мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Специальный выпуск №1 (3), март-апрель

ВСЕ О RPG

Prestigio*

МОБІЛЬНІ КОМП'ЮТЕРИ І LCD-МОНІТОРИ

Hi Tech - Hi Style

ВИСОКИЙ СТИЛЬ ВИСОКИХ ТЕХНОЛОГІЙ

www.prestigio.ru

DISTRIBUTED BY ASBIS**
www.asbis.com.ua

ПАРТНЕРИ:

МОНІТОРИ:

Вектра-сервіс	(044) 249-7368
Діавест	(044) 455-6655
Корифей	(044) 451-0242
Ліана	(0432) 52-3027
МДМ	(044) 464-5555
Нафком	(044) 241-9540
Неолоджик	(048) 728-3728
НЕП	(062) 381-0060
Протон	(0642) 61-0999
РИМ 2000	(0562) 360-300
Санторин	(056) 370-6948
Сміт	(057) 702-0472
Спін Вайт	(044) 242-3199
Стек-комп'ютер	(0322) 403-434
Техніка для бізнесу	(0322) 989-500
ТіД	(0482) 375-222
Флеш	(062) 381-7600

НОУТБУКИ:

Валтек	(044) 246-4343
Діавест	(044) 455-6655
Інтертек	(044) 206-0533
МДМ	(044) 464-5555
НЕП	(062) 381-0060
Сміт	(057) 702-0472
Стек-комп'ютер	(0322) 403-434
ТіД	(0482) 375-222

Сервісний центр: Епос (044) 462-5268

ПРЕДСТАВНИЦТВА:

Дніпропетровськ	(056) 370-2390
Донецьк	(062) 335-3748
Львів	(0322) 70-8207
Одеса	(048) 728-7600
Сімферополь	(0652) 52-7432
Харків	(0572) 19-4825

**АСБІС - офіційний дистрибутор

* ПРЕСТИЖІО

INTRO

В ролевые игры не играют. В них *отыгрывают роли*. Это главное правило для любого RPG'шника.

Потому что, если копнуть глубже, становится ясно, что на самом деле RPG – никакие не игры. Потому как на самом деле каждая хорошая «ролевая игра» представляет собою *путевку в сказку*. В удивительные миры, где нет места серым будням, где правит магия, а в поднебесье вместо ворон парят могущественные драконы.

В этих невероятных мирах можно стать кем угодно – бедным торговцем или потомком древнего божества. Прожить жизнь, полную приключений и опасностей, жизнь, где новый день не похож на предыдущий, жизнь, где каждый час может оказаться последним. Именно здесь человек может ощутить себя действительно свободным.

Да, RPG – это не что иное как сказки, в которые играют как взрослые, так и дети.

Ролевые игры позволяют хоть ненадолго убежать от серости, проблем и других «подарочков» объективной реальности.

Содержание

Библия

D&D: история, философия, флейм — 2

CRPG has you, или Новая буква – как палка в колесе — 10

Цитадель

(Бес)платный сыр online — 16

На вкус и цвет — 20

Три слова о третьей редакции — 24

Самый страшный монстр — 28

Святилище

Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark — 30

Final Fantasy: Бесконечная история — 38

Последняя фантазия в Online — 48

Звездный океан — 50

StarWars: Knights of the Old Republic — 52

Magic: The Gathering: Королева настольных игр — 56

Diablo II: The Lord of Destruction — 60

DII: LOD – Твой любимый персонаж, или Как начать игры — 64

Умные вещи о Diablo II — 74

Краткий бестолковый словарь — 80

история, философия, флейм

Вступление и прочая чушь

Седые мудрецы и прочие атцы утверждают: кто старое помянет – тому сходу в глаз. Другие шибко умные философы с большой дороги свято верят: народ, не знающий своей истории, лишен будущего. Так пусть все умники мира сего самостоятельно выясняют, кто прав, кто – не очень. А истина по-прежнему будет «где-то там».

Но оставим в покое концептуальные основы бытия всего сущего и поговорим о ролевых играх. Так или иначе, но хоть немного рассказать об истории возникновения и развития этого замечательного социально-культурного феномена все равно придется.

Основной предпосылкой для возникновения РПГ послужило бурное развитие боевой фантастики, а также эпического и героического фэнтези (если быть более точным, то именно героическому фэнтези обязан своим появлением РПГ). Понятное дело, развитие не было бы бурным без повального увлечения широких народных масс литературой дан-

ной направленности. Не последнюю роль в этом безобразии сыграл профессор Толкиен.

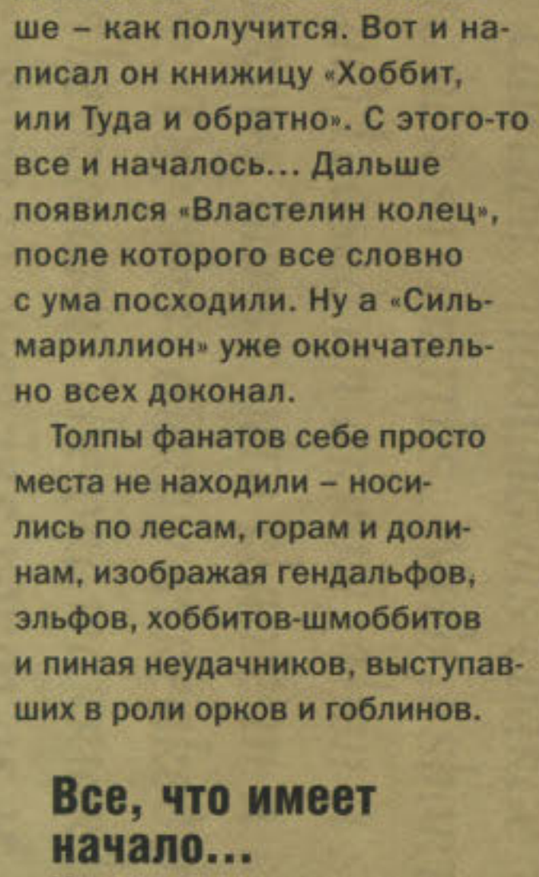
Ну, раз уж было упомянуто имя Профессора, то речь, понятно, сейчас пойдет именно о нем.

Итак, все началось с того, что Дж. Р. Р. Толкиен очень даже неслабо увлекся всякими там мифами, легендами и прочими эпосами да народными фольклорами. Ну, что сказать, нравилось ему это дело. И уж очень хотелось профессору стать легендой. Для начала – живой, а дальше – как получится. Вот и написал он книжицу «Хоббит, или Туда и обратно». С этого-то все и началось... Дальше появился «Властелин колец», после которого все словно с ума посходили. Ну а «Сильмариллион» уже окончательно всех доконал.

Толпы фанатов себе просто места не находили – носились по лесам, горам и долинам, изображая гендальфов, эльфов, хоббитов-шмоббитов и пиная неудачников, выступавших в роли орков и гоблинов.

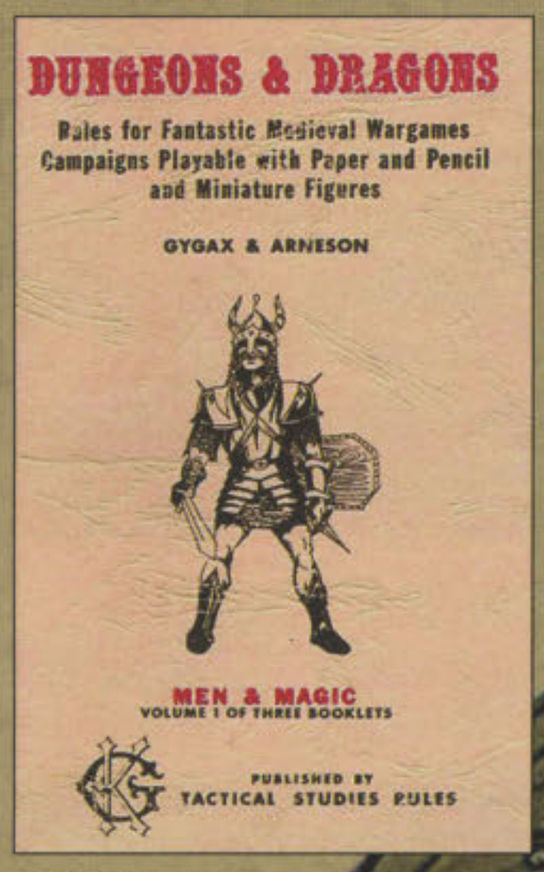
Все, что имеет начало...

И вот под влиянием всего толкиеновского (и не очень) простой брокер из Чикаго по имени Гари Гигакс (Gary Gygax) со своим приятелем Дейвом Эрнесоном (Dave Arneson)



Дейв Эрнесон (Dave Arneson)

Гари Гигакс (Gary Gygax)



и при участии еще нескольких товарищей создали в далеком 1973 году простую и в то же время интересную игру, получившую название **Dungeons& Dragons**. Название это, кстати, было придумано Мери Гигакс, женой Гари, также принимавшей участие в создании всей этой прелести.

Именно тогда и были сформированы основы основ – тот самый «скелет» D&D, который вот уже столько времени остается практически неизменным.

Стоит также упомянуть, что никаких Forgotten Realms и прочего добра тогда и в помине не было.

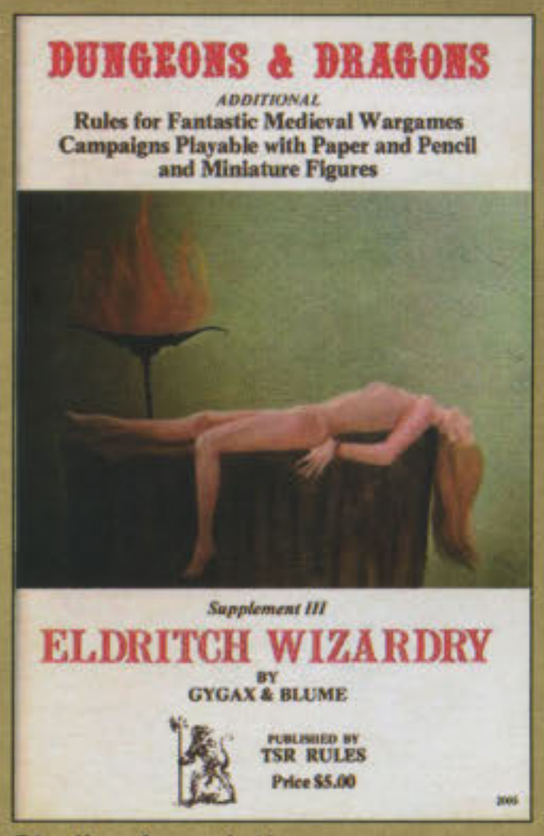
Действо игры происходило в якобы средневековой Европе, основные элементы которой были взяты из романов Пола Андерсона. Доминирующее положение

позаимствована из произведений Майкла Муркока, а система использования заклинаний и некоторые другие штуки – аккуратно содраны у Джека Венса. Полный список заимствований сам по себе довольно обширен, так что оглашать его полностью не имеет смысла.

Классов персонажей тоже было не много, а всего-навсего три: *Маг*, *Воин* и *Клирик*. Маг был слаб и немощен, но отличное владение магией уравновешивало все его физические недостатки; воин же, наоборот, был напрочь лишен магических свойств, зато обладал силой быка, отлично управлялся с оружием и имел наибольший запас HP. А клирик представлял собою нечто среднее между воином и магом.

Игроки могли выбрать один из трех типов мировоззрения: добро, зло или нейтральность – хотя на тот момент особой роли все это не играло, потому как игроки любого элайнмента условно приравнивались к некому абстрактному Добру, а все монстры, с которыми они сражались,– к Злу.

В общем, вскоре создателями D&D была создана – на основе клуба «Lake Geneva Tactical Studies Association» – компания TSR (Tactical Studies Rules), которая на протяжении многих лет занималась усовершенствованием и расширением существующего свода правил. Согласно мнению официальных историков из «Wizards of the Coast», это произошло в том же 1973 году.



А примерно через год был опубликован несколько доработанный и расширенный свод правил. Это и был тот самый легендарный **Grayhawk**, в котором появился новый класс – *Вор* (Thief).

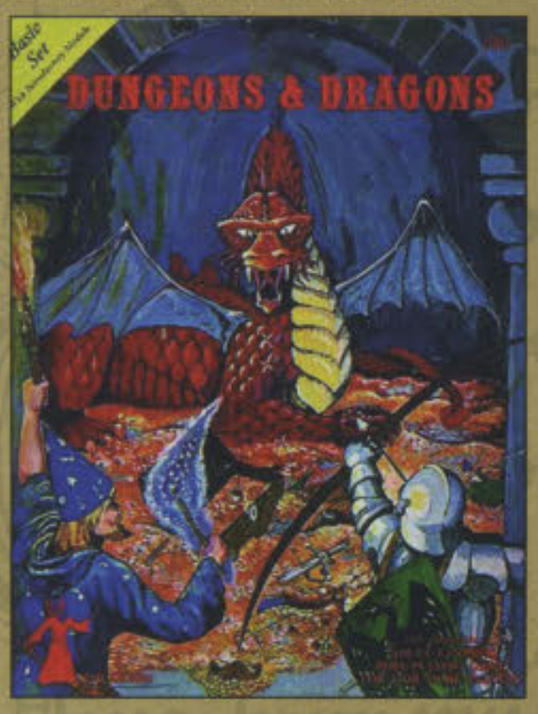
Впрочем, невзирая на постоянные исправления и дополнения, кое-что остается неизменным и по сей день: шесть базовых характеристик, спасброски, набор опыта и повышение уровней, а также основные принципы ведения боя.

Вскоре появился буклет «Blackmoor», где было представлено еще два класса: *Монах* (Monk) и *Наемный убийца* (Assassin). В «комплект поставки» входил также самый первый официальный модуль «Temple of The Frog». Спустя некоторое время появился «Eldritch Wizardry», где был представлен еще один класс, *Друид* (Druid), и давалось понятие о психонике (psionics)…

Именно в этом месте стоит прервать нить повествования и сделать очень важное замечание.

Все дело в том, что ролевые игры той поры были не совсем *ролевыми* в современном понимании этого слова. А все потому, что игровой процесс представлял собою исключительно хождение по подземельям, борьбу с монстрами, обезвреживание ловушек и дележ найденных сокровищ. То есть игроки, ведомые DM'ом, заходили в подземелье, чтобы замочить всех чудищ, открыть все двери, рассовать по карманам содержимое сундуков – и в конечном итоге добраться до самой последней комнаты, прибить самого главного и злобного монстра, забрать его сокровища, выйти из подземелья, пожать друг другу руки и разбежаться по домам. Да, это был самый обычный «dungeon crawl» (хождение по подземельям) –

и не что иное. Отыгрыш роли сводился к выполнению определенного набора действий, доступных тому или иному классу. Таким образом, приключение было



изначально ориентировано на победу, и никакого пафоса, романтики и других высоких материй не было и в помине.

Народ с превеликим энтузиазизмом воспринял творенье Гари Гигакса – и развитие ролевиков на начальном этапе было бурным, но очень спонтанным. В результате в оригинальном своде правил было найдено немало огрехов.

Чисто продвинутые драконы

Так вот, все самое интересное началось в 1977 году, когда Гигакс и Эрнесон решили хоть немного подправить и систематизировать сделанное ранее, а заодно и опубликовать некоторые свои наработки. Именно тогда «Dungeons&Dragons» стали «Advanced». Нет, это не означало, что в подземельях было проведено электричество и начали курсировать поезда, и, уж тем более, это не значило, что все драконы обзавелись реактивными двигателями и титановой чешуей.

Просто игроки начали мыслить более широко и, соответственно, стали требовать гораздо большего, чем им могли предложить в TSR Inc. В общем, народ понемногу начал интересоваться окружающим миром, его географией, историей, мифологией, культурой.

Игрокам хотелось знать, какими судьбами их занесло в то или иное подземелье, откуда взялись населяющие его монстры, почему они не передрались между собой и отчего это они нападают. И таких вопросов было много, очень много.

В результате концепция псевдоисторического европейского средневековья как основного игрового мира медленно, но уверенно начала предаваться переосмыслению с последующей переработкой.

Один за другим стали появляться легендарные миры *Dragonlance*, *Forgotten Realms*, *Dark Sun*, совершенствовался также и «персональный» мир Гари Гигакса – *Greyhawk*.

Система D&D продолжала стремительно развиваться и завоевывать популярность, исправно принося немалую прибыль в казну TSR.

Во время своего пребывания в Калифорнии Гигакс, помимо всего прочего, занимался созданием мультсериала, который назывался (естественно!) «Dungeons&Dragons», но с оригинальной игрой имел очень мало общего. Кроме того, были запущены в производство весьма интересные серии комиксов по мотивам D&D.

Но наиболее удачным во всех отношениях оказался симбиоз игровой и художественной литературы. Дело в том, что, помимо руководств и справочников, появилось множество романов, повестей и рассказов, действие которых происходило в игровых мирах D&D. Иногда такие книги

или серии книг представляли собой запись в художественной форме действий партии приключенцев во время прохождения того или иного игрового модуля. Иногда, наоборот, сам модуль создавался по мотивам понравившейся книги. В любом случае, такое хитросплетение игровой составляющей и художественной литературы позволяло гораздо сильнее заинтересовать аудиторию особенностями мира и дать человеку возможность отождествить себя с полюбившимся героем. Кроме того, все описанные в книгах собы-

щего) и Monster Manual (описание монстров), но и довольно много дополнительной справочной литературы вроде Survival guide (инструкции по выживанию) и т. п.

Следует также учесть, что почти все мелкие изменения и дополнения печатались в журналах, издаваемых TSR. Игрокам и DM'ам каждый раз приходилось шуршать огромными стопками периодики, что очень затрудняло поиск необходимой информации и негативно влияло на игровой процесс. Многие высказывались против этого хаоса с элементами видимого порядка – и в результате руководство TSR понемногу прониклось идеей очередного глобального редактирования D&D.

Кстати, о руководстве. В 80-х годах прошлого века в его рядах произошли весьма неприятные изменения. К власти пришли два брата-акробата – Байан и Кевин Блюм (Brian & Kevin Blume). Гари Гигакс потерял финансовый, организационный и творческий контроль и в качестве руководителя одной из дочерних компаний был отправлен в «ссылку» на западное побережье США.

В 1984 году у TSR возникли существенные неприятности в виде долгов в размере 1,5 миллионов вечнозеленых американских долларов, кроме того, немало народу открыто выражало недовольство политикой Блюмов. И Гигакс вернулся в «большой бизнес», чтобы навести хоть какой-то порядок. И в течение года таки навел его. Братья Блюм с треском вылетели из TSR, но напоследок успели подложить всем огромную свинью, продав свои акции Лоранне Вильямс (Lorraine Williams). Гигакс пытался доказать, что сделка была не совсем легальной, однако совет директоров решил иначе.

Именно правление этой фурии Вильямс впоследствии и привело к банкротству компании. В 1985 году – после многих конфликтов с Вильямс – Гари Гигакс окончательно покинул компанию. Новое же руководство, даже не удосужившись разобраться во всех тонкостях сложившейся ситуации, сходу развило бурную деятельность. Как минимум, из принципа – дабы доказать, что, даже не разделяя убеждений отцов-основателей,

они тоже «шо-то могут». И это было второй предпосылкой к началу работ по переделке всей игровой системы.

И, наконец, третья причина реформирования AD&D, которая, кстати, остается актуальной и по сей день. Актуальной, потому что отморозки, к сожалению, всегда были, есть и будут.

Вот сейчас ругают компьютерные игры. За что, спрашивается? За то, что всегда найдется придурок, который подложит свинью всем нормальным людям. Все, наверное, помнят историю о том, как один идиот зарезал другого игрока в «Counter-Strike», или о том, как два малолетних дегенерата устроили в школе пальбу, а потом благополучно застрелились? (И никто особо не интересовался, откуда у отморозков берется оружие, где они учатся им пользоваться и так далее.)

Следует припомнить: до того как начали ругать компьютерные игры, точно так же ругали кинематограф (к примеру, за то, что некий идиот, насмотревшись фильмов о Супермене, тоже решил немного полетать – да и сиганул с крыши небоскреба… результат, понятное дело, оказался плачевным). В общем, поборникам нравственности и высокой морали всегда было чем заняться – не меньше, чем ролевым играм и D&D, доставалось когда-то и вполне, казалось бы, безобидным комиксам. И все практически по тем же причинам, что и кинематографу и компьютерным играм.

А все потому, что отморозки были, есть и будут всегда.

И если учесть склонность американских подростков к суициду, предрасположенность к излишней жестокости и насилию, а также их депрессивность и так далее, нетрудно догадаться, что с ростом популярности D&D оказались в центре внимания – из-за ряда громких судебных процессов, косвенно связанных с ролевиками.

Не обошлось и без желтой прессы. Безмозглые папарацци, проведя «независимое журналистское расследование», пришли к «гениальному» выводу, согласно которому любители RPG есть не что иное, как еще одна разновид-

Попытка № 2 и начало конца

Шло время, и из-за большого числа дополнений, мелких корректур и так далее игровая система стала приобретать весьма неясные и расплывчатые очертания, а кое-где даже начали возникать противоречия. Для процесса игры требовались уже не только Player's Handbook (руководство игрока), Dungeon Master's Guide (справочник ведущего), если они, конечно, хоть как-то вписывались в общую картину, автоматически становились частью истории этого мира, что тоже являлось бесспорно интересной находкой.

ность сатанистов. И действительно, на минутку представьте себе картину: на дворе ночь, а в мрачной полутемной комнате (особой популярностью пользовались всякие заброшенные развалины, чердаки и подземелья) сидит кружочком куча народу и сосредоточенно произносит непонятные слова, совершает странные телодвижения… Чем не сатанисты? Именно так сдуру и решили люди, абсолютно не знакомые с D&D.

В 1984 году Джек Чик (Jack Chick), человек уважаемый и религиозный, известный также как автор нескольких религиозных трактатов, бегло просмотрел пару книг по D&D и нашел их не только не богоугодными, но и просто отвратительными. Его поддержали многие клерикальные круги и всякие религиозные фанатики – взвились на дыбы и давай с пеной у рта проклинать и порицать TSR.

И вот тут-то на всех, кто был хоть как-то связан с ролевыми играми, обрушился шквал обвинений в сатанизме, богохульстве, оккультизме и прочей «ереси».

Особо преуспела в борьбе с ролевиками некая Пэт Пуллинг (Pat Pulling), чей сын застрелился из-за нездорового психологического климата в семье. Миссис Пуллинг, проигнорировав очевидное, обвинила во всем ролевые игры, связав самоубийство сына с проклятием, наложенным на него в ходе прохождения очередного модуля.

Под предводительством этой мадам ортодоксальные ненавистники D&D создали организацию под названием «B.A.D.D.» (Bothered About Dungeons&Dragons), которая длительное время запугивала простых обывателей и пыталась «доказать» общественности вредность влияния D&D на подрастающее поколение.

В результате имидж TSR пострадал, и очень сильно – что, в свою очередь, грозило компании еще большими финансовыми неприятностями. В общем, в связи со всем перечисленным выше руководство TSR решило провести еще одно глобальное редактирование свода правил.

И вот в феврале 1989 года увидела свет вторая редакция AD&D. Базовым миром был провозглашен Forgotten Realms, созданный Эдом Гринвудом (Ed Greenwood) в 1987 году, и являвшийся своеобразной суммой представлений среднестатистического ролевика о фэнтезийном мире.

Чтобы как-то восстановить основательно подпорченную репутацию и хоть немного угомонить разбушевавшееся духовенство и прочих общественно-политических злодеятелей, из бестиария были убраны почти все «негативные» слова и понятия. Так, было изгнано понятие «дьявол», а использование слова «демон» свелось к минимуму. Эти термины были заменены другими, более труднопроизносимыми и напрямую не связанными с христианской религией.

Такая «маскировка», как ни странно, внесла в демонологию D&D немало нового и интересного – взять хотя бы Кровавую войну демонов (Blood War) и проработку других планарных разборок между нечистью.

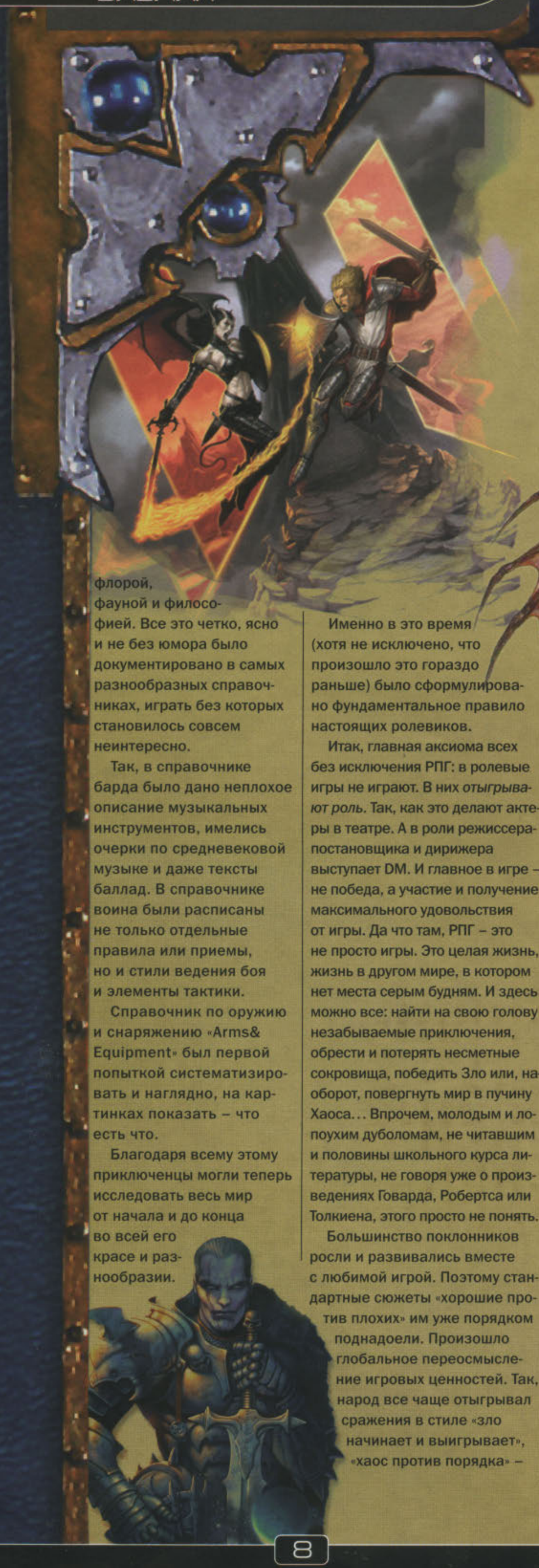
Исчезли также рецепты по приготовлению и применению пентаграмм, магических треугольников и прочих волшебных прибамбасов для установления контактов с существами из других планов.

Из списка доступных рас были убраны полуорки; кроме того, был упразднен такой подкласс вора, как Наемный убийца (Assassin).

Помимо наемного убийцы во вторую редакцию не попали такие классы, как Варвар и Кавалер,– но уже по причине слабой популярности. Зато Бард теперь выделился в отдельный класс.

Вторая редакция во многом коренным отличалась от AD&D – в основном, благодаря упрощению правил. К примеру, были убраны многие элементы системы боя, а сложную систему расчета попадания по таблицам заменил принцип THAC0.

Теперь практически все игровые миры расширились далеко за пределы абстрактных подземелий или мрачных чертогов злобных тиранов, они наконец-то обрели полноту и многогранность, обзавелись собственной историей, культурой, географией, этнографией, религией,



флорой, фауной и философией. Все это четко, ясно и не без юмора было документировано в самых разнообразных справочниках, играть без которых становилось совсем неинтересно.

Так, в справочнике барда было дано неплохое описание музыкальных инструментов, имелись очерки по средневековой музыке и даже тексты баллад. В справочнике воина были расписаны не только отдельные правила или приемы, но и стили ведения боя и элементы тактики.

Справочник по оружию и снаряжению «Arms& Equipment» был первой попыткой систематизировать и наглядно, на картинках показать – что есть что.

Благодаря всему этому приключенцы могли теперь исследовать весь мир от начала и до конца во всей его красе и разнообразии.

Именно в это время (хотя не исключено, что произошло это гораздо раньше) было сформулировано фундаментальное правило настоящих ролевиков.

Итак, главная аксиома всех без исключения РПГ: в ролевые игры не играют. В них *отыгрывают роль*. Так, как это делают актеры в театре. А в роли режиссера-постановщика и дирижера выступает DM. И главное в игре – не победа, а участие и получение максимального удовольствия от игры. Да что там, РПГ – это не просто игры. Это целая жизнь, жизнь в другом мире, в котором нет места серым будням. И здесь можно все: найти на свою голову незабываемые приключения, обрести и потерять несметные сокровища, победить Зло или, наоборот, повергнуть мир в пучину Хаоса… Впрочем, молодым и лопоухим дуболомам, не читавшим и половины школьного курса литературы, не говоря уже о произведениях Говарда, Робертса или Толкиена, этого просто не понять.

Большинство поклонников росли и развивались вместе с любимой игрой. Поэтому стандартные сюжеты «хорошие против плохих» им уже порядком поднадоели. Произошло глобальное переосмысление игровых ценностей. Так, народ все чаще отыгрывал сражения в стиле «зло начинает и выигрывает», «хаос против порядка» – с добавлением многих дополнительных условий.

Сюжеты ролевиков стали приобретать все более социально-психологическую, детективную или даже любовно-драматическую направленность.

Понятное дело, такая тенденция требовала создания модулей или миров нового поколения. И таковые были созданы. Первой ласточкой стал модуль Ravenloft, написанный создателями «Саги о копье».

Модуль (а затем и сеттинг) представлял собою стилизацию под готический роман ужасов, и основной задачей партии являлось элементарное спасение собственной шкуры, а вовсе не борьба

со Злом, которого было более чем достаточно.

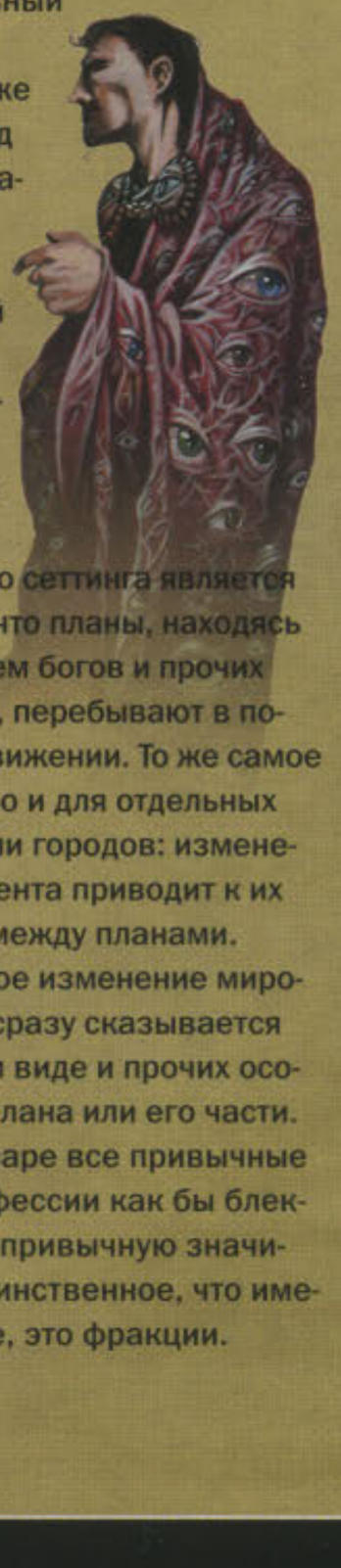
Ravenloft – эдакое жуткое местечко, густо населенное оборотнями, вампирами и прочей нечистью и надежно скрытое от взглядов небожителей (вследствие чего здесь вообще не действуют многие заклинания священников или же эффекты от этих заклинаний носят непостоянный характер).

Другим интересным, на наш взгляд, сеттингом новой волны был Dark Sun. С точки зрения современности его можно охарактеризовать как фэнтезийный Fallout – мир, почти полностью разрушенный глобальной магической катастрофой и заселенный странными существами. Так, хафлинги в Dark Sun – это дикие и безжалостные пигмеи-каннибалы; дварфы все поголовно лысые, но по-прежнему работящие; эльфы сильно смахивают на арабов-кочевников; а гигантские разумные богомолы и полугиганты органично дополняют оригинальную и мрачную картину.

В опустошенном мире Dark Sun наблюдается очень интересное двоякое отношение к магии: с одной стороны, все правители – поголовно маги и часто прибегают к колдовству, с другой – большинство обитателей планеты не забывает о том, что именно магия виновата в гибели их родины, а потому сторонится любого колдовства. Зато психоника, в отличие от других миров AD&D, рулит тут на полную катушку.

И, понятное дело, просто невозможно не упомянуть громким добрым словом о такой примечательной вселенной, как Planescape.

Этот очень стильный и специфический сеттинг посвящен всем планам бытия, кроме первичных, к которым относятся Внешние и Внутренние планы, Астральный и Эфирный план, а также Сигил, Город Врат и Порталов, являющийся неофициальной столицей этой мультивселенной. Отличительной особенностью этого сеттинга является также и то, что планы, находясь под влиянием богов и прочих высших сил, перебывают в постоянном движении. То же самое справедливо и для отдельных регионов или городов: изменения элайнмента приводит к их движению между планами. Причем такое изменение мировоззрения сразу сказывается на внешнем виде и прочих особенностях плана или его части.



В Planescape все привычные расы и профессии как бы блекнут, теряют привычную значимость. И единственное, что имеет значение, это фракции.

Фракции – это группы существ самых разных рас и планов, которые объединены по типу мировоззрения и других убеждений.

Следует отметить, что из всех AD&D-миров Planescape – самый «взрослый». Здесь очень много философии, сложных морально-этических проблем и парадоксов, которые заставляют о многом задуматься. Как и в Ravenloft, в этом мире невозможно выиграть.

Разумеется, были и другие, не менее интересные сеттинги (вроде Birthright, с которым мы, к сожалению, так и не смогли ознакомиться).

И все это было хорошо. А вот остальное было, мягко говоря, очень плохо.

Конец?

Итак, нагло забив на совесть и главного редактора, позволим себе толкнуть еще одну умную мысль.

История человеческого бытия – штука весьма интересная и довольно странная. Вот размеренно тикают часы Истории. Тикают себе, такают... Но стоить только заглянуть в исторические хроники, как начинает казаться, что на стыках эпох время словно ускоряет свой бег.

Что ни час, то открытие, что ни день, то катастрофа... войны, революции, конфликты... взлеты и падения, смута и прочие напасти... Люди как будто выпускают всю дурь и злобу наружу. В общем, в политике TSR средины 90-х тоже было предостаточно глупостей и ошибок.

Так, компания объявила своим поклонникам... самую настоящую войну. Огромный штат юристов без устали следил за неукоснительным соблюдением всех копирайтов, патентов, авторских прав и прочей лабуды. Они закрывали фанатские сайты, беспощадно пресекали любое народное творчество на D&D'шную тематику. Дело дошло до того, что игроки старались избегать разговоров на ролевые темы даже в конференциях Usenet.

Влетело даже Гари Гигаксу, который не выдержал и решил взяться за старое, создав новую ролевую систему Dangerous Journeys». TSR выкупила все права на нее, тем самым устранив конкурента. По словам самого Гигакса, «это была та самая соломинка, которая сломала спину верблюду».

Но и внутри компании конфликтов было не меньше. К примеру, был потерян столь горячо любимый многими Кринн: покидая компанию авторы, работавшие над сериалом «DragonLance», позаботились о том, чтобы TSR осталась «у разбитого корыта» – в конце последней написанной ими книги Кринн разлетелся на мелкие кусочки, что сделало невозможным дальнейшее развитие этого игрового мира.

В 1995 году из-за очередных ошибок в политике компании было прекращено сотрудничество с фирмой «Strategic Simulations Inc.», которая являлась официальным дистрибутором компьютерных игр на базе D&D.

В 1997 году общий долг TSR составлял 26,5 миллионов долларов США, а угроза банкротства превратилась в жестокую реальность. И казалось, уже ничто не в силах спасти Dungeons&Dragons...

Show must go on...

Но в самый последний момент TSR была куплена конкурирующей компанией «Wizards of the Coast», известной своей карточной коллекционной игрой «Magic: The Gathering».

Новые хозяева быстро и критически произвели оценку текущего положения дел. Произошла очередная смена руководства, после которой было объявлено о начале работ над третьей редакцией правил под общим девизом «назад к Dungeons& Dragons».

Более того, «Wizards of the Coast» не поленились вернуть в строй старую гвардию – Гигакс и Эрнесон снова получили возможность заниматься делом всей своей жизни.

И вот в 2000 году появилась столь долгожданная «D&D 3d edition», которая, по мнению экспертов (вроде нас), является самой лучшей, несмотря даже на некоторые недостатки.

Третьей редакции посвящена отдельная статья спецвыпуска, так что на этой оптимистической ноте и закончим первую часть краткого исторического очерка.

CRPG HAS YOU,

или Новая буква – как палка в колесе

а уж, правду говорят: лень – двигатель прогресса.

В ролевых играх очень много времени уходит на рутину в виде элементарной математики. Вот и посетила одну буйную и, наверное, чересчур умную голову замечательная идея – делать все расчеты с помощью персонального компьютера. А раз кампухер – железный и все стерпит, то через некоторое время было решено доверить ему и остальные функции DM'а.

И тут возникла проблема, решить которую не могут и по сей день. Даже самый навороченный компьютер не в состоянии заменить живого человека на должности DM'а. Помочь – да, но чтоб полностью заменить – нет, нет и еще раз нет. Хороший DM сначала по самые уши утопит партию в неприятностях, а потом, поудобнее ухватившись за эти самые партийные уши, начнет вытаскивать всех из беды.

В компьютерных RPG почти полностью отсутствует элемент неожиданности, к тому же глупые компьютерные мозги можно элементарно обхитрить, тогда как надуть DM'а весьма проблематично. Компьютер не умеет импровизировать, поэтому сюжет почти всех CRPG был, есть и будет линейным – отклониться от основной линии, к сожалению, просто невозможно. Представьте себе ситуацию: партия героев по поручению местного князька собирается на охоту за порядком доставшими всех вампирами. Все уже, как говорится, «на чемоданах» и ждут только мага (парень болеет, у него температура, но на игру, тем не менее, он приперся), который в спешке распихивает по карманам свитки и по ходу дела разливает магические эликсиры. Под конец он решает чуть-чуть подправить магический жезл, но впопыхах неправильно произносит закли-

нание. Трах-бах! бум-бац!.. искры, дым – и вот остальные приключенцы видят, что их товарищ превратился в маленькую визгливую обезьянку… Вор, у которого на волшебника был большой зуб, криво улыбаясь, пытается поймать визгливого примата и оттяпать ему хвост. Теперь, ясное дело, уже не до вампиров. Больного игрока-мага – домой, лечиться, мартышку – под опеку священника (он True Natural и все стерпит, хоть и сделан из мяса☺), а самим – искать способ расколдовать товарища…

Или вот еще примерчик. Воин хочет купить новый и очень крутой меч, но денег хронически не хватает, а жадный торговец не уступает ни медяка. Бард (Chaotic Good, романтик, высокий блондин с голубыми глазами и CHA 21) экспромтом сочиняет элегию в честь какой-то знатной дамы. Но вместо золота получает корзину с экзотическими фруктами. Маг накладывает на фрукты иллюзию и вместе с вором отправляется на рынок. Там развеселая парочка быстро находит несколько деревенских простофиль и «по дешевке» продает им «волшебные» плоды. А потом на площади начинается вдруг пьяная потасовка, во время которой вор умудряется обчистить карманы пары-тройки купцов…

Такое развитие событий невозможно ни в одной компьютерной RPG, даже онлайновой.

Но у глупого компьютера есть все-таки одно неоспоримое преимущество – в настольных RPG весь антураж, игровые ситуации, большинство совершаемых действий и так далее, как правило, подается в словесной форме. Но, как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Допустим, необходимо описать черного дракона. Ведущий сначала пошуршит своими записями, а потом выдаст нечто вроде: «В мрачной пещере дремлет сумрачный дракон. Это, хоть и не крупнейший представитель драконьего рода, зато самый гадкий из всех: его когти затупились от тысячи тысяч сражений, его черное дыхание вселяет ужас в сердца и лишает всякой надежды. Его иссиня-черная шкура состоит из надежной чешуи, настолько непроницаемо черной, что кажется, этот бездушный монстр является порождением самой первозданной тьмы…».

А вот IBM PC, тихонько скрипнув винчестером, без особого труда изобразит на экране и пещеру, и черного дракона, ТТХ которого будут точно соответствовать написанному в «Monster Manual». С одной стороны, это как бы хорошо, все-таки зрительные образы – самые сильные; а с другой – уменьшается напряжение столь любимых Толкиеном «мышц фантазии»…

Короче, каждый выбирает то, что ему больше нравится.

По идее, сейчас самое время поговорить о таком понятии, как *отыгрыш роли* (role play) – но, если хорошенько поразмыслить, становится совершенно понятно, что обсуждать абсолютно нечего. Потому что в компьютерных играх явление, гордо именуемое «отыгрышем роли», на самом деле таковым не является – это всего лишь своеобразная «игра в отыгрыш роли». Потому что компьютер не может заменить человека-ведущего. Поэтому-то в CRPG основной акцент делается либо на сражения с монстрами, либо на решение головоломок.

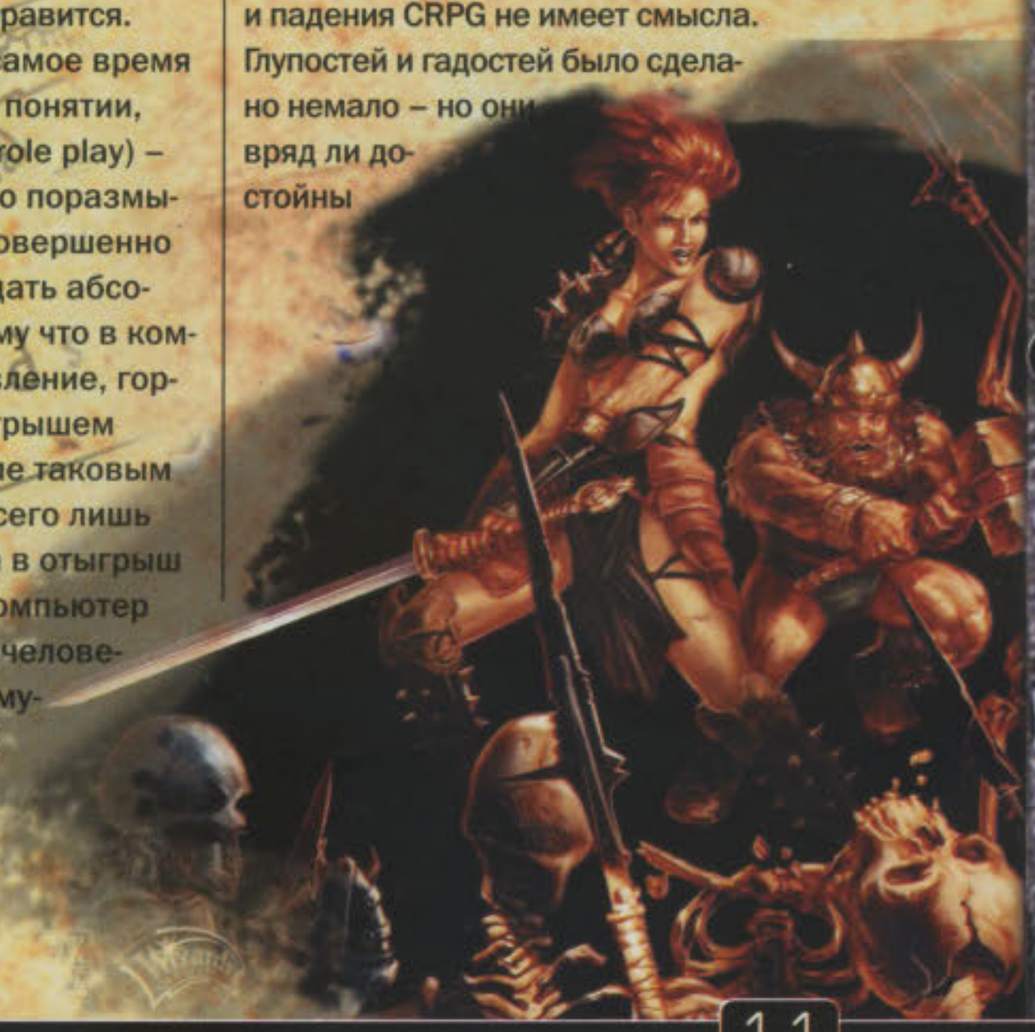
То есть, в принципе, все компьютерные ролевые игры, в которых отсутствует «человеческий фактор», ролевыми называются по чисто историческим причинам. И в развитии своем они находятся на этапе между возникновением D&D и его первой редакцией. Рано или поздно, но неизбежное «повзросление» CRPG произойдет, как это было в настольных играх: мода на hack&slash пройдет, и появятся другие игры, где нужно будет не только бить-рубить всех, но еще и головой думать.

История глобальной компьютеризации драконов и подземелий берет начало в 1986 году, когда начинающая фирма «Strategic Simulations Inc.», заключив контракт с TSR, приступила к выпуску компьютерных игр, а также другого программного обеспечения на основе системы AD&D. За неполный десяток лет взаимовыгодного сотрудничества было выпущено около 25 игр. Впрочем, если быть более точным, то все игры были разработаны такими компаниями, как «Westwood Associates» или «U.S.Gold», а SSI являлась лишь их официальным дистрибьютором.

Полное официальное название всей выпускаемой SSI продукций – «Official Advanced Dungeons & Dragons Computer Product». Впрочем, было и другое название – «Gold Box Series», потому как все игры выпускались в коробках золотистого цвета.

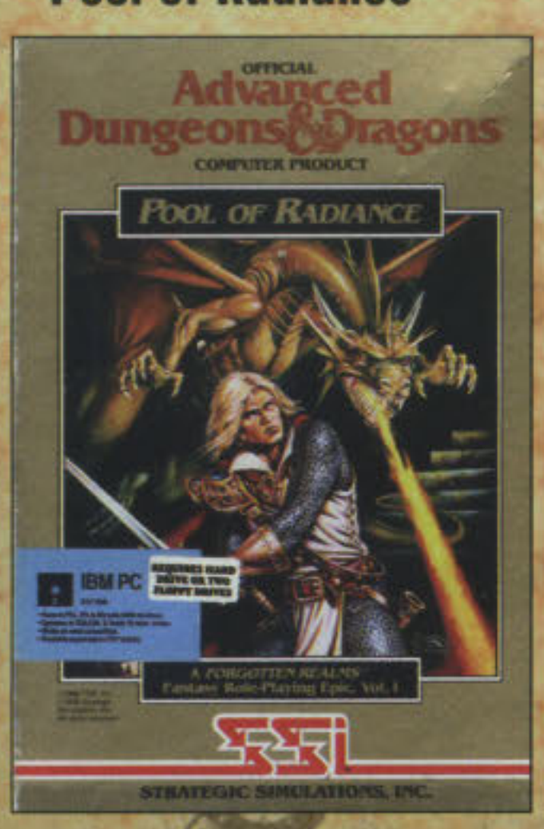
Итак, уже в 1988 году игры на основе D&D появились на персональных компьютерах.

Особо расписывать все взлеты и падения CRPG не имеет смысла. Глупостей и гадостей было сделано немало – но они вряд ли достойны



упоминания. Поскольку законодателями мод были, есть и будут именно игры на основе D&D, то в нижеследующую хронологию не включены некоторые очень важные для жанра игры.

Pool of Radiance



Первая ласточка CRPG носила название Pool of Radiance. Тут, как и в последующих играх серии, партия из шести персонажей бодро шастала по Забытым королевствам, истребляя монстров и зарабатывая экспу. Персонажей можно (и нужно) было экспортировать из одной части в другую. А частей этих, не считая «Pool of Radiance», было еще три:

- Curse of the Azure Bonds;
- Secret of the Silver Blades;
- Pool of Darkness.

В конце концов, повзрослевшая до 40-го уровня партия «выносила» самого страшно злого злодея и – как всегда – спасала мир.

Сага о копье

Говоря о Великих Древних☺, нельзя не упомянуть еще об одной весьма популярной в те далекие времена серии, основанной на сеттинге «Dragonlance».

Первая игра серии «Heroes of the Lance» вышла 1988 году. Отличительной чертой этого сериала было то, что играли в него почти все разработчики практически всех любимых нами игр. И каждый грозился создать в стиле «Dragonlance» нечто высокое и эпическое. Но пока что это всего лишь пустые обещания.

Основными играми серии принято считать вот эти:

- Champions of Krynn;
- Death Knights of Krynn;
- Dark Quinn of Krynn.

Описываемая серия интересна еще и тем, что в ней предпринималось немало попыток скрещивания РПГ с другими жанрами. Так, игра под названием «Dragon Strike» была первой попыткой создать симулятор полетов на драконе, а «War of the Lance» – сделать из ролевика стратегию.

Eye of the Beholder IIII

Девиз этой серии – меньше слов и больше драк. Собственно, здесь были сделаны первые робкие шаги в сторону hack&slash.

Партия из четырех человек лихо бегала по канализациям Вотердипа, сражаясь с монстрами и коллекционируя артефакты.

Особенно отличилась «Eye of the Beholder» № 1 – игра была очень требовательной к аппаратным ресурсам компьютера: нуждалась в VGA и 640 Кб оперативной памяти, а дистрибутив удобно размещался аж на пяти 3,5" дискетах.

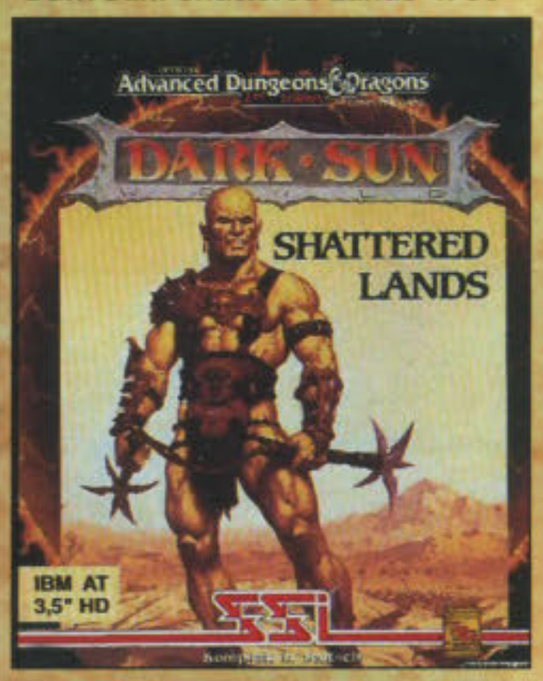
Как и в других играх на Gold Box Engine, предусматривалась возможность экспортирования персонажей из одной части игры в другую.

Neverwinter Nights

В 1991 году вышла одна из первых графических онлайновых РПГ – Neverwinter Nights. И этим, кажется, все сказано. А кто не понял: «Neverwinter Nights» 2002 года выпуска – не что иное, как сиквел. Как говорится, все новое – это хорошо забытое старое.

Черное солнце пустыни

Не обошла стороной глобальная компьютеризация и сеттинг «Dark Sun». Две игры этой серии – «Dark Sun: Shattered Lands» и ее



сиквел «Dark Sun: Wake of the Ravager» – стали одной из мелких неудач SSI. Но, как ни странно, благодаря своеобразной атмосфере и некоторым другим признакам именно эти игры и принято считать отдаленными предками «Baldur's Gate» и «Fallout».

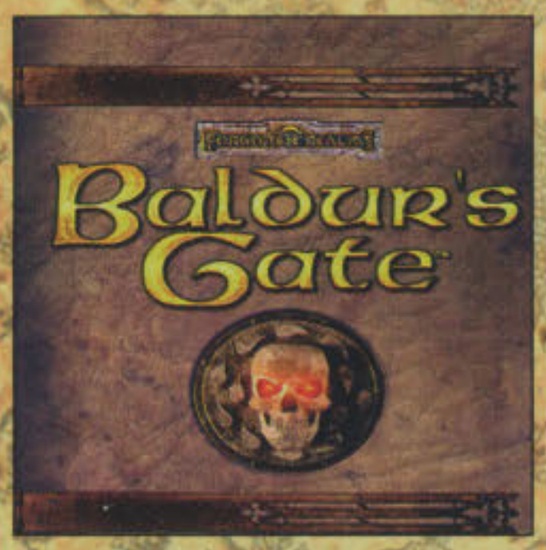
Descent to Undermountain

Взяв некогда хороший движок от популярного в то время космического шутера «Descent» программеры из «Interplay» наваяли худший ролевик из всех существующих (на тот момент). Неудобное управление, кривая графика, тормоза и... ни с чем не сравнимая атмосфера. Однако ощутить ее имели возможность только те немногие, которые смогли пройти дальше первых двух-трех уровней.

Baldur's Gate

Компании «Bioware» и «Black Isle Studios», взяв за основу ничем не примечательную повесть Филиппа Эттанса «Врата Балдура», создали на ее основе шедевр всех времен и народов.

Первый и последний експаншен – «Baldur's Gate. Tales of the



Sword Coast» – добавлял в оригинальную игру новые локации, новые предметы и заклинания.

Именно после грандиозного успеха BG всякие жутко умные критики-аналитики заговорили о «ролевом ренессансе». Да, звучало это, безусловно, очень красиво – но не стоит говорить «гоп!», пока не окажешься на другой стороне ямы. В общем, не было бы «Blizzard» (а точнее, одной ее довольно популярной игры☺) – все было бы просто чудесно.

Секрет популярности «Baldur's Gate» кроется в том, что игра была своеобразной квинтэссенцией всего сугубо позитивного, что только было во второй редакции. И, понятное дело, народ такую фишку просек. За что эта игра любима фанатами и по сей день. А вот издатели эту же фишку просекли не особо, а потому ни о каком «ролевом ренессансе» не может быть и речи.

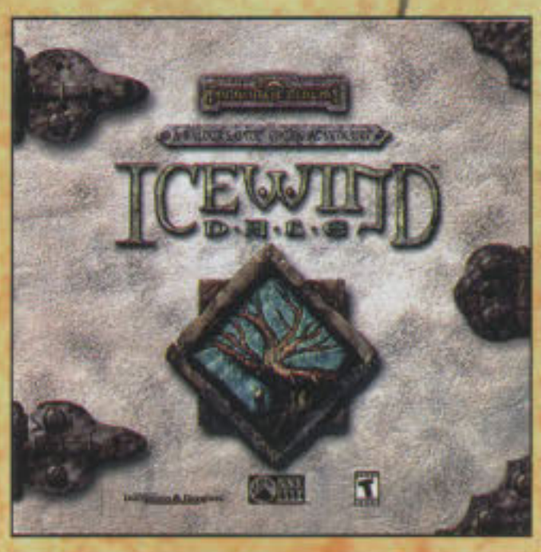
Planescape: Torment

Это первая и единственная игра по мультивселенной Planescape – своеобразном «перекрестке миров», созданная ныне канувшей в лету «Black Isle Studios».

Захватывающая дух история Безымянного (Nameless One) – бессмертного, потерявшего свою память и забывшего истинное имя (а ведь истинное имя, данное богами,– это вторая, после души, ценность в мирах D&D), в один момент покорила всех геймеров.

Игра выгодно отличалась прекрасной графикой и звуком, но это были далеко не главные ее достоинства. Основной упор, вместо всеми любимых боев, был сделан на длинные диалоги со скрытым подтекстом, наполненные глубоким философским

смыслом (который становился понятным где-то после пятого прохождения игры). В общем, игра была, есть и будет Шедевром с большой буквы – для думающих игроков старшего поколения, потому как все низкоинтеллектуальные любители помахать мечами обламывались еще в самом начале.



Icewind Dale

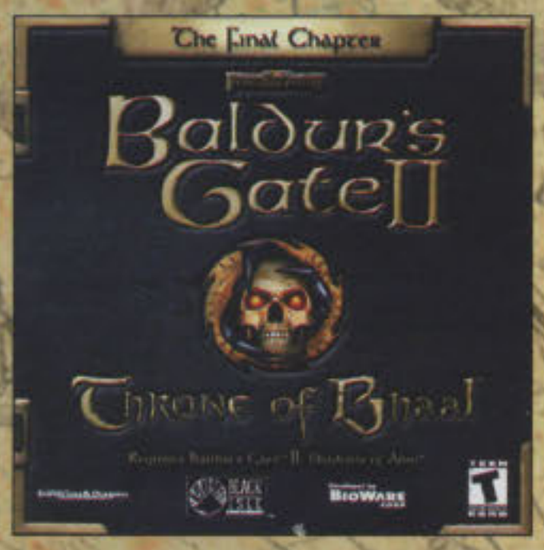
Игра представляла собою типичный hack&slash, слегка разбавленный ролевыми элементами. Однако она была на редкость затягивающей и имела сильный сюжет. Действия разворачивались в Долине Ледяного Ветра – суровой и заснеженной северной окраине Забытых королевств. Именно здесь сражался с орками

и прочей нечистью легендарный Дриззт До'Урден – один из величайших воителей Феаруна. Одним из главных достоинств игры была также отличная реиграбельность. Многие геймеры восприняли «Icewind Dale» как некое боевое дополнение к «Baldur's Gate».

Продолжение оригинальной игры – add-on под названием «Heart of Winter» – был примечателен лишь тем, что проходился за пару часов.

Baldur's Gate II Shadows of Amn

Великое продолжение великой игры. Переработанная графика, еще более мощный сюжет, огромное количество новых предметов и заклинаний. Более того, в игре присутствовали даже некоторые классы из третьей редакции. А чего стоит возможность крутить романы с NPC? Хит, хит всех времен и народов.



А не менее великий add-on «Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal» наконец-то расставил все точки над «i» в истории о приключениях потомков мертвого бога убийств.

Pools of Radiance II: Ruins of Myth Drannor

Первая игра с использованием правил третьей редакции D&D от все той же компании SSI. А, как известно, первый блин всегда принимает шарообразную форму. Дикий dungeon crawl вкупе с длиннющими и запутанными подземельями, миллиардами глюков, неудобным управлением и скучным геймплеем очень быстро поумерил пыл игроков. Ужасающее однообразие уровней и множество секретных ходов, без обнаружения которых невозможно было пройти дальше. Да, чуда не случилось – и потерявшая былое величие и творческий потенциал SSI не смогла положить конец доминированию Interplay в сфере CRPG. И времена, и предпочтения геймеров изменились.

Neverwinter Nights

Первая CRPG, всецело ориентированная на многопользовательский режим – сингл же был одним из самых слабых мест. Хотя, впрочем, мультиплеер тоже не отличался особой оригинальностью – сплошное рубилово, слегка разбавленное «почтовыми» квестами.

Но прелесть NWN заключалась в том, что это была первая игра, в которой в качестве DM'а мог выступать не только глупый AI, но и человек. Ведь именно в таком случае отыгрыш роли перестает быть пустым звуком.

Так что, если кто-то не играл в NWN с живым Ведущим – значит, он не играл в NWN совсем!

Подробности – в журналах «Шпиль!» № 2/2003, № 9/2003 и № 2/2004.

Icewind Dale II

Последняя нормальная игра от «Black Isle Studios». Последняя игра на движке Infinity Engine. На прощание «Black Isle» поднатужились и выжали из Infinity все – и даже чуток больше. Одним словом, о чем мечтали, то и получили.

Наконец-то стали доступны такие расы, как Дроу, Серые дварфы, Тифлинги и так далее. Грамотная реализация правил третьей редакции вкупе с весьма интересными эпическими реверансами в сторону «Planescape: Torment». Интересные драки, знакомые, но в то же время сильно усложненные головоломки, старые новые монстры и другие приятности – все вместе это гаранти-

ровало множество приятных бессонных ночей, проведенных перед монитором.

Вторая часть за счет правильного переноса правил третьей редакции D&D, отличного сюжета, приятной квестовой и диалоговой системы и бесподобного музыкального оформления оказалась куда более серьезной и интересной, чем первая.

Подробности – в журнале «Шпиль!» № 9/2002.

The Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure

Современные игровые критики, наверное, забыли, когда появился оригинальный «Greyhawk». А ведь в те далекие времена понятие о ролеплее было ох как далеко от современного.

А ведь «Troika», как всегда, создала шедевр. Классический dungeon crawl, слегка разбавленный квестами и диалогами, прекрасная графика и… сотни багов. Ну, тут уж ничего не поделаешь – делать глупости умеют все.

Подробности – в журналах «Шпиль!» № 12/2003 и спецвыпуске № 2/2003.

Типа «итого»

Сравнив историю настольных и компьютерных ролевых игр, нетрудно прийти к весьма очевидному выводу: по техническим причинам CRPG в своем развитии недалеко ушли от геймплея первых настольных ролевых игр начала семидесятых. Конечно, наблюдались определенные просветления, но в общем и целом ситуация очень печальна.

Одна из главных особенностей RPG – прогресс и развитие персонажа в результате взаимодействия с игровым миром. Такая динамика – штука очень замечательная, и другие игровые жанры всегда были не против ею обзавестись.

История компьютерных ролевых игр – это еще и весьма поучительная и даже веселая история о том, как друге игровые жанры пытались породниться с RPG. Вот в action для украшения скудного линейного сюжета еще как-то можно присобачить ролевую составляющую в виде нескольких параметров и пары диалогов. А вот со стратегиями этого трюк пока не проходит, во всяком случае удачный во всех отношениях гибрид RPG/RTS до сих пор еще не создан. Но это еще цветочки, а ведь когда-то были и «ягодки» в виде попыток сделать ролевой… файтинг или строительный симулятор вроде «SIM CITY». Понятное дело, все они потерпели фиаско.

Но в данное время очень модно добавлять ролевые элементы в самый древний и самый универсальный из всех существующих игровых жанров – аркаду. А поскольку аркады у современных геймеров ассоциируются с чем-то глупым и весьма примитивным, хитрые разработчики на пару с издателями напридумывали массу хитроумных названий вроде action/RPG, hack&slash RPG, rogue-like RPG и так далее.

Задача проста: пройти из точки А в точку В, попутно изрубив в капусту (забросав заклинаниями) толпы тупых и не очень сильных монстров, набрать денег, прошвырнуться по магазинам, затем в точке В встретить Главного злодея и надавать ему очень тяжелой дубиной по очень толстому черепу, после чего посмотреть красивый ролик обо всем этом безобразии. Это называется «крутой и непредсказуемый сюжет», который присутствует в «Diablo», «Dungeon Siege», «Divine Divinity», «Sacred» и многих других аркадах с оттенком RPG.

Но, к сожалению, чаще всего именно игры такого плана геймеры по незнанию и называют RPG. Так почему же они заодно не называют бегемота жирафом? Эффект один и тот же…

Но будем все же считать, что такие негативные явления – дело временное, и компьютерные ролевые игры станут действительно ролевыми.

Злобная Lichина,
Пастор Шулер

БЕСПЛАТНЫЙ СЫР ONLINE

В жизни каждого геймера рано или поздно наступает тот переломный момент, когда он наконец-то может юзать И-нет в неограниченном (или близком к этому) количестве. ...И вот когда все картинки просмотрены, вся музыка скачана, а чаты и прочие ресурсы, обильно сдобренные баннерами, вызывают уже только приступы легкой тошноты, возникает справедливый вопрос: «Что делать дальше?». Ведь хочется и на других посмотреть, и себя показать. Выход один – основательно засесть на игровых серверах. Но качество И-нета при использовании подключения по коммутируемой линии по-прежнему оставляет делать лучшего, даже на самых цифровых столичных АТС. Хотя поиграть в некоторые игры вроде «Starcraft» или «Diablo» на dial-up все же возможно. Но так хочется чего-то большого, светлого, чистого, многопользовательского. Причем, желательно на шару и чтоб лагов (тормозов при передаче данных в И-нете) почти не было.

И вот начинаются лихорадочные и зачастую бесплодные поиски бесплатных онлайновых игр...

В общем, мы тут подумали – и Max Pagan решил, что было бы очень круто замутить большой и классный обзор MMORPG, доступных среднестатистическому пользователю.

Именно так. Так что не ищите здесь хвалебных гимнов таким шедеврам, как «Anarchy Online», «Asheron's Call», «EverQuest» и так далее. Во-первых, за это нужно платить, а во-вторых – лаги, скорее всего, не дадут нормально играть, за исключением редких случаев попутного ветра. А при помегабайтной оплате трафика игра способна разорить даже самых богатеньких буратинов.

Что же касается большинства приведенных ниже игр, то они лишены подобных недостатков.

С учетом развития домашних сетей и принимая во внимание повсеместную оплату трафика, раскроем несколько секретов выживания в онлайновых мирах. Поскольку клиентские части игр имеют очень большой размер, то и качает их, как правило, кто-то один. Это не совсем правильно – при скачивании файл может повредиться, и драгоценные мегабайты (и деньги) будут выброшены на ветер. Так что лучше всего, если одну и ту же игру будет качать два-три человека. Так надежнее.

Но это еще не все. Если игра вам понравилась и было принято решение обосноваться в ней надолго, сразу же нужно утрясти все вопросы с созданием гильдии и выборами лидера. Лидер должен быть абсолютным – то есть *тираном*. Но практичным, справедливым и не эгоистом (то есть не манчкином).

Главаря и его ближайших соратников прокачивать нужно сообща – то есть другие игроки тоже могут заниматься прокачкой и развитием этих персонажей (с разрешения их законных хозяев и создателей). В противном же случае возможна ситуация, когда глава гильдии умотал на дачу копать картошку, а братва решила пойти покрошить монстров. Но без силы и артефактов самого главного такая затея может и провалиться...

Хотя многие игроки не приветствуют такое коллективное управление, тем не менее, именно оно позволяет быстро и безболезненно добиться значительных успехов в любом онлайновом игровом мире. Главное – строго придерживаться предварительно выработанной стратегии.

Итак, вот перечень лучших MMORPG, в которые регулярно играет редакция журнала «Шпиль!» и приближенные к ней товарищи.

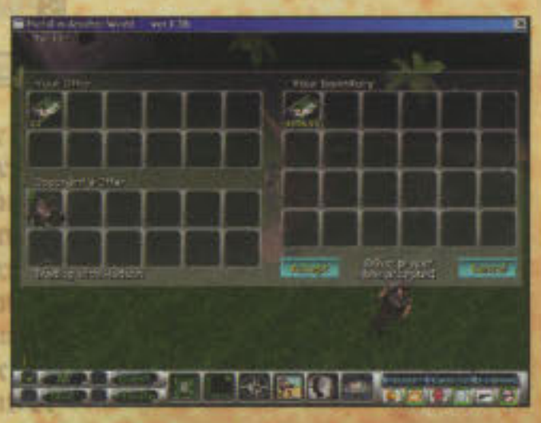
Another World

Игра просто супер! Хотя бы потому, что половина разработчиков – наши с вами соотечественники. Но не это главное: клиентская часть игры весит порядка 800 килобайт (0,8 Мб) – и это при том, что игра использует полноценный трехмерный движок.

Очень неплохая ролевая система с поддержкой умений и возможностью создания предметов из подручных материалов.

Потребление трафика минимальное, за час игры составляет чуть больше мегабайта, а использование системы сжатия данных позволяет игре работать максимально быстро, не требуя большой пропускной способности канала связи.

Из других фишек можно отметить интерактивный ландшафт, а также весьма неплохо



реализованные системы чата и автоматического поиска пути, полноценную торговлю всех всем и со всеми, а также кучу других рулезов.

Но, к сожалению, игра бесплатна только отчасти. Игрокам, использующим бесплатные аккаунты, недоступны некоторые игровые области, способности и предметы. Месяц игры стоит порядка трех условных единиц (да, всего-навсего $3 – и это более чем приемлемо).

При доступе в интернет с использованием прокси поиграть в Another World, скорее всего, не удастся.

Системные требования: Pentium III – 400 МГц, 64 Мб RAM, 8 Мб 3D Video, модем 56K или IDSN.

Сайт: *www.mmorpg.tk* (но в данный момент проект переезжает на *www.awplanet.com*).

GunBound

Корейская цяця. К скачиванию с последующим играním рекомендуется, в первую очередь, всем любителям покемонов и прочих мультиков «про аниме». Сама игра яркая, красочная. Графика немного детская и немного глуповатая. Но, в общем, играть можно.

Клиент весит порядка 99 мегабайт, но качается довольно быстро.

Системные требования: Pentium III – 800 МГц, 128 Мб RAM, 32 Мб 3D Video, модем 56K или IDSN.

Сайт: *http://gunbound.net*.

Сфера

«Сфера» – первая российская онлайновая ролевая игра (MMORPG), объединившая тысячи пользователей из разных стран в рамках одной игровой вселенной.

Действие происходит в одноименном параллельном мире. Главная задача любого игрока, попавшего в мир Сферы, банальна до ужаса – стать королем. Как этого добиться – это уже другой вопрос. Как правило, игроки объединяются в кланы и, немного подкачавшись, начинают рваться к власти.

У каждого персонажа есть возможность продвигаться к высотам мастерства по трем направлениям: в изучении мантр, в алхимии и в рамках сословий. Чем выше статус игрока и его карма, тем мощнее мантры, которые он сможет применять.

Рецепты снадобий можно покупать или получать в результате выполнения квестов. В мире Сферы действует иерархическая система, во многом сходная со средневековой. Существуют различные сословия и титулы – от простолюдинов до герцогов. Выше всех стоит Король Сферы, которого, понятное дело, пытаются свергнуть все кому не лень.

Что касается графики, то она вызывает неоднозначную реакцию со стороны игроков. Одним словом – могло

быть и лучше. Тем не менее, есть смена дня и ночи, различные погодные условия, тени и так далее.

Управление, как и в большинстве российских игр, тоже не слишком эргономично и удобно.

К сожалению, перед началом игры необходимо скачать и установить, как минимум, пару немаленьких обновлений. Но это еще полбеды, потому как рассоединение с сервером происходит намного чаще, чем того хотелось бы.

Понятное дело, что «Сфера» – игра коммерческая. И, чтобы поиграть, придется немножко раскошелиться.

Из числа прочих достоинств, пожалуй, стоит отметить тот факт, что в комплект поставки входит месяц бесплатной игры, а также множество предусматриваемых способов оплаты (месяц игры обойдется вам в 5 условных единиц), самый простой из которых – покупка еще одной копии игры.

Системные требования: Pentium III – 1000 МГц, 256 Мб RAM, 32 Мб 3D Video, модем 56К или IDSN.

Сайт: *http://sphere.yandex.ru/rus.*

Dark Eden

Еще одна корейская игрушка. На этот раз про войну людей и вампиров. Игра почти полностью бесплатна. По крайней мере, пока. Денег просят только за какой-то «премиум пак», но и без него играть довольно интересно.

Геймплей по большей части своей – чистой воды hack&slah. Зато радует отсутствие той «попсовой анимешности», которая столь характерна для многих азиатских игр.

Воины людей, противостоящие вампирам, именуются slayer'ами. В распоряжении враждующих сторон – как холодное оружие (мечи, топоры, дубины), так и огнестрельное (автоматы, пистолеты-пулеметы, дробовики). Магия доступна и вампирам, и людям – причем у каждой стороны заклинания свои.

Вампиры обладают врожденными умениями, хотя есть также и приобретаемые.

Помимо оружия, предусмотрено множество различнейших предметов: от амулетов и доспехов до мотоциклов

(среди которых немало уникальных).

Главное в игре – в самом начале попасть в хорошую партию и вместе с ней отправиться на охоту за крутыми монстрами. При таком раскладе соратники помогут, чем смогут. По мере развития персонажа можно будет действовать и в одиночку.

Клиентская часть игры весит, ни много ни мало, 234 мегабайта, а в процессе игры потребление трафика колеблется в интервале от 2 до 5 мегабайт в час. Кроме того, в игре нередко возникают проблемы с общением, потому как в «Dark Eden» играет уйма народу, разговаривающего исключительно иероглифами.

Системные требования: Pentium III – 600 МГц, 128 Мб RAM, 32 Мб 3D Video, модем 56К или IDSN.

Сайт: *www.darkeden.com/en.*

PlaneShift

Весьма впечатляющий и постоянно развивающийся проект итальянских борцов за общедоступность MMORPG. Игра бесплатна (то есть freeware) вдоль и поперек, о чем написано на каждой странице, ей посвященной.

Графика довольно качественная и весьма приятная, местами отдаленно напоминает «Сферу». В остальном же «PlaneShift» ничем не отличается от большинства хороших MMORPG, одной из которых, в сущности, и является.

И действительно: 12 рас на выбор, здоровенный игровой мир, сотни заклинаний, множество оружия, NPC и монстров, все неплохо продумано, а недоделки фиксятся по мере возможностей. Если хорошо постараться, можно построить

собственный дом, а если постараться еще больше – то даже и крепость. А если… в общем, создать здесь много чего можно.

Самое интересное, что есть возможность скачать «PlaneShift» в двух вариантах: под Windows 98/ME/NT/2000/XP и под… Linux. Так что линуксоиды всех стран – не отчаивайтесь! Некоторые игровые компании делают игры даже под ваши мегаизвращенные операционные системы.

Размер установочных файлов – около 90 мегабайт.

Системные требования: Pentium III – 400 МГц, 64 Мб RAM, 8 Мб 3D Video, модем 56K или IDSN.

Сайт: *www.planeshift.it.*

Savage Eden

А вот вам для разнообразия и кое-что постапокалиптическое. Раньше «Savage Eden» был полностью платным, но после включения англоязычного игрового сервера все переменилось к лучшему. Даже чудовищные лаги почти исчезли.

Как всегда, есть возможность объединяться в кланы и гильдии, создавать собственные предметы – и так далее, и тому подобное. В общем, рекомендуем. Вот только не известно, надолго ли такая шара…

Клиент весит около 132 мегабайт, но качается довольно быстро.

Системные требования: Pentium III – 800 МГц, 256 Мб RAM, 32 Мб 3D Video, модем 56K или IDSN.

Сайт: *www.savageeden.com.*

Mu online

И еще одна групповая «Диабла» по-корейски. Очень

приятная графика с легким оттенком анимешности, диаблоподобное управление и интерфейс – и, понятное дело, геймплей. Особо напрягаться не надо, все просто и отчасти знакомо. Здесь, как правило, разговаривают языком стали, но элементарные познания в английском или китайском языках все же приветствуются☺ (впрочем, это справедливо и для большинства других MMORPG). При использовании прокси поиграть в «Mu online», скорее всего, не удастся.

Размер установочных файлов около 67 мегабайт (в ZIP-архиве), потребление трафика более чем умеренное.

Системные требования: Pentium III – 400 МГц, 64 Мб RAM, 8 Мб 3D Video, модем 56K или IDSN.

Сайт: *www.muonline.com.*

Priston's Tale

Опять и снова – огромная шара из азиатско-тихоокеанского региона. Всем фанатам анимятины и прочих манго, киви и хентая. Шара эта воистину огромна – почти 380 мегабайт. Да и нормально играть в это чудо можно только на выделенной линии.

Графика яркая, мультяшная, звук – местами приятный, специфика игры – азиатско-фэнтезийная. Контингент игроков соответствующий, иногда попадаются полные покемоны. Изредка возникают лаги. Потребление трафика что-то около пяти и более мегабайт в час.

Системные требования: Pentium III – 350 МГц, 256 Мб RAM, 16 (32) Мб 3D Video, модем 56K или IDSN.

Сайт: *http://eng.pristontale.com.*

Справка и поддержка

Если в процессе закачки, установки, регистрации, подключения и собственно игры у вас возникли вопросы, трудности или какие другие неприятности, необходимо сохранять спокойствие, не паниковать и, уж тем более, не винить во всем авторов этого обзора.

Мы отнюдь не супертелепаты и не мегапредсказатели, так что нам отсюда не видно, что там у вас стряслось. И даже прочитав страницу-другую сбивчивого лепета, невозможно (с вероятностью 99,99%) определить, в чем именно заключается проблема. Так что единственный и абсолютно правильный ответ, который мы можем дать, это «а Фиг его знает». Да, господин Фиг много чего знает☺…

Со всем вопросам нужно обращаться на официальный форум игры, а если там совсем плохо с ответами – стоит деликатно побеспокоить техническую поддержку или админа игрового сервера.

Но, как правило, эти лентяи в ответ промычат что-то про «unknown bug» и «try again later» или банальное «sorry» – что в переводе на русский означает «а не могли бы Вы, уважаемый, пойти куда подальше, и без вас тошно…».

В общем, не забывайте подумать, прежде чем что-то сделать. Говорят – помогает.

Все те же –
Алексей «The Lich» Лещук
и Пастор Шулер

НА ВКУС И ЦВЕТ

Ролевые игры возникли вовсе не с появлением персональных компьютеров – это произошло гораздо раньше. История их становления и развития неразрывно связана с историей развития цивилизации вообще и многих наук и искусств (литературы, философии, социологии, психологии) в частности.

RPG имеет множество видов и разновидностей, многие из которых абсолютно незнакомы большинству наших игроков.

Итак, ролевые игры бывают...

Настольные RPG

Самый древний вид ролевиков. Все происходит очень тихо и очень прилично: маленькая компания (человек эдак пять-шесть, не считая DM'а) собирается в каком-нибудь тихом и уютном местечке – и после недолгих, но тщательных приготовлений начинается собственно игра. Понятное дело, все происходит на ясную, трезвую голову, из которой на несколько часов выбрасываются все невзгоды и тревоги. Подразумевается также, что все игроки ознакомлены с правилами той ролевой системы, по которой им предстоит играть, а также более-менее ориентируются в руководствах и других справочных материалах.

Самой важной персоной в настольных RPG является *Ведущий* (Dungeon Master, или сокращенно – DM). Именно он создает модули – приключения и игровые ситуации, в которые потом попадают (или не попадают) игроки. DM – это самый страшный монстр в игре (после манчкина, разумеется), высшая сила, судья и истина в последней инстанции для всех и каждого. Его решения выполняются быстро и беспрекословно – иначе игра попросту превратится в балаган.

Ведущий в словесной форме дает описание игровой ситуации, а игроки отвечают – как их персонажи будут действовать в этой обстановке. Как правило, действия игроков (и ведущего) ограничены только их собственной фантазией.

Бои происходят по определенным правилам при помощи карандаша, бумаги и набора *дайсов* (специальных игральных костей с разным количеством граней) и все того же DM'а.

Отдельной строкой в таких случаях принято выделять настольные ролевики с использованием миниатюр – в боях используются фигурки монстров и персонажей (а при возможности – и всего остального).

В связи с влиянием общественно-экономических, политических, социальных и других факторов настольные ролевые игры почти не распространены среди поклонников RPG в нашей стране.

Книжные RPG

Но что делать, если рядом нет ни друзей, ни Ведущего? Именно для таких случаев умные головы и придумали такой вид ролевиков, практически незнакомый нашему брату, как книги-игры, рассчитанные на одного игрока-читателя.

С виду игра ничем не отличается от обычной книжки

с картинками. В играх такого типа отсутствуют какие-либо параметры и их прокачка – по крайней мере, в явном виде. Зато, как правило, присутствует весьма занимательный сюжет, щедро сдобренный хорошим юмором.

Книга поделена на параграфы со сквозной нумерацией. После каждого из них следует перечень возможных действий, с указанием параграфа, где описывается результат от выполнения этого самого действия.

Выглядит это примерно так:

§79

Жара. По пыльному тракту из Лабуденора в Трахтынгард уныло тащится вереница купеческого каравана, к которому вы присоединились накануне, потому как путешествовать в одиночку из-за частых напа-

дений гоблинов стало небезопасно. После полудня караванщики решают сделать привал. И тут вы решаете...

- *сесть на пенек, съесть пирожок (см. §93 на странице 44);*
- *сесть на пенек, выпить-закусить (см. §126 на странице 57);*
- *продолжить путь в одиночку (см. §211 на странице 76);*
- *сходить по нужде (см. §305 на странице 92);*
- *достать кинжал и, скрывшись в тенях, тихонько перебить всех дозорных-гоблинов, которые прячутся в кустах (см. §299 на странице 88);*
- *прикинуться шлангом (см. §251 на странице 85)».*

Выбрав необходимое действие, игрок открывает нужную страницу, находит выбранный им параграф, читает, после чего снова выбирает необходимое действие – и так далее, пока наконец не дочитывает до какой-нибудь концовки вроде «и жили они поживали, да добра наживали». Хотя запросто можно было дочитаться и до развязки в стиле «этот удар был особо мощным, он пробил ваши доспехи и поверг вас наземь. В вашем доме на вершине холма горел свет и играла музыка. Но вы ее уже не слышали...».

И достоинства, и недостатки таких игр вполне очевидны, хотя по сравнению с настольными RPG игрок довольно ограничен в выборе возможных вариантов поведения.

Компьютерные RPG

Книги-игры представляют собою некие алгоритмы действий персонажа, по которым и проходит приключение. Примерно такие же алгоритмы используются в CRPG – компьютерных ролевых играх.

Выражаясь правильным литературно-научным языком (да простят нас читатели), можно сказать, что CRPG – это подвид RPG, где игровой мир и все ситуации и проблемы заранее придуманы сценаристами и обрабатываются компьютером. В отличие от большинства других видов РПГ, они чаще всего ориентированы на одного игрока.

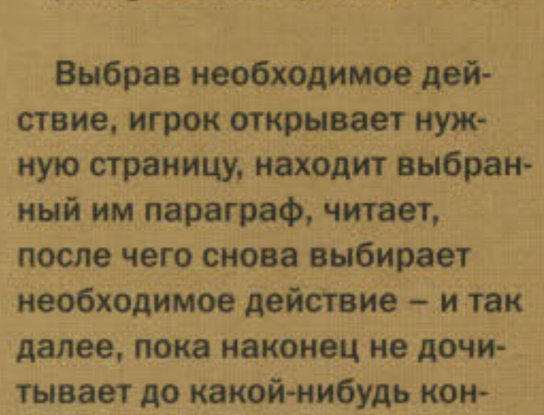
Такое название эти игры получили из-за чисто поверхностного сходства, поскольку такой штуки, как «отыгрыш роли», как-то не наблюдается.

Первыми многопользовательскими онлайновыми ролевиками были текстовые игры типа MUSH и MUD.

MUSH (Multi User Shared Hallucination) – этот очень специфический и веселый (иногда даже слишком) вид игр был направлен, в первую очередь, на общение между людьми, а не на поиски приключений на свою... э-э... голову. В большинстве

MUSH'ей отсутствует система набора уровней и получение опыта; монстров, как правило, вообще нет, хотя NPC кое-где все же встречаются.

Весь игровой процесс сводится к описанию игроком действий его персонажа, а когда эти действия затрагивают персонажа другого игрока, тогда этот другой игрок пишет о своей реакции на действия первого – и так далее. Проще говоря, стандартный MUSH представляет собою нечто среднее между обычным чатом и очень упрощенным MUD'ом.



MUD (Multi User Dungeon) – многопользовательские текстовые игры, в которых игроки занимаются привычными для них делами: путешествуют (как партиями, так и поодиночке), сражаются с монстрами, разгадывают загадки – получая таким образом и опыт, и удовольствие от приключений, чтобы в конце концов занять свое место в пантеоне богов этого мира (MUD'а).

MMORPG (Massive Multiplayer Online RPG) – самый распространенный на сегодняшний день вид многопользовательских игр. Что вовсе не значит, что они также и самые доступные.

Бесплатные игры довольно примитивны и, как правило, содержат массу ошибок, а платные стоят немалых денег.

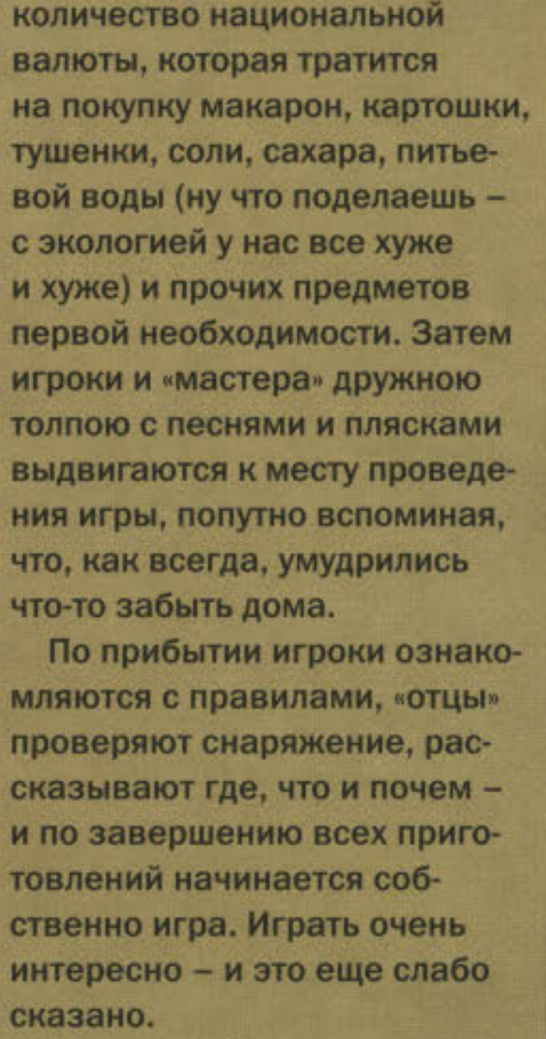
От однопользовательских игр MMORPG отличаются, в первую очередь, огромными размерами игрового мира и тем, что вместо NPC здесь приходится общаться с другими игроками, выступающими в роли торговцев, кузнецов, лекарей и т. д. Как ни странно, мирные ремесла и профессии так же популярны, как и военные. Онлайн-игры, помимо страшных монстров и нечистых на руку торговцев, кишмя кишат манчкинами, тупыми приколистами и другими человекоподобными существами с интеллектом сибирского валенка, только и норовящими испортить жизнь другим.

Полевые RPG

Еще один весьма примечательный, но, тем не менее, не слишком популярный в наших краях вид ролевых игр, это полевые RPG – или так называемые «полигонки».

Как и в настольных играх, все начинается с того, что мастера придумывают сюжет будущей игры, выбирают место, ну и прочие подготовительные мероприятия проводят.

Затем рассылаются гонцы по городам и весям, чтобы известить всех желающих о предстоящих игрищах. Все те же «отцы» принимают заявки на участие в игре, собирают с участников определенное



количество национальной валюты, которая тратится на покупку макарон, картошки, тушенки, соли, сахара, питьевой воды (ну что поделаешь – с экологией у нас все хуже и хуже) и прочих предметов первой необходимости. Затем игроки и «мастера» дружною толпою с песнями и плясками выдвигаются к месту проведения игры, попутно вспоминая, что, как всегда, умудрились что-то забыть дома.

По прибытии игроки ознакомляются с правилами, «отцы» проверяют снаряжение, рассказывают где, что и почем – и по завершению всех приготовлений начинается собственно игра. Играть очень интересно – и это еще слабо сказано.

На хорошей «полигонке» отыгрывать роль придется по полной программе. И на собственной шкуре сполна ощутить результаты своих действий. И умирать будет страшно, потому что «мертвые» отправляются в «Ад», где пашут как черти – готовят жрать, рубят дрова и выполняют другую тяжелую, хотя и ужасно общественно полезную работу.

Чтобы играть в полевые RPG, немало внимания следует уделять прокачке своего персонажа: если, скажем, хочется быть воином – нет проблем, всего-то и нужно, что заниматься физкультурой, бегом, плаванием и где-то как-то с кем-то втихаря оттачивать владение мечом. А вот магом или вором по вполне понятным причинам стать гораздо труднее…

Разрешением всех споров и других конфликтных вопросов между игроками занимаются те же «мастера». Они же, как правило, выступают и в роли знахарей, потому как мелкие травмы при игре просто неизбежны. Но разве настоящие воины страшатся каких-то царапин? Тем более что шрамы только украшают мужчину.

Как говорится, на «полевке» не без уродов – потому что всегда есть шанс попасть в плохую компанию или нарваться на нечестного мастера. Такие дятлы превращают игру в дешевое развлечение типа «водка пить – земля валяЦЦа» или даже похуже… В таких случаях нужно срочно создавать оппозицию и вразумлять негодяев – или же тихонько покинуть пьянку, а затем приложить максимум усилий, чтобы проинформировать игровую общественность о происшествии.

Впрочем, такие случаи довольно редки, особенно в среде игроков старшего поколения.

Короче, полевые RPG – это игры для настоящих крепких парней и… девчонок. Потому как представительницы прекрасной половины человечества тоже участвуют в таких играх и зачастую дерутся на мечах или стреляют из лука ничуть не хуже, чем их коллеги-мужчины.

Понятное дело, существуют и другие виды ролевых игр, но они либо являются производными от описанных выше, либо не получили широкого распространения.

Злобная Lichина,
Пастор Шулер

ІНТЕРНЕТ З РЕКОРДНОЮ ШВИДКІСТЮ

2002 EDITORS' CHOICE

2002 Кращий продукт року МИР ПК

COMPUTER GAMING WORLD EDITORS' CHOICE

АДАПТОВАНО ДЛЯ УКРАЇНИ

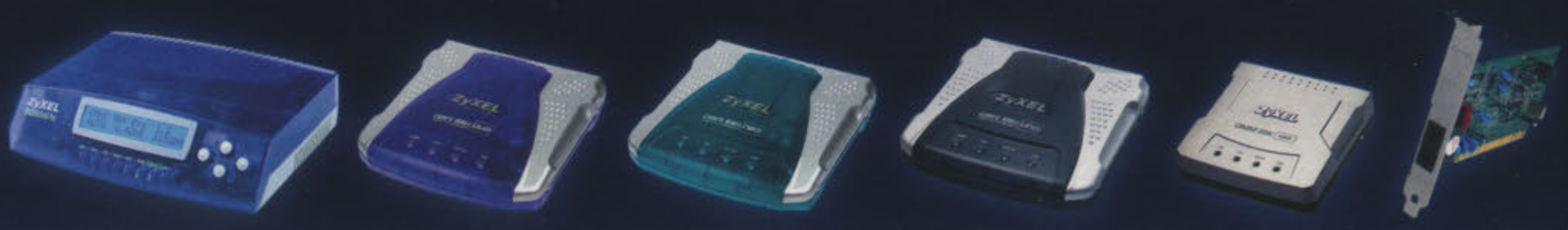
ГАРАНТІЯ 3 РОКИ

Товар сертифіковано

Модеми серії

OMNI 56K

Модем-факс-автовідповідач-АВН



OMNI 56K PRO | OMNI 56K DUO | OMNI 56K NEO | OMNI 56K UNO | OMNI 56K MINI | OMNI 56K PCI

V.92/V.44-Максимальна швидкість доступу в Інтернет
Надійність зв'язку на будь-яких лініях
Легкість встановлення - простота в користуванні
Можливість оновлення мікропрограми

ZyXEL

ЗАЙКСЕЛ www.zyxel-europe.com

MTI
Україна, 03057, Київ,
Вул. Желябова, 2, корпус 1
тел.:+38 (044) 458-34-34
факс:+38 (044) 458-00-37
oko@mti.com.ua
www.mti.ua

iКС-МЕГАТРЕЙД КОРПОРАЦІЯ iНКОМ
Дистрибуція мережевого обладнання
Україна, 03057, Київ,
Вул. Смоленська, 31/33, корпус 3
тел.:+38 (044) 247 39 06
факс: +38 (044) 244 0647
office@megatrade.com.ua
www.megatrade.com.ua

Три слова о третьей редакции

Одну простую сказку, а может и не сказку,
а может непростую, хотим вам рассказать.
Ее мы помним с детства, а может и не с детства,
а может и не помним, но будем вспоминать.

Matrix

Немало воды утекло с тех пор, как «Wizards of the Coast» представили на суд любителей RPG третью редакцию D&D, с последующим шустрым ее апгрейдом до версии 3.5.

Главные прелести этого свода правил – в интенсификации игрового процесса за счет существенного упрощения и оптимизации правил. В компьютерных ролевиках эти правила упрощены еще больше, вследствие чего в CRPG можно играть практически без предварительной подготовки. Кстати, именно такие вот «товарищи» при игре в «Neverwinter Nights», как правило, и задают больше всего вопросов в стиле «Я тебя так, а почему ты не умер?».

Ответ один – RTFM. Но все же по многочисленным просьбам трудящихся, только сейчас и только в этом спецвыпуске мы расскажем о некоторых премудростях (которые на самом деле никакие не премудрости) третьей редакции D&D.

Для тех, кто в танке

RPG появились почти 30 лет назад, и играли в них при помощи блокнота, карандаша и самого универсального генератора случайных чисел – дайсов (от англ. *dice* – игральная кость).

С появлением компьютеров и CRPG дайсы стали виртуальными, и в результате люди, мало знакомые со всем этим делом, завидя надписи 1d6 или что-то в этом роде, часто теряются.

Таким образом, если некий длинный меч имеет повреждение 1d8, а в описании двуручного меча сказано, что он наносит 2d6 очков урона, это значит, что в первом случае для определения наносимого урона бросается один восьмигранный кубик, и величина урона будет варьироваться от 1 до 8. Во втором случае – бросается два шестигранных кубика, и в результате враг может получить от 2 до 12 очков повреждения.

В третьей редакции ответственность за элемент случайности несет двадцатигранный кубик d20.

Козырная шестерка

Один из краеугольных камней D&D – система параметров персонажей и монстров.

- **Strength** (STR) – сила, грубая физическая сила, определяющая общую грузоподъемность персонажа. Влияет на успешность атак в рукопашных схватках и наносимый персонажем урон, а также позволяет персонажу без проблем выбивать двери, рвать цепи, высоко прыгать и так далее.
- **Dexterity** (DEX) – ловкость, подразумевает способность персонажа координировать свои движения, отражает быстроту его реакции и общую слаженность движений, способность уклоняться от атакующих заклинаний вроде Lightning Bolt или Fireball или других вражеских атак. От этого показателя зависят такие немаловажные параметры, как AC и Reflex-спасброски, а также точность выстрелов и атак дистанционным оружием.
- **Constitution** (CON) – телосложение. Отражает здоровье и выносливость персонажа. От телосложения зависит количество хитпойнтов, сопротивляемость организма ядам и болезням, способность персонажа сохранять концентрацию при наложении заклинаний во время боя.
- **Intelligence** (INT) – интеллект; то, насколько хорошо соображает персонаж и как быстро он учится. Определяет число умений, которые сможет изучить персонаж, а также количество известных заклинаний (для мага).
- **Wisdom** (WIS) – мудрость. Отражает интуицию, силу воли и наблюдательность персонажа, а также его здравый смысл. Высокая мудрость помогает персонажу сопротивляться заклинаниям, воздействующим на разум (модификатор мудрости добавляется к спасброску по Воле).
- **Charisma** (CHA) – харизма, то самое обаяние и шарм, ментальная притягательность личности. Влияет на социальные, мистические и другие умения персонажа.

Значение	Модификатор
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	1
14-15	2
16-17	3
18-19	4
20-21	5
22-23	6
24-25	7

Теперь нет большого количества модификаторов, связанных со значениями шести рассмотренных выше характеристик. Каждый параметр персонажа дает один модификатор для всего, что с ним связано. Например, персонаж с INT 6 получает -2 модификатор ко всему связанному с Интеллектом (к умениям, очкам умения, полученным за уровень, и т. д.).

Одна из главных прелестей третьей редакции D&D – возможность поднимать на один пункт одну любую характеристику на каждом кратном четырем уровне опыта. Теперь, благодаря росту характеристик с уровнями опыта персонажа, любой параметр теоретически можно прокачать хоть до 100 и даже больше (в то время как в AD&D значения параметров не могли превышать 25) – была бы только возможность набрать столько опыта. То есть набор уровней ограничен лишь количеством монстров и степенью их крутизны, но об этом речь пойдет чуточку ниже.

Расы и классы

Выбор класса уже не связан напрямую ни с одним из параметров персонажа – то есть даже сила 7 не препятствие для того, чтобы стать воином.

Самым главным для того или иного класса является один определенный параметр: для воинов – сила, для воров – ловкость, для клириков и друидов – мудрость, для паладинов, волшебников и бардов – харизма, для магов – интеллект. Именно с этим параметром связано большинство способностей данного класса.

Благодаря значительному упрощению правил доступны стали практически любые комбинации класса и расы персонажа. Так что, если очень захотеть, то можно вырастить вора-полуорка или хафлинга-паладина. И вот в чем загвоздка: что хорошо в настольной игре, то в компьютерной – смерть. Потому что в первом случае персонаж будет просто неудачником, а во втором – мертвым неудачником. Но это так, к слову.

Когда персонаж получает новый уровень, он может взять новый класс. Получение нового класса открывает ему широкие возможности, но все преимущества нового класса достаются ценой ограничений в другом или других классах персонажа. Маг, например, может стать магом/воином. Прибавляя класс воина, маг сможет владеть большим количеством оружия, у него улучшатся спасброски Стойкости и т. д. – но в то же время он не получит новых заклинаний, когда приобретет второй класс, а потому он и не столь силен в магии, как другие чародеи, избравшие только один путь – полную специализацию по магии.

При изготовлении мультиклассовых персонажей для не человеческих рас весьма актуальна проблема предпочитаемых классов.

Раса	Изменение характеристики	Предпочитаемый класс
Человек	нет	любой
Дварф	+2 Телосложение, -2 Харизма	Воин (Fighter)
Эльф	+2 Ловкость, -2 Телосложение	Маг (Wizard)
Гном	+2 Телосложение, -2 Сила	Маг-иллюзионист
Полуэльф	нет	любой
Полуорк	+2 Сила, -2 Интеллект, -2 Харизма	Варвар (Barbarian)
Полурослик	+2 Ловкость, -2 Сила	Плут (Rogue)

Ну, предпочитаемый класс – это такой класс, в котором персонаж той или иной расы способен добиться наилучших результатов. Впрочем, рассматривать его стоит все же не как ограничение, а скорее как рекомендацию. Мультикласс позволяет создавать персонажей в стиле «2 в 1», то есть пичкать героя лучшими чертами других классов. Создавая универсального героя, главное – не переборщить. Потому что, если у героя имеется расхождение по классам больше, чем на один уровень, он получит 20% пенальти к получаемому опыту. И так за каждое расхождение.

Броня крепка

Класс брони (Armor Class, или просто AC) определяет, насколько трудно попасть по кому-либо. Чем он выше, тем лучше. Базовый AC равен 10, затем к нему прибавляются различные модификаторы.

Размер тоже имеет значение, поскольку по маленьким существам труднее попасть, – поэтому халфлинги и дварфы получают +1 AC и +1 к атаке против больших противников (гиганты, эттины и прочие).

Теперь даже волшебники получили возможность носить броню и колдовать одновременно – однако стоит отметить, что броня повышает вероятность провала заклинания (Arcane Spell Failure). И чем лучше броня, тем выше такая вероятность. Так, у Full Plate этот показатель равен 35% – грубо говоря, один шанс из трех, что наложение заклятия будет успешным.

Кроме того, можно получить прибавку к AC от некоторых заклинаний, но если надетая броня дает лучший модификатор, заклинание будет потрачено напрасно.

Ношение брони сковывает движение персонажа и влечет за собой ряд пенальти к навыкам (Skill Penalties), требующим проворства или скрытности.

Модификаторов существует немало – но в компьютерных играх, как правило, используются следующие:

- **Максимальный бонус от ловкости** (Max Dex Bonus). Этот модификатор неразрывно связан с максимальным бонусом от ловкости. У каждого типа брони он свой. Так, персонаж с DEX 18 (бонус +4) в кожаной броне получит AC 16 (10 (база) + 2 (броня) + 4 (Max Dex Bonus)), а в полном панцире его AC будет 19 (10 + 8 + 1).
- **Броня** (Armor). Варьируется от +1 до +8 AC. Магическая броня добавляет соответствующий бонус,

то есть полный панцирь (Full Plate) +4 увеличивает защиту персонажа на +12 (8 + 4).

- **Щит** (Shield). Щиты дают Shield Bonus к AC, но в то же время увеличивают пенальти к некоторым навыкам и повышают шанс провала заклинания. Бонусы и пенальти от ношения брони и щита слагаются.
- **Упреждение** (Deflection). Обычно обеспечивается с помощью магических предметов и заклинаний. Действует против заклинаний, требующих прикосновения.
- **Уклонение** (Dodge). Такой бонус предоставляют заклинание ускорения, фит Dodge, а также расовые бонусы. В отличие от прочих, модификаторы уклонения плюсуются.
- **Natural** (природный). Этот тип бонуса к броне наиболее характерен для монстров и означает наличие естественной сопротивляемости (чешуи, меха, панциря) либо аналогичный эффект от заклинания (вроде Barkskin или Stoneskin).

В итоге общая защищенность персонажа определяется как сумма базового AC, максимального бонуса от ловкости и остальных модификаторов.

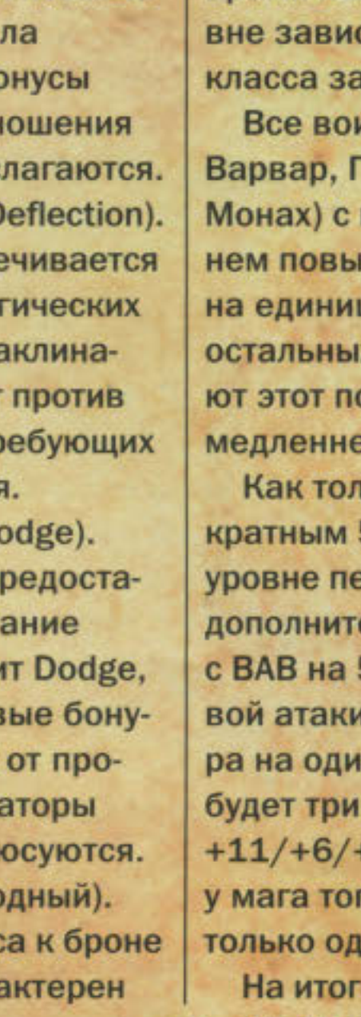
Вперед, в атаку!

Как же здорово, что из новой редакции был убран один из самых труднопроизносимых параметров – THAC0 (To Hit Armor Class 0), вместо которого был введен базовый бонус атаки (Base Attack Bonus, BAB), показывающий вероятность попадания по противнику. Соответственно, чем выше бонус атаки, тем лучше. Так, персонаж с BAB 1 должен выкинуть 19 или 20 на d20, чтобы попасть по противнику с AC 20. Выпавшая единица означает критический промах, в то время как 20 всегда попадает, вне зависимости от величины класса защиты противника.

Все воинские классы (Воин, Варвар, Паладин, Рейнджер, Монах) с каждым новым уровнем повышают бонус атаки на единицу. Представители остальных классов увеличивают этот показатель гораздо медленнее.

Как только BAB становится кратным 5, на следующем же уровне персонаж получает дополнительную атаку в раунд, с BAB на 5 меньше, чем у первой атаки. К примеру, у варвара на одиннадцатом уровне будет три атаки за раунд с BAB +11/+6/+1, в то время как у мага того же уровня будет только одна атака с BAB +5.

На итоговую величину бонуса атаки влияет модификатор силы персонажа, но фит Weapon Finesse позволяет использовать при атаке модификатор от *ловкости* вместо модификатора от *силы*. Такая «замена» очень полезна для воров, бардов и рейнджеров.



Но следует также учесть, что модификатор от DEX не прибавляется к наносимому персонажем урону. На него по-прежнему влияет модификатор от STR.

Если персонаж сражается двуручным оружием, то к повреждениям добавляется 1,5 модификатора силы. В случае ведения боя с оружием в обеих руках бонус к урону для первого оружия будет считаться, как обычно, а вот для второй руки он будет только половинным – причем округленным в меньшую сторону.

Все любят раздавать критические удары направо и налево, но так сложилось, что не многие игроки в CRPG знают, как и почему тот или иной удар считается таковым.

Если при броске выпало 20 (а в некоторых случаях – даже 19, 18 или 17 и еще меньше), попадание засчитывается автоматически, и нужно бросить кубик еще раз, чтобы определить, нанесет ли удар критический урон. Если и этот бросок будет удачным, то удар нанесет, как минимум, двойной урон.

Например, у длинного меча этот показатель выглядит как 19-20/×2. Это означает, что при выпадении 19 или 20 урон будет удвоен. А вот у топора этот показатель 20/×3 – то есть критический удар произойдет только при выпадении 20, зато урон будет утроен. Фит Improved Critical снижает число, минимально необходимое для критического удара, на единицу. Но если при первом броске выпало 20, а второй бросок не удался, удар все равно наносится, но без нанесения критического урона. Нежить, големы и некоторые другие продвинутые монстры имеют иммунитет к критическим ударам.

Ну и напоследок – о таком замечательном явлении, как атака при возможности (Attack of Opportunity).

Любой участник сражения (будь то монстр или персонаж) контролирует область рядом, даже если это не его ход. Враг, действующий в этой области, автоматически провоцирует *атаку при возможности* со стороны тех, кто в этот момент может до него дотянуться. Действия, которые провоцируют атаки при возможности, включают передвижение, сотворение заклинаний и атаку метательным оружием. За раунд можно провести только одну атаку при возможности.

Воинский фит Combat Reflexes позволяет прибавлять модификатор ловкости персонажа к числу атак по возможности. И это хорошо.

Уловки, примочки и все, все, все

Как гласит народная мудрость, на каждую хитрую рожу найдется файрбол на 1d6 повреждений огнем за уровень заклинателя.

В общем, когда персонаж подвергается какому-либо неприятному воздействию, он предпринимает попытку нейтрализовать или уменьшить эти негативные эффекты при помощи спасброска.

Спасбросок – это способность персонажа избежать какого-либо неприятного воздействия. И чтобы такое

спасение имело место быть, бросается d20 – и выпавшее число сравнивается с уровнем сложности (Difficulty Class, DC), который, в свою очередь, зависит от целой кучи факторов.

То есть уровень сложности определяет, насколько сложно противостоять заклинанию с помощью спасбросков. Он высчитывается по следующей формуле: 10 + уровень заклинания + модификатор от характеристики (INT для магов и CHA для колдунов, WIS – для клириков, друидов, паладинов или рейнджеров). Для успешного спасброска необходимо выкинуть результат, равный или выше, чем DC.

Имеется три типа спасбросков:

- **Fortitude saving throw** – спасбросок на выносливость персонажа. Базируется на CON и определяет способность противостоять ядам, болезням и большинству заклинаний, влекущих мгновенную смерть (Power Word Kill, Desintigrate и т. п.).
- **Reflex saving throw** – спасбросок на ловкость, базируется на DEX и определяет способность уворачиваться от наносящих урон заклинаний (Fireball, Chain Lightning и т. п.).
- **Will saving throw** – спасбросок на силу воли, основывается на WIS, определяет способность противостоять заклинаниям, направленным против разума (Charm Person, Sleep и т. д.).

Спасброски улучшаются с ростом уровней, у каждого класса по-разному. Так, у воинов быстро растут Fortitude и медленно – Will и Reflex-спасброски. Хорошие спасброски у персонажа начинаются с двух и увеличиваются каждые два уровня, а плохие – с нуля и увеличиваются каждые три уровня.

Ну а теперь, как говорится, комплексный пример с объяснением на пальцах.

Допустим, некий варвар 12 уровня с DEX и CON по 16 решил кое-что надрать некоему магу 20 уровня с INT 20.

Маг запустил в него огненный шар, способный нанести 40 единиц урона огнем. Но варвар выбросил удачный Reflex-спасбросок – а это означает, что заклинание сработает вполсилы и нанесет лишь половину урона, то есть 20 единиц повреждений. На варваре была накидка сопротивляемости огню 15/- – следовательно, при подсчете наносимых ему повреждений игнорируются первые 15 очков огненного урона. Таким образом, заклинание нанесет только 20 – 15 = 5 очков урона. А в случае провала спасброска урон составил бы: 40 – 15 = 25 очков.

То есть запись вида 5/- означает, что всегда игнорируется 5 единиц повреждений указанного типа (а если тип урона не указан, это означает, что игнорируется 5 единиц любого урона), вне зависимости от оружия.

В то же время, если написано нечто вроде 15/+5, это значит, что игнорируется 15 единиц урона от любой атаки, но только если она не нанесена оружием +5 (или лучше). То есть, допустим, от удара мечом +4 на 25 очков урона такой противник получит только 25 – 15 = 10 очков повреждений. По-английски это явление называется Damage Reduction.

Допустим, у мага в заначке было заклинание 7-го уровня Finger of Death и он им воспользовался. DC в этом случае равен 10 (база) + 7 (уровень заклинания) + 5 (модификатор INT) = 22. Таким образом, чтобы остаться в живых, его противнику необходимо выбросить спасбросок на выносливость не меньше чем 22, что для варвара с его CON 16 (+3) будет весьма непросто.

Фит Spell Focus повышает DC заклинаний определенной сферы на 2, что до поры до времени делает его весьма полезным. В случае если у мага имеется таковой фит, варвару вообще придется туго: максимум, он может выбросить 20 + 3 = 23, в то время как DC = 24. Казалось бы, шансов на спасение абсолютно никаких – но если варвар все же выбросит 20, спасбросок будет признан удачным. И он получит всего-навсего 3d6 повреждений за уровень заклинателя – что тоже не очень приятно. Таким образом, всегда существует вероятность (1/20 × 100% = 5%), что заклинание не сработает или сработает вполсилы. Эти 5% называются просто – «Чудо»☺.

Магия

Рассказать в двух словах обо всех премудростях системы магии в D&D просто нереально, тем более что определенные моменты по ходу дела уже были описаны.

В третьей редакции семь из одиннадцати классов персонажей способно творить заклинания. Чтобы произнести то или иное из них, персонаж должен иметь основную характеристику, равную 10 + уровень творимого заклинания. То есть друид с WIS 14 может читать заклинания четвертого (14 – 10 = 4) уровня, но не выше. А еще… короче. Короче не получится, потому что пора бы и закругляться.

Каждому свое

Где-то гораздо выше было сказано, что любой параметр персонажа теоретически можно повышать чуть ли не до бесконечности – но вот только проблема: где набрать столько опыта? Ответ: нигде. Потому что есть такая штука, как Challenge Rating (CR). Этот параметр определяет степень крутости монстра, его опасность для партии определенного уровня. То есть, замочив монстра с CR 1, партия первого уровня получит в полном объеме столь нужную в хозяйстве всем и каждому экспу.

А вот партия десятого уровня, завалив монстра с CR 1, не получит опыта вообще. Раньше это называлось «от каждого по способностям, каждому по потребностям». А теперь, то есть в третьей редакции D&D, это называется Challenge Rating.

Собственно, это все. Вернее – далеко не все, и даже не начало. Так, капля в море полезной и интересной информации. И если кто-то наивно считает, что это просто жуть как сложно, то это только на первый взгляд.

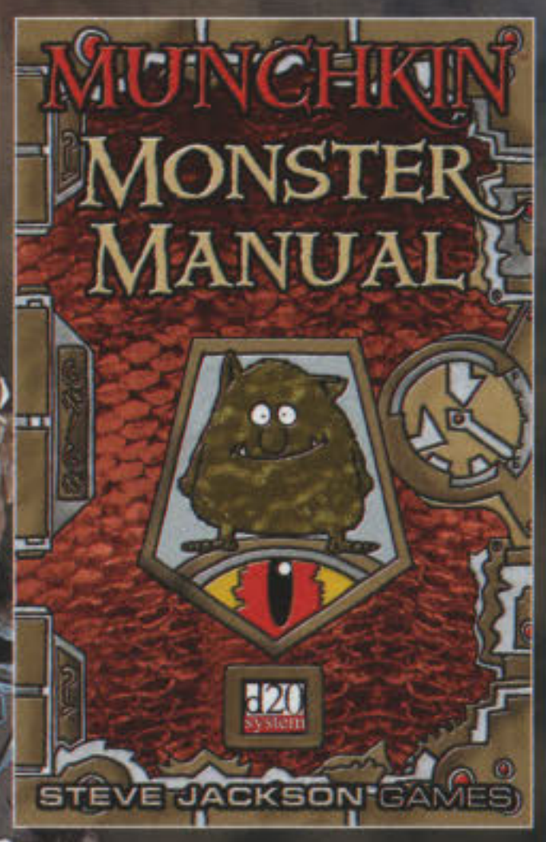
Короче, кто не знал, тот узнал, кто забыл, тот вспомнил, а кто знал… то почему нам не помог?

Злобная Lichина &
Пастор Шулер,
thelich@pisem.net &
pshuler@bk.ru

САМЫЙ СТРАШНЫЙ МОНСТР

Их тяжелая юность прошла вдалеке от вещей,
Тех, которые так переполнили доверху нас.

ДДТ



Не собрать и частичный ответ из подержанных фраз

Ведя нескучные беседы на ролевую тему, нельзя не упомянуть о таком сугубо негативном и довольно-таки распространенном явлении, как **манчкинизм**. Как уже неоднократно упоминалось, **манчкины** – это весьма многочисленное и слегка отмороженное племя геймеров, для которых смысл любой ролевой игры заключается в тупой прокачке героя и поиске крутых шмоток и прочих прибамбасов. Помимо коллекционирования артефактов, манчкины занимаются поглощением XP в огромных количествах. Потому что именно в экспе сосредоточена немалая доля манчкинского счастья. Такая жажда XP часто-густо приводит к вымиранию целых игровых миров или, в случае с онлайновыми играми, игровых серверов.

Они хотят самую сильную магию, самые крутые пушки, больше всех денег и экспы, и обычно получение всех этих благ достигается за счет собственного удовольствия и удовольствия других игроков.

Пытаться замочить такого паразита в одиночку – все равно, что сражаться со всем бестиарием D&D одновременно.

Он лежит и гниет

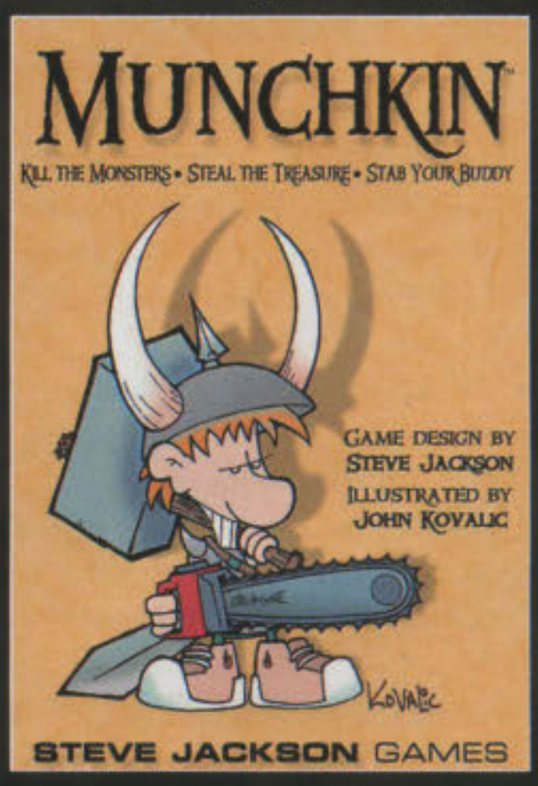
В быту любой современный манчкин – это самый настоящий жлоб-одиночка. Некоторые, правда, пытаются строить из себя непризнанных гениев, но таких можно раскусить в два счета.

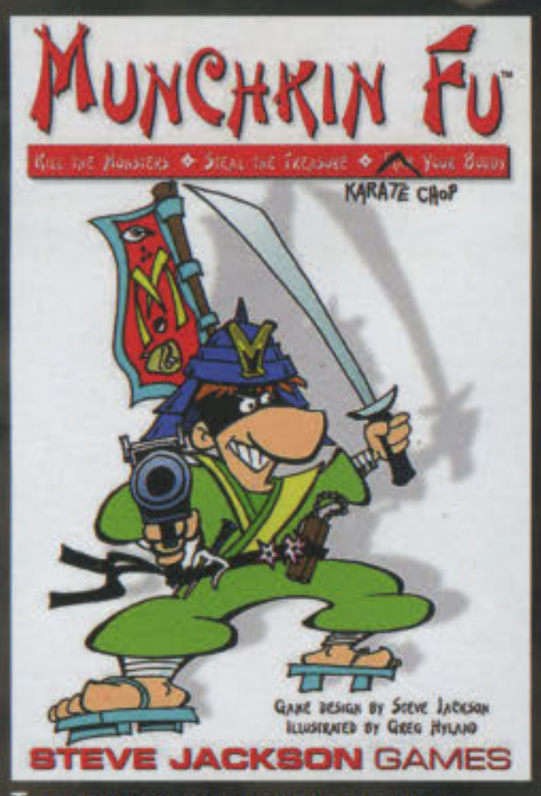
Детство у таких вот вундеркиндов, как правило, было немного трудным. Вследствие чего их поступками руководит неизлечимая хроническая жадность, мания величия и стремление к абсолютизму и эгоцентризму.

И если в реальной жизни эти качества как-то не особо заметны, то в компьютерных играх они проявляются очень ярко.

Некоторые особо умные манчкины пытаются аргументировать свое недостойное поведение тем, что они «отыгрывают роли». Ага, раз так, значит непрерывное выполнение операций «Сохранить-Загрузить», использование читов, трейнеров и других методов взлома игрушек являются неотъемлемой частью ролеплея. Кстати, обычно этого совершенно справедливого замечания вполне хватает, чтобы пристыдить таких «крутых ролевиков». Они замолкают. Но ненадолго.

И еще очень часто приходится слышать от таких дятloff загоны в стиле: «Вот я пришел туда-то, порвал всех, там кто-то поговорить хотел, но я его прибил, потом еще в пару мест сходил.





Там тоже один козел диалог начал – ну, я диалог прокрутил по-быстрому да и завалил его, зашел в комнату, а там куча тварей. Ну, я всех на куски и порвал… – и где же ваш хваленый нелинейный сюжет? И вообще, это не RPG, а диабла какая-то…».

Естественно, если ТАК играть, то любая CRPG будет хардкорней самой хардкорной «Диаблы».

Недостаток фантазии и сильнейший эгоцентризм – как следствие недостатка воспитания – приводят к неизбывному желанию быть лучшим из лучших любой ценой. Быть самым страшным демоном, самым крутым воином или самым великим магом – то есть, в сущности, *выиграть в ролевой игре*.

А что касается CRPG, то тут можно сказать, что *выиграть* означает *пройти* игру, а не просто дойти до конца, с одного удара грохнуть самого главного злодея, а затем тупо таращиться на надпись «The end».

У каждого свой стиль игры – ведь чаще всего мы играем для того, чтобы поразвлечься и получить удовольствие…

Сыновья пропивают награды примерных отцов

Давным-давно RPG были исключительно настольными и являлись развлечением для довольно узкого круга молодых людей. По прошествии некоторого времени эти молодые люди стали уже не такими молодыми – но, тем не менее, продолжали играть в ролевые и игры. Ну, заодно и детям своим любимое развлечение демонстрировали. Но вот только для детей понятие «отыгрыш роли» оказалось сложным и непонятным – да еще, конечно же, не следует забывать и о столь ярко выраженном у подростков стремлении выиграть любой ценой.

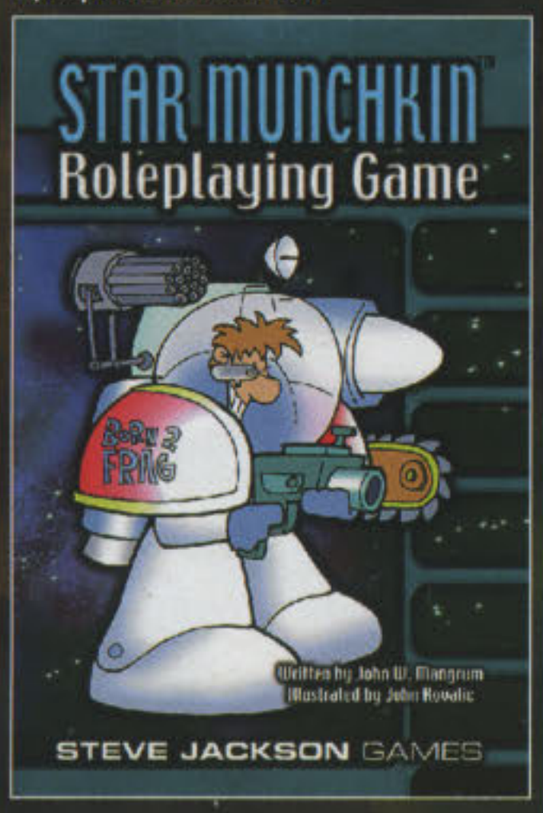
Таким образом в компании взрослых игроков в RPG с полностью сформированным стилем игры попали дети – игроки безо всякого стиля и понимания Сути игры. Да, правду говорят, что благими намерениями выстелена дорога в ад. Хотели как лучше, а получилось…

Вот хитрейшие просто давно положили на все

Кстати, термин «манчкин» (munchkin) придумал один очень известный дядька – Стив Джексон (тот, который создатель GURPS).

Кто в глубоком детстве читал книжицу «Волшебник Изумрудного города», тот, возможно, вспомнит, что был там народец, называвшийся «жевуны». А по-английски это как раз «munchkin» и будет.

Так вот, мистер Джексон, как истинный бизнесмен, сразу же решил на этом деле «нарубить капусты». И в своем желании угодить тем, кто, играя в RPG, не умел отыгрывать своих персонажей, он придумал игру **Munchkin**. Собственно, «Munchkin» скорее даже не самостоятельная игра, а модификация уже существующих ролевых систем.



Концепция проста как пять копеек – игроки идут в подземелье, мочат чудищ, находят крутые (и очень крутые) шмотки вроде «щита абсолютной защиты +8», после чего изо всех сил стараются замочить друг друга и забрать все сокровища себе. Все. Это, собственно, и весь игровой процесс. Ах да, во время игры, как правило, царит атмосфера нездорового приколизма. Игроки торгуются и ругаются с мастером, пытаются жульничать и так далее (все это подробно описано в «Munchkin's Player's Handbook»). Благодаря чему в общем и целом напоминают стаю взъерошенных вопящих бабуинов.

Но если в настольных ролевых играх с манчкинами борются как мастера, так и просто сознательные игроки, то CRPG этими монстрами просто кишат.

Рассказывать о том, что любимая игра всех манчкинов – это «Diablo II», наверное, бессмысленно. Они называют ее RPG и даже иногда в нее играют. Ну, в смысле, бегают по подземельям, сражаются с монстрами, торгуют и так далее… Но в основном они просто взламывают игру, а потом занимаются гемблингом. Потом опять ломают – и снова гемблят. Набрав полный инвентарь убойных шмоток, они с чувством глубокого и аморального удовлетворения выходят из игры.

Круто, да?

* * *

В общем, манчкинизм – это гипертрофированное стремление к крутизне (а, как известно, крутыми бывают только горы и яйца), которое в очень ограниченных дозах должно быть присуще любому геймеру, независимо от жанра игры. Действительно, глупо было бы атаковать великую мумию слабым персонажем в кожаной куртке и с ржавым мечом. То есть поиск хороших вещей и накапливание опыта должны присутствовать – но не превращаться при в этом в самоцель и так далее.

* * *

Скорее всего, большинству геймеров никогда и нигде не встретится этот монстр, самый страшный из всех монстров, имя которому – манчкин… Потому что, скорее всего, они и будут этими монстрами.

Злобная Lichина

FORGOTTEN REALMS

NEVERWINTER NIGHTS

HORDES of the UNDERDARK

Типа пролог

(По традиции здесь должно было бы быть длинное и местами глуповатое вступление. Но для разнообразия можно сделать и исключение.)

Начало начал

Ура – лед тронулся! В смысле, теперь в **Neverwinter Nights** количество напарников возросло аж до двух – и в результате можно наблюдать что-то, отдаленно напоминающее партию. По непонятным техническим причинам (особенно после установки патча 1.61) почти все напарники стали еще более тупыми. Исключение составляют разве что кобольд Дикен, дроу Насирра, тифлинг Велан и леди Арибет. Так что, как всегда, все придется делать самому.

При прохождении «Neverwinter Nights: Hordes Of The Underdark» великолепно зарекомендовал себя гибрид в виде стартовой

комбинации «варвар 11 / вор 4». Слегка пожертвовав DEX в пользу INT 14, получаем почти идеального воина: хиты и атака Варвара в сочетании с весьма неплохо развитыми способностям Вора (обезвреживание ловушек, поиск, взлом замков, акробатика и особенно использование магических устройств) – ну что может быть лучше? А если сделать такого героя специалистом по двуручному оружию (мечам), то у врагов вообще не останется шансов.

Еще один рецепт «идеального бойца» – дварф-монах. Такой персонаж хоть и не валит всех с одного-двух ударов, имеет, тем не менее, кучу достоинств. Поскольку большинство обитателей Андердака – существа злые, можно сыграть за паладина или доброго воина (с последующим его апгрейдом до чемпиона Торма). В таком случае придется пожертвовать DEX, STR и отчасти CON в пользу мудрости и харизмы. И под конец игры такой борец со злом будет очень ярко валить всех обитателей девяти кругов Ада.

И последний совет: перед прохождением «Hordes Of The Underdark» желательно пройти первую главу оригинального «Neverwinter Nights» чтобы подкупить волшебных сумок, потому что в «Shadows of Undertide» с этими штуками был напряг.

Глава I

Подгорье, уровень 1

Первый уровень гостеприимных подземелий Халастера напоминает кусок хорошего сыра с дырками – так он пронизан потайными дверьми и ходами. И куда не сунься – везде сюрпризы (по большей части приятные, хотя это спорный вопрос).

Итак, главная задача – найти способ спуститься на нижние уровни Подгорья. Их, способов этих, два (по 2000 XP каждый): либо в восточной части уровня достать бочку с порохом и взорвать ею заваленный проход возле босса огров, либо же подсобрать разноцветных палок и при помощи рычагов (вставляя палку того же цвета, что и колонна, в каждом из четырех рядов) открыть центральный спуск.

Самые интересные штучки находятся в северной и южной частях уровня. На севере в обязательном порядке нужно достать из саркофага с очень крутой мумией (в южной части уровня) Greater Amulet of Health – очень полезный амулетик.

В центральной части уровня есть комната, где стоит очень много сундуков. Это иллюзия: стоит лишь применить на них заклинание «Рассеивание магии» (проверка по колдовству даст возможность определить иллюзию) – и сундуки исчезнут, а их содержимое останется.

Босс огров Olgin Hasterean умен, силен и так далее. Но это его не спасет, ведь у него в инвентаре есть несколько хороших вещичек (равно как и у его оппонентки – королевы фей).

В южной части этого же уровня есть секретная комната с сундуком и двумя квадратами на полу. На один из них нужно встать самому, а на другой поставить напарника – только так можно открыть сундук.

В южной части первого уровня Подгорья, помимо места, где обитает королева фей, есть еще пара достопримечательностей вроде секретных дверей (чуть дальше комнаты с гарпиями) к лаборатории алхимика, где делаются скелеты-бомбы, и комнаты со статуями. Эта головоломка решается очень просто – каждую их трех статуй необходимо повернуть рожей к закрытой двери и дернуть за рычаг.

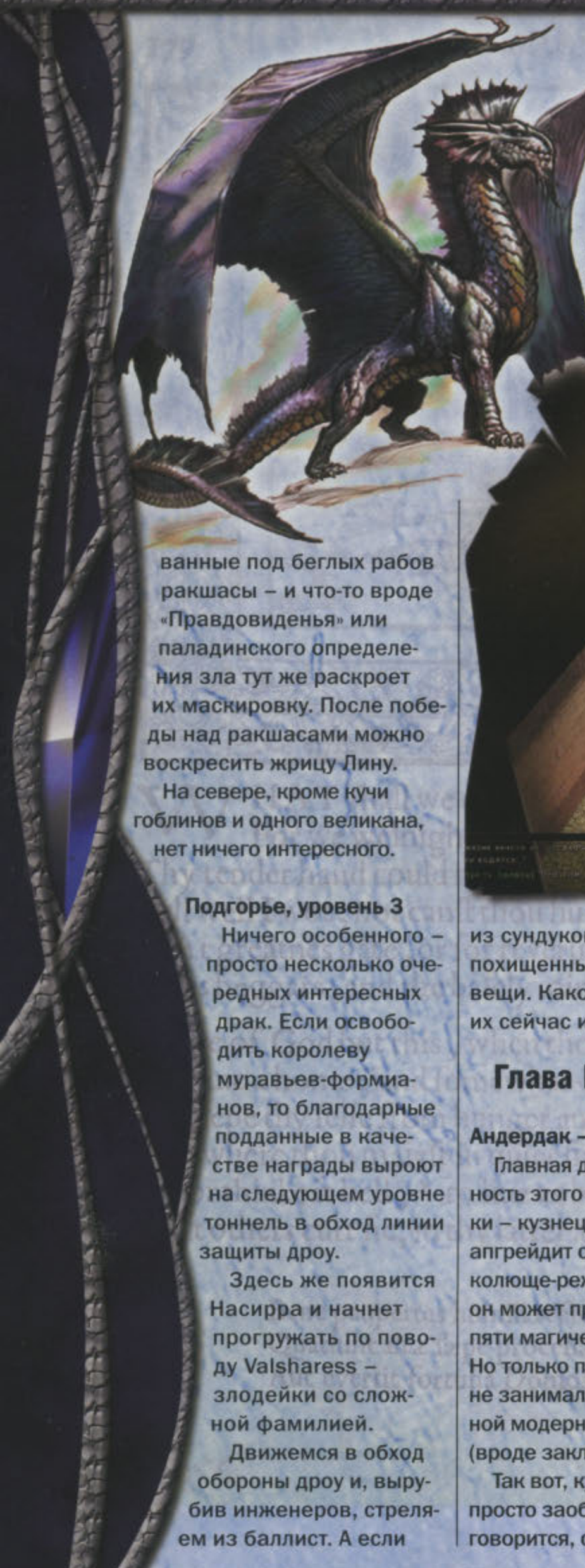
Раздобыв столь полезные в хозяйстве драконьи тапочки (Dragon Slippers), можно навестить и старого синего дракона в нижнем правом углу центральной части первого уровня. Также можно воскресить Шарвин и Делана (по 500 XP), тем более что у последнего можно отобрать очень славные перчатки.

Все, можно спускаться ниже.

Подгорье, уровень 2

Главная головоломка уровня – пруд с цветными цепями. В каждой из трех частей уровня находится по одной цветной штуковине, которую нужно присоединить к цепи соответствующего цвета. Потом следует немного отдалить камеру и попытаться запомнить шесть цветов, чтобы потом в таком же порядке дернуть за цепи.

Завалив командира дроу, получим, среди всего прочего, джинна в бутылке. Это довольно жадный торговец, с которым можно вести дела только при достаточно прокачанном скилле «Оценка». Джинн даст также камень активации для портала в восточной части уровня. Возле упомянутого портала тусуются замаскиро-



выру-
бить еще
и главного
мага (вниз
и налево), то без
особого напряга
можно перебить
из баллист весь
лагерь темных
эльфов. В одном
ванные под беглых рабов
ракшасы – и что-то вроде
«Правдовиденья» или
паладинского определе-
ния зла тут же раскроет
их маскировку. После побе-
ды над ракшасами можно
воскресить жрицу Лину.

На севере, кроме кучи
гоблинов и одного великана,
нет ничего интересного.

Подгорье, уровень 3

Ничего особенного –
просто несколько оче-
редных интересных
драк. Если освобо-
дить королеву
муравьев-формиа-
нов, то благодарные
подданные в каче-
стве награды выроют
на следующем уровне
тоннель в обход линии
защиты дроу.

Здесь же появится
Насирра и начнет
прогружать по пово-
ду Valsharess –
злодейки со слож-
ной фамилией.

Движемся в обход
обороны дроу и, выру-
бив инженеров, стреля-
ем из баллист. А если
ют цель. Прежде всего нужно
модернизировать оружие
до +10 (да, потом будет попа-
даться немало хороших мечей,
но Enserric the Greatsword про-
сто бесподобен☺), затем доба-
вить +2d6 повреждений элек-
тричеством или кислотой,
ускорить (Haste), добавить
True Seeing и Keen.

из сундуков будут лежать
похищенные в самом начале
вещи. Какое счастье, только
их сейчас и не хватало.

Глава II

Андердак – Lith My'athar

Главная достопримечатель-
ность этого захудалого городиш-
ки – кузнец Rizolvir, который
апгрейдит оружие. К одному
колюще-режущему предмету
он может присобачить не более
пяти магических свойств.
Но только при условии, что мы
не занимались самостоятель-
ной модернизацией оружия
(вроде заклинания свечения).

Так вот, кузнец ломит цены
просто заоблачные – но, как
говорится, средства оправдыва-

Но модернизацию оружия
можно провести еще в одном
местечке…

Выходим из города и сразу
же бросаемся в погоню за до-
зорным дроу и вслед за ним
проваливаемся под землю.
Здесь обитает парочка не
очень приятных созданий –
гигантских желейных кубов.

Обитель созерцателей

В пещерах бехолдеров, как
и следовало ожидать, обитают
бехолдеры☺. Но это ненадол-
го, главное – переправиться
через мост. Идея загадки про-
ста как пять копеек – необхо-
димо передвинуть все знаки
«!» в крайнее правое положе-
ние. Это можно сделать и «ме-
тодом научного тыка», но при
достаточно высоком показате-
ле Lore без труда можно
прочесть пояснительный текст
на драконьем языке. Если же
этого самого Lore хронически
не хватает, можно воспользо-
ваться свитком «Legend Lore»,
который очень неслабо увели-
чивает этот параметр.

А дальше – банальное избие-
ние младенцев, потому как
даже толпа Созерцателей не
в силах остановить настоящего:

а) мужчину;

б) манчкина☺.

Перед спуском в дыру возле
логова Верховного Созерцате-
ля нужно повынимать из кар-
манов все тяжелое, потому что,
стоит спуститься, как все маги-
ческие артефакты, заклинания
и прочее, и прочее, и прочее
перестанут работать. Но это
дело поправимое – в северо-
западной части пещер
за дверью с крутым замком
и не менее крутой ловушкой
находится обелиск с очередной
хитрой головоломкой.

Все очень просто, хотя на пер-
вый взгляд кажется, что чертов-
ски сложно. От обелиска в раз-
ные стороны отходит четыре
панели – причем у каждой из них
стоит собственный начальный
символ, который нельзя поме-
нять. Эти символы находятся
в корне обелиска. Теперь нужно
просто запол-
нить каж-
дую па-

нель одинаковыми символами – теми, что указаны в корне обелиска. В результате магия снова начнет действовать.

А еще из середины обелиска в обязательном порядке нужно вытащить ядро, которое как раз и отвечает за столь сильное подавление любой магической активности. Оно пригодится немного дальше – в битве с гигантским демоническим пауком, хотя мечом +10 его и так можно уложить всего с нескольких ударов.

Южные тоннели и Храм

Чтобы попасть в башню культистов, необходимо ударить в гонг. Затем нужно вызваться «добровольцем», а уж попав внутрь, смело можно начинать драться с охраной и вообще развлекаться по полной программе.

На втором этаже есть возможность модернизировать оружие, добавив Ability Drain STR (DC=24). Для этого необходимо положить черный жемчуг на алтарь с двумя драконами.

На третьем этаже башни обитает очень могущественный маг, которого, впрочем, можно победить без особого напряга – если только успеть до него добраться раньше, чем маг сотворит заклинание «Остановка времени». Получив ключ и кучу магических безделушек, отправляемся на экскурсию по подвалам храма.

Сначала будет скучно – всего несколько костяных големов и веревка для спуска вниз. А вот здесь уже начнется настоящая жара – в подвале полным полно монахов-упырей, которые постоянно возрождаются. Убивать их нужно при помощи кольев, которые получаются путем разламывания ящиков и мебели.

С помощью энергетических сфер, устанавливаемых на соответствующие пьедесталы, открываем наглухо закрытые двери. За первой такой дверью – несколько монахов и их лидер. Здесь имеет смысл ненадолго задержаться и набить пару-тройку уровней (то есть до падения CR до минимума☺).

В одном из закоулков найдется очередная странная палочка. Это недостающая деталь для машины, в которой заключена какая-то девица с крыльями – Лавоера. После освобождения эту мадам можно уговорить помочь в битве с драколичем, однако куда разумнее уговорить ее стать вашим союзником в войне с Вальшаресс.

А в пещере уже ждет не дождется встречи с нами сам драколич Vix'thra. Чтобы не драться с ним по несколько раз, желательно разбить пьедестал, охраняемый двумя големами. (Но это способ для настоящих слабаков.)

После победы можно смело топать на доклад к Провидице в город темных эльфов, после чего следует отправиться на небольшую прогулку по воде.

Холм Шаори

Тут обитают проклятые крылатые эльфы. Часть проклятия заключается в том, что здесь все наоборот. А заварилась эта каша из-за магического зеркала, которое нам и предстоит собрать заново. Кстати, этим же занимаются и дроу под началом некой Сабал.

Первый осколок у торговца, которого можно запугать или обмануть и таким образом заставить отдать вам вожделенный осколок. Для облегчения поиска торговец выдаст магический компас, который поможет найти спрятанный фрагмент (который находится в углу за библиотекой, рядом со скалой).

Второй осколок – у горгоны в библиотеке. Его можно просто снять с трупа☺, а можно получить и без лишнего кровопролития. Для этого необходимо выпить бутылку с какой-то белой жидкостью (лежит в соседней комнате), а потом уже говорить с горгоной.

всей охапкой), благодаря которым можно купить все, чего только душа пожелает.

Каждая из колонн тронного зала обладает волшебными свойствами: одна лечит, другая превращает героя в мифрилового голема – ну, и так далее.

После полной и безоговорочной победы получаем зеркало и благодарность эльфов. И… все.

Остров Творца

У торговца на входе в обязательном порядке нужно прикупить волшебную сумку – и только потом спускаться в подземелья.

По первому уровню не спеша наматывает круги голем-сборщик, который оживляет выведенных из строя собратьев и непрестанно бубнит себе под нос одну и ту же фразу: «Sinth Thesti» – что, согласно фолианту под названием «Lexicon Arcana», означает «54». Если набрать это число при помощи двух консолей возле панели управления, а потом дернуть пару рычагов на самой панели, то сборщику придет полный и безоговорочный «shutdown» – ну, в смысле конец. Но выруб ать его стоит только после того, как совсем уж надоест мочить поднимаемых им големов.

Руководствуясь другой книжицей – «Scriptures of the Created» – в лаборатории алхимика можно собрать следующие прибамбасы:

- Mithral Statue + 2 синих порошка = Golem Crasher;
- Golden Rod + синий порошок + желтый порошок = Golem Binder;
- Magical Crystal + синий порошок + красный порошок = Golem Attractor.

Первый из описанных выше девайсов весьма полезен, остальные – не очень.

Последняя штука синего порошка находится в очень интересной комнате, где обитает призрак коротышки по имени Merkil. Стоит зайти в комнату – и призрак тут же выхватит самое крутое оружие из рук (или инвентаря) героя и начнет его же этим оружием дубасить что есть силы. Назад дороги нет – двери закрыты наглухо. Из такой стремной ситуации есть только два выхода: победить наглого призрака и вернуть оружие или же применить на него заклинание «Рассеивание магии» – наглый фантом исчезнет, но опыта в таком случае не дадут совсем (но зато потом можно спокойно собирать разбросанные по комнате оружие и доспехи).

Голем-охранник, закрывающий своей широкой спиной дверь на нижние уровни, выносится при помощи Golem Crasher или врукопашную.

На втором уровне обитают разумные големы. И вот уже многие годы здесь идет война между фанатичными поклонниками Творца во главе с Aghaaz'ом и мятежными инакомыслящими под началом Ferron'a. Желательно принять сторону последних – а это означает, что придется замочить Aghaaz'a и принести Феррону Источник Силы Творца, который можно найти в хорошо охраняемой комнате возле убежища Aghaaz'a.

На уровне имеется дверь с очень крутой ловушкой, обезвредить которую будет весьма и весьма непросто. Возле двери торчит крыса. Рейнджеры и друиды могут приручить ее и заставить открыть дверь. Воры же справятся с этим делом и без посторонней помощи. А вот представителям других классов туго придется.

За дверью находится еще один призрак – на этот раз это бывший помощник Творца. В обмен на избавление от проклятия он скажет слово-пароль для прохода на нижний уровень.

Войдя в обитель Творца, почти сразу же попадаем в магическую ловушку, и, чтобы выбраться из нее, нужно очень быстро разбить четыре магических зеркала.

Далее придется или пароль говорить, или с двумя мифриловыми големами сражаться.

И вот на горизонте появляется сам Творец, от старости превратившийся в демилича. Убить его нужно – но это проще сказать, чем сделать.

Здесь же находится машина для создания големов. Однако воспользоваться ею могут только волшебники.

Чтобы дать правильный ответ на загадку, выбирайте неправильный вариант ответа – ведь на этом острове все наоборот.

Третий осколок находится в храме у местного клирика. Схема действий прежняя – либо идем у него на поводу и сражаемся в проклятом виде с монстрами, либо забираем осколок с бренных останков этого (зло)деятеля.

Ну и еще один кусок зеркала находится в башне, во владении ученика мага. Ничего особо интересного здесь нет.

Все самое захватывающее начнется в замке, где и произойдет развязка этой комедии. Здесь можно найти *очень* дорогие стрелы (продавать их нужно по 3-5 штук, а не

А на поверхности нас уже ждет делегация недовольных серых дварфов. От них можно откупиться 10 тысячами – а можно и повоевать (и в итоге разжиться несколькими дорогими безделушками).

В гостях у иллитидов

Стоит только появиться во владениях пожирателей разума, как на горизонте замаячит толпа дуергаров, страстно желающих нарваться на неприятности. У главаря есть очень ценный шлем, защищающий от мозговоздействующих заклинаний. Надеваем эту кепку и просимся в Zorvak'Mur – после небольшой словесной перепалки нас туда пропустят.

Из достопримечательностей тут только гладиаторские бои (боец игрока будет проигрывать всегда), рынок, на котором за 3000 золотом можно выкупить девушку-рабыню (а уж как с ней дальше поступать – это зависит от мировоззрения вашего персонажа).

Когда мы захотим повидать Старший Мозг, нас не очень вежливо попросят снять шлем. В случае отказа придется пробиваться к цели с боем, песнями и плясками.

Чтобы открыть двери, придется вспомнить элементарную математику и арифметические прогрессии. Первая дверь открывается числом «98», вторая – числом «17», а третья – «3».

Старший Мозг навязчиво предлагает поиграть в «Матрицу». Если поддаться его иллюзиям, персонаж умрет. Навсегда. После того как все иллюзии главаря иллитидов будут окончательно развеяны, можно приступать к конструктивной беседе.

В обмен на магическое зеркало иллитиды откажутся участвовать в войне на стороне Вальшаресс.

Lith My'athar – последняя битва

После разговора с Провидицей нас отфутболивают прямиком на линию фронта, даже не дав как следует подготовиться.

Перед битвой состоится разговор с Вальшаресс. Если позволяет мировоззрение, можно якобы встать на ее строну, за что эта злодейка со сложной фамилией избавит нас от проклятия, наложенного Халастером. А если очень хорошо попросить, то еще и очень хорошую робу даст (которая, правда, в случае предательства станет про́клятой). Теперь у нас два пути. Первый – простой: нужно открыть воинам Вальшаресс ворота, а затем ликвидировать Провидицу.

Второй вариант несколько сложнее. Необходимо защитить ворота (причем желательно не дать врагам прорваться в город, но при игре воином это будет легко).

Големов и деву Лавоеру нужно отправить защищать Провидицу, стрелков рассовать по башням, а мечников поставить у обоих ворот.

Теперь необходимо прибить матрону-предательницу и защитить Провидицу от вторжения со стороны реки.

Главное – вырубить магов, а потом уже смотреть, чтобы хватило лечебных снадобий (вот уж чем желательно запастись заблаговременно).

Победить Вальшаресс тоже не очень трудно, особенно при игре магом. После ролика герой волею Мефистофеля отправляется в третью главу... то есть в город потерянных душ, что в Кании.

Глава III

Кания – город потерянных душ

Итак, Кания. Хоть это место и зовется адом, но так уж сложилось, что тут даже холоднее, чем в Долине Ледяного Ветра.

Здесь царят планарные нравы и обычаи, везде шастают гитзераи и демоны, а в морозном воздухе витает нечто психоделическое.

В этом захудалом городишке имени Потерянных для общества душ нужно сделать три важные вещи. Во-первых, спуститься в местную каменоломню и вытащить руку импа из дробилки, а затем починить эту дробилку (как вариант – затолкать в нее импа полностью). В результате можно будет воспользоваться магазином, которым управляет босс этой самой каменоломни.

Во-вторых, необходимо разморозить нашу давнюю, хотя и не очень хорошую знакомую – «леди» Арибет де Тильмаренд. Для этого придется пообщаться с собакообразным существом, называемым Нотариусом (The Scrivener), которого нужно провести к трем столбам с надписями «Предательство» (Treason), «Измерение» (Dimension) и, наконец, «Бесконечность» (Infinity).

Теперь спускаемся в пещеру и с помощью трех ягод Велокса (местный аналог сухого горючего) разжигаем костер, чтобы разморозить Арибет. После короткой драки последует долгая беседа, в ходе которой можно уломать эту леди либо попросить у Тира прощения и вернуться на путь Добра и Света, либо, наоборот, окончательно сбиться с пути и пополнить стройные ряды сил Тьмы.

И наконец, для дальнейшего продвижения по сюжету необходимо разбудить Спящего. Для этого нам придется выведать пять его таинств.

Первое таинство раскроет сама жрица Спящего, второе можно узнать у рабов из ледяной каменоломни, третье поведает гитзерай, стоящий у входа в храм, четверое записано в храмовой книге, а о пятом таинстве расскажет сам Рипер.

После успешной сдачи экзамена по таинствам Спящего (в диалоге это ответы с номером 1) нам выдадут амулет для чтения снов Спящего, но воспользоваться ими смогут только персонажи с высокой мудростью (WIS=6-18+).

Разбудить Спящего можно либо при помощи рога (который необходимо выиграть у жулика по имени Арденн

Свифт из таверны «Дыхание Ада»), либо просто потыкав его ножом (что при игре добрым персонажем совершенно неприемлемо).

Заходим в появившийся портал и после битвы с кучей скелетов собираем три части кольца. Согласно записке, само кольцо необходимо складывать в такой последовательности:

1. «H» – Hope (Надежда);
2. «F» – Faith (Вера);
3. «L» – Love (Любовь).

В результате получаем кольцо Загадок, благодаря которому можно увидеть кучу интересных вещей – например, стрелки с указанием пути и планарные двери или скрытые сундуки в кузнице призрака Rizolvir'a и у начальника каменоломни. Да, еще один важный момент – очень крутой доспех и короткий лук из этих тайников продавать не стоит. Пока не стоит.

Затариваемся лечебными бутылками в количестве 20-30 штук – и в путь. Кроме того, нужно продать все, что только можно, потому как нормальный торговец нам встретится очень нескоро, а джинн платит мало даже за самые крутые шмотки. А деньги, как это ни странно, нам еще ох как пригодятся. Вот теперь пора отправляться на поиски Хранителя имен, которая уж точно знает истинное имя Рипера. Но сначала придется отыскать Знатока мест (The Knower of places).

Кания: пустоши

За первым же поворотом нас ожидает первый из трех стражей Пути. И если во время сражения на герое будут надеты кольцо и амулет Спящего, то произойдет серия чудесных превращений. После победы над стражем нужно превратиться в элементаля Земли и расчистить устроенный демоном завал.

Кания: отдаленные пустоши

Прочесывая местность при помощи все того же кольца Загадок, можно найти несколько весьма интересных предметов, а превратившись в волка – забраться в волчью нору.

Палаты мимика

Комбинируя обычное зрение и кольцо Спящего, проходим через силовые барьеры. После этого необходимо дернуть за четыре рычага и продолжить преследование мима.

В следующей комнате расположена одна из самых ярких и оригинальных загадок игры. Чтобы убить мимика, необходимо собрать несколько драгоценных камней, которые регулярно выплевывают машины в углах комнаты, и сложить из них дорожку к кругу в центре. Следует также присматривать за тем, чтобы крысы не растаскали драгоценные камни. Жадный мим начнет заглатывать их один за другим – и, как только он окажется в кругу, остается только дернуть за рычаг, чтобы как следует поджарить мима. Проделав эти нехитрые манипуляции, нужно быть готовым сражаться с одноруким демоном, второй рукой которого пользовался покойный ныне мим.

Кстати, эта самая рука – штука очень забавная и более чем полезная.

После выхода из логова мима необходимо переправиться через реку лавы. Для этого нужно указать рукой демона, предварительно помещенной в быстрый слот, на факел, стоящий по другую сторону.

За следующей планарной дверью нас уже поджидает компания из мелких боссов «Neverwinter Nights».

Битва будет недолгой, особенно если в команде есть Арибет. Справа есть скрытый сундук, слева – дверь с кучей ящиков, за которыми находится рычаг. Теперь нужно превратиться в эльфа и пролететь сквозь щель, а затем дернуть за рычаг и подобрать валяющийся рядом полуторный меч.

Комната загадок

Стрелки показывают направление, в котором можно теле-

портироваться, предварительно дернув за рычаг.

Суть головоломки сводится к тому, чтобы, телепортируясь от платформы к платформе, найти три «двойных рычага» и дергать их до тех пор, пока они не станут светиться мягким голубым цветом.

Затем необходимо три статуи развернуть по направлению к двери и дернуть за рычаг. Вот дверца-то и откроется… чтобы преподнести еще одну головоломку со стрелками. В комнате имеется два сундука и дверь – все это можно открыть, ориентируясь по стрелке, которая постоянно меняет направление.

Далее придется немного попрыгать с платформы на платформу, цепляясь рукой демона за свисающие с потолка тросы.

Ну и при помощи все той же руки можно достать разбросанные там и сям товарно-материальные драгоценности.

А вот и второй Хранитель Пути, так некстати сидящий на портале, ведущем к Хранителю Мест. После разговора с ним портал, ведущий в еще более дикие районы Кании, откроется.

В гостях у ледяных гигантов

Знакомые красные стрелки четко указывают путь, но сейчас целесообразней пошастать по углам карты. В пещере ледяных троллей есть скрытый сундук и мегаполезный пояс, дающий практически полную защиту от огня и холода.

В южной части карты есть несколько элементалей огня, охраняющих переправу через поток лавы. С помощью кольца Спящего становятся видны факелы, за которые можно зацепиться. В пещеру лучше идти в одиночку, оставив напарников снаружи, потому как безболезненно пересечь длинный коридор, заполненный бушующим пламенем, им будет непросто.

В центре пещеры – очередная головоломка: с помощью руки демона нужно разбить магические печати, чтобы добраться до очень крутого волшебного кольца, дающего 50-процентную защиту от огня и холода.

А теперь – в крепость. Там нет ничего интересного, кроме разве что нескольких гигантов и пары вещей +6. Через пролом в стене выбираемся наружу, в теплое местечко между молотом и наковальней (иначе его и не назовешь – демоны всех мастей и расцветок оживленно мутузят друг дружку).

Чуть дальше последний из Хранителей вместе с кучей приспешников предпримет жалкую попытку остановить нас. Поздно… и бесполезно.

Теперь нужно переправиться через поток лавы и, превратившись в элементаля земли, перебросить на другую сторону чудом уцелевшую катапульту. Стреляя из нее по ледяным могилам, можно освободить сначала пленных демонов, а затем и Знатока имен. А вот тут начинаются варианты. Если за игру удалось накопить более двух миллионов денег, то можно (и нужно, а еще точнее – обязательно) выкупить истинные имена всех участников этой истории.

Если драться неохота, то сначала можно выкупить истинное имя Знатока имен, а затем, воспользовавшись им, вынудить Знатока имен продать за 500 тысяч денег истинное имя Мефистофеля.

Самое интересное, что настоящей любовью Спящего может оказаться Сенсей – сама Знаток имен. А при игре женским персонажем возможен еще и третий вариант.

Кания – город потерянных душ

По возвращению в город нужно сразу навести шороху: разбудить Спящего (возможны варианты), повлиять на хозяина каменоломни и так далее.

Опять закупаемся всем необходимым – и в гости к Риперу.

Финал

Рипер под воздействием своего истинного имени отправит нас обратно в Вотердип. И тут опять возможны варианты. Дело в том, что Мефистофель попытается переманить на свою сторону наших помощников.

Так, если в команде есть Велан, то он примет сторону Мефистофеля, но если приказать ему силой истинного имени, то он, хоть и будет сражаться против архидьявола, но проклянет игрока (это выразится в том, что поменять снаряжение Велана станет невозможно).

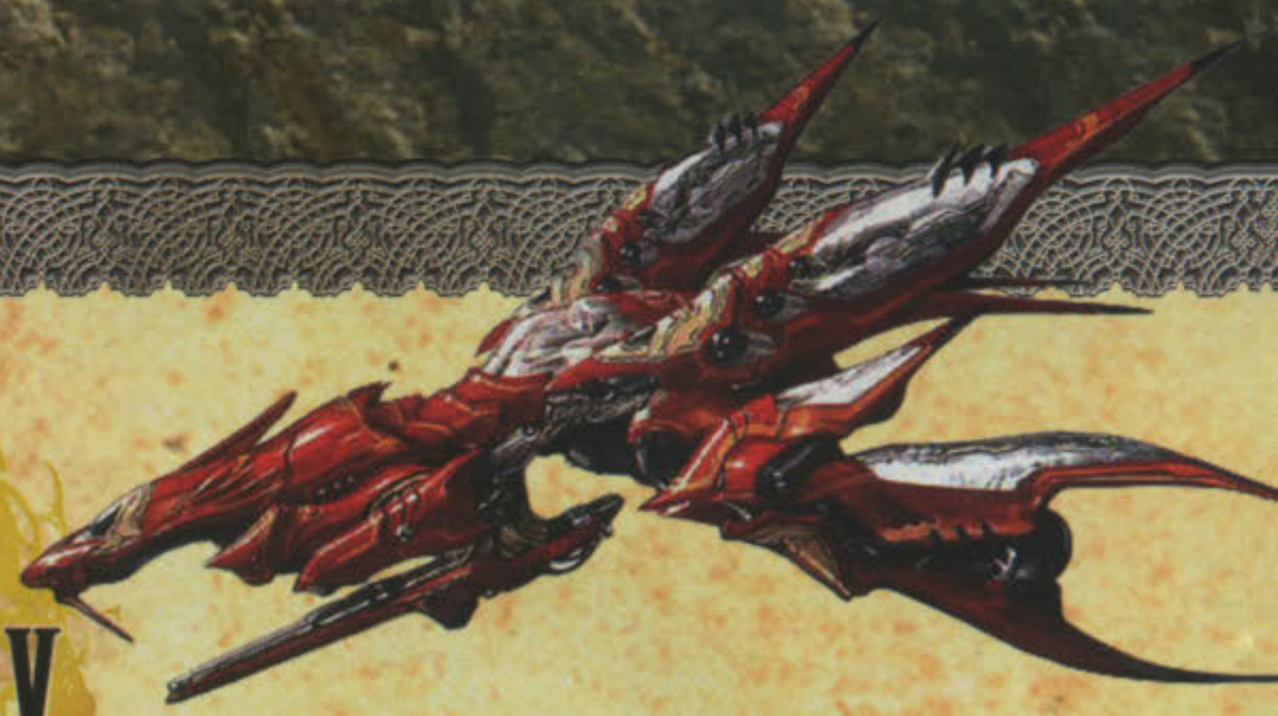
Дикену же будет предложена сила дракона – но кобольд откажется (особенно если на него хорошенько надавить☺).

Мефистофель попытается переманить на свою сторону и Арибет. Ее можно просто убедить отказаться от предательства – или же воспользоваться ее истинным именем.

Ну, а если драться с Мефистофелем лень, можно просто приказать ему умереть, воспользовавшись его истинным именем.

Впрочем, возможны и другие варианты…

Злобная Lichина,
Пастор Шулер, Ir@niuM



Бесконечная история

Под маркой японской компании Square вышло много хороших игр, самые известные из которых – «Legend of Mana», «Chrono Trigger» и «Parasite Eve». Но ни один из этих проектов не смог добиться такой огромной популярности, как **Final Fantasy**. Более того, отчасти у меня даже складывается впечатление, что другие проекты жанра RPG японских игроков попросту не интересуют.

Да, каждый год выходит много громких хитов, но все они по прошествии определенного времени уходят в тень – и только «Final Fantasy» на протяжении вот уже 15 лет не сходит с первых строчек хит-парадов. Эта игра кажется вечной… На сегодняшний день это, пожалуй, один из самых длинных сериалов за всю историю компьютерных и видеоигр.

Итак, дорогие читатели, вашему вниманию предлагается беглый обзорный тур по истории игр «Final Fantasy», начиная с Famicom и заканчивая PlayStation 2.

(Famicom, 18 декабря 1987 года)

Если вы обладаете феноменальной памятью, то вам, конечно, не составит труда назвать по именам 119 любимых плюшевых аллигаторов Тутанхамона – и, разумеется, мне и в голову не придет сомневаться в ваших знаниях по истории видеоигр и прочих электронных развлечений. Для остальных – тех, кто до сих пор не помнит наизусть таблицу, придуманную известным изобретателем напитка сорокаградусной крепости,– напомню кое-какие исторические факты.

В 1987 году, решив выпустить игру «Final Fantasy», Square поставила на карту абсолютно все. На разработку были брошены все финансовые активы и человеческие ресурсы компании. Square балансировала на грани разорения, поэтому дальнейшая ее судьба полностью зависела от успеха проекта. В случае провала «Фантазия» стала бы для разработчиков последней в самом прямом смысле этого слова.

Но расчет Square оказался верен: игра установила рекорд по продажам в Японии. Являясь, по сути, клоном популярного на тот день «Dragon Quest» новая игра выигрывала исключительно за счет хорошо проработанной сюжетной линии. В то время как «Dragon Quest» сводился к стандартному «убей злодея, спаси принцессу», «Final Fantasy» предлагала игрокам ряд более интересных квестов, как, например, объединить четырех воинов Света, пробудить спящего короля эльфов, одолеть слепую ведьму, свергнуть с трона тирана – ну и, конечно же, спасти принцессу (куда ж без этого!). «Final Fantasy» заслуженно стала хитом, удостоившись звания «грозы RPG».

В США игра вышла двумя годами позже – причем разошлась даже большим тиражом, чем в самой Японии.

(Famicom, 17 декабря 1988 года)

Сообразив, что интересная сюжетная линия составляет половину успешной RPG, во второй части игры сценаристы выдали сказание о четырех воинах, сражающихся против зловещей империи Барамекиа, о предательских изменах, мести и доблестных подвигах. Плюс к этому, была разработана новая система «прокачки» персонажей, основывающаяся на повышении параметров тех умений, кото-

рые игроки наиболее часто используют.

В итоге Square удалось заставить геймеров не просто играть в «Final Fantasy II», но и сопереживать происходящему на экране на самом высоком уровне – порою полностью отождествляя себя с виртуальными персонажами.

Несмотря на то, что эта игра была выпущена эксклюзивно для Японии, при желании сейчас вы можете скачать ее английскую версию на любом сайте с эмуляторами.

(Famicom, 27 апреля 1990 года)

«Final Fantasy III» в этой серии является лучшей игрой из всех, выпущенных для 8-битной приставки Famicom. Корабли, бороздящие небесные просторы… затопленные континенты… маги, одержимые жаждой власти… В этой игре разработчики впервые реализовали принцип «подменных зло-

деев» (когда в середине игры выясняется, что тот, за кем вы столько гонялись по полям и долам, вовсе не является самым главным воплощением Темных Сил и основным исчадьем Ада)…

Что же касается системы развития персонажей, то те-

перь герои дифференцируются не только по классам, но и по профессиям. Таким образом, игрок получил возможность развивать до 22 умений по «профориентации».

Сильный сюжет в совокупности с интересным геймплеем

и красивейшей графикой (программистам удалось вытянуть максимум возможного из Famicom) сделали свое дело. У геймеров игра пользовалась бешеной популярностью.

FINAL FANTASY IV

(Super Famicom, 21 августа 1991 года)

«Final Fantasy IV» дебютировала на 16-битной Super Famicom в Японии в августе 1991 года и, как и предыдущие части серии, моментально стала хитом. К концу года она разошлась тиражом в 1,44 млн. экземпляров.

Поскольку остальные компании-разработчики не торопились переходить на новые технологические рельсы, FFIV выпала удача стать первой серьезной RPG для новой консоли. В США FFIV появилась в ноябре 1991 года на SNES. Однако там игра вышла под названием «Final Fantasy II». Это было сделано в целях сохранения нумерации, поскольку 8-битные FF II-III в Штатах так и не были изданы.

Пользуясь возросшей технологической мощностью, разработчики закрутили такую историю, которую нельзя было адекватно передать на восьмибитной консоли. Используя кинематографические приемы (флешбэки, параллельное повествование, ложные развязки), они заставили игрока вместе с темным рыцарем Сессилом, капитаном имперских «Красных Крыльев», пережить прозрение и присоединение к силам Света и превратиться в конце концов

в священного паладина.

В игре предстояло пройти подземные королевства гномов, затонувший звездолет, найти пять магических кристаллов и сразиться со злом, древним, как само время,– с Земусом. В странствиях Сессилу помогали его возлюбленная Роза, а также юная волшебница Ридия, принц-ниндзя Эдж, мудрец Фу Со Я, маги-близнецы Палом и Пором и другие. Роли злодеев достались существам, названным в честь демонов из «Божественной комедии» Данте: Scarmiglione, Cagnazzo, Barbariccia и Rubicante. Главные персонажи далеки от идеала настоящих супергероев – им свойственны многочисленные страхи и комплексы, которые они пытаются преодолеть на протяжении всей игры.

Именно в «Final Fantasy IV» впервые была реализована система Active Time Batle (ATB), которая просуществовала аж до FFX. Использование «программируемого боевого таймера» (после заполнения шкалы персонаж может атаковать, применять магию или предмет) позволило максимально приблизить пошаговые бои к схваткам в реальном времени. FFIV – единственная игра сериала, где на стороне игрока одновременно могло сражаться пять героев. Вдобавок, частью героев можно было управлять со второго джойстика.

FINAL FANTASY V
ファイナルファンタジーV

(Super Famicom, 12 июня 1992 года)

Уже в первые месяцы после выхода в Японии игра разошлась тиражом в 2 миллиона. «Final Fantasy V» стала логическим развитием 16-битных технологий, примененных в FFIV, и, вместе с тем, частичным возвратом «к корням». Первое заключалось в улучшенной анимации героев: движения стали более плавными, к тому же персонажи стали явственно выражать эмоции. Возврат же к корням заключался в том, что разработчики вернули систему Job Change System из FFIII. В общем было доступно 22 класса развития персонажей. Среди профессий были даже танцор и алхимик. Все умения можно было комбинировать: например, маг мог выучить умение ниндзя «Сражение двумя руками» и затем отправиться сражаться двумя мечами. Монаха можно было обучить рыцарскому навыку ношения доспехов, тем самым повысив его уровень защиты.

Кстати, в США игра выпущена не была – Square сочла ее слишком сложной для американцев. Впрочем, один из сотрудников Square все же выложил перевод игры в Интернете, так что теперь вы можете сыграть в нее на эмуляторах.

FINAL FANTASY VI
ファイナルファンタジーVI

(Super Famicom, 2 апреля 1994 года)

Когда в апреле 1994 года вышла «Final Fantasy VI», на рынке видеоигр не было ничего, что хоть отдаленно приближалось бы к этой игре по уровню продуманности, качеству исполнения и внутренней атмосфере.

Шестая часть сериала бросила вызов «детскости» сюжетов RPG того времени – и это одно из ее главных достижений. Ни в одной приставочной ролевой игре до FFVI не затрагивались серьезным образом такие сложные темы, как, скажем, причины, толкающие человека на самоубийство, как тяжесть потери близкого человека, расовая дискриминация, подростковая беременность и прочее. Необыкновенно серьезный – даже для японских RPG – сюжет делал игру ориентированной скорее на взрослую аудиторию, нежели на детей. Похоже, что Сакагучи достиг наконец своего идеала «серьезной игры, а не детского зрелища».

К плюсам можно также отнести создание «живого» и харизматичного злодея. Дело в том, что в 90-х годах противостояние Добра и Зла обычно изображалось следующим образом: вы – герой с белыми волосами, длинным мечом и драматически развевающимся плащом, ваш враг – герой с черными волосами, длинным мечом и злобно развивающимся плащом. В деле замешана женщина/магический булыжник/обещание златых гор и морей пива (нужное подчеркнуть). Теперь пойдите и убейте 3789 монстров. Потом еще столько же и затем еще два раза по столько… – и так до самых финальных титров. При этом на протяжении всей игры местные жители окрестных деревень будут вам намекать на существование Главного Злодея, но только в самом конце игры вы сможете встретиться лицом к лицу с Ним (на проверку оказавшимся злобным карликом).

В «Final Fantasy VI» главного отрицательного персонажа по имени Кефка игроки могут наблюдать на протяжении всей игры. Он не просто сумасшедший садист, помешанный на мировом господстве,– он псих с чувством юмора. Арсеналу его колких фраз и витиеватых оскорблений позавидовал бы даже наш суперзлодей Lich. Как злодей Кефка не просто хорош – он великолепен. Чувствуете разницу? Хорошего злодея аудитория ненавидит – в великолепного влюбляется.

Механика геймплея ничем особо выдающимся не выделилась. Из нововведений можно отметить только то, что к «случайным» встречам с врагами и пошаговым боям в ATB-систе-

ме добавились уникальные умения для каждого героя и возможность экипировать реликтовые предметы, влияющие на характеристики бойцов.

FINAL FANTASY VII

(PS one, 31 января 1997 года)

Перейдя с 16-битной Super Famicom на 32-битную Sony PlayStation, игра обзавелась рядом значительных нововведений: трехмерными моделями персонажей, спецэффектами и продолжительными CG-роликами с музыкой CD-качества. Именно «Final Fantasy VII» подняла планку качества для 32-битных RPG на недосягаемую высоту и, что особенно важно, стала переломной игрой, убедительно доказавшей: жанр RPG может иметь ошеломительный успех на англоязычных рынках, ничуть не уступая дракам, гонкам и спортивным симуляторам.

Половина из 6 миллионов копий тиража FFVII была раскуплена японскими геймерами в первые же 48 часов после появления игры в продаже.

С момента выхода этой игры к финансированию игровых проектов стали относится так же серьезно, как и к финансированию голливудских блокбастеров. Но точно так же, как и большинство высокобюджетных фильмов, собирающих по всему миру многомиллионные кассы, седьмая «Final Fantasy», по сути, не является величайшим произведением искусства. Это настоящий коммерческий проект, который создавался для того, чтобы

развлекать нас. Но какой бы попсовой ни была эта игра – по грандиозности и эмоциональному накалу ей нет равных на PlayStation.

В июне 1998 года «Final Fantasy VII» была издана на PC. Но PC-версия была безнадежно испорчена Eidos, и игроки в результате не увидели и половины того, что было в оригинале.

FINAL FANTASY VIII

(PS one, 11 февраля 1999 года)

«Final Fantasy VIII» продемонстрировала громоздкую и запутанную систему прокачки персонажей, неудачную сюжетную линию и несомненное графическое великолепие, в свете которого благополучно померкли многие RPG 1999 года (среди которых можно выделить «Guardian Crusade», «Shadow Madness» и «Grandia»). По большому счету, игра подкупала визуальной частью, кинематографичностью происходящего. FFVIII – смелый эксперимент Square в области введения в игру новых способов отображения происходящего и погони за грандиозностью. К тому же, в игре была успешно реализована попытка отойти от «мультяшных» про-

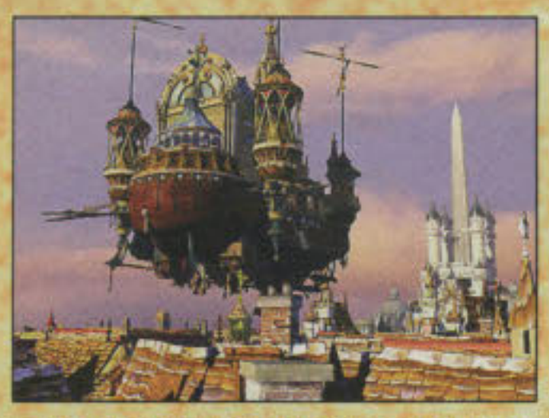
порций героев в сторону реализма. Характерно, что значительные недостатки по части геймплея и сюжета не смогли помешать FFVIII завоевать популярность по обе стороны Атлантики.

Как и предыдущая часть, «Final Fantasy VIII» была портирована на PC – и PC-версию, вышедшую в 2000 году, отличают красиво выполненные бои при ужасного качества бэкграундах.

FINAL FANTASY IX

(PS one, 7 июля 2000 года)

Последняя игра этой серии, выпущенная на 32-битную PlayStation, была выполнена с явной ностальгией по ранним играм: после технологической восьмой части во главе снова средневековый стиль, снова герои ростом «от горшка два вершка» и снова красочный фэнтезийный антураж. Основная концепция «Final Fantasy IX» претерпела минимум изменений. Избавившись от не понятой большинством игроков Junction System, разработчики вернули в отряд четвертого персонажа и создали новую систему способностей и навыков. Гламурный злодей, волшебные королевства, маги,



принцессы, рыцарские поединки, почтовая служба муглов... в общем, четыре диска старомодных странствий и приключений Square удались, хотя и не снискали такого успеха, как седьмая и восьмая части.

FINAL FANTASY X

(PlayStation 2, 19 июля 2001 года)

«Final Fantasy X» стала третьей игрой сериала, произведшей революцию в рамках отдельно взятой серии,– вслед за FFIV с ее ATB-системой и глубокой переработкой игрового мира, и FFVII с трехмерной графикой и CG-роликами. «Final Fantasy X» была первой в истории сериала

полностью трехмерной игрой. Технологический скачок, которого игроки ждали еще со времени FFVII, наконец-то произошел на PlayStation 2. Нет больше карты мира и боевых экранов. Все бои происходят на том же фоне и экране, что и исследование игрового мира. Десятая часть одним махом перечеркнула многие правила, ранее казавшиеся незыблемыми. Отказ от ATB-линеек в пользу удобной системы CTB привнес в боевой режим ощутимый элемент стратегии, одновременно заметно повысив динамизм игры.

Возможность смены любого персонажа прямо во время боя позволила легко убирать пострадавших, вызывать лечащего героя или кого-то с необходимым предметом или типом магии. Коренным изменениям подверглись также оружие и броня: теперь они лишены индивидуальных характеристик, но обладают особыми свойствами, действующими на параметры персонажа и добавляющими к атакам эффекты вроде Ice, Fire, Poison и т. д. Эти свойства можно настраивать и улучшать, производя тем самым модерни-

зацию оружия. Еще одна перемена коснулась существ-помощников (Aeons). В FFX они достигли уровня почти полноценных играбельных персонажей с собственным набором характеристик. Помощников можно обучать новым навыкам и суперударам. Так же как и у основных героев, у них есть свои Overdrive-атаки.

Карточные игры тоже канули в лету – вместо них появился водный вид спорта блиц-бол и гонки на чокобо. То, что PC-игроки, скрипя зубами, называют «аркадными вставками», здорово разнообразило игровой процесс и не позволило свести его к бесконечным дракам и исследованию линейных подземелий.

Как итог, «Final Fantasy X» может похвастаться солидной историей, достойной графикой, голосовой озвучкой, нововведениями в боевом процессе и системе «прокачки», делающими игровой процесс максимально удобным и стратегически ориентированным. Мы получили внушительную (как с точки зрения сюжетной части, так и со стороны технического исполнения) игру, которую разработчики постарались сделать доступной для как можно большего числа платежеспособных граждан.

FINAL FANTASY X-2

(PlayStation 2, 18 марта 2003 года)

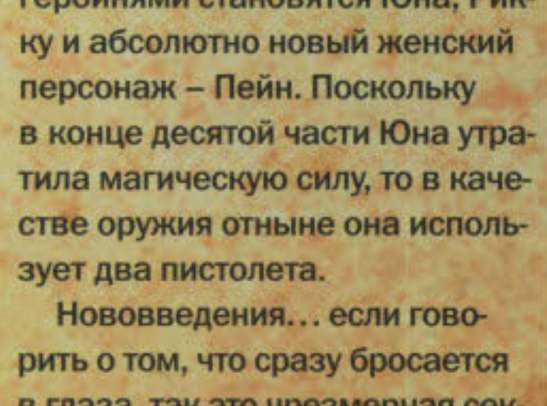
В первый же день «Final Fantasy X-2» разошлась тиражом в 1,2 млн. экземпляров. Пожалуй, это рекорд продаж среди игр.

«Final Fantasy X-2» – не очередная часть бесконечного сериала, это полноценный сиквел «Final Fantasy X». Игра создавалась не с нуля, а на основе множества наработок десятой части, то есть в основу ее положены те же 3D-модели персонажей и те же локации.

Действие в FFX-2 разворачивается два года спустя после финальной битвы с Sin. Технологии стали развиваться с новой силой, в результате чего в игре представлено большое количество средств передвижения и прочих свидетельств технологического прогресса. Главными героинями становятся Юна, Рикку и абсолютно новый женский персонаж – Пейн. Поскольку в конце десятой части Юна утратила магическую силу, то в качестве оружия отныне она использует два пистолета.

Нововведения... если говорить о том, что сразу бросается в глаза, так это чрезмерная сексуальность главных героинь и явное уменьшение площади их костюмов. Налицо стратегический расчет: враги при встрече смогут потерять голову не только от колюще-режущих предметов героинь, но и от их повысившейся соблазнительности.

Из игрового процесса разработчики убрали системы Overkill, Overdrive sphere Grid.



В целом, геймплей – по сравнению с предыдущей игрой – стал чуть более простым и веселым, пафоса и серьезности поубавилось, а модели персонажей стали более детализированными. В общем-то, игра звезд с неба не хватает и интерес представляет, в основном, для тех, кто прошел «Final Fantasy X».

FINAL FANTASY XI

(PlayStation 2, PC, ноябрь 2003 года)

Вознамерившись попробовать силы в сфере масштабных многопользовательских развлечений, Square решила не мелочиться – и выпустила в Сеть, ни много ни мало, а свою легендарную «Final Fantasy», на этот раз под порядковым номером XI.

В концептуальном плане «Final Fantasy XI» не является чем-то революционным. Надерганные из популярных сетевых RPG прошлых лет идеи образуют причудливую смесь, в которой основные ингредиенты принадлежат таким играм, как «Everquest», «Phantasy Star Online» и «Ultima Online».

Но не буду вдаваться в подробности, поскольку полноценный обзор этого проекта вы сможете найти на следующих страницах этого спецвыпуска.

FINAL FANTASY XII

(PlayStation 2, ориентировочно – лето 2004 года)

Продюсер проекта Ясуми Мацуно решил кардинально изменить среду обитания для наших героев, сменив ее с радужной и позитивной на мрачную и даже пронизанную безысходностью. Нововведения при этом обошли стороной дизайн главных персонажей. Так, ведущий герой Ван очень похож на Тидуса, а героиня Аши – соответственно, на Юну. Они претерпели лишь «косметический ремонт», став всего лишь более детализированными. К примеру, на одно только лицо персонажа потрачено 1480 полигонов. Что же касается боевого процесса, то он большей частью основан на FF Tactics.

Ждем...

На этом история знаменитого сериала не заканчивается: по мотивам вселенной Final Fantasy создано еще десятка два побочных игр, на описание которых понадобился бы весь спецвыпуск. А посему на этом мое повествование закончится...

Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru

Последняя фантазия в Online

Идея этой коварной бизнес-схемы принадлежит компании Gillette: уже 70 лет ее бритвенные станки продаются по цене, значительно отстающей от себестоимости, а вся прибыль делается на сменных лезвиях и сопутствующих товарах. Ultima Online первой адаптировала эту схему для компьютерных игр. Онлайновый Мир, обошедшийся разработчикам в баснословную сумму, в розницу стоил не дороже какой-нибудь третьесортной стратегии, но за право проживания в Мире геймеру приходилось платить. Правда, не особенно много: $10 в месяц – сумма для увлеченного человека не обременительная. Но фактически абонент Ultima Online ежеквартально покупал у издателя еще одну коробку с игрой. И снова. И снова. И снова. Всего – 4 коробки в год.

Дело Ultima Online живет и процветает. За наш, заметьте, счет. Сегодня все крупные дельцы индустрии компьютерных и видеоигр вынашивают планы или уже финансируют создание подобного доильного аппарата. И Square, решившая развернуть в сторону онлайнового фронта свое самое мощное орудие – сериал «Final Fantasy», не стала исключением.

Итак, любители масштабных многопользовательских RPG, встречайте – **Final Fantasy XI** !

«Final Fantasy XI», по сути, не является классической JRPG (как, к примеру, предыдущие игры серии) – она больше напоминает западные ролевые игры, такие как «Baldur's Gate» и «EverQuest». Для начала игроку предстоит создать своего персонажа, выбрав расу героя.

Основных рас, ответственных за основные территории, представленные в игре, в «Final Fantasy XI» три. Это наиболее традиционные и сбалансированные по целому ряду признаков *Люди*, названные Hume и проживающие в государстве Bustuuk – центре торговли и промышленности. Bustuuk является представителем средневековой культуры со всеми необходимыми атрибутами: дворцами, замками и прочей заборостроительной мелочевкой.

Следующая, *Эльфийская* раса – это высокие существа с большими торчащими ушами, не такими, правда, красивыми и пушистыми, как у Чебурашки, но тоже весьма симпатичными. Если честно, то я представляла себе эльфов немного другими, поменьше, что ли... «однако за время пути собачка могла подрасти». Кроме того, они кровожадны, злы и заносчивы, отлично владеют луками и даже умеют из них стрелять. Эльфы живут в государстве Sandoria. В силу скверного характера, не так давно они успели перессориться, в результате чего на их землях произошла кровопролитная война. Но сейчас эльфы живут в относительном мире и согласии.

Третьей расой являются *Tarutaru* – это такие ушастые телепузики, прошедшие курс молодого волшебника. Несмотря на малый рост, Tarutaru могут проломить голову любому хули-

ганствующему пацифисту – одним взмахом волшебного жезла. Живут они в государстве Windas, которое по сути своей является волшебным лесом с дубами-колдунами и одуванчиками-кудесниками.

Помимо трех основных, существует еще две расы: это женщины-кошки *Mithra* (отличные охотницы, чьей самой замечательной способностью является высокая крейсерская скорость) и великаны *Galka*.

После выбора расы вам необходимо будет определиться с лицом героя, цветом его волос, полом, весом, ростом и прочим. Затем необходимо будет указать «занятие» персонажа, список которых прямиком перекочевал из «Final Fantasy Tactics»: воины, белые/черные/красные/полосатые маги, воры, монахи, безымянный гражданин обыкновенный и т. д. – всего около трех десятков профессий. По мере накопления опыта персонаж сможет разучивать новые умения, связанные с избранной профессией: так, маг может прихапать себе два десятка свитков с новыми заклинаниями и незамедлительно выучить их, а воин наловчится эффективно владеть мечом. При этом вы можете перепрофилировать героя, осваивая и комбинируя различные навыки. Короче говоря, никто не мешает вам попытаться вырастить из Tarutaru легендарного рыцаря или сделать его торговцем волнистыми кенгуру, или смелым воином-лесорубом, или наемником, пробавляющимся уничтожением неугодных личностей...

Как и во многих RPG, в «Final Fantasy XI» основным вашим занятием (помимо прокачки героя) станет, естественно, спасение планеты. В этом плане сюжетная линия стандартна до безобразия – вот выдержка из пресс-релиза (читать рекомендуется страшным голосом и обязательно с подвываниями): «Планетой овладевают армии Тьмы. Весь мир стоит на пороге дьявольской войны. Лишь при помощи магической силы Кристаллов можно остановить нашествие темных легионов». И так далее. А ведь кому-то за это еще и заплатили☺.

Осуществлять спасение мира вам придется на просторах сети PlayOnline, позволяющей играть и PC-геймерам, и владельцам консоли PlayStation 2 (которым придется приобрести модем, клавиатуру и жесткий диск). Сервис PlayOnline бесплатен, а помесячная плата взимается непосредственно за время, проведенное в игре (включая мини-игры).

Что же касается боевой системы, то, в отличие от предыдущих частей сериала, враги видимы и тучными стадами свободно разгуливают по локациям. Традиционные пошаговые бои сменились сражениями в реальном времени с интерфейсом в виде командного меню. Хотя бои проходят автоматически, в любой момент вы можете поставить игру в режим паузы и сменить тактику действия персонажа. Сотворение заклинания занимает определенное количество времени, и противник своей атакой может не только прервать ваше восторженное чтение магических слов: «Маяла на да кагала! Шиха эхен сцоха...» – но и вообще отправить вас в мир иной.

Игроки могут объединяться в команды до 6 человек. В ряде случаев игра позволяет формировать альянсы, объединяющие три команды и, следовательно, имеющие численность 18 человек. В этом случае назначается лидер, который и определяет тактику боя.

«Final Fantasy XI» включает также и одиночный режим игры. В этом случае вашими союзниками будут управляемые компьютером NPC.

Игра чрезвычайно красива, особенно приятны органичные ландшафты, а также наличие огромного количества самых разнообразных локаций.

Звуки, которыми разработчики снабдили «Final Fantasy XI», отправляя ее в дорогу к успеху, также выполнены на добротном, качественном уровне. Каждое событие, каждый персонаж звучит особенным образом, что еще более разнообразит игру. Музыка также подобрана весьма хорошо (к слову сказать, разработчики так и не назвали координаты места, где они находили и подбирали музыкальные темы), что делает игру чрезвычайно приятной.

Игра «Final Fantasy XI» заслуженно получила очень хорошие отзывы критиков, историков, простых геймеров и даже членов литературного кружка кочегаров-футуристов. Этот онлайн-проект, несомненно, можно отнести к числу лучших японских RPG.

Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru

Название игры: Star Ocean III: Till the End of Time
Платформа: Play Station 2
Жанр: JRPG
Издатель: Enix
Разработчик: Enix / Tri-Ace
Мультиплеер: отсутствует
Дата выхода: июнь 2004 года

ЗВЕЗДНЫЙ ОКЕАН

Till the End of Time™

Немногочисленные скептики считают эту серию скучной – но большинство прошедших «Star Ocean» уверены, что пережили удивительное приключение в одном из самых необычных, фантастических и стильных миров от Enix. Игры серии «Star Ocean» всегда отличались оригинальной боевой системой, отличным визуальным исполнением, качественной озвучкой, прекрасным музыкальным рядом и захватывающей историей.

Star Ocean III: Till the End of Time тоже обещает не разочаровать и войти в число лучших японских RPG. Несмотря на то, что выход игры намечен на июнь этого года, любимым ответом разработчиков на все вопросы журналистов по-прежнему является «Без комментариев». Однако мне удалось-таки разузнать у ребят из Tri-Ace и Enix новые подробности, касающиеся их проекта. Правда, взамен пришлось отдать им три ящика тушенки и два десятка лыжных палок с дистанционным управлением, которыми мы всей редакцией журнала так дорожили. Впрочем, не все так плохо – Личу удалось все же заныкать пару кузнечиков-птицеедов и звездолет, который ухитряется летать, нарушая все принципы современной физики. Но речь не об этом, а о «Star Ocean III»…

Итак, действие игры разворачивается в 2859 году (то есть спустя 400 лет после событий «Star Ocean II»). Главные герои игры – 19-летний студент Академии наук Фейт Лингод и его 17-летняя подруга по факультету София Эстид – живут вместе со своими родителями на научно-исследовательской станции. Однажды родители Фейта (видные ученые на службе Галактической Федерации) решили взять обоих ребят с собой – отдохнуть на одной из «курортных» планет. Но по прибытию наших героев планета неожиданно под-

вергается атаке неопознанной расой пришельцев. Спасаясь, Фейту и Софии удается добраться до одной из спасательных шлюпок и покинуть планету. А вот родителям суждено остаться в плену у захватчиков…

Сбившись с курса и так и не достигнув Земли, наши герои совершают посадку на совершенно незнакомой планете… В общем-то, вся история как раз и вертится вокруг планеты, на просторах которой царит средневековье и правят горстки представителей высокоразвитой цивилизации, волей судьбы оказавшихся там. (Согласитесь, расклад подозрительно напоминает сюжет «Трудно быть богом» братьев Стругацких.)

В своем путешествии Фейт и София, как вы уже могли догадаться, будут не одиноки. Им придется работать рука об руку с массой (а также объемом) персонажей, среди которых можно выделить пришельца с третьей планеты системы Клаустро – Клиффа Фиттера, девушку-ниндзя Нел Зельфер, разгильдяя Роджера С. Хаксле, горящего желанием отомстить за вырубленные на Марсе виноградники, и танцовщицу по имени Суфле Розетти. Именно с этими (да и со многими другими тоже) персонажами вам придется сосуществовать, деля с ними последнюю рубашку, кожаные штаны и купальную шапочку.

Игровой процесс по сравнению с предыдущими двумя частями претерпел значительные изменения. Боевая система «Star Ocean III: Till the End of Time» по устройству своему теперь сильно напоминает Active Time Battle из «Final Fantasy» (для выполнения каждого действия необходимо накопить определенное количество энергии), но чисто внешне схватки напоминают бои из «Grandia» – скоростные, с возможностью свободного перемещения по полю боя, броскими ракурсами камеры и неожиданными спецэффектами. На стороне игрока одновременно может сражаться только три персонажа – тогда как в «Star Ocean II» эта цифра равнялась четырем. Уменьшение числа бойцов разработчики объясняют заботой об игровом балансе. Однако состав своей группы можно менять прямо во время схватки.

Помимо извечных Hit Point и Mental Point, в игре появилась еще и линейка Guts, отвечающая за перемещения персонажа по полю боя. То есть, когда шкала Guts будет исчерпана, ваш герой с места уже не сдвинется.

Старые «фишки» тоже в строю. Так, полностью сохранилась система боевых навыков, уникальных для каждого персонажа. Всего таких умений шесть: два отводится на оружие

дальнего боя, два – на оружие ближнего боя, и еще два – на так называемое «вспомогательное». Оружие, инвентарь и список заклинаний удобно настраиваются под ваши нужды: количество регулируемых параметров изрядно превышает стандартный набор характеристик персонажей других RPG.

Присутствует также и система Private Action. Суть ее в том, что герои, например, могут исследовать город либо все вместе, либо по одиночке. В последнем случае вам – как главному герою – по истечении определенного времени придется искать остальных персонажей, решая по дороге головоломки, а иногда и просто просматривая сюжетные мини-сценки с участием потерявшихся товарищей.

С точки зрения графики игра реализована на высоком уровне. Сохранив богатую детализацию предыдущих частей, «Star Ocean III» триумфально перешла в 3D-измерение. Высокая детализация окружающего мира, полная интерактивность ландшафта, реалистичные погодные явления, умопомрачительные спецэффекты… Все это возможно за счет нового движка, который одинаково быстро просчитывает как открытые, так и закрытые пространства, позволяя перемещаться по картам огромных размеров.

Что можно сказать о звуке? Только хорошее. Колоритные голоса, качественная музыка. Кстати, все песни в игре исполняет японская поп-дива Missa.

Увы. Все отведенные мне лимиты журнального места закончились – и, как всегда, в самом начале рассказа. Надеюсь, что хоть чуть-чуть приоткрыла вам дверь в мир «Star Ocean III: Till the End of Time». Японцы знают толк в хороших играх жанра RPG. Не пора ли и нам?

Крапивенко Ольга,
helga666@mail.ru

Как в сказке

В одной небольшой, но очень независимой державе, в белобетонной столице жили-были-поживали три рыцаря джедай. Жили они не тужили, вместе сажали печень, искали приключений на свои ж… жутко буйные головы – и вообще развлекались как могли. Старшего звали Max, и был он очень Pagan; средний был Lich, с ранних лет он выбрал темную сторону Силы; ну а младший был Olmer, и, как заведено в русских народных сказках, был он полный … эх, не будем о грустном.

И вот настало время становиться им Рыцарями Старой Республики…

Старший, тот kotorый Max, выбрал путь солдата и светлую сторону Силы. Средний – Lich – выбрал тропу скаута и темную сторону Силы. А младший Olmer… эх, не будем о грустном☺… Он выбрал возможность заставить других работать вместо себя.

Так что именно моему перу принадлежит этот сборник советов и секретов **SW: Knights of the Old Republic**, kotorый вам сейчас и предстоит прочесть.

Лирическое отступление

Лентяи из Bioware решили не изобретать велосипед – игра использует очень упрощенный набор правил третьей редакции D&D (поэтому неплохо было бы предварительно ознакомиться со статьей, посвященной этой теме).

Основные моменты вроде спасбросков, брони, атаки, нанесения критических ударов и так далее остались без изменений.

Параметры

Поскольку рано или поздно герою придется стать джедаем, то очень желательно еще при генерации выставить все необходимые параметры по максимуму. Ставим мудрость 15-16 – и Сила тогда уж точно пребудет с нами.

Итак, главнейший параметр для джедая – это *мудрость*. Именно она влияет на количество очков Силы и спасброски воли.

Следует учесть, что на атаку световыми мечами влияют модификаторы *ловкости*, а не *силы* персонажа. Это справедливо и в других случаях – но только при условии, что STR меньше, чем DEX.

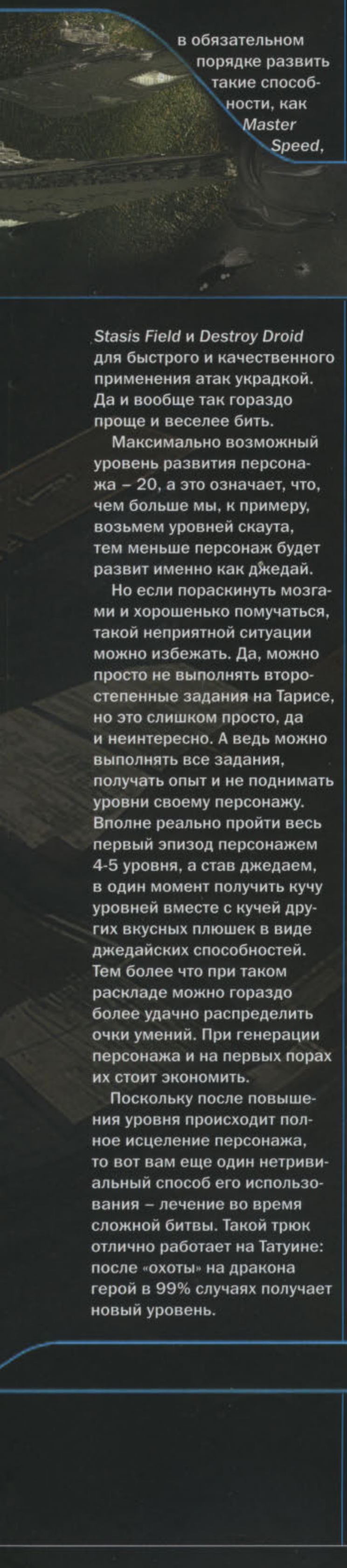
Так что совершенно понятно: прокачкой силы особенно увлекаться не стоит – значения в 10-12 хватит вполне.

Как ни странно, но *интеллект* джедаю тоже ни к чему. Будущий герой должен хорошо уметь делать две вещи: красиво говорить (*persuade*) и лечить ранения (*treat injury*). Все остальные умения – факультативно и по вкусу.

А вот *харизма* нужна поклонникам обоих сторон Силы. И этим все сказано.

Персонаж

Если хотите пройти игру, то играть нужно исключительно Воином. Но ежели кто хочет поиграть против и получить массу удовольствия, следует начинать играть Скаутом, а еще лучше – Жуликом (Scoundrel), тем более что *Sneak Attack* – штука очень и очень полезная. Играя этим классом, желательно развиться до седьмого уровня, на котором наносимый урон будет составлять 4d6. Затем, получив статус джедая, нужно



в обязательном порядке развить такие способности, как *Master Speed*, *Stasis Field* и *Destroy Droid* для быстрого и качественного применения атак украдкой. Да и вообще так гораздо проще и веселее бить.

Максимально возможный уровень развития персонажа – 20, а это означает, что, чем больше мы, к примеру, возьмем уровней скаута, тем меньше персонаж будет развит именно как джедай.

Но если пораскинуть мозгами и хорошенько помучаться, такой неприятной ситуации можно избежать. Да, можно просто не выполнять второстепенные задания на Тарисе, но это слишком просто, да и неинтересно. А ведь можно выполнять все задания, получать опыт и не поднимать уровни своему персонажу. Вполне реально пройти весь первый эпизод персонажем 4-5 уровня, а став джедаем, в один момент получить кучу уровней вместе с кучей других вкусных плюшек в виде джедайских способностей. Тем более что при таком раскладе можно гораздо более удачно распределить очки умений. При генерации персонажа и на первых порах их стоит экономить.

Поскольку после повышения уровня происходит полное исцеление персонажа, то вот вам еще один нетривиальный способ его использования – лечение во время сложной битвы. Такой трюк отлично работает на Татуине: после «охоты» на дракона герой в 99% случаев получает новый уровень.

Оружие

В силу сложившихся во вселенной «Звездных войн» традиций, стрелковое оружие у рыцарей джедай не очень-то котируется. Поэтому стрельбой из всяких бластеров-шмастеров и прокачкой стрелковых умений увлекаться не стоит.

Двуручные световые мечи не так эффективны, как пара одноручных, поскольку у двух мечей больше слотов для кристаллов, чем у одного. В свою очередь, это означает, что лучше всего сражаться двумя мечами одновременно. Но при этом не стоит забывать о пенальти и в качестве оружия для второй руки использовать исключительно короткие световые мечи.

В оружие для основной руки монтируются комбинации *Solari* и *Upari* или *Upari* и *Sapith* кристаллов. В меч для второй (offhand) руки лучше устанавливать комбинации, либо дающие ускорение регенерации очков Силы (*Мантия Силы* плюс *Damind* или *Rubat*), либо повышающие вероятность отклонения выстрелов из бластеров (*Сердце Стража* плюс *Jenruax* и плюс *Solari*). Но одной из самых удачных комбинаций является такая: *Сердце Стража*, *Жемчужина дракона Крайта* (Krayt Dragon Pearl) и кристалл *Upari*. До появления крутых кристаллов в качестве начинки светового меча для левой руки можно использовать *Жемчужины дракона Крайта* с кристаллом *Sapith*.

Мины на первый взгляд кажутся совершенно бесполезными (да и на второй и третий взгляды тоже)… Но это только кажется – если установить несколько мин перед закрытой дверью (за которой томятся в ожидании толпы злых врагов), а потом выманить их на эти мины, то результат наверняка вам очень понравится.

Гранаты – это поистине универсальное средство для решения практически любой боевой задачи. А ядовитые гранаты или мины очень сильно помогают в борьбе с регенерирующими противниками.

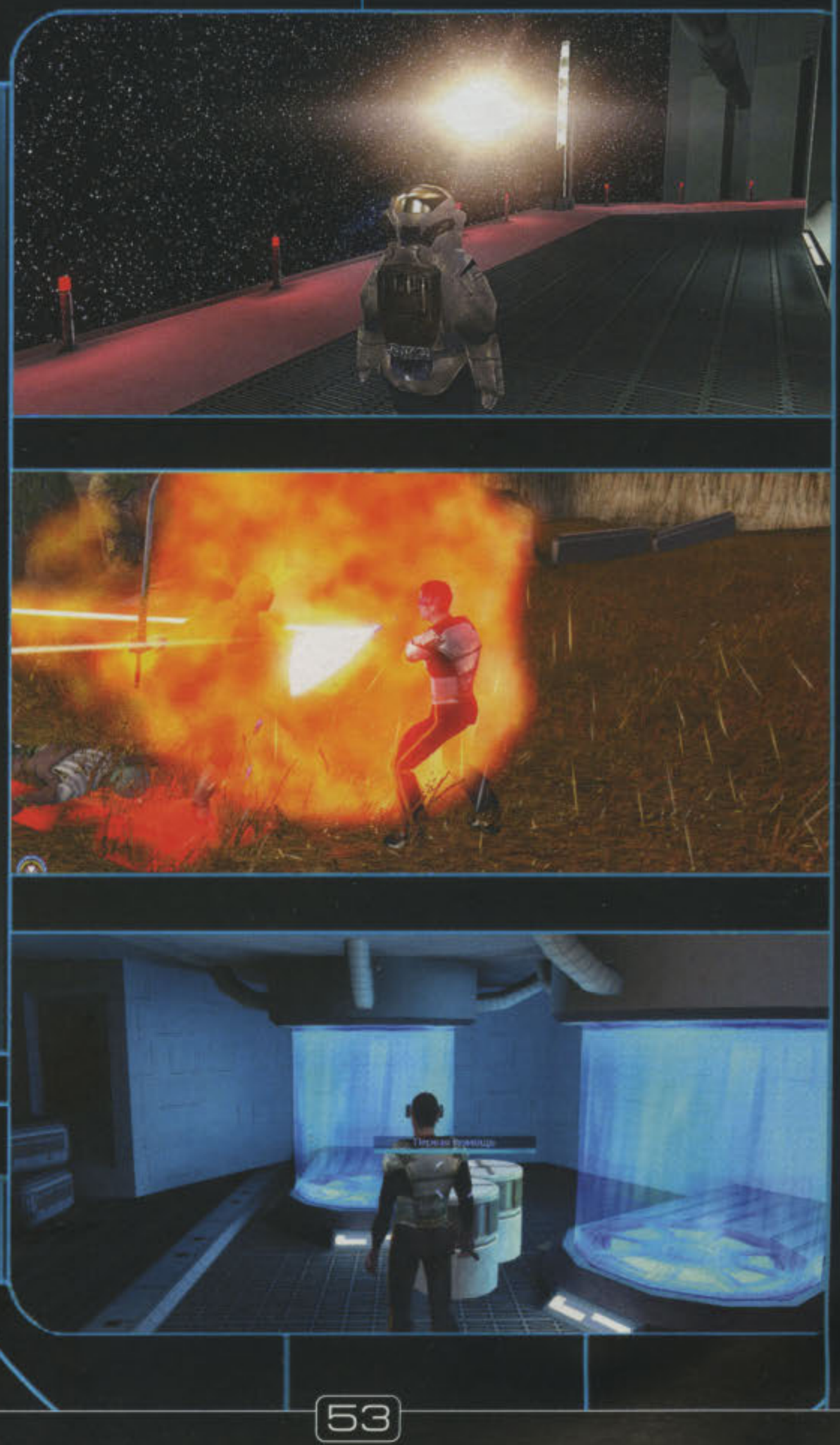
С дроидами лучше всего разбираться при помощи хорошо подапгрейденных виброклинков и ионных гранат.

Финансы

Как ни крути, а на одной торговле много денег не наживешь, так что всем желающим разбогатеть следует собрать большую колоду для игры в преф… то есть в пазаак.

Суть игры: получить большую сумму своих открытых карт, чем у противника. Но в то же время эта сумма не должна превышать 20 – в противном случае в конце хода становишься банкротом, и оппонент выигрывает сет. Чтобы выиграть партию, нужно победить в трех сетах.

При игре лучше всего использовать карты, которые могут менять свой знак. Такие карты, хоть и стоят дорого,



но в итоге все затраты на их приобретение окупают с избытком. Самая лучшая тактика – это заставить противника как можно скорее использовать все свои карты.

Кстати, судя по всему, деньги у большинства компьютерных оппонентов никогда не заканчиваются.

Явлин

Самая маленькая локация в игре (а в Xbox-версии игры она вообще отсутствует) – но при этом едва ли не самая полезная.

Здесь обитает очередной непризнанный гений – Сувам Тан – торговец, игрок и изобретатель в одном флаконе. Он продает крутые вещи по крутым ценам. Но если выиграть у него в пазаак более десяти раз, он снизит цену на свои товары на 20%, но играть с нами в пазаак больше не будет. Вернее, будет, но только на «интерес», а не на деньги или скидки.

После того как мы откроем третью по счету Звездную карту (включая найденную на Дантуине), Сувам Тан выложит на прилавок своего магазинчика еще 11 крутых вещичек.

И, наконец, после открытия последней Звездной карты у этого торговца можно будет приобрести еще девять полезностей (включая два сверхмощных кристалла для светового меча – *Сердце Стража* и *Мантию Силы*.

Эти два кристалла ну очень сильно увеличивают действие других кристаллов, так что покупать их стоит просто-таки в обязательном порядке.

Обо всем по чуть-чуть

На Тарисе, если очень постараться, можно набрать неограниченное количество аптечек. Все очень просто – нужно поучаствовать в схватке на арене и… проиграть. В углу, слева от Хатта, стоит ящик с аптечкой, которая будет появляться после каждого нашего проигрыша. Но имейте в виду: стоит только пару раз выиграть, как аптечка перестанет появляться.

Перефразируя одну интернациональную поговорку, скажу, что «есть много способов снять шкуру с ранкора». Самый простой и экономный – взять приманку для этого самого ранкора (лежит вместе с пояснительной запиской возле оторванной руки) и положить ее в кучу костей, где уже лежит парочка разрывных гранат. Монстр мигом проглотит «угощение» – и взлетит на воздух.

Другие головоломки в Тарисе решаются очень просто – стоит только найти датапад с их решением.

На базе Ситхов нам встретится Дурос, которому мы помогли в самом начале. Чтобы освободить его, необходимо решить еще одну головоломку, тоже довольно простую. На стене перед рядом энергетических клеток расположено пять переключателей – вот их-то и предстоит подергать. Для освобождения пленника нужно последовательно включить средний переключатель, а затем – крайний левый и крайний правый.

Дантуин, как ни странно, важен вовсе не тем, что здесь проходит посвящение героя в рыцари джедай, а тем, что именно тут с вероятностью 99% активизируются квесты, связанные с нашими соратниками. Да, это может произойти и в космопортах других планет, но все дело в том, что задание никогда не активизируется на той планете, где будут происходить события.

Но это так, слегка забегая наперед.

Тви'лек по имени Lur Arka разыскивает возле космопорта пропавшую девочку с таким русским именем Саша. Это чудо природы, естественно, прячется у нас на корабле. Но шутка в другом – если как следует наорать на нее и приказать убраться с корабля, она это сделает, а герой получит очки темной стороны. Ну вот кто нам мешает еще раз позвать девчонку и еще раз ее выгнать – а потом опять и снова. Вот такой вот незатейливый и ненапряжный способ получения неограниченного количества очков Темной стороны Силы.

Но и это еще не предел мечтаний – члены нашей партии на досуге могут делать много полезного – в виде гранат, компьютерных шипов, стимуляторов или аптечек. Но только если общее количество этого добра не превышает 11 единиц. Поэтому все

«лишнее» нужно складывать в пустые контейнеры в грузовом отсеке «Черного ястреба». К сожалению, этот трюк в русских и полурусских версиях игры работает довольно-таки коряво.

После Дантуина лучше всего отправиться на Татуин, затем посетить Манаан, Кашиик и, наконец, Коррибан.

На Манаане, чтобы попасть на базу Ситхов, можно попробовать один из трех способов. Самый простой – расшифровать карточку с паролем. Это лучше всего сделать при помощи компьютера и дроида T3-M4 (правильные ответы: 22, 18, 64, 2, 6, 7).

На базе предстоит немало сражений с темными джедаями, так что к этому времени желательно выучить *Сопротивление силе*.

И еще: перед походом на вышеозначенную базу рекомендуется взять квест на поиски пропавшего Selkath'a. Кроме всего прочего, это позволит обследовать больше помещений, а еще послужит прекрасной отмазкой на суде, который состоится после завершения этого рейда. Чтобы выйти сухим из воды, нужно говорить правду, еще раз правду, а в конце добавить, что вы разыскивали их же пропавшего соотечественника.

Друзья-однополчане

Каждый из обитателей «Черного ястреба» принесет герою дополнительные неприятности в виде квеста, связанного с его персоной.

В этом плане особо интересна история Джухани (Juhani), которую можно толкнуть на повторный переход к темной стороне или же, наоборот, убедить ее остаться на светлой стороне Силы. При первой встрече в роще для медитации необходимо уговорить Джухани покинуть темную сторону (то есть не убивать ее☺) и, выслушав ее историю, ждать продолжения (в виде работорговца по имени Xor, который захочет купить Джухани). Первый раз ее можно успокоить, цитируя отрывки из кодекса джедаев (за что начисляются очки светлой стороны); если же избежать никому не нужной драки и при повторной встрече, то наградой будет 1800 xp и завершение квеста. В противном случае Джухани окончательно перейдет на темную сторону.

Выполнение квестов Бастилы, Кандероса и Мишн Вао происходят на Татуине, Карта – на Коррибане.

Дарт Малак

В финальной битве очень пригодятся замораживающие гранаты, причем в большом количестве. Включив ускорение (*force speed*) и иммунитет к силе (*force immunity*), можно бегать от Малака и бросками меча выносить пленных джедаев – причем начинать лучше с левого края. А обездвижив Малака гранатой (иммунитетов у него просто немеряно, и ловить его в статис можно даже не пытаться) – подрезать его световым мечом. Для защиты от бросаемых им молний можно прикупить броню с защитой от электричества. В таком случае эта битва вообще станет раем в космосе.

P. S.: наденьте на Бастилу робу темного джедая, а потом снимите ее. Ох уж эти женщины☺...

Darth Shuler

Королева настольных игр

Компьютерные РПГ это, конечно, хорошо, и все мы их любим – но у них есть все же один несомненный недостаток. А именно: искусственность того чувства, за которое мы, в общем-то, и любим Игру как таковую, – *чувство оппонента*. Даже играя «по сетке», согласитесь, не получишь и подобия того ощущения, которое охватывает тебя, когда смотришь прямо в глаза живому противнику, пытаясь поймать каждое движение его трусливого взгляда. Да и победа слаще, когда вместо полифонических фанфар – сдавленный стон недруга. А вид его дрожащих пальцев, впившихся в остатки волос, нам милее любых, пусть даже самых красочных финальных титров.

Вживую поиграть с друзьями в любимую ролевую игру со всеми ее схватками, заклятьями, со всеми перипетиями ее сюжета и азартом масштабных магических боев? Да проще простого. И для этого даже не придется тащиться за город в сырой и темный лес, напяливать на себя жестяную кольчугу и бегать по полянам, размахивая деревянным мечом и «насылая» на малознакомых людей «смерчи» и «молнии» жестами рук и пронзительными горловыми криками. Есть гораздо более спокойная, уравновешенная и интеллектуальная альтернатива. Имя ей – **Magic: The Gathering**.

Когда меня однажды попросили кратко охарактеризовать суть MTG, то первое, что пришло мне в голову, это было несколько корявое определение, звучавшее следующим образом: *коллекционирование с элементами карточной игры*. Впрочем, официальное название жанра не так уж и отличается от моей импровизации – Collectible Card Game (CCG), то есть жанр «коллекционных карточных игр».

В 1993 году простой американский математик Ричард Гарфильд (Richard Garfield) дал жизнь идее, которой суждено было коренным образом и навсегда перевернуть представления о настольных играх. Первый сборник MTG был выпущен тиражом 10 миллионов карт – и моментально стал бестселлером. Темпы продаж удивили даже самих создателей: весь тираж был полностью распродан в течение шести недель. Так началась лихорадка MTG, которая с каждым годом только набирает обороты, завоевывая все новые города и страны.

Уже несколько раз подряд я назвал MTG

игрой. На самом деле это не совсем так. Если быть максимально корректным в терминологии, то MTG – это, скорее, система игр, как уже созданных, так и тех, которые будут созданы в будущем. Система правил, на базе которой строится множество взаимосвязанных и взаимопересекающихся игр. Сложновато? Это только поначалу так кажется. На самом деле понять, о чем я, совсем просто – если вспомнить, к примеру, систему Advanced Dungeons & Dragons, о которой написано немало, в том числе и в этом спецвыпуске. Аналогия, конечно, грубая, но для общего разумения, по-моему, вполне уместная.

Остановлюсь вкратце на основных правилах и принципах MTG – и тогда, уверен, все станет окончательно ясно и понятно.

Сразу оговорюсь: данная статья никак не может рассматриваться в качестве *исчерпывающего* пособия по этой игре. Да и вообще в качестве пособия. И дело даже не в моей природной скромности. Просто лучшее пособие по MTG – это ваши собственные любознательность и интерес. Это как с шахматами: можно до бесконечности зубрить диагонали для каждой фигуры, твердить ходы и комбинации – но если они не нашли отклика у вас в душе, не залегли в мозгах, то вас раз за разом будет уделывать любой второклашка, в глазах которого горит интерес к Игре.

Именно поэтому цель моей статьи – рассказать ровно столько, чтобы вы смогли для себя решить, интересно это или нет. Если интересно, то потом вас и самих уже не остановить. Примеров тому я видел более чем достаточно.

Идеально, конечно, если бы у вас был свой собственный «проводник» в мир магических карт – человек, который сыграл бы с вами пару пробных игр и помог бы собрать стартовую колоду. К счастью, найти единомышленников даже в нашей стране, такой, казалось бы, далекой от «карточного» мэйнстрима, на удивление, не так уж и сложно. Но об этом ниже – сейчас же в двух словах о правилах игры.

В классический вариант MTG играют двое, хотя есть разновидность правил, предусматривающая и большее количество участников. Садясь за игровой стол, вы берете на себя роль мага. Карты – это ваши заклинания. Как выглядит обычная карта, можете посмотреть на иллюстрациях к статье. В правом верхнем углу написана «стоимость» вызова существа. Цена может быть разной – допустим, одна «серая» мана и одна «черная».

Если это карта вызова существа, как, к примеру, карта с милым рыжим гоблином, который собирается вот-вот превратить кого-то в свежий сэндвич, то в правом нижнем углу, под иллюстрацией, можно найти две цифры (в нашем случае это 1/1) – они означают силу атаки/защиты данного существа. Сразу под картинкой описаны свойства существа.

Основным инструментом баланса является мана – чем сильнее существо или заклинание, тем больше маны оно стоит. Мана «добывается» с помощью специальных карт – земель. Мана также имеет свой цвет, благодаря чему может вызывать лишь определенные существа и заклинания.

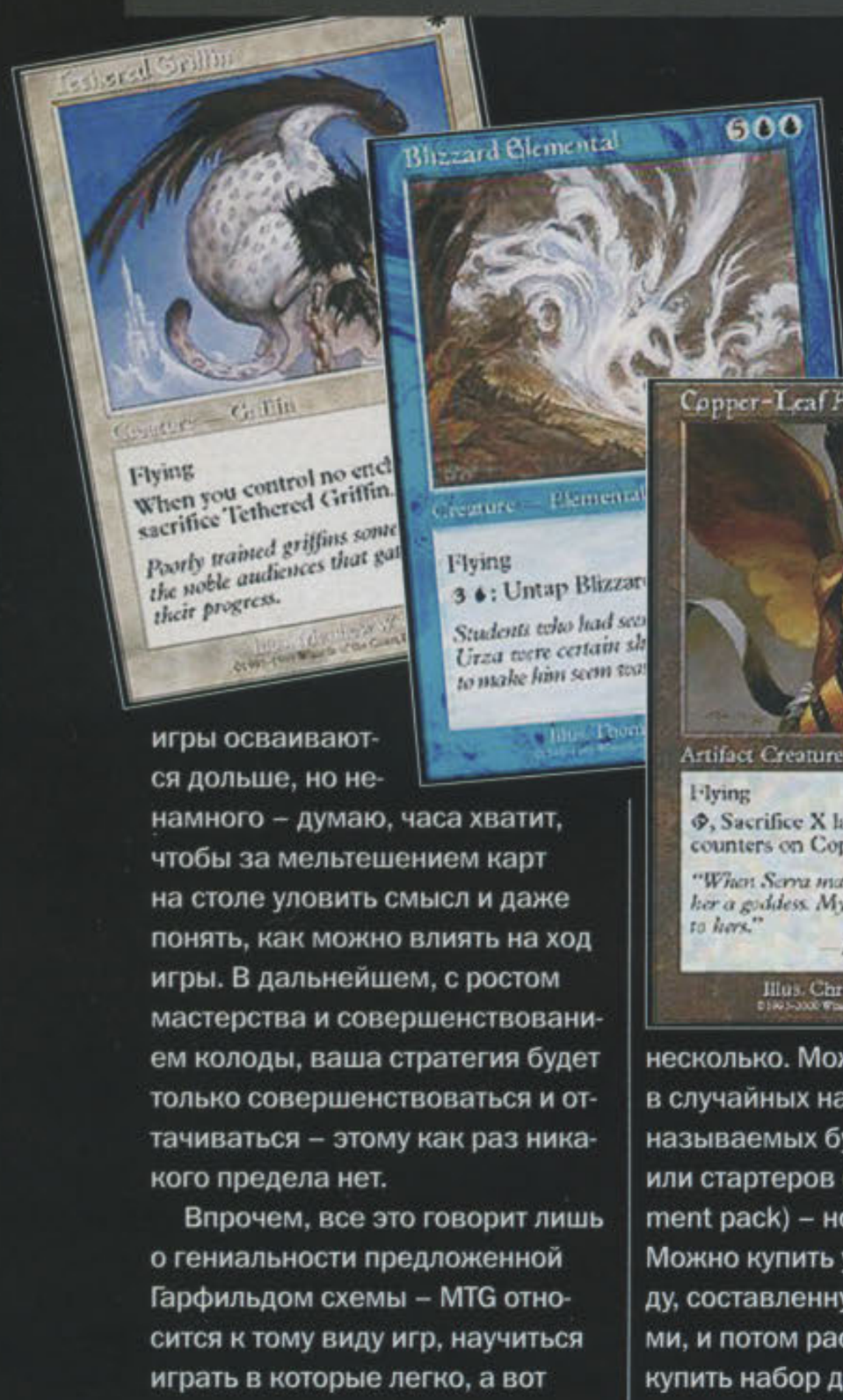
Теперь о цветах подробнее. Силу свою волшебники черпают из источников магии, каждый из которых представлен отдельным цветом, каковых в игре всего пять:

1. Черный – это, понятное дело, нечисть.
2. Красный – гоблины и разный богонеугодный сброд.
3. Белый – люди.
4. Зеленый – эльфы и прочие звери из лесу.
5. Синий – существа, жизнь которым дала магия.

У каждого цвета свои особенности и своя механика игры. Каждая из магий имеет как слабые, так и сильные стороны, поэтому каждый из вас обязательно подберет себе что-нибудь под свой характер и темперамент.

Игровой процесс – вкратце и очень обще – выглядит следующим образом. Игроки (а их, как вы помните, двое) тасуют колоды и сдают себе по семь карт. У каждого из противников – по 20 единиц жизни. У кого из игроков это количество первым опустится до нуля – тот и терпит поражение. Смена ходов происходит по очереди. Каждый ход представляет собой достаточно сложную структуру – сложную, но очень изящную и крайне логичную и выверенную.

Правила MTG – как, я надеюсь, вы еще сможете убедиться – не так уж сложны, и быстро освоить их не составит особого труда. Правила игры разучиваются за пять минут, а если у карты есть дополнительные возможности, то они пишутся не в правилах, а прямо на карте – очень удобно и понятно. Принципы и стратегия



игры осваиваются дольше, но ненамного – думаю, часа хватит, чтобы за мельтешением карт на столе уловить смысл и даже понять, как можно влиять на ход игры. В дальнейшем, с ростом мастерства и совершенствованием колоды, ваша стратегия будет только совершенствоваться и оттачиваться – этому как раз никакого предела нет.

Впрочем, все это говорит лишь о гениальности предложенной Гарфильдом схемы – MTG относится к тому виду игр, научиться играть в которые легко, а вот мастером стать непросто.

Ну а где же, спросите вы меня, тот пресловутый элемент коллекционирования, о котором я столько писал в самом начале статьи? Особая прелесть MTG в том, что, хотя стандартная колода и состоит, скажем, из шестидесяти карт – но в целом различных карт куда больше. Поэтому с ростом мастерства игроку приходится самостоятельно собирать колоду. Большое число карт у игрока отнюдь не является гарантией выигрыша. Количество, скажем прямо, вообще мало что решает – колода, подобранная неумело или бездумно, практически не имеет шансов на успех. MTG – это игра, которая начинается еще до начала игры. Чтобы победить, нужно стратегически переиграть своего соперника еще на стадии подбора турнирной колоды.

Путей к расширению магического потенциала несколько. Можно покупать карты в случайных наборах: в виде так называемых бустеров (boosters) или стартеров (starter, или tournament pack) – но них чуть погодя. Можно купить уже готовую колоду, составленную профессионалами, и потом расширять ее; можно купить набор для начинающих, включающий две небольшие готовые колоды и подробное руководство. А можно просто меняться картами с друзьями. Разумеется, есть возможность избежать натурального обмена и попросту купить нужную карту.

Каждая карта имеет показатель, определяющий ее «редкость» – то есть то, как часто она встречается. Карты продаются, в основном, случайным образом. Бустеры содержат 15 карт: одну редкую, 3 необычные и 11 обычных. Стартеры равносильны трем бустерам и содержат 75 карт, только в них еще добавлены основные земли, которых в бустерах не бывает.

Стоят сами карты, конечно, недешево. Средняя стоимость одного стартера – порядка 15-20 долларов. И этим, понятное дело, траты далеко не ограничиваются. Однако стоит лишь один раз взять в руки колоду – и вы убедитесь, что не такие уж это большие деньги за набор этих прямоугольных «шедевриков» живописи и современной полиграфии. И, уж тем более, оставите всякие мысли об изготовлении чего-то подобного кустарным способом. Каждая из карт – без преувеличения – законченное произведение искусства. Поверьте, это совсем не та карта, на которую можно поставить все. В особенности, грязные кружки и канделябры☺.

В общем, как ни посмотри – все просто замечательно: и вариантов колод тысячи (придумывай – не хочу), и игроки живые, и карты не менее настоящие – осязаемые и, главное, красивенные до мелкой дрожи в пальцах. Отличная настольная интеллектуальная игра, которая тренирует мозги, веселит дух и будоражит фантазию.

Почему же, если все так хорошо, MTG так слабо прижилась на просторах нашей необъятной нэньки? С ходу можно назвать сразу три причины. Две из них, менее существенные,– это незнание нашим народом в большинстве своем английского языка (а MTG подразумевает наличие хоть какого-то базового уровня), а также стоимость самих карт – не такая уж и высокая, она все же может стать преградой для некоторых энтузиастов.

Главная же причина, по-моему, в том, что в нашей стране не так уж много людей, способных создать соответствующее движение интеллектуальных игр. На Заπаде с этим куда проще. Например, для тех, кто сталкивается с какими-то логическими противоречиями в игровых ситуациях MTG, работает «Горячая линия», связывающая с фирмой-производителем, «Wizards of the Coast». Мало того – выпускается ежемесячный журнал «The Duelist» («Дуэлянт»), на страницах которого разбираются партии, даются полезные советы, решаются спорные вопросы и организуются турниры. Это не говоря уже о сотнях клубов, о чемпионатах всевозможных мастей с огромным количеством призов и участников.

Однако же и у нас есть куда податься тому, кто уже устал в три хода оставлять в дураках соседа по лестничной площадке, или же тому, кто, наоборот, только собирается делать первые шаги в обширном мире MTG. Альтернатив, правда, не так уж и

много – заинтересовавшись MTG, вы, рано или поздно, но, скорее всего, столкнетесь с компанией «Саргона». В своем роде занятий она, конечно, не уникальна – но, с другой стороны, переоценить вклад этой компании в дело развития хобби-игр в Украине просто нереально.

Что особенно радует, сеть клубов «Саргона» по всей Украине – полностью некоммерческая. То есть вход в клубы бесплатный, так что любой заинтересовавшийся может познакомиться с играми, поучиться у профессионалов и понаблюдать за сражениями грандов жанра.

Что еще подкупает в клубах «Саргона» – так это серьезная профессиональная база. Компания является официальным дистрибьютором «Wizards of the Coast Inc.» на территории Украины. А турниры по MTG, проводимые в ее клубах, полностью санкционированы и регистрируются в DCI – ассоциации игроков. Каждому, кто хоть раз участвовал в таком турнире, присуждается индивидуальный DCI-номер – и в дальнейшем ведется индивидуальный рейтинг. Чем больше игрок участвует в турнирах и чем более профессиональным он становится, тем больше у него шансов принять участие в Чемпионате Европы и даже Чемпионате мира.

В общем, даже в Украине есть все возможности для того, чтобы с нуля начать карьеру будущего мэтра MTG, как есть и возможности расти над собой и другими до тех пределов, которые ограничиваются только вашим азартом и интеллектом.

Если хоть что-то из написанного выше, нашло отклик в вашей душе, то, пожалуй, лучшим началом вашей карьеры «настольного мага» станет адрес *sargona.com.ua*.

И да пребудет с вами Сила!

«Саргона» в регионах

	Клуб	e-mail	телефон
Донецк	Teferi	blinov@fuib.com	(050) 326-49-49
Днепропетровск	ScavR	scavr@ua.fm	
Харьков	Dungeon Club	dungeon@mail.ru	(050) 301-31-34
Черновцы	Arrival	bigarth@mail.ru	
Винница	Spellscape	spellscape@gala.net	(050) 318-36-93
Одесса	Интеллект	jet@male.ru	(067) 900-73-74
Симферополь	КК «Fortress»	mail_for_tim@mail.ru	(050) 593-24-41
Симферополь	КК «Данжеон»	mail_for_tim@mail.ru	(050) 593-24-41
Львов	Львов – Magic	johny@is.lviv.ua	(067) 754-32-50
Харьков	Гильдия Магов	mages_guild@ukr.net	(050) 598-91-48
Черкассы	Magic Way	nikokoy@ukr.net	
Полтава	Полигон	oleg@poligon.club.pl.ua	(050) 740-12-64
Мариуполь	КК «Матрица»	ais_corp@ukr.net	(067) 767-24-11
Донецк	Teferi	blinov@fuib.com	(050) 326-49-49
Legenda	Teferi	legenda@sargona.ru	(044) 461-31-61
Николаев	IQ		(067) 631-26-80
Донецк	ARENA	gotmog@ukr.net	(067) 906-11-12

DIABLO II
EXPANSION SET
LORD OF DESTRUCTION™

Рубить и кромсать

Что бы там ни говорил Lich, все-таки diabольски приятно пробегать целый месяц для того, чтоб найти какую-то супердубинку и супершлем и, тупо раскидав толпу демонов, дать в рыло самому Дьяволу, выбить из него обалденный амулет и полный комплект имени какого-то героя мира Diablo. А уж коровий уровень – просто мечта любого любителя порубать всех врагов на части. Почему? Потому что там много мяса.

Вот и вся RPG...

Любители классических ролевиков недолюбливают игры жанра hack&slash RPG. Ну, не знаю, чего они хотят. В hack&slash отыгрыш роли занимает минимальную часть геймплея, а сюжет чаще всего линеен. В этих играх зачастую нельзя стать ни плохим, ни хорошим – ты просто выбираешь, какую шмотку надеть и какое умение или характеристику прокачать. Дальше – дело ловкости рук и использования правильной комби-

нации скилов в бою и подготовке к нему. Здесь нельзя начать варваром и закончить магом или вором с атлетическим телосложением. Здесь варвар – это варвар. Но любителям hack&slash RPG эти игры нравятся такими, как они есть. Нам нравится их прямота и бесхитростность, мы любим, когда варвар – это варвар, а амазонка – амазонка и никто иной. И если в ролевых играх вам нравится не только (и не столько) болтовня и тому подобное, сколько атмосфера и битвы, то hack&slash – специально для вас. Ну, а **Diablo II: The Lord of Destruction** – самый что ни на есть яркий представитель вида.

Резисты могут быть и отрицательными

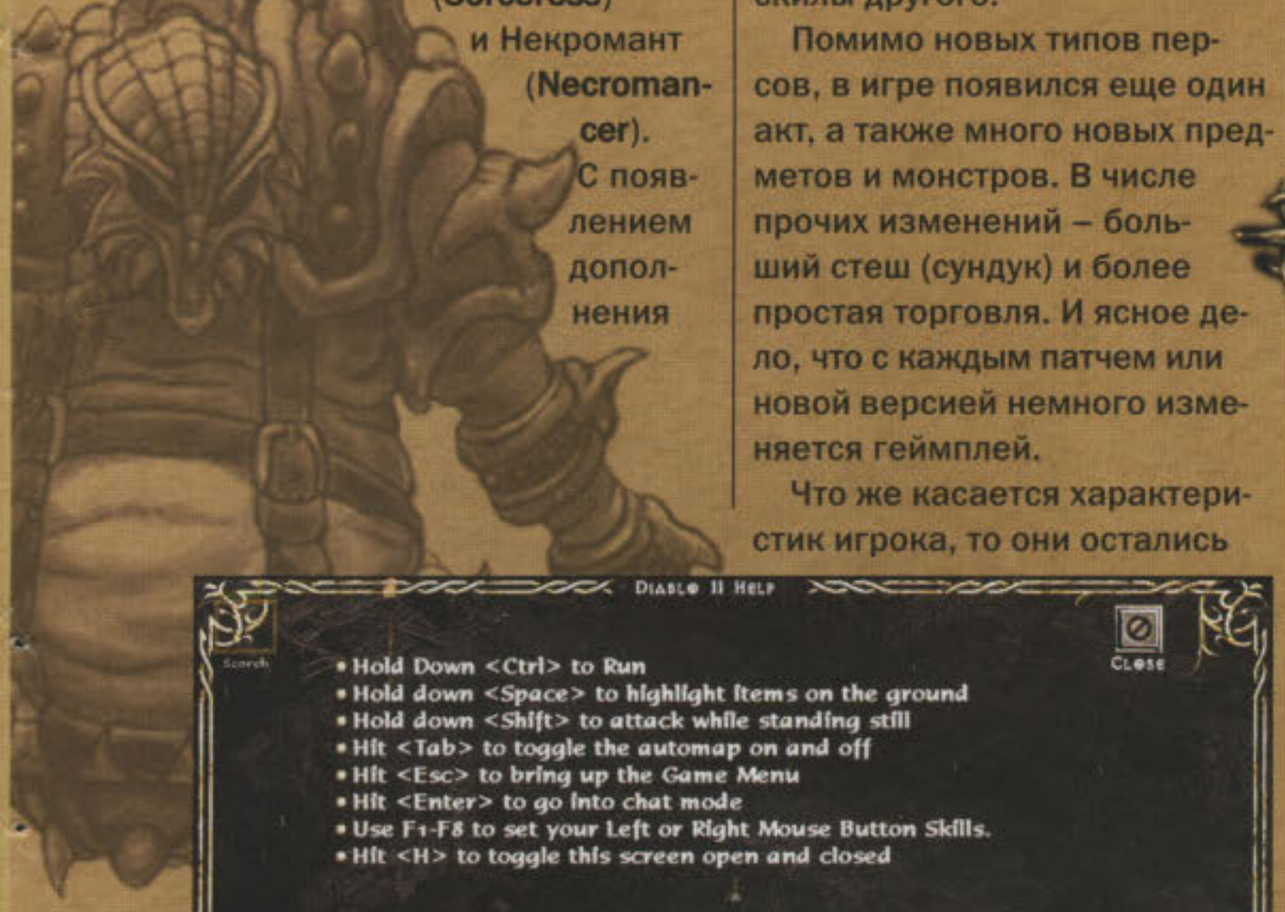
Sanctuary

Да, «Diablo II» – интереснейшая игра жанра вот уже на протяжении нескольких лет. Изначально в игре присутствовали следующие классы игроков: Варвар (**Barbarian**), Амазонка (**Amazon**), Паладин (**Paladin**), Колдунья (**Sorceress**) и Некромант (**Necromancer**). С появлением дополнения к легендарной игре – «Diablo II: The Lord of Destruction» – в игре появилась возможность поиграть за двух самых экзотических на сегодня героев: за Убийцу (**Assassin**) и Друида (**Druid**).

Эти семь классов сильно различаются, но, вместе с тем, у всех у них есть что-то общее, а некоторые скилы одного класса в чем-то повторяют скилы другого.

Помимо новых типов персов, в игре появился еще один акт, а также много новых предметов и монстров. В числе прочих изменений – больший стеш (сундук) и более простая торговля. И ясное дело, что с каждым патчем или новой версией немного изменяется геймплей.

Что же касается характеристик игрока, то они остались прежними – и в них все довольно просто: у всех классов персов они одинаковые. Есть Сила (**Strength**), влияющая на силу удара. Есть Ловкость (**Dexterity**), от которой зависит не только скорость нанесения ударов и стрельбы из луков и арбалетов (стрельба из них, как и владение любым другим видом оружия и способность метать специальные «Коктейли Молотова», присущи всем персам изначально), но и защита (*Defence*) персонажа от физических (не магических) воздействий. И чем выше ловкость, тем больше вероятность, что ваш удар найдет свою цель, а удар врага будет блокирован или просто пройдет мимо. Далее идет Жизненная сила, или просто Жизнь (**Vitality**),– от нее зависит «запас прочности» героя и его «дыхалка», то есть количество здоровья (*Health*) и расстояние, которое он сможет пробежать без остановки (параметр *Stamina*, он же «стамина»). Последняя характеристика – это Энергия (**Energy**), от которой зависит только количество маны, используемой для кастования заклинаний или применения каких-то особых навыков и умений (*Skill*).



Кроме физического демеджа, противник (как, впрочем, и вы) может валить врага с помощью Сил Элементов (*Elemental damage*) – якобы сил природы. На самом деле это не силы природы, а Яд, Молния, Огонь и Холод. Любой играющий персонаж может обладать врожденной или приобретенной способностью наносить одно из этих повреждений или же иметь против него защиту или полный иммунитет. Все виды демеджа действуют по-разному.

Яд (*Poison*) действует на протяжении какого-то времени, отнимая некоторое количество здоровья в секунду вне зависимости

от защиты персонажа (не иммунитета) – если уж его заразили, то яд будет тупо работать. При этом игрок окрашивается в зеленый цвет. Молния (*Lightning*) – если она не направленная – чаще всего, попадая во врага и нанося ему определенный ущерб, отражается от него и продолжает свое путешествие по полю боя, нанося повреждения всем, у кого нет иммунитета. Огонь (*Fire*) чаще всего просто обжигает врага, выбивая сколько-то здоровья. А Холод (*Cold*), помимо нанесения повреждения, может еще и заморозить противника, полностью или частично остановив его. Если убить *замерзшего* (синего, а не голубого – промороженного) персонажа, то он развалится на куски и растает. Это особенно полезно, если поблизости от поля боя есть монстр, воскрешающий падших демонов и нежить,– растаявший боец из мертвых не поднимается.

Для того чтобы повысить какую-то из характеристик (кроме защиты от Элементарных повреждений – то есть кроме *Resistance*), нужно получить «левел ап» (повысить уровень персонажа), который, как и в остальных играх, получается при достижении какого-то уровня экспы. Экспа, ясное дело, дается не за сданную макулатуру, а за убийство врагов. То же самое касается скилов – за левел ап дается один *скилпойнт* – очко, которое можно вложить в какое-то умение.

Иногда скилпойнт дается за выполнение какого-то квеста. Точно так же за левел ап или за квест дается 5 пойнтов на характеристики.

Скилы и характеристики персонажа повышаются однократно – то есть, если у меня есть один скилпойнт и я его вложил в какой-то скил, то скил повысится на единицу, и эту единицу из скила уже не вычесть. Короче говоря, перебрасывать скилпойнты после их вложения нельзя. Но есть скилы и характеристики приобретенные, то есть получаемые при ношении какого-то оружия, брони или кольца/амулета/*талисмана* (к слову, последнее – это правильный перевод слова *charm*, который в народе называют «чармой»). Если на вас одето что-то, дающее дополнительные свойства, то, стоит лишь этот предмет снять (или переложить чарму из инвентори в другое место – например, в Stash), как все эти свойства пропадут. То же самое касается предметов, дающих +1, +2 или больше к какому-то скилу или ветке (классу) скилов.

Скиловедение

Это, по большому счету, основы игры. А вот дальше начинается работа головы и рук. Если вы считаете, что в «Diablo» играют идиоты – вы глубоко ошибаетесь.

В этой игре очень важно выработать стратегию развития (прокачки) персонажа, которой вы потом будете придерживаться от начала и до конца – до третьего прохождения игры и присвоения почетного звания Патриарха или Матриарха. Правильная комбинация использования скилов персонажа и правильно подобранное оружие – залог успеха.

В целом, существует два совершенно разных типа развития персонажа и геймплея – сетевой и однопользовательский. В сингле интересно пройти игру так, как вы того хотите,

Мои любимые сапожки

а вот в мультиплее задача одна – выжить. У некоторых особо мощных манчкинов бывает только одна мысль в голове – убить чужого персонажа, а лучше всего – hardcore'ного перса, который потом не оживет. Этих людей зовут PK, то есть Player's Killer. Есть целая культура борьбы PvP (то есть один на один) и CvC (клан на клан). Там свои законы, свои системы, свои приколы. Поэтому не будем сейчас рассматривать эти варианты, а поговорим об общих данных и о сингле.

Кроме того, бывает еще прокачка хардкорного перса – такой перс после смерти остается мертвым и недоступным для игры. В сетевом Battle.Net он заносится в Зал славы (в зависимости от заслуг) и виден на Кладбище. Один понт от хардкорного перса – это факт, что он реально ни разу не погиб. Это, типа, круто. И таких персов прокачивают особым образом – очень сильно прокачивается здоровье и идет работа над скилами, дающими шанс в случае чего отвалить от врага. Посему о хардкоре тоже говорить не будем – это целая наука.

И ни слова о коровах! Их много – и в этом их единственная сила. Проходите коровий уровень медленно и желательно с запасом эдак уровней в 8. И тогда все коровы будут вам такой же помехой, как вахтер – бабушка божий одуванчик – на пути у группы спецназа. Туда стоит ходить в MF-амулетах и вещах (читай ниже) и только за комплектом от известного дизайнера под ником Cow King☺.

Новые поступления!

Единомышленники!
Пора обзаводиться атрибутами от любимого журнала: футболками, кепками, носочками в рубчик «Шпиль!», платочками с радостными лицами редакторов!

Приобрети свое лицо!
Мы с вами одной крови!

Фирменный рюкзак «ШПИЛЬ!» 39 грн. включая стоимость доставки почтой

Фирменная сумка «ШПИЛЬ!» 40 грн. включая стоимость доставки почтой

Фирменная бандана «ШПИЛЬ!» 15 грн. включая стоимость доставки почтой

Фирменная футболка «ШПИЛЬ!» 35 грн. включая стоимость доставки почтой

Для оформления покупки с доставкой почтой:

1 Перечислите получившуюся сумму на наш расчетный счет:
ООО «Декабрь»,
р/с № 26007103801 в АКБ «Интеграл» г. Киева.
МФО 320735, код ОКПО 302628

2 И обязательно вышлите почтой доставочную карточку по адресу:
ООО «Декабрь», пр. Воссоединения, 15.
г. Киев, 02160

Я покупаю:

	Стоимость, грн.	Да!
футболку «ШПИЛЬ!»	35,00	
бандану «ШПИЛЬ!»	15,00	
рюкзак «ШПИЛЬ!»	39,00	
сумку «ШПИЛЬ!»	40,00	
Итого		

Доставочная карточка

ФИО

Индекс

Почтовый адрес

Тел./факс

diawest

Приглашаем также в магазины DiaWest, где можно приобрести новинки летней коллекции от журнала «Шпиль!»;
пр. Красных Казаков, 8; ул. Гната Юры, 20.

ТВОЙ ЛЮБИМЫЙ ПЕРСОНАЖ,

ИЛИ КАК НАЧАТЬ ИГРУ

Изначально стоит определиться с тем, за кого вы собираетесь играть. Большинство игроков утверждает, что при игре в Battle.Net, то есть в многопользовательской интернет-игре, лучше всего играть за варвара или некроманта. Варвар берет скоростью и силой, а некромант – тем, что может практически не вступать в бой с монстрами и использовать несколько сильных заклинаний одновременно, комбинируя их действие. То есть при столкновении с другим игроком у некроса есть шанс свалить (если враг нападет и окажется гораздо сильнее его), а у варвара – замочить вражьего перса, ну, или тоже свалить (в зависимости от обстановки). Впрочем, есть еще море аргументов «за» и «против» именно этих персов. Но факт: любой перс может пройти игру – и без особых проблем.

Теперь – мое личное имхо, которое так и прет из меня☺. Лично я для себя решил, что для персонального прохождения игры по-честному и в лоб – то есть для последовательного выполнения всех квестов одного за другим – лучше всего играть за Паладина. Он, во-первых, может поставить ауру, накрывающую его партию, а во-вторых, при необходимости способен очень быстро убить практически любого монстра – быстрее, чем любой другой персонаж того же уровня. Для этого можно использовать второй комплект оружия (первый, ясное дело, это какая-то булава/скипетр и паладинский щит с резистами). Во втором же комплекте лучше всего держать здоровенный двуручный меч с немереным демеджем и любой скоростью атаки. Как

только появляется сильный монстр, переключаем комплект оружия (по умолчанию кнопка «W») и с помощью скила *Charge* квасим его, пока маны хватит. Charge, конечно, доступен аж на двенадцатом уровне, но, по моему мнению, трудности (легкие) начинаются только в пустыне (второй акт) – при отсутствии защиты от молнии (lightning resist), и в третьем акте, где в джунглях Кураста бегают мелкие идиотики, которых нужно валить только оружием массового поражения.

Но это так, отступление.

Немного не к месту – но вроде примерно здесь, по идее, должно быть сказано об одном из главных изменений в последнем патче LOD. В новой редакции появилась такая фича, как *синергия*, она же *синергетика*. Все скилы в игре разбиваются на родственные и не родственные – и с прокачкой одного скила мы получаем какой-то дополнительный бонус к родственным скилам более высокого уровня. Раньше бонус можно было получить, только прокачав бонусное умение – например, какое-нибудь *Golem Mastery*, которое, в свою очередь, давало прирост силы, скорости или демеджа в другом умении. Теперь же повышение показателя можно получить сразу во многих скилах – причем не только в тех, где используется вызов какого-то существа.

Чтобы узнать о синергии для конкретного скила, нужно в дереве скилов (клавиша «T») навести курсор на любой из них – и мы увидим, какие бонусы и от чего именно получает этот скил (это написано зеленым цветом).

Точно так же в последних версиях комплектные предметы (Set Items) дают частичный бонус от ношения двух или трех вещей из многоитемного комплекта. Иногда, чтобы получить частичный бонус, вещь из комплекта даже не нужно надевать (личное наблюдение:

Хороший некрос – ядовитый некрос

вторая вещь находилась во втором комплекте оружия, но бонус шел – это скорее баг, чем фича, однако от этого прием не становится менее действенным).

Умения

Скилы, как я уже говорил, в чем-то друг на друга похожи. А что еще можно было придумать, кроме повышения силы/скорости/защиты? Ничего особенного. В общем, все есть именно так, как оно есть,– и с этим мы живем.

Каждый класс имеет три школы (класса) скилов. Скилы одной школы, бывает, существенно отличаются – иногда даже вообще непонятно, что их объединяет в одной школе. Но так их объединили – и, опять же, оно есть так, как есть.

В каждой школе скилов – по 10 разных умений. Их можно учить одно за другим. Причем у некоторых из этих умений есть предшествующие скилы, которые обязательно нужно изучить, чтобы открыть следующие. Первые, самые верхние и обычно самые простые умения, могут быть изучены сразу же – их требования к уровню персонажа минимальны, и изучить их может любой перс с уровнем 2 (вообще, даже с уровнем 1 – но, чтобы вложить скилпойнт, его нужно сначала заработать). Кроме того, каждому персонажу изначально дается какой-то скил или предмет, открывающий один скил.

Другие (более продвинутые и сильные) умения открываются каждый шестой уровень – на 6-м, 12-м, 18-м, 24-м и 30-м уровнях. Кроме того, если вы вложили в скил один скилпойнт (для этого, при наличии скилпойнта, нужно нажать на иконку этого скила) – это еще не значит, что следующий скилпойнт вы также сможете вложить в это умение. У каждого уровня скила есть собственные требования к уровню персонажа – обычно это *[уровень открытия скила] + [текущий уровень скила] + 1*.

Кроме того, некоторые скилы изменяют свои показатели после прохождения Normal- и Nightmare-уровней сложности. Ведь, как говорится, игра начинается только после ее прохождения: убить Baal – еще не значит пройти игру. Гораздо интересней и сложнее играть на Hell – уровне сложности, который открывается после прохождения уровня сложности Nightmare.

Так вот после нормала и найтмара показатели скилов растут или падают. Например, та же валькирия (читай ниже) становится более сильной и живучей. Это сделано для того, чтобы хоть как-то компенсировать сложность прохождения игры на уровнях выше нормального. Зато время заморозки врага, попавшего под стрелу мага-скелета, на Nightmare сокращается вдвое, а на Hell – на 3/4. Кроме того, на тех же Nightmare и Hell все резисты становятся -40% и -100% соответственно. А то, что резисты реально оказываются -30% и -80%, так это потому, что за один из квестов на каждом из уровней сложности дается +10% ко всем резистам – вследствие чего результативный резист на Nightmare становится -30%, а не -40%.

Амазонка

Амазонка по жизни лучше всего владеет двумя видами

оружия – разного рода луками/арбалетами и копьями. И только эти виды оружия могут получить какой-то бонус в виде соответствующего скила. Первый класс скилов – **Javelin and Spear Skills** – предназначен для прокачки способностей к владению метательными и обычными копьями. Умения этого класса повышают силу удара, а также добавляют магический демедж в виде молнии или яда. Ясное дело, если начинаешь качать умение, добавляющее яда к удару, то не стоит качать те умения, что добавляют поражение молнией – ведь, если качать ядовитые умения, то их сила по мере прокачки будет складываться, а вот лайтнинг демедж к суммарному повреждению добавляться не будет.

Второй класс скилов – **Passive and Magic Skills** – это, в основном, умения, дающие возможность уклоняться от ударов, как Нео уворачивался от пуль агентов и реагентов. Первый скил этого класса дается также первому наемнику – амазонке, которая присоединяется к партии после выполнения квеста с Blood Raven и которую потом можно нанять в первом городе. Это скил *Inner Sight*, который подсвечивает монстров в темноте и ослабляет их защиту. В этом же классе есть два скила по вызову существ. У амазонки это – ее тень (пассивная цель, пушечное мясо для отвлечения врагов) и валькирия (такая же амазонка, как и сам персонаж; наносит значительные повреждения противнику, случается, что валькирия оказывается даже сильнее персонажа, ее вызвавшего).

Последний класс умений – **Bow and Crossbow Skills** – уже из названия ясно, что это умения, связанные с владением луками и арбалетами. Эти скилы предоставляют дополнительный элементал демедж к тому, который изначально могут дать лук или арбалет. Кроме того, здесь есть умения, которые заставляют стрелу искать свою жертву, а также те, что дают возможность стрелять несколькими стрелами сразу.

Ну, и о прокачке амазонки. Есть специфическая способность амазонок, которых качают под использование лука или арбалета: при стрельбе не нужна ни сила, ни слишком много энергии, ни жизнь, ясное дело. Демедж при стрельбе из арбалета или лука зависит только от ловкости (dexterity). Посему, если качаешь что-то из B&CS, то силу стоит повышать только для того, чтобы надеть ту или иную шмотку – ведь вещи часто чувствительны к этому. С другой стороны, особо тяжелые доспехи одевать не стоит: чем они тяжелее, тем медленнее персонаж – в зависимости от класса надеваемых шмоток снижение скорости может достигать 10%. В остальном прокачка амазонки сродни прокачке

варвара, особенно если качаешь амазонку не с арбалетом, а с какой-то пикой.

Убийца

Первый класс умений Асасинки связан с ее специфическим «классовым» оружием – лезвиями или когтями, надеваемыми на руку. Если эти когти не использовать, вы не сможете получить полную отдачу от большей части умений или вообще не сможете их использовать.

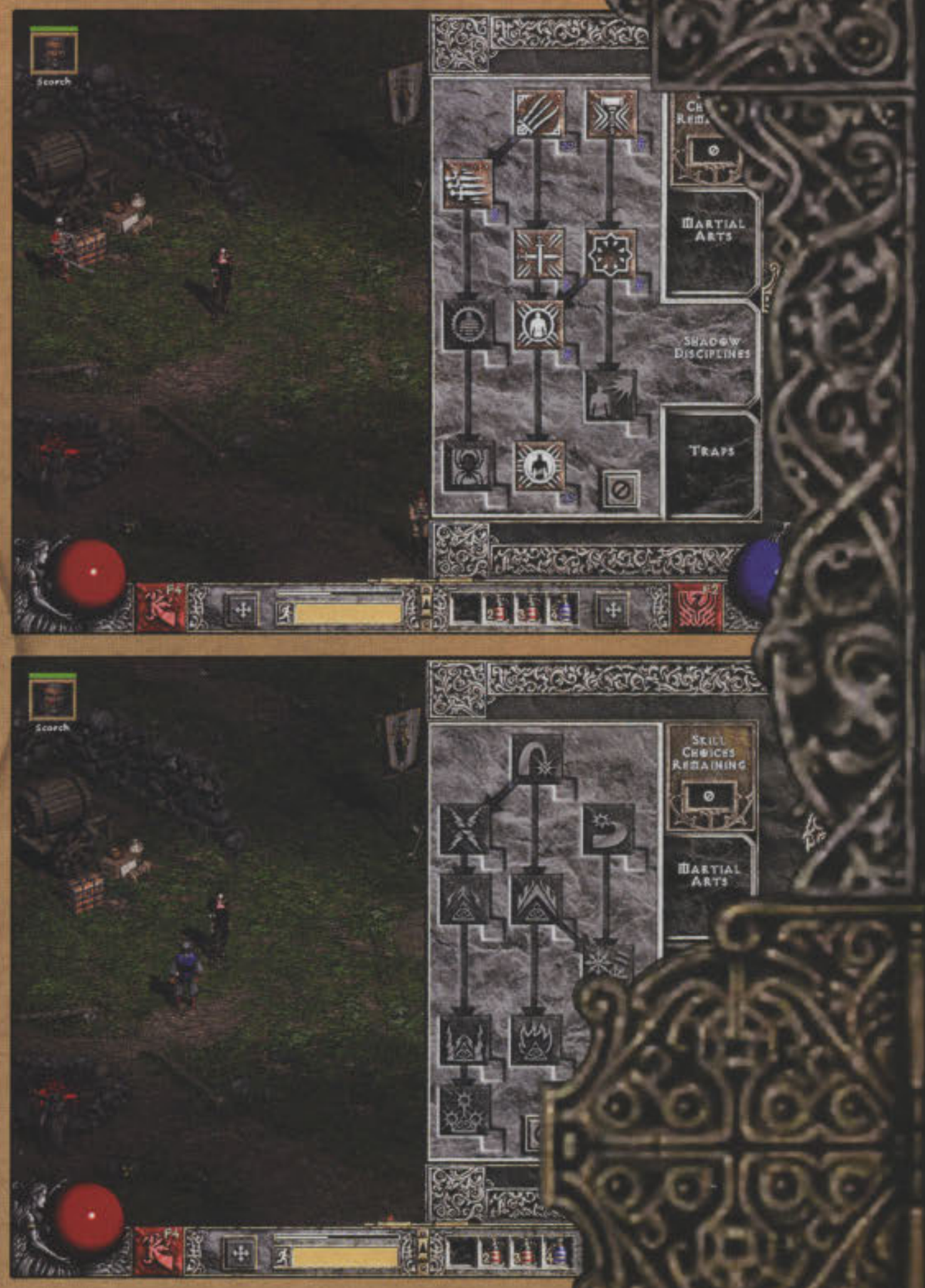
Заметим тут же, что два когтя наносят два удара в единицу времени – и это уже круто. Правда, демедж у когтей невелик, поэтому для них предусматриваются разные прибамбасы в виде скилов.

В общем, первый класс скилов – **Martial Arts** – объединяет два вида умений. Первый – это *charge up skills* (чарджи, карусели), а второй – это *finishing move* (финиш, финишер). Назначив первый тип удара одной из кнопок мыши, можно «зарядить» его, «раскрутить карусель» – то есть за каждый удар, достигший соперника, добавить один заряд к удару. Чтобы разрядить заряд, следует использовать либо простой удар, либо finishing move.

Карусели бывают разные, но все равно это либо элементарные удары, либо заряды, возвращающие здоровье/ ману или добавляющие силу к удару. Финишеры добавляют к удару силу и телепортируют игрока или же отбрасывают врага.

Следующий класс – **Shadow Disciplines**. Это, в основном, пассивные навыки, а также умения по воздействию на врага и созданию собственного двойника. Пассивные навыки включают: повышение силы и скорости атаки, повышение шансов блокировать удар врага. *Claw Mastery* можно качать до упора, а вот два других навыка (скорости и блока) не стоит качать выше десятого уровня – если до достижения этого уровня навыки повышаются существенно, то дальше – не сильно.

Кроме того, в классе SD есть *Venom* – дополнительный демедж ядом, и *Fade* – умение, повышающее элемен-тал-



резисты, резисты к проклятиям и резист на физическом уровне, то есть от физического демеджа. Два типа создаваемых теней действуют по-разному: *Shadow Warrior* – это ваша полная копия, которая может использовать только те скилы, которые в данный момент использует персонаж, а вот *Shadow Master* – это полностью независимый воин, который применяет любой скил из имеющихся в арсенале Асасинки. Ясное дело, использование Shadow Master предпочтительней.

Последний класс умений – **Traps** – это совершенно независимая группа умений. И несмотря на то, какое оружие у вас в руках или что на вас надето, умения будут действовать одинаково при одинаковом уровне прокачки. Трапсы в большинстве случаев – это реальные капканы, которые или бьют током, или обжигают проходящих мимо монстров. Имеются также навыки использования ножей (в комплекте иметь не нужно), которые вы либо метаете во врага, либо запускаете вокруг себя «на орбиту». Эти навыки активно использует Shadow Master, а вот игроки чаще всего игнорируют этот класс… как класс☺.

Некромант

Некрос чаще всего не сражается сам – он использует в бою разные существа, которых поднимает из мертвых или из ничего. Кстати, как раз эти способности включены в первый класс умений – **Summoning Spells**.

Из трупов павших врагов можно поднимать скелетов (валят физически), скелетов-магов (валят элементалами) и самих врагов (умение *Revive*). В случае Revive враг поднимается из мертвых с теми же умениями, что были у него при жизни, и сражается на вашей стороне до очередной своей смерти. Можно также поднимать големов – глиняного, кровавого, железного и огненного.

Глиняный голем – это тупая машина убийства с определенным запасом жизни, наносящая определенный (и довольно-таки небольшой) демедж и самостоятельно лечащаяся в редкие минуты отдыха. Глиняный голем также замедляет врагов при ударе.

Кровавый голем – это существо, которое, убивая врага, добавляет вам жизни. Схема подсчета передаваемой жизни довольно проста, однако важно знать, что голем выбивает жизнь и делит ее 70/30, причем 70% он забирает на восполнение собственной жизни, а 30% уходит на лечение некроса. Если же голем полностью здоров, тогда все здоровье идет на некроса.

Железный голем производится из любого железного предмета. Именно железного – кристаллические мечи (Cristal Sword), кожаные или деревянные предметы и т. д. в голема не превратятся. Голем перенимает все свойства этого предмета, и они суммируются с его обычными свойствами. Не передаются голему такие свойства, как MF (то есть вероятность нахождения волшебных предметов) и Mana Steal (то есть высасывание энергии из врага). Для производства долгоиграющего железного голема используют не пригодившиеся уники (уникальные предметы) или рарки (Rare-предметы) с коричневым или желтым названием. Использовав такой предмет для создания голема, игру лучше не закрывать, потому что после рестарта голем пропадает.

Огненный голем – реально огненный голем, который, во-первых, при своем создании обжигает всех вокруг, во-вторых, валит своим жаром всех рядом стоящих, в-третьих, обжигает всех при своей смерти, и, в-четвертых, обжигая всех вокруг, восполняет свою жизнь. Такая вот горячая скотина.

В классе Summoning Spells есть также умения, увеличивающие хитпойнты восставших существ и повышающие их резисты.

В следующем классе – **Curses** – сплошные проклятья. Проклятья, снижающие защиту врага; проклятья, заставляющие их бить друг друга; проклятья, вынуждающие вообще убегать куда глаза глядят – и все в таком роде. Эти заклинания нужно четко согласовывать с тем оружием

и обмундированием, которое вы используете.

Чуть не забыл! Все существа, поднятые вами, могут потеряться. То есть, если вы уйдете достаточно далеко, то скелеты и големы пропадут, а поднятые монстры начнут вести подпольную жизнь, выходя из-под вашего контроля. Собрать их снова вместе можно, воспользовавшись порталом, вейпойнтом или каким-то ходом – переходом на другой уровень пещеры, строения, в общем, в другую локацию.

Варвар

Варвар просто рожден для использования мечей, топоров, булав и прочего тяжелого оружия. Из оружия дальнего действия он может использовать метательные виды оружия – не луки и не арбалеты, а именно метательные топорики, ножи и копья.

Первый класс умений – **Warcries** – боевые кличи, наводящие ужас на врага или поднимающие резисты у своих. В общем, с этим все понятно. Таких кличей несколько и с ними стоит знакомиться ближе. Кроме того, есть два навыка – поиск зелий и предметов под трупами. Мародерство, причем довольно бестолковое.

Второй класс – **Combat Masteries** – это группа пассивных умений, повышающих мастерство в использовании того или иного вида оружия (качать с осторожностью!), а также группа умений (опять же, пассивных), которые дают прирост к скорости, стамине (дыхалке), дефенсу и резистам.

И, наконец, самый интересный класс умений – **Combat Skills** – это умения, которые действуют по-разному☺. Точнее и не скажешь. В этом классе: умение наносить удары с прыжка (добавляет демедж и перебрасывает в удаленные места), скилы, которые вырубают врага на несколько секунд, и умения обращаться с двумя единицами оружия одновременно. Еще есть умения, кратковременно повышающие скорость, силу, дефенс и прочее. В общем, все это – Combat Skills. Снова более точно не скажешь☺.

Колдунья

Sorceress – один из наиболее интересных персонажей. Сорка интересна своей силой, которая в то же время может стать ее самой большой слабостью. Дико звучит, правда? Но так оно и есть. И для того, чтобы сила не стала слабостью, нужно знать одну вещь. Читайте дальше – и поймете.

У сорки есть три класса умений, в которых все связано с тремя силами элементов: холода, молнии и огня – и, соответственно, все скилы связаны с каким-то резистом или элементарным демеджем.

Первая школа магии – **Cold Spells**. Сразу стоит сказать, как это говорят во всех руководствах к DII LOD, что *замороженный* и *приморoженный* – это не одно и то же. Замороженный монстр (полностью посиневший и обездвиженный) при убиении распадается и тает, а приморoженный (он чаще голубого цвета) – после смерти тает не всегда. Как и многие другие, холодовые заклинания сорки, накрывающие какую-то площадь, не накладываются друг на друга. Используя *Blizzard* несколько раз подряд, вы не получите большего эффекта, чем при единоразовом использовании этого заклинания.

Все заклинания этого класса скилов направлены на то, чтобы при помощи холода наносить демедж врагу. Но! Но если у врага сопротивляемость холоду 100%? Явление хоть и редкое, но, тем не менее, встречающееся. В таком случае, если сорка прокачивает холодовые заклинания и делает ставку на них (что, кстати, весьма круто!), то в обязательном порядке нужно прокачивать и *Cold Mastery* до максимального уровня. Cold Mastery пассивно частично снимает у врага защиту от холода – и на 20-м уровне снижение резиста противника составляет 115%...

Вторая школа – **Fire Spells**. Кроме, заклинаний, аналогичных заклинаниям школы холода, огненная школа предлагает еще два умения. Первое – это *Warmth*, который повышает скорость восстановления маны у игрока. Некоторые его прокачивают – и достигают роста маны, в несколько раз превышающего обычный, другие же говорят, что зелий с маной вполне хватает. Ну, кому как. Еще одно умение, которое должно было стать аналогом Cold Mastery – это *Fire Mastery*. Но оно не снимает защиты врага, а только добавляет силы заклинаниям этого класса.

Школу огня, честно говоря, многие вообще игнорируют.

Третья школа – **Lightning Spells**. Субъективно: вторая по эффективности школа магии. Суть и сила ее в том, что молнии перескакивают с одного врага на другого, иногда нанося достаточно серьезный урон. Помимо всяких «ковровых» молниеметаний и прочих ловушек в виде шаровой молнии, в этом классе умений имеются также телекинез, телепорт и… *Lightning Mastery*. Причем «мастери» этот такой же, как и в огненной школе, то есть он повышает урон от заклинаний школы.

Телекинез – просто совершенно необходимая штука, которую вообще не нужно качать. На двадцатом уровне она наносит 20-21 демеджа, что несколько больше, чем дает новорожденный варвар с погремушкой в руках. Но если качать эту способность не стоит, то открыть ее (вложив один скилпойнт) нужно обязательно – с помощью телекинеза можно потрошить нычки (ящики, сундуки, бочки, прочие корыта), пить из источников, активизировать шрайны (shrine, по сути, значит «святыня» – но никто их так не называет), собирать шмотки на расстоянии и даже вскрывать печати Дьяблы в Chaos Sanctuary. С помощью телекинеза также можно активировать вейпойнт и через него пульнуть себя куда-нибудь – но нельзя залезть в портал.

Телепорт – полезная вещь, которая может спасти правильно прокачанную сорку. Прикол в том, что сорка по жизни – вовсе не Виталий Кличко, и если ее окружают монстры, которые тупо валят, то единственный способ спастись – это бегство.

Телепорт прокачивать тоже не стоит, потому что прокачка всего лишь снижает количество маны, необходимое для его кастования. А энергия для сорки важна, и ее прокачивают по максимуму, посему совершенствование телепорта – тупая трата драгоценных скилпойнтов, число которых в игре строго ограничено. Телепорт, к слову, собирает вашу партию – точнее, телепортирует вас и вашего Mercenary, наемного солдафона.

Друид

Мастер дубины и специалист по вызову сил природы сочетает умения сорки и некроса – он поднимает существа, чтобы те сражались за него, и использует разные метели-вулканы для массового уничтожения противника. Он также может превращаться в волка или медведя и в их обличьи проделывать разные фокусы – но при этом уже не может творить целый ряд заклинаний. Например, использовать почти все скилы первого класса – **Elemental Skills**, силы природы. В основном, это заклинания, вызывающие ветер, холод и огонь в разных формах. Ветер может нести в себе еще и холод (Hurricane); огонь же доставляется совершенно разными путями – огненной лентой, медленно катящимся огненным шаром, вулканом, провалами с огнем. В качестве брони, кроме *Cyclone* armor, который вбирает демедж врага, можно использовать еще и *Hurricane* и *Armageddon*. Эти навыки лучше применять, постоянно двигаясь вокруг врага (чтоб тот не ударил).

Следующий класс скилов – **Shape Shifting Skills** – это умения по превращению самого себя во всякую живность. Вообще-то, предлагается только два вида живности – волк и медведь, но и этого вполне достаточно, чтобы увидеть, чем животные лучше людей☺.

Werewolf – умение превращаться в волка. С его прокачкой изменяется только attack rating (от +50% и по +15% за уровень) и attack speed (сначала растет сильно, а после 10 уровня – практически незаметно). У друида в образе волка на четверть повышается жизнь и стамина.

Werebear – способность превращаться в медведя. Танк-медведь получает фору в жизни (+50%), и с прокачкой растет демедж и защита друида, превратившегося в медведя.

Чтобы находиться в форме зверя дольше, друид качает *Lycanthropy*, которая стабильно с каждым уров-

звать аж пять штук за раз (по мере прокачки), а Dire'ов – только троих. Слабые нем повышает время жизни оборотня и запас здоровья.

В образе волка и медведя у друида появляются разные умения, которые недоступны, когда он человек,– способность оглушать врага, заражать его ядом и атаковать несколько целей за раз.

Последний класс скилов – **Summoning** – призыв разных тварей на свою сторону.

Первое животное, которое можно призвать,– это ворон. Проходное умение, которое качать не нужно,– ворон просто клюет и ослепляет врагов.

Далее можно призвать волков – *Dire Wolf* и *Spirit Wolf*. Spirit'ов можно вы- «спириты», правда, очень полезны в первой части игры, они также в несколько раз увеличивают атак-рейтинг и защиту всех поднятых тварей, давая при этом бонусы к атаке и защите как dire-волков, так и медведя. Dire-волки хавают сильнее, имеют большую защиту и тоже дают бонусы волкам и медведю.

А вот и медведь – *Summon Grizzly*. Он довольно силен, и сила его прокачивается с уровнем самого гризли.

Второй род тварей, которых может вызвать друид, это лоза. Эти ползающие под землей корни могут быть трех видов: *Poison Creeper*, *Carrion Vine*, *Solar Creeper*. Первый вылезает из-под земли, травит врагов ядом – и снова прячется. Отравляющая сила этого корня невелика, так что качать его смысла нет. Второй ест трупы и возвращает друиду их энергию в виде жизни (до 10% максимум). Третий возвращает ману, высосанную из трупов. Вэ-э-э-э! Понтовые существа.

И, наконец, последний тип тварей – духи. *Oak Sage* добавляет жизни всей партии, *Heart of Wolverine* добавляет демеджа и атак-рейтинга, а *Spirit of Barbs* усиляет и отражает наносимый партии демедж, направляя его на самих атакующих. Вот этих трех можно качать.

Паладин

Паладин – как настоящий высокородный рыцарь – сражается исключительно скипетром и носит навороченные щиты с большими резистами. Умения паладина подразделяются на три класса, как и у других персонажей. Первые два – это **Offensive** и **Defensive Auras** (то есть ауры, воздействующие на врагов и защищающие персонажа), третий класс – **Combat Skills**, боевые навыки.

Defensive Auras – ауры защиты. Три из них защищают от огня, молнии и холода соответственно – до 131% на двадцатом уровне прокачки. Одна (*Prayer*) потихоньку исцеляет всю партию. *Defiance* просто повышает защиту всем членам партии, если они не отошли слишком далеко (с прокачкой растет дистанция и бонус дефенса).

Cleansing ускоряет «отходняк» – время действия заклятий и яда уменьшается, а при прокачанном Prayer за каждый уровень добавляется еще и по +1 жизни каждые две секунды. При Prayer двадцатого уровня запуск Cleansing добавляет, соответственно, по 20 единиц жизни каждые 2 секунды.

Vigor ускоряет вас и вашу партию и повышает стамину. *Meditation*, кажется, добавлена просто для разнообразия, и еще она повышает скорость регенерации маны.

И самая крутизна – *Redemption*. Эта аура пытается высосать жизнь и ману из трупов врагов – вероятность успеха этого начинания, а также количество высосанной маны и жизни возрастает по мере прокачки. На 20-м уровне такая вероятность составляет уже 85%, при этом высасывается по 120 жизни и маны (примерно столько же, сколько заключено в одном Healing Potion или Mana Potion) – причем делает это мгновенно, как Rejuvenation Potion.

Последняя аура специального назначения, *Salvation*, повышает защиту от элементалов для вас и партии. И если вам никак не удается найти подходящий набор шмоток и колец с амулетом, то Salvation может оказаться какого-то рода заменой при битве с уникальными монстрами. Но по жизни все-таки лучше нормально одеться и взять соответствующее оружие, чем тратить на этот скил драгоценные скилпойнты.

Offensive Auras – ауры… э-э… нападения, скажем так.

Might добавляет демеджа вам и партии.

Holy Fire обжигает монстров, которые подошли слишком близко, а еще добавляет огня в атаку. *Holy Shock* полностью аналогична Holy Fire, только использует при этом молнию. *Holy Freeze* действует примерно так же, только с холодом, она также замедляет

монстров, которые попадают в зону действия ауры.

Thorns усиливает и возвращает физический демедж, наносимый вам и партии (рекомендую!).

Blessed Aim добавляет «атак-рейтинг».

Concentration увеличивает физический демедж партии и повышает шанс так наподдать противнику булавой, чтобы тот не увернулся (на 20%).

Sanctuary отбрасывает (kick) врагов и добавляет демеджа – однако она не действует на уникальных монстров и боссов.

Fanaticism добавляет атак рейтинга и скорости атаки всей партии, а вам – еще и демеджа (маст хэв).

Conviction снижает резисты (все) монстров и ослабляет их защиту. Эту ауру нужно использовать с элемental демедж предметами и скилами.

Последний класс скилов – **Combat Skills** – это боевые навыки паладина, чаще всего совмещенные с элементалами. Стоит сказать, что в версии 1.10 навык *Zeal*, дающий возможность шкварить по несколько врагов за раз, перестал тупить – и его можно смело качать. Зато имеется глюк в *Charge*: если напасть на мощного монстра, за спиной которого много места для кика, то, докикавшись до конца прохода, можно застрять. Просто встать и не шевельнуться – при этом двигаться можно будет только после получения физического демеджа. А ведь уникальные монстры чаще всего валят не физически, а как-то еще. У меня такое периодически случается в Травинкале, когда сражаешься с Бреммом или с кем-то из его друзей. После застревания нужно просто жрать аптечки и ждать, пока он соизволит об тебя руки испачкать. Портал при этом не работает.

Vengeance – полезная аура, моя любимая. Добавляет всего понемногу, прилично повышая физический демедж, и налагает еще по 10% элементалов за каждый скилпойнт в соответствующих резистах.

Blessed Hammer дает врагу по башке мистическим молотком, но максимальный демедж у него – 200, посему прокачивать не стоит.

Coversion с определенной степенью вероятности делает ваших врагов дружелюбными. Стоит сказать, что вы не получите экспу за конвертированные трупы (скелетов, големов других игроков, валькирий и т. п.) – точнее, за тех монстров, которых они убьют. Малое время конверсии (15 секунд) приводит к мысли, что и эта аура – фигня.

Holy Shield повышает защиту и вероятность блокировки удара врага. Главная фича в том, что Holy Shield накладывается на любые другие ауры и умения.

Fist of the Heavens – с неба врага бьет приличная по убойности молния, которая затем превращается в разнонаправленные Holy Bolt. Идейно и довольно сильно. Дистанционная фича. Это умение нужно качать вместе с Holy Shock и Holy Bolt – и в итоге можно получить (на 20-м уровне скилов) около 1000 демеджа молнией и около 700 демеджа болтами, не приближаясь к противнику. Единственная проблема – секундная задержка в кастовании. Радость в том, что в идеале можно мочить врагов за пределами экрана. Круто. В сочетании с Revive это просто машина убийства, к которой нужно придумать только метод борьбы с уникальными и боссами.

Еще пару умных фраз

Стоит сказать, что, если бы мы написали подробные инструкции о том, как и кого прокачивать, многие наверняка с нами не согласились бы. Дело в том, что персонаж любого из классов можно качать совершенно по-разному. Можно заточить его под игру с любым первым попавшимся оружием, а можно забить в основу использование какой-то конкретной шмотки – той, которая уже имеется, или той, которая только теоретически может попасться на пути.

Развитие персонажа нужно начать с раздумий на тему: как мы будем его качать? Вот возьмите любого перса, например Убийцу (Ассасинку). Этот персонаж может пройти всю игру практически с помощью одних ловушек (или капканов), не вступая в рукопашную. Естественно, такое прохождение будет достаточно долгим и потребует железных нервов и выдержки – но важен ведь результат? А результатом станет прохождение игры. В этом случае (если проходить игру с помощью трапсов – ловушек) характеристики можно не прокачивать вообще. Это, ясное дело, в идеале, но в каждой шутке есть доля чего-то там.

Другое дело, если собираешься качать Ассасинку ближнего боя – тогда в скилы ветки трапсов вкладывать пойнты нет смысла. Лучше вложить их в феникс или веном и в какой-нибудь финишер. В таком случае обязательно нужно прокачивать ловкость (чтобы максимальное число ударов заканчивалось очередным чарджем) и, скорее всего, vitality – в ближнем бою не помешает запас прочности, чтобы прошедший удар не пришиб игрока на месте.

Если, допустим, качать некроса, можно точить это дело под яд – как это делает наш уважаемый боец Urdmran. Он прокачивает ядовитый кинжал (poison dagger) и берет в руки The Jade Tan Do, который и так имеет здоровый демедж ядовитого вида. Далее он качает Poison Nova и ее предварительный скил – Poison Explotion. В версии 1.10 как PD, так и PE дают в PN по 10% дополнительного демеджа за каждый скиллевел. В итоге более ядовитого существа в игре не сыскать. А чтобы бороться с существами, у которых имеется резист на яд, он прокачивает еще и Lower Resist – заклинание, снижающее резисты к элементал-демеджам. Так что проблемы могут быть только с монстрами, имеющими полный иммунитет к яду.

УПНЫЕ ВЕЩИ

DIABLO II

Методы

Главное в игре – знать, как себя вести. Правило первое: не уверен – ставь портал. Если убьют – подберете шмотки (правда, после перезапуска ваши шмотки оказываются в городе – но ведь иногда, не добежав до вейпойнта какой-то децл, совсем не хочется бежать по новой).

Второе – комбинируйте скилы. Не стоит ломиться везде с помощью одного заклинания или ауры – лучше их сочетать. Самые крутые игроки могут сменить несколько скилов за пару секунд, причем успешно использовав их все. Самые нужные и оперативные из скилов ставят на <F1> – и дальше по убывающей до <F8>, которой назначают самые долгоиграющие скилы.

Да, а подсветку предметов для удобства лучше всего ставить на «пробел», а не на <Alt>. Не стесняйтесь откатов – лучше отступить и дать отпор монстрам (или даже уйти, прокачаться в другом месте, а потом вернуться), чем тупо погибнуть. Не стойте на месте – не зажимайтесь в углы, если только не имеете возможности телепортироваться или выпрыгнуть. Бегайте вокруг монстров кругами – они это не любят.

Выводите свою лучницу-наемницу на огневую позицию. Она бежит за вами как на веревочке, но иногда убегает чуть дальше или не добегает – так не поленитесь сделать круг, чтоб она встала на удобную точку.

Не обламывайтесь открывать все нычки – неизвестно, где лежит очередной уник. Если подобрали уник или рарку – пооткрывайте все соседние нычки, хорошие вещи всегда «ходят» парами или группами. В общем: думай, бегай, не ленись! Тем более что игру можно пройти на включенном players 8 (см. ниже).

В прохождении **первого акта** первая проблема – это наплыв монстров на Tamoe Highland. Там их действительно много. Так что к этому времени (после вейпонта на Black Marsh) стоит уже иметь нормальный дефенс. Да, чтобы убить Blood Raven, особого ума не надо – ее нужно только догнать. При этом не стоит пытаться убить всех мертвецов – она их еще поднимет. Поэтому, убив пару-пять трупов, переходите к Raven и валите (запас аптечек приветствуется).

Потом Гризвальд – у него большой резист к яду, посему яд не рекомендуется. А вот кузнец – the Smith – тот яда боится. У него резист к яду на всех уровнях -50%. Красота!

Далее Andariel – все ее резисты на всех уровнях сложности не ниже 50%. Но! Резист против огня у нее… – внимание! дробь и все такое… – тоже -50%! Банзай. Выбирайте скилы и оружие с огненным демеджем, а будучи некросом, попробуйте поднять скелета-мага-огнеметателя (нужно попробовать поднимать их раз за разом, персонально unsummon ледяных и молниевых, до тех пор пока все маги-скелеты не будут метать огонь) или огненного голема. Но это уже на Nightmare.

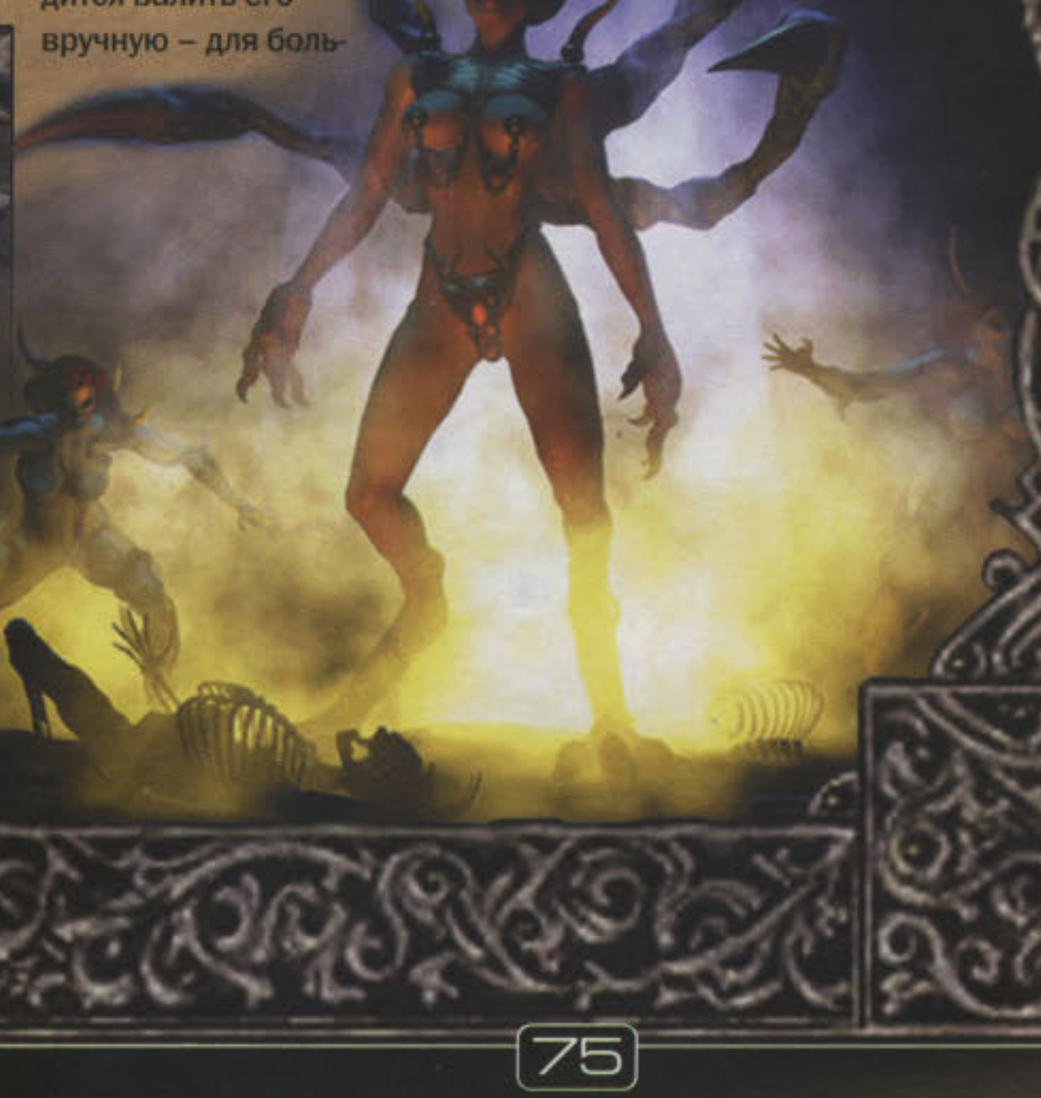
Второй акт труден тем, что тут много яда и лайтнинга. Посему за время игры в первом акте нужно поискать что-то с лайтнинг-резистом – яд зачастую можно просто обойти. Хотя вещи с резистом и снижением времени отравления тоже можно поискать.

В Arcane Sanctuary живет Summoner. У него есть резисты ко всему, кроме яда. Но его Mana Drain не дает кастовать что-то вблизи, поэтому его можно издалека закидывать вонючками – Strangling Gas Potion валяются везде. На Nightmare и Hell с ним придется сражаться более активно – но общая идея ясна.

В подземельях наиболее опасны, по моему мнению, змеи – они очень быстрые и наносят большой демедж. Поэтому не позволяйте им себя окружать – лучше отступить и заблокировать дверь, возле которой и валить их по одной. Это для melee-персов, для прочих – свои примочки.

Duriel – он слаб только к огню и молнии, да и то частично. Посему приходится валить его вручную – для большинства классов. Сорке рекомендуется валить его тем же морозом (морозится он неплохо) и молнией.

Третий акт – одна сплошная неприятность: много melee-монстров мелкого форм-фактора, которые окружают – и валят,



его до умопомрачения. И еще: несмотря на его (по паспорту) lightning-устойчивость, молнии на него влияют очень даже неплохо. По моему субъективному мнению.

Четвертый акт – пришло время для fire-резиста. Все жарят что есть сил, и пора призадуматься о том, чтобы повысить свою защиту.

Первый супер-уник – Изуал. Он плохо переносит только яд и молнии. Ассасинке можно включать Venom. Кстати, после запуска Venom единственный признак того, что он работает (ну, кроме свойств демеджа – кнопка «C») – это зеленые когти в руках у перса. В пылу битвы стоит иногда останавливаться и смотреть, действует ли Venom,– к сожалению, стандартно таймер в «Diablo» не присутствует и отслеживать промежутки работы скила не предоставляется возможным.

Hefasto после Изуала – просто птенчик. У него в 12 раз меньше жизни и, к тому же, отрицательный дефенс против яда. Так что вот.

А вот Диабло – это уже нормальный тип. По сути, у него нет каких-то особых бонусов (только против melee и magic-атак), а вот ко всем демеджам есть резист. Прежде чем подойти к нему (особенно когда у него остается примерно 1/5 жизни), нужно ставить портал, чтобы в случае смерти иметь возможность хотя бы амуницию забрать. Привет Hardcore-персонажам!☺

Пятый акт. Это нововведение LOD, и поэтому он довольно интересен новыми монстрами и тому подобными вещами. Тут есть катапульты. Красиво.

Первый супер-уник – это Них… Нах… ну его нафик совсем! Как-то его зовут… -талак. Вот. Он слабый. Главное – поймать. Не проблема.

Далее – три героя. С плато, на котором они находятся, нельзя уходить по порталу, иначе придется все начинать сначала. Посему запасаемся аптечками и маной – и только потом идем. Все трое – нормальные варвары, каждый со своим умением. Талик хорошо валится холодом (но не замораживается), Мадавк – ядом и огнем, а Корлик – холодом и молнией. Эти три типа на Hell получают какие-то дополнительные бонусы в атаке, и, если порталом уйти в город, а потом вернуться снова, можно увидеть, что модификаторы поменяются. Так что иногда стоит попорталиться, чтобы выбрать себе нормальных противников с нормальными бонусами.

Самая мерзкая тварь – Baal. У него немерено хитпойнтов и резисты ко всему и в достаточном количестве. Так что с ним придется попотеть.

валят, валят… На этот случай лучше иметь оружие массового поражения и предметы типа «n% Frost Nova when struck», которые будут морозить окруживших вас монстриков.

С Mephisto способ борьбы один – морозить его до умопомрачения. И еще: несмотря на его (по паспорту) lightning-устойчивость, молнии на него влияют очень даже неплохо. По моему субъективному мнению.

К слову, если какой-то из монстров не берется, и ты понимаешь, что, не прокачавшись еще чуток, не пройдешь, можно поступить довольно-таки просто: отправиться в первый акт на поле типа Cold Plains, Black Marsh или Stony Field и поискать Skill Shrine. После его активации у вас есть несколько минут, во время которых все скилы, в которые вложен хоть один пойнт (или этот пойнт дается предметом), повышаются на 3. Этого

обычно бывает достаточно, чтобы грохнуть босса или уника.

Items и «разные непонятные штуки»

«Штуки» – это я не о предметах, а об индексах на них, а также разных надписях и тому подобном. Есть у магических вещей свойства, назначение которых понятно не всегда. Вот сейчас «по верхам» пройдемся по самым сложным из них.

Faster Hit Recovery (и сколько-то процентов). После нанесенного монстром удара игрок «одупляется». Так вот этот параметр и позволяет игроку «одуплиться» быстрее – и именно на указанное количество времени. Когда персонаж надевает несколько предметов с таким параметром – эти показатели складываются, так что, в принципе, можно получить 100% FHR, что означает мгновенное «одупление».

Attack Ignores Target's Defence: весь ваш демедж вышибает хитпойнты, вне зависимости от защиты противника.

Prevent Monster Healing – монстр во время вашей атаки не будет лечиться. Однако другие монстры могут его лечить.

Deadly Strike – шанс нанести двойной демедж. Если меч дает, допустим, 20-40 демеджа и имеет 33% Deadly Strike, то примерно каждый третий удар будет давать 40-80 демеджа.

Open Wounds – после нанесения удара монстр может начать медленно подыхать. Якобы у него открывается кровотечение. Формулы по вычислению демеджа от OW довольно непросты, поэтому ограничимся справкой: демедж достаточно велик.

Crushing Blow – шанс отхватить кусок жизни за один удар. Если это простой монстр, то за один удар у него вышибется четверть здоровья, у боссов уровней – восьмая часть здоровья. То есть, к примеру, для Baal на Hell это может быть около 62 тысяч хитпойнтов☺ (так, на секундочку – это примерно 60 тысяч Andariel на Normal...).

Hit Monster to Flee – монстры пугаются и убегают.

Предметы выпадают из монстров и нычек, их также можно найти под трупами (варвар).

Вещи бывают нормальными (названия у них белые), с дырками (серые), эфирными (тоже серые, не ремонтируются), волшебными (синие), редкими (желтые), уникальными (все они имеют имя собственное, которое не генерируется, и это имя – бронзового цвета), комплектными, есть также вещи из наборов, они же сетовые (зеленые). О них и так немало сказано, но еще немного теории и практики не повредит.

При большем количестве игроков выпадает больше предметов (Magic Drop монстров), и чем круче монстр, тем лучше из него выпадают предметы. Вероятность хорошего MD повышается при ношении предметов, дающих +n% Find Magic Item (MF). Проценты означают только то, насколько чаще будут выпадать магические, сетовые и уникальные предметы. Чтобы набрать хороших предметов, нужно при игре в сети подключаться к серверам с максимальным числом людей, а при однопользовательской игре, открыв консоль (<Enter>), написать */players N*, где N – число от 1 до 8, определяющее количество мнимых игроков на сервере. Если написать число, большее «1», то все монстры, которых вы не видели и которые еще не сгенерились, будут сильнее

предметов и их качество от этого не зависит – игра этого не помнит. MD генерируется в момент убийства. MF не распространяется на руны и на Gamble.

Gamble доступен во всех городах. Гемблить всегда лучше тот предмет, уровень которого несколько выше, чем ваш. То есть, если по жизни из монстров выпадают в несколько раз (у них повышается демедж, дефенс и хитпойнты) – и предметов из них будет выпадать тоже в несколько раз больше.

Лучший MD дают уникальные монстры – боссы уровней и разные Изуалы. Известно, что из некоторых монстров выпадают определенные вещи. Например, из Hephasto выва-ливаются камни, а из Countess – хоть одна руна да выпадет. Создавая новую игру, вы восстанавливаете всех монстров и можете убить их по новой, сделав еще один MD.

Традиционно ходят валить Mephisto – к нему удобнее добежать. Дальше всех – Diablo (прежде чем его убить, нужно завалить всех миньонов) и Baal (аналогичная ситуация).

Весьма непрост также Duriel – он расположился довольно глубоко и далеко. Чуть проще обстоят дела с Andariel – особенно если вы уже в курсе, куда бежать. Но Andariel без большого процента MF редко дает что-то хорошее.

Как бы часто ты ни ходил к боссу, количество выпадающих Boots, а в гембле вы увидели Greaves, то, ясное дело, лучше брать их – они будут заведомо лучше. Раньше на гембле часто выпадали рарки (редкие предметы, желтый индекс) и уники (уникальные) – но в 1.10 вероятность такого события резко понизилась.

В версии 1.10 предметы перед продажей не нужно ремонтировать – что в сломанном виде, что «с новья» они стоят одинаково.

Не торопитесь делать Imbue предмета в начале игры, как только это станет возможным – дойдите третьего-четвертого акта и за это время определитесь, какой именно предмет вы хотите проапгрейдить. Лучше повременить, чем потом рвать на себе волосы. Это же касается Socketing в последнем акте. Но главное – сделать и первое, и второе до прохождения уровня: на следующем уровне сложности Imbue и Add sockets уже не будут активны.

Ну, и о рунах. Их можно сливать в Horadric Cube – и при этом получить любую руну, вплоть до Zod, вероятность выпадения которой настолько мала, что ею просто пренебрегают, хоть эта руна и присутствует в самых крутых рунных словах. До Thul руны сливаются по три и просто повышают свой уровень. Далее их можно сливать, только добавляя определенный камень.

Итак, вот формулы слияния рун и повышения их уровня:

3 Thul Runes + 1 Chipped topaz = 1 Amn Rune

3 Amn Runes + 1 Chipped Amethyst = 1 Sol Rune

3 Sol Runes + 1 Chipped Sapphire = 1 Shael Rune

3 Shael Runes + 1 Chipped Ruby = 1 Dol Rune

3 Dol Runes + 1 Chipped Emerald = 1 Hel Rune

3 Hel Runes + 1 Chipped Diamond = 1 Io Rune

3 Io Runes + 1 flawed topaz = 1 Lum Rune

3 Lum Runes + 1 flawed Amethyst = 1 Ko Rune

3 Ko Runes + 1 flawed Sapphire = 1 Fal Rune

3 Fal Runes + 1 flawed Ruby = 1 Lem Rune

3 Lem Runes + 1 flawed Emerald = 1 Pul Rune

2 Pul Runes + 1 flawed Diamond = 1 Um Rune

2 Um Runes + 1 Standard topaz = 1 Mal Rune

2 Mal Runes + 1 Standard Amethyst = 1 Ist Rune

2 Ist Runes + 1 Standard Sapphire = 1 Gul Rune

2 Gul Runes + 1 Standard Ruby = 1 Vex Rune

2 Vex Runes + 1 Standard Emerald = 1 Ohm Rune

2 Ohm Runes + 1 Standard Diamond = 1 Lo Rune

2 Lo Runes + 1 flawless topaz = 1 Sur Rune

2 Sur Runes + 1 flawless Amethyst = 1 Ber Rune

2 Ber Runes + 1 flawless Sapphire = 1 Jah Rune

2 Jah Runes + 1 flawless Ruby = 1 Cham Rune

2 Cham Runes + 1 flawless Emerald = 1 Zod Rune

Разные Mercenary

Первый акт предлагает нам первого наемника – амазонку. Ее, как и всех последующих типов, нужно одеть. Причем на нее можно одевать и эфирные предметы – как любой наемник, она их не изнашивает (вообще, уникальные эфирные вещи лучше надевать именно на наемников – сносу не будет). Да, амазонка – это только название. Амазонские вещи на наемницу одеть нельзя (amazon only), но она владеет навыком Inner Sight и иногда стреляет огненными или ледяными стрелами.

Во втором акте – почти что паладин. Он ходит с пикой (ну, или с чем-то длинным – трезубец тоже с удовольствием принимает) и бывает combat, defensive и offensive. Наемник Combat использует Jab и Thorns или Prayer, наемник Offensive – тоже умеет Jab и дает Blessed Aim или Might, а наемник Defensive – тот же Jab и Holy Freeze или Defiance. Выбирайте сами, но лично я предпочитаю брать морозильников. Вообще, во всем. Кстати, ауры этих парней распространяются на всю партию.

Третий акт – еще один типичный паладин с элементарным демеджем молнией, холодом (люблю) или огнем. И используют они, соответственно, Charged Bolt и Lightning, или Glacial Spike, Ice Blast и Frozen Armor, или же Inferno и Fireball.

Четвертый акт. Тут можно только возродить нанятого ранее спутника – это делается у ангела, который, как бедный родственник, зажался где-то в уголке.

Пятый акт – варвар и его любимые Bash и Stun.

Наемник прокачивается вместе с вами; и если все время идти с ним вместе, наемник будет набирать экспу с такой же скоростью и, чуток отставая, постоянно оказывать посильную помощь. Наемники не опережают вашего персонажа по уровню, но держатся наравне. С ростом уровня у них равномерно растут резисты, но главное отличие

наемника от живого перса состоит в том, что он вполне способен умереть от яда, в то время как вы в таком случае только теряете хитпойнты вплоть до 1 – и все равно, чтобы грохнуть вашего героя, нужно добавить еще какого-то демеджа.

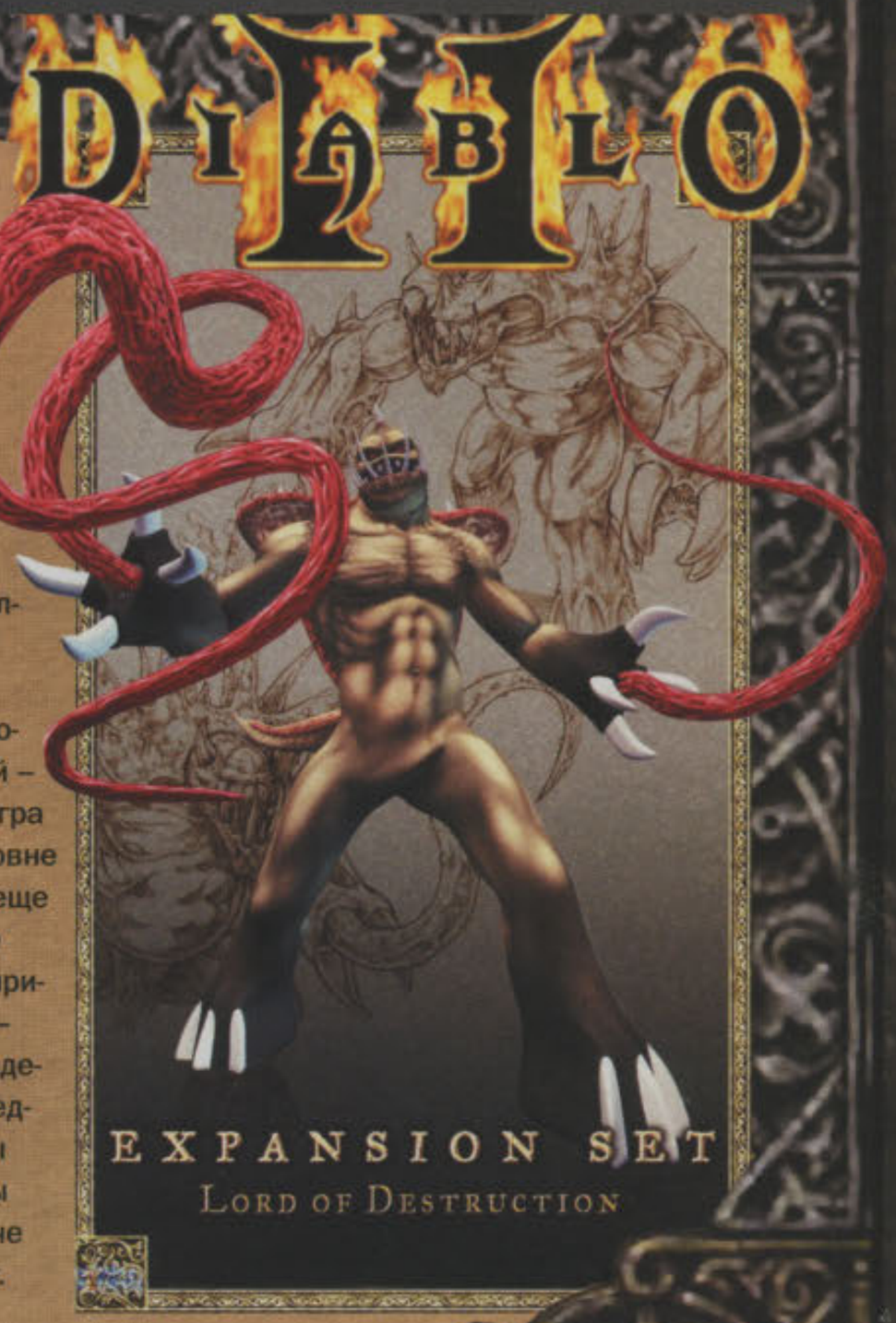
Наемника надо беречь и кормить его аптечками (мана ему не нужна), когда это необходимо (берете мышкой potion и бросаете его прямо в иконку в левом верхнем углу – включаются и выключаются по «Z»), а еще ему нужно давать лучшую одежду. У меня, например, наемники часто носят шмотки лучше моих. Я ведь могу сбежать, могу нажраться аптечек – а он может это сделать, только если *вы* побежите или *вы* дадите ему аптечку. А ведь с ростом уровня возрождение наемника стоит все дороже и дороже.

Про-Diablo

Профи изучают немерено толстый ресурс *www.battle.net/diablo2* до дыр, а некоторые места вообще наизусть заучивают. Вам тоже нужно при выборе перса знать, какие скилы у него накладываются и к чему вы вообще стремитесь.

Профи в игре комбинируют по несколько умений за раз и очень быстро переключаются с одного на другое. Поэтому нужно бы выучить несколько приемов. Главное – приспособиться не смотреть на клаву, когда играешь. Это правило вообще основное для всех игр. В «Diablo» нужно чувствовать четыре клавиши (от «1» до «4») и все функциональные – в них нужно попадать сразу. На функциональные нужно назначить полезные умения, которые будут использоваться в игре. Обычно рекомендуют такой расклад: самое используемое умение – на <F1>, а портал – на <F8>. Но если наиболее используемые умения – долгоиграющие (допустим, bone armor, который расходуется долго и нудно), то их лучше поставить на <F5> и дальше. А если перс хардкорный, то и портал на <F1> будет нелишним. На первые кнопки лучше ставить часто используемые скилы из тех, которые вы часто комбинируете.

Во время игры настоящего профи (только если это не игра перса 90-го уровня против персонажа 1-го уровня) должен стоять постоянный шум от клацанья кнопок заклинаний – это если идет игра на высоком уровне сложности, да еще на players 8. Не стесняйтесь и прибавляйте звук – тихий шорох падения руны в соседней комнате вы просто обязаны услышать. Иначе жизни не будет.



Автор сериала – Неоднократный Patriarch и Matriarh (и даже без пяти минут Guardian)
Max Pagan

www.diawest.com

diawest
ДіаВест

Комп'ютерний світ

Підвищте ефективність, продуктивність та конкурентноздатність.

Використовуйте ПК, що виконує більшу кількість задач одночасно.
Персональний комп'ютер DiaWest на базі процесора Intel® Pentium® 4 з технологією HT

Приведи друга
придбати комп'ютер -
отримай в подарунок
100 грн.
Інтел® Пентіум® 4

"Домашній комп'ютер" DiaWest 2401
на базі процесора Intel® Pentium® 4
з тактовою частотою 2,4 GHz
з технологією HT/
i865PE/DDR256MB/
80GB/128MB ATI 9200/
DVD+CD-RW/SB
329,0 грн.*

Логотипи Intel®, Intel Inside®, Pentium® 4 є зареєстрованими торговими знаками компанії Intel та її підрозділів в США та інших країнах

* - початковий внесок при покупці в кредит (10%), строком на 1 рік. Ціна без врахування вартості монітора.

Internet-магазин: shop.diawest.com 456-76-61
Департамент комплексних проектів: 456-96-33

Київ, вул. Олени Теліги, 8, т. 455-66-55; пр. Оболонський, 49, т. 459-01-33; вул. Гната Юри, 20, т. 206-02-22; пр. Червоних Козаків, 8,т. 464-8-465; Харківське шосе, 55, т. 563-06-68; пр. 40-річчя Жовтня, 46/1, т. 250-99-00; пр. В. Маяковського, 43/2, т. 548-1-548; **Луцьк**, вул. Лесі Українки, 46, т. 77-43-08; **Херсон**, вул. Суворова, 1-А, 26-48-10; **Івано-Франківськ**, вул. Міцкевича, 14, т. 3-13-61; **Миколаїв**, пр. Леніна, 74-А, т. 47-77-74; **Рівне**, пл. Короленко, 1, 62-10-43; **Чернівці**, вул. Воробкевича, 1А, т. 7-28-02; вул. Головна, 103, т. 58-44-42; **Дніпропетровськ**, пр. К. Маркса, 92, т. 34-06-04; вул. Робоча, 178, т. 33-79-33; **Вознесенськ**, вул. Кірова, 23, т. 45-046; **Чернігів**, пр. Перемоги, 139, т. 3-91-64; **Харків**, пр. Московський, 10/12, т. 712-75-11; **Дніпродзержинськ**, пр-т Леніна 57А, 53-51-38; **Хмельницький**, Проскурівського підпілля, 1, т. 78-70-79

КРАТКИЙ БЕСТОЛКОВЫЙ СЛОВАРЬ РОЛЕВОЙ ТЕРМИНОЛОГИИ

Alignment (элаймент, мировоззрение) – весьма сложное и аморфное понятие, которое отражает набор морально-этических норм и принципов персонажа, формирующих его поведение, этику и отношение к жизни.

Armor Class, AC – класс брони. Обозначает степень защищенности персонажа от физических повреждений. Определяется суммой всех надетых компонентов брони и защитных умений. В некоторых ролевых системах при улучшении повышается, а в некоторых понижается.

RPG, Role Playing Game – ролевая игра.

CRPG, Computer Role Playing Game – компьютерная ролевая игра.

Опыт (Experience) – абстрактная характеристика, в большинстве RPG являющаяся основой усиления персонажа.

NPC, Non-Player Character – игровой персонаж, не являющийся игроком.

Сеттинг (setting) – детальное описание игровой вселенной и рекомендации по созданию модулей-приключений.

Модуль – созданный согласно правилам сеттинга план или сценарий предполагаемых игровых событий.

DM (Мастер, ДМ, ведущий, Dungeon Master) – главное лицо в настольных ролевых играх, создает миры и игровые ситуации, решает конфликтные вопросы между игроками и т. п.

Dice (Дайс) – игральный кубик, используемый в настольных ролевых играх для получения случайных чисел.

AD&D, D&D, Dungeons&Dragons – зарегистрированная торговая марка компании «Wizards of the Coast»; самая популярная настольная и компьютерная ролевая система.

Feat (фит, фича) – спецспособность персонажа, в D&D выбираемая на первом уровне и каждом кратном трем уровне развития персонажа.

Skill (скил) – умение персонажа (вроде использования магических предметов, плавания или открывания замков).

DC (Difficulty Class) – класс сложности; степень сложности выполнения того или иного действия.

Спасбросок (saving throw, спас) – бросок кубика, позволяющий игроку избежать влияния того или иного негативного фактора (яд, кислота, огонь и т. п.).

Munchkin (манчкин) – игрок, единственная цель которого – «прокачка» персонажа.

The Lich (Злобная Lichина) – редкий мифический персонаж, а также редактор журнала «Шпиль!» и самый большой поклонник ролевых игр и героического фэнтези.

Журнал «Шпиль!» – игровой журнал нового поколения, издается с мая 2001 года.

«Шпиль!
Специальный выпуск»

Видається російською мовою,
№ 1 (3), березень 2004

Видавець ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор —
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор —
М. Писаревський

Редактори —
О. Ліщук, О. Соболев

Літературний редактор —
О. Чапленко

Дизайн та комп'ютерне верстання —
О. Заславська

Відділ реклами —
О. Сепітий

Служба розповсюдження —
В.Н. Наконечний, А.П. Ковтун

Зав. виробництвом —
Ю.О. Курніков

Ціна за домовленістю.

Рукописи не рецензуються та не повертаються.

Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.

Підписано до друку 19.03.2004.

Наклад 15 000 прим.

Видрукувано на ІІ ДП «Такі справи».
Зам. №403-154-0367

Друк офсетний
Папір формат 60x90/8
10.5 ум. др. арк.

Технічну підтримку редакції забезпечує компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)

ЕПОС

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:

Україна, 02160, м. Київ-160,
просп. Возз'єднання, 15,
7-й поверх, к. 708
Тел. (044) 550 6223
(044) 553 3986
(044) 553 5547
Тел./факс: (044) 553 1940
E-mail: *shpil@comizdat.com*

© «Шпиль! Специальный выпуск», 2003

Засновник – С.М. Костюков
Свідоцтво № КВ-7785 від 22.08.2003

Всі права застережені. Використання матеріалів у будь-якій формі можливе лише за письмовою згодою редакції.

Свидетельство о регистрации серия КВ № 6089 от 23.04.2002

Лучший компьютерный журнал!

+CD

Все что надо!

КОМПЬЮТЕРЫ + ПРОГРАММЫ

В каждом номере:

- лучшие тесты
- обзоры новых продуктов
- листинги и исходники
- инструментальные средства
- рекомендации профессионалов

Подписной индекс:
01728

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

#1 монітор року 2003

SyncMaster 152X, 172X

Новий синонім швидкості

Рідкокристалічні монітори SyncMaster 152X, 172X

16 мс (152X) та 12 мс (172X) – нова швидкість реакції в класі рідкокристалічних моніторів.
Що це означає? Це означає, що нові SyncMaster 152X, 172X – моделі моніторів,
які служать не лише Вашому престижу й виконанню бізнес-завдань.
Тепер найдинамічніші фільми та ігри з усіма деталями
й надшвидкостями якісно відображаються на екрані.

12 мс

Нехай інші погоджуються на менше.

Алгрі	(0482) 379715, 373789	Рома	(061) 2209622, 2209621, 2209615
МТІ	(044) 4583434	Прексим-Д	(048) 7772277, 7772266
Фокстрот ІТ	(044) 2477037, 4619536		

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном інфо-служби Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки в межах України безкоштовні)

www.samsung.ua

SAMSUNG