезно теснить на рынке.

3. Свою руку к кризису приложили и разработчики. Как? Очень просто. Старые идеи исчерпали себя, а новых не было. И, как результат, огромное количество откровенно слабых и вторичных игр, наводнивших рынок. Игроки, может быть, и хотели покупать RPG, но второстепенные подделки быстро отбивали у них это желание.

Год 1994-й можно было бы считать годом разочарований, всего одна игра, достойная упоминания. Одна, но какая! Именно в 1994 году компания **Bethesda** выпускает первую игру из серии **Elder Scrolls — Arena**.

Мы не будем подробно останавливаться на этой, без сомнения, культовой игре, ибо в номере 51 за прошлый год (213) есть отличный обзор **Glukk'a**. Как мы считаем, «Арена» не просто отличная игра, ее заслуга еще и в том, что она доказала — RPG по-прежнему популярны. Просто нельзя больше бездумно копировать старые игры, нужно предлагать игрокам что-то новое.

Об остальных играх, вышедших в 94—95-м годах, писать мы не станем. Нечего. В лучшем случае, просто несколько удрученных копий предшественников, а обычно даже наоборот, ухудшенные.

Год 1996-й приносит нам две Игры. Игры с большой буквы. Во-первых, **Bethesda** выпускает продолжение «Арены» — **The Elder Scrolls Chapter Two: Daggerfall**. Великолепное продолжение великолепной игры, омыренное огромным количеством багов. Впрочем, мажорины, которые получили ИГРУ МЕЧТЫ, подобные мелочи останавить не могли. Эх, времена... Именно игры серии **The Elder Scrolls** показали, что игра может дать игроку не только интересный сюжет, но и свободу. Точнее, иллюзию свободы, но иллюзию такую желанную...

Вторая Игра, вышедшая в этом году, это ненавидимая многими хардкорщиками **Diablo**. **Diablo** обвиняли во всех смертных грехах, от кризиса в жанре, до летарсии в Новой Зеландии. Многие вообще утверждали, что это никакая не RPG. Простите, вынуждены не согласиться, иначе придется считать, что **Eye of the Beholder** и остальные представители жанра **hack&slash** тоже не имеют отношения к ролевым играм. «**Diablo**» — это просто шаг вперед. **Blizzard** не изобретал нового жанра. Он использовал лучшие наработки других игр, и использовал с умом. Отличная графика, простая и красивая боевая система, генерируемые подземелья, отличный дизайн, приятная музыка. Что еще нужно? Глубокий сюжет? Простите, сегодня не завезли. Зато, между прочим, в игре имеется мультиплеер. И какой? Эх... Между прочим, господа хардкорщики, **Diablo** одна из тех игр, которая доказала всем и каждому, что жанр жив. Что игроки покупают, а правильные игры покупают в сумасшедшем количестве.

Год 1997-й, и **Bethesda**, вместо того, чтобы выпустить очередную игру в мире **TES**, выпускает **Battlespire**. Мы бы и не стали вспоминать об этой игре, тем более, что она провалилась, если бы не одно «но». Это была одна из первых попыток смешать RPG и FPS. Это сейчас мы все умные, и словосочетание **hack&slash** постепенно вытесняется терминном экшен-RPG. А тогда это было новое слово в жанре. Увы, но попытка оказалась неудачной. RPG шиканера игра показала примитивной, фанатом шутеров чрезмерно сложной. Некоторые специалисты даже утверждали, что у подобного смешения нет будущего. Как мы видим, они ошибались.

Компания **Sierra** издает аддон к «**Diablo**» — **Hellfire**, фанаты радуются появлению нового класса и предметов, но печалуются отсутствием мультиплеера. Серьезно, нас этот факт жутко огорчал.

Несомненно, главным событием года нужно считать выход **Fallout — Interplay**, разочаровавший всех **Interplay**, с особым цинизмом отказывается от эльфов и гномов, и дарит нам игру, действие которой разворачивается в постядерном мире. Мир, весьма напоминающий нам фильм о Безумном Максе. Никаких магов, никакой **AD&D**, никаких классов. Игра просто поражает во-

Дорогие участники!
Желаем вам удачи
в Новом году!

МОН
КОМПЬЮТЕР



Эх, хоть бы кто-то проснулся...



И почему за неожианный подарок
меня мушкетой обрызгают?



Собака=@!

1.01.2006
00:00



2006

Январь

пн 2 9 16 23 30
вт 3 10 17 24 31
ср 4 11 18 25
чт 5 12 19 26
пт 6 13 20 27
сб 7 14 21 28
вс 1 8 15 22 29

Февраль

пн 6 13 20 27
вт 7 14 21 28
ср 1 8 15 22
чт 2 9 16 23
пт 3 10 17 24
сб 4 11 18 25
вс 5 12 19 26

Март

пн 6 13 20 27
вт 7 14 21 28
ср 1 8 15 22 29
чт 2 9 16 23 30
пт 3 10 17 24 31
сб 4 11 18 25
вс 5 12 19 26

Апрель

пн 3 10 17 24
вт 4 11 18 25
ср 5 12 19 26
чт 6 13 20 27
пт 7 14 21 28
сб 1 8 15 22 29
вс 2 9 16 23 30

Май

пн 1 8 15 22 29
вт 2 9 16 23 30
ср 3 10 17 24 31
чт 4 11 18 25
пт 5 12 19 26
сб 6 13 20 27
вс 7 14 21 28

Июнь

пн 5 12 19 26
вт 6 13 20 27
ср 7 14 21 28
чт 1 8 15 22 29
пт 2 9 16 23 30
сб 3 10 17 24
вс 4 11 18 25

Июль

пн 3 10 17 24 31
вт 4 11 18 25
ср 5 12 19 26
чт 6 13 20 27
пт 7 14 21 28
сб 1 8 15 22 29
вс 2 9 16 23 30

Август

пн 7 14 21 28
вт 1 8 15 22 29
ср 2 9 16 23 30
чт 3 10 17 24 31
пт 4 11 18 25
сб 5 12 19 26
вс 6 13 20 27

Сентябрь

пн 4 11 18 25
вт 5 12 19 26
ср 6 13 20 27
чт 7 14 21 28
пт 1 8 15 22 29
сб 2 9 16 23 30
вс 3 10 17 24

Октябрь

пн 2 9 16 23 30
вт 3 10 17 24 31
ср 4 11 18 25
чт 5 12 19 26
пт 6 13 20 27
сб 7 14 21 28
вс 1 8 15 22 29

Ноябрь

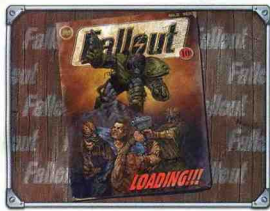
пн 6 13 20 27
вт 7 14 21 28
ср 1 8 15 22 29
чт 2 9 16 23 30
пт 3 10 17 24
сб 4 11 18 25
вс 5 12 19 26

Декабрь

пн 4 11 18 25
вт 5 12 19 26
ср 6 13 20 27
чт 7 14 21 28
пт 1 8 15 22 29
сб 2 9 16 23 30
вс 3 10 17 24 31

Годписной индекс 22307

ображение тщательной проработкой мира, квестов и ролевой системы. Изначально, в



Remember Wasteland?

качестве ролевой системы планировали использовать GURPS, но, обладатели прав не захотели предоставлять Интерплею лицензию, и для игры была создана своя система, S.P.E.C.I.A.L. Думаем, не стоит подробно останавливаться на описании «Фолла», ибо, если вы ничего об этой игре не знаете, то читать данный номер вам противопоказано. Скажем одно, несмотря на огромную популярность этой игры в нашей стране, на Западе она была вовсе не так популярна, как хотелось бы. Нет, продажи были большими, но не огромными, как у той же «Диаблы». В любом случае, это лучшая игра года, и одна из лучших игр в истории жанра.

Чем еще интересен этот год? Да выходом *Ultima Online*, пожалуй. Но, поскольку данный номер посвящен исключительно «сингловым» играм, то останавливаться на «Ультиме» мы не станем.

Год 1998-й. *Bethesda* опять пытается экспериментировать и выпускает *Redguard*. Снова смесь из двух жанров, в этот раз RPG скрещено с TPS. И опять неудача.

А вот NWC после длительной паузы решил порадовать фанатов выпуском *Might & Magic 6: The Mandate of Heaven*. Да, наконец-то перед нами 3D! Правда, игра стала несколько более аркадной — из-за введения двух боевых режимов. Кроме привычного пологового боя, можно было либо сражаться в реальном времени. Некоторым такой поворот не понравился, но для нас это одна из любимых игр серии. Даже несмотря на слабый сюжет, уменьшения количества классов и т.п. Играть в этой части можно было только за людей. Почему? Не знаем.

Но все равно, играть было интересно. Вышедший из стипки *Interplay* радует нас сразу двумя хитами. Выходит долгожданный *Fallout II* от *Black Isle Studios* и *Baldur's Gate* от *BioWare Corporation*. Две игры, которые составили за право получить название игры года. Две отличные игры, но, хоть мы и болели за *Fallout II*, не можем не признать, что во мно-

гом *Baldur's Gate* была лучше. Если «Фол» — это продолжение, рассчитанное на фанатов серии, с небольшим количеством новшеств, то «Балдурс» — это целый прорыв в жанре. Отличная графика, великолепный перенос правил AD&D, чудесный сюжет, прекрасные диалоги... А продолжительности игры? Нет, великолепно. Успех *Baldur's Gate* еще раз подтвердил, что кризис в жанре миновал, и что ролевые игры помпирать вовсе не собираются.

Год 1999-й. NWC выпускает *Might & Magic 7: For Blood and Honor*. Мы еще не знаем, но это последняя часть игры, в которую интересно играть. Разработчики вернули нам некоторые расы и профессии, исчезнувшие в прошлой части, и улучшили сюжет. Кстати говоря, в шестую и седьмую части мы и сейчас поиграем. Смотрится, конечно, страшно, ну и что? Играть-то все равно интересно. Мы еще помним то, что забыли остальные — в RPG графика не самое главное.

Planescape: Torment — игра-легенда, разработанная *Black Isle Studios*, основана на весьма интересной AD&D вселенной *Planescape*. Игра... великолепна. Но, великопелна для тех, кто не считает бои самым важным элементом RPG. Игру, между прочим, можно было пройти практически без боев, на одних диалогах. А диалоги были... Великолепными. Как и сюжет игры. Если вы услышите, что кто-то говорит о классических RPG, а в качестве примера приводит, скажем, «Невер-винтер» — не верьте. Классика — это как раз *Planescape*. Увы, но продавалась игра не слишком хорошо. Не все любят читать такое количество диалогов, даже когда они настолько ярко прописаны. Да, вот он, наметившийся перекося в сторону экшена ©. Люди перестают ценить в ролевых играх главное, и сосредотачиваются на красивых боях...

Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast — успех нужно закреплять, и *BioWare*, в срочном порядке выпускаетaddon. Что сказать? Хорошо.

System Shock 2. Кто там говорил о невозможности совместить шутер с RPG? Раскажите это парням из *Looking Glass Studios* и лично Уоррену Спектору. Можно, если обладать талантом, то можно все. Можно еще и хоррора добавить. Великолепная игра, оригинальная и страшная. Впрочем, не так давно мы о ней уже писали.

А тем временем, новый век стучится в дверь. Проблема 2000, но как нам до нее? Нас ждет масса увлекательных игр. Ждут находки и, конечно, разочарования.

Начнем с мрачного. *New World Computing*, подаривший нам мир *Might & Magic*, при-

чем в двух инкарнациях — ролевой игры и пошаговой стратегии, выпускает *Might & Magic 8: Day of the Destroyer*. Вот уж воистину, День Уничтожения. Описать эту часть можно одним словом — плохо. Все плохо. Это относится и к графике, и к сюжету, и к геймплее... Господа, на подходе двадцать первый век! А этой игре место году, атак, в 1995-м. В общем, сплошное расстройство, хотя фанаты играют и нахваляются, но на то они и фанаты. Закат серии, и начало конца *New World Computing*.

Дэвид Брэдли, тот самый гениальный дизайнер, подаривший нам лучшие части *Wizardry*, уходит в *Heuristic Park* и разрабатывает игру, которая по гениальности должна превзойти все, чем он занимался до этого. Разрабатывает очень долго, больше четырех лет, сначала ее издательство звали *Virgin*, потом, после ее краха, *Electronic Arts*, потом *Activision*. За годы разработки игра меняет название, превратившись из *Swords & Sorcery* в *Wizards & Warriors*. И вот, релиз. Скажи честно, Дэвид, на что ты рассчитывал, издавая в 2000 году игру такого качества? Почему то, что ты разработал, так сильно напоминает *Wizardry*? Но напоминаем не лучшими чертами, увы. Где лихой сюжет? Где интересные NPC? Где современная графика? Игра некрасива, игра скучна, в игре отвратительный дизайн, а некоторые ее находки вызывают нервный смех. Как в «Май-тах» и в «Визарди», мы управляем группой. Причем управляем, ясное дело, с видом из глаз. А теперь представьте

А знаете ли вы?

Эх, кто из нас не хотел стать в детстве космонавтом? Правильно, сейчас никто не хочет. Все хотят либо в бандиты, либо в налоговую полицию. Впрочем, речь не о том, знаете ли вы, что в семье Гарриота знаменит не только Ричард, который, как известно, стал ни много, ни мало, а Правителем Британии Лордом Бритишем. Его отец тоже птица высокого полета. Астронавт Оуэн К. Гарриотт работал на «Скайлабе». Он пользовался определенной известностью, и Ричарду нравилось блистать в лучах славы своего отца, особенно когда на «Скайлаб 2» начались проблемы, и вся семья была в фокусе внимания мировой общественности.

себе, что в игре есть езда на конях! Смотрится, честно говоря, дико. Это мы что, все на одного коня заехали!!! Впечатления даже хуже, чем от восьмой части M&M, честное слово.

Blizzard North выпускает долгожданное продолжение своей «Диаблы». Парни!!! Что это за разрешение 640х480??? Почему игра такая скучная??? Хардкорные RPG шики выкидывают коробки с игрой в окно, остальные играют. Надоел сингл? Добро пожаловать в мир *BattleNet*. Игра, безусловно, хит. Почему ее покупают в таких устрашающих количествах, мы не знаем. Небося, на случай войны запасаются, чтобы было чем во врагов швырять.

Не будем пытаться убеждать фанатов, что «Диабло-2» значительно хуже, чем первая часть. Это лично наше мнение, право на которое нам гарантирует конституция. В общем, разочарование.



«Диабло-2» по-прежнему на троне

А тем временем BioWare Corporation выпускает **Baldur's Gate 2: Shadows of Amn**. Парни, ну нельзя же так, делать сплошные хиты, и выпускать продолжения, которые лучше оригинала! Оказывается, можно. Ролевая система приведена к стандартам AD&D второго разлива. Графика поражает красотой, сюжет по-прежнему очень интересен. Геймплей... Затягивает. И затягивает надолго, чтобы пройти игру, вам не хватит суток. В то время еще не пытались делать игры короткими, считая, что большинство геймеров все равно «не ослики». Тогда не считали, что надписи на коробке «30 часов геймплея» — это круто. Тогда делали игры, рассчитанные часов на семьдесят. Bravo. Bravo.

Впрочем, Black Isle Studios тоже не спит, и выпускает на свет **Icwind Dale**. Создан он на биоваровском движке Infinity Engine, знакомом нам по первой части Baldur's Gate, и вообще жутко напоминает эту игру. Сначала. Потом накладываются отличия, масса отличий. И, в первую очередь, они касаются геймплея. Icwind Dale более аркадный. Некоторые называют игру — «Диабло с группой». Бред, конечно, но видно, что Black Isle хотели сделать свое детище попроще и динамичней творений BioWare, дабы привлечь побольше игроков. Получилось. Игра, несмотря на не самую современную графику, вышла отличной.

Nihilistic Software выпускают интересную игрушку, под названием **Vampire: The Masquerade — Redemption**. Многие эту игру критиковали, за плохой AI, глупые скрипты, неудобную камеру и т.д. и т.п. Но у игры было главное — отличный геймплей, прекрасный сценарий и оригинальный сеттинг. Добро пожаловать в мир «Маскарада», господа! Отличная игра.

Джон Ромеро, создавший **Ion Storm**, — человек, заслуживающий места в истории RPG. Правда, заслужил его он не своими

играми, а тем, что нашел **Уоррена Спектора** и позволил ему разрабатывать **Deus Ex**. Deus... Игра-легенда. Игра, созданная с осязкой на знаменитейший **System Shock 2**, игра, которая по многим параметрам его превзошла. Интересный сюжет, интересный мир, возможность решить практически любой квест несколькими способами, это что-то. Мы любим кибер-панк, мы любим Deus Ex. Любим, даже несмотря на несколько корявую графику и жуткие требования. Игра создавалась на движке Unreal, но разработчики явно не очень хорошо в нем разобрались, вот и получилось — картинка хуже, чем в «Айриале», а тормоза сильнее. Но, в любом случае, если вы хотите сделать экшен-RPG, вам просто необходимо поиграть в Deus. Вот он, грамотный дизайн, превращающий потенциальный шутер в стопроцентную RPG. Ладно, ладно, это экшен-RPG, просто, по многим параметрам, она превосходит RPG «классические».

Естественно, толпы поклонников назовут игрой года Diablo 2, хардкорные RPG шники скажут, что лучшая RPG — это Baldur's



Вампир Redemption — маскарад, да не тот



Разыскивается Уоррен Спектор

Gate 2: Shadows of Amn, и только мы знаем правду, ибо Deus Ex лучше всех!

Год 2001. Добро пожаловать в 21-й век! Один из лучших годов современной исто-

рии. Никто еще не знает, что скоро начнется очередной кризис, и все стараются выпустить шедевры. Выходит, как обычно, не у всех.

Stormfront Studios, в свое время подарившая нам **Pool of Radiance**, выпускает **Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor**, бессмысленную попытку возродить умерший бренд. Что можно сказать об игре? Если короче, то «игра сделана в духе предшественницы». Если правду — тупой dungeon crawl, устаревший на много-много лет.

Black Isle выпускает **Icwind Dale: Heart of Winter**. Ну да, hack'n'slash. Ну да, аддон. Как для аддона, неплохо. Фанаты счастливы.

Blizzard Entertainment осчастливила фанатов аддоном к Диаблу. **Diablo 2 Extension: Lord of Destruction** отличный пример спекуляции на фанатах — минимум работы, максимум срубленных бабок. Извините, мы лучше уж в **Heart of Winter** поиграем. Там и сюжет получше, и нововведений побольше.

BioWare Corporation продолжает свою Бальдурс-эксистицию и выпускает **Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal**. Да, это опять аддон. Да, как для аддона он неплох. Но... Может, хватит? Хочется чего-то нового, честное слово. Впрочем, игра хорошая.

Ion Storm, мертворожденное детище Ромеро, снова устраивает праздник на наших ушах и выпускает **Anachronox**, над которым работал Том Холл. Пусть графика игры, созданной на движке Q2, и не вызывает восторга, но ведь вы в курсе, что НЕглавное в RPG? Игра, между прочим, создавалась под впечатлением знаменитейшего сериала **Final Fantasy**, но в то время, словосочетание «консольная RPG» за твердолобых фанатов персональных компьютеров было сродни ругательству. Увы, широкая публика приняла игру весьма прохладно, а зря. Очень зря. В нее определенно стоит играть, ибо разработчики вложили в нее не деньги, а душу. Отличный сюжет, великолепные персонажи, что еще нужно?

Тим Кейн, Леонард Воаркс, Джейсон Андерсон, вам ничего не говорят эти фамилии? Разработчики первого Fallout'a, и отцы-основатели **Triika Games**. Три мушкетера, неразлучные в счастье и беде. **Arctanium...** От постапокалипсиса к стим-панку. От бандитов с пулеметами к гномам со снайперскими ружьями. Что можно сказать об этой игре? Это классика. Это лучшая игра «Тройки». Это самая успешная игра «Тройки». Это игра, продолжения которой мы все ждали, но никогда не увидим. Это просто ИГРА. Даже если бы «Тройка» не сделала больше ни одного проекта, ее имя все равно нужно было вписывать золотыми буквами, в историю жанра. Пусть никакого влияния на развитие RPG игра не оказала, пусть. Нам все равно, мы ее любим.

Никому не известная **Piranha Bytes** выпускает экшен-RPG под названием **Gothic**. Обзоратели и геймеры плюются на не-



«Арканум» — лучшая игра «Тройки»

добное управление, массу багов и прочее, прочее, и даже не подозревают, что имеют дело с легендой. Когда мы говорим «живой мир» — мы думаем «Готика». Ой, только не нужно рассказывать о чрезвычайно упрощенной ролевой системе, не нужно. Дело ведь не в наборе умений, не в статках со скиллами, дело в мире. Живом и красивом. Некоторые поиграют и бросят, испугавшись хардкорности (где это видно, что меня, мегагероя, могут съесть два волка?!), остальные с замиранием сердца будут ждать продолжения. Самые прозорливые (типа нас), предупреждают игре великое будущее.

Главный подарок года делает нам Sir-Tech Canada, выпускающая **Wizardry 8**. Увы, но разработчики не дожидались выхода своей игры, прекратив свое существование. Собственно, они и доделывали ее, находясь «при смерти». Но доделали. Загнанный заповедник посмотрел на то, что получилось, сморщился и заявил, что «не пойдет». Конечно, всякая муть, типа восьмых «Майтов» или **Wizards & Warriors**, это хорошо, а **Wizardry 8**, превосходящая ее во всем, плохо. Клиника. Эх, Дэвид ты наш Брэдли, ну чего тебе не работало над восьмой частью сериала? Как сейчас помню, узнав об уходе Дэвида, фанаты начали кричать, что игра смерть. Но ведь этот сериал существовал и до его появления, и, как показал опыт, отлично пережил его уход. События восьмой части игры напрямую связаны с сюжетом седьмой, более того, игрокам доступен импорт героев из **Wizardry 7**. Без сомнения, одна из лучших игр года, оттокнувшая некоторых своих хардкорников. Уж очень много боев, уж слишком они сложные. Дорога Ариана-Тринтон до сих пор является нам в страшных кошмарах. Одна из лучших игр серии, одна из последних «классических» игр.

Подводя итоги, можно констатировать, что в 2001 году было две игры, претендующие на звание лучших в жанре — это **Wizardry** и **Арканум**. Какая из них лучше — решайте сами.

Наступает 2002 год.

«Они не хотели умирать», такую эпиграфу стоит выбрать на могиле **New World Com-**

puting. И еще добавить, умирать нужно красиво и вовремя, оставив после себя только добрую память, как **Sir-Tech**. Но нет, некоторые хотят все перепорить, и остаться в памяти как разработчики ужаса под названием **Might & Magic 9: Writ of Fate**. Сказать об этой игре «плохо», значит не сказать ничего. Ужасно. Графика вызывает рвотные позывы, игра... Худшая из частей, окончательно загубленный сериал, и, как следствие, смерть **NWC** и **3DO**.

Black Isle Studios, легендарные разработчики хитов, радуют своих поклонников морально устаревшим **Icewind Dale 2**. Морально устаревший **Infinity Engine** не способен порадовать нас качеством картинки. Сюжет... В общем, при ближайшем рассмотрении можно прийти к печальному выводу, что пе-



Красотища-то какая!

ред нами скорее аддон, чем полноценная игра. Впрочем, фанаты радуются, а Кертис с Талером пишут разгромную рецензию, оказавшуюся вовсе не рецензией ☹.

Cas Powered Games готовят подарок любителям **hack&slash**-ей. Подарок под названием **Dungeon Siege**. О да, **Крис Тейлор** знает рецепт хита. Красивая графика, простенький сюжет, интересная боевка, удобный интерфейс, простота в освоении, и пожалуйста. В общем, просто, красиво и со вкусом. Отличная игрушка, в которую играть намного приятней, чем в тот же **Icewind Dale 2**.

Arkane Studios разработывает весьма оригинальную и интересную игру под названием **Arx Fatalis**. Минусы игры — это неудобный интерфейс и несколько корявенькая графика и анимация. Плюсы — оригинальный мир, интересные (и сложные) квесты. Хорошая игра, но рассчитанная на заядлых хардкорщиков. Маньякам ее не понять.

Divine Divinity, созданная **Larian Studios**, на первый взгляд является очередным «Диабло»-клоном. Но, при ближайшем рассмотрении, показывает весьма интересную и, не

побойнас этого слова, глубокую начинку. Да, это **hack&slash**, но **hack&slash** с отличным сюжетом. Квесты, **DD** сделают честь любой «классической» **RPG**. Игра по настоящему затягивает, впечатление портит только последняя часть — превращенная в разработчиками в тупое мочилово, а-ля «Диабл». Чего не хватало разработчикам — времени или денег, — мы не знаем, но создается впечатление, что доделывалась игрушка в страшной спешке. В любом случае, это одна из лучших игр года. Но не лучшая ☹.

Когда мы слышим **Bethesda Softworks**, то вспоминаем **TES**. Радуетесь фанаты, история получила продолжение, **Morrowind** вышел! Что можно сказать об этой игре? Красивейший мир, населенный справочными автоматами. Свобода, превращенная в обыденность. Фанаты «Арены» и «Баггерола» плюютая адом, прочие геймеры, в свое время не успевшие познакомиться с великому, писателю кияткому. Игра очень противоречивая, но, без сомнения, культовая. И толпы поклонников тому подтверждение. А слабый сюжет и однообразные квесты... Ну, бывает. Впрочем, те, кому не нравится оригинальная игра, могут погрузиться в **Tribunal**. Многим аддон понравился больше.

И, наконец, главный подарок года, преподнесенный нам блистательной **BioWare Corporation** — **Neverwinter Nights**. Вот она, третья редакция **D&D** во всей красе! «Ночи Невервингера», несмотря на все крики зашкварных, — игра отличная. Да, сюжет в ней не очень, но геймплей просто отменный, и, а графике и анимации можно свалить ады. Плюс великолепнейший редактор, на котором фанаты еще сделают миллион продолжений. Плюс... В общем, плюсов много, и они очень весомы.

А тем временем, подкрался 2003 год. Чем он нам запомнился? Да, в основном, аддонами. **Dungeon Siege: Legends of Aranna** удачным назовем лишь ярый поклонник серии. **TES: Bloodmoon**... Не так уж и плохо, но... Мы хотим **TES-4**! А вот **Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide** и **Hordes of the Underdark** нас порадова-

А знаете ли вы?

Чем питаются в доме Аватара (**Ultima IX Ascension**)? Не знаете? Ну тогда милости прошу на кухню. Спуститесь на первый этаж, в кухню, где стоит холодильник. За правой дверцей находится баночка подозрительного содержания. Присмотритесь к ней повнимательнее. Присмотрелись? Ну как? Уже тошнит? Ничего, зато теперь вы знаете, чем промышляет в свободное от спасения Британии время благородный Аватар.

ли. Сюжет в аддонах серьезно превосходит сюжет оригинальной игры. **BioWare** не забыла, как делать интересные **RPG**.

Troika Games, по непонятной причине, решает не делать «Арканум-2», и радует пок-

лонников классических AD&D-сетов игрой **The Temple of Elemental Evil**. Как нам кажется, не слишком удачный проект, и при этом непонятно, на кого рассчитанный. На фанатов **Greyhawk**? А такие еще есть? Оказывается, есть. Впрочем, игра не повторила успеха Арканума и была быстро забыта, даже графика не смогла спасти ее, ибо она была скучна. А скучная игра — мертвая игра.

А вот **Piranha Bytes** понимает, что широким успехом, пока они горячие, и, не мудряствуя лукаво, создает **Gothic 2**. Аллодируем стоя. Мир стал значительно больше, но остался живым. Эта игра-эталон. Эталон того, как нужно создавать фантастические вселенные, господа — создатели «мира, населенного справочными автоматами», учитеесь! Одна из лучших игр года, безусловно. Это признают даже критики, швырявшие камнями в первую часть.

BioWare, гениальная **BioWare**, процветает с алфами и отправляется осваивать просторы далекой-далекой галактики. Встречайте **Star Wars: Knights of the Old Republic**! Описывать эту игру смысла нет, ибо она уже легенда. Те, кто корил Невервинтер за его аркадность и линейность, должны быть счастливы. Фанаты «Звездных Войн» счастливы. Фанаты серьезных RPG счастливы. В общем, счастливы все.

Год 2004-й, год разочарований. Кризис в жанре уже наступил, и мы начинаем его ощущать. **Larian Studios** выпускает **Beyond Divinity**. Игру настолько же плохую, насколько хорошей была первая часть. Из заслуживающих внимания игрой вспоминается только **Kuolath**, **Sacred** и, конечно, **ViM: Bloodlines**.

Что касается «Кулат», то это, на первый взгляд, «Диабло»-клон, но, как и **Divine Divinity**, он гораздо глубже и интересней «Диабло». Интересный сюжет, оригинальное решение с потусторонним миром (Dreamworld), хорошие квесты, неплохая графика, вот основные достоинства этой игры. С нашей точки зрения, кулат по всем параметрам превосходит. **Sacred**. По всем, кроме продаж и популярности.

Sacred. И снова легенды «Диаблы» не дают людям покоя, и снова нам предстоит бороться со злом. Игру, завернутую в красочную обертку, поражающую своей графикой и... сыростью. Патчи, патчи, патчи. Скучно, господа, скучно. Но графика, как обычно, делает свое черное дело, и игра продается. Хорошо продается. Отлично продается. Пожалуй, лучше любого «Диабло»-клона, хотя чем она лучше **Divine Divinity** и «Кулат», нам понять сложно. Как говорил старик Ранд, такие вещи понять нельзя, их нужно запомнить.

А тем временем **Troika Games** выпускает свою третью, и, увы, должна была показывать нам, что RPG живы, а показало, что... жадности издателей нет предела. **Vampire: The Masquerade: Bloodlines**, как и вышедший в 2000 году **Redemption**, создана на основе популярного настольного сеттинга **World of Darkness**. Создана с

любовью и тщательным изучением первоисточника. Создана на отличном движке от **Half-Life 2**. Создана признанными мастерами жанра. Отличная, великолепная игра, интереснейший мир, прекрасная проработка образов, тексты, которые интересно читать, квесты, которые интересно выполнять, ролевая система, в которой интересно разбираться. Кем вы предпочитаете быть? — беспощадными бойцами **Bruijah** или психопатами **Malkavian**, или представителями других, не менее интересных кланов? Как вы предпочитаете решать проблемы, оружием или интеллектом? Какую из сторон вы выберете в схватке? Решать вам, и не важно, как и за кого вы будете играть, важно, что есть сама возможность выбора. Увы, но последняя треть игры жутко напоминает последнюю же треть из **Divine Divinity**, и из полноценной RPG превращает игру в третьесортный экшен. Впрочем, до этого вы можете получить море удовольствия, первые две трети игры великолепны. Конечно, если не обращать внимания на баги и тормоза. Игра очень требовательна. Жутко. Несомненно, лучшая игра года и... полный провал. Неудачное время выхода — одновременно с **NHL-2**, отсутствие мощного и грамотного пиара, многочисленные баги, часть которых была излечена только через несколько месяцев, — все это погубило проект и его создателей. А, ну да, еще эта игра слишком сложна для тех, кто считает «Диабло» и «Сакред» — «настоящими ролевыми играми».

Говорят, средний возраст геймеров в последнее время неуклонно растет. Простите, выходит, что они тупеют?..

А вот и конец нашей истории. На календаре 2005 год. Кто сказал, что прошлый год был тяжелым для жанра?!!

Dungeon Siege 2. Эх, Крис Тейлор, мы ведь верили твоим обещаниям сделать красивую, умную игру с живыми персонажами, а получили... Что-то по качеству уступающее первой части. Увы.

Дэвид Брэдли (David Bradley). «порадовавший» многих морально устаревшей **Wizards & Warriors**, выпускает новый проект под названием, **Dungeon Lords**. Новый, но уже устаревший. Мало того, что в игре просто огромное количество багов, она откровенно скучна. **W&W** на ее фоне — просто хардкорный шедевр, серьезно.

Sacred Underworld — аддон к «Сакреду», сделанный для фанатов — им понравится, а мнения остальных никто не спрашивал.

Xenus, потенциальная «Готика» с пистолетами, оказывается вовсе не ролевой игрой, и даже не экшен-RPG. Ролевую систему в игру добавляли явно насмех, дабы увеличить охват аудитории. Да, мир огромен, да графика весьма неплоха, но все это разбавлено таким количеством багов, что жить. Геймплэй... Когда в двадцатый раз вы сидите из точки «а» в точку «б» для выполнения задания-клона, даже минут двадцать... это утомляет. Гигантомания к добру не приводит, господа.

Брайан Фарго (Brian Fargo), знаменитый **Брайан Фарго (Brian Fargo)**, бывший глава **Interplay**, отец **Fallout'a**, решает возродить давно забытый сериал, а именно **The Bard's Tale**. А что в этом удивительного, ведь именно происхождения Барда и были первой разработанной им игрой. Правда, нынешний Бард не очень похож на своего предка, не только графически. Перед нами жесткая и едкая сатира, насмешка над штампами и канонами RPG, в стиле гениального Мела Брукса (**Mel Brooks**). Да, в игре масса недостатков, но... это отличная игра и доказательство того, что старая школа — хорошая школа, несмотря на...

Metalheart: Replicants Rampage, разработанный **NumLock Software** с оглядкой на **Fallout**, увы, явно проигрывает ему в классе. Не без претензий, но пренество. Не хватает игры разветвленных диалогов, разветвленного сюжета, возможности проходить квесты разными способами. Что-то в игре есть, безусловно, но... На трючку.

The Last Days of Gaia от **Silver Star Entertainment**. Если бы не миллион багов, то... Впрочем, даже несмотря на баги, можно сказать, что это лучшая из попыток «сделать новый **Fallout**». В отличие от **Metalheart**, игра вовсе не пошлагова. Реалтайм с паузой. Но мир весьма неплох, да и многие квесты проходятся разными способами. Играть интересно, хотя все равно чувствуется, что игра сыrovата и что до классики ей далеко. Один раз пройти и забыть.

Fable: The Lost Chapters — одна из лучших игр года. Красивая, сделанная с юмором и душой. Играть, в которую стоит поиграть всем. Обязательно стоит.

И, наконец, **Star Wars: Knights of the Old Republic 2**. Продолжение игры разрабатывала не **BioWare**, а студия **Obsidian**, созданная выходцами из **Black Isle Studios**. Эти парни, как мы знаем, делать игры умеют, да и работать с движками, созданными в недрах **BioWare**, привыкли. Многие ругают вторую часть «Рыцарей», и, полая руку на сердце, мы не можем сказать, что они так уж и не правы. Опыт жадности издателей в лице **LucasArts** не дает разработчикам воплотить все свои идеи, и игру режут по живому. Снова последняя часть игры больше напоминает экшен, чем RPG. Но... Проработка персонажей, диалоги, квесты — все это на высоте. А внутригрупповые отношения? Эх... Говорите, что хотите, но мы считаем, что в этом году две самые достойные игры — это **Knights of the Old Republic 2** и **Fable**, кто победит, еще посмотрим.

Вот и все. История не закончилась, она продолжается. RPG находится в кризисе, но мы верим, это просто очередной виток спирали. Скоро, совсем скоро, появятся новые громкие проекты, которые будут отлично продаваться, и снова разрабатывать ролевые игры станет престижно и выгодно. Нужен только толчок, как знает, может быть его сделает кто-то из вас?

Найд должен развиваться, иначе он умрет, а значит, ждем новых идей и новых проектов.

Наши RPG

А сейчас мы поговорим о ролевых играх, созданных на территории государств, образовавшихся на месте бывшего Союза. Или, проще говоря, о «наших» RPG, ибо как неоднократно было замечено на различных девелоперских мероприятиях, мало кто из нынешних разработчиков компьютерных игр видит разницу между русским, украинцем или белорусом. К сожалению, о геймдевелоперах, расположенных в других бывших союзных республиках, мы ничего не знаем. А даже если они и появятся (на что мы, кстати говоря, надеемся), то это мало что изменит. Ибо все мы родом из Советского Союза, а значит и игры — наши, где бы они не создавались: в Москве, Питере, Киеве, Минске или Бешкеве.

Некоторые из вас, возможно, сочтут, что игры, выпущенные на постсоветском пространстве, не достойны упоминания. Ну, действительно, куда им до таких хитов, как Gothic и Morrowind! Но мы предлагаем взглянуть на данную проблему с другой стороны. На сегодняшний день жанр RPG наиболее популярен именно на территории стран бывшего СНГ. Ни в Европе, ни в Америке, ни в Австралии ролевые игры не пользуются таким бешеным успехом, как у нас. Владелец игровых консолей могут возразить нам, приведя в пример Японию и Юго-Восточную Азию, где правят бля JRPG, но, думаем, что даже они согласятся, что этот пласт ролевых игр слишком велик и разнообразен, и не уделить ему пару строчек или даже полос в этом номере было бы просто несправедливо. Так что не станем распыляться и сосредоточим наше внимание на CRPG. А в этом деле наших геймеров никто не перемолнит.

К сожалению, история ролевых игр, создаваемых на территории стран СНГ — это, в большинстве своем, история неудач и провалов. Многие из нас, наверняка, помнят громкую историю с украинским «Фоллаутом» — «Предназначение» где действие игры должно было разворачиваться в постапокалиптическом Крыму. Те, кто следит за развитием отечественного геймдева, читали постморт компании Destiny Games, где ребята честно рассказали о своей неудачной попытке создать проект, который мог бы на равных конкурировать с «Готтикой» и последними сериями The Elder Scrolls. Были и другие, менее громкие, но не менее провальные попытки. Недостаток опыта, прохладное отношение к подобным проектам со стороны издателей и отсутствие нормального финансирования не дали сформироваться то что-нибудь материальное многим интереснейшим идеям. И, тем не менее, мы верим в будущее отечественного геймдева. Ведь такого большого количества хардкорных игроков и любителей ролевых игр, как у нас, нет нигде, а количество, рано или поздно, должно перейти в качество. Да и примеры хорошие есть перед глазами.

Первые шаги

Когда речь заходит о наших играх, то в первую очередь на ум приходит компания Nival Interactive, которая по праву носит неофициальное звание лучшего российского разработчика. Да и не толь-

ко российского. На сегодняшний день это, объективно, самая сильная команда в наших широтах, а ее президент Сергей Орловский считается просто легендарной личностью среди разработчиков, оставив далеко позади в рейтинге популярности таких известных людей, как КранК из «К-Д Лаб» и Юрий Мирошников из игрового подразделения ИС. И не зря. Путь, который прошел Орловский — от юного энтузиаста компьютерных игр до президента крупнейшей команды-разработчика, — действительно интересен и захватывающ.

В нем есть все: упорная работа и бесшабашные авантюры, громкие победы... а вот о шумных провалах мы, честно говоря, ничего не знаем. Практически все игры, выпущенные Nival'ом, любимы той или иной аудиторией геймеров. Но речь у нас идет не о «Нивале», а о русских ролевых играх. Так вот, первой из них, по убеждению многих людей, как тех, кто мнит себя профессионалами в этом деле, так и простых геймеров, стала первая игра, выпущенная Nival Interactive, — «Аллоды: Печать Тайны». Несмотря на то, что официально игра находилась на пересечении жанров RTS и RPG, оригинальный, глубоко проработанный мир, яркие, запоминающиеся персонажи, обладающие собственной историей, характером и личным взглядом на происходящее, огромное количество оружия и брони, возможность развивать своего героя по различным направлениям — все это просто не дает нам права не признать «Аллоды» ролевой игрой.

«Аллоды» вышли в 1998 году и сразу приобрели просто бешеную популярность у игроков, тем самым развеяв опасения издателя проекта — компании «Бука», которая инвестировала в разработку молодых, никому не известных девелоперов \$250 тыс., что не так уж и мало даже на сегодняшний день. Однако, даже бешеная популярность не сумела больших продаж, ибо, по словам самого Орловского, «98% отечественного "ирришечного" рынка в то время контролировали пираты, а лицензионные издатели могли рассчитывать на продажу максимум 10 тыс. копий одной игры — такая цифра считалась пределом достижений». И «первая русская RPG» отправилась покорять Америку. Причем отправилась довольно ори-

гинальным способом. Сергей за свои деньги пересек океан, купил справочник с адресами американских издателей, взял напрокат машину и поехал по городам, предлагая свой проект. «Представьте, приходил к вам некий юноша



Первый вклад российских разработчиков в жанр RPG

и говорит: "Я приехал из России, хочу подарить вам свою игру". Улыбаясь, что у нас в стране тогда даже Интернета толком не было, выделяло это очень смешно и дико. Я тогда был застенчивый, но другого выбора не было, приходилось идти в буквальном смысле напролом, — смеется Орлов-

А знаете ли вы?

Что в Sacred'е есть возможность поиграть в старого, доброго Распена? Для этого вам необходимо добраться до города Faeries Crossing и пойти от него на запад, к лесу. Там обнаружится незаметная тропинка, она-то и приведет вас к заветному подземелью. Ну а вину уже разберетесь сами. Лично мне мотаться по лабиринту понравится.

кий. — Удивительно, но именно такая «дипломатия» позволила мне в результате подписать первый контракт на издание «Аллодов» в Штатах».

Окрыленные успехом, ниваловцы выпускают продолжение игры, получившее название «Аллоды II: Повелитель Душ». В качестве издателей на территории стран СНГ значится уже не только «Бука», но и мегакорпорация (по нашим меркам, разумеется) ИС, которая начала проявлять большой интерес

к игровому бизнесу. Протоптанная Орловским дорожка на западный рынок к моменту выхода второй части «Аллодов» значительно расширилась, и в различных частях земного шара игру издали такие известные компании, как *Monolith*, *Microdis*, *CDV*, *Topware* и *SKC*. За «большим бутром» игра вышла под названием *Rage of Mages*.

Веселеная «Аллоды» вызывает все больший и больший интерес у игровой общности. Создается множество фанатских сайтов, делаются любительские моды, в Интернете появляются рассказы и повести, действие которых разворачивается на островах, затерянных в океане эфира. А «Нивала» приступает к работе над третьей частью сериала. Но в этот момент начинают портиться отношения разработчиков с первым издателем — компанией «Бука», и в 2000 году «Нивала» полностью прерывает с ней отношения. Теперь его игры издает исключительно компания IC, но права на марку «Аллоды» остались у «Буки». Именно по этому мир никогда не увидел «Аллоды III». Их заменили «**Проклятые земли**». Эта игра значительно отличается от своих предшественниц. Разработчики решили отказаться от стратегического элемента. Теперь мы уже не могли водить с собой отряд из десятка воинов, все проблемы приходилось улаживать силами нескольких персонажей, которые присоединялись к вам по мере прохождения игры. Многие задания нужно было выполнять вообще в одиночку. Данный факт не очень понравился многим старым фанатам серии, но зато привлек огромное количество новых поклонников. Разработчики ввели в игру стелс-элемент, позволив незаметно прокрадываться на охраняемую территорию за спи-

ра душе не только нашим, но и иностранным геймерам.

Заканчивая разговор о серии «Аллоды», мы просто не можем не упомянуть появившийся относительно недавно некоммерческий мод к этой игре — «**Легенды Аллодов**», — созданный днепропетровской компанией *N-Game Studios* на движке *Dungeon Siege*. Подробный рассказ о том, на что способны настоящие энтузиасты этого дела, вы можете прочесть на сайте DFL в статье «**Легенды Аллодов: Миссия выполнима**» (<http://www.dfl.ru/articles/read.php?id=37198>). Загляните на доску. Это действительно нечто необыкновенное!

Славянский колорит

Но, естественно, не одним «Нивалом» живы наши RPG. Другие компании тоже приложили свою руку к развитию жанра.

Примеч, многие из них не хотели идти по проторенным дорожкам, а искали свои пути. В те времена (речь идет о конце 90-х) в Интернете время от времени любви порасуждать о том, что западная фантазия уже приелась, зальфис с гномями утратили все свое обаяние, и охота чего-нибудь новенького, необычного. Сыграли эти разговоры какую-то роль или нет, точно не известно, но российские разработчики решили порадовать игроков «русским колоритом». Первопроходцем стала игра «**Князь: Легенды лесной страны**», вышедшая в свет в 1999 году с логотипом компании IC на коробке. Действие игры разворачивалось в мифической Лесной стране, в которой легко угадывались земли наших предков — славян. С севера к ним в гости

заглядывали воинственные варяги, а с юга непрерывным потоком тянулись караваны византийцев. К сожалению, «Князь» не суждено было повторить шумный успех «Аллодов». Несмотря на отличную задумку — а игра предлагала на выбор трех персонажей, каждый из которых обладал собственными характеристиками и специализировался на различных умениях, — она нашла отклик в сердцах немногих игроков. Возможно, в этом виновато открыто слабый движок игры, не позволявший даже заходить в здания. Возможно, свою роль сыграло не слишком удобное управление. Возможно, были и другие причины. Да и сама «славянская» атмосфера игры почему-то пришлась не по вкусу многим игрокам. Но все вышесказанное не значит, что «Князь» был провальной игрой. IC с легкой охоткой разработку и принимал за создание сиквела, который получил незамысловатое название «**Князь 2**». Спустя некоторое время был выпущен аддон «**Князь 2: Продолжение легенды**». Они отличались от своего прародителя улучшенной графикой, довольно симпатичными для свое-

го времени роликами и появлением среди героев женских персонажей.

Второй игрой со «славянским» колоритом стало «**Златогорье**» — дебютный проект во-



Разработчики из IC позаботились о любителях играть женскими персонажами

ронесской компании «Бурст». Дебют этот был, мягко говоря, не слишком удачным. Откровенно слабая графика, малое количество локаций, оружия, брони и предметов быта, а также банальный сюжет (нам снова предлагали роль борца со Вселенским Злом) не смогли привлечь к игре сердца разбалабованных западных продуктов геймеров. Единственным, что заслуживало внимания, являлись пошговые бои а-ля *Fallout*. Тактика боя с бойцами различных специализаций была довольно интересна и недвусмысленно указывала на потенциал молодой команды. Поэтому мы очень обрадовались, когда спустя некоторое время в продаже появилась «**Златогорье 2**». Сиквел отличался весьма неплохой графикой, особенно ра-



Те кто играл в «Проклятые земли», надолго запомнили этих милых созданий

нами охранников, что значительно разнообразило геймплей. А передавая на то время трехмерная графика, занимательный сюжет и яркие персонажи, созданные Алексеем Свиридовым, интересный, хотя и не слишком удачный, «конструктор заклинаний» сделал игру настоящим шедевром. Тот факт, что «западная версия» «Проклятых земель» была украдена пиратами, а *AlkAlizirovana* и продавалась у нас под названием *Evil Island*, еще раз доказывает, что игрушка пришлась

нам и другим привлекла. Да и сама «славянская» атмосфера игры почему-то пришлась не по вкусу многим игрокам. Но все вышесказанное не значит, что «Князь» был провальной игрой. IC с легкой охоткой разработку и принимал за создание сиквела, который получил незамысловатое название «**Князь 2**». Спустя некоторое время был выпущен аддон «**Князь 2: Продолжение легенды**». Они отличались от своего прародителя улучшенной графикой, довольно симпатичными для свое-



А вот так выглядят бой в условиях Крайнего Севера

довали нарисованные вручную объекты игрового мира — здания, деревья и т.д. Да и сам мир стал в несколько раз больше. Фанатов прокачки весьма порадовала продуманная ролевая система. А вот бои... Нет, они не стали хуже, их стало просто очень много. Невооруженным глазом было видно, что создатели «Златогорья» — большие фанаты «*Fallout*», и они решили ввести в свою игру столь любимые завсегдатами пустынь постядерной

Калифорнии «случайные встречи». И перестарались. Многочисленные и необычайно слабые монстры атаковали через каждую минуту, так что даже самое короткое путешествие по глобальной карте превращалось в пытку. Изрядно портили впечатление и откровенно глупые и неуместные шутки, которые без конца отпускали NPC. А когда на одном из форумов проскользнула информация о том, что сценарист «Златогорья» относится к RPG, мягко говоря, прохладно и не прошел ни одну из игр, считающихся классикой жанра, негодованию игроков не было предела. И все-таки нужно отдать должное ребятам из «Бурты». Они внимательно прислушивались к критике и учитывали если не все, то многие пожелания геймеров. Правильность этой политики подтвердил аддон «**Златогорье 2: Хладные Небеса**», который был на две, а то и на три головы выше других игр серии, как в плане сюжета, так и в плане геймплея в целом.

В общем, на примере «Златогорья» мы видим непрерывный прогресс, и очень хочется верить, что четвертую часть (если она, конечно, выйдет) можно будет назвать «игрой мирового уровня».

Первая украинская...

Время неудержимо бежит вперед. Изометрия ушла в прошлое. Пошаговые бои утратили былую популярность. На игровой арене появились такие могучие бойцы, как Morrowind, Gothic, Star Wars: Knight of Old Republic. Именно они и указали дальнейший путь развития жанра. Яркая графика, высокодетализированные объекты и персонажи, упор на боевку. Начался период action/RPG.

Сегодня ни для кого не секрет, что Украина уже дотпала (а если еще не дотпала, то скоро дотплет) Россию по количеству джевелоперских команд на душу населения. И первой action/RPG, выпущенной на территории нашей страны стал хорошо известный всем **Xenus**, созданный компанией **Deer Shadows**. Печальную историю «первой украинской ролевухи» сегодня не знает только тот, кто вообще не интересуется компьютерными играми. Изначально разработчики собирались делать шутер. Обычный шутер «с прицелом» на казуальную аудиторию. Обожглись ребята в

свое время, на хардкорном **Venom'e** и решили играть по правилам современного рынка. Впрочем, насчет «обычного» шутера, это мы потягоричились. Необычный сеттинг, продуманный сюжет, переплетение жесткого реализма наших дней с откровенно фантастическими элементами. Задумка была великолепной. Как и в случае со старенькой «Ареной», положившей начало великолепной серии **The Elder Scrolls**, мир **Xenus'a** оброс таким количеством деталей и подробностей, что было просто жалко не использовать все это на полную катушку. И спустя некоторое время правление **Deer Shadows** безапелляционно заявляло, что компания делает именно RPG, и ни что иное.

И, казалось бы, ничто не предрекало беды. Огромный мир, множество враждующих группировок, загадочный артефакт, непроходимые джунгли, огромное количество оружия, навыки владения которым прокачиваются при использовании — не игра, а мечта! На практике все выглядело не так радужно. Преодолевать необъятные колумбийские просторы даже на автомобиле (о том, чтобы ходить пешком, даже думать не хотелось) было довольно скучно. Бои на дорогах, призванные разнообразить утомительное путешествие, очень быстро приелись, а выкрутки от захватывающих трофеев не хватало даже на то, чтобы выпить стакан текилы в одном из местных баров. Базы партизан, индейские деревни и прочие объекты, на которых приходилось вести военные действия, были как две капли воды похожи друг на друга, а о ролевой системе забывали через пять минут, ибо цифры, определяющие степень владения тем или иным оружием, практически никак не влияли на игровой процесс. Нет, мы не подумали, что мы считаем **Xenus** полным отстоем. Игра состояла из массы пологизительных сторон. Например, двигаться по сюжету было довольно интересно. А некоторые NPC прописаны весьма колоритно, и общаться с ними было смешно и интересно. Да и бои с большим количеством противников на гигантских локациях были реализованы более чем достойно. Но вот тот факт, что игра нещадно «тормозила» на большинстве машин и ежеминутно норовила «вылететь» в Windows, не позволила большинству игроков разгадать загадку таинственного артефакта и спасти то ли жену, то ли сестру, то ли дочь главного героя.

Правда, по словам руководителя **Deer Shadows** Сергея Забаринского, игра продавалась довольно неплохо. Компания успешно продолжает работать и, надеюсь, утягивающая прошлого, еще порадует нас действенным хорошей и качественной RPG.

Ну и раз уж речь зашла о будущем украинского геймдева, то нельзя не упомянуть о том, что в этом году наши разработчики собираются порадовать поклонников ролевых игр рядом интересных проектов. Это «**Бельтрон**» от компании **Rostok Games** и «**Сердце нечести**», разрабатываемая

фирмой **UDC**. Оба проекта должны появиться весной этого года. Не следует также забывать и о «**Восхождении на Трон**» от николаевской компании **DVS**. Об этом оригинальном проекте, совмещающем в себе лучшие черты RPG, адвенчуры и пошаговой стратегии, мы не раз писали на страницах нашего журнала. К сожалению, в последнее время от разработчиков нет никаких вестей. Видать, к релизу готовятся.

Кровавые маги

Расскаю о «наших» RPG был бы не полным, если бы мы не упомянули об игре «**Магия крови**», недавно появившейся на рынке. Эта игра, созданная разработчиками из компании **SkyFallen Entertainment**, привлекала к себе внимание задолго до релиза. Уже на стадии бета-версии геймпророки сумели ей повторить судьбу таких хитов класса AAA, как «ИЛ-2: Штурмовик»



Этот проект всевозмездно становится фазманом наших RPG

и «Казак». Анонсы игры заставляли всех любителей ролевых игр просто-таки захлебываться от восторга. Впрочем, судите сами. В игре представлены двенадцать боевых школ магии, вмещающих в себя более ста заклинаний. Игроку предоставляется уникальная возможность самому комбинировать заклинания, тем самым изменяя их действие или, попросту, увеличивая мощь. Облик главного героя изменяется в зависимости от изученной магии. Добавьте сюда еще захватывающий нелепый сюжет, разветвленные диалоги, множество NPC, каждый из которых обладает собственным характером и личными взглядами на происходящее. Огромный, интерактивный мир, живущий по собственным законам. Ну и конечно же современную трехмерную графику, движок, поддерживающий все современные «наворотики», высокодетализированных персонажей, здания и многое, многое другое.

К сожалению, на момент написания статьи, диск с «**Магией крови**» только-только попал в нашу редакцию, и мы попросту не успели оценить все достоинства и недостатки данной игры. Но не переживайте. Детальный обзор этого, без сомнения, интереснейшего проекта появится в одном из ближайших номеров МИКА.

Оставайтесь с нами!



Вы еще помните грозу колумбийских джунглей — **Солу Майерса**?

Уоррен Спектор

Вступление

Разработчики компьютерных игр, кто они? Кто те самые таинственные «творцы мечты», которые подарили нам множество замечательных игрушек, за которыми мы провели не один месяц, а то и год своей жизни? Кто те самые жадные до геймерских денежек негодяи, которые раз за разом обманывают наши ожидания, подсовывая вместо шедевров второсортные поделки? Люди, ясное дело. Ведь в игровой индустрии трудятся такие же люди, как и в любой другой отрасли производства. У них две руки, две ноги, одна голова. Они любят пить, курить и хорошо покушать. И на Гавайи при случае съездить не прочь. В общем, обычные люди, мало в чем отличающиеся от нас. И, тем не менее, профессия разработчика компьютерных и видеонигр еще довольно нова в наших широтах и потому нет ничего странного в том, что личности известных разработчиков вызывают неподдельный интерес у геймерской аудитории. Уже на протяжении многих лет весь мир напряженно следит за личной жизнью деятелей литературы и кинематографа, а ведь компьютерные игры — это такое же развлечение, как приключенческая литература или голливудские блокбастеры. Только помозже. Возможно, по этой причине, а может быть, и по какой-то другой, даже самых именитых разработчиков трудно назвать «публичными» людьми. Параращи не выстраиваются в очередь, чтобы сделать шокирующую фотосессию с участием Джона Кармака, «желтая пресса» не копается в

«грязном белье» Левелорда, никто не спешит объявлять себя внебрачным сыном Сида Мейера. Даже такая скандальная личность, как Джон Ромеро, вряд ли широко известен за пределами гейм-комьюнити.

И все-таки, согласитесь, интересно было бы узнать, что за человек Питер Муанине или Леонард Боярский. Кто те ребята, которые придумали Дюка Ньюкема и Лару Крофт? Ведь не секрет, что многие поклонники кинематографа с увлечением собирают информацию о жизни и характерах любимых актеров и режиссеров, а любители литературы пытаются узнать побольше о писателях. Чем мы-то хуже? Но,

к сожалению, в силу различных причин, разработчики не слишком-то стремятся выплывать из своих офисов на свет Божий. Вместо них на вершину славы поднимаются их проекты, а создатели остаются в тени, что, на наш взгляд, не совсем справедливо. Индустрия должна знать своих героев! Знать в лицо. К сожалению, у жителей постсоветского пространства довольно мало шансов свести дружбу с кем-либо из мировых знаменитостей, а судьбы и характеры (подчас весьма интересные и неординарные) наших, украинских разработчиков, вряд ли заинтересуют большинство геймеров. Ну, подумайте сами, всем интересно узнать, кому впервые пришла в голову идея создания Baldur's Gate, в то время как личность разработчика никому не известной, да и не законченной еще игрушки, привлечет к себе значительно меньшее количество народа.

К сожалению, мы тоже не можем похвастаться близким знакомством со звездами мирового developmenta, но это вовсе не значит, что нужно опускать руки! Ведь в Интернете нет-нет, да появляются статьи и интервью, из которых можно узнать не только о жизненном пути того или иного гейм-гуру, но и попытаться угадать, что он за человек. Собственно, такой эксперимент мы и предлагаем вашему вниманию.

Сегодня мы попытаемся рассказать вам о человеке, который внес гигантский вклад в развитие жанра RPG. Впрочем, он сам вряд ли согласился бы с подобной формулировкой. Но об этом ниже. А сейчас, просим любить и жаловать, — **Уоррен Спектор!**



Уоррен Спектор — человек и Deus Ex

Первые шаги

В отличие от многих своих коллег, Уоррен Спектор начал свою карьеру игрового разработчика вдали от экранов мониторов. Впервые он появился на игровом горизонте в 1983 году, когда поступил помощником редактора в компанию Steve Jackson Games, выпускавшую журнал Space Gamer. К сожалению, мы мало что знаем об этом издании, зато всем хорошо известно, что именно Стив Джексон стоял у истоков создания знаменитой ролевой системы GURPS, пользующейся у «настолящих» не меньшей, а в некоторых кругах и значительно большей, популярностью, чем великая и ужасная D&D. Ну, а после выхода в свет серии Fallout, ролевая система которой — S.P.R.C.I.A.L. — создавалась именно на основе GURPS, о ней узнали и поклонники компьютерных игр. Некоторые источники указывают на то, что и Уоррен Спектор приложил руку к разработке GURPS, что недвусмысленно указывает на то, что будущая звезда геймдева серьезно увлекался ролевыми играми. Но даже если разработка GURPS проходила без активного участия нашего героя, то следующий его вклад в игровую индустрию трудно переоценить. Вскоре Спектора приглашают на работу в компанию TSR, где он, совместно с известным D&D-гуру Зебом Куком занимается разработкой и тестированием второй редакции AD&D, вследствие чего его имя появляется среди создателей 2nd Edition Dungeon Masters Guide.

Не удивительно, что после этого имя Спектора становится довольно известным, не только среди любителей настольных игр, но и в более широких кругах людей, причастных к разработке игр. А близкое знакомство с такими признанными мастерами, как Стив Джексон, Зеб Кук и Грег Костикян, сулит



Уоррен еще не знает, что скоро его назовут «легендой индустрии»

весьма неплохие перспективы. Юррен продолжает работу в TSR вплоть до 1989 года, когда прозвучал телефонный звонок, в одночасье переключивший его из мира настольного в мир компьютерный.

Виртуальная реальность

Взволнованный, как оказалось, старый знакомый, с которым Юррен на заре своей карьеры работал в компании Стива Джексона. Именно он и предложил Спектору сменить бумагу и кубики на монитор и клавиатуру. Так будущий создатель Deus Ex оказался в офисе компании Origin, возглавляемой не кем-нибудь там, а самим «отцом» знаменитого сериала *Ultima*, Ричардом Гэрриотом, также известным под ником Lord British. В то время Гэрриот уже был «звездой первой величины», но вовсе не думал почитать на лаврах. Lord British, как известно, находился в постоянном поиске, стараясь привести в следующую часть «Ультимы» что-нибудь новое и ранее не виданное. Без сомнения, работа с таким мастером принесла Спектору очень много экспириенса, который сильно помог ему в дальнейшей жизни. В Origin Юррен принимал самое живое участие в создании таких известных проектов, как *Ultima VII*, под непосредственным руководством Гэрриота, и *Wing Commander*, во время разработки которого он знакомится с еще одной звездой игрового мира — Крисом Робертсом. Кстати, некоторые утверждают, что идея выкрасить волосы пилота из *Wing Commander* в синий цвет принадлежит именно Спектору. Но, возможно, это не более чем слухи.

Даже исходя из того небольшого материала, который вы уже успели прочесть, можно сделать вывод, что Юррен Спектор — весьма веселый парень. На заре карьеры ему повеселилось поработать с известнейшими и опытейшими мастерами своего дела. Такое, согласитесь, выпадает далеко не каждому. Но не будем задерживаться, ибо мы приближаемся к довольно важному периоду в жизни Спектора — периоду, когда он, наконец-то, выходит из тени великих коллег.

В 1993 году Юррен покидает стены Origin и устраивается на работу в молодую и, как принято сейчас говорить, амбициозную студию *Blue Sky Productions*, впоследствии вошедшую в историю компьютерных игр под названием *Looking Glass*. Именно там, в тесном сотрудничестве с Тимом Стелмахом, Джеймсом Флемингом, Дагом Черчем, он работает над разработкой таких игр, как *Ultima Underworld*, *Ultima Underworld 2* и *System Shock*. Именно в этом последнем начинается чувствоваться фирменный стиль Юррена Спектора, хорошо отражающий его философию во всем, что касается игр. System Shock формально нельзя назвать стопроцентной ролевой игрой. В нем принудительным образом переплелись элементы экшена и RPG, обильно приправленные по настоятельной страшной, можно даже сказать, гнетущей хоррор-атмосферой. Причем она играла настолько важную роль, что многие гей-

меры считают эту игру именно «ужастиком», ставя ее в один ряд с такими шедеврами жанра хоррор, как *Alone in the Dark* и *Silent Hill*. И все-таки, мир игры был настолько продуманным, что в него хотелось верить, а возможность развивать персонажа по собственному усмотрению, просто-таки заставляющая игрока «сжиматься» со своим героем, настолько классно отработана, что мы не можем отказать System Shock у в причастности к жанру ролевых игр.

Многие люди, общавшиеся со Спектором в период с 1995 по 1997 год, отмечают его стремление заниматься собственными разработками. Годы работы под руководством одного из лучших специалистов игровой индустрии сформировали у него собственную точку зрения на то, какими именно должны быть компьютерные игры, и работа над System Shock'ом стали первыми шагами в избранном направлении. Довольно долгое время Юррен обвиняет пороги различных компаний и обвиняет многочисленных знакомых в надежде найти возможность (читать — получить финансирование) начать работу над собственным проектом. Причем, здесь следует заметить, что в 1997 году он уже никак не подходил под определение «молодой разработчик». С такими-то громкими проектами за плечами! И, тем не менее, некоторое время напряженные поиски не принесли желаемого результата.

К вершинам славы

Удача улыбнулась Спектору в сентябре 1997 года, когда судьба свела его с Джоном Ромеро и Тедом Уилсоном, предложившим ему возглавить независимое подразделение созданной ими компании *ION Storm*. Щедрое финансирование и полная автономия, которые были обещаны, давали возможность Спектору плынуть на все и вплотную заняться продвижением в жизнь своих новаторских идей. Чем, собственно, он и занялся. Дебют в качестве начальника собственной компании дался нашему герою нелегко. Ведь помимо чисто дилеверских задач, которые были Спектору не в новинку, ему пришлось ввязаться на себя и функции администратора. Причем не следует забывать, что причастность к компании *ION Storm*, название которой в то время, благодаря агрессивному пиару Ромеро, было «на слуху», добавляла нрядную долю ответственности. В течение полугода Спектор со товарищи, среди которых было немало его бывших коллег из *Looking Glass*, занимались разработкой концепции игры. То есть, сама концепция была понята изначально: Юррен собирался развить идею, заложенную в основе System Shock, и подарить геймерам игру, в которой сам игроку предоставлялась бы максимальная свобода выбора. Как развивать персонажа? Каким способом добиться желаемого результата? Специалистом в каком виде оружия стать? Все это оставалось на

откуп геймера. При этом Спектор даже слушать не хотел о нелинейном сюжете. Уже после выхода *Deus Ex*, а именно над разработкой этой игры Спектор работал в *ION Storm*, если кто-то вдруг не в курсе ☺, в одном из интервью Юррен сказал: «Я не знаю, что можно сказать по этому поводу в отношении всей игровой индустрии или отдельной ее части, но то что для меня и нашей компании, то, пока кто-либо не убедит меня в обратном, не буду считать, что линейное повествование — опора всей сюжетной линии и важна как часть того, что мы делаем. По ходу продвижения по практически линейной сюжетной линии игрок получает четкие указания касательного того, что он должен сделать и, кроме того, он получает даже больше... больше свободы в том смысле, что эти задания можно выполнять по-разному. Вот четкий путь, по которому делался Deus Ex... И, все-таки, нелинейность имеет место, не буду, конечно, а в каждой отдельной миссии».

Кстати, довольно интересен тот факт, что при разработке *Deus Ex*, команда Спектора столкнулась с трудностями прямо противоположными тем, с которыми сталкиваются большинство разработчиков. Если другим компаниям приходится в спешном порядке уменьшать размеры игрового мира и отказываться от запланированных фишек, то от нее требовалось прямо противоположное. «В Deus Ex мы хотели хорошо смоделировать небольшие помещения, а закончил тем, что включил в игру довольно большие пространства, которые были смоделированы так себе, и, как результат всего этого, дизайнеры создали несколько типов прохождения игры», — жаловался впоследствии Юр-

А знаете ли вы?

Что если в игре *Deus Ex* зайти в раздел Credits и ввести thereisnospoon, то Дентон посмотрит на мир глазами Нео. Все представит в первозданном виде, а именно — в виде бегущих зеленых цифр.

рен. Но увеличением игрового мира дело не закончилось. Оказавшись, изначально в игре была запланирована возможность «бескромного» прохождения, от которой также пришлось отказаться. Вот что говорит по этому поводу сам Спектор: «Были и другие неудачи: у нас появлялись мысли о том, как именно должна работать диалоговая система и каким образом разговоры должны влиять на игру, но все получилось не так, как нами было задумано. Мы не хотели, чтобы игроку необходимо в процессе игры кого-либо убивать — мы не хотели что-либо навязывать. Но все-таки навязали... Харви (Харви Смит — один из ближайших друзей Юррена Спектора, впоследствии возглавивший разработку *Deus Ex: Invisible War*. — Прим. ред.) говорит, что там был лишь один персонаж, которого нужно было убить, чтобы пройти игру, но я думаю, что в игре было три таких персонажа».



Именно так выглядели шесдевы прошлых лет

К сожалению, нам нигде не удалось найти информацию, которая объяснила бы, почему Спектор поместил героев Deus Ex в мир киберпанка. Никто ни разу не упоминал его увлечение романами Гибсона, Стерлинга и прочих «отцов» этого жанра литературы. Упоминается лишь, что поиск подходящего сеттинга велся очень кропотливо, и в итоге разработчики «остановились на "недалеком будущем"», насыщенном заговорами и политическими интригами». Да, на последние, интриги то бишь, делала особый упор: «Чтобы сделать максимально убедительную предисторию, разработчикам пришлось изрядно покопаться в подшивках журналов и газет, собирая публикации на подходящие темы, начиная со знаменитой Агеа-51 и убийства Кеннеди и заканчивая масонскими подделками в Денверском аэропорту и похищенными младенцами, поставляющимися в построенные по указанию Буша кафе для инопланетян».

Иакинше говорит, что разработка столь сложного проекта, как Deus Ex, шла далеко не гладко. Переход на новый движок (изначально игра разрабатывалась на движке Unreal, который позже был заменен на Unreal Tournament Engine. — Прим. ред.) добавил немало головной боли программистам. Временами возникали серьезные проблемы с персоналом, в частности, в отделе геймдизайна, что привело к недостаточной насыщенности геймплея в некоторых миссиях. Были и другие сложности. Ближе к концу разработки сильное психологическое давление начал оказывать громкий провал Daikatana. Ведь его тоже разрабатывала компания ION Storm, а большинство геймеров не видело особой разницы между ION Storm Dallas, возглавляемой Роме-ро, и ION Storm Austin, в которой трудился Спектор. Но в итоге разработчикам удалось с честью преодолеть все сложности и выпустить игру, которая заняла достойное место в «золотом фонде» компьютерных игр, собрав множество, без сомнения, заслуженных наград, начиная от всевозможных «Выборов редакции» и заканчивая «Играми года».

В многочисленных интервью, которые последовали после выхода игры, практически все члены команды в один голос заявляли, что столь шумный успех был бы попросту невозможен без Уоррена Спектора. Если послушать их восторженные отзывы о своем руководителе, то создается эдакий идеализированный образ «отца родного», который не только всегда готов помочь, но и вообще воспринимает проблемы своих сотрудников как свои собственные. «Уоррен Спектор — это один из самых замечательных людей, на которых я когда-либо в своей жизни работал. И не только, но один из самых представительных людей, которых я когда-либо встречал», — заявила Джейсон Энтони Франке, актер, озвучивавший в игре Джей Си и Пола Денто-на. Остальные сотрудники высказываются в том же духе.

По дорогам большого бизнеса

Deus Ex оказался не только очень хорошей, но и коммерчески прибыльной игрой. (А это, как мы хорошо знаем, далеко не всегда одно и то же. — Прим. ред.) Поэтому никого не удивил скорый анонс продолжения приключений полюбившихся героев. Все ожидали, что Deus Ex 2 будет полным аналогом своего предшественника, только лучше и интересней. Спектор не спешил разочаровывать фанатов. Хотя, возможно, его видение нового проекта мало отличалось от того, что ждали геймеры. Даже после того, как стало известно, что игра выйдет одновременно для платформ PC и Xbox и множество игроков во всем мире начали разрабатывать в том, что они пошли на поводу у «проклятых приставочников», Уоррен из всех сил старался успокоить игровую общественность, заявляя: «Мы верны PC в той же мере, что и Xbox. Да, многие обвиняют нас в том, что мы делаем чисто консольную игру. Однако вот что самое забавное — обладатель приставки пеняют нам откровенной PC шью направленностью». Но чем ближе был релиз, тем меньше оптимизма звучит в словах Спектора. В одном из интервью на вопрос, какую роль он играет в разработке Deus Ex: Invisible War, Уоррен ответил: «Мое участие в проекте заключается в том, что я наблюдаю за ходом работы и даю полезные советы. Меня довольно часто спрашивают, в чем же заключается моя работа, чем конкретно я занимаюсь, и прочую ерунду. Еще спрашивают, что в работе над проектом важнее всего. Что вызывает затруднения. Главным лично для меня является то, что я должен подвинуться и позволить Харви Смитту и его команде делать игру. Я довольно много трудился над Deus Ex, потратил на работу над ним кучу времени, и при мысли о том, что можно пережить это еще раз, меня бросает в дрожь. Я просто не хочу заниматься этим... Так что я пытаюсь по возможности не путаться у него под ногами». Из одной этой фразы можно понять, что что-то явно идет не так. Но что именно? То ли усталость навалилась, что абсолютно нормально после окончания сложного проекта, то ли Уоррен уже тогда знал то, что Invisible War мало в чем будет напоминать оригинальный Deus Ex. Окончание этой истории большинству из нас известно. Deus Ex: Invisible War не пришелся по душе ни PC-геймерам, ни их собратьям на Xbox. Но есть ли в этом вина Спектора? Думаем, на этот вопрос мы вряд ли сможем ответить.



Единственная неудача в жизни Мастера

Сегодня Уоррен Спектор исчез с игрового горизонта. По последним новостям, он покинул компанию Eidos (после закрытия принадлежавшей ей ION Storm) и организовал собственную фирму, которая планирует заняться разработкой некоего фантазийного проекта. На официальном сайте компании, кстати, он носит название Junction Point, висит объявление о наборе сотрудников и... все. Будем надеяться, что это временное затишье, и Уоррен Спектор еще порадует нас новым хитом. Ведь уж кто-кто, а он знает, как делать настоящие игры.

А вы хорошо знаете RPG?

Итак, дорогие читатели, предлагаем вам принять участие в нашем конкурсе. Конкурс, который, ясное дело, посвящен RPG. Правила его просты — имеются вопросы, к каждому из которых дается три варианта ответа. Ваша задача — выбрать правильный, отметить его крестиком или галочкой, а потом вырезать страницу и отправить ее нам по адресу: **03126, Киев-126, а/я 570/8 с пометкой «На конкурс по RPG».**

В конкурсе участвуют письма, пришедшие в редакцию **до 15 февраля.**

Среди финалистов — тех, кто, правильно ответил на все вопросы (вопрос №15 не в счет, © но мы просим на него ответить), — методом жеребьевки **будут разыграны** внешний **модем 56K Ascom** и **книги:** собрание «Весь Саймак», а также «Возвращение джигина» Василия Головачева (5 экз.) и «Анклавы» Вадима Панова (10 экз.).

1. Под именем Lord British скрывался:

- a) Уоррен Спектор ☐
- б) Дэвид Брэдли ☐
- в) Ричард Гарриот ☐

2. Рэймонд Фэйст писал сценарий для:

- a) компании Dynamix ☐
- б) компании Bethesda ☐
- в) компании Interplay ☐

3. Действие игры Ravenloft происходит в:

- a) Баровии ☐
- б) Боливии ☐
- в) Колумбии ☐

4. Раса клептоманов из Dragonlance называлась:

- a) Хоббиты ☐
- б) Боббиты ☐
- в) Кендеры ☐

5. Чей отец был космонавтом:

- a) Брайана Фарго ☐
- б) Ричарда Гарриота ☐
- в) Криса Тейлора ☐

6. Первая игра Gold Box-серии:

- a) Pool of Radiance ☐
- б) Dragonlance ☐
- в) Ultima ☐

7. Игра, основанная на романе Кейт Новак и Джеффа Габба «Лазурные оковы», называлась:

- a) Champions of Krynn ☐
- б) Curse of the Azure Bonds ☐
- в) Wolfenstein 3-D ☐

8. Troika Games создала:

- a) две игры ☐
- б) три игры ☐

в) не было такой компании ☐

9. Последняя игра Sir-Tech Canada называлась:

- a) Wizards & Warriors ☐
- б) Swords & Sorcery ☐
- в) Wizardry 8 ☐

10. С каким кланом в «Вампирах: Маскарад» никто не хотел иметь дел:

- a) Brujah ☐
- б) Malkavian ☐
- в) Toreador ☐

11. Что изначально означало имя злого бога Тамриэля, Дагот Ура:

- a) название города ☐
- б) название острова ☐
- в) название вулкана ☐

12. На внутренней стороне коробки с какой игрой красовалась надпись «Remember Wasteland?»:

- a) Fallout ☐
- б) Arcanum ☐
- в) Wasteland ☐

13. Джон Ван Каненгхем отец:

- a) серии Might & Magic ☐
- б) серии Wizardry ☐
- в) Леонарда Боярски ☐

14. Кто из родственников Вика, персонажа игры Fallout 2, жил в Vault City:

- a) дочка ☐
- б) внучка ☐
- в) теща ☐

15. Спецвыпуск вышел:

- a) хорошим ☐
- б) плохим ☐

[illegible][illegible][illegible]

Еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№01-02 (215-216). 02.01.2006.

Тираж: 12 300. Цена договорная.
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.

Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307.
Учредитель: ООО «К-Инфо»
info@mycomp.com.ua

Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка

© «Мой компьютер», 1998-2006.

Издатель: Издательский дом «Мой Компьютер»
г. Киев, ул. Качалова, 6

Для писем: 03126. Киев-126, а/я 570/8

Издатель: Михаил Асташинков.

Главный редактор: Татьяна Кохановская.

ник информ отдела: Василий Попов.

руководитель отдела Х: Дмитрий Лысенко
руководитель ПЗВР: Андрей Смирнов

Вентиляционных систем: Валерий Народинский

ответственный редактор: Федор Сергеев.

Структурные редакторы: Анна Китаева,

Данила Перцов.
Корректор: Полина Акулова

Верстка: Дмитрий Василенко,

художник: Андрей Шмаркатюк.

р по маркетингу и PR: Борис Сидов.
Владимир О. (Ф)

Реклама: Олег Федоров,
Валентина Маркович-Колосенко

Офис-менеджер: Тамара Залвонова

Отдел маркетинга: Надежда Николаева,

Роман Бураковский.

Отдел полиграфии: Алексей Асташкин

Сбыт: Ларика Остаповская, Анна Аядюкова.

Экспедирование: Михаил Ковальчук.

Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.
Техническая поддержка: ICD «IT Park»

Техническая поддержка: ISP «Pi-Park»
 отовывод: ООО «Мироз», тел.: (044) 247-4438

Печать: друкарня ТМ "Мандарин"

ОВ "Видавнича група "Експрес", (Львівська обл.,

Іворівський р-н, с. Рясне Руське, вул. Свободи 5)
— (0373) 07 4749

TEL (0322) 97-4760.

Уяви майбутнє своєї компанії.
Та втілюй мрії у життя.



Увага! Спеціальна ціна
до 15.12.2005
675 у.о.*



До 15.12.2005
379 у.о.*

Інвестуй у ПК **artline™h**, що презентують
процесор Intel® Pentium® 4 з технологією HT

Професійний ПК **artline™h 600**

- Pentium 4 630J 3.0GHz w/HT technology
- i915P/ICH6R
- Архітектура PCI Express
- NVIDIA GF6200TC w/256MB ефект. пам'яті
- 1GB Dual Channel DDR400
- 2xSATA 80GB HDD, RAID 0, 1
- CD-RW/DVD-ROM COMBO Drive
- 8ch High Definition Audio
- Marvell PCIe Gigabit LAN

Набір програмного забезпечення для запису
дисків, роботи з медіаконтентом, антивірус



ISO9001 • UkrSEPRO • CERTIFIED

Функціональний ПК **artline™h 500**

- Pentium® 4 506 2,66GHz w/HT technology
- i865G/ICH5
- Intel Extreme 2 video on-board + AGP8x
- 512MB Dual Channel DDR400
- 40GB HDD
- DVD-ROM
- 6ch. Audio
- 10/100Mbit LAN

Компактний вишуканий корпус

*без урахування вартості ОС, розрахунок у грн по комерційному курсу долара США

TechnoPark

03035 Київ
вул. Солом'янська 1, 9-й пов.
artline@technopark.ua
Спеціальні умови для оптових замовників

www.technopark.ua
(044) 594-15-25



Найкращий швидкісний ІНТЕРНЕТ



для геймерів!

http://

швидкість до 2 Мбіт/сек.

Твій постріл у 60 разів швидше!

[WWW.VOLIA.COM](http://game.volia.com)



541-9040

БЕЗ ВИХІДНИХ З 8:00 ДО 22:00

- Підключення від 1 грн
- Без використання телефонної лінії

- Без необхідності придбання додаткового обладнання
- Стабільна швидкість – до 2 Мбіт/сек.

тарифний план «Динамічний»

Легкий тарифний план «Динамічний»
– чим більше Інтернету,
тим менша плата за мегабайт!!!

Нові
домашні тарифи*

25 грн/міс.

Зарубіжжя - від 20 коп./Мб
Україна - від 1 коп./Мб