

# ИГРУ **МАНИА**

**РАЗУМНЫЙ  
КОМПЬЮТЕР  
30  
РАЗУМНЫЕ  
ДЕНЬГИ**

НОВЫЙ ЦИКЛ СТАТЕЙ НА  
БЕССМЕРТНУЮ ТЕМУ

ЖУРНАЛ ДЛЯ НАСТОЯЩИХ ГЕЙМЕРОВ

№ 9(48) 2001

Operation Flashpoint

## Военный КОНСТРУКТОР

Создание миссий в  
OPERATION FLASHPOINT

Ревущее небо  
ВТОРОЙ МИРОВОЙ  
УЖЕ "ИЛ-2 Штурмовик"

## Самопальная РОЛЕВКА

Сотвори собственную RPG!

## Музыкальный КОМБАЙН

Работа с  
FRUITY LOOPS 3

**21**  
вердикт

**11**

в разработке

## Встать на путь СОЛНЦА

REDMOON:  
любовь и ненависть  
в онлайн

## РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Baldur's Gate II: Throne of Bhaal

Противостояние III. Война продолжается

Diablo 2: Lord of Destruction

Anachronox • Startopia

Alone in the Dark 4

Z: Стальные парни

ISSN 1560-2583



9 771560 258002 >



Товар сертифицирован  
www.intel.com/inside  
Pentium является  
торговой маркой и  
не подлежит  
патентованию  
в США и  
других странах

## НОВЫЙ эксимер HOME 12w34:

Найдено решение для самых требовательных к производительности и возможностям компьютера пользователей. Мы предлагаем новинку - К домашний компьютер ЭКСИМЕР™ Home 12w34 на базе процессора Intel® Pentium® 4. Современная архитектура процессора Intel® Pentium® 4, позволяет полностью реализовать его мультимедийные возможности: полноэкранное, "живое" видео, реалистичная графика, новые возможности работы в Internet. Процессор Intel® Pentium® 4 предлагает великолепную производительность для поддержки приложений настоящего и будущего, а наличие CD-ROM (DVD-ROM опционально), мощной графической системы и аудио с поддержкой Dolby Digital позволит Вам по достоинству оценить возможности самых современных цифровых технологий. Эксимер Home 12w34 - это качество, надежность и совместимость, свойственные продукции одной из ведущих компаний российской компьютерной индустрии.



### Компьютеры Эксимер теперь можно купить в Internet!

Все линейки компьютеров Эксимер доступны для online-покупки в интернет-магазинах [www.dostavka.ru](http://www.dostavka.ru) и [www.megashop.ru](http://www.megashop.ru). Оформив заказ, Вы в течение максимум двух дней получаете свой заказ прямо домой или в офис. Доставка по Москве - бесплатно, о цене и сроках доставки в другие города Вы можете узнать, связавшись с менеджерами интернет-магазинов.

Покупайте через интернет - это выгодно, удобно и доступно!

### Разные продажи компьютерной техники Эксимер в Москве:

**Инел-М:** тел. (095) 485-5955, 485-5063.

**М-ВИДЕО:** (095) 921-0253

**Мультимедиа Дело:** тел. (095) 937-0455, 937-2644, 412-5145

**Техносила:** (095) 966-1001, 966-0101

**Джал Электроникс:** (095) 916-0010

**Дистрибутор компьютерной техники Эксимер** - компания  
**Инлайн:** (095) 742-6436, 941-9161, 576-6436.

# Эксимер - мера успеха



## Новый эксимер WORK 12w43:

Компьютеры ЭКСИМЕР™-Work 12w43 на базе процессора Intel® Pentium® 4 означают собой новый уровень производительности настольных персональных компьютеров. Усовершенствованные системы визуализации данных и интеллектуальные приложения для бизнеса ставят перед процессором весьма сложные задачи. Бизнес сегодня работает не только с электронными таблицами и почтой. В сложных PowerPoint-презентациях используются реалистичные фотоизображения, анимационные эффекты, для организации конференций в сети необходима также видео- и аудиосообщения. С компьютерами ЭКСИМЕР™-Work 12w43 на базе процессора Intel® Pentium® 4 пользователи могут полностью реализовать преимущества действительно многоуровневого и многозадачного окружения.



**Компьютеры ЭКСИМЕР:  
всегда в центре внимания**

**Единая информационная служба: (095) 742-3614.**

Корпоративные продажи и региональные дилеры (\*-работает сервис-центр):

г.Москва

Инет-М: (095) 485-5955, 485-5963

Инет-2000: (095) 725-8585

Прайм Инженеринг: (095) 777-3482/83

Салюты Сети.Сервис.Три С: (095)832-8433

ALT: (4182) 445256

Школа-Инфо: (0732) 588880

Ньюлайн\*: (095) 513-1362, 513-1363

Информ Плюс\*: (0942) 517254, 317654

Лазурь: (81837) 32531, 32331

г.Красноярск

г.Мурманск

г.Новокузнецк

г.Рязань

г.Ставрополь

г.Тула

г.Уфа

г.Якутск

Антарес\*: (3912) 231515, 239821

NetSL: (8152) 458988

МультикомСервис: (3466) 149804

Копланд\*: (0912) 761779, 282303

Профи-М\*: (8652) 944091

Кибернетика\*: (0872) 431863, 318851

Бит (3472) 741041, 230738

Терминал Компани, (4112) 445030

г.Благовещенск

г.Воронеж

г.Королев

г.Кострома

г.Котлас





- Продолжение самой популярной в России пошаговой стратегии Герои Меча и Магии III
- Шесть кампаний, по 8 сценариев каждая, последовательно повествующая о подвигах Тарнума
- Настоящий подарок поклонникам хороших игр – десятки часов полного погружения в игру.
- Не требует наличия на диске Герои Меча и Магии III

**Системные требования**

Операционная система  
Процессор  
RAM  
Звуковая карта  
CD-ROM Драйв  
Управление

WINDOWS 95/98 или NT 4.0 с установленным SP4  
133 MHz (Pentium 166 рекомендуется)  
32 Mb  
совместная с DirectX 6.0 или выше  
4-х скоростной  
Мышь/Клавиатура

**Внимание!** Игра может не запускаться с устройств CD-RW и DVD

По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440, e-mail: market@buka.com  
Игры компании "Бука" почтой: тел. (095)190 9768 или e-mail: navigat@aha.ru

3DO

NEW WORLD COMPUTERS

Бука  
BUKA ENTERTAINMENT  
www.buka.ru

# ИГРОМАНИЯ

**П**риветствую! Лето окончилось, осенняя пора приблизилась. Нельзя не порадоваться. Именно порадоваться. Я совершенно серьезно и это ни разу не опечатка. Наступает осень — а значит, пробуждается от летней спячки игровая индустрия, и разработчики с удвоенной силой принимаются за создаваемые ими компьютерно-игровые проекты, стремясь завершить их к ноябрю-декабрю. Хотя, справедливости ради надо признать, что минувшее лето не было таким уж сонным, как предыдущие. Видимо, многие издатели осознали, что в период массового заполнения рынка игровыми новинками, каковое наступает ближе к зиме, недолго и затеряться. А летом, когда затишье, конкуренции почти никакой и всякая хорошая игра будет замечена.

Одним из первостепенных хитов закончивающегося лета, безусловно, сделался Operation Flashpoint, который никто толком не ждал, но который произвел подлинную революцию в игровом мире. Но сингловые миссии — не столь уж продолжительны и проходятся, как обычно бывает, за несколько вечеров. Как вы можете видеть, в "МатрицеПлюс" мы открыли цикл статей по редактору Operation Flashpoint, предназначенных для всех, кто не привык ограничиваться одним лишь прохождением. Возможно, в дальнейшем устроим конкурс по самопальным миссиям для Operation Flashpoint. Почему бы и нет? Кстати — идея далеко не окончательная, так что если у вас присутствует интерес и участие в подобном конкурсе — радуйте.

Я там употребил слово "самопальным"? Возможно, это сработало подсознательное желание отметить материал, который представляет вам рубрика "Самопал" в этом номере. Впервые с момента основания рубрики ее бессменный ведущий Дмитрий Литвиненко обратилась к вопросам создания игр ролевого жанра. Тема, увы, не настолько

богата, чтобы посвящать ей более одной статьи, так что не пропустите.

Современные игры привычно диктуют свою волю нашим денежным запасам, вынуждая нас тратить их на апгрейд компьютеров. В музыке вечной темой считается любовь (включите MTV — там почти все про нее, радиую). А в нашем деле вечной темой был, есть и останется апгрейд. По многочисленным вашим просьбам мы сперва сделали небольшую под рубрику "Разумный компьютер за разумные деньги", а теперь открываем публикацию развернутой статьи о том, из каких запчастей сейчас оптимально собирать себе новую машину либо — развивать имеющуюся. Кстати, пользуясь случаем, хочу вас немного сориентировать: вопреки сказанному в статье, возможно, в следующем номере будет не ее окончание, а продолжение. А окончание через номер. Как получится по объему.

Еще хотелось бы обратить ваше внимание на статьи, располагающиеся в "Территории разлома", Ависимулятор "Ил-2 Штурмовик", которому посвящен материал "Резущее небо Второй мировой", является лишним подтверждением тому, что в России умеют делать компьютерные игры не ниже мирового уровня. И обязательно ознакомьтесь с очередной статьей Станислава Шульги "Время игры", посвященной вопросу, который, на моей памяти, пока еще никто и нигде не затрагивал. Мне было, над чем поразмыслить по прочтении. Надеюсь, будет и вам.

Напоследок отмечу, что нынешний компакт-диск "Игромании" несет в своих недрах более чем двухсотмегабайтный онлайн-ролевик Redmoon, который для многих, возможно, станет заменой Ultima Online. Или, наоборот, обретением таковой. Рекомендую — не разочаруетесь.

Желаю всем нам увлекательных игр этой осенью!

**Денис Давыдов**  
editor@igromania.ru

## ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игромание-М»  
Генеральный директор  
Александр Парчук (parchuk@igromania.ru)  
Зам. ген. директора  
Евгений Исупов (isupov@igromania.ru)

## РЕДАКЦИЯ

Главный редактор  
Денис Давыдов (editor@igromania.ru)  
Зам. главного редактора  
Святослав Торик (torick@igromania.ru)  
Редакторы  
Олег Поклянский (rod@igromania.ru)  
Алексей Кравчун (aperKOT@igromania.ru)  
Федор Усаков (fedor@igromania.ru)  
Арт-директор  
Роман Несмелов (roms@igromania.ru)  
Дизайн и верстка  
Илья Галиев (li@igromania.ru)  
Программист  
сайта и компакт-диска  
Денис Валеев (dions@igromania.ru)  
Верстка сайта и компакт-  
Ирина Сидорова (lada\_2000@mail.ru)  
Вспомогательный состав  
Дмитрий Бурковский (dmitri@igromania.ru)  
Вредоносный состав  
Геймер (gamez.zaboka@igromania.ru)  
Вдохновляющий состав  
Котэ Сеничкина (kat@igromania.ru)  
Корректоры  
Людмила Катаева (luda@obaink.com)  
Изабелла Шакова (burivuh@igromania.ru)

## СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Константин Есин (sales@igromania.ru)  
(podriako@igromania.ru)  
Сергей Смаков  
Константин Сачков

## СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА

Юлия Орнакова (ornakova@igromania.ru)  
Дарья Новоторшова (darya@igromania.ru)  
тел./факс: 975-7409, тел. 975-7410  
redata@igromania.ru

## ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

109559, г. Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, оф. 465.  
Тел. (095) 975-7409, 975-7410  
e-mail: editor@igromania.ru  
сайт: www.igromania.ru

Антивирусная поддержка предоставлена ЗАО «ЛабОратория Касперского».

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение информации изданию допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная  
Отпечатано в IS-Print Oy, Finland  
© «Игромания», 1998-2001.  
Тираж 37400.

**НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН**

06-14

Игры	06
Индустрия	10
Россия	12
Интересности	14
Даты выхода игр	14

**CD-МАНИЯ**

16-27

"CD-Мания" и компакт-диск	16
Руководства и прохождения	16
<b>ИГРОВАЯ ЗОНА</b>	16
Демоблок	24
Deathmatch	26
По журналу	26
Мозговой штурм	27
Всякое разное	27

**RAS: В РАЗРАБОТКЕ**

28-42

**Краткие статьи**

Archangel, Die Hard: Nakatomi Plaza	28
Goraul: Legacy Of The Dragon, Hidden & Dangerous 2	29
The Druid King, Zanzarah: The Hidden Portal	30

**В разработке**

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	32
Escape From Alcatraz	34
Star Trek: Bridge Commander	36
Simsville	38
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor	39

**RAS: ВЕРДИКТ**

44-70

**Блок деморецензий**

44-45

AxySnake, Bikez II, Conquest: Frontier Wars	44
Hateful Chris: Never say buy!, Kombat Kars, Project Eden	45

**Вердикт**

Diablo II: Lord of Destruction	46
Microsoft Train Simulator	48
Startopia	50
Alone in the Dark: The New Nightmare	52
Anachronox	54
Independence War II: Edge Of Chaos	58
MechCommander 2	61
Max Payne	64

**Блок микрорецензий**

65-70

Action Man Destruction X, Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal, Extreme Ghost Busters	68
Jetboat Superchamps 2, Half-Life: The Opera, Sudden Strike Forever («Противостояние 3: Война Продолжается»)	69
Three Kingdoms 2: Divine Destiny («Три Королевства»-2), Vietnam: Black Ops 2, «Чернокнижник»	70

**DEATHMATCH**

72-77

Новости Deathmatch	72
Quake III: Arena	72
Unreal Tournament	72
Counter-Strike	73
Клубные новости	76
Сводка «Компьютерные клубы России»	77

**ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА**

78-87

Ил-2 Штурмовик. Ревущее небо Второй мировой	78
Время игры	83
Музыкальный камбайк. Работа с Fruity Loops 3	86

**ВСКРЫТИЕ**

88-89

Полужизнь-полураспад. Вскрытие Half-Life: Blue Shift	88
--	----

**ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ**

90-97

Железные новости	90
Разумный компьютер за разумные деньги II. Испытание временем... Часть I	96
Intel QX3 Computer Microscope.	97
«Когда простым и нежным взором ласкаешь ты меня... мой моль...»	97

**ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ**

98

Считаем терабайты, работаем с zip-файлами, телнетимся к почтовым серверам	98
---	----

**АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ**

Action Man Destruction X	68
Age of Empires II: The Conquerors	16
Alone in the Dark 4	16, 26, 52, 124, 125
Anachronox	16, 26, 54, 124, 125
Arcanum	16, 124, 125
Archangel	28
Atlantis III: Beyond Atlantis	12
AxySnake	24, 44
Baldur's Gate 2: Shadows of Amn	24
Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal	16, 68, 124
Beer	24
Bikez II	24, 44
Black and White	17, 24
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	32
Comanche 4	08
Conquest: Frontier Wars	44
Counter-Strike	17, 26, 73
Crimson Skies	07
Dead Zone	124
Devil Inside	07
Diablo 2: Lord of Destruction	16, 24
Diablo II	18
Diablo II: Lord of Destruction	46
Die Hard: Nakatomi Plaza	28
Doom	18
Doom 2	24
Emperor: Battle for Dune	18
Escape From Alcatraz	34
Extreme Ghost Busters	68
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel	18, 24
Gangsters II: Vendetta	19
Goraul: Legacy Of The Dragon	14, 29
Half-Life: Blue Shift	26, 88
Half-Life: The Opera	69
Hannibal Lecter	06
Hateful Chris	24, 45
Heroes of Might and Magic III	19, 24
Hidden & Dangerous 2	29
Icwind Dale: Heart of Winter	24
Imperium Galactica 2	24
Independence War II: Edge Of Chaos	58
Industry Giant 2	14
Insane	19
Internal Pain	06
Jagged Alliance 2.5: Unfinished Business	19, 123
Jagged Alliance 3	07
Jetboat Superchamps 2	69
Kingpin: Life of Crime	19
Kohan: Immortal Sovereigns	24
Kombat Kars	24, 45
Legends of Might & Magic	24
Max Payne	24, 64, 124, 157
MechCommander 2	16, 61, 116, 125
MechWarrior IV: Vengeance	19
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	07
Microsoft Train Simulator	48, 125

Minesweeper	14
Mortal Kombat Quest: Episode II	24
Mummy Returns	08
Necrocide: The Dead Must Die	08
Neverwinter Nights	08
Operation Flashpoint: 1985 Cold War Crisis	06, 19, 24, 26, 118, 125
Pool of Radiance:	
Ruins of Myth Drannor	39
Project Eden	45
Quake	20
Quake 4	12
Quake III: Arena	20, 26, 72
Rally Trophy	14
Red Alert II	20
Redmoon Online 265E	26
Rune	20
Serious Sam	20
Shogun: Total War — Mongol Invasion	06
Simsville	38
Ski-Doo X-Team Racing	124
Star Trek: Bridge Commander	36
StarCraft: Brood War	22
StarTopia	16, 22, 24, 26, 50, 125
Sudden Strike Forever (Противостояние 3: Война Продолжается)	16, 69
Summoner	24
TechnoMage: Return of Eternity	124
The Druid King	30
The Settlers IV	24
The Sims	22
The Sims — Hot Date	07
The Typing of the Dead	24
Three Kingdoms 2: Divine Destiny (Три Королевства-2)	70
Tony Hawk's Pro Skater II	22
Torn	06
Total Annihilation: Kingdoms	22
Tropico	24, 158
Unreal	22, 125
Unreal Tournament	22, 26, 72
Vietnam: Black Ops 2	70
Warcraft 3	06, 24
Wizardry IX	07
World War 3: Black Gold	14
Worms Blast	06
X-COM: Terror from the Deep	125
X-COM: UFO Enemy Unknown	125
Zanzarah: The Hidden Portal	30
ZAX — The Alien Hunter	14
Zulu War	07
Z: Steel Soldiers (Z: Стальные парни)	16
Ил-2: Штурмовик	78
Чернокнижник	70
Шерлок Холмс.	
Возвращение Морнарти	16

#### Внекомпьютерные игры

AD&D	27, 129
Feng Shui	126
GURPS	127
Magic: The Gathering	27, 126, 128
Ravenloft	126
Warhammer	27, 128, 134
Триста спартанцев	142
Эпоха битв	27, 127

#### САМОПАЛ 100-102

Ролевки как они есть. Статья №8	100
---------------------------------	-----

#### ИНТЕРНЕТ 104-113

Новости Интернета	104
Бесконечная история Redmoon. Любовь и ненависть в онлайн	106
Позвони мне, позвони...	110
Интересное в Сети	112
Игровые ссылки	112

#### АНТИХАКЕР 114-115

Виртуальная контрацепция	114
--------------------------	-----

#### МАТРИЦА 116-117

MechCommander 2. Нужен ли мехам командир?	116
---	-----

#### МАТРИЦА ПЛЮС 118-123

Военный конструктор.	
Редактор Operation Flashpoint: 1985 Cold War Crisis	118
Жара в Арулько. Недокументированные возможности редактора «JA2.5: Цена Свободы»	123

#### КОДЕКС 124-125

Стандартные коды	124
Шестнадцатеричные коды	124
Игровые ресурсы	125
Антиквариат	125
Easter Eggs	125

#### ВНЕ КОМПЬЮТЕРА 126-143

За истекший месяц. Новости внекомпьютерных игр	126
Настоящий Комбат, или Искусство умирать красиво.	
Особенности боя Третьей редакции D&D	129
Ролевые игры живого действия. Продолжение	131
Молот Войны	134
Загадка «НПИ», или несколько непечатных слов о «настольно-печатных играх»	137
Триста спартанцев	142

#### МОЗГОВОЙ ШТУРМ 144-148

Тест №13: Страшные игры...	144
Кроссворд №09	145
Скриншот №09	146
Конкурс по картам для Counter-Strike.	
Часто задаваемые вопросы и ответы. Часть 3	146
Wallpaper-Штурм	147
Подведение итогов за №06/2001	147
Участие в конкурсах	147

#### ПОЧТА «МАНИИ» 148-153

Когда-нибудь чего-нибудь да будет, верно?..	148
---	-----

#### ЮМОР 154-156

На, много анекдотов...	154
Крылатые выражения	154
Страшилки	156
Интеллектуальный компьютер будущего под управлением Microsoft Windows...	156

#### ПОСТЕР 157-158

Max Payne	157
Tropico	158

#### ПОДПИСКА 159-160

#### РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

"Inel"	2-я, 4-я обложки, 01
"1С"	09, 11, 13, 15, 21, 23, 25
"Alegris"	57
"Ark System"	127
"Dataforce"	103
"Rinet"	109
"Арена"	77
"Бука"	02
"Звезда"	43
"Кубок Pentium 4"	71
"Русский Экспресс"	99
"Руссобит-М"	31, 67, 155
"Синхронлайн"	19
"K-Systems"	3-я обложка



# Игры

## Операция продолжается

Компания Codemasters, уже выпустившая свой потрясающий симулятор войны Operation Flashpoint в Европе и собирающаяся вот-вот из-



дать его в США, не намерена на этом считать свою миссию выполненной. Геймеров ждет сразу несколько add-онов, которые, скорее всего, будут бесплатно распространяться по Интернету (более точной информации еще нет). Пока известно о следующем трех add-онах, и оно весьма аппетитно: новое оружие, новые средства передвижения (маленькая советская штурмовая СУ-25), одиночные и сетевые миссии, усовершенствованный сетевой код и защита от хакеров и читеров.

## Каннибал Ганнибал в видеоигру попал

Маленькая студия Ганнибала Лекстера и агента ФБР Кларис Старлинг теперь объединяет не только несколько книг и фильмов («Охотник на людей», «Молчание ягнят», «Ганнибал»), но и компьютерная игра. Французская студия-разработчик Anel Tabe и компания-издатель Universal Studios объявили о начале работ над трехмерным боевиком под названием Hannibal Lecter.

— В ближайшее время Hannibal Lecter находится в предпродюсированном состоянии, — сказал глава проекта Фабриан Дюпондук. — Мы работаем над сценарием игры, который будет лишь немного отличаться от сценария триллера «Ганнибал».

К сожалению, играть за маньяка Лекстера нам не дадут, так что придется довольствоваться горькой участью Кларис. Интересно, можно ли будет хотя бы в игре поймать обаятельного каннибала Ганнибала? Или же он и здесь ускользнет от рук правосудия? Игра, выход которой намечен на конец

2002 года, разрабатывается прежде всего для PC, хотя после будет портирована на консоли.

## The Mongol Invasion опять отложили

Монголы никак не могут вторгнуться в Японию. Выход в свет масштабного add-она The Mongol Invasion к отличной стратегии Shogun: Total War в очередной раз отложили. Сначала релиз «вторжения монголов» планировался на 29 июня, затем на 20 июля, теперь же, после очередного грустного пресс-релиза, неизвестно даже точная дата выхода. Разработчики уверяют, что add-он появится не позднее конца августа, однако им уже не очень-то верят. Хотя мы безмерно рады за вас, если, читая эти строки, вы уже периодически прерываетесь на часок-



другой, чтобы поиграть в The Mongol Invasion. Ведь не исключено, что выход дополнения состоится как раз в то время, когда номер будет находиться в печати.

## Объявился наследник Unreal. Еще один...

Словацкая компания Fantasy Studio анонсировала новый фантастический экшен Internal Pain, забывшись, на много не мало, на лагерь Unreal. Действие перспективного шутера развернется примерно через 100 лет после глобальной галактической катастрофы, когда представители четырех выживших рас (жиды, кибборги, диффины и инсектоиды) объединят свои усилия и отправятся на поиски нового дома. Найти подходящую планетку окажется проще, чем выжить от превратных кровавожидных козлов.



Дана возможность играть за представителя любой из четырех рас, обещан нетипичный сюжет с несказанными концовками, мудрый искусственный интеллект, мультиплеер и даже кооператив, так полюбившийся многим после «Крутого Самки». Выход волею общающего великолетия намечен на зиму 2002 года.

## Вы готовы к WormsBlast?

Ubisoft официально анонсировала WormsBlast, очередную ренессансную червю-командочку, на сей раз полностью выполненную в 3D. Работа над игрой началась еще осенью прошлого года, поэтому ждать выхода премьерных «Червячков» осталось недолго — на PC и PlayStation2 WormsBlast появится уже в конце этого года, а версии для GameCube и GameBoy Advance придется подождать до начала следующего. Кроме премьерности разработчик серии — студия Team 17 — подготовит еще один сюрприз для фанатов Worms. Отныне червяки будут давать жару исключительно в реальном времени. От пошагового режима боя решили отказаться в соответствии с требованиями времени. На этом, пожалуй, нововведения завершаются.

## Warcraft III не выйдет... В этом году

Как это ни прихотливо, Warcraft III не появится на прилавках магазинов в текущем году. Компания Blizzard Entertainment опубликовала официальный пресс-релиз, в котором сообщила, что разработка игры близится к завершению, но требуется еще немного времени, чтобы нанести финальные штрихи.

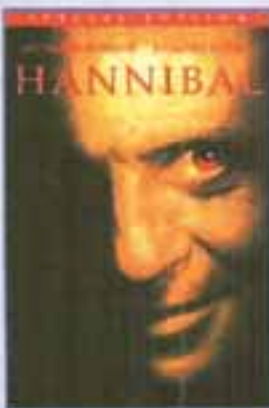


— Наша цель состоит в том, чтобы сделать игры настолько красивыми, насколько это возможно, — заявил представитель Blizzard. — Это означает, что мы не выпустим Warcraft III до тех пор, пока игра не будет полностью готова.

## Tom похоронен

Никто не ждал беды, и она, как всегда, пришла нежданно. Фантастическая ролевая игра Tom от Black Isle Studios, основанная на «фолклуорской» системе SPECIAL, никогда не увидит свет. Проект закрыт из-за финансовых проблем студии и несоответствия идей команды разработчиков требованиям, предъявленным к Tom со стороны Interplay (издатель). Теоретический конфликт перерос в административный, и с «коллегиальными», не желавшими превращать Tom

Иван Гусев aka Nemexido igusv@onego.ru







в качественный коммерческий продукт быстро приготовления, незамедлительно распродана. Питера сотрудничать Black Isle пришлось. Во всей этой печальной истории радует лишь один факт: **Крис Авеллон** наконец-то назначен главным дизайнером **Fallout 3** и работа над долгожданным проектом заново с новой силой. Больше, кажется, сказать нечего.

### War is over

Южноамериканская студия-разработчик **Twity Productions** объявила о прекращении всех работ над стратегией **Zulu War** и закрытии проекта. По словам **Тревина Болфорда**, директора по менеджменту Twity, причиной фатального исхода стали серьезные финансовые трудности компании.



— Четыре месяца назад наша финансовая ситуация стала неуправляемой, — признался он. — Мы вынуждены прекратить все разработки на неопределенное время.

В настоящее время студия ищет новых инвесторов и надеется с помпой вернуться к работам в самое ближайшее время. Однако уже без **Zulu War**, разработка которой потребовала столько финансов, что едва не пустила компанию на дно.

### Дефицит хороших сюжетов

В последнее время все сильнее становится ощущение, что разработчикам лишь ломать голову над концепциями своих игр. Вместо оригинальных творений нам предлагают героев, клонированных из кино. Французский издатель **Wanadoo** приобрел права на разработку и издание компьютерных игр, основанных на популярных приключенческих комедиях **«Гремлина»** и **«Охотники за привидениями»**. Компания **Knowledge Adventure** объявила о выпуске сразу трех игр по свежему приключенческому фильму **«Парк Юрского периода 3»**.

Впрочем, киношники не отстают. Стало известно, что **Хьюберт Чардо** (сценарист игр **Alone in the Dark 1-4**, **The Devil Inside** и **From Dusk Till Dawn**) работает над сценарием для фильма по мотивам не слишком успешной компьютерной игры **The Devil Inside**. Высокобюджетный триллер будет сниматься во Франции. Режиссер **Ричард Доннер**, создавший такие картины, как **«Супермен»** и **«Смертельное оружие 1-4»**, собирается ставить фильм по видеогре **Stacy Tai** (большой хит на Dreamcast). А кинокомпания **DreamWorks Pictures** купила у **Microsoft** права на создание фильма, основанного на игре



**Crimson Skies**. Фильмы по играм, игры по фильмам... и все это в самом ближайшем будущем.

### Главный козырь Sony

Экшн **Metal Gear Solid** никому представлять не надо. Мало того, что игра стала едва ли не самым продаваемым титаном на PlayStation, она и на PC имела большой успех. Ничего удивительного, талантливой разработке всаду будут равны. Так вот, японская студия **Konami** дозрела до **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty**. Релиз второй части намечен на ноябрь, но состоится он не в Японии, как ранее предполагалось (там игра появится лишь в декабре), а в США. Именно



в ноябре на просторах Штатов начнется продажа **X-Box**, и **Sony** планирует здорово подпортить праздник **Microsoft**, выставив свою самую ожидаемую игру одновременно с появлением консоли-конкурента. Мол, посмотрим, кто кого. PC-версия **Metal Gear Solid 2** пока только в планах.

### Казанова, Казанова — зови меня так!

Кажется, скоро **The Sims** догонит **HoMM III** по количеству add-on'ов. Создатели самой популярной в США игры объявили об осеннем релизе третьего «дополнения» к **The Sims** — **Hot Date Expansion Pack**. На этот раз любителям виртуальной жизни обещан волнующий эксперимент,



### СРОЧНО В НОМЕР

#### Агония **Jagged Alliance 3** и **Wizardry IX**

Представьте, сколько бедных геймеров это известие заставит биться в истерику, кричать «Нет!» и стучать головой о стену. Канадская компания **Si-Tech** официально объявила о сокращении в штате команды, работающей над **Jagged Alliance 3**



и **Wizardry IX**, и приостановке процесса разработки на неопределенный срок. Принимая само руководство банальное — похоже, у **Si-Tech** просто закончились деньги. Пока не найдены издатели ни для **Jagged Alliance 3**, ни для **Wizardry IX**. Кроме того, компания стала жертвой неопределенности европейского издателя **Jagged Alliance 2** и **Jagged Alliance 2.5: Unfinished Business**. Большинство из которых пока не потрудились расстаться с **Si-Tech**. В результате, если в течение ближайших двух месяцев команды не найдут инвесторов, оба проекта будут закрыты. **Nevergood!**

Официальный пресс-релиз **Si-Tech**, дошедший до мира эти печальные вести, можно назвать криком о помощи. В первую очередь **Si-Tech** надеется на взаимопонимание со стороны фанов и просит их поддержать компанию, предварительно заказав себе копию ролевой игры **Wizardry VIII**. Если продажи игры окажутся достаточно успешными, вырученные деньги пойдут на финансирование разработки организующей игр. Увы, **Si-Tech** пока не нашла даже издателя для полностью готовой **Wizardry VIII**.

а именно — многочисленные свидания. Дома, магазины, рестораны, парки — знакомиться и встречаться можно везде, благо объектов страсти более чем достаточно.

— Как и все люди, Сиксы ищут любовь, — заявил Тим Латурне, продюсер студии *Moai*. — *Hot Date* позволит Сиксам испытать азарты и падания, связанные со свиданиями.

Было бы логично, если бы следующий од-он «The Sims» имел пометку «Только для взрослых» и погружал нас в пучины виртуального секса. Хотя, конечно, от американских конъюнктурщиков такого не дождешься.

## Мумия возвращается... О, ужас!

Несмотря на то, что прошлая игра релиза приключенческой игры *The Mummy* не имел (да и не мог иметь — игра была ужасно) успеха, в настоящее время ведутся работы над *The Mummy Returns*. Студия *Universal Interactive* надеется нажить на популярности одноименного



фильма с Бренданом Фрейзером в главной роли, собравшего только в США больше 200 миллионов долларов. К счастью, пока выход *The Mummy Returns* планируется только на PlayStation 2, но у разработчиков есть намерения сделать портацию для PC. Ужас, да и только!

## Neverwinter Nights выйдет в срок

Один из ведущих дизайнеров канадской компании *BioWare* Роб Бартел опроверг слухи о характерно сдвиге релиза долгожданной роле-

вой игры *Neverwinter Nights* на более поздний срок. В светлые часы большинство игроков Интернет-изданий сообщили всему миру, что выход *NWN* перенесен на весну 2002 года.

— Мы не знаем, откуда взялось это дата для *Neverwinter Nights* — март 2002 года, — сказал Роб Бартел. — Пока *BioWare* не объявила официально дату релиза *NWN*, на наша текущая цель — выпустить игру зимой 2001 года. Разработка идет вполне успешно, и зима кажется вполне приемлемой датой.

Ну что ж, лететь ути...

## Возвращение блудного Терминатора

«Я вернусь!» — сколько раз повторил эту фразу герой Арне Шварценегера в знаменитом «Терминаторе». И он действительно вернулся. Компания *Infogrames* получила эксклюзивные права на разработку и издание видеоигр, основанных на популярнейшем боевике Джеймса Камерона «Терминатор» и «Терминатор 2: Судный день». Пока планируется издать всего четыре игры по мотивам этих фильмов, причем выход первой из них уже начнется на весну 2002 года. Платформы: PC, PlayStation 2, X-Box.

Действие игр серии развернется как в прошлом, так и в будущем. Помогать будем несчастному постапокалиптическому человечеству бороться с компьютерным интеллектом. Хотя общая сюжетная линия, известная всем по фильмам, будет сохранена, намечена ее продолжение, некоторые отклонения от сюжета боевиков и появление новых персонажей.

Как видите, *Infogrames* продюсирует тесно сотрудничать с Голливудом. Компания имеет также лицензию на производство и выпуск игр по мотивам фильмов «Миссия невыполнима 2» и «Люди в черном».

## Не спеши ты нас хоронить

Проект *Necrocode* не умер, он просто так спит. Компания *Novologic* подтвердила, что релиз *Necrocode: The Dead Must Die* перенесен



на февраль 2002 года. Выход перспективного survival horror на движке *Delta Force: Land Warrior* задерживается в связи с тем, что вся команда создателей *Necrocode* была в срочном порядке переброшена на доработку симулятора *Comanche 4*. Как только «Команда» удаст-

## СРОЧНО В НОМЕР

### Ромеро и Холл ушли, но попрощались

Слухи о закрытии датласского крыла *Ion Storm* начали бродить по Сети уже пару месяцев назад. Представители *Eidos Interactive* заявляют, что студия вся еще огромные количества денег, не вернув назад ни цента, и не стали бы говорить о глумленном будущем *Ion Storm Dallas*. Затем, после выхода *Anachronox*, издатель наконец подобрел. Мол, если продажи *Anachronox* не окажутся разочаровавшими, студия продолжит свою работу.

Однако команда *Ion Storm Dallas* решила сама поставить все точки над... В середине июля Джон Ромеро, Том Холл и большинство сотрудников *Ion Storm Dallas* покинули компанию, в которой проработали несколько лет. Датласское крыло *Ion Storm* пока официально не закрыто, хотя в офисе остались лишь несколько администраторов и обслуживающий персонал.

— Джон Ромеро и Том Холл решили покинуть *Ion Storm*, преследуя свои интересы, — так начиналось заявление *Eidos Interactive*. — Мы желаем им удачи и благодарим за многолетний вклад в работу *Ion Storm*. Без них мы бы никогда не собрали такие талантливые команды в офисах Окленда и Далласа. Торговая марка *Ion Storm* остается за *Eidos Interactive*, и именно под ней выйдут следующие игры из серии *Thief* и *Dea Ex*.

Джон Ромеро недавно зарегистрировал два новых сайта [www.mentollion.com](http://www.mentollion.com) и [www.monkeybone.com](http://www.monkeybone.com). Очевидно, его новая компания будет называться либо *Mentollion*, либо *Monkey Bone*. Станет ли вместе с ним работать Том Холл (заявившийся отходить на один из островов в Атлантике сразу после увольнения) и все бывшая элита *Ion Storm Dallas* — пока неизвестно, хотя вполне вероятно. Главой *Ion Storm* стал Уоррен Слектор, директор *Ion Storm Austin*. Впрочем, вокруг судьбы окленского отделения *Ion Storm* тоже полно слухов...

се выпустить в небо, команда вернется в столь полюбившийся им мир оживших мертвецов.

## Несколько волнующих дат

Компания *Infogrames* уточнила даты релиза своих нескольких сверх-важких ожиданий игр. Указанные читатели, сообщаем вам (в датах релизов данные игры не значатся, ибо далеки они от нас, ой как далеки), что од-он «*Desperados*» намечен на ноябрь 2001 года; *Master of Orion III* — на февраль 2002 года; *Unreal II* и *Grand Prix 4* — на март 2002 года; *Civilization III* — на апрель 2002 года. Особо порадоваться нечему, так как выход большинства игр перенесен на более поздние время, однако по-прежнему некое чувство определенности. Так сказать, есть что ждать и ради чего жить.



НАСТУПИЛ АВГУСТ.  
ВРЕМЯ СОБИРАТЬ  
ИГРУШКИ

snowball.ru  
лучшие игры по-русски



# 2 Индустрия

## X-Box уж близится...

Чем ближе премьера черного ящика от Microsoft, пресловутого X-Box, тем острее к ней (к премьере) готовится. Уже 25 сентября первый выпуск X-Box Magazine, официального журнала розничной консоли, ляжет на склад корпорации. Правда, в продажу журнал стоимостью в 24 доллара 95 центов поступит только в ноябре, за два дня до выхода приставки.

## Первый провал Майкла Крайтона

Майк Крайтон добился успеха в литературе, кино и на телевидении, но его попытка покорить мир игровой индустрии потерпела крах. Студия Timeline Computer Entertainment, созданная Крайтоном в 1999 году, базировавшаяся в городе Кэри, Северная Каролина, и выпустившая одну единственную игру, прекратила свое суще-



ствование. Честно говоря, студия даже не жалеет — следом уж посредственным оказалось ее творение, односторонняя Timeline (три часа невероятного геймплея при наличии космической графики). Может, пример Timeline Computer



Entertainment станет хорошей наукой для других разработчиков! Очень хотелось бы в это верить.

## Не виноваты мы!

Восьмь крупнейших мировых компаний-издателей обратились в Федеральный суд США с просьбой отклонить иск, в котором родственники погибших в результате бойни в «Колумбайне» обвиняют их в причастности к трагедии. Напомним, что в апреле 1999 года два тинейджера, Эрик Харрис и Дилан Клеболд, без всяких причин застрелили 12 учеников в школе в Columbine High School, а затем застрелились сами. Семьи погибших школьников посчитали, что на поступок Харриса и Клеболда оказали влияние переполненные носителями компьютер-

ные игры, и подали в суд на Acclaim, Activision, Capcom, Eidos, Infogrames, Interplay, Nintendo и Sony. Изначально в иск была включена еще и Square Soft Inc., однако затем родственники погибших пожиму-то исключили создателей Final Fantasy из списка обвиняемых. Оставшиеся же в иске компании утверждают, что видеоролики защищены конституцией так же, как свобода слова, и издатели не могут быть ответственными за что-либо реакция на их продукцию. Кроме того, в иске не указано, за какими конкретно играми любители проводить время Харрис и Клеболд, ведь, возможно, обвинение пришло совсем не по адресу. Решение федерального суда по обращению засылки компаний-издателей пока неизвестно.

## Манифест Ion Storm Austin

Устал от сплетен, касающихся Ion Storm Dallas, аustinское крыло Ion Storm решило изменить название студии. Из огромного количества более-менее подходящих имен было выбрано Manifesto Games.

— Стало ясно, что нам пора двигаться вперед, — сказал глава аustinского отделения Уоррен Спектор в интервью журналу PC Gamer. — У нас свой образ мышления и свой тип игр, разработкой которых мы бы хотели заниматься. Мы уже не чувствуем себя одной семьей с Ion Storm Dallas.

Официального заявления от Eidos Interactive пока нет, но сами сотрудники Ion Storm Austin уже заливают свою студию Manifesto. В свете последних новостей (а именно — уход Рамера и Холта из Ion) сложно предсказать дальнейшее развитие событий. Пока Спектор руководит всей студией Ion Storm, а Thief 3 и Deus Ex 2, согласно пресс-релизу Eidos, выйдут под торговой маркой Ion Storm. Честно говоря, при такой активной жизни не до манифестов... то есть не до Manifesto.

## Закон на страже Diablo

Когда в декабре 2000 года киностудия New Line Cinema начала производство нового боевика Гари Грея Diablo с Вин Дизелем в главной роли, никто даже не предполагал, какие проблемы принесет им едва ли не новое название. Компания Blizzard в считанные дни подала в суд на New Line Cinema, требуя запретить киностудии использовать название, давно уже ставшее их торговой маркой. New Line Cinema переменила фильм в El Diablo и посчитала, что конфликт улажен, но не тут-то было. Юристы Blizzard добились того, что недавно Федеральный суд США запретил киностудии использовать название Diablo в любой форме, даже ком-



бинируя его с другими словами или словами. Так что не ждите фильма под названием El Diablo.

## Мировая премьера — раздолье для пиратов

«Ты одно доброе дело не оставил безнаказанным» — любит повторять песчинка, и зачастую они правы. Когда компания Sierra задумала устроить одновременный мировой релиз игры Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura, она всего лишь хотела воспретствовать пиратам нажить на их продукции. В связи с этим выпуск уже готовой английской версии Arcanum был задержан до тех пор, пока не подоспел локализованный вариант в других странах-правообладателях. Увы, пираты не стали ждать и издали пре-релизную версию игры. В результате весь мир уже играет в Arcanum, а Sierra теряет деньги. Представители компании угрожают пиратам земными и небесными карами, а тем, кто покупает пиратские копии, пророчат ад. Sierra утверждает на то, что только в лицензированной версии будет CD-key для игры по Интернету на WON.net. Кроме того, если Arcanum постигнет финансовый крах, это негативно скажется на судьбе студии-разработчика Troika Games. Проще говоря, если не купите, чтобы закрылась любимая контора разработчиков, не покупайте пиратскую продукцию.

Скорее всего, сейчас (в момент выхода номера) лицензионная версия Arcanum уже лежит на полках магазинов, однако идея world wide release потеряла былую привлекательность. Слишком уж печальным оказался пример компании Sierra.

## Создатели «Земли 2150» сменили имя

Студия TopWare Krakow, известная российским игрокам по таким полуверным у нас играм, как «Земля 2150», «2150: Война миров» и «2150: Дни Селены», официально поменяла название на Realty Pump. После банкротства в феврале основного нидерландского офиса TopWare не имело смысла сохранить прежнее имя. Финансировать и издавать новые проекты Realty Pump будет Zuxxez Entertainment, новая компания Дирка Хассенгера, бывшего директора и основателя TopWare. В настоящее время команда работает над четырьмя проектами, и как минимум один из них расширит линейку вселенной «2150», издаваемую в России компанией Snowball.

«Перед нами игра совершенно нового жанра – космическая тактическая стратегия с золотистыми вкраплениями RPG!»

– TCW.ru

# STAR TREK ТЕНЬ ДОМИНИОНА

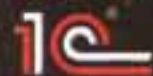
Сбалансированный сплав тактики и быстро сменяющегося действия – никакого сбора ресурсов или строительства баз, только космические сражения во всем их великолепии!



Бесконечное разнообразие стратегий – берите корабли противников на бордаж и расширяйте свой флот за счет трофеев. В зависимости от миссии вы можете оснастить свои корабли десятками различных видов оружия и снаряжения!

**ИГРУШКИ**

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



**snowball.ru**  
лучшие игры по-русски



infinite loop  
Новые игры, новые игры.  
[www.infinite-loop.ru](http://www.infinite-loop.ru)



## Конец фантазии

После умопомрачительного успеха приключенческой боевика (по сути) *Tomb Raider* с Анджелиной Джоли в главной роли, уже собравшего более 300 миллионов долларов по всему миру, в Голливуде заговорили было об исчезновении так называемого «проклятия видеоигр».



К сожалению, «Лара Крофт — расквитаться с гробницей», похоже, еще долго будет самым кассовым фильмом, сделанным на основе компьютерной игры. Полнометражный анимационный фильм Хиронобу Сакагуни *Final Fantasy: The Spirits Within*, на который компанией Sony возлагались большие надежды, потерпел полный финансовый крах. Постройка сверхсовременной анимационной студии на Гавайях обошлась Sony в 45 миллионов долларов, производство новаторской картины *Final Fantasy* — в 115 миллионов, а еще пара десятков миллионов боксов ушло на ее рекламную кампанию. По сравнению с такими сумасшедшими затратами, 11,5 миллиона долларов, полученных в США за премьерный уик-энд, нельзя назвать ничем как сиксхотворником. Представители Sony пока бодраются и называют сборы *Final Fantasy* аниме-ого разрывавшимся, однако, скорее всего, они взвоят посторонними грустными аниматорами и финансистами слушать саю и один за другим делают карикюры. О второй части анимационного

фильма *Final Fantasy*, планировавшейся на 2004 год, похоже, можно забыть.

## Кто сказал, что G.O.D. умер?

Паразиты, с какой быстротой разносятся ныне слухи по Всемирной Паутине и как сильно они нарушают покой ничего не подозревающих героев этих самых слухов. Легендарная контора *Gathering of Developers* равным счетом ничего не знала о своем закрытии, пока ее руководители напрямую не копировали прокомментировать сей факт. Мол, *Take Two Interactive*, а силу неизвестных причин, прикрывает лейбл G.O.D. и дальнейшая судьба *Duke Nukem Forever* окутана туманом.

— Бред! — отвечает Майкл Уилсон из *Gathering of Developers*. — G.O.D. Games опубликуют еще много игр, включая DNF.

Эк, найти бы тех чуланосею, которые распространяют подобную ересь, да запретить им доступ к Интернету...

игры под приставочный формат. Переговоры наложены на осень, но реальных результатов следует ждать еще не скоро.

## Для тех, кто догоняет

Компания «К-Д Лоб» поведет набор добровольцев для участия в онлайн-испытании оригинальной точечной 3D-аркады «Самогонка». Цель тестирования — проверка походного режима гонок на сайте [www.zatogonki.ru](http://www.zatogonki.ru). Лучшие тестеры помимо того, что внесли посильный вклад в создание первой в мире походных гонок, вошли в элитную команду бета-тестеров полной версии «Самогонка». Релка игры по-прежнему выложена на осень.

## СРОЧНО В НОМЕР

### Quake 4: id Software не у деп?

Сенсационные новости часто кажутся нереальными. Это известно — из разряда трюковых. По сообщению издания CVG, со ссылкой на свои источники, разработка *Quake 4* ведется уже больше полугод, причем не id Software, а совсем другой конторой — тexasской студией *Nerve Software*. Сейчас штат студии ничем, чем dream team, сложно назвать. В *Nerve* обосновались лучшие из лучших, люди, работавшие прежде в id Software и Rogue Entertainment над DOOM, *Quake*, *American McGee's Alice* и *Anachronox*. Передача *Quake 4* в руки *Nerve Software* стала возможной благодаря сделке, заключенной между id Software и корпорацией Microsoft. Глава id Software Тодд Холленшид пока никак не прокомментировал появившуюся информацию.

Слух о новом разработчике *Quake* кажется настолько нереальным, что способен дать фору другой подобной ереси: будь то *Quake 4* разрабатывается исключительно для X-Box. Однако больше всего пугает мысль: «А вдруг все это правда?»

# 3 Россия

## Поиски Атлантиды продолжаются

Компания *Nival Interactive* объявила о подписании договора с французской компанией *Stu* и фирмой «IC» на издание новой приключенческой игры «Атлантида III». Компании получили права на издание «Атлантида III» (оригинальное название — *Atlantis III: Beyond Atlantis*) на территории России, стран СНГ и Балтии. В третий ча-

## Консоли, консоли, кругом одни консоли...

Братья-приставочники торжествуют, приверженцы PC пытаются скрыть легкую тоску. Сразу несколько крупнейших отечественных разработчиков рассказали о своих планах по продвижению на рынок консольных игр.

Компания «Нивал» уже больше года трудится на благо Nintendo, разрабатывая игры для *GameBoy Color* и недавно появившегося *GameBoy Advance*. В качестве образца их работ можно назвать тир *Moohuhn*, неплохо продающийся в Европе. Похожая ситуация у компании «Амбер», в свое время выпустившей единственную российскую игру для *PlayStation* под названием *Tunguska*. Сейчас «Амбер» творит игры для *GameBoy Color* и *GameBoy Advance* и подумывает о «завоевании» *GameCube*.

Студия *Snowball* планирует портировать на X-Box своего «Воеводу». Согласно их расчетам, официальный анонс консольного «Воевода» состоится в конце 2002 года. Тогда же студия займется играми для *GameBoy Advance*. С Nintendo уже есть договоренность на выпуск шести игр.

«Амбер» стала первой российской компанией-разработчиком, получившей лицензию на разработку игр для Sony *PlayStation 2*. Необходимое оборудование для начала работ уже закуплено, собрана опытная команда разработчиков. Третий ружья к PS2 и калининградская компания K-D Lab. уже всяко ведет переговоры с Sony.

«Руссобит-М» планирует выпустить игры для консолей, однако пока держит в тайне всю информацию касательно приставочных проектов. Только *Vuka Entertainment* еще мало заинтересована в своем продвижении на консольный рынок. Компания собирается портировать свои



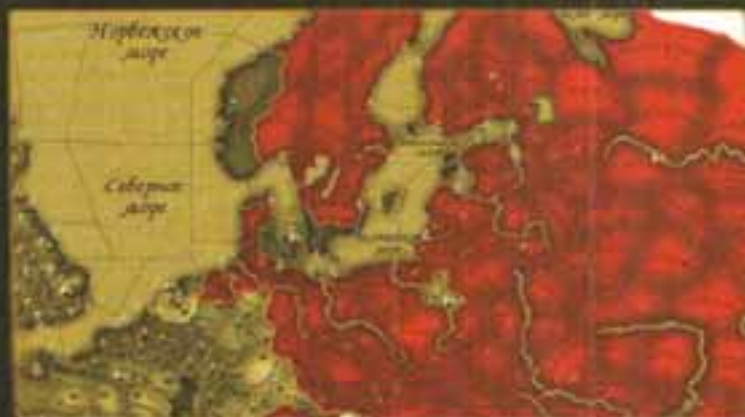
сти приключенческого эпоса об Атлантиде: молодая красавица путешественница отправится в Алжир на поиски древнего затерянного города. Ее (а значит, и геймеров, которые приобретут игру) ждут путешествия по виртуальному пространству Мира между Имерениями, египетской Книгой мертвых, арабским дворцом, словно взятый из сказок «Тысячи и одной ночи», и ледяным пустынным зря лаволита. Справившись со всеми испытаниями, героиня найдет Атлантиду и передаст человечеству бесценное наследие атлантов. Релка намерен на осень 2001 года.

В эту эпоху погони за  
могуществом, славой и  
богатством вы вольны  
сами вершить судьбы мира.

# ЕВРОПА 1492-1792

## ВРЕМЯ ПЕРЕМЕН

Умелый правитель  
обретет богатство и славу,  
остальных подстергает  
нищета и забвение...



Достаточно ли у вас сил,  
чтобы изменить ход истории?



**1C**  
snowball.ru  
лучшие игры по-русски

**ИГРУШКИ**  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

РЕЙТИНГ ИГРОМАНИИ **8.5**  
95% УПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИИ

**paradox**  
EUROPEAN HISTORY  
www.paradoxinteractive.com



## «Руссобит-М» даром времени не теряет

Отечественный издатель «Руссобит-М» подписал долгосрочное соглашение с компанией



JoWood Productions Software AG на издание целой линейки игр на территории России и стран СНГ. Уже в этом году на русском языке выйдут следующие игры:

**Corvus!** — эпическая ролевая игра, где главный герой был выращен драконом; **Industry Giant 2** — продолжение известного экономического симулятора; **ZAX: The Alien Hunter** — название игры говорит само за себя. Охота на инопланетян в жанре action/adventure обещает стать несомненным развлечением для всех; **World War 3: Black Gold** — если Третьей мировой войне и суждено начаться, то только из-за черного золота — нефти. Об этом — в 3D-стратегии **World War 3: Rally Trophy** — сумасшедшие танки на пересеченной местности.

# 4-Интересности

## «Сапер» ошибается один раз

Когда в свое время в ряде стран запретили продажу шутера **Soldier of Fortune** по причине чрезмерной жестокости игры, это решение можно было понять, пусть и с трудом. Однако начало полномасштабной PR-акции по запрещению всем известной логической головоломки «Сапер» ничем, чем идентичным, сложно назвать. Самое грустное, что против **Minesweeper** ополчилась вполне серьезная организация **International Campaign to Ban Landmines** (Международная кампания за запрещение минарований). В 1997 году ICBL даже получила Нобелевскую премию мира. Свинός же организации, чьи представители действуют более чем в 60 странах, требует прекратить распространение «Сапера» по белу свету, а пользователей просит удалить игру с жесткого диска. Мотивация ICBL проста, как дважды два: нельзя играть в ТАКИЕ игры в то время, как в странах третьего мира люди ежедневно гибнут, подываясь на минах. Ох, чует мой сердечек: скоро эвельмехи доберутся до **Moorthus**.

## Эски любят Лару Крофт

А кто ее не любит, длинноногую и пышногрудую? Компания **Software First**, которая предоставляет видеоклипы в британские тюрьмы (до-да, вы все правильно поняли: у них за минорк тюрьмах есть PlayStation), обнародовала список из 10 игр, наиболее любимых английскими заключенными. Первое место заняли игры из серии **Tomb Raider**; второе — **Resident Evil**. Дальше в списке



можно встретить такие прославленные названия, как **Metal Gear Solid**, **Grand Thief Auto**, **Carnageddon** и **Rainbow Six**.

## Принц Чарльз против видеоигр

Некоролюй наследник английского престола принц Чарльз, прославившийся, пожалуй, только тем, что был женат на погибшей леди Диане, недавно выступил с огульной критикой компьютерных игр. В частности, им было сказано следующее:

— Одно из величайших битв, перед которой мы сегодня стоим, — уберечь наших детей от компьютерных игр и привлечь их внимание к бесшумным книгам.

По мнению принца Чарльза, отказ от компьютерных игр в пользу книг расширит воображение детей и будет позитивно воздействовать на их умы. Увы, надо признать, что эту величайшую битву наследник престола позорно проиграл. В Великобритании, как и во всем мире, интерес к видеогранм vehementно растет в геометрической прогрессии. ■

## Даты выхода игр

Август					
Atlantis: The Lost City	01	From Dusk Till Dawn	07	Precision Strike Fighter	28
Majestic	01	Sheep Dog N' Wolf	07	IL2: Sturmovik	28
Skate Park Tycoon	03	Dragon's Lair 3D	14	<b>Октябрь</b>	
Dragonriders: Chronicles of Fen	08	Warm up	14	Ms Pac Man	03
Battlecruiser ME	15	Divine divinity	14	Millionaire: Kids Edition	03
JetBoats Superchamps 2	15	Mystery of the Druids	14	Sid Meier's SimGolf	04
Duke Nukem: Endangered Species	17	ZAX — The Alien Hunter	14	Monopoly City	04
Arcanum	22	Art of Magic	18	Monster Truck Rumble	05
Independence War 2	22	Project Eden	19	SCHIZM	09
Conquest: Frontier Wars	22	Trade Empire	19	Motor City Online	09
Deer Hunter 5	23	Empire Earth	19	Flight Sim 2002	11
Destroyer Command	23	Commandos 2	20	Rogue Spear: Black Thorn	11
Silent Hunter 2	23	Red Faction	20	Medal of Honor: Allied Assault	12
International Rally Championship	23	NHL 2002	21	Stronghold	12
Rune Gold	24	Rails Across America	21	Evil Twin	17
Battlefield 1942	25	Casanova	21	Darkened Sky	24
Madden NFL 2002	28	Rally Trophy	21	C&C: Remnants	24
Shogun: The Mongol Invasion	28	Silent Hunter	21	Survivor: The Game	25
<b>Сентябрь</b>		Destroyer Command	21	4x4 Evolution 2	26
Freelancer	01	Real War	24	Dungeon Siege	26
Sub Command: Seawall	04	Original War	25	Zoo Tycoon	26
Gadget Tycoon	04	Pool of Radiance II	26	Myth III	30
Screamers 4x4	05	F1 2001	27	Mafia: The City of Lost Heaven	30
Open Koni	07	Throne of Darkness	27	FIFA 2002	30
		Lock on: Modern Air Combat	27	Disciples II	30
		Battle Realms	28		

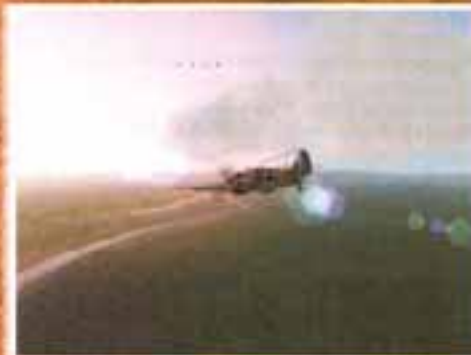
Список составлен на основе информации, предоставленной издателем. Даты выхода могут измениться без предварительного уведомления.





# АХТУНГ! АХТУНГ! В НЕБЕ - ЛЕТАЮЩИЙ ТАНК!

Пройди войну от Москвы до Берлина!  
Дай фрицам прикурить!



## Вступление к "CD-мании"

Привет всем! Наступает осень. Для вас наступает. А для нас, пока мы создаем этот номер, еще в разгаре лето. И отличительной чертой лета, в особенности — августа, является отдых... нет — не только на фронтах появления новых игр. Но и на фронтах появления свежих демо-версий. Ну правильно, какому здравомыслящему разработчику охота горбатиться над компилированием демоверсии, когда за окном тепло и можно смататься куда-нибудь отдохнуть? Поэтому раздел "Демо-версии" на компакт не слишком поражает размерами. Зато мы пользуемся случаем, чтобы выложить глянцевый онлайн-ролик *Redmoon*, который мало кто в России в состоянии скачать при отсутствии выделенки. Всем, у кого есть доступ во Всемирную Сеть (а) и желание провент

себе на полях онлайн-овых выставок (Е), смотреть в обязательном порядке (а+б+...) И, конечно же, предварительно читать статью в разделе "Интернет", посвященную *Redmoon*.

Далее. На компакт был раздел "Сериалы". Вместе с развитием конкурсов по *Counter-Strike* и обонном в нем стало тесновато, так что он преобразился в весь из себя полноценный "Мозговой штурм", где все три названных конкурса и обрили свое место. Не обходите вниманием там классные обон и карты для *Counter-Strike*. И загадочные девять картинок, конечно же.

Дальше пройдемся аллором. В разделе "Deathmatch" — новые карты по *Unreal Tournament*, подготовленные сотрудниками сайта <http://unreal.coos.ru>

Хотя игр выводит действительно мало, процент интересных продуктов среди всего потока отнюдь не мал. Как следствие, раздел "Руководства и прохождения" вовсе не оказался бедной сиротой, выстраивающей подвиги у дома престарелых, а вполне функционален и содержит обилие материалов, которые, надеюсь, многим из нас сослужат добрую службу.

И, наконец, *Павел Стебасов aka Punishment*, автор музыки в "Железной Стратегии" и "Сафари Битлом", вновь специально для читателей "Мании" написал композицию, которой и откроется компакт. На этот раз музыка сафари в духе и по мотивам *Alone in the Dark 4*.

На этом все. Удачно вам войти на лето в осень. }

Всегда ваш —

Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)

## РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

### На компакт номера публикуются:

1. Вскоблывающие прохождения и руководства по космической стратегии *Staraptor*, выполненные *Игорем Савиновым*.

2. Стратегия Z от *Witmar Brothers*, разжишающаяся недавно ремейком в лице Z: *Steel Soldiers* (в локализированном варианте — "Z: Стальные парни"), не могла не оказаться всесторонне освещенной у нас на компакт. Тактическая информация по зонитам и рекомендации к прохождению миссий предоставлены вашему вниманию *Михаилом Кошачевым*.

3. Приключенческий уэстик *Alone in the Dark 4* по-прежнему казался легким в прохождении. Но только поначалу. Если игра за Карниби либо Алин, вы встретитесь с непреодолимыми преградами на пути к победе, смело обращайтесь к прохождению, подготовленному *Надеждой Евдокимовой*. И все преграды вам сразу сделаются по плечу.

4. *Diablo 2: Lord of Destruction* не был бы од-оном к *Diablo 2*, если бы не содержал всякого рода новых изюбинок. Обзор новых персонажей, предметов, квестов и многого прочего

— в руководстве, сдвганном *Матвеем Кумби*.

5. Лето оказалось богато на качественные од-оны, а мы, как следствие, этим летом оказались богаты на руководства и прохождения по од-оном. Вашему вниманию — краткое и выкое руководство по "Противостояние III. Война продолжается" от человека по имени *Dash*.

6. И еще один од-он в нашей сетевойшей программе. На компакт вас ждет огромный материал по *Baldur's Gate II: Throne of Bhaal*, также подготовленный *Dash*.

7. Вы нас очень долго просили сделать прохождения по отечественному квесту "Шерлок Холмс. Возвращение Морьярти". Настолько долго, что мы озабоченно прохождению сделали. Именные благодарности высылать на имя *Надежды Евдокимовой*.

8. Последний хит компании *ION Storm*, известный миру как *ArcheAge*, также не ускользнул от нашего внимания. На компакт вас ждет всеохватывающий материал, затрагивающий все важные стороны игры и подготовленный *Антонном Логвиновым*.

9. Сейчас в напаласии находится *MechCommander 2*, над которым работает ка-

вестный вам по анжреству другия руководств и прохождений *Кирилл Штарев*. Предлагается, что Кирилл успеет к этому компакт-дису, но абсолютной гарантии дать нельзя. Поэтому указываем под небольшим знаком вопроса.

10. И наконец, руководство по *Arcafall* от *Кирилла Штарева*, опубликованное на компакт предыдущего номера, сейчас доукомплектовывается прохождением, над созданием которого в поте лица трудится *Владислав Журавлев*. Как и в случае с *MechCommander 2*, материал скорее всего будет на компакт, однако абсолютной гарантии пока еще дать нельзя.

Все названные статьи публикуются в разделе "Руководства и прохождения" на компакт, где снабжены графикой и всем прочим. Кроме того, все то же самое, но без график, лежит в виде *RTF-файлов*, запечатанных в *rar-архив*, в директории *CD:\Draft\Guides* (рекомендуем все файлы лучше всего скачать именно в *RTF*). Редакция напоминает, что все материалы являются собственностью журнала и не могут быть опубликованы где-либо, будь то сайт или печатное издание, без нашего письменного разрешения.

## ИГРОВАЯ ЗОНА

Составитель дубрик: *or@NGE (or@ngel.igromania.ru)*

При участии *Алексее Краючина* и *Геймера Пяборка* по *Serious Sam* и *Unreal* — *Алексей Махоренков (makorenkOFF@igromania.ru)*

### #01. Age of Empires II: The Conquerors

Мы намеренно не касались этой игры в последних номерах — ждали, пока накопится побольше всего интересного. И дождалось. Прошло в итоге перед вами пример того, что ко-

личество не всегда в ущерб качеству. Как говорится, принимайте товар.

1. Компания *Kublaj Khan* предлагает вам поучаствовать в вооруженном противостоянии двух организованных преступных группировок — оробакой и мангольской. Во главе одной стоит серыйый убийца, предположительно кавказской национальности, по кличке *Султан*, второй группировкой руководит выходец из Средней Азии по кличке *Хан*, то есть вы.

2. Компания *Test Yourself*, в отличие от предыдущей, ставит вас во главе отряда кунженных и оstarбленных крестьяншей сым,

поражающей смугу и негодяичине среди своих односельчан — таких же лыпын и дебиширов. Залажи последние лорты в местном трактире, идем на штурм усадьбы местного правителя, по совместительству — тирана и деспота, с целью получения материальных средств для дальнейшего существования (читай — пьянства).

3. Компания *La Guerra* в онредной раз поевествует в завоевании *Мехикки*. На этот раз не приключенческим *Фернадо Кортесом*, а неким безымянным (как зовите, так и называте...) полководцем — то есть вами.

4. Модификация (господа Великие Модификаторы не обольте вниманием и *Age of Empires II*) *Roman Colossus* добавляет куву дополнительные оптрейсы в *Blacksmith*. Каким — узнайте сами.

5. Целая ода официальная *gandalf*-карта

(и это они сделали за три месяца, а раньше, помнится, мы по пять штук за номер выкладывали). Называется сам чудо **ES@Seasons**.

6. На закуску (а закусывать надо, сегодня нам еще многое предстоит) у нас сегодня **залиги сражений** между признанными мастерами стратегического дела. Смотрите и учитесь.

## #02. Black and White

1. Ты почти животное мучиль? За вертексами ея твоеща, наверх осканный, за полигоны ддрогелик, тыфу, ошфема... Обузньи каждой творчества немедленно захли **планы для Milk Shore 3D** (наиболее популярного и удобного на данный момент редактора моделики), заплатилими куда надо, и понеслиси ка-под пера моделлеров Покемона, Телевизики, а за нши раки на зромой собаке. Не знаоцим оскиа 3D графика трогать не советуо, остальные отрываеца по полной.

2. Новая **пользовательская карта**, называется **Daycare**. Как было справедливо отмечено на одной из буржуазских конференций «Mother(fuck)Care for your creature» — Care'ity, vashu steady'yu придется покинсти в экстремальних условиях. Карта являет собой довольно большой остров, на котором расположено четыре полностью отстроенных (включая **Wander**) деревни, находящиеся в вашем распоряжении. Вам противостоят два поселения и одно существо, тмас к тому нмееца одна нейтральная деревня.

3. Небольшая программка **Village Bunter** — своего рода подслушивающее устройство. Используйте ее, вы сможете слышать, о чем говорят жители вашей деревни.

## #03. Counter-Strike

Принимая из рук коварного Терминатора эстафетную CS-палочку, спешу порадовать вас, дорогие читатели, специальным, совершенно безбашенным выпуском **Igromania Weapon Pack, Orange Edition**, а также несколькими приятными безделушкми, о которых далее...

### Igromania Weapon Pack Orange Edition

1. Начнем с малого, а точнее — с ножа. Вместо него у нас теперь **вобла** — очень гуманная, надо сказать, оружие... Согласитесь, лучше уж со морде вобллой, чем ножом под ребра.

2. Шкурка, а точнее — моделька для **Desert Eagle**. Безымянный **револьвер** очень ковбойского вида.

3. «Калаш» заменим на **M41-A Pulse Rifle** — экзопланетная штука, а стреляет не звук.

4. **Взрывчатка C4** в деревянной упаковке. Рекомендуем убраться подальше от места взрыва, ибо заноси в седельнице — штука арки-арнетная.

5. **Газонокосилка** за номером 5-1 легким движением мышки превращается... превращается газонокосилка... в элегантный **Minigun** — шестиствольный пулемет в лучших традициях **Doom** и **Serious Sam**.

6. Достойная замена для **HE Grenade** — бейсбольный **мячик** с адской начинкой. К сожалению, модель бейсбольной биты найти не удалось, но это не беда — **вобла** вполне подойдет, благо плоская...

7. И в качестве бонуса — две свежайшие обложки для журнала **Рабочего Стола** и три различных варианта оформления игрового интерфейса.



## РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Alone in the Dark 4  
Anachronox  
Age of Empires II: The Conqueror  
Block and White  
Covetous-Sinful  
Dobbs II  
Doom  
Empire: Bulls for Dials  
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel  
Gangsters II: Vendetta  
Heroes of Might and Magic III  
Innate  
Jagged Alliance 2.5: Unfinished Business  
Krogan: Life of Crime  
MechWarrior IV: Vendigence  
Operation Flashpoint: Cold War Crisis  
Quails I, III  
Red Alert II  
Rune  
Serious Sam  
StarCraft: Brood War  
StarTropics  
The Sims

## ИГРОВАЯ ЗОНА

Age of Empires II: The Conqueror  
Block and White  
Covetous-Sinful  
Dobbs II  
Doom  
Empire: Bulls for Dials  
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel  
Gangsters II: Vendetta  
Heroes of Might and Magic III  
Innate  
Jagged Alliance 2.5: Unfinished Business  
Krogan: Life of Crime  
MechWarrior IV: Vendigence  
Operation Flashpoint: Cold War Crisis  
Quails I, III  
Red Alert II  
Rune  
Serious Sam  
StarCraft: Brood War  
StarTropics  
The Sims

Tony Hawk's Pro Skater II  
Total Annihilation: Kingdoms  
Unreal  
Unreal Tournament  
Дополнение N001: New Xenocode для Doom2  
Дополнение N002: Freeman's original Blast  
Дополнение N003: Кэптан Омега для Heretic III  
Рядовые истребители "Майнор"  
1. Mental Combat Quest: Episode II  
2. Каптан Oil Dragons для Warcraft II  
3. Каптан Vengeance of angels (Мельб сержант) для HoMM3  
4. Каптан для HoMM3  
5. Cells и Icewind Dale: Heart of Winter

## ПАТЧИ

Baldur's Gate 2: Shadows of Amn  
Block&White  
Kohort: Immortal Sovereigns  
Legends of Might&Magic  
Max Payne  
The Settlers IV  
The Typing of the Dead  
Tropico  
Operation Flashpoint

## ТРЕЙНЕРЫ

Diablo 2: Lord of Destruction  
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel  
Imperium Galactica 2  
Max Payne  
StarTropics  
Summer  
Operation Flashpoint

## DEATHMATCH

Diablo II: Hellfire  
Набор карт для Unreal Tournament  
Quails  
Mid: Jailbreak: Prisoners of War  
Unreal  
Maze Bad News, Bunny Bomber, Rocket Jump  
Enabler  
Подборка сценариев  
Сценарии-Синкы  
Тактические руководства по Diablo и Warcraft  
де\_вг\_вг  
История  
Исторические данные с Russian Qualifying Event  
Quails 3

## ПО ЖУРНАЛУ

Выпуск #5  
Сценарии  
Взрыватели  
Сюжетная под-фабрика G'F'ed  
Журналисты  
Пример статьи мана  
Интервью  
Программы журнала: Advanced Diabler, Alert Diabler, BOB Connected, E-Type Diabler и Flexible Soft Diabler  
Оригинальный ролик Kodman Online 265E  
Форматирование: 3D-M4New Lite  
КОДЕКС  
Трейнеры и Alone in the Dark 4, Anachronox, Operation Flashpoint и StarTropics  
Аннотации  
Настоящие пробные миссии по статье "Feast"  
Operation Flashpoint  
Сценарии

Сценарии  
Взрыватели  
Сюжетная под-фабрика G'F'ed  
Журналисты  
Пример статьи мана  
Интервью  
Программы журнала: Advanced Diabler, Alert Diabler, BOB Connected, E-Type Diabler и Flexible Soft Diabler  
Оригинальный ролик Kodman Online 265E  
Форматирование: 3D-M4New Lite  
КОДЕКС  
Трейнеры и Alone in the Dark 4, Anachronox, Operation Flashpoint и StarTropics  
Аннотации  
Настоящие пробные миссии по статье "Feast"  
Operation Flashpoint  
Сценарии

RPG Maker 95, RTP для BM2K, документы для RPG Maker 2000

## Загрузки

Diablo-escape fruyt Loot 3.0  
Rune  
Advanced Dungeons and Dragons: scroll's Test of Journal  
Magic: The Gathering: набор правил и данные карты-файлы  
Witchhammer: концептуальное Dogs of War  
"Знаки биты": информация по новым наборам

## СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Magic Trainer Creator  
Magic Subzone  
Desktop Games  
English Wards  
Экраны Империума  
Горизонт  
Переводчик URL  
Visual Basic 6  
Платины для Winamp  
Обновления для DUN

## МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Сценарий #5-09 на CD  
Конспект по Scenarios-Strike  
Wallpaper: Штурм

(6)

И не забудьте посмотреть пришедшие на конкурс карты, которые можно найти в соответствующем разделе CD.

## #04. Diablo II

1. D2++ Mod — небольшая модификация, не вносящая существенных изменений в игровой процесс, но добавляющая довольно много новых unique-предметов, несколько новых сетов, новые типы potions, а также дополнительные префиксы и суффиксы (а также горни и окончания), определяющие магические свойства предметов.  
2. Десктоп высокоуровневых (30-80) героев на любой вкус, от вардара до некромансера.  
Читатели! Дорогие вы наши! Можете написать прислать своих героев для уже вышедшего Lord of Destruction. Мы их очень ждем.

## #05. Doom

Doom Bot — один из лучших в мире ботов для Doom (если не самый лучший). Сделан, между прочим, в России. Помимо самого бота, устанавливается патч, открывающий массу дополнительных настроек игры.

## #06. Emperor: Battle for Dune

Westwood всегда славился своим умением делать не только отличные игры, но и потрясающие темы для Windows по их мотивам. Вспомните хотя бы темы по Red Alert 2 и Tiberian Sun, которые мы выкладывали в начале этого года... И вот на прилавках появился очередной стратегический шедевр, а в Сети — новая тема. Забирайте. В комплекте, как всегда, обок, иконки, звуки, курсоры и скринсейвер.

## #07. Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

1. После выхода редактора (который устанавливается вместе с последним патчем) в Сети стали регулярно появляться дополнительные карты. Как сетевые миссии, так и прадриры для сетевых боёв. И так, сегодня у нас много интересного.  
Evil Dead — небольшой городок, сильно смахивающий на Necropolis из первого «Фаллаха». Две группировки зомби — хардшелек и елочки, несколько простых квестов типа такого: отобрать у предводителя одной группировки книгу и отнести ее предводителю другой группировки. Диалог очень даже неплох, если не обращать внимания на слабое освещение.  
RAID — миссия, предлагающая вам в одиночку освободить мирный городок от захвативших его рейнджеров. Минимум разговоров, максимум налета.



Ваш Интернет  
на

Большой Полянке



**ПЯТЬ  
ЧАСОВ  
ИНТЕРНЕТА  
БЕСПЛАТНО**

предоставлено купона при регистрации

Интернет от \$0,3 в час



SYNCHROLINE · СИНХРОЛАЙН

INTERNET  
SERVICE  
PROVIDER

- Все виды доступа в Интернет
- Гостевой доступ
- Сервис
- Выделенные линии
- Абонементы
- Скидки

[www.sl.ru](http://www.sl.ru)

[www.synchroline.ru](http://www.synchroline.ru)

(095) 105-1145, 230-7927

Москва, Б. Полянка д. 7/10, стр. 1

E-mail: [info@sl.ru](mailto:info@sl.ru)

**Big in Japan** — мультиплеерная карта для 6 игроков, уже заслужившая самые лестные отзывы забурных обозревателей. Представляет собой японской квартал во всей его красе... Яеудза, суши, ятаганы, почемочны пюкс бордавь и грандиозных размеров склад густых вышек.

**Comtageddon** — еще одна дефматчевая карта. Название говорит само за себя — небольшой уровень густа запалнен транспортом. Если бы не убогий дизайн, мог бы получиться выт...

**Claustrophobia** — шутка амора. Небольшой подвек с претензиями на лабиринт. Как ни странно, дефматч на этой карте очень даже неплох и может быть характеризован как МЯСО!

**2. HotalZa's Portal Pack** — если вам кажется, что образ веселых растаманов, изображенных внизу экрана, никак не соответствует образу сурового поладина братства Стали, вам, возможно, пригодится этот набор портретов. Тут и Эллиен с Предатором, и Рембо с Терминатором, и Морфеус с Тринити, плюс ко всему несколько просто зверюшек рок.

**3. Black Powder Mod** — заменяет многие орудия ближнего боя на мечи, топоры, вижалы и прочие фантазийные радости.

**4. APOC Weapon Mod** — не слишком значительно изменяет параметры оружия в сторону повышения реалистичности. Так, например, увеличивает убойную силу Desert Eagle, добавляет три режима стрельбы для H&K MP5 и снайперской винтовки.

### #08. Gangsters II: Vendetta

Эту игру можно отнести к группе потенциально неинтересных для цифровой Зоны продуктов. Виной тому закрытая архитектура, отсутствие редактора и утилит и не слишком высокая популярность игры. Тем не менее, кое-что мы выложим.

1. Скин для Winamp, весьма нестандартного вида, но на удивление удобный и гармоничный.

2. Шесть очень стильных обоев. Нарисованы они весьма грамотно, даже оставлены пустые места для значков. Особенно спроси две — «Скелет в шаффу» и «Семейный завтрак».

### #09. Heroes of Might and Magic III

1. Две кампании — The Sisters of Serenity Dale (3 сценария) и Asylum (8 X) карт.

2. Сценарии American Hell, Fabled City и Four Islands.

Также рекомендую обратить внимание на подборку сценариев, присланную нашими читателями. Там есть небезинтересные экземпляры.

### #10. Insane

1. В прошлом номере «Мания» мы внедрили в игру три новых точки, каждая — со своей уникальной фанкой поведения. Увы, за месяц фанаты не успели сотворить ничего нового, коллекция карок не пополнилась. Зато в Сети появилась новая «шкурка для джипа». От всех прочих ее отличает детальнейшая прорисовка. Не покоряет души, скажем, что данный скин качественнее любого внутриигрового.

2. IDF Explorer — удобный редактор ресурсов игры Insane. Позволяет редактировать архивные файлы, содержащие все текстуры и музыку, что дает возможность создавать самодельные «шкурки» для сетевой/одиночной игры.

3. Статьи «Красота бездорожья: Создание шкурок для Insane», опубликованные в 4-м номере «Мания» за 2001 год, позволят разобраться, как успешно сделать шкурку на джип.

### #11. Jagged Alliance 2.5: Unfinished Business

Две кампании — Firepower и Tank Attack. Подробности — на компакт.

### #12. Kingpin: Life of Crime

Продолжается разбой на улицах виртуального города. Предлагаем вам участвовать в разборке на сингловой карте Law Of The West. Диний Запад, ковбой с колесами и вы — бравоый полицейский с бляхой на груди.

### #13. MechWarrior IV: Vengeance

Порочка свежих карт. Теперь воевать предстоит в песках и в горах.

### #14. Operation Flashpoint: Cold War Crisis

1. Сразу целых 20 (двадцать) дополнительных миссий. От сложнейших тактических задач до простого развеселого моншова в духе Counter-Strike.

3. Исходными все официальные миссии для просмотра в редакторе и обучение принципам профессионального редактирования.

2. Nullsoft Vorbis Decoder — плагин для Winamp, позволяющий прослушивать звуки в формате ogg, использующиеся в игре.

3. Bock Dat Ass — утилита, по совести сказать, довольно циферного толка: позво-

лет сохранить игру в любое время и любое количество раз.

## #15. Quake

### Quake

1. Подарок всем фанатам к пятилетнему юбилею игры от самого Джона Ромера: незаконченный шедевр — карта **e2m10**. Такзначительно должна была выглядеть **e2m6**, но из-за сложной архитектуры ее размер превышал допустимые по тем временам нормы, и карта была передана. То, что мы видим на **e2m10**, — персональный вариант, и он, надо сказать, значительно красивее финального. Кроме **bsp**-шника в архиве входит **map-файл**, который можно открыть в любом редакторе уровней, дабы покататься, оценить, восхититься и поучиться у мастера.

2. Пять совершенно потрясающих карт — четыре дофиначевых и одна аддонализаторская. Называются **Eternal Love**, **Fetters**, **Koochoo**, **Scrap Metal**, **Solarfall**.

### Quake III: Arena



1. Карта **Climbing Up The Walls** — одна из лучших образцов технологичного дизайна без всякой примеси спастывающей псевдокиберпанки. Мерцающие терриконы, пушки проведшие год паталом, хромированные стены и зеркальные полы, а кое-где и подвалы, заполненные кислотным туманом. Компанно ей составляет крошечная карта **Gradual Panic** и очень профессионально сделанный **Simatrix**.

2. Несколько **скинов** для **Winamp**, и не каких-нибудь, а очень качественных.

## #16. Red Alert II

1. Официальные **deathmatch/skirmish/singleplayer** карты больше не производятся, так что придется вам, дорогие читатели, взяться за создание собственных карт (которые вы потом обязательно пришлете нам). В этом вам поможет новая версия редактора **Final Alert**.

2. Довольно замысловатая миссия с незамысловатым названием **Jackie** — коварные русские похитили Таню и используют ее в качестве подопытного кролика. На помощь Танюше укажем президента отправляется некто **Jackie**. Под вашим чутким руководством этот несчастный козлик в одиночку пробирается в осажденный город, дабы утащить Танюху прямо с операционного стола из-под острого скальпеля доблестного советского хирурга... **Thief** и **Commandos** идут курить!

5. Миссия **Radar Rampage** — довольно стандартная, если бы не одно "но"... против-

ник слушит все радары, так что играть придется вслепую.

4. **SEALS** — небольшая кампания за союзников. Изображает штурм советской базы в несколько приемов. Включает модифицированный **rules.ini**.

## #17. Rune

1. Карты **DM-Lichtenstein** и **DM-Iener Tangle**.  
3. Скины **Blood Killer** — Дед Мороз в гриме, **Fruity Dude** — клоун в газовой рубашке и **Hellbound** — Сатана в оде.

## #18. Serious Sam

«Сэм» взорвал на плачу своей популярностью. Сформировался обширный круг фанатов, которых миссия не кормит, но для биоинжендеров по египетским просторам погонять. Их стараниями к нашим берегам приближается ад в составе более чем десяти аддонализаторских коварностей. Тогда как аддонализаторские уже появляются миссия до трех в месяц. Ну а миссия вроде **DM-карт** выходит с регулярностью лунарических выстрелов. Что ни день, то новая карта. Особенно радуют кооперативные творения. Те, что предназначены для прохождения одним игроком. Ведь что стоит сделать число товарищей по оружию равным нулю и насладиться ураганом сингла. Вдвойне радует тот факт, что кооперативные миссии — как на подбор, ни единого сарнижа, все отборные корнеллады. В некоторых еще и задумка такая, что на голову операживает те идеи, которыми сами авторы успели наштамповать свое детище. Предлагаем вниманию вниманию подборку наиболее примечательного кадра увидевшего неслучаю.

1. Немало было **FPS**, в которых единичкой выступал жандармский десант. Холодное оружие маршала пекоты пользуется непревзойденной популярностью у всех разработчиков компьютерных игр. Но вряд ли вам удастся найти игру, в которой клиник можно было бы одурачить с той же эффективностью, что и в «Сэме». Один взмах — и талпа беззвучно разлетается во все стороны. Еще взмах — и вот уже вы вымываете в небеса, сброшенные рагами бычары.

Это называется баланс. А он в **SS** присутствует. Всем поклонникам феерических ми представим ознакомиться с новой моделью твари



**Элегантный банан**. Да еще и убойная сила наращена. Укол — сраженный желтым фаллическим символом (светиток валится, заны костями, на мостовую. Танцует все!

2. Из нововведений аддонализаторских карт нашего внимания удостоилась только одна. Не потому, что все остальные плохие, а потому, что это слишком хороша. **Serious Bowl [DM]**. Огромный Кользеи, в стенах которого имеются многочисленные проходы. Можно биться на арне, а можно углубиться в твинные недра парвала и подстеречь противника в одном из переходов. Но качественный дизайн — это только половина успеха данной карты. Вторая половина — очень красивые текстурирование. Небольшим числом тайлов автор умудрился так раскрасить карту, что прямо-таки глаз не оторвать. И не расстраивайтесь, что на комплекте лежит только одна **DM-карта**: все места под них отныне неожиданно вышедший мод. На следующем диске мы наверстаем упущенное.

3. Как всегда, отдельными пунктами расскажем о помещенных на комплекте картах для кооперативной игры. Первая из них — **Crazy Now [Single&Cooperative]**. Зарубежный товарищ по прозвищу **Bond** в очередной раз решил потрепать нервы всем проланин настоящим зверского мейнса. От арны к арне, от крайности к крайности. Монстры расставляются каждые несколько секунд, но расставлены они не обык. При приложении должно количество смехлики можно выносить все без изнания усилий. Вот только смехлики катастрофически не хватает даже старикам шстана. И уже постфактум обнаруживая, что можно-то было пройти комнату монного проща, стоило только ненного водуны. Несколько элитных решений с размерами монстров только подливает масла в огонь. Ритмика, голова которого терется где-то в облаках.

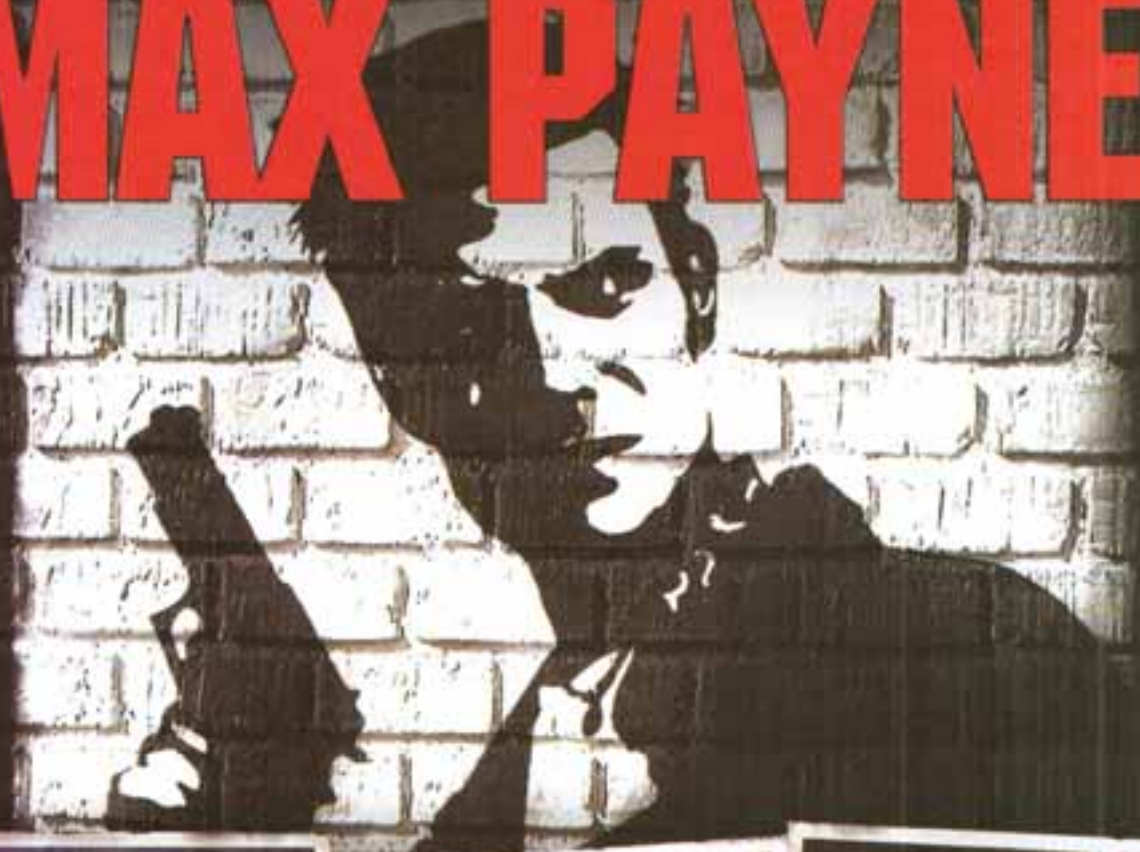
4. **Duum [Cooperative]** — просто добротный уровень для любителей пощекотать себе нервы. Множество узких переходов, из которых неожиданной толпой вываливаются монстры. При этом все должно и без изнания.

5. **Final Fight [Cooperative]** — аддонализаторская разработкой популярной аддонализаторской карты **Sam's Club**. Теперь вам представляется уникальная возможность покататься по двору с десятком друзей биоинжендера, которые заняты выдвигать емлвороне позиции и монотонно постреливают в вас из ракетометов. А уж когда с неба посылаются эскадрильи гарней, мало не приходится никому.

6. **Mission Of Mayhem [Cooperative]** — пожалуй, лучшая кооперативная карта из всех находящихся в наличии. Маленький шедевр большой игры. Представьте себе уровень, элегантно разбитый на две обшаренные территории. На одной вам противостоят монстры-гиганты. Быки, превращающиеся в зюле пать Самовых достов, горни гиганты, способные расколоть Слоуна. А вторая часть уровня — **Гулвер** в стране пилетиков. Вернее, Сэм в стране лимпупов. Миниатюрные бычки. Карликовые биоинженеры. Они вертятся под ногами, непытают. Большого труда стоит навалить в этих еврах оружие; они никак не хотят падавать в перевернутое прицела. Зато они палят с испорченной точностью. И все это на территории миниатюр-

НЬЮ-ЙОРК. НАД СЕКРЕТНЫМ АГЕНТОМ НАВИСЛА ОПАСНОСТЬ. И ОТСТУПАТЬ ЕМУ НЕКУДА!

# МАХ РАУНЕ



Max Payne, серия Max Payne, Bullet Storm и другие игры являются зарегистрированными товарными знаками Remedy Entertainment, Inc. 3D Realms и серия 3D Realms являются зарегистрированными товарными знаками 3D Realms, Inc. Bullet Storm, 2007, Take 2 и серия Take 2 являются зарегистрированными товарными знаками Take 2 Interactive Software, Inc. 1C является зарегистрированным товарным знаком 1С. ООО «1С.Мультимедиа» является юридическим лицом, зарегистрированным в Едином государственном реестре юридических лиц (ЕГРЮЛ) России. Все права защищены. Товарные знаки и/или изображения принадлежат своим владельцам. Take 2 Interactive Software, Inc. и Take 2 являются зарегистрированными товарными знаками Take 2 Interactive Software, Inc. Bullet Storm, 2007 и серия Bullet Storm являются зарегистрированными товарными знаками Take 2 Interactive Software, Inc. 1C является зарегистрированным товарным знаком 1С. ООО «1С.Мультимедиа» является юридическим лицом, зарегистрированным в Едином государственном реестре юридических лиц (ЕГРЮЛ) России. Все права защищены. Товарные знаки и/или изображения принадлежат своим владельцам. 1С.

## ЖДИТЕ В АВГУСТЕ



ного Нью-Йорка. Поувствуйте себе Кинг-Конгом Или, на худой конец, Годзиллой.

**7. TEMPEST Training Module (SP)** — личная разработка. Иначе и не называй! Огромный столб, подпирающий небеса. И вокруг него в облаках вьется спиральная песница. Вот только панятия верхняя отсутствуют как класс. Как бы вы ни стояли, затык вверх ногами, падать не придется. Автор довольно поиздевался над нашим вестибулярным аппаратом. Последний настоятельно сигнализирует о своей непричастности, но мозг отказывается верить. Играть и еще раз играть, затык бы ради того, чтобы понять, какие вещи можно проделывать с игрой при наличии воображения.

### #19. StarCraft: Brood War



1. Пятая ничем не применательных, но хороша продуманных skirmish/multiplayer карт: Remote Outpost, Rivalry, Showdown, Snow Bound и Winter Conquest.

2. Утилита SCM2.PG — позволяет сделать изображение всей карты с высоты полета батлкриулера, даже не запуская игру.

3. Таблица для Microsoft Excel с полнейшими характеристиками всех построек и юнитов StarCraft и Brood War.

4. Фирменный старкрафтовский шрифт в формате True Type.

### #20. Startopia

Только что появившийся редактор уровней в комплекте с планом для 3D Max.

### #21. The Sims



Множество самых разнообразных предметов домашнего обихода: полки для гаража, глянцевая мебель, автомобили, книжные полки, тубачки и балалайки, а также мечта идюота — золотой унитаз — и зит сезона — золотки! Плюс ко всему — набор очень симпатичных окешек самых различных стилей: от решеченных горельефов до витражей. А в виде бонуса всего за \$499.9 вы можете установить около входа модель охранника в натуральную величину.

### #22. Tony Hawk's Pro Skater II

Десятка новых парков, вернее сказать — трасс. Теперь вы можете в полной мере показать свое мастерство на военной базе, электростанции, стройке, складе радиоактивных отходов и в метро.

### #23. Total Annihilation: Kingdoms

Сavedog умела длительное время поддерживать интерес к своему продуктам благодаря грамотной политике в отношении различных дополнений. По-прежнему, ни одна компания не выкладывает в Сеть с такой завидной регулярностью дополнительные карты и юниты.

1. Два официальных сборника multiplayer/skirmish карт профессионального уровня. В первом, Kingdoms Celebrates Thanksgiving, всего две карты, зато во втором, Notable Architecture of Darden, целых семь. Плюс шесть отборных уровней, созданных фанатами игры.

2. Все когда-либо выходившие дополнительные юниты: Lighthouse, Spirit Wolf, Kamikadze Rat и Rolling Thunder Tower.

3. Утилита Unit Stats, предназначенная для детального просмотра характеристик всех юнитов этой игры.



### #24. Unreal

Совершенно незаслуженно мы забыли про старинку Unreal. Ведь для него тоже делаются карты (не только DM, но и для полноценной одиночной игры, со всеми сюжетом), причем очень активно. Согласитесь, ведь расправиться с ордой Скарджей или, скажем, пустить ракету громом по Титану можно приятнее, нежели гонять по пустой арене одинаковых ботов из UT. Вам, кто со мной согласен, настоятельно рекомендую посмотреть одну такую карту — Gate 2. Потрясающий сюжет, грандиозный дизайн, ничья не уступит



каждый дизайну оригинальных игровых уровней, и в чем-то даже превосходящий его. Есть, правда, там одно коверное местечко... Выпестелено изумите милошисся на компюте одиншоты, прежде чем приступать к прокаждению.

### #25. Unreal Tournament

1. Как обычно, три карты, одна другой краше: The Whorer, Inner Tangle и Anachronism DM.

2. Мутатор Zoom Into Gib — потрясающе гениальная примочка для моего и без того любимого мода. Всего-то добавляет к большой Into Gib своей пушке оптический прицел, всего-то... А сколько радости!



3. Мутатор Expert UT — вносит в процесс игры множество тонких, но в массе своей довольно ощутимых изменений. Так, например, при респауне вам сразу дают 100 пунктов брони, ни одна пушка теперь не может убить с одного выстрела, ракетница стреляет чаще, но не может выпустить по несколько ракет за один раз, а ридермер вообще уничтожен как класс. Для желающих есть возможность активизировать Grapping Hook — приемо как в классическом CTF.



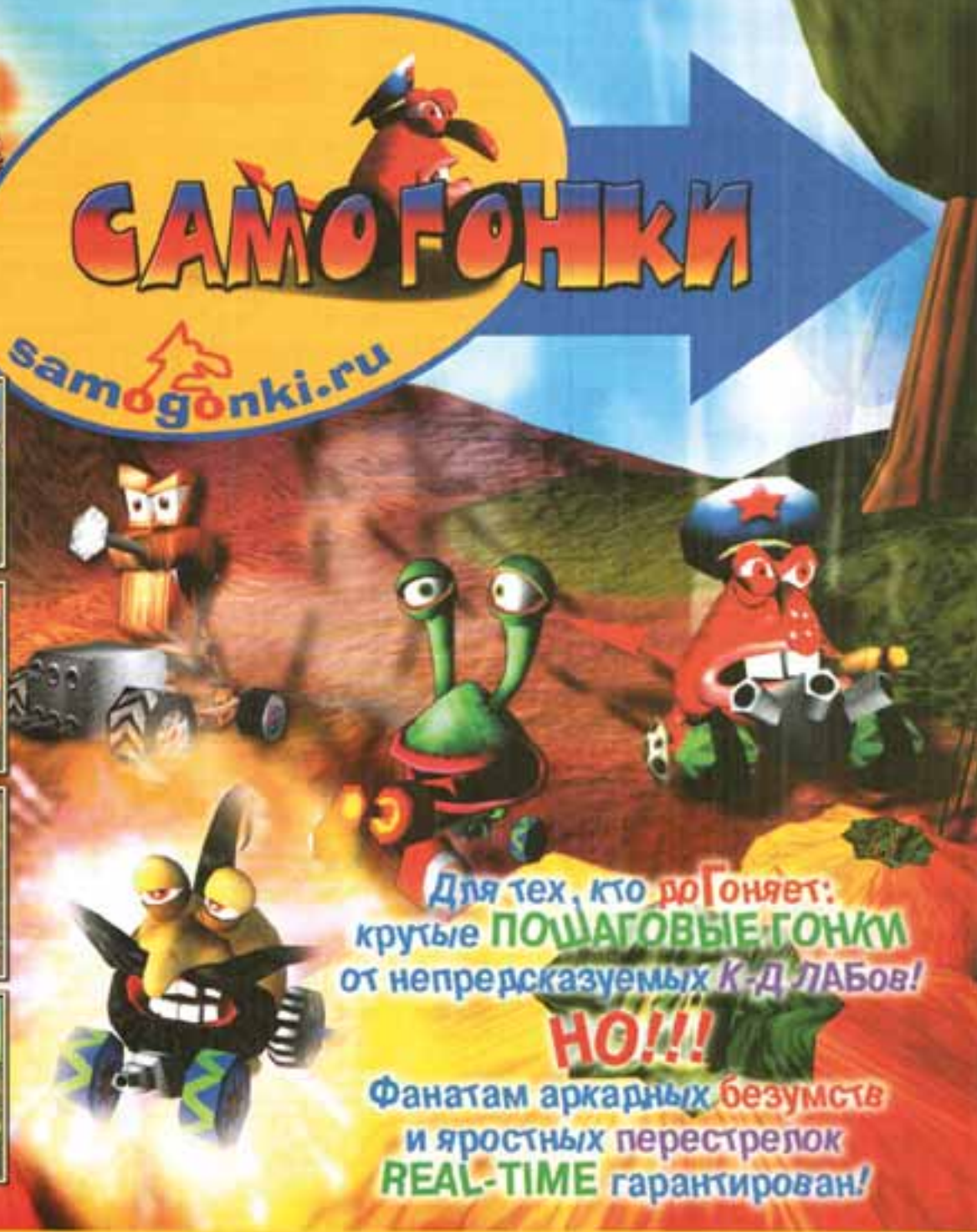
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

# 1C МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам условий закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123050, Москва, в/л 04, ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-92-07, Факс: (095) 281-44-07, ts@1c.ru, www.1c.ru

## САМОГОНКИ

самогонки.ru



Для тех, кто роГоняет:  
крутые ПОШАГОВЫЕ ГОНКИ  
от непредсказуемых К-Д ЛАБов!

### НО!!!

Фанатам аркадных безумств  
и яростных перестрелок  
REAL-TIME гарантирован!



# ЖДИТЕ ОСЕНЬЮ



**Дополнение к  
"Игровой Зоне"**



Мад Хелосиде для Doom2 (по мотивам АУР). Казалось бы, АУР вышли более года назад... Но Интернет-серверы продолжают выдать черным, отпущенным десантником, а экранчик все так же



некто наводит свои ослепшие срудия в блестящем черном интеллектных Бестий. И как только DM-карта несколько жовк, до и самое выводит все новые и новые, фанаты продолжают творить. Группа ребят из солнечного забугорья, собравшись с мыслями, произвела на свет **тотальную конверсию** старинки Doom — **Хелосиде**. Произвели догадаться. В роли главных противников — милосердные злиенцы во всех стадиях развития. От зинчанки до катки. Хватайте заломат звездной пелюхи (оружие пол-астыа изменено) — и вперед. И пуской вас не смущает тот факт, что творки грут коз все шалей. На каждую шель у нас найдется со гронате, на каждую дуренку — по филосо.

**Дополнение к  
"Игровой Зоне"**



Гтинмоте аркада с незамысловатым изданением **Вегг** — в своем роде омулятор бармена, требующий гавкосты ружь и выливиносной

реакции. К стойке времени от времени пододает элементы, каждому из которых нужно своевременно отправить кружку пива. Некоторые элементы выливают по одной кружке. Другие — по несколько. За разбитые кружки и не обслуженных посетителей дают штрафные очки, постепенно нарастает скорость игры и все больше прибывает элементов.

Графика очень амплитная, рисованная, прямо как в старых квестах. Управление, к сожалению, только с клавиатуры.



шебник, способный свободно путешествовать по разным мирам и измерениям. Шиннок в Небытине под негодом тонкого владельца Люцифера. Он заключил с Шинноком сделку: за помощь в уничтожении Люцифера и

в лоботе Шиннока из Небытия Куан Чи получит власть, когда Шиннок окончательно покинет Небытину. Внимание: игра содержит **ненормативную лексику**. Редакция не несет ответственности за содержание текста данного игрового продукта. И предупреждает: если вы не уверены в своей психической устойчивости и переносимости экстремальных проявлений «великого русского», то лучше не запускайте данную игру на своем компьютере.

2. Карта Oil Dragona для Warcraft II от dEeP\_dArk — в центре карты есть золотой рудник (200000) на острове, кто им владеет, тот и рулит. Но помните, что для производства драконов нужна нефть. Суть названия раскрывается, как только вам удастся козвестить Гнездо Дракона.

3. Карта Vengeance of angels («Месть ангелов») для HoMM3 от Il-Uho — двухуровневая карта приного наполнения. Сюжет — на русском.

4. Карта для HoMM3 от Федора Руканова — предельно простая карта (увы, не слишком удачная, но посмотреть можно) с «мудренными сюжетом».

5. Предлагая вашему вниманию при-сланный нашим читателем Иль-Ухо сейте к Icewind Dale: Heart of Winter с полностью укомплектованной партией, состоящей из героев 30-го уровня.

**Дополнение к  
"Игровой Зоне"**



Подарок как для фанатов Heroes III (для них же карта), так и для любителей JA2 — карта Омерта.

**Работы наших читателей**

1. Mortal Kombat Quest: Episode II — оригинальная разработка нашего читателя Spiretrea. Текстовый квест по мотивам серии игр Mortal Kombat. «Куан Чи, бродячий вол-

**ДЕМОБЛОК**

Составитель "Демоблока" —  
Святослав Торки (torick@igromania.ru)

**Демо-версии**

В этом номере на компакт-диске вы найдете: **Bkex II, АкуШоке, Kombat Kars и Hatelul Orit**, а также, возможно, **Project Eden, Hatelul Orit и Conquest Frontier Wars**.

**Патчи**

Внимание! Подробное описание каждого патча вы сможете прочесть на компакт-диске.

**Baldur's Gate 2: Shadows of Amn**

Версия: Patch. Рейтинг: 4 балла

**Black&White**

Версия: 1.100. Рейтинг: 5 баллов

**Kohan: Immortal Sovereigns**

Версия: 1.1.0. Рейтинг: 3 балла

**Legends of Might&Magic**

Версия: 1.1. Рейтинг: 5 баллов

**Max Payne**

Версия: 1.01. Рейтинг: 4 балла

**The Settlers IV**

Версия: 1.10.908. Рейтинг: 4 балла

**The Typing of the Dead**

Версия: Patch. Рейтинг: 1 балл

**Торика**

Версия: 1.03. Рейтинг: 3 балла

**Operation Flashpoint**

Версия: 1.10. Рейтинг: 4 балла

**Рейтинги патчей**

**Единица** — бессмысленный патч, который совершенно не нужен (также у нас вы увидите редко); **двойка** — патч имеет узкую направленность либо крайне низолозимки; **тройка** — ред исправлений средней степени критичности, ставить по желанию; **четверка** — важнейшие доработки, совершенно необходимо возлу игру с ним познакомиться; **пятерка** — вполне исправлений патч добавляет нечто полезное (например, новую кампанию). Учитывается также соотношение **любимых патча и его полезности**. Плюс заметить, что по отношению к количеству игры самые хорошие патчи — с рейтингом единица (жарда править патчи нечего — это хорошо) и пятерка (бесплатные бонусы — это всегда классно).

**Трейнеры**

Общие для всех трейнеров: запустите игру, выйдите на какой-нибудь уровень, после чего нажмите Alt+Tab, запустите трейнер и действуйте по обстоятельствам.

**Diablo 2: Lord of Destruction** — редактор персонажей в сохраненках от аддона к Diablo 2.

**Fallout Tactics: Brotherhood of Steel** — редактор сохраненки с упомянутой в заголовке игре. Редактирует файлы \*.SAV

**Imperium Galactica 2** — трейнер, дающий крупную сумму денег (\$100000000), 10000 населения и включивший режим отладки.

**Max Payne** — сохраненка на финальном уровне (там надо всего лишь подстрелить металлическую базу). Открывает также два дополнительных уровня.

**StarTopia** — файлы, которые следует положить в директорию с игрой. Тогда вы получите по 9.999.999 единиц энергии на каждом уровне.

**Summoner** — трейнер с двумя опциями: неубыточные и бесценные спешлпитчи.

# Затерянный Мир 3



Есть: страна большая, враги рядом.

Требуется: правитель с желанием работать.

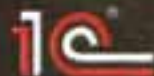
Круглосуточно. Зарплата сдельная, часть - натурой (шнапс, сигары, шнапс, пирожные, шнапс, шнапс, шнапс).

Предложения по почте: [mir3@snowball.ru](mailto:mir3@snowball.ru).



**ИГРУШКИ**

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



**snowball.ru**  
лучшие игры по-русски



«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР»



«ОКЕАН ЭЛЬФОВ»



«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР 3»

# DEATHMATCH

## UNREAL.XAOS.RU

Наше сотрудничество с [Unreal.Xaos.Ru](http://Unreal.Xaos.Ru) успешным образом продолжается, и на ваш суд представляется очередная серия карт для *Unreal Tournament*, снабженная профессиональными рецензиями от сотрудников сайта. Подробности — на компакт-диске.



[Unreal.Xaos.Ru](http://Unreal.Xaos.Ru) — отечественный сайт, посвященный играм на уникальном движке *UnrealEngine*. Здесь вы найдете профессиональные tutoriales для обучения основам редактора уровней *UnrealED*, много интересных статей, большой выбор новейших дополнительных уровней для *Unreal Tournament*, а также и многое другое — обои для рабочего стола, адреса игроков серверов в Интернет, свежие новости, дополнительные уровни, последние модификации, скриншоты и так далее. Адрес сайта: <http://unreal.xaos.ru>.

## Quake III: Arena

### Моды

*Jailbreak: Prisoners of War* — модификация модов *Prisoners of War* и *Jailbreak*. Две команды играют на специальной карте с "тюрьмами", куда попадают застреленные игроки. Если вся ваша команда оказывается за решеткой, вы проигрываете. Кроме по команде можно из

парем освободить, отыскав на карте специальную кнопку и нажав ее. Значит, пока на свободе находится хоть один игрок из команды, есть надежда на победу.

Из особенностей: исключительно тупые боты. Значит, на одном компьютере не поиграть.

## Unreal Tournament

### Моды

*Bad News* — на месте убитых игроков возникают прозрачные манстры из *Unreal* и пытаются наказать убийцу. Крутана появившегося монстра зависит от рейтинга игрока на момент гибели. Скажем, за бойца со статусом *Godlike* будет мстить сам *Warlord* Смельчак, заведшему какого-нибудь монстра, полагается награда в виде нескольких фрагов — в зависимости от крутизны застройки. Игра идет крайне напряженная и интересная; рекомендуем.

*Bully Bomber* — *Flak Cannon* заменяется на известное лишь в узких кругах оружие *Bully Launcher*. Которое выстреливает, пардон, кролика, у которого на того самого места торчит знаменитое шашка. Кроме в панчик скачет по уровню, норовя долбить какого-нибудь человека и взорваться вместе с ним. Оборвать жизнь кролика можно и до того — с помощью альтернативного сна. В общем, все довольно и приятно. Кролика и трепещущее в расчет не брать.

*Rocket Jump Enabler* — все очень просто: теперь в *UT* можно делать ракет-джамп. Шесть ракет себе под ноги — и можно запрыгнуть на любое препятствие, выпрыгнуть из любой во-

душки, в конце концов, просто покрасоваться. Высота прыжка, как и получаемые повреждения, — величины настраиваемые. При желании можно сказать, как саранча, даже не заботясь о сборе аптечек. А можно наоборот — подпрыгнуть, как дряхлый дед, и умирать от одной ракеты.

### Скинны

Коллекционером скинов посвящается. Простым игрокам тоже посвящается. Это для загрузки четыре скин-пака и подборка заманчивательных скинов для модели *WarSow*. Желая продолжить — милости просим в *Deathmatch*, раздат *UT*-новостей. Там есть выделенная ссылка на коллекцию в восемь сотен скинов.

## Counter-Strike

Как обычно, подборка скинов, иллюстрирующая тактическое руководство Дэниса Гурова. На этот раз разборку подверглись карты *de\_cbble* и *de\_vegas*.

## Клубные новости

Финальные демки с *Russian Qualifying Event* — своего рода отборочного тура, победители которого поехали в Лондон на *ELSA CPL European Championships*. В этот раз вы сможете посмотреть повидки в *Quake 3*, в частности, как первый состав команды *c58* выиграл в *Q3 Teamplay* у второго. На следующем компакт вы сможете увидеть продолжение: демки, записанные в *Counter-Strike* (сейчас они, прорев наше горячее желание, на компакт не поместились).

# ПО ЖУРНАЛУ

## Rulezz&Suxx

Наша серия-галерея картинок из собранных в разделе игр идет, как обычно, на компакт. Можете полюбоваться, так создать, непосредственно, на нем проработать в виде типографской краски.

## Вскрытие

### Статья "Вскрытие Half-Life: Blue Shift"

*QPed* — программа для просмотра \*.pak-файлов для игр на движке *Quake* и *Quake 2* (в частности — *Half-Life*).

## Интернет

### Статья "Позвони мне, позвони..."

Предлагаем вашему вниманию пять наиболее продвинутых клиенток. Пусть ваш вход в Интернет будет безоблачным: *Advanced Dialer*, *Alief Dialer*, *BOB Connect*, *E-Type Dialer* и *Flexible Soft Dialer*.

### Статья

### "Бесконечная история Redmoon"

*Redmoon Online 265E* — онлайн-ролевая в лучших традициях *Ultima Online* и *Diablo*,

собранный налетом *Fallout* и толстым слоем аниме (*Final Fantasy*). Обладает отличной графикой и увлекательным сюжетом (2 года реального времени). А главное — совершенно не требует оплаты! Возможностей — море. Это настоящая жизнь, пусть и немного условная.

### Интересное в Сети

Программа *3DMeNow Lite* позволит вам самую обычную плоскую фотографию перевести в трехмерное виртуальное изображение практически живой головы. Утилита *bioPlayer* позволит просматривать «черепашку», ну а подборка уже готовых моделей наглядно продемонстрирует, как нужно делать настоящие шедевры трехмерных «чашанов».

## Железный цех

### Статья

### "Intel QX3 Computer Microscope"

Ролик, на котором запечатлена агония молги, неудачно пролетающей мимо нашего вебмастера в период написания Дедой Федором статьи, название которое грядет выше. Агония изучали и протокалировали с

помощью микроскопа *Intel QX3 Computer Microscope*.

## КОДЕКС

Предлагаем вашему вниманию трейнеры к таким популярным играм, как *Alone In The Dark 4*, *Anachronox*, *Operation Flashpoint* и *Starpoint*.

## Матрица Плюс

### Статья

### "Редактор Operation Flashpoint"

Исходники пробной версии, описанной в статье.

## Самопал

*RPG-studio 0.2.76* — претензионный пакет быстрого создания RPG-игры. Хотя проект и находится в состоянии разработки, кое-что показать он уже способен.

*RPG Maker 2k* — утилита позволяет с легкостью создавать собственные RPG методом редактирования карт, добавление на них персонажей и описания всех переключателей. Есть возможность подключать собственные наборы тайлов и

персонажей, нарисованные в формате PNG.  
**RTF для RM2k** — необходимые библиотеки графики, музыки и звуков для RPG Maker 2000  
**Документы для RPG Maker 2000** — несколько полезных документов по работе с RPG Maker 2000.

## Территория разлома

Статья «Работа с Fruity Loops 3»

Демо-версия Fruity Loops 3.0, в которой недоступны некоторые функции и нет возможности сохранения композиций в .wav. А также статья по трекеру, опубликованная в 12 номере «Маники за 2000 год».

## Вне компьютера

Advanced Dungeons and Dragons

Мы продолжаем публикацию модулей из вселенной Forgotten Realms — Kara-Tur (The Eastern Realms). Это место сваяно земными восточными традициями, культурой, народом, единоборствами. Естественно, что все дисциплины и характеристики "восточных" героев опи-

сываются соответствующими способами. В этот раз вы найдете на компакт модуль Test of Samurai.

Вы начинаете в древнем монастыре, где вас обучали восточным единоборствам. Пройдя нелегкий путь, вы должны найти таинственное место Ки, где творится что-то странное... Test of Samurai продолжает сюжет модуля Ronin Challenge, выложенного на прошлом номере.

### Magic: The Gathering

В блоке по Magic: The Gathering вы обнаружите наборы правил и дев-листы колод-финалистов проходивших серьезных турниров. Вообще-то в мире "Мэгни" пока еще (на момент подготовки номера) летнее затишье, так что и порадовать вас по большому счету, особо нечем. Но уже в следующем номере ждите много нового.

### Warhammer

Начав публикацию статей по Warhammer, мы вместе с тем привлекаем к делу мощности компакта. Как известно, для Warhammer легкой редакции существовала книжка Dogs of War, содержавшая всю не-

обходимую информацию для создания армии новичков и интересная уже хотя бы тем, что играющий получал возможность конструирования войско из представителей различных рас. То, что мы выкладываем на компакт, это конвертация Dogs of War под формат новейшей шестой редакции Warhammer (кстати, теперь "Псы войны" стали называться Regiments of Reklown). Формат — pdf. В двух файлах содержится вся информация, достаточная для того, чтобы, разжившись фигурками (для тестовых партий можете хоть мелко нарезанные MTG-шные карты использовать, оно без разницы), сесть и начать играть. Особенно будет интересно тем, кто прошел компьютерный Warhammer, Dark Omen.

### Эпоха биты

По настольной стратегии "Эпоха биты" сейчас появляются различные новые наборы, графическую информацию по которым вы сможете посмотреть на компакт. Там же содержится и указания, в каких наборах что содержится.

# МОЗГОВОЙ ШТУРМ

## Конкурс по Counter-Strike

Конкурс по многочисленным просьбам, от которых пули и дошли наши почтовые ящики, продлен до 15 октября. Радуйтесь. И смотрите новые карты, присланные на конкурс. Играйте, оценивайте, пишите нам о своих впечатлениях... Многие карты — по-настоящему классные. Журн конкурса уверено, что они

будут оценены вами по достоинству, а также выше и ниже.

## Wallpaper-Штурм

Объявленный некоторое время назад конкурс "Wallpaper-Штурм" вступил в свою активную фазу развития: омастеренные читателями обои приходят каждый день (а также по утрам, ночью и праздникам). Мы выкладываем

на компакт первые десятки пришедших обоев. Оценивайте!

## Скринтурсы №09 на CD

Как обычно: девять картинок, готовых бросить вызов вашему знанию о компьютерных играх. Смотрите, вспоминайте, думайте, отгадывайте, присылайте ответы, выигрывайте!

# ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

## ИнфоБлок

Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator в невидимых целях и инструкция по установке модов и демо для "Deathmatch".

## Софтверный набор

(Ведущий раздела: Светослав Торик)

Вполне очевидно, что в первую очередь на компакт идут старые знакомые Magic Trainer Creator и Magic Suitcase. Далее — по списку.

**Desktop Games** — очень прикольная вещь. Вы выбираете средство умножения и начинаете в прямом смысле ломать свой Рабочий Стол!

**English Words** — программа, созданная для обучения английскому языку. Сделана она на манер теста: есть слово и четыре варианта перевода. Ваша задача — выбрать правильный.

**Эмулятор Интернета** — если у вас вдруг отключили Интернет, эта программка позволит его временно заменить. На полном серьезе!

**Гадания** — программа, основанная на трех видах гадания. Текстограммы, кабалистика и сонник. И все это — в одном дистрибутиве.

**Перекодирующая URL** — утилита, которая автоматически перекодирует линк, набранный в русской раскладке. Например, [www.igromania.ru](http://www.igromania.ru) превращается в [www.igromania.ru](http://www.igromania.ru).

**Visual Basic 6** — необходимые для работы многие прилагаемые файлы динамических библиотек Visual Basic.

**Планы для Winamp** — учитывая небольшое количество софта на данном номере, мы решили собрать подборку из нескольких наиболее полезных планов для Winamp.

**DivX Codec** — кодек, необходимый для проигрывания файлов MPEG-4. Мы выложили его на прошлом компакт, но забыли вас об этом сообщить.

**Плос**, как обычно, очередная партия обновлений для DUN по компьютерным играм.

Более подробное описание программ и утилит смотрите на компакт-диске.

## ДРАФТ

В директории /DOCS на компакт в формате RTF лежат наработки всех текстов, которые пошли на компакт. Если вдруг обложка у

вас не запускается или чрезмерно глючит — ищите там подробности по установке и вообще развернутые описания всего того, что на компакт находится.

Для вашего удобства все разделы на компакт организованы крайне логично и в соответствии со структурой рубрики "CD-Мэгни". Если вдруг у вас что-нибудь не заводится — разобраться в директориях не составит труда.

Редактор рубрики "CD-Мэгни" и компакт-диска: Геймер.

Редакторы "Игровой зоны": Алексей Кравчук и Геймер. Составитель "Дневника" и "Софтверного набора": Светослав Торик.

Программирование компакт-диска: Денис Волков aka Дюнас. Дизайн обложки компакт-диска: Илья "18." Галев.

В подготовке комплекта принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "Игромэгни". Вторая половина оказывала моральную поддержку первой.

## Archangel

Жанр: 3D Action • Издатель: FishTank  
Interactive • Разработчик: Metropolis  
Software • Похожесть: Tomb Raider, Vampire  
The Masquerade • Системные требования:  
Не объявлены • Мультиплеер: Нет  
Дата выхода: Весна/лето 2002 года

Не с какой библейской, священной титло-сборниками и явленной рыбой история "Архангела" никак не связана... Ехал себе наш герой, Майкл Транвисак, кородей зниней ночью с жа-



Archangel

ной на машине да слушал контри. Вдруг слышка света, срежет металла, танковое стекло сылется за шноргал — и жизнь проливает пред глазами вперемешку с густой кровью.

А после — тьма да тишина. Сельков ДПП.

Дальше начинается 3D Action от третьего лица (с возможностью переключения на первое) в атмосфере мистического ужаса. Майкл должен пройти через огонь, воду и медные трубы трех эпизодов: театрального, мифического ужаса и интерлюдия с зловещими фантазиями. Вотник как *Conky 17*, в предстоящие кошмары верю без труда. Смысл мейнлея трансакшен — победить в драке. Но сотрудники *Metropolis* очень обижены, когда на деле сравнивают с *Blade of Darkness* или, чур неки, *Tomb Raider*. Как заехали в сюжет интервью Марии Дрюс, "мы хотим набекать стилизованный с ардами злобных существ, массовые отток на мирок. Напротив, игрок должен будет искать альтернативные пути к победе — например, комбинации различных типов оружия, которого нам, уж поверьте, нечем изобилует предостаточно". Не вижу ничего особо альтернативного в пути к победе через комбинирование оружия, но Мария, наверное, держит туза в рукаве.

А мне остается лишь добавить, что разработчики в *Metropolis* даже обещают ответить всем требованиям современной игровой эстетики: а проанализировать геометрию и логичной графике взамен на плечи компании *Soft Image*.

## Die Hard: Nakatomi Plaza

Жанр: 3D Action • Издатель: Sierra Studios  
Разработчик: Piranha Games • Похожесть:  
Project IGI, Counter-Strike  
Системные требования: PIII 300-330, 64-  
128Mb • Мультиплеер: Нет Дата выхода:  
Осень 2001 года

Изначально *Die Hard: Nakatomi Plaza* планировалось как бесплатный аддон к *Half-Life*. Но, заключив контракт с *Gox Interactive*, а *Piranha Games* поменяли данжок на *3DReal* и переориентировались на создание полностью автономного продукта. Если предыдущие серии *Die Hard* — *Trilogy 1* и *Trilogy 2* — были далеки от реалистичности, то последние, напротив, старается выбрать в себе как можно больше деталей оригинального фильма (это не знает — "Крепкий орешек" с Брюсом Уиллисом) и тем самым осложнить и разнообразить

нашу единственную жизнь битва за эту жизнь происходит в недостроенной сорока-

этажном офисном здании: террористы захватили заложников, заминировали несущие части конструкции и носят слома голову в лонская нос. Нашей задачей будет не только отстрел бандитов, но и спасение людей, поиск и обезвреживание

бомб, ну и, конечно, личное участие в многочисленных скрытых сценках, знакомых по кинокартине. *Swatfish* — так можно окрестить жанр игры в офисном здании не бывает ничек с оружием, и поэтому придется много прятаться и быстро убегать, особенно на первых порах. По мере продвижения фильма к закатке нашего героя добавятся: *H&K MP5*, *9-миллиметровая "Baretta" 925*, фанаты и кусачки — не зубами же провада перегрызать. О других "игрушках" создадим сама модель.



Die Hard

Цель всей игры — убить Ганса Гробиера, лидера террористов. Впрочем, по сюжету к моменту долгожданной встречи он окажется единственным живым бандитом в здании. Кроме него в твоих комнатах и узких коридорах нам встретятся его подручные: Карла, Марк, Генрих и Ули, не считая безымянных головорезов. Освобожденные заложники будут, по возможности, помогать Джону (Джон Мак-

Die Hard



Клейн — герой Уиллиса в фильме) — как, например, Лоуэл, который поможет ориентироваться в здании. Террористы будут "отключаться" на шум и выстрелы, использовать окружающие предметы в целях обороны,



Die Hard

при необходимости отступать и даже заначать изменения в интерьере комнат. Кроме того, разработчики собираются задействовать такой нетипичный для шутеров параметр, как "мораль". Это значит, что если вы в прыжке выбьете два *headshot*'а подряд, оставшиеся террористы, скорее всего, обратятся в бегство. А если промазаете о строгой субординации в их рядах и свалите "офицера", смятение будет полным. Превосходно. Но когда вас закинут в углу и поставит заглохнет под шквальным огнем противника, "мораль" начнет работать уже против вас: начнутся промахи, скорость бега снизится, да и враги обнаглели и навалеют в полную силу. Другой показатель — "выносливость" — не даст вам бегать и исполнять прыжки в течение трех часов без передышки. Придется, как это ни неприятно, рассчитывать силы.

Игор. проект получается недурен и в плане графики, и с точки зрения достоверности и реалистичности. Директор *Rainfall Games* **Брайан Экман** заметил в интервью: "Чтобы модернизировать возможности геймплея, мы решили не использовать в игре фактор времени. А отказавшись от нелинейного сценария, мы смогли перенести до 60% содержания фильма в игру!" То есть обилие архитектурных изысков, туловищ совещаний и мебели — не что иное, как попытка скрыть от нас очевидное: мы бежим по "трубе", так в любом Half-Life. Что, впрочем, недостатком не является. Это, уважаемые, точно что интересное кино.



Сенале присутствуют заклинания основных магических направлений числом около сорока. К сожалению, после десятилетнего отдыха в царстве теней бедолажка помнит отшибло, и он не может вспомнить большинство заклинаний. А служба не ждет бат и приходится вспоминать забытое в бою, попутно наращивая транзактные показатели.

Как и раньше, выбран класс персонажа из ряда предложенных, в ряду этом встречаются личности и вовсе уникальные, вроде *Elesufoneg* (палач, если по-русски. А вы как думаете?). Также можно будет выбрать стартовое оружие, о котором чуть подробнее.

Воша полков, пана или мич имеют собственный характер, ряд показателей и свои цели в этом мире. Что-то вроде Рингола Меню Корума по М. Муркоку. Клинок может оказаться предателем, который против вашей воли неожиданно проинит горло вашему лучшему другу. Но он окатит вас энергией и сам направляет руку, ежасил силы не исходит. Вот, собственно, и все. Игра будет рассчитана примерно на 50 часов логично до снаряжения, магии, оригинальной музыки и скрашеней в 800x600.

тенант британской разведки (SOE) Гарри Бристоль, во главе группы направляется в неприступный тыл для проведения диверсионных операций. Всего планируется 20 миссий и 9 компаний, которые будут проходить в странах Западной Европы и Северной Африки. Каждая компания состоит из нескольких миссий, от выполнения каждой из которых зависит условия всех последующих миссий данной компании.

Наша диверсионная группа состоит из четырех бойцов. Лидером управлен являю мы, а командование коллегами по отряду осуществляется в тактическом режиме и с помощью детальной карты. Из транспорта солдаты смогут использовать военные джипы, танки и даже самолеты. К командным миссиям добавится ряд заданий класса "Одинокий волк", в которых главный герой — то бишь мы — будем сражаться, так сказать, соло. Зато в некоторых других

## Gorasul: Legacy Of The Dragon

**Жанр:** RPG • **Издатель:** JoWood Productions  
**Разработчик:** Silver Style Entertainment  
**Похожесть:** Diablo, Baldur's Gate, Icewind Dale • **Системные требования:** PIII 300, 64Mb • **Мультиплеер:** Не объявлен  
**Дата выхода:** Сентябрь 2001 года

Ничем не примечательная изометрическая RPG в стиле *Baldur's Gate* была представлена фирмой *JoWood* на E3. Рассчитывая на устойчивую аудиторию, она отличается от своих предшественников разве что парой вытрав-



ный примечек. Все те же бесконечные битвы с орданн попустороннего зверья, поджидющего на пути выполнения квестов или поновок очередного дослеха. Главный герой — надменный с простым русским именем Розондас, выкованный Драконом, был по достижении совершеннолетия зачислен на службу к богам. Перед ним была поставлена задача: борьба с нечистой и чертовоиной, насчитывающей в своем составе более 60 различных представителей. Бог избрал Розондаса своим эмиссаром на земле по очень простой причине: падушамале на протяжении многих лет драконье дыхание придало нашему герою нечеловеческие способности и качества — олен и лова, может лезть на раз, огнемом слегка подмигивает и много чего еще. В его боевом ар-



миссиях с группой смогут временно присоединиться до шести NPC.

Можно планировать состав группы и попол-

нить ее, но только в перерывах между миссиями, причем Гарри заменить нельзя. Любой из разведчиков имеет несколько базовых характеристик: физическая сила, меткость, смелость и скорость реакции, а также ряд уникальных навыков: опыт вождения, умение обращаться со взрывчаткой, слесарный талант и т.п. С боевым опытом навыков и характеристики будут расти, но ряд индивидуальных показателей вы изменить не сможете. Став ветераном, бойцы смогут самостоятельно вести бой; оборонять участок территории, прикрывать вас и друг друга; вести огонь по неживым целям, брать пленные и даже, при необходимости, ломать двери и мебель. А благодаря технологии *Mobile Carbine* — реалистично двигаться, активно жестулировать и корчить рожи.

Графический движок игры по имени *LS3D*, если верить скриншотам и влиятельным увеличенным заголовкам изданий, творит просто чудеса и переплюнывает сам *Flashpoint*. Модели включают в себя до 150000 полигонов — несомненно потрясающая цифра даже для человека с раско-

## Hidden & Dangerous 2

**Жанр:** Combat Simulation • **Издатель:** G.O.D. • **Разработчик:** Illusion Softworks  
**Похожесть:** Hidden & Dangerous, Rainbow Six  
**Системные требования:** Не объявлены  
**Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть  
**Дата выхода:** Осень/Зима 2001 года

Вышедший два года назад симулятор боя *Hidden & Dangerous* получил немало оценок и — совершенно заслуженно — встал в один ряд с такими монстрами жанра, как *Rainbow Six* и *SpecOps*. В *Illusion Softworks* решили, что настало время выпустить продолжение.

Как и раньше, действие игры происходит во времена Второй мировой. Главный герой, лей-

ванным воображением. Разные материалы имеют разную ударопрочность и пулестойкость, а само оружие, повинаясь реалистичным законам физики, имеет ограниченный радиус действия — пули летят по параболе и постепенно теряют скорость. Техника и строения подвержены тотальному разрушению. Может, это возродится *Dreadland*?

## The Druid King

**Жанр:** RTS • **Издатель:** Не объявлен  
**Разработчик:** Nominant Games  
**Похожесть:** Total: The Burden of the Crown, Warcraft  
**Системные требования:** PIII-300, 64Mb • **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть • **Дата выхода:** Зима/весна 2002 года



The Druid King

Создатели «Царя» (Total: The Burden of the Crown) готовят запускать на наземной колесе новую RTS. Мир фэнтези оставлен в стороне, и все взоры устремлены на порабощение Римом варварской Галлии. Оберки с чудо-отварами не планируются, зато друидов и крупномасштабных бои будет предостаточно. Игровой движок позволяет запускать на карту до пяти тысяч юнитов, что, как показал «Царь», может отрицательно сказаться на геймплее: тогда недалекий AI без перерыва посылал войска в «суицидальные атаки», даже не пытаясь подполить они. В *The Druid King* разработчики обещают представить скрытый AI, работающий, так сказать, не хуже человеческого мозга. Сказочки.

Можно будет воевать за обе стороны — Рим и Галлию. Галлы сильные и быстрые, их воины сильны духом, как, впрочем, римляне своим вооружением и дисциплиной. Суммарно у обеих армий около 55 видов солдат, каждый из которых может обучаться. Стоит воину попасть в передулку, он сразу же смекает, как лучше обратиться со своим снаряжением: скажем, копьемосом, обучаясь владению щитом, увеличивают навык обороны. А галльская пехота, вооруженная топорами, со временем

получает преимущество в рукопашной. Еще в армии имеется по несколько героев, которых можно поставить начальствовать над частью армии. Они будут сами атаковать, отступать и отдавать приказы к построению. От вида формации зависит боевые показатели войск. Так, например, в «блоке» солдаты вдвое лучше защищаются.

Какое, спросите вы, отношение имеет ко всему этому название игры? Дело в том, что у галлов есть хорошие друзья — друиды, которые своей магией и задают тон всему происходящему, кастуя заклинания различной степени разрушительности или оздоровительности. Со стороны оппонента примерно тем же занимаются римские священники. Вероятно, дабы не скатываться к тривиальной «магии», разработчики решили просто заменить ее на показатель «здоровья». Это означает, что любой римский или галльский колдун должен пожертвовать свою кровь, чтобы скастовать заклинание. Пакуда кровь течет из жил, колдовство



The Druid King

работает. Как только волшебник закончит ритуал или умрет — его колдовство развевается в эфире.

Еще на доработанной стадии продукт выглядит морально устаревшим. Замысел можете оценить и сами, и скажи про графику. Пусть фигурки воинов, неплохо анимированы, но выглядят они примитивно. Ландшафт треммерен, но земля покрыта квадратиками текстуры. Несколько улучшит положение необходимость регулярно кормить войско (вернее как должно добавлять интереса) и двукратный zoom. Но зачем нам этот суррогат, когда у нас будет рафинированные *Warrior Kings*?

## Zanzarah: The Hidden Portal

**Жанр:** Action/Adventure • **Издатель:** THQ  
**Разработчик:** Funatics Development  
**Похожесть:** Indiana Jones: The Infernal Machine, F.A.K.K. 2 • **Системные требования:** Не объявлены • **Мультиплеер:** Нет  
**Дата выхода:** Весна 2002 года

Бродячка в антураже симпатичного треммерного фэнтези-мира в сочетании с блеклым магическим мордобоем некоторым его обитателям. Чудесный мирок Занзара, о котором идет речь, служивший пристанищем для некогда выселенных с Земли таблица и фей, поставлен под угрозу порабощения злом. Единственная надежда на спасение — девушка Эми с Земли, носи-



Zanzarah

тельница тайны перехода между мирами. Путешествуя по Занзаре на своих двоих, она изучает жизнь магических существ, выискивает в тайны волшебства, пытается помочь умуженным и озабоченным решить их насущные проблемы. А тут — еще и целый мир предстоит спасти...

Триллерный акцент сделан скорее на созидание мира и выполнение несложных квестов, чем на файтинг и акробатику. Приятная архитектура, цветущая там и сям флора, качественные текстуры, радужные пиксы — глаз радуется. На драку особо не тнет, да и сюжет предусматривает скорее обучение магическим искусствам местных жителей, нежели прямое личное вмешательство. Похоже, что магия будет использоваться куда активнее кулаков — двенадцатилетняя девушка в роли инструктора по тайскому боксу смутится диковато. ■



Zanzarah



# ЧЕРНОКНИЖНИК



RPG

Вы единственный,  
кто получил  
от незнакомца  
письмо,  
и отправляетесь  
в путь с целью  
помочь прекратить  
войну и освободить  
людей от деспотизма  
Чернокнижника Цаца

- На протяжении всего сюжета вы сможете проходить через 5 континентов и биться со гордыми деревьями, и подремонд они не будут просто ждать. Они будут охранять свою территорию и охотиться на Вас и расставлять ловушки.
- Более 100 видов монстров созданы, чтобы Вас убить!
- Высокое разрешение, оптимизированная графика и 3D эффекты переносят Вас в волшебный мир «Чернокнижника».
- Уникальный художественный стиль и сюжет у ботом: они видят, думают, и действуют подобно реальному игроку.



©2001 «РуссоБит-М». ©2001 Avalon Studio. ©2001 E2 Soft.  
По вопросам оптовой закупки обращаться в коммерческий отдел «РуссоБит-М».  
тел.: (800) 212-01-01, 212-01-01, 212-44-01  
e-mail: office@russobit.ru  
адрес в Интернете: www.russobit.ru  
телефон технической поддержки: 212-37-00.  
e-mail технической поддержки: support@russobit.ru  
адрес диска через Интернет: shop@russobit.ru



г. Челябинск  
ул. Дзержинский д. 01

г. Магнитогорск  
ул. Дзержинский д. 11

г. Новоуральск  
ул. Златоуста д. 7/а  
ул. Рубина д. 5  
Почтовый ящик д. 23

г. Норильск  
ул. Тельманов д. 73

г. Новосибирск  
ул. Ленина д. 10  
ул. Фабричная д. 1, оф. 311

г. Омск  
ул. Некрасова д. 1  
ул. Байкальская д. 59  
ул. Лазаревская д. 1  
ул. Урицкого д. 1, д. 16  
ул. Волынского д. 144

г. Уфа  
ул. Октябрь д. 54

г. Свердловск  
ул. Коммунаров д. 42  
магазин «Ифакс»  
ул. Коммунаров д. 58

г. Красноярск  
ул. Атаманова д. 4/а

г. Сыктывкар  
ул. Советская д. 22, д. 97

г. Владимир  
ул. Клементина д. 30/14

г. Воронеж  
ул. Писемского д. 48  
ул. Кадышова д. 57

г. Волгоград  
Ростовская обл.  
ул. Стрелков д. 21  
пр. Фрунзе д. 17

г. Курск  
ул. Ленина д. 2,  
постиндустриальный  
3 этаж

г. Саратов  
ул. Астраханская д. 140  
ул. Степана Разина д. 80

г. Саратов  
ул. Златоуста д. 11 блок «Б»  
ул. «Демократический»  
ул. Машкова д. 14  
ул. Мира д. 37  
магазин «Домик»

г. Магнитогорск  
Перемышля д. 13 + 205

г. Иркутск  
ул. Рабочий поселок д. 20

г. Алматы  
ул. Инфантина д. 15

г. Саратов  
ул. Пролетарская д. 95

Москва  
Спальниковская «СДКО»  
78/1 Профсоюз ул. Баранов  
д. 57 корп. 17, 1 и кв. 1018

г. С. Петербург  
Затонский пр. д. 10  
Нескучный пр. д. 52/54  
Ленинский пр. д. 107  
Васильевский остров,  
Средний пр. д. 48

г. Барнаул  
Социалистический пр. д. 109

г. Южно-Сахалинск  
ул. Гейденко д. 344

# CALL OF CTHULHU

Dark Corners Of The Earth

"Чудище не поддавалось описанию. Ни в одном языке нет слов, способных описать его несовместимость с реальным миром, силами природы и гармонией Космоса. Представьте себе, что огромный гора оторвался от земли и двинулась, спотыкаясь на каждом шагу. Боже! Великий идол, зеленый, липкий ублюдок, родом со звезд, проснулся и закричал о себе. Звезды обогнали полный круг и расположились в должном порядке. После тысячелетнего заточения в склепе великий Ктулху вновь был освобожден и жаждал власти на Земле".

Говард Филлипс Лавкрафт, "Зов Ктулху"

ЖАНР

Action/Adventure/RPG

Издатель: FishTank Interactive

www.fishtankgames.com

Разработчик: Headfirst Productions

www.headfirst.co.uk

Похожесть: Clive Barker's Undying, Nocturne, Alone in the Dark, Resident Evil

МУЛЬТИПЛЕЕР:  
 Воспаленная сеть, Интернет

ДАТА ВЫХОДА  
 Начало 2007 г.

Не объявлены

Не объявлены

В 20-х годах XX века американский писатель Говард Филлипс Лавкрафт, один из основоположников жанра мистической литературы, написал серию рассказов, получивших затем общее название "Мифы Ктулху". Эти рассказы объединяет одна идея: миллиарды лет назад, задолго до появления человечества, на Земле жила и процветала раса пришельцев из космоса *Властители Древности*. Потом по неизвестной причине Властители Древности вымерли и ныне похоронены на дне морей и океанов. Однако они не могли уйти навсегда. Их мертвые тела выветривались во сне своих тайных партнеров человеку, и он создавал зловещий культ. Последователи культа ждут нужного расположения звезд на небе, чтобы пробудить великого жреца Ктулху, главного Властителя Древности. После этого миллиардные чудовища оживут и вернут себе власть на Земле. Люди забудут о добре и зле, о морали и законах. Они полюбят вкус крови, и планеты превратятся в гигантскую бойню.

Здоровыслие — один из главных показателей здоровья вашего персонажа. Если не следить за психикой, то игру можно будет закончить только так — в потеху. Проще, весьма трудно представить, что в применении к компьютерному герою означает "следить за психикой".

В 80-х годах по произведению Лавкрафта была создана настольная ролевая игра Call of Cthulhu, имевшая большой успех во всем мире и одно время уступавшая в популярности лишь Dungeons & Dragons. В 2000-м, в самый разгар эскапологических настроений, когда каждый второй сумасшедший со дня на день



Свертаетесь за углом от манстро... А если у них будет обвинение?

## Неудачник Лавкрафт



Американский писатель-мистик Говард Филлипс Лавкрафт справедливо называл себя неудачником. Он был ни до мозга костей. При жизни Лавкрафт не опубликовал ни одной книги, перебивавшая канораром за разовые, случайные публикации и, как сам признавал, "был решительно не в состоянии нечто замышлять систематически, а уж далеко тем более". Во время "Зеленой депрессии" его творческие, иррациональные произведения, рассказывающие об обесчеловеченных полусорочьиных охотниках, чудовищах древних цивилизаций, затерянных городах, каннибальствах и т.д. не нашли своего читателя. Славой и признанием Лавкрафт мог только мечтать — так как его знали только в родном городе Провиденс. В 1927 году, в возрасте 47 лет от рака, он умер от рака, а потом — началось мистическое.

Пришло время Лавкрафта. Один за другим по всему миру вышли антологии сборников его рассказов, в момент стали бестселлерами. Круглые рассказы Лавкрафта в один ряд с Эдгаром По, произведя в ранг культового автора. Большинство писателей-мистиков нашего времени (в том числе Дин Кунц и Стивен Кинг) признают, что весьма подвержены влиянию творчества Лавкрафта.





ожидая конца света, английская студия Headfirst Productions объявила в начале разработки игры по мотивам рассказов Лавкрафта — *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*. Самой страшной игры из всех когда-либо создававшихся...

### Ктулху зовет!

Итак, на дворе — 1920-й год. Обычного чаемого детектива Джек Уолтерс начинают расследовать пролаку такого же обычного клерка из магазина. Уолтерс берется за дело... и начинается необычное. В ходе расследования он узнает о Ктулху и запутывается в паутине древних мифов. Его начинают мучить ужасные сны и преследовать таинственные воспоминания...

При старте игроку будет позволено сформировать личность детектива Уолтерса, определить его силу, проварство, здравомыслие, способность к магии, умение водить машину и познания в области мифов. Нетрадиционный, никак говоря, показатель здоровомыслия играет в *Call of Cthulhu* немаловажную роль. Постоянные столкновения с необычными величинами и ужасными монстрами будут негативно действовать на похому Уолтерса, так что если сделать его чересчур впечатлительным, то он может и спятил где-нибудь к середине игры. Основные показатели можно развивать, повышая уровень способностей персонажа. В этом, собственно, и заключаются обещанные элементы RPG.

Подобно *Nocturne*, *Call of Cthulhu* состоит из шести эпизодов, действие которых развивается в разных местах. Первый из них происходит в Индиане, проОхотом рыбацком поселке, потом Уолтерс отправится в Египет, а уж где игра закончится, пока невозможно даже предположить. Разработчики обмолвились, что, вероятно, *Call of Cthulhu* будет иметь несколько финалов — в зависимости от действий игрока. Последняя сватка со злом развернется, скорее всего, в Родайке, затонувшем городе Владыкелей Древности, где находится скелет Ктулху.

Хотя в *Call of Cthulhu* задействован вид от первого лица, не ждите 3D Action'a в духе *Half-Life* или *Unlodyng*. Герои рассказов Лавкрафта всегда больше напоминали внешних червей, чем агрессивных суперменов. Headfirst Productions решили не изменять сложившейся традиции: в *Call of Cthulhu* ожидается достаточное количество ужасов, однако большинство сватов можно избежать. Предстоит исследовать неизвестные города и таинственные храмы, много читать о Ктулху, помать голову над паззлами, именно таким образом спасая мир от тибели. Проблемы в *Call of Cthulhu* решаются при помощи магов, а не плазматана. Борьбу придется не только с сумасшедшими служителями культа Ктулху, но и с марскими чудовищами, и с монстрами вроде робота из жидкого металла (позово "Терминатор-2" какой-то!). Некоторых монстров можно уничтожить только с помощью специальных ритуалов.



Человек человеку кто? Правильно — друг, товарищ и брат, что лишней раз иллюстрирует этот скриншот.

Арсенал, соответственно времени, будет состоять из лучших оружейных разработок тех лет: ножа, револьвера 45 калибра, дробовика, примитивного пулемета, динамита и бензиновых бомб. Где-то к середине игры вы научитесь применять и магию, но не обязательно боевую: скажем, заклинание поможет вам дышать под водой.

Готовясь к релизу *Call of Cthulhu*, разработчики не уделяют особого внимания мультиплееру. Пока известны лишь неопределенные намерения сделать что-нибудь в духе *Counter-Strike*: одна команда пытается пробудить Ктулху, а вторая — помешать им сделать это. Однако, по словам главного дизайнера Саймона Вудроффа, если продажи игры окажутся достаточно высоки, студия выпустит дополнительный мультиплеерный ад-он с несколькими режимами сетевой игры.

### Красиво до жути

При столь интригующей концепции игры у меня остался лишь один вопрос: будет ли это КРАСИВО?

"Мы используем движок NDI Nemmerse, — говорит дизайнер Эд-ро Блейзер. — Мы работаем с ним уже пару лет, и он вполне конкурентноспособен. Полагаю, он так же хорош, как и движок *Quake III*".



В *Call of Cthulhu* придется бороться не только с монстрами, но и с безумными служителями культа Ктулху.



Смелое, кончено, заявление. Но программисты из Headfirst Productions хором уверяют, что писать дальше с нуля не имело смысла. Хорошо отлаженный NDL Nightmate уже давно используется студией в разработке долгожителей *Sinon the Sorcerer 3D* и показывает себе отличным инструментом. Его использование перспективно и в плане совместимости с PSX 2 — ребята из Headfirst Productions не скрывают своего желания портировать игру на консоль.

В паре с NDL Nightmate, отвечающим за качество графики, работает движок Hawk, на мощные плечи которого возложена ответственность за физику игры. Большинство объектов в *Call of Stulhu* будут подвижными, с индивиду-

альными физическими свойствами. Блайзер привел несколько примеров: взорвите динамитную шашку в помещении с деревянными шкафами — и каждый шкаф разлетится на досочки в своем, строго индивидуальном стиле; разбейте окно — и ветер начнет шевелить занавески. Движок воссоздает сложную систему повреждений, напоминающую ту, что было в *Soldier of Fortune*. Зон поражения ожидается очень много, и каждое ранение скажется на поведении вашего персонажа. Если вас ранят в ногу, вы начнете прихрамывать и оставить за собой кровавый след. То же самое будет твориться и с монстрами. Правда, не у всех из них будут ноги...

Тщательно проработанные скриншоты говорят в пользу *Call of Stulhu* — эдак-то скринею особо не к чему. Если Headfirst Productions не затеет с разработкой, мы получим вполне современную в графическом плане игру.



Возможно, Лавкрафтовская мифология не произвела на вас ни малейшего впечатления — мол, слышали байки и пострашнее. Однако Лавкрафт наше завораживает читателя не глубиной сюжета, а атмосферой повествования — гнетущей и пугающей. Если разработчиком из Headfirst Productions удастся перенести ее в игру — гарантирую, вам начнут сниться по ночам кошмары. Скриншоты, кстати, показывают, что пока разработчики идут верным

путем. Больше всего пугают не монстры в духе *Alone in the Dark*, а люди, обезумевшие люди. Глядя на то, как один почтенный господин колотит окровавленной дубинкой другого почтенного господина, чувствуешь легкий морозец по коже.

Мы надеемся, что *Call of Stulhu* окажется одной из самых страшных из всех когда-либо создававшихся игр, — повторил Эндрю фразу из выступления к статье. Хочется верить, что в Headfirst Productions слов на ветер не бросают. По крайней мере, разработчики серьезно подошли к вопросу психологии страха. Они провели целое исследование, пытались вывить его природу, не раз беседовали с психологами. Как заставить человека бояться компьютерной игры? Можно налить старательными тушью и залить весь дисплей кровью, но страшно не станет. А можно показать мелькнувшую по стене тень, и вы вздрогнете непропорционально, и закроете на месте, затравив дыхание.

Нащупать нужные струны души человеческой нелегко. Но если у Headfirst получится — нам останется лишь дать волю воображению. ■

БУДУТ ЖДАТЬ?

Вообщем увидеть монстра из подсознания самого Лавкрафта — разве это не стоит того, чтобы ждать?



Acoustic Rebel  
www.acousticrebel.com

## ESCAPE FROM ALCATRAZ

ЖАНР

Adventure/tactic puzzle

Издатель: CDV Software

www.cdv.de

PII-450, 64Mb,  
Riva TNT

Разработчик: Philoslabs

www.philoslabs.com

PIII-500, 128Mb,  
GeForce2

Похожесть: Prisoner of War,  
Commandos

КУЛЬТИВЛЕН:  
Нет

ДАТА ВЫХОДА  
Октябрь 2001 г.

Здесь птицы не поют, деревья, вобщем, тоже не очень растут. Даже виноград — отхудо, собственно, куда будет собирать?



Скажу сразу: ни к строгережимным приключениям американской Фемиды, ни к шпионской сетке происходящие в игре отношения не имеет, а запоздалое упоминание музейного островка Сан-Франциско — всего лишь типичное «американизация» бренда чужими рублями. Видать, не очень-то повезло лаборантам Philoslabs с их ацтекской «Технотей» (Technoteq) — аэроэлик. Впрочем, в остальном последние пузыри их творческих прорывов получите, скажем так, оригинальными. В мире *Escape From Alcatraz* промышленная революция заткнулась намертво, и окружающая нас трехмерная действительность так и щелкает уродливыми паровозами, склебачеными деригоблины и прочей мушкетерской мушкетерской с паровым котлом и кузнечными мехами в брюхе. Эдакий стравляющийся индустриал из красного кирпича и повисшие палуразухи. Никаких вам батарей, расставных тостеров и мебелишек с лакированной нищадкой — *Fallout* и *Planescape* в одном бидле. А все из-за кого? Конечно, из-за любимого диктатора.



**Интересно, они так и будут бродить антаром, или во мере необходимости следует менять облик, неподобие Metal Mutants?**

### Человеческий фактор

Понимаете, в Штатах правит жестокий тиран, а мятежники ему мешают. Тиран мятежников сакает, те бегут и мешают снова. Такая политическая система. Но как-то раз тиран умудрился наловить лидера повстанцев, которого нам предстоит освободить. Сначала мы организуем серию побегов из тюрем по всему миру: будут как тривиальные застенки, так и лагере в болотистой глуши, камеры на базе подлодок и даже сарай на Северном полюсе. В каждом лагере необходимо собрать портфолио из сокамерников и разработать план побега, используя навыки и умения каждого. А-а-а, ролевой элемент. Далее — классы заключенных (я вы не знаете?)

**Солдат** — здоровый мужичище. Мощности 70 лошадиных сил. Вся дэнкает, крушит, выламывает и выкорчевывает с мясом. Превосходно маскируется на любой местности. Владеет самбо, вомком и прочим холодным и восточным оружием.

**Механик** — слесарный дядя мастер. Отлично собирает механизмы, азлащивает замок, ставит и обезвреживает ловушки, чинит бытовое и кузнное оборудование. Имеет привычку все обрабатывать напильником.

**Воровка** — девушка ослепительной наружности и паразитической лживости. Профессиональный альпинист. Умеет бесшумно передвигаться и при необходимости оставаться незамеченной. Ее красота не сподает мир.

**Священник** — доцент токсикологии. Превосходно разбирается в ядах и их приготовлениях. Нелюбо ориентируется на местности. Мому не любит.

**Чрезвычайец** — эстрадный пародист. Умеет имитировать голоса других людей и животных. Великолепный актер и притвора. Идеален для борьбы с одиночкойвой охраной.

Решение большинства головоломок игры — во взаимодействии товарищей этой новомодной ролевой партки. То есть голосом сержанта

можно приказать гарнизону желтого дома выпить новых "витаминных от алкогольного газелицинозита" или попрощать козлу Бадью пригнать засучивающего поставого ножкой, а тот же артист прикинется автошколой и больно укусит его за пятку. Из каждой тюрьмы есть несколько способов побега, в зависимости состава вашей команды. Где-то можно и попаролом, но ведь нормальные герои всегда идут в обход, не так ли?

### "A small commando team of Philos"

Как-то ночью небольшая тактическая группа сотрудников Philos незаметно посетила действующую тюрьму близ Будапешта. Сотрудники провели там целые сутки. Несмотря на некоторую неточности в их ответах на вопрос о причине визита, все они сознаются в глубоких и незабываемых впечатлениях, полученных ими в тот день. Нескромно содействовали на псевдопенитенциарной внутренней отделке камер и на обитателях, но все же максимум своего внимания они старались уделить расположению помещений и механизмам функционирования системы в целом.

По прибытии в офис было решено дотошно, вплоть до последнего округла и несматричных петель, воссоздать уединенное — чтобы все было как в реальности. Следует отметить, что трехмерный движок, разработанный Philos специально под игру, расчитывает интенсивность шума и расстояние видимости/слышимости, плавно может прятаться в тени и работает со свободной плавающей камерой. Погодные условия также накладывают свой отпечаток: дождь и туман укрывают надежные любого блиндажа, а шторм разгонит парочку по будням и потасит нестарожонные звуки. Охрана обещается в меру бдительной, да и вся среда обитания будет плотно заселена и жизненно беспокойной. Трамвайчики, машинки и пешеходы спугнет гула-слада прямо под стенами тюрем, будто бы это не тюрьма вовсе, а центральный гастроном. Все живут своей жизнью, и охранники тоже: спокойно бродят по стенам ограды, курят на вышках. О! — а вот и мусорка за блоками белым приехала. Водитель ушел к начальнику зоны, а на ЕПТ через пять минут будет смена: выключите, каналы.

### Место коллективного отдыха.



В доверок к побегам предлагается парочка диверсионных операций — так, ради смены обстановки. На финальном рывке станет эвакуация местного Че Гевары из знаменитого Алькатраса, куда со временем подтянутся все герои прошлых побегов. Таким образом, твердино американского правосудия будет штурмовать уже заматеревшие свободолобы. К сожалению, помид что рано говорить об архитектурных изысках и достоверности расположения помещений самого Алькатраса — мне попались лишь два ряда ржавых одиночных кабинок пантного назначения и ни слова о бывшем изнанкем следе пушечных ядер.

Итого: умеренная головоломка в реальном времени о-ля Commandos, стилизованная под техногенные ситуации в духе Жюль Верна. Интересная графика, странноватые

персонажи (motion capture-таки) и целый букет таких штук, как знаменитое освещение и активные тени, но сытая ржавчина Мило ■

Как глотка свободы

УДИВИТЕЛЬ





Гогаи, СоН ле'гуви!  
В переводе с Klingonского:  
"Я тебя помню. Ты лучший капитан!"

ЖАНР: Космический симулятор с элементами тактики

Издатель: Activision

www.activision.com

Разработчик: Totally Games

www.totallygames.com

Похожесть: Star Trek

Klingon Academy

Сайт Игры: www.bridgecommander.com

КУЛЬТОВАЯ СЕТЬ:

Локальная сеть, Интернет

ОДНИ ВКУШАЮТ

Лето 2001 г.



С учетом тенденции качественного роста "смертрековских" игр в этот сценарий можно и поверить.

У каждой нации есть уникальные набор духовных ценностей, которые держат эту нацию в мире и единстве. Скажем, у граждан США их, по нашим подсчетам, три: порывы индивидуализма, любовь к безработице и Star Trek. Вот и сейчас, когда речь зашла о последнем, даже коренные афроамериканцы забывают о вооруженном расизме и лютые крики опять становятся родственниками под одной крышей. Уже скоро продолжение вечного живого сериала воплотится в новом проекте Totally Games в популярной истории Федерации звёздческих подданных капитанов во Звездного флота. Тревожа в кредитующих, кредитные факты заблаговременно бронируют места в очередях с окошечными напечатками.

### Икар, еще Икар!

Новая серия начинается на задворках галактики, где исследовательский корабль Федерации изучает аномалию одной из звезд. Неожиданно на поверхности звезды происходит мощный выброс солнечной энергии, который выводит судно из строя. Капитан, находящийся в момент выброса в исследовательском модуле, гибнет, и вы, как Старший офицер, по праву занимаете его место. А что — очень возмущенная схема продвижения по службе. Взрыв, положивший начало карьере неко-

го капитана, будет преследовать его до конца всей истории, не давая ни на секунду укорениться мысли, что тот звездный инцидент был просто несчастным случаем. Поиски причин займут 30 миссий, открывающихся в зависимости от ваших действий в запаникованных сюжетах диалогов, трюажения и прочих переделках. На пути к правде вас ждут битвы со старыми знакомыми Romulans и Cardassians, неожиданной альянс с воинственными Klingons, а также встреча с новой расой Fenengi. Путешествия по неизведанным уголкам Вселенной, высадка на таинственные планеты и, наконец, перманентные спасения Федерации от смертельной опасности — все это в огромных количествах прилагается к основе **Bridge Commander**, космическим сравнением, доржающим фантастической атмосферой Star Trek.

### Топсея гардэля!

Доброго кино не бывает мало, тем более когда вас надеются правом решать, что будет дальше. Когда сами вы трезно воссоздаете на на плашечном диске перед экраном в запланной квартире, а в рубке настоящего крейсера класса Sovereign или Galaxy, видя мир глазами его капитана. U.S.S. Enterprise-E — это вам не уютное административное суденышко, это —

преслаженная громадина с сотнями людей, доверивших свои жизни вашему капитанским талантам. Группа офицеров подчиняется непосредственно вам, включая не только отчетливым щелчком мышки, но и вашему зычному гласу. Пользуясь устройствами типа Game Commander или Microsoft's Game Voice, вы сможете отдавать приказы голосом, используя как базовые, так и собственные настройки команд. Это сильно разнообразит процесс, не так ли? Все офицеры имеют свою сферу обязанностей, и в умелом использовании возможностей каждого из них и состоит ваша служба Федерации и всему человечеству.

Руками Навигатора проложите курс к нужной планетарной системе; отдайте приказ Инженеру подать максимум энергии на двигатели (если что сломалось, пусть отправит кто-нибудь выконтить, в чем дело). Не забудьте сказать Микробиологу, чтобы послал парочку зондов на эту планетку, прежде чем десантировать туда разведчиков: пусть возьмет пробы атмосферы. Хотя особо беспокоиться насчет пробы не стоит — ученые тоже ни дураки и свое дело знают. Не получив приказа, любой из офицеров будет действовать, опираясь на собственный опыт и знания, в принципе, вся система может работать и без вас. Попросите Старшего офицера связаться с позавидившимся романтическим транспортом и вывести канал на главный экран, ну а если переговоры не помогут — фазеры всегда найдут что сказать. При атаке координируйте действия своего Тактика, указывая, какие узлы вражеского корабля необходимо парализовать в первую очередь: генераторы защитных полей, торпедные аппараты или ускорители. Выбор будет зиро-



ким, и от него во многом зависит исход боя. Безусловно, по первому же приказу Старший передаст вам управление и будет одновременно наблюдать, как вы пытаетесь заставить огромную массу "Энтерпрайз" выливать фигуры высшего космического пилотажа. Но как капитану вам необязательно принимать участие в сражении. Ваша дилема — принимать решение: в примере, вести огонь на поражение или дать предупредительный залп еще до контакта, предложить поврежденному противнику сдаться или, напротив, беспощадно добить одного. Сами же сражения будут более тактическими, чем симуляторно-аркадными — ведь речь идет о сражении космических гигантов, которым не к лицу шустрить, подобно X-Wing'ам. Спокойно и размеренно заш крайсео собираются с силами, как следует прицелился и прожигает в борту вражеского корабля хорошую сквозную дыру — заметьте, именно там, куда попал заряд. В своем интервью президент Totally Games Ларри Халланд был особенно горд этим моментом и, на радость журналистам, немедленно разрешил пару десктопных моделей.



Вид командирской рубки нововведет неудержимые ассоциации с заломившимися по Star Trek Voyager: Elite Force. Как видите, "Энтерпрайз" в игре выглядит одинаково, то была "вак настоящим".

### Синий PR с острыми ушами

В ВС персонажам уделяется, пожалуй, больше внимания, чем в любом другом симуляторе. Никаких коротких встреч до/после вылета — ваши люди всегда с вами. С самого начала разговора, поразите вас великолепной мимикой, живым блеском глаз и тонкими диалогами и речью, они пробудят в вас зрителя, а еще голосами профессиональных актеров. Озвучивать роли приглашены Патрик Спарт и Брент Спейсер



Канал связи, выведенный на главный экран. Элементы дипломатии: пытаемся договориться с потенциальным врагом. Если не получится — передадим слово пушке.

[соответственно, капитан Жан-Люк Пикард и офицер Делта]. Забудьте о наточенной стволу кабинке административной истребительной Обитатели рубки — не скрывающие советскими кондалами замки, они жес- ткуют, проглатывают по кораблю, имеют личное суждение о происходящем и не ждут приказа не выказывать. Да и просто любят поботать за жизнь — ведь космос велик и чертовски колючий! Но настоящие экшны начинаются, когда корабль готов развалиться от полученных ран, с потолка сыплются искры и кислород со свистом улетает в пустоту! Вот такое захватывающее общекитие.

Очевидно, экран тактического управления. Будем стрелять, маневрировать или отдавать приказы?



### Цель захвачена

Каким бы весельем ни был капитанский мостик, кажущейся тарной он вам не станет — для лучшей эстетики и стратегического охвата можно залпнуть на свой корабль со стороны; но суть задумки не в этом. Основная цель Bridge Commander — дать сполна увлеченному от бесконечной долбежки игроку-истребителю изобразить ответственного и масштабно мыслящего игрока-капитана. Заставить его проникнуться романтикой звездных первопроходцев и негодяев, насладиться публичной и масштабной космической пейзажем, сценить красоту и непопулярность футуристической архитектуры. Если

С такими лицами наши подопечные обычно играют в Doom по сети.



начинающий командир, взойдя на мостик, с восторгом восклицает: «Э, ребята, а я всех вас знаю, и даже эта приборная доска выглядит знакома...» — цель проекта будет достигнута полностью. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ!

"Star Trek растет над собой. Главное, чтобы не получилась саморазрушающаяся машина вроде Battlecruiser 3000 A.D."



# SimsVille

Мама,  
папа,  
Sims и я —  
вместе целая  
семья!



ЖАНР

Экономическая стратегия/симулятор

Издатель: EA

www.eagames.com

Разработчик: Maxis

www.maxis.com

Похожести: SimCity 3000, The Sims

Сайт игры: www.simsville.ea.com

Мультимедиа: Интернет

АНИМАЦИЯ  
Март 2001г.

PII-400, 32Mb

PIII-600, 128Mb,  
3D уск.

**SimsVille** — не что иное, как гибрид проверенного хита прошлых лет **SimCity** с мажоритом настоящего времени **The Sims**. С одной стороны — все то же бесконечное строительство с купнями, кормлением и поиском работы для своего виртуального племени и все то же тщательное планирование развития зрелищной и купюноопасной сими-мишкиной семьи, но уже замаскированное различными текстурами. С другой — мы вновь оказываемся в шкуре мэра, и вольный город под нашим управлением готов стать таким, каким мы хотим его сделать. Только с мундципальным уровнем взаимодействия и проблемами конкретных личностей — симами. Что, грубо говоря, делает геймплей сложнее во столько раз, сколько жителей в вашем городе...

## Город золотой

Первый день симы, только что занявшего пост мэра, был ознаменован рядом глобальных изменений. Горы срослись с землей, реки осушили и залили асфальтом, появились улицы и автострады, строительство жилых комплексов шло полным ходом — и вот уже новенькие домики ожида-

ли своих новых хозяев. Все возведенные постройки и мир разделены на четыре категории: жилые (дома различного калибра), деловые (торговые и деловые центры), объекты пользования (школа, почта, полиция и другие заведения, куда можно позвонить бесплатно) и развлекательные (дискоотеки, казино, рестораны и закусочные).

Но актуальнейшей задачей стало обеспечить город населением, а население — работой. Население пока-покаму было привлечено на свет Божий, частью — из наград генератора персонажей (если никто не мешал воспользоваться готовыми наборами), частью — конвертировано из валюты и полтерек отпирания **The Sims**. Насколько шипящая кнопкой мыши — и на улицах засуетились десятки рабочих, возводящих полицейский участок, пожарную часть и огромный супермаркет. Конвертация шла успешно, и город начал быстро заселяться: рабочие миги уже не встали, кварталы местами превращались в трущобы. Почесав свой трюммерный затылок, мэр решил построить беакоаколку и автопарк, целясь сразу в двух зайцев. Миллиарды разноцветных авто-

Танцуют, что называется, ВСЕ. С какого рожи такое счастье? Неужели в силах налог на землеустройство?



мобилей стало косяться взад и вперед, сими спешили на работу... Город ожил.

Мэр радовался своему детищу до самого вечера. Потянувшись в кожаном кресле, он решил хорошенько отдохнуть после рабочего дня. Искал все же улицы в поисках кружки холодного пива, сам так ничего и не нашел. Следующее утро в небольшом городке началось со строительства центров отдыха. На каждой улице появились танцплощадки и кафе, пizzerии и закусочные. Все шло как по маслу — до тех пор, пока в одном из домов не случился пожар. Огонь быстро перекинулся на соседние здания и вскоре охватил весь квартал. Пожарные оперативно остановили огонь в тот самый момент, когда полгорода уже превратилось в огромное пепелище.

Один и тот же город может быть таким (тихо прогуливающаяся горожанка, чистенькая улица, трамвай движется, все улыбается друг другу, похищения здесь делать нечего)...



...и таким (обилие XXX-заведений, драки на улицах, обшаренные машины и террор байкеров). Развитие ситуации целиком зависит от вас.







Надо было срочно поднимать профессионализм пожарных, а то как бы в следующий раз не сгорела сама пожарная часть. Да и за другими рабочими присматривать не мешало... Видно, пришла пора вмешаться в семейные дела симов. Смотрит телевизор весь вечер? Танцуют дни напротив прямо во дворе собственного дома? Непорядок. Как найдет книжки полка или тренажера со спортинвентарем? Ну-ка, что теперь? О, нет!... Накачавшись, сим пошел и набил морду соседу. Еще пара подобных случаев — и разойдется недоусобица! Так дело не пойдет — надо построить центр повышения квалификации, чтобы перевести агрессию в созидательное русло. Что это за мрак и до боли знакомый продавец? Ба, да это же тот самый сосед с набитой мордой! Теперь он открыл свой собственный бизнес... Через несколько дней он

уже развезжал по улице на спортивном авто, а то время как его обидчик катался на городском автобусе. Частный бизнес — основа процветания любого жителя, и мэр это хорошо знает. Со временем стали появляться богачи. Огромные дома, современные машины, а также большое количество друзей заметно выделяли их среди других симов.

Мэру было мало всеобщего благополучия, поэтому он решил ослепотить каждого сима в отдельности. В каждый дом был установлен новый телевизор со сверхгладким экраном, все стены были выкрашены в оптимистичные цвета, а полосы заменены персидскими коврами. Жители любили! Мэр не был коммунистом и не

стремился создать Утопию, но город получился на славу. Ему было интересно наблюдать, как десятки симов ежедневно спешат на работу, танцуют на дискотеках или просто ходят в гости... Город уже мог существовать сам по себе — пора было браться за строительство нового.

### Виртуальный гардероб

Жители SimCity, в отличие от обитателей The Sims, никогда не отличались особой привлекательностью. Никакой пиксельно-воксальный гаджик, даже скриншоты красивых костюмов, не заменит полноценный 3D костюм, аккуратно сшитый из отдельных полигончиков. Поэтому для SimCity разработчики выбрали именно 3D-вариант джанки. К сожалению, о каких-либо конкретных технических изюминках **Mania** упоминается; известно лишь, что изменение карты принесено в жертву умеренности основным требованиям (кстати масштабирование неплохо сохранилось). Не упомянуто также, что фирменная The Sims раскладка возможность заглядывать в любую квартиру будет surely аннулирована в так же духе.

На данный момент игра вступила в стадию альфа-тестирования, а в продаже появится зимой 2002 года. Уже известно, что она будет поддерживать многопользовательский режим, вот только не ясно, каким образом он будет реализован. Неужто — один город под управлением нескольких мэров? ■

СУДЕБ ЖАТЬ!

Меня мучает предчувствие, что этот эксперимент со скрещиванием побьет рекорды продаж The Sims и SimCity, вместе взятых!



Shadow Dweller  
zangunia@hotmail.com

«Любимый мир: ...Малышки играют там, где больше всего магических предметов. Например, в Myth Dragoon»

Ирслак Березовский,  
«Я твоей ролевик»

# POOL OF RADIANCE

## RUINS OF MYTH DRAGON



**EPG** **ЖАНР**

Издатель: Ubi Soft/SSI  
www.ubisoft.com

Разработчик: Stormfront Studios  
www.stormfrontstudios.com

Похожестя: Uncharted, Dark, Baldur's Gate  
Сайт Игры: www.1000000000000.com

Дата выхода: Сентябрь 2001

Иллюстрация: Александр Зиль, Интернет

PII-233, 64Mb, Voodoo2  
PII-400, 128Mb, Riva TNT2

EPG сейчас в моде. Жаловаться опровергнуть эту тенденцию придется искать столь же долго, сколь и безуспешно. Другое дело, насколько они EPG, но речь не об этом. Во всяком случае, пока.

...Но шломо успела рядо хитов последней пятилетки прошлого века была анонсирована не один десяток новых проектов, однако Pool of Radiance: Ruins of Myth Dragoon от Stormfront Studios вызвала особое и очень пристальное внимание. Разработчики озабочены тем и были легендарной Pool of Radiance 1983 года выпуска, щедро рассылав намек на статус

## Миф Дрэннор — целного истории

(по материалам Forgotten Realms boxed set)

Миф Дрэннор был заложен в 261 году как торговый город для эльфов и людей. В течение последующих 30 лет в нем также поселилось огромное количество dwarфов, халфлингов и гномов. Столица эльфийского царства, полная бардов, ремесленников, волшебников и изобретателей, стала символом сотрудничества разных рас Королевств. Миф Дрэннор называли Городом Силы, Памяти, Красоты, Любви. Сам Эльминстер прожил в нем 70 лет, изучая волшебство эльфов. Несмотря на периодически обострившийся «расовый вопрос», город процветал более 400 лет, став одним из самых удивительных мест мира.

В 708 году три могущественных демоникалота, плененных эльфами, вырвались из своей тюрьмы. Бежав на север, они в течение 29 месяцев собирали орду орков, гоблинов, огров, гномов и других существ, включая множество своих собратьев из Нижних Плоскостей. В 711 году войско, именуемое Армией Тьмы, вошло в Эльфийский Лес. Началась четырехлетняя война, вошедшая в историю под названием Война Плача. На исходе 714 года Миф Дрэннор пал под натиском врага, хотя командующий гарнизоном, капитан Флар, сразил последнего уцелевшего никалота, сам погибнув в бою. Лишь 200 из 3000 защитников города спаслись от резни.



За столетия, прошедшие с момента падения, руины Миф Дрэннора стали одним из самых опасных мест Королевств, обиталищем всех мыслимых монстров и чудовищ, которые только приходили в большие головы авторов. В то же время несметные сокровища и магические тайны великого города продолжают влечь к себе искателей приключений, как свеча влечет мотыльков. Возвращаются немногие.

продолжение в даже повлеклись влезать в названную циферку "II". А поблесне — это того, oblige. Что же всетаки и могучей можно приблизительно перевести так: а во грядущ ли кузав?

### В те годы правил Проклятыми могущественный генерал, именем Тирантракус...

Давным-давно в тридцатом царстве жила-была компания Strategic Simulations Studios, а попросту — SSI. Компания была неплохой, игрушки делала всякие-разные. Часто также индики. Главным образом, конечно, в стиле "битва 1 роты 3 батальона 162 гвардейского полка Красной Армии и 2 роты 1 батальона танковой дивизии "Мертвая голова". Воюешь СС за кубушку

леонки в 37 километрах от Уралснско". Однако периодически стратегических симуляторов кренило в RPG, и кренило, надо сказать, небезуспешно. Блага ребята были шустренькие, и в одно тычонка девятьсот восемьдесят лямками гадю отхватили у небезызвестной TSR, Inc. эксклюзивные, чрезвычайно именные и разнонаправленные права на виртуальное воплощение системы правил AD&D, которая в представлении не нуждается.

Увы, издал закон с 1994 симуляторов, даром что стратегических, похренило так сильно, что бывшие ролевики до сих пор рыдают. И вовсе не от угнетения. Одной только Deathkeep... да не бейтесь вы в конвульсии, уважаемые! дело простое!... так вот, одной только Deathkeep любому уважающему себя суду присяжных хватило бы на пожизненное отлучение разработчиков от компьютера с отрубанием у лидеров сей преступной группы пальцев. По мно-

гоны. А если еще и трисиммеризовать всякие маня да... Бело... MegaBetonatp и Ectomorph'y, селась занеет от сладкой тоски по Инвалидам. Но народный суд был гуманен и ограничился устным внушением, после которого симулянту локалились и промах себя поклелись и пошлым более RPG не трать. Чему общественность старина страшно обрадовалась. Потом, правда, локти кузавь стали — не только у русского мужика в заднем яме выпойнот больше.

Однако всплывшим вступление. В очередной раз оинился ветеро, дующий на флюгер по имени "мода", пришла пара и SSI вспомнить о своей уже утраченной AD&D-лицензии. Возвращение должно было произнести эффект если уж и не взорвавшегося огненного шара, то по крайней мере — громко вступившей диверя. Саули лишь со свего старого зита Pool of Radiance, открывшего славою пилетелку так называемых "голдбоксов" — серию однотипных ролевых, получившая имя за цвет коробки, а заодно и за отменное качество. Нашли записную книжку, где сохранился телефон Stormfront Studios — конторы, во время оно немало пропававшей на SSI, в том числе и над "голдбоксами", правда, более поздние — Gateway to the Savage Frontier (1991), Treasures of the Savage Frontier (1992) и Neverwinter Nights (1992 — просят не путать!... Как, однако, теперь модно делать лишь со старых названий). На этом сказка кончается и начинается суровый двеллоперский будни.

### Добро пожаловать в Новый Флан!

Почти 30 лет минуло с того дня, как шестеро братьев героев собственноручно захватили главный городок Флан от нескольких тысяч монстров, верно и преданно служивших дикому Тирантракусу, все вино которого заключалось в труднопроизносимом имени. Последний, правда, не будь дураком, сапоги и обесценил героев эским еще на сапых триггерах. А вот истинную его мощь — истинскому Силациму Боссаину — в болоте Тирантракуса места не находило. Пришлось оставить любимую купальню глубоко под землей, там она и пребывает в бездельствии все

Пол здесь оно дремлет каждый день. Одеяки версиками и им все равно не отражаются. Простим их?



Тыфу ты, и тут... Ролевые игры погубит не рейтинг и не трехмерная графика. Их погубит аниматор в стиле "горилл".



эти годы. Транспаркус успел лишь начать (и даже не один раз). Флан успевает разгнать стаю от мидного тазга, и посылает вика, спойкой как жид. Да! 1349 год по известному летоисчислению.

Но есть в фэнтези-мире такие странные личности, которые при словах "такое, спокойная жизнь" начинают биться в эпилептическую припадку, гримасничать, стучать и звать: "Смерть всему живому! Да здравствует ЗЛО! Я непобедим!" Без таких деятелей, собственно, и приключений никаких не начинается. Вернее, не пока не научились придумывать... Нашлась гадюшная личность и в нашем случае. Кто конкретно — тайна сия велика есть, но явно не обошлось без Кухты Дрокона — банды магоманышек, озлобленных превращением обычных драконов в мучительною пакость во исполнение превратно лонгота пророчества тысячелетней давности. И в силу каких-то одному ему известных причин наш загадочный кандидат во владыки мира решил Синюший Бассейн активизировать. Отчего несчастные фланы, рискуя жизнью искупаться в исторической дышанке, стали немножко умирать и превращаться в нехоть.

Вскоре ужоме новости о таинственной злой силе, угрожающей мировому равновесию нашественем вековой тыме и падением курса рубля, дошли до мага Эльминстера. Который известен всякому, кто хотя бы в тенише пяти минут знакомился с любым продуктом мира **Forgotten Realms**. Работа у бедолаги такая — быть затычкой в каждой... ванне, в данном случае. Вернее, использовать в качестве затычки кого-нибудь другого, то бишь героя, а самому вертеться рядом, давать туманные советы и отмазываться от прямого участия речками о соблюдении всепогого равновесия и о срочных делах где-нибудь еще.



Интересно, с сколько времени отведется на то, чтобы монстр...

Вспомнив прошлое продолжение **Pool of Radiance — Curse of the Azure Bonds** (1989), Эльминстер быстро смекает, что воду во фланский Бассейн запустили из заброшенного эльфийского города Миф Драннор. И в своей обычной манере отправляет туда сразу две партии героев. Паревку — опытную и ко всему готовую, а вторую, в качестве резерва, — собранную из местных обитателей 1-го уровня. Через пять минут после отбытия свеклы с парой группой героев загадочным образом превратилась — под подозрительные звуки дождя, хруста костей и чавканья.

Но проблема решилась быстро. Вспомнив махому "нет солдат страшно строящихся — им даже оружие, кроме лопат, не видят", Эльминстер поднимает резервную четверку с постелей и быстренько, пока ребята окончательно не прокулись, отправляет ее вослед первой. После чего ушмывает руки и передает управление вам.

Затем, собственно, все связи с оригинальным "голдбоссом" заканчиваются, что уже является поводом для разочарования. Миф Драннор, конечно, местечко популярное — кроме хановани уже упомянутой **Curse of the Azure Bonds**, этому удивительному месту была посвящена вся третья часть незабвенного сериала **Eye of the Beholder**, впервые доказавшего всему миру, что RPG — это вовсе не обязательно жанр для одиночных игроков. Однако, помимо обилия бесхозных магических предметов и самого разнообразного набора монстров во всех Королевствах, была столица дневных эльфов едва ли нежит чем-то привлекательна туристам. Большинству туристов, впрочем, только это и нужно. Но нас, старых игроков, начинает гримасничать смутные сомнения — а прием тут, собственно, **Pool of Radiance**?

По делу мы знаем, трюмерных персонажей, трюмерных монстров и даже трюмерные объекты. С которыми в силу не трюмерности можно этически взаимодействовать — звать на стол, чтобы сподручнее было барабанить ворготом по головам, забаррикадировать дверь, построить из мебели абстрактную скульптуру. Анимация персонажей выколочена и передана мельчайшими деталями — вплоть до дыхания, которое учащается после бега, или глоточной остановки по окончанию задыма. А как оформлены многоплановые залы, вы и сами видите на скриншотах.

Конкретно между наивными и традиционным для нас RPG'шным консервативным стало фиксированная геометрия перстекла. Извечную проблему — "почему двери никогда не делают в северной и западной стенат" — в применении к изометрии разработчики решили просто и элегантно: настроившей прозрачностью стен. Надо извлечь из-под обломка сундука очередную +5 меч — залезо делание руки, и стена исчезает, обнажая исконный ортефакт. Извлекли меч, и еще одним легким движением делом прелетстве непроницаемым. Красота.

Интерфейс игры явно разрабатывался без участия Билла Гейтса. Одним достижением контекстных меню, **Stomfront** переключил абсолютно все операции на правую кнопку мыши. Жмем на любой объект, не нарисованный на фоне, — получаем список всех возможных действий над ним, с которых догадались разработчики. С одной стороны, удобно, с другой — как никогда очевидно и болезненно встает проблема "но здесь нет того, что я хочу сделать". Проблема эта, конечно, вечная и принципиально нерешаемая, но в более дружелюбных видах интерфейса она, по крайней мере, чуть задранирована. Выглядит эти немножко, ослеп-таки, довольно-таки бледно — во всяком случае, на данной стадии разработки. Зато не придется, как лещерному человеку, запоминать значение 50 символов и пиктограмм.

Не вызывает сомнений, что битвы будут основным, если не единственным содержанием игры. В связи с этим — самая радостная и сенсационная для нашего нелепого времени новость. Помни о своих корнях и наглавах на то, что три миллиона лемингов ошибаться не могут, разработчики делают боевой режим лощаговым. Никаких фортификационных салов на прелепаузе, никаких извращений над изначально заточенной под лощаговку игромеханикой, никаких уродских попыток стать "всеми для всех",



**Новости генетики: пошаговый... action**

Работа над всякой игрой начинается с движка. Здесь ребята из **Stomfront** постарались на славу, выдвигая непонятный, но на вид очень милый гибрид пререндеренного фона и трюмерных объектов. Выглядит все это как **Baldur's Gate**, но только на скриншотах.

**Цитата из FAQ:**  
"Если Icewind Dale показалась вам подземельной монстротопалкой, **Ruins of Myth Drannor** тоже покажется вам подземельной монстротопалкой".

от которых пласты и традиционалисты, и любители реалтайма, — нормальный, честный turn-based. Все участники дружеского маршброска выдают инициативу, затем в соответствующем порядке живой очереди решают, что будут делать, затем законные действия выполняются. Все как у людей. Впрочем, ради фанатов мультимедиа все же пришлось пойти на нелепый компромисс, и тут создатели оригинального *Neverwinter Nights* вспомнили, как они некогда совместили Интернет и почтовый режим. Ограниченнее времени на ход каждого участника. Просто, как все гениальное. Причем длительность хода можно настроить — от 40 секунд почти до нуля. Самое смешное, что это нововведение обзавелось "action combat system". 40 секунд на принятие решения — это даже в Эстонии заешном называть рискнет не всякий.

### В новый век — с новой редакцией

Одной из основных коммерческих "фиш" *Ruins of Myth Drannor* является первое на компьютере использование третьей редакции AD&D (теперь уже D&D). Мнения по ее поводу, надо сказать, разделились, и автор этих строк относится к числу ее убежденных противников. Однако здесь не место и не время выяснять, чем же хорона (школа) третья редакция, является ли она "улучшенной" или "отупевшей". Перейдем к фактам игровых механик.

Четырех стартовых персонажей вы можете набрать из представленных 6 рас и 6 классов. Расы представляют собой стандартный набор людей, эльфов и прочих дварфов, за единственным исключением: вместо го-

ликов, которыми "никто все равно не играет" (надо сказать, зерно истины в этом есть), введены полуорки. Это те самые, которые "Моя бей! Моя убивай! Моя смитильный!". В числе классов — воины (громилы пострашнее эльфов, но железа на себе меньше носят), маги (с криком "кэйяв" и ударом ноги...), колдуны (маг, которым не придется с венера лопать голову над тем, какие заклинания им понадобятся утром) и привнесенные войны, жрица, воры, паладины и рейнджеры. В дальнейшем вы сможете довести численность своего войства до шести участников за счет редких дружественных обитателей Миф Драннора.

Радикальные изменения в третьей редакции претерпела система смены классов. Теперь герои могут менять профессию, как им заблагорассудится, но набор уровней хоть во всех сразу. А потому без нежданного level cap



### Эта заку "оржерр". С приветом из третьей редакции!



просто не обойтись. В *Ruins of Myth Drannor* он достаточно либерален — можно набрать до 32 уровней, причем не более 16 в одном классе. Консерватор, выдыхая и тоскуя по второй редакции, к концу игры станет воин-магом 16/16, а для неофитов открыта карьера паладина 10/воин 8/воинора 6/жрица 4/рейнджера 3/мага 5. Кроме того, за каждые три уровня повышается одно очко на повышение начальных атрибутов. Которые, кстати, при генерации не назначаются, а назначаются из общего пула. Но это падаю — главное, чтобы не было на каждом углу фантанчиков, питье из которых удаляет все характеристики. Как в некоторых, считающихся "ролевыми", играх — не будем называть имен.

### Рожденный slash'ить

Разбирая все написанное выше, следует признать, что от *Pool of Radiance* в *Ruins of Myth Drannor* не больше, чем в *Lowwind Dale*. Что, впрочем, несколько не мешает ей оказаться очень удачной hack'n'slash RPG. И сеттинге, и промка для этого самые подходящие, и графика симпатичная. А какому-либо новаторские ролеплейные находки... Ну, собственно, никто и не ждал. Эта игра едва ли станет звездой в истории жанра, какими были *Fallout* или *Planescape Torment*, но должен получиться вполне стабильный хит, за которым практически любой ролевик, если ему позволяют системные требования, проведет свои позолоченные 80-100 часов за переводом хитлоуитов в экзлу. Э, во всяком случае, проведу. И вам того же желаю. ■



### Говорит, хорошие продолжение сохраняет все достоинства оригинала. Но это только кажется.



Радикальные изменения в третьей редакции претерпела система смены классов. Теперь герои могут менять профессию, как им заблагорассудится, но набор уровней хоть во всех сразу. А потому без нежданного level cap

Радикальные изменения в третьей редакции претерпела система смены классов. Теперь герои могут менять профессию, как им заблагорассудится, но набор уровней хоть во всех сразу. А потому без нежданного level cap

**БУДУТ ХАТЬ!**

Прочтите статью и решите сами.

95% ПОДБИЛИ

# ЭПОХА БИТВ®

## AGE OF BATTLES

ЭТО НЕ МАТРИЦА - ЭТО РЕАЛЬНОСТЬ



- Вы сможете разыграть все известные сражения древности.
- Исторически достоверные фигурки воинов, осадные машины, крепости в масштабе 1/72.
- Неограниченные размеры армий.
- Неограниченное количество игроков.

Наборы из серии "Эпоха битв" вы можете приобрести по почте, обратившись по адресу: Россия, 141730, Московская обл., г. Лобня, ул. Промышленная, 2, ОАО "Звезда". Телефон для справок: (095) 210-8871.  
Оптовый склад в Москве: ул. Мклашенкова, д. 22  
E-mail: zvezda@df.ru; <http://www.ageofbattles.ru>  
Почтовая рассылка осуществляется фирмой "Весь".



СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ ИГРУШЕК!  
ПРЕДПРИЯТИЕ "ЗВЕЗДА" - КРУПНЕЙШИЙ В ВОСТОЧНОЙ ЕВРОПЕ ПРОИЗВОДИТЕЛЬ СБОРНЫХ ПЛАСТМАССОВЫХ МОДЕЛЕЙ-КОПИЙ





ПРЕ-РЯТНАГ  
7,0 ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ  
ВЕРДИКТ

## Project Eden

Жанр: Командный action • Издатель/Разработчик: Eidos / Core Design  
Системные требования: PII-300(PIII-600), 64(128)Mb • Размер демо-версии: 22,8Mb  
Срок выхода: Осень 2001 • Координаты: [www.projectedengame.com](http://www.projectedengame.com)

**Project Eden** ► Мегакорпорации, в недрах которых таятся секреты чудовищных экспериментов. Монстры рождаются в лабораториях, отважные спецгенты спасают мир... знакомая чушь, правда? Сюжет "Проекта Рей" укладывается в стандартный киберпанк: люди, наполовину наличканные компьютерными компонентами; наркотики, продающиеся на каждом углу; невиданный уровень общения с виртуальностью. Но это только сюжет.

Сама же игра является чем-то, похожим одновременно на Shadow Company, Lost Vikings и Ubik. У вас в подчинении команда из четырех человек. Все они, по идее, способны выполнять общие функции: бегать, стрелять, волнить от

страха и так далее. Но при этом каждый из них наделен чем-то особенным, чем-то своим. Например, Миноко умеет обращаться с терминалами на предмет валама оных. Большой дядя Амбер может таскать на себе кучу оружия и бесплатно ходить по лапе.

**Задача игрока** — совмещать всех четырех героев с целью пройти уровень. Lost Vikings в трехмерном киберпанке.

**В демо-версии** ► Один небольшой уровень, где понадобятся умения всех героев.

**В полной версии** ► Неизвестное, но огромное количество уровней с кучей загадок.

**В сумме** ► Пока что получается неплохой вариант Lost Vikings. Надо только посмотреть, что они в итоге сделают.

Не хит. Зато от создателей Tomb Raider.



ПРЕ-РЯТНАГ  
7,0 ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ  
ВЕРДИКТ

## Bikez II

Жанр: Action • Разработчик: Ville Makkilainen • Системные требования: PII-300(PIII-600), 32(64)Mb • Размер демо-версии: 4,6Mb • Срок выхода: Уже  
Координаты: <http://koi.mbnet.fi/~bikez>

**Bikez II** ► Маленькая и приятная игрушка про байкера-одиночку, которому важно выжить в большом городе. А некоторым из жителей мегаполиса нужны услуги нашего байкера-одиночки. Таким образом, ему следует получить задание, выполнить его, забрать денежки, проапгрейдить на них мотоцикл и найти задание посложнее. Задания блещут вполне определенным разнообразием: расстрелять мотоцикл, отвезти гражданина в определенную точку; расстрелять два мотоцикла; отвезти гражданина

в определенную точку за определенное время и так далее.

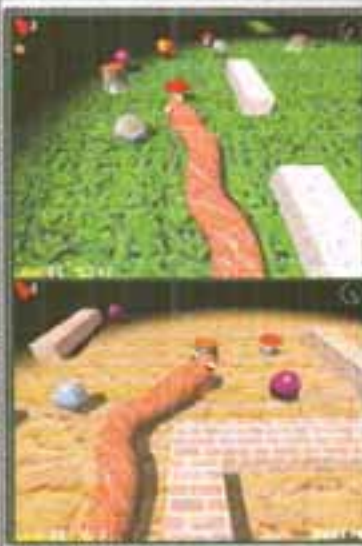
Графически Bikez II, конечно, не блещет — все-таки не профессиональные разработчики работали, а один-единственный финский программист. Но эффекты, звуки, музыка — все на месте, все как надо.

**В демо-версии** ► То же, что и в полной.

**В полной версии** ► То же, что и в демо-версии.

**В сумме** ► Мотозиклы, злобные байкеры, мрачное подобие киберпанка...

Quantum на двух колесах. Играть всем — см. компакт-диск.



ПРЕ-РЯТНАГ  
7,5 ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ  
ВЕРДИКТ

## AxySnake

Жанр: Аркада • Издатель/Разработчик: AxySoft • Системные требования: PII-300(PIII-600), 64(128)Mb • Размер демо-версии: 4Mb • Срок выхода: Уже • Координаты: [www.axysoft.com](http://www.axysoft.com)

**AxySnake** ► Замечательная аркада, напоминающая старого доброго "Удаса", обитавшего на играх автоматом перестроенных времен. Есть игровое поле, состоящее из клеток. Есть главный герой — удав, длина которого составляет несколько клеток. За один такт игрового времени удав проползает одну клетку. Клетка может быть свободной, занятой кроликом или занятой посторонним предметом. Если удав оказывается на свободной клетке, он в следующий такт продолжит ползти дальше. Если такт оказывается кролик, то последний съедается, а длина удава увеличивается на одну клетку. Если такт оказывается посторонний предмет или хвост удава — он умирает. Игрок может только одно — указать сторону, в которую удав будет ползти следующий такт времени. Задача: сохранить всех кроликов. Замечательное было игрушка.

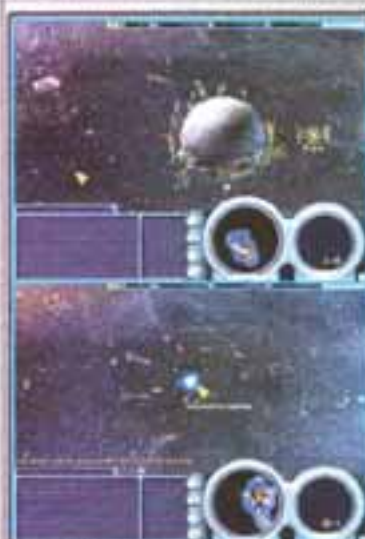
Вариация под названием AxySnake полностью меняет представление о вышеупомянутом шедевре. Во-первых, скорость змея можно регулировать. Во-вторых, клетки просто исчезли. В-третьих, умереть теперь можно лишь напоравшись на стенку игрового поля при условии нахождения там некоего врага. Да и цель игры слегка изменилась — надо съесть определенное количество полезных и вкусных вещей, после чего появится ключ. Ключ надо схватить и упорно с ним на выход.

**В демо-версии** ► Великолепная графика (без 3D акселератора не пойдет), 10 уровней и примерно полчаса сплошного удовольствия.

**В полной версии** ► Еще порядка 50 уровней и даже кое-какие бонусы.

**В сумме** ► Аркада, красная аркада.

"Удав"-2001.



ПРЕ-РАЙТИНГ  
8,0 ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ  
ВЕРДИКТ

## Conquest: Frontier Wars

Жанр: RTS • Издатель/Разработчик: Ubi Soft / Fever Pitch Studios • Системные требования: PII-300(PIII-600), 64(128)Мб • Размер демо-версии: 40Мб • Срок выхода: Скоро  
Координаты: [www.ubisoft.com/conquestfrontierwars](http://www.ubisoft.com/conquestfrontierwars)

**Conquest: Frontier Wars** ► Очередь-ак стратегия в открытом космосе. Сюжет пересказывать бесполезно — человечество научилось перемещаться по галактикам, где и встретило недружелюбных собратьев по разуму. Задача — подарить зажавшемуся homo sapiens Большой кусок Вселенной, отвоевав его у противника.

Собственно, космические стратегии (особенно в реальном времени) никогда не вызвали у меня бурного энтузиазма. Неудобоваримый HomeWorld, красненький, но туповатый Outforce, а еще до них были Star Command Revolution... Но Conquest сумеет побороть мои предрассудки и показать, что хорошие стратегии на космосе бывают. В первую очередь следует сказать об интересной фишке — Wormhole. Она позволяет играть не на одной карте, а на нескольких. Каждая новая карта,

до которой можно добраться через Wormhole, дает новые ресурсы и новых врагов. Здания в C:FW строятся на планетах, так что на всех места не хватает — еще одна причина искать Wormhole. Также в игре есть довольно громоздкая система "поставок". Это когда у контролируемого корабля кончатся боеприпасы и ему надо подзарядиться. Можно на базу сгонять, а можно и с собой притащить "подзарядник", а еще можно... Поиграете — увидите.

**В демо-версии** ► Один уровень с тремя Wormhole, а также практически все возможности расы землян.

**В полной версии** ► 16 миссий, три расы со своими интересными фишками.

**В сумме** ► Космическая стратегия — вроде бы и придерживается канонам, а вроде бы и новые вносит.

А что? Очень даже ничего...



ПРЕ-РАЙТИНГ  
7,0 ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ  
ВЕРДИКТ

## Hateful Chris: Never Say Buy!

Жанр: Аркада • Издатель/Разработчик: Funco Entertainment • Системные требования: PII-300(PIII-600), 64(128)Мб • Размер демо-версии: 34Мб • Срок выхода: Уже  
Координаты: [www.hatefulchris.com](http://www.hatefulchris.com)

**Hateful Chris: Never Say Buy!** ► Рисованная аркада про пацана, которому все надоело до такой степени, что он пошел крушить всех и вся — от розеров и рейверов до продавцов полосатых палочек и коммивояжеров. Hateful переведется как всененавидящий, отсюда и поведение данного "пацана". Интересен тот факт, что графика в игре двумерная, мультяшная и ОЧЕНЬ стильная. Кроме этого в игре встречаются комиксы (как и в Max Payne — они просто иллюстрируют сюжет).

Собственно, геймплей несложен: Крис бегает по уровням, дерется различным оружием (которое можно купить или просто найти), выполняет своего рода квесты. Есть обычные атаки ножами, гранатами и тому подобным, а мож-

но "дожать" Криса до режима berserker, когда он одним ударом выносит нескольких врагов. Каждый раз эффекты berserker а проявляются по-разному — то бензопилой манер, то бомбу взорвет, то еще чего-нибудь наворочит. Все это выложено красиво.

**В демо-версии** ► Несколько уровней и квестов, несколько видов оружия, которое можно купить, несколько врагов, несколько многостраничных комиксов.

**В полной версии** ► Очень много уровней с нелнейным прохождением, 30 видов оружия, 30 врагов, обещаются даже мини-игры.

**В сумме** ► Забавная и стильная аркада, чем-то напоминающая флаш-веб игрушки, но с гораздо большим размахом.

Всененавидящий Крис на троне войны — это круто!



ПРЕ-РАЙТИНГ  
6,0 ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ  
ВЕРДИКТ

## Kombat Kars

Жанр: Гонимая аркада • Издатель/Разработчик: Positech • Системные требования: PII-300(PIII-600), 64(128)Мб • Размер демо-версии: 6,7Мб • Срок выхода: Никогда  
Координаты: [www.positech.co.uk/kombatkars](http://www.positech.co.uk/kombatkars)

**Kombat Kars** ► Чем-то напоминающая забытые Micro Machines аркада с участием небольших машинок. Есть трасса. Одна штука. Есть машинки. Четыре штуки. Можно управлять одной машинкой и заставить ее добраться до финиша переезжая путем вдальбливания в клавиатуру отдельные назначенные клавиши. И так еще раз. И еще раз. И еще много-много раз. Что самое обидное, ничем другим игрушка не отличается и проходится раза с третьего. В дилке нет ничего такого, с чего можно было бы если не прыгать от радости, то хотя бы зауважать разработчиков.

Впрочем, есть одна небольшая, но все же фишка. Противников можно расстреливать. То есть подбрасываете вы по дороге какую-нибудь пушку и начинаете из нее палить. Несколько выстрелов из пулемета или три ракеты сделают свое черное дело, и противника отбросят на самое начало круга.

**В демо-версии** ► Одна трасса и три уровня сложности.

**В полной версии** ► Разработчики скромно умалчивают. Покупайте игру, мол, узнаете.

**В сумме** ► Приятно осознавать, что не Micro Machines единими...

Пятиминутное развлечение.



ЖАНР

Action/RPG (Rogue)

Разработчик: Blizzard Entertainment

www.blizzard.com

Издатель: Blizzard Entertainment

www.blizzard.com

PII-233, 32Mb

PII-500, 128Mb

Похожесты: Diablo I/II

Сайт Игры: www.dablo2.com

МУЗЫКАНТЕР:  
Локальная сеть, Интернет



*Дьявол потирает руки хвостом.*  
Мечислав Шарган

Diablo II не сразу становится одной из популярнейших игр современности. Игра вечно закрывалась на верхушках хит-парадов и пока не собирается отсюда слезть.

Сервер Battle.net каждыйдневно трещит и срывает под напором безумных поклонников игрушек.

Blizzard пока еще не приобрела такую славу производителя сериалов, какой обладает, скажем, Westwood.

Но Blizzard находится на верном пути.

...Впрочем, вы ведь ждали Бога, не так ли?

## Позади у него длинный хвост

Как вы помните, в финале Diablo II два востальных злодея — Дьябло и Мефисто — потерпели

поражение, а третий, Баал, сплоск бегством. Трещ грязными кулаками и обещал непременно вернуться, спрятался в тумане войны и ждет себе убийцы в Воркароме Горак, где всегда холодно, а земля покрыта толстым слоем снега.

Там он находит поддержку в лице изгнанных по зависти "темных товарищей", собрав огромное войско, начи-

нать ланкс магического. Кошня Мира. Этот самый конешья представляет собой единственную преграду, разделяющую Мир Смертных и Ад. Если Кошня Мира окажется в руках Баала, в "новый" мир ворвется полчища ужасных существ зло и незамедлительно прекратят его во второй ад.

Таким образом, цель игры вырисовывается сама собой — нужно отыскать и уничтожить Баала. Но оказывается, что сделать это совсем не просто, так как недобро король закончен и имеет надежные убежища. На каждом пути плотной стеной стоят разнообразные представители сил зла — как ветераны, так и труть вы оставили за собой в Diablo II, так и жинки, про которых, впрочем, все знает из многоисленного предья. Как и про то, что мастера нелегально похитывались баллистическим оружием, а также соорудили хорошо укрепленные крепости и башни, которые вы должны осаждать и за-

Ассасин дерется кулаками не хуже, чем рыцарь орудует мечом.



нищать до самого блеска. Рубить стены башен и подстрелить укрывающихся там неприятелей, стоя под градом краевоскоп стрел и камней, — занятие не из легких, но есть в нем своя прелесть.

На смену бесконечным путешествиям по подземным тропам массовые побоища на свежем воздухе, хотя и первые имеют право на существование — иногда вам придется заглядывать в подземные ледяные пещеры в целях выполнения некоторых квестов. И перемно это лично мне по душе — довольно уже скучаться по темным коридорам. Все, кому нужен был "поток свежего воздуха", его получили.

## Новые классы старых персонажей

Для ведения боевых действий в экстремальных условиях Blizzard предоставляет в аренду два новых класса персонажей. Друид и Ассасин. Стоит отметить, что если вы хотите поиграть в одиночку за одного из этих героев, вам прежде придется пройти за него оригинальную игру, чтобы как следует его поднабить. Утомительным, конечно, занятие, но ничего не поделаешь — таково жанр.

Друиды, находясь в близком контакте с природой, способны управлять ее духами, стихией, а также зверями и птицами. Пользуясь соответствующими заклинаниями, они могут натравить на противника медведя, волка или вострабу. Но еще эффективней самому превратиться во время в то или же медведя или волка. В этом случае вы получите доступ к некоторым новым умениям (например, сможете принимать в драке когти

Это, уважаемые, не такой уж и медведь, каким кажется на первый взгляд. Это, прямо скажем, друид. К которому, когда он в таком обличьи находится, лучше и не подходить вовсе.





и клин), но при этом временно теряете старье (кто увидит мизведа с мечом в руках, пусть первым бросит в него камень). Практика показывает, чем большим набором способностей обладает находящийся под управлением дилей зверь, тем большому количеству неприятелей он успеет перепрыгнуть плетку. А вообще подобные превращения особенно эффективны в тех случаях, когда у вас под рукой не имеется подходящего оружия.

Друзья могут также пользоваться услугами магии элементов. Она позволяет им контролировать в некоторой степени землю, огонь и ветер. Так, например, Друзья могут вызвать небольшое землетрясение или запустить в сторону скапления противника сметающей все на своем пути ураган.

Что касается Ассасинов, то они специализируются на рукопашном бою и использовании ловушек. Таким образом, им не нужны различные мечи, колю, арбалеты и т.д. Их любимые орудия боя — разнообразные кастеты с длинными шипами. Все приемы, используемые в бою Ассасинами, делится на две группы: атакующие и добивающие. Первые наносят вред здоровью или запасу маны врага. После использования атакующих приемов достаточно квалифицированный Ассасин может применить добивающий удар, который усиливает действие первого и задано создает оппоненту дополнительные проблемы.

Основная масса стеллов, которыми может пользоваться Ассасин, направлена на временное увеличение урона, наносимо-



можете мне поверить, авторы разбросали по сундукам и тайникам рецепты (Scrolls of Knowledge), где указаны лучшие комбинации.

Важную роль в Lord of Destruction играют новинки (Hivings) — ваши союзники, управление компьютером. Если вы помните, эти товарищи присутствовали и в оригинальном Diablo II, вот только проку от них было немного. Бегали взад-вперед, безуспешно махали мечом и бесславно погибали. Такие ланкашеры оказались никому не нужны, ассасинам это, дизайнерам Blizzard разрешили отличить

снабжать их оружием и броней, наделили их должным умом и способностью развиваться, накапливая опыт. Теперь новинки могут оказать вам реальную помощь, особенно если их класс отличается от класса вашего персонажа. Скажем, если вы маг, вам очень кстати придется бы скоротих в лице сильного, хорошо вооруженного рыцаря.

На этом нововведения не заканчиваются. В LoD вы можете возможность одним щелчком мыши переключаться между двумя "режимными вооружениями" героя (к примеру, во время битвы мгновенно сменить оружие ближнего боя на какой-нибудь арбалет). Кроме того, стало гораздо удобнее ремонтировать сломанные вещи — в любой мастерской можно разом починить все поврежденное добро, нажав на кнопку "Repair All". Наконец, появилась удобная мини-карта и разрешение 800x600 в синглплейере. Нужно ли говорить, что без этих мелочей взаимодействие между игроком и гад-оном выглядело бы гораздо труднее!



Гром гремит и кусты трясутся... При осаде оборонительных сооружений в долине, вы столкнетесь с самыми жестокими врагами.

то справедливыми видами его атаки. А вообще Ассасины от природы не наделены хорошими магическими способностями, их конек — это ловушки. Правда, последние не могут похвастаться универсальностью, имеет смысл использовать их только в некоторых ситуациях. Скажем, устанавливать ловушки на огромных открытых пространствах практически бессмысленно, а вот заминировать узкий мостик или пешеходный проход — дело перспективное.

### Больше, лучше, красивее

Одним из ключевых новшества одд-оно является увеличение — вдвое! — числа инвентарных слотов. Отныне вам не придется выбрасывать кучу ценных и полезных вещей из-за нехватки места в рюкзаке. И это радует. Даже очень.

Кстати, о предметах. Их список жардено пополнился за счет новых экзотических, в числе которых — драгоценные камни и руны. И те, и другие, подобно самоцветам (детка), наделяют некоторые виды оружия новыми возможностями. Но если камни одним движением мыши вставляются в нужный слот оружия и апгрейдят его, то эффект от использования рун зависит от порядка их расположения в слотах. Чтобы вам не приходилось мучиться, перебирая все возможные варианты (а их здесь много,

### Вердикт

Еще до выхода Lord of Destruction было понятно, что изменения и нововведения никоим образом не будут носить глобального характера. Так оно и вышло. Один интересный айт, два новых класса персонажей, слегка пополненный набор монстров и предметов и ряд изменений помельче — вот и весь список. Вам этого мало? Если да — забудьте про LoD и ждите следующей части игры (если таковой, конечно, суждено появиться), если нет — играйте и получайте удовольствие. ■

РЕЙТИНГ 8,0 МАНИЯ

ГЕЙМПЛЕЙ  
ГРАФИКА  
ЗВУК И МУЗЫКА  
УПРАВЛЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС  
НОВИЗНА

"Диабло" продолжает! Хотя, конечно, лелея и дьяволикубальство — это спорно? Но ведь интересно!

ДОЖДАЛИСЬ?

90%

# Microsoft Train Simulator

Постой, паровоз,  
Не стучите, колеса.  
Кондуктор, нажми на  
тормоза...

Операция "Ы"

ЖАНР

Симулятор поезда

Издатель: Microsoft

www.microsoft.com

Разработчик: Microsoft

www.microsoft.com

Похожести: Нет

Сайт Игры:

www.microsoft.com/games/trainSim

КУЛЬТИВАТОР: Нет

ПРИ-300, 64Mb,  
Voodoo

ПРИ-700, 128Mb,  
GeForce2

В детсадовском возрасте я жутко любил игры-определенцы: поездам тем более, колеса обозрения, а особенно поезд. Провалившись несколько раз по знакомому маршруту, я постепенно вошел в состояние нирваны... А еще у меня была игрушечная железка дороги, на которой я катал солдатиков. А еще я мечтал стать машинистом и возить всех хороших людей бесплатно в Америку. А еще... В общем, я много всякого хотел

и запустил эту игру. Дальше — больше. Досталась мне перевозка пассажиров на "Летучий Шатландец". Приборная панель сей машинки напомнила космический корабль из "Звездных Войн". Только вот одному дважды удалось его запустить, а мне, простому смертному, — никак. Что такое реверс, форсунка, лопат? Почему у тормоза три положения? Нужна тренировка. Есть тут и тренировка, но вот только толку от нее немного. Приводить в движение поезд вас научат, объяснят на-

значение всех приборов, научат изменять положение камеры, но изучать поведение поезда на самой дороге вас отправит в справочник машиниста. Понять оно хитрую грамату — дело непростое, а от дополнительного общения со словарем вам не отвертеться.

Теперь я чувствую себя настоящим машинистом за рулем современного экспресса. Поднять передний пантограф, подать реверс вперед, тягу на полную, отпустить тормоз до максимума. Ура, мы едем! Ту ту! Проедешь, чае! Недалго я ежал. Увелили по истечении 5 минут карьеры машиниста. Согласно статистике, полученной по окончании игры, оказалось, что я пропустил один светофор, трижды не снизил скорость на два знака, не остановился на одной из станций, да еще и полосу стало исчезло в неизвестном направлении (украли на ходу!). Следить за знаками дорожного движения нужно на протяжении всего пути, иначе можно сойти с трассы прямо перед финишем. Если учесть, что поезд через железнодорожное полотно средней длины займет минут 40 реального времени, то дожать до конечной станции с живыми пассажирами (представьте, они ни любят быстрой езды! Трэксет, видите ли) очень проблематично. Геймер — человек стойкий и терпеливый, он бы и это выдержал, если бы не обидная монотонность и скудность процесса. Окружающий пейзаж не пестрит особым разнообразием: туннель — деревья — станция, станция — деревья — туннель. Никакого развития событий, если не считать редких аварий и отцепления грузового состава, приводящих к окончанию игры. Единственный стимул — прийти вовремя — не дает желаемого результата, и мы, полюбившись красотой поезда со всех ракурсов, медленно ползем указателями к зветному хрестису.



Отлично выполненный паровоз на фоне безмятежного пейзажа и уютных придорожных построек.

в любка, но как-то все не вышло и не получилось, и машинистом я так и не стал.

Выполнить свою детскую мечту мне помогло, как ни странно, компания Microsoft. Не кажитесь и, пожалуйста, без мата — именно она выпустила первый и, скорее всего, последний в мире симулятор поезда.

## Я в вожатые пойду — пусть меня научат

При демонстрации братьям Ленвер первого документального фильма о поединке поезда люди закрывали лица руками и пытались убежать от выезжающего в экраны грохочущего монстра. Много я видел фильмов про поезда, но именно после взгляда на MTS мне захотелось закрываться в темной кладовке, замуроваться кирпичами и никогда не выходить на свет.

Уже стартовое меню повергло меня в долготерпеливый шок. Разработчики качественно симуляторов обычно стараются раз-



Экспресс модели 2000 года. Благодаря двум пантографам может двигаться по рельсам с обеих сторон.



приборные панели парового, дизельного и электрического поездов, несмотря на внешне различие, построены по одной общей схеме: реверс — тяга — тормоз.

### Три тополя на Плющихо

Железные дороги — это не просто тысячи километров рельс и шпал, это прежде всего наслаждение, наслаждение видами. После еды у вас нарушается кислотно-щелочной баланс. Тыфу, не та. После игры в MTS у вас нарушаются все представления о романтике железных дорог. По моему скромному мнению, "природные компоненты" маршрутов Токио — Хокайдо (Япония) и Инсбрук — Сан-Антонио (Австрия) должны различаться не только количеством деревьев. Но мнение Microsoft не всегда совпадает с мнением трудящихся, и под списком стонят — деревья, станция, туннели — можно смело поставить подпись: "Извините, больше мы не придумали". Концентрация зданий на километр дороги сильно напоминает увиденное в постядерном мире Fallout. Но и те же станции выглядят настолько убого, что при остановке невольно переключаешься на приборную панель и посылаешь колеса песком, а голову теплом. Деревья напомнили уроки лепки в детском саду: в те прекрасные годы я брал три палочки, обмазывал их зеленым пластилином и сводил вместе. На большее детские руки были не способны, равно настолько не способны ребята из Microsoft создавать красивые пейзажи. А люди? Желтая дорога — это люди. Где они? Занялся я перевозкой людей. Решил изменить обзор, чтобы посмотреть, как там вагон-ресторан. Люди! Вы где? Раздавшееся по комнате эхо заглушило крик соседа — "Ты что, больной?". Я — вроде нет, но вот разработчики... По-видимому, бесмертная прожизненная Гагага "Мертвые души" оставило неизгладимые впечатления в их сердцах. Единственным пассажиром поезда является одинаковая сигара, спокойно себе дымящаяся на протяжении всего пути. Вот это экономай! Microsoft изготовила несгорающей табак! К сожалению, это единственное по-настоящему удивительное открытие, подаренное нам MTS.

Это буколическая картинка — скрин с буржуазного сайта Adventure Vault, известного своим строго положительными отзывами по большому количеству раскрученных игр. Удачный ракурс, графика на полную — под такой скрин на грех и восхвалением визуального совершенства MTS заняться.



Впрочем, лопать разработчиков, конечно, можно. Если представить, во что обаялась бы процессору/видеокарте обработка двух-трех десятков полигональных пассажиров на вагон в реальном времени. Тестонический провал между нелтой и действительностью.

### Долой четыре колеса!

В Microsoft работают удивительно смелые и храбрые люди. Выпустить игру, делаю ставку на один лишь реализм, — поступок не для слабаков. Но металлический конек Вилла проскакал все дистанции от Америки до России, не потеряв ни грамма ценного груза. Информационная составляющая MTS действительно срывает наповал. На каждый тип и вид поезда имеется характеристика: дата изобретения и использования, тип локомотива и максимальная скорость, а также конфигурация колес, давление в колесе и краткая эксплуатационная характеристика. Прием все эти данные перенести в игру, так сказать, без потери качества. Например, два поезда — "Даш 9" и "Легуни Шатландия" — имеют отличия в системе охлаждения и в устройстве панели управления. А вот экспрессы различаются конфигурацией тормозов: на одном они имеют два положения, а на другом коэффициент торможения выражен в процентах.

Не обошел реализм и маршруты. Моррисонский перевал, Северо-Восточный коридор, Селта — Кароайса, Инсбрук — Сан-Антонио, Токио — Хокайдо — все самые известные маршруты, кроме, конечно, российских. К этому мы привыкли, но это не значит, что смирились. Когда нас ночью укажет?

Каждая трасса тщательно изучена и замерена. Перед поездкой нас ознакомит с ее продолжительностью и графиком изменения высоты. Плюс ко всему перенесенному предложат несколько различных вариантов (перевозка груза, пассажире, движение с максимальной скоростью), а также эзотика — расследование убийства в Восточном Экспрессе!

### Дорога в рай

В большинстве случаев судьба таких вот нестандартных симуляторов заканчивается толстой шубой пыли на полке с древностями. Так было и будет, наверно, всегда. Эзотично — не всегда хорошо; но, как оказалось, Microsoft — не всегда плохо. Вот, правда, нехитрым будет их маршрут. Неделю быть может, две, а дальше конечная остановка — все то же шуба пыли. Свои аудиторские машинисты, выросшие почему-то во врачей, инженеры, менеджеры или пока не выросшие вовсе, у MTS, конечно, сформируются.

рейтинг 7.0 МАНИЯ

6	6	5	8	10
ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК И МУЗЫКА	УПРАВЛЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС	НОВИЗНА

Поезда маршрута "CD-ROM — вагон". Продолжительность пути — неделя-две.

ДОЖДАЛИСЬ ?

60% ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ

# STAR TOPIA

На Тау-Ките живут в красоте,  
Живут, между прочим, по-разному  
Товарищи наши  
По разуму.

В. Высоцкий

ЖАНР

Economic Strategy

Разработчик: Mucky Foot

www.muckyfoot.com

Издатель: Eidos Interactive

www.eidos.com

Похожесть: Dunean Keeper, Theme Park, Rollercoaster Tycoon

Сайт Игры: www.eidosinteractive.com/games/embed.html?mid=66

КУЛЬТИДЕР:

Ловальная сеть, Интернет

PII-350, 64Mb,  
Voodoo2

PIII-600, 128Mb,  
GeForce2

StarTopia почти никто не ждал — никто не отмечался дни в календаре и не заваливал форумы дурацкими сообщениями. Она вышла почти в срок, слава богу, без помех и шума фанатских сайтов, и сразу же покорила сердца всех экономически стреловодов и стреловодов. Определенно, весна и лето 2001 года запомнятся нам двумя историческими событиями: в мае — Topica, в июне — StarTopia; одна другой краше, также разные внешне и по сути, но тоже схожие в одном — в потрясающим геймплее.



Вечером, в отеле зажигается свет, а Салт-Хогм кавыкает с фабрики на заслуженный отдых в рекреационную камеру.

В научном центре хочешь гулять. Эти парки в белых халатах сейчас раздумывают над проблемой апгрейда сыркового шлюза.



Собственно, как раз то, ради чего на вошу станцию время от времени заглядывают космические туристы. Надо заметить, что разработчики совсем оттянулись на дизайне именно "палубы удовольствия". Кроме банальных искусственных заповенных, чебуречных и пельменных можно построить настоящий космобор со стойками, закованными столбами и шарнирной дверцей — как из ковбойского салуна. Перед тем как завалиться на бак

А вот так выглядит наша космическая станция снаружи. Ну как пролететь мимо такого?

## С чего начинается?..

StarTopia начинается с пародии. Волосатый инсектириоп находит черный маналик, который на поверку оказывается обычной панноделательной машиной. Дел и вся игра отныне добродельно галлоном окислительно-кислотного раствора — с первого взгляда угадывается пародия на "Вавилон-5", "Инопланетянина", "Звездные Войны", "Чужих", ту же "Одиссею", не говоря уже о многочисленных скрытых цитатах из Дулкса Адамса или Клиффарда Саймона.

Впрочем, об этом мы успели довольно поговорить, а пока — немного конкретики. Итак, StarTopia, видя один экономический симулятор, такой же симулятор, как все эти Sim-топта, Theme-пента, Tycoon какой-то и прочие ма-

некие популярные бренды. Однако идея StarTopia затмевает все. Только представьте: далекий космос, богемная звезда система, чуждый газовой титант на горизонте — и огромная космическая станция, перевалочный пункт между Альфой Кассиопеи и Кеплой Серого Лебеда. Принимаются заявки! Фантазируем дальше: мы — супервизор (инспектор) и казнь этой злодейской кучи космического мусора, которую требуется в кратчайшие сроки превратить в преуспевавший бизнес. Под нашим подчинением находится суперкомпьютер с неадекватно высоким объемом памяти и девять разновидностей инопланетной фауны, забавно мимикрирующей по нижней палубе. Готовы взвалить на себя ответственность?

Вот и хорошо. Итак, начнем. Что вам больше по вкусу, господин инспектор? Огромная индустриальная цита-

некая конструкция, с первого взгляда безобразно определенная как "красный фонарь"...

## Сам себе Шеридан

Давайте разберемся по порядку: наша станция состоит из трех палуб, на каждой из которых кипит и бьет элечон жизнь. На нижней установлены склады, ангары для прибывающих кораблей, дымящие фабрики, очистительные станции, медицинские пункты, исследовательские лаборатории, станции техобслуживания дронов-роботов, установки гравитации, кониты охраны. Короче говоря, первый этаж — сердце любой станции, независимо от ее предназначения. Именно здесь свершаются научные открытия, именно на нем же завладает кучей наша индустриальная мафия, именно в местный коллатори будет прибывать странствующая межгалактическая спекулянт со своим товаром сомнительной ценности и именно на первом этаже в первую очередь нападет коварный противник.

Возвратитесь? Ну ладно, дружно нажали РадР — и вперед, на вторую палубу. Оси! Увеличительный центр! Собственно, как раз то,



в недорогом матеи или широким гостинице, можно сидеть... ну, например, на местную дискотеку. Разноцветные софиты, длиннющие причудливые софиты невероятных форм и раскрасок и даже сильно смазывающий на Джоббу Хатта местный диджей, красочно наваронивающей пластинки с зажигательными ритмами — это надо видеть собственными глазами. Ну и, конечно же, главное сооружение — храмный "дворец наслаждений" с несуразными сердечками на вывеске и мягкими креслами известного назначения, в которых крылатые гурми... апро-во, доволно! Нас могут читать дети.

Наконец, последняя, самая верхняя палуба — маленький кусочек живой природы среди металлических решеток и старинных архитектурных ступеней. Для каждого живого организма тут найдется уголок, напоминающий о родном доме. Внизу гремит фабрики и дискотеки, а здесь поют птицы, в водоемах плещутся экзотические рыбки, растут пальмы, смердят болота и ковышуют колны зыбучего песка. Завораживающий теросмерфинг, идущий в реальном времени, может за несколько секунд



Отличное место для медитации — сквозь прозрачный колокол третьей палубы можно разглядеть даже удаленные планеты.

перейти в комнату. Звук, правда, не фонтан: бластеры стреляют как-то нонотрально, а шипение многокислородных механизмов не оставляет никаких приятных эмоций, но вот веселая торбарщина причудливо диалогов — это почти что единственный "Оскар". Умор!



За кружкой доброго забористого Start Beer любые гуманоиды найдут общий язык.

превратить равнину в холм, цветущую в долине, а в озерах — в озерах с прозрачной водой. Границы между ландшафтами очень плавные, никакой визуальной дилеммы — все досконально продумано, на редкость гармонично и (главное!) красиво. После того как я двумя клавишами пробуровил через всю палубу окол, а потом третьей превратил его в маленькую ринку, я влюбился в эту игру навсегда.

### Кстати, о любви

Тут у нас nämlich так называемый слуховой объем "с первого взгляда". Графика Staroria — ее главный козырь перед остальными конкурентами, а также последний гвоздь в крышку гроба уставшего стереотипа о том, что "раз экономическая стратегия — значит уродство". Свободная плавашка камер, высококачественные текстуры, плавная анимация, отличная перспектива и достойная проработка мельчайших деталей. На окрестных скриншотах не увидишь, как весело жестикулируют в разговоре два корабельца Salt-Hole или с каким изумлением задумчивые Серии (внешне, кстати, — вылитые секонды из X-Com) набивают какие-то странные команды на левитирующих компьютерах медицинского мостика. Что уж там говорить о грации пропугивающихся по второй палубе крылатых Сириен или слаженности движимой группы волосатых садеников Корнарона, вооруженных попатами! Ничего как не скажут скриншоты — такое можно (и нужно) видеть собственными глазами.

Те же самые эпитеты относятся и к музыке — она великолепна. Чрезвычайно контекстно — изменяется в зависимости от происходящего на экране. Вот мы на второй палубе — и что-то отдаленно-веселое пьет из колонок, а вот мы спускаемся вниз, и индустриальное трум-пун-пун крысо-

### А если поднять веки?..

И все же бронепоезд Musky Foot стоит на запасном пути, что они и доказали путем введения в игру... боями действий. Концепция без особых колебаний была взята из Dungeon Keeper, но сторонники разработчиков оказались отнесенной далеко на задний план по отношению к строительству и экономике. В некоторых местах вы обнаруживаете, что у вас есть суперконкурент — что-то вроде вражеского Хорнителя из DK. Ваше стратегическое единчество разрушается в тот момент, когда майнеты создаются начинают прорываться в один из отсеков станции. "В соседнем отсеке станция завелась конкуренты Ату Вадурн их, роботы!" — кричит барбой компьютер, и начинается бесмысленная сеча. И наконец тебе выдают аттестат, обработка станции космическими паратами, графиками обшивки лазером или что-нибудь еще в таком духе. Бой совершенно неуправляем, и в нем автоматический Принципал участие все равно по завербованным войн приплыли, но законно от расы и боями нависает. Единственный способ хоть как-то повлиять на ход сражения — это поставить заминные "флаги" а ля Dungeon Keeper. Теоретически можно завести на месте предполагаемого вторжения систему охраны вышек, и тогда все индейские ножен будет присваиваться на корню. Но точку прорыва некогда нельзя предугадать заранее, а оставлять всю жизнь созданию оборонных комплексов как-то не хочется. Впрочем, проигрыш в бою почти всегда означает провал миссии, поэтому совсем пренебрегать обороной не рекомендуется.

Цели из DK получились, как видите, красочнее — боевые действия не являются способом расширения территории, полученная база все же просто путем победы. Кто-то похвалится, что наганы конкурента обстрелял пингвиной, а для кого-то рим станут спорной в газду. С учетом того, что это экономическая стратегия, а вовсе не doo-rit, — скорее всего-таки скриншот. Но из-за фант общей увлекательности игры и великолепной, живой атмосферы это, правда же, нельзя назвать серьезным дефектом. Разве что бал в графе "Новизна" окажется на единичку меньше. ■

**ОЦЕНКА 8.5 МАНИЯ**

8	8	7	6	6
ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК И МУЗЫКА	УПРАВЛЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС	НОВИЗНА

Первое в мире симулятор настоящей арбитровой станции — с реальным терморегулятором, глубокой экономическим моделью, запатентованным перестроением и сложным технологическим миром. Мертв чрезвычайно!

**ДОЖДАЙТЕСЬ Т**

**98%**



ЖАНР Survival Horror

Издатель: Infogrames

www.infogrames.com

Разработчик: Darkworks/Crystal House

www.darkworks.com

Похожесть: Alone in the Dark 1-3,

Bair Witch Project, Resident Evil

Сайт Игры: www.aloneinthedark.com

КЛАСИФИКАЦИЯ: Нет

PII-300, 64Mb,  
Riva TNT

PIII-500, 128Mb,  
Riva TNT 2

У Alone in the Dark было два продолжения, и ни одно из них не зацепило меня больше "оригинала". Даже наоборот — продолжения разочаровывали. Не потому, что были заметно хуже: просто склеивают привлекать меня лишь в случае, когда имеется заметный прогресс по отношению к первой части. Чего в AITD 2-3 не наблюдалось.

Разработка Alone in the Dark: The New Nightmare занималась старинная команда. Это обеспечивало в имени разработчика — Darkworks — грезилось свежесть взгляда и нестандартный подход. Было и конкретное указание: пусть они сфокусируют на The New Nightmare всю мощь атмосферы "Завуны". Пусть к слову буду бояться — даже если на восемь лет старше.

Чтобы не в играх в игру, а она играла мной.

Как в старые добрые времена.

### В черном-черном городе...

Предистория The New Nightmare скорее детективная, нежели мистического характера. Лучший друг главного героя игры, Эвард Курбин, погиб. Как и положено — там загадочных обстоятельств. Этот самый друг по имени Чарльз Фиске «закал» три древних заклинания, посредством которых намеревался вытупить на волю дьявола и неуравновешенно потустороннюю силу. В чем, судя по последним событиям, он немало преуспел. И теперь Эвард собирается предпринять расследование, а задано и свершить месть над убийцей Чарли.

Вместе с ассистенткой Алиной он отправляется на загадочный остров. Их цель — расшифровка древнеиндейских писем, которые должны помочь установить причину гибели Чарли. На самолете, несаного не долетев до шель, терпит крушение. Оба героя спасаются, выплывнув с парашютами. Алина падает на крышу какого-то старого особняка, а Эд приземляется в сильном измождении в лесу. Именно с этого момента начинается наш приключения. По ходу дела выясняется, что таинные символы — не письма древних индейцев, а... манускрипты инопланетной расы, исчезнувшей 12000 лет назад. Рассказывать о поворотной сюжетной линии бессмысленно, так как их слишком много, и они... ам... не вполне традиционны для серии AITD, например, чего стоит один лишь разговор в американской партии по борьбе с коммунистами.

Впрочем, на некоторые подвращения относительно игры алины и коммунисты наводят, нет?

### Озоновая дыра

Итак — громкое "урра"! Darkworks удалось прыгнуть выше головы прежнего разработчика (Infogrames) и сдвинуть, наконец, чертов лейбл с мертвой точки. Если смотреть "в общем", то, вроде, ничего серьезного и не случилось. Следят заветом классиков, бегом по лесу, болоту, пещерам, подвалам и, конечно, в помешанном. Убиваем монстров. Решаем вместе и заданы граньковенки на новые территории.

Это в общем. На частности — они играют роль айсберга, на который напоролся "Титаник". Если убрать фирменное название серии и оставить просто "The New Nightmare", никто и не заметит, что мы имеем дело с аналогом Alone in the Dark.

Во-первых, на дворе октябрь 2001-го. Наконец-то мы шагаем с электронным фонариком вместо керосинки! Но счастье, несомненно, не в фонаре, а в навороченной радаре, которая время от времени говорит голосом Алины (или Эда, смотрите за кого играть). В Darkworks твердо знают — барьер между мирами радиоволнам не помеха. И Алина бодра сообщает, как там у нее дела, в то время как радар вместе с Эдом находится в другом измерении. В свете этого новшества слово "alone" в названии игры приобретает иронический оттенок. Мы в темноте одни, но как бы и не одни — всегда можно послушать радара. Это придает сил и нейтрализует страх. Чего, собственно, бояться, когда ты в курсе, что на расстоянии полета волны твоей бдительности также растекается пленками толпы монстров? Нас уже как минимум двое!

Монстров, к слову, действительно толпы. Если не с "Серьезным Самом", конечно, сравнивать, а с первым "Эпоуном". Раньше битва с каждым врагом была своего рода полужокопической дуэлью, да еще способ истребления в каждом отдельном случае надо было найти — просто из дробовика врад ли кого застрелишь, а иная и вовсе лучше за три мига обойми. Теперь мы стреляем бедняк зверушек пачками. Нам не надо пональ голову над тем, как убить демона, показав ему его собственное отражение в зеркале. Достаточно всадить в него пол-обойми из пистолета.



Секла — финиш на раз. Визуалым хлещет интерактивом.



та. И во второго — тоже. И в третьего. И в шестого. Перестреляв все население локации, довольный собой Эд идет в меню записаться.

Черта с два. В меню нет никакого Save/Load! Для "этого" существуют специальные амулеты-оберки. Кладем их в инвентарь, жмем "Use" — и мы сохранены. Именная приставочная система. Все дружно выдвигают клавиатуру в окно и идут за геймпадом. Но стоит оговориться. Амулет (то бить команда "Load") обладает странным свойством воскрешать всех монстров в помещении, якобы убитых вами до того, как вы засейте. После Load'a вы вернетесь в комнату, полную оживших кровавожарких тварей. Бой продолжается!

Но Darkworks нельзя упрекнуть в непоследовательности. Много монстров — много патронов! В первой, помнится, части приходилось перезаряжаться, апустую караскодавая пару зарядов. Теперь в этом нет необходимости! Патроны даже никто не берет в сундуки и ящики — они просто валяются на полу в комнате и в лесу на опушке. Хотя, конечно, здесь встает проблема: надо подобрать патроны к тому типу оружия, который можно нормально использовать. А таких из всего арсенала — ну, пушки две-три, не больше. Зато некоторые монстры убегают от света фонарика. Темные, неразвитые типы — что с них взять? Фонарика не видно.

Традиционно для серии AiD по ходу игры нам будут попадаться различные головоломки, решение которых — дело отнюдь не простое. Хотя в большинстве своем они составлены по принципу "пошли туда, достань то и принеси сюда. Поверти-покрути и уходи". Помните принцип Doom? "Беги в один конец уровня, хватай ключик, потом в другой — дерни рычаг, а еще позже ван в тот — там дверь откроется. Только не забудь по пути пару десятков врагов заварить". Аналогично. Только, в отличие от остальных частей серии, решать puzzles трудно не по причине их сложности, а из-за тулых и назойливых врагов, лупающихся под ногами. И — кромешной кромешной тьмы; слишком уж близко к сердцу разработчики приняли название игры.

### Видишь муху на стене?

Графика, спору нет, отличная. Старается формировать нужную атмосферу, несмотря на противодействие радостей из предыдущей главы. Зловещая луна в ночном небе шепчется о чем-то с обитой площадью городской статуей, и брошена ты на едва кипящую воду. Локации сматрываются просто шикарно, в жанр визуальных новелл. Великолепная игра света и тени — быть может, лучше, что я видел за последний сезон.

И, что интересно, не нужен никакой GeForce2 — старой "Ривы" хватит вполне. В отличие от Blair Witch Project, где в боль-

Монстры по большей части, пардон, членистоногие. В той или иной степени. Эх, и куда подевались шедеврально уроды из первой части...



Обратите внимание: пятно света расширяется в зеркале позади Алены.



ше боясь камеры, чем ночного похода на кладбище без патронов, здесь все в полном порядке: камера выбирает наиболее удобный для вас ракурс. Жаль только, что голубоватый на наделке кардинально не заходит — прямоугольный Эд с треугольным шлемом смотрится немного нелепо для игры 2001 года производства.

Музыка контекстная — злой индустриал, только кричит иногда, как испорченный патефон. Зато звуки... Играв за Эдварда, обязательно послушайте бред умирающего мужика в самом начале — ощущение, что у умирающего остера были проблемы с кишечником. Во-первых, голос хоть и нагущий, но явно не от тяжелого ронения, во-вторых, складывается ощущение, что запись велось в помещении метр на метр. Это что касается игры остера. Прочие звуки, ранее формировавшие львиную долю атмосферы AiD, утратили способность запустить мурашки по коже. Где он, потрескавший ствол водопроводной трубы? Где нежные шкиты и шарохи, от которых ежмывались в кресле? Одна пальба и вопли монстров. Зато не страшно, не трясется духи и не надо петь валдвалд.

Интерфейс и управление — удобные. Правда, некоторые может забесит отсутствие поддержки мыши — герой слушается только клавиатуры.

### Официант, это чай или кофе?

Снова поплачевали бы нас той же игрой — пережили б, смирились. Восхитили бы даже — все-таки графика вытаскивает. Но поруганная атмосфера и общий уклон в сторону эшмана заставляют повторить: это же Alone in the Dark, ребята. Это продукт из другой серии. Из какой? В Интернете очень модно сравнивать с Resident Evil. Возможно, возможно.

С другой стороны, створнуть The New Nightmare только из принципа не позволяет совесть.

Даже если смотреть не с моральной, а с чисто практической точки зрения: что на данный момент может эту игру заменить? Да ничто. Нет в жанре Survival Horror свежих альтернатив.

Так что как минимум в одном за альянс Infogrames/Darkworks можно породниться.

Правильный момент выбрали для релиза. ■

Ведь говорила тебе мамочка, не играй с огнем!





ЖАНР

Adventure/RPG

Издатель: Eidos Interactive  
[www.eidosinteractive.com](http://www.eidosinteractive.com)

Разработчик: Ion Storm Dallas  
[www.ionstorm.com](http://www.ionstorm.com)

Похожесть: Final Fantasy VII, Chrono Trigger, The Nomad Soul

Сайт Игры: [www.anachronox.com](http://www.anachronox.com)

Платформы  
PS1-256, 64Mb,  
12Mb 3D уск.

PC, 128Mb,  
16Mb 3D уск.

Мультимедиа Нет



В наше время и играм-долгожителям ничем, кроме подозрений уже не отнесется. Обожгитесь на молоке (Daiyubiani и прочие друзья гримаса "пшеле"), геймеры, образно выразившись, стали дуть на воду. Выхода Anachronox от Ion Storm ждали одновременно с надеждой на лучшее — и с опаской. Одни саркастически замечали, что мы соученики новой "Дэй-ки Тоно", другие возмущенно вещали о приходе нового Deus Ex. Ошиблись и те, и другие...

Разработка научно-фантастической RPG Anachronox стартовала в начале 1997 года, то есть почти 5 лет назад. В качестве основы тогда был выбран — глупая древокость — движок первого Quake. Но разработка затихнула, и Quake не становился молоком. Вынужденный переезд на движок Quake II оказался процессом болезненным и, кроме того, отъел много времени. Однако главной причиной, по которой выход Anachronox стал тут затянута летней на его же собственной шее, была практически невероятная

масштаб первоначальных идей разработчиков. Даже сейчас, в своем финальном виде, игра выглядит просто ОГРОМНОЙ. И это несмотря на то, что куча всякой всячины была безжалостно выброшена из дизайн-документа, когда стало ясно, что таянуть время больше не представляется возможным. В июле 2001 года Anachronox поступил на прилавки магазинов. Свирепло!

### Крестовый поход за вселенную

Сюжетную линию Anachronox в двух словах не расскажешь. Распутать сюжет можно, лишь проведя перед монитором пару дней и успешно завершив тридцать четыре дестка уровней.

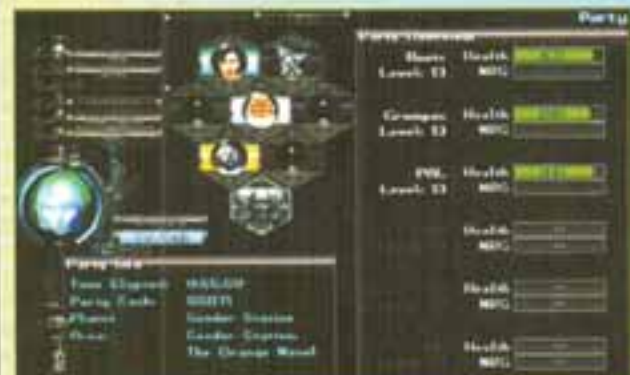
Никто не уточняет, в каком веке от рождения Христова разворачиваются события Anachronox. Вплоть возможно, даже не в третьем тысячелетии. Так вот: примерно тремя сотнями лет ранее того момента, как детектив Сильвестра Бутса за долги выбросили из окна его собственного офиса, был найден первый артефакт, оставленный древней инопланетной расой. Впоследствии подобные артефакты стали находить по всей обжитой вселенной. Часть из них оказалась оружием, некоторые — медицинскими приборами, предназначение же других так и осталось неразгаданным. Эти следы былого влияния исчезнувшей расы получили название "Мистическая



Бутс "касит" под умного. Получается...

Технология" (Mystery Technology), или, сокращенно, МисТех (MysTech).

Частный детектив Сильвестр Бутс даже не предполагал, куда забросит его колесо судьбы. Проживая в Анахронксе, отряженном городе, находившемся в центре планеты Solstar, он потихоньку

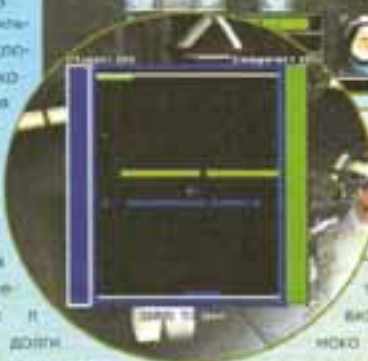


Типично консольная менюшка. Anachronox действительно очень напоминает консольные RPG.

Дедушка Грамлос еще не научился держать песок в руках и колпачить им врагов. Ему это пока доставляет удовольствие!



В Anachronox вложены десятки аркадных мини-игр. Они помогают расслабиться и продвинуться дальше по сюжетной линии.



Смывался и залез в долги. Лишь протарапливая лобовую оконную стелу, Бутс поник: либо он находит работу и деньги, либо кто-то находит его труп. Со временем первый вариант более привлекательным. Спой связан с эксцентричным стариком — ученым Грамлосом — и стал его телехронистелем. Вместе они отправились на поиски древних ар-

тефактов МисТеха, надеясь активизировать их и разбогатеть. Однако Фортуна немедленно повернулась к ним наиболее привлекательной своей частью: планета, на которую приближаются Бутс и Грамлос, расщепляется пополам. Неизвестные силы, как выяснилось, пытаются уничтожить все живое во вселенной. Маленький отряд, состоящий из Бутса, его голографической секретарши Фатимы Дурак, бывшей подруги Стилетто Эннвей, робота PAL 18, ученика Грамлоса и Рик Боу-ман и супергероино-алкоголика Эль Пака, начинает крестовый поход против зла, имея лишь одну цель: спасти вселенную и свои собственные задницы. Или это уже две цели?





### Смерть hack'n'slash'a

Представленные семь персонажей покажутся в группе Бутса не сразу. Партия разделяется на "активную" и "пассивную" команды. В первую входит одновременно не более трех персонажей, а остальные ждут героев в укромном уголке либо параллельно выполняют какой-нибудь квест (прямые аналоги с Final Fantasy молчали). Кого брать на дело, зависит от поставленной перед партией задачи — каждый из героев обладает специальными способностями. Слай умеет взламывать замки, PAL 18 без особого труда входит в любую компьютерную базу данных, Громгос же способен своими зомбидными речами любого заставить сделать то, чего этот любой делать не планировал (например, отдать свой собственный билет на звездолет).

В поисках артефактов МисТех группа путешествует с планеты на планету. Всего их будет посещено равно шесть штук, включая такие экзотические, как Демократус, там люди живут в мире, согласии и равноправии, и Криптом —

планету суперменов. Кстати, есть комиксы, знаменитый Супермен из комиксов/аниме прибыл на Землю с планеты Криптом. Знали Ice Slap'овичи, где подкачать юбку? Впрочем, об этом мы еще поговорим.

Сначала управление в АлашГлогах кажется непривычным, но быстро влезавшая — и тогда становится просто и удобно. Вид от третьего лица. Выбранный персонаж беспроблемно подчиняется движением мыши и нажатиям клавиш. Толпачь себе вперед, щелкаешь на каждого встречного-попечерного, беседуешь с ним, идешь дальше, видишь предмет, щелкаешь на него, подбираешь предмет, идешь дальше, видишь нечто новое, щелкаешь на это нечто новое, активируешь и так далее. Снизу нарисован

### Маленький андроид PAL 18 способен постоять за себя и своего хозяина.



нает скорее квест, чем действие в классическом варианте. Да и по содержанию во многом — тоже. Щелкать придется много, потому что общаться надо практически с каждым, кого только увидишь, иначе велик риск пропустить важную информацию. Диалоги написаны талантливым сценаристом Гинардом Гаубертом, их интересно и забавно читать, иначе рендербильная игра могла бы быстро наскучить. А так ничего — щелкаешь себе потихонечку и идешь вперед, следуя сюжетной линии.

Поклонникам hack'n'slash, приметившим АлашГлогах в магазине, лучше равнодушно пройти мимо. Ни беспроблемных кровавых сражений, ни кзобилия экзис здесь нет и в помине. Боев откровенно мало (на первых трех досках уровней их можно по пальцам пересчитать), а победить в них элементарно. Уровни сложности "easy" и "normal" — детский лепет; "hard" оправдывает свое название, но как-то весьма условно. За что, в общем-то, поставшим "хардком" называться не имеет право.

Что касается реализации боев — то это походная система, позаимствованная у Final Fantasy VII. У каждого героя есть специальная шкала, показывающая его готовность к атаке. Только когда шкала до края заполнилась энергией, герой может предпринять какое-либо действие: напасть, передвинуться с места на место, использовать предмет из инвентаря. Сделали код — ждите ответной реакции противника.

Боевая система поначалу разочаровывает. Выбор оружия навелик (у Бутса — лазерный пистолет, у Громгоса — посох, PAL 18 сражается



### Скелето в действии: наглядная демонстрация мощи оружия МисТех на довольно сложном и сложившемся.



голыми манипуляторами, Эль Пако колочит врагов кулаками), сквадки просты и монотонны. Однако постепенно ситуация меняется к лучшему. На поздних уровнях бан наконец обретает форму и хитовые, но элементны тактики, появляются куда более сильные и опасные враги, которых приходится поучить. Становится совсем весело, когда в руки попадает оружие МисТех. МисТех дает героям ранее невиданную силу: теперь они могут мощно метать во врага файерболы и обрушивать ледяные молнии. А сменчивая МисТех с каким-либо редким жуком, можно получить совершенно новое оружие.



СЮЖЕТ ИММОБИЛ, МЕСТО  
РАЗРАБОТКИ: SQUARE SOFT

**"Мужской танец" в квартале красных фонарей позволил бутсу заработать на одну сотню миллиардов долларов (в будущем они станут межгалактической валютой).**

- Ты уверен, что он никогда не узнает?
- Конечно, нет, он же так далеко...
- Я люблю тебя.
- Не в тебе



О, пшур... (он начал выражению слезу).  
Создание мощной атмосферы способствует узнаваемости Алаштрона. В игре

Но всем быть до конца откровенным, в блок Алаштрона нет ни хлеба, ни зелени. Это не Final Fantasy, где за извергающимися богами фантомы или в замысловатых парсах можно наблюдать часами, с азартом подпрыгивая, а скелет из него сейчас вылетит как пощипывай. А здесь — интроспективный разборка зрелища вливания в контекст игры, никак не вылезая неопытности не составляющей. Но это и не мешает. Честно. Потому что у Алаштрона есть...

### Sci-fi колыбельная

Атмосфера. Она стучится над головами персонажей с первых минут игры, переливается через монитор и начинает витать в комнате. В игре сотни NPC, и все они живут своей жизнью. Кто-то спешит на работу, кто-то грустит об ушедшей возлюбленной, кто-то пьет виски в баре. Каждый из них готов побеседовать с командой бутса. Прием, если сами сообщают полновесную информацию



чувствуется сразу миллион влияний со стороны литературы и игровой индустрии, а возможно, и кинематографа. Написанном на то отдаленности.

Литература. В Ion Storm Dallas, похоже, очень любят американскую фантастику 50-60-х годов. Алаштрона вполне бы мог окреститься романом Роберта Шекли. Помните, как он умел сохранять драматизм ситуаций, не теряя чувство юмора? Азимов, Саймак, Гаррисон, Фостер, Фермер, Бестер — из книги сами собой приходят на ум в процессе игры. Кинематограф. Алаштрона — это почти фильм, фан-

тастическая сага. Больше всего игра напоминает мне Верушевский Total Recall, или, если угодно, "Корпорация воспоминаний" Филиппа Дика. Там тоже был свой МисТех, транзвальные машины, оставленные погибшими марсианцами, а марсианский мегаполис очень даже напоминает Алаштрона. Другим источником вдохновения Ion Storm Dallas послужил, по всей видимости, Blade Runner, либо, соответственно, "Мечтает ли андроида об электрических овцах" того же Дика.

Игровая индустрия. Том Холл и не скрывает своего уважения к консольным RPG, в первую очередь — к играм компании Square-Soft. Самые видные, Final Fantasy цитируются направо и налево. Ну, Omikron — это мои личные параллели. Там тоже приходилось много бродить по фантастическим мегаполисам, исследовать громадные здания и общаться с толпами NPC.

### Чувство юмора как системное требование

Алаштрона — игра с весьма высоким содержанием развлекательных шуток, прибауток, стеба над стереотипами и напояк на стулья. Ни зря в readme разработчики записали "чувство юмора" в "рекомендуемые системные требования". Они оказались правы. При прохождении игры в логотип, словно смотрел новый фильм братьев Фарелли.



Посмотреть

Click on the planet to travel there.

С помощью МисТеха можно легко путешествовать с планеты на планету.

РЕЙТИНГ 8,0 МАНИЯ

8	6	9	8	7
ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК И МУЗЫКА	УПРАВЛЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС	НОВИЗНА

Долгострой, как вышло, долгострою разья. Но все же они строили его слишком долго...

Долгострой

В игре скрыт миллион шуток. Чего только стоит совет Фатимы в долгие переходы между уровнями: "Найдите комнату! Гостины нечисто. Или не спите. Мне плавать..." Или: "Не кормите крыс и насекомых!" Наполвал срывает анимационная врезка, когда Бутс и Транкос наперобой просит у большого интеллигентно его смертельно ароматный носок, понадобившийся извращенку информатору. Я долго смеялся, когда в баре на Zender Station обнаружил три пузета: пил, жатил и айфл. Из любопытства я даже зашел в пузет к "проним", но он мало чем отличался от обыкновенного мужикаго. Но той же планете в встретился с популярной группой The Meaties, только что выпустившей свой новый альбом "Beat the Meaties" (в честь свидення, первый альбом знаменитой ливерпульской четверки, выпущенный в США, назывался "Meet the Beatles"). Ну и, конечно же, не забыть "мужской тонец", исполненный Бутсом в восторге красных фонарей. Сильвестр оказался как опытный стритизер и заработал похапы публики, не сменя с себя ни одного предмета.

### В наш советский колумбарий

Графическая игра выглядит — послушайте горькую правду! — как молодящийся старушечка, уверенная, что может скрыть рюху морщины под слоем побелки. По словам лидера проекта Тома Холла (все дружно трепещут при звуках этого имени: Wolfenstein3D и Doom, да?), название Anachronox расшифровывается как "арид из прошлого" (смесь двух слов "anachronism" и "paradox"). Колумбарная выходит ситуация — ибо графика как раз и есть ард и анокронизм, а про то, что название отнюдь не к сюжету, узнаешь постом. Разработчики выжали движок Quake II как три тонны лимона, но он упорно прикидывал из-под пресса свое "как бы не так!", справедливо полагая, что его возможности не соответствуют требованиям времени. Модели угловаты, зачастую плохо прорисованы, а количество полигонов ограничено строже, чем нормы выдачи хлеба в блокадном Ленинграде. Впрочем, дизайн уровней делал мастерски, им бы движок поклеще, и я не ругаюсь за то, что удержался бы от удвоения балла за границу.

Впрочем, за шары и жаризну можно простить многое. Даже невозможность ударить бота. Хотя простят далеко не все. Полднина от силы, да и та — с трудом. Еще парочка соболезнующих кланет на эвентуальный звук, особенно если королем колонки и сабвуфер. Остальные скажут "гуд бай", даже толком не поздоровавшись.

### Болел

Anachronox, стара нет, не лишен недостатков. И речь идет не только о графическом несовершенстве. Первые несколько часов игры требуют от игрока изрядной доли терпения — привычки к эшлну дразнит нетерпеливость, с которой "раскручивается" сюжет, и недостаток действия. Бой можно по пальцам пересчитать, зато квестов в избытке. Акроним RPG, таким образом, отдаленно похож на второй план, а на первый выходит жанр Adventure.

В рамках этого обитно фигурами раздражает необходимость посещать один и тот же уровень по несколько раз. Часто, чтобы попасть из точки А в точку Б, надо пересечь полдюжины уровней. Каждая локация грузится секунд пятнадцать. До точки Б я обычно добирался уже сильно обессиленным. Разве сложно было

устроить в игре систему телепортов для быстрого перемещения между уровнями? В Ion Storm до этого как-то не додумались.

Вынести вердикт Anachronox — сложно. Это отличная вещь, но появилась она явно не в свое время. Хотя можно посмотреть и с другой стороны: назвав разработчиков растлетом и ретроградом. Думаю, годо два-три тому назад мир бы анул и восторженно залопал в ладоши. Сейчас же привлечь попадающих на обед "жифорсы" геймеров стало гораздо сложнее, а просто вижу, как многие из них провадет мимо этого интересного проекта. Эта мысль подтверждается тем, что пока продажи игры как-то не слишком высоки. Более того — по всей видимости, Anachronox станет последним проектом датловоского крыла Ion Storm: из свежих новостей стало известно, что студия Ion Storm Dallas прекратила свое существование. ■

**АЛЕКСИС** — РЕГИОНАЛЬНАЯ ДИСТРИБЮТОР ФИРМЫ GAMES WORKSHOP, МОСКВА

**НОВЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ И ВЗРОСЛЫХ**

# Властвуй над миром Вархаммер

WARHAMMER, MAGEHAMMER, GOTHIC, Magic the Gathering

полный ассортимент фирмы Games Workshop можно приобрести в специализированных магазинах по адресу: метро Дубинка, ул. Мясницкая, д.20 тел. 925-3337 метро ВАНХ, ТК "Регион", пав. N38 адрес клуба: Москва, ул. Дубининская, д.45, тел. 488-2055

**а так же в продаже карточные игры: Magic the Gathering, Pokemon и многие другие игры и аксессуары**

**ЗАХОДИ, ПОИГРАЕМ!..**

# EDGE OF CHAOS

## INDEPENDENCE WAR 2

ЖАНР

Космический симулятор

Издатель: Infogrames

www.infogrames.com

Разработчик: Particle Systems

www.particle-systems.com

Похожесть: X-Tension,  
X-Beyond the Frontier

КУЛЬТИВЛЕНА:  
Локальная сеть, Интернет

PIII 300, 64Mb,  
3D card 4Mb

PIII 500, 128Mb,  
3D card 24Mb

Без космических станций всегда людно.

Independence War II отличается от прочих космических последних лет глобальностью замысла. Сначала вроде все идет обычно — летим себе на корабле, агитируем в батонки, исследуем вселенную, выполняем квесты, двигаемся по сюжету, свободное от основной работы время проводим на базе... А в середине игры получаем взбужд на голову, уходя в террак, откуда выходим через 15 лет предзаданиям шайки космических паразитов.

Именно так, впрочем, самые благородные имперцы.

### Посолок "Мирный"

Начало войны и ядерного топлива улетело со временем войны Содружества (Commonwealth) с колонистами, о которой повествует первая часть Independence War. Содружество потерпело поражение, и ему на смену пришел Новый Альянс (New Alliance). Колонии получили долгожданную независимость и остались наедине со своим беспределом. Капитан только сбродом не ищет их звездные системы — пираты и контрабандисты, газаворезы всех сортов и конфигураций... В некоторых секторах обстановка настолько навалилась, что удаленные станции вынуждены содержать нештатные системы защиты и даже истребители для встречи «незваных гостей». Деньги обмениваются окончательно и навсегда — экономика живет натуральным обменом. В политике процветает коррупция. Крупные корпорации уверенно правят бал, сообразуясь лишь с выгодой, но никак не с законом.

Путь Кэла Джексона, главного героя игры, начался с не самых приятных событий — его отец Феликс крупно завалял одной из корпораций и был убит ее владельцем Калебом Маасом, не желавшим видеть возвращение долга. Двенадцатилетний Кэл остался сиротой, и лежала бы ему дорога на шлюпе второсортной организации, не наткнулся он на старый флотский модуль

Слева и время по курсу — небольшое солнце. Если вовремя не затормозит, из нас получится вираты-трель.

галкти. Разум полубога капитана, героя войны Джефферсона Кэла, чудом сохранился на электронном носителе и теперь нашел новое пристанище в бортовом компьютере корабля Кэла.

Капитан и рассказал парню о заброшенной пиратской базе, расположенной на Терраформере — одном из тех, что некогда были отправлены с Земли для освоения этого сектора галактики. Позже его заняли пираты — удивительный гигант Терраформер, затерявшийся, подобно песчинке, в густом облаке ржавого газа и скрытый от посторонних глаз, как нельзя лучше подошел космическим разбойникам в качестве базы. Он мог быть одновременно и верфью для кораблей, торговым портом и даже газовой. Теперь огромный комплекс готов принять на борт новое поколение джектльминов удачи... Правда, пока что Кэл является его единственным обитателем и, следовательно, полноправным владельцем.

### Рассказы Красного папы

Джефферсон Кэл, он же тугурнал и хелл, представлен в интерфейсе в виде несказанно уродливой бортовой физиономии с непереносимыми чертами. Бездарно анимированный, он живет в веселом левом углу и задумчивым голосом

декларирует оттуда свои наставления. Надевает корону, пытается объяснить, что WP — это неворал, но зато помогает обучиться азам и виртуальным пилотированию. Папа не только научит крутить штурвал и всерьез жать на гашетку, но и расскажет, где достать приличный истребитель, познакомит с нужными людьми. Поможет разобраться со звездной картой, наконец.

Independence War II симулирует космос весьма достоверно, и поэтому помощь в обучении не окажется лишней. В этом вакууме есть невесомость. Есть качественный эффект инерции, в т.ч. и вращения. По всему корпусу любого звездолета расположены маленькие маневровые двигатели, которые корректируют положение в пространстве и даже позволяют кораблю стрейфиться. Это полностью меняет все пилотирование — вы давно в последний раз видели стрейфящийся звездолет?

Обучение основам местной летной искусства занимает не больше часа. Потом вы без труда сможете закладывать такие фигуры, о каких другие сны и не слышали. Представьте: на полной скорости удраем от преследователей, потом вырубим маршевый двигатель и развернем машину на 180 градусов. Корабль летит, куда и летит, только теперь — кормой вперед. Далее быстро уйдём стрейфом от вражеских залпов в сторону и, медленно заволакуясь в правый/левый крен (смотри куда стрейфились), даем несчастным в поб'на всего, что есть на борту. Такой нейтральный маневр. Маленькие черточки на экране показывают направление



и скорость движения, изменяя цвет, длину и угол наклона. При попадании ракеты или столбовыми легким звездолет бросает из стороны в сторону и крутит, как пустое ведро, а тяжелый лишь немного сместится в направлении удара. Коэффициент восторге.

Большинство функций управления осуществляется двойным или стрелками курсора. Это почти не отвлекает от боя, так как нет нужды отрывать глаза от экрана и судорожно искать нужные клавиши. Чтобы перебросить энергию, оружие, с оружием на двигателях или наоборот, достаточно несколько раз нажать на стрелки, выбрав нужное. Кстати, рациональное использование энергии, выработка которой силовой установкой корабля, — ключ к победе.

**Лоб в лоб. Подпись "Опасность столкновения" говорит, что через секунду нас ждет погребальный ролик.**



де в любой ситуации. Двигатели, оружие и защита — вот три пункта, между которыми все надо распределить. Условно подпитываемые, пушки стреляют чаще, защита быстрее восстанавливается, а двигатели работают эффективнее. Энергообеспечение бывает необходимо перераспределять — иначе вы рискуете потерять необходимую в бою скорость или получить мертвую систему жизнеобеспечения со всеми вытекающими (и как-то пустить всю энергию на пушки, в результате чего в капитанской рубке моментально наступит адский холод и Кил попросту погиб от переохлаждения).

Дабы не смущать широкую публику, разработчики предусмотрели и автономист. Устройство работает в четырех режимах: "Преследование", "Сближение", "Стыковка" и "Форсидж". Второе настоятельно рекомендуется в случае, когда для жизни нет серьезной угрозы — компьютер сам следит за тем, чтобы вы не зашли слишком близко к противнику. Режим "Форсидж" удобен для полетов в строю. Он пригодится и позже, когда вы обзаведетесь друзьями. Но пока остается одна нервная, как и предполагалось, в симулятор или сыграть в сторону отравленной аркады. Если вас все-таки больше привлекает первое — попробуйте отключить Free assist и никогда не пользоваться автопилотом.

## Прощай, Кэдровый папа, — здорово, рудники

А в тюрьму Кил затерял очень просто. Со временем — жаждою отомстить за отца пересекшим логику, и юный джедай отправился грабить сейфы той самой корпорации. "Одну минуту" — в ужасе орает Кэдровый папа. "Фантастический крашней!" — ответственно дитя. Стоит ли говорить, чем закончился этот рейд? Конечно же, героинец без труда обезвредил и отправил на исправительные работы, где он и провел следующие полтора десятка лет. Провел не без волюшки: переконсалить кубовую руду, повзрослев-возмужав, обзавелся друзьями и в конце концов вместе с ними организовал побег. Заключением удалось ухватить торенный лагерь и спастись. Оказавшись в безопасности, Кил и его команда немедленно занялись основным предством — 15 лет тюрьмы оставил свой след. С вашего позволения, представлю новых участников драмы (уникальные персонажи, собственный набор реплик — в общем, почти как живые).

Инженер Лемасль Синг — полубандит, идеалист, близкий друг Кила.

Стрелок/пилот Лори Тринт — со-

представляет собой пустой корпус, осто, который вы набиваете нужными деталями: двигателями, генераторами энергии и защитных полей, системы слежения, наведения, стыковки, вооружение и тому подобное — в среднем корабль несет около 20-30 различных блоков. Ассортимент блоков не просто велик — со временем он становится огромным! В дебрях Inventory можно и запутаться. Слабые места игры здесь — в отсутствии надежности: все запяты подается на экран в виде длинного унылого списка; поди разберись, что к чему. Хотя никто не заставляет вас заниматься кулибинщиной: можно просто воспользоваться базовыми конфигурациями кораблей. С другой стороны, эти базовые схемы нацелены на выполнение кораблем строго определенного вида действий: разведки, сражений и т.д. Если же вы хотите получить корабль, на котором и в бой не страшно вступить, и, если что, увеличить из-под своего носа противника, то его придется собирать самому, по шагам: для каждой нужной конфигурации. И даже неопытный пилот добьется успеха, грамотно приспособив звездолет под специфику предстоящей миссии.

Несколько типовых моделей кораблей. Легкий однодвигательный Slant Rifle не доставит хлопот в настройке, а вот многоцелевой Light Corvette и его усаженный модификация Heavy Corvette — машины куда более серьезные. Они рассчитаны на несколько человек команды и устроены гораздо сложнее. Кроме прочего, корветы могут нести истребители поддержки, которыми управляют Лори и Азраэль. Получив команду атаковать, идти на стыковку или сопровождать цель, они выполнят ее, при этом самостоятельно реагируя на любые вновь возникаю-



ренгалова, наследница внимательной дисциплины Тринт.

Стрелок/пилот Азраэль "Зибук" Токари — очень привязан к Килу, а как личность — большая загадка.

Торговка Дюфф — дилец черного рынка, за деньги может достать все.

И вот во главе этой пестрой команды мы возвращаемся на Тетраформер, который — не забывайте — суть наша база, а теперь еще и ангар для боевых кораблей.

## Принципы "белой" сборки

В ангаре вы можете переоснастить свои боевые суда, собственноручно составив их конфигурацию из набора компонентов. Звездолет



**В это время в мой корабль лунит слеза из астероидов, а двигатели не закрыты защитными полями. Самое время активировать стурей.**

щие обстоятельства. Воскрес Лори и Азраэль храбро и неслучно — можете считать это комментарием AI. Хотя, в отличие от того же Wing Commander, взаимодействие с напарниками тут не особо меняет схему боя. В свободное от полетов время истребители крепятся к корпусу корвета и служат автономными турельями.

## Маас на проводе! Уже час болтается!

База служит не только единственным связующим звеном с каталогом Baye на Винчестере (и процессе выполнения миссий записываться нельзя), но и точкой дипломатического контакта с основными фракциями и представителями власти окрестного пространства. Ваша манера общения и выбор целей для атак (предлагают явить: напасть на такоу-то, можно его принять, а можно и отвергнуть) заметно влияют на отношение с соседями: можно заслужить уважение и дружбу одних, доведя при этом других до вооруженного безделья. От ваших дипломатических решений зависит также, где, кто и какие задания вам предложит. Если в ваши планы не входит наживать армию врагов, можете и не пиратствовать вовсе, а мирно развозить перошки от одной станции к другой. Но свобода выбора, как обычно, полумаслозная — сюжет имеет строгую линейную структуру, и обязательные для прохождения миссии придется выполнять в лобном случае и в строго установленное время.

Нескоплетные же квесты нужны исключительно в накопительских целях. Денег в этой части голландии нет, и для нас в конечном счете имеет значение только апгрейды звездолетов. Помимо доброй сотни воделенных желваков, существует около 500



А старый бабушкин истребитель еще очень даже ничего.

появил это подзавато, но все же повели: выжили на сайте игры келл по карте.

### Оды

Edge Of Chaos построена на мощном и не слишком колоритном в плане стивична требованй движке Gdx. Текстуры плотно прилеплены к объектам и красиво выглядят, небесный свод движется плавно, не создавая ощущения натянутого полотна, звездолеты тоста заглядные: прорисованные до мелочей детали конструкции, подвижные части — двигатели и антенны; корпус отражает свет солнц и отблески взрывов, и на зеркальной обшивке пляшут лучи лазеров. Богатая цветовая гамма космоса вторгается в мозг буйством лоридальческих оттенков туманностей и газовых шлейфов.

Захватывающие зрелище боя сопровождается мощным реком движков и скрижелем металла. Вакуум не должен звучать, но про это забывайш! Музыка писана под космосом, сомнений нет — настроение создает моментально.

А в целом — Particle Systems потрудились на славу, удачно сплавив зоднюю аркаду, неидеизм и космосом. Сделанная с великим тщанием и добросовестным вниманием к деталям, Independence War II уверенно движется с заочно «Elite нашего времени».

Для космического симулятора — весьма почетный титул. ■

Путь к затерянному в облаке газа Терраформеру знает только в один.



ций и объектов астероидов. Жизнь кипит! Тысячи звездолетов бороздят бескрайние просторы и, как вы помните, кто-то везет. Их ждут таможни и торговые терминалы, окрестит палками, подстеривают пираты — всего в игре порядка 50 классов судов.

А теперь представьте, что все это каша существует в едином пространстве в одно и то же время. Ни телепортаций, ни беготни по солнечным системам через транзитные портоги...

ведов товаров, но товары как таковые нас не интересуют. Так как экономическая модель принимает лишь честный бартер, нам предложена возможность "переработать" бесполезный груз. "3 кг масла + вичул + гидралазер". Здесь даже за выполненные задания новыми желваками платят.

## Кто видел голубой гигант вблизи?

По поводу дефицита масла можете не беспокоиться: вселенная игры огромна. Доступное пространство содержит 16 звезд, объединенных в два созвездия. Вокруг каждой из них вращается несколько светил поменьше. Далее: каждая звезда имеет солнечную систему из 2-3 планет, на орбитах которых вращаются до десяти стан-

Вся звезда, отображенные на карте, можно тут же отплыть в окрестном пространстве и долететь к ним не только гиперпрыжком, но и на субсветовых скоростях: просто включите двигатели и смело езжайте в отпуск на соседку. Первым делом к, наплевав на Красно-ло папу, отправится разглядывать белый карлик. Интересно: нестерпимый свет, элементы колбита почернели из-за контраста, едва не ослеп! Тысячи звезды рассмотреть гораздо легче. Неплохо прорисованные, они даже имеют корону, но вот упов о них со арменн X Beyond the Frontier не убавилось.

Потом и заблудился. Звездная карта не снабжена планшом, и поэтому придется записывать пути к планетам на бумажке. Есть маркеры, но они бесполезные. Разработчики

**РЕЙТИНГ 9,0 МАНИИ**

8	9	8	8	7
ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК И МУЗЫКА	УПРАВЛЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС	НОВИЗНА

Пришло время поднимать "Бесполого Радгера"! Космическое флябушеры — это наш шанс.

**ДОЖДАЛИСЬ 1** **95%**



# MECH COMMANDER 2



Битва за ресурсы. Вот взлетит на воздух этот робот — и 50 тысяч в кармане: вокруг нас пять Resource Buildings.

Что творится в игровой индустрии... С трепетом ожидаем игры на выходе, известными компаниями разорятся, фанаты лишаются любимых дивеек! Еще несколько лет назад казавшаяся несокрушимой FASA разорилась, все права на издание игр по вселенной BattleTech полностью перешли к Microsoft. Раньше мне казалось, что неважно, кто делает игру во вселенной: все равно будет что смотреть, мировой хит, как всегда. И я, как и сотни других фанатов вселенной, с радостью приветствовала новость о переходе прав к Microsoft, да и MechWarrior 3 подкрепила уверенность в безоблачном будущем серии. Впрочем, впоследствии радость улетучилась.

Все началось с первой битва-игры, возможностью произведенной Microsoft, — MechWarrior 4. Притягивавшая паночку, она быстро доказала,

что не стоит доверять верному аполчачею. Зрелищные (читай — дорогие) ролевки, по-настоящему напоявляющие музыку и красивые картинка кдалого оставались шерошкой для глазного — игра откровенно оплошала, превратившись в отдаленную на ослепление маскам оркестру. В свете этих событий MechCommander 2 перестала казаться таким уж преуспевающим проектом.

## Поле битвы — Сатурн V

3062 год Клоны больше не грозят жителям Внутренней Сферы, оное воссоздано Звездное Лео — казалось бы, что еще нужно для спокойной жизни? Но не могут люди без междоусобицы. Оное образовался раскол во Внутренней Сфере, началась гражданская война. Она затронула более 800 только-только получивших свободу миров. В них за-

Официальная битва — оцените масштабы! Не к, конечно, иронизирую — битву десятка роботов сложно назвать масштабной.



пустили свои когти сразу несколько домов: Лео, Давнон, Штейнер, Марж и Курита.

Мыры постепенно переходят из рук в руки, заключаются непонятные союзы и свертываются предательства, везде царит хаос. Неудивительно, что зону конфликта, Santa March, быстро переименовали в Chaos March. И где-то посреди этой зоны располагалась небольшая планетка Карвер V, ставшая эпицентром столкновения инверсивов домов Давнона, Лео и Штейнера, а также местных жителей, которые не приветствуют ни тех, ни других, ни третьих.

Отличное место для наемника.

## Будни наемника

Итак, мы на Карвере V и уже потираем ручки для просмотра километрового списка заказов на применение наших атполдированных мехов в боевых условиях. Но не тут-то было: в данном аспекте MC2 ничем не отличается от своего предшественника — хуица с маслом, а не выбор задания! Зачем же тогда было называть нас наемниками? А все просто. В первом MechCommander (да, напомним, мы

ENCYCLOPEDIA

### STAR LEADER RISE AND COLLAPSE

The planet of Satorn was first raised in 2000... (text continues)

Энциклопедия собственной персоной. Приятно оформлено.

CLOSE

выступили на стороне дома Дамано в diversionной операции против Клана Дымчатого Угря (как-то странно выглядело то, что мы должны были похуять у своего же дома новые мези и нанять за деньги собственных же пилотов. Так что перевод в разряд новичков — лишь удобный повод заставить нас заниматься менеджментом, не отвлекаясь на все те же проблемы (мыла локуток тех же пилотов, которые, впрочем, в новой игре достаются бесплатно, что, в свою очередь, также вызывает недоумение: у новичков — и бесплатно). Кроме того, принадлежность игрока к клану новичков позволяет разработчикам помещать его в раз-

казалось, все уже одобрены нововведения, которые принес MW4: когда определенное оружие можно было ставить только на определенные части робота. Но нет, обязательно надо было исполнить находку. И так, встречайте очередную кашварот-нашварот. Вес робота теперь строго зафиксирован, и оружие с оборудованием никак на него не влияет. Для оружия, брони и прочего оборудования есть определенное количество общих слотов (что и куда ставить — без разницы). Drop Jet's, которые, как и положено, есть только на некоторых типах роботов, теперь просто либо ставятся, либо не ставятся — то есть вместо них ниче-

### Историческая справка

Мало кто знает, что MechCommander не был первой игрой во вселенной BattleTech, представляющей возможность управлять грубой мехом в тактическом режиме. Его опередила, и намного, Crescent Hawk's Revenge, выпущенная, кажется, аж в 1988 году (за год до первого MechWarrior, кстати). Младенцев семейства "коммандерс" является ее прямым потомком.

ЗабивСай на ремонт. Repair Bayz по-прежнему присутствует, только вот смысла особого в них нет — всегда можно вызвать ремонтную машину.



чего установить нельзя. Так же и с сенсорами. MechLink'i (охлаждители) теперь играют роль своего рода ограничителей на количества оружия — если не хватает охладителей, то оружие поставит некуда. Также

MechLab, как и положено, отсутствовала, а MW2 был посвящен Кланам.

Следующим этапом подготовки к миссии является распределение пилотов по мехам. В отличие от оригинального MC, сей процесс теперь не сводится к отнесению по принципу кватернов — не ветераны. Сверхшлюсы мех и пилот теперь являются собой своеобразный симбиоз! Главное нововведение — скиллы пилотов. После получения пилотом нового звания игрок может выбрать определенный скилл, определяющий его (пилота) специализацию. Например, "специалист по стрельбе из лазеров" или "специалист по штурмовым мехам". Скиллы заметно влияют на поведение пилота в бою; скажем, такая неприязнь, как промах, случается в процессе перестрелок довольно часто. Да что тут говорить — пилот, промозвавший мимо цели залпом из трех PPC, становится объектом весьма ощутимого недоволь-

ствия, ибо удачное попадание может поставить жирный крест на существовании вражеского меха. Всего скиллов может быть четыре (по количеству получаемых званий: Regular, Veteran, Elite и Ace), количество не то чтобы впечатляет, но для выведения специалиста в определенной области этого вполне достаточно. Таким образом, программа максимум сводится к настройке меха (подбор оружия, снаряжения) под конкретного пилота, и наоборот — квалификация пилота под конкретного меха. Браво, отличная находка!

Преславуется line of sight — мехов не видно за деревьями.



лишь боевые ситуации, где он выступает за вражеские стороны поочередно, повинуясь прихотям сюжета. Что они (разработчики) и делают на протяжении всех 3 кампаний или 20 слышимых миссий. Я уже забыл, сколько раз за всю игру меня предавали и сколько раз принадлежность переводили с одной стороны на другую. Появляться можно будет за каждого (кроме бандитов, которые присутствуют только в первой кампании, как бы для разминки) и против каждого. Это не впечатляет: нет особой разницы, за кого воевать. Сюжет правит балом.

Заполучив мезику, мы, как и прежде, начинаем подготовку к ее выпалению. Сначала выбираем мехов, которые пойдут на дело — их суммарный вес должен вписаться в строго отведенные рамки значения Drop Weight. По многовековой традиции, мехи можно модернизировать — только вот нынешняя реализация MechLab вызывает большое спортивное

классическая ситуация, как перегрев и последующий взрыв реактора или уход в shutdown, теперь просто невозможна! К чему «веду»? Да к элементарной истине, гласящей, что перед нами — самая настоящая погса, сделанная так, что бы в ней смог разобраться даже пятилетний ребенок. С другой стороны, кастомизация меха вообще не должно быть: мы же во Внутренней Сфере, а там моделей симмехов (мехи с зонной частью) единицы, но тут уж ничего не поделаешь — традиция. Впрочем, она сложилась по вине MW3, так как в MW1

### Of tactical command?

Главный лозунг всех мехкоммандеров — «The MechWarrior Game of Tactical Command». И первый MC действительно был таким, но вот по поводу второго нужно слегка призадуматься. И так, что нас ждет на поле боя? Поначалу видима изменений нет. По-прежнему горстка мехов выполняет задание на территории, заполненной охлюно превосходящим по числу противником. Имеется определенный перечень заданий по уничтожению/захвату чего-либо, который нужно выполнить, что мы благополучно и делаем. По-прежнему все сводится к разведке боя на карте и отстрелу врагов там, где укажет палец джой-



нера миссий. Все также присутствует игра под названием «захватить контроль над оружейными башнями», которая ближе к финалу сильно надоедает. Но есть устойчивое ощущение: что-то во всем этом не так. Что именно? Раздумывая в долго и пришел к выводу, что виной всему — обезбуживающая легкость прохождения даже на высоких уровнях сложности.

Тактика, по сути, нет вовсе: геймплэй сводится к тулупу шлемом по вражеским роботам (при сильном желании можно обойтись и без этого). Попробуй играй так действовать в первом МС — от него быстро бы ничего не осталось. Захватывать башни теперь особого резона нет: во-первых, это не только не помогает победить вражеских мехов, а вторых, они моментально выбивают из боя. А ведь раньше ракетные башни были страшной силой, установление контроля над которой имело стратегическую важность!

О сохранности меха хлопотать теперь нужно совсем немножко, ибо почти всегда можно купить ремонтную машину, которая все починит. Опять напало вся трюшечка перехода к повстанцам — как бы сделать так, чтобы игрок, не дай бог, не затруднился игру прожить... Кстати, гонимые о нехватке денег полностью нейтрализованы, а починка робота после миссии происходит автоматически.

Можете забыть о троих ситуациях, когда из-за нехватки денег на ремонт нужно было ехать на очередную миссию на полуразвалившемся ModCar's. Вот она, колесо. Куйдато!

Впрочем, парочка относительно длинных нововведений все-таки имеется. Если раньше разведывательные дроны, воздушные бомбардировки и тому подобные средства тактической поддержки выдавались в начале миссии в строго ограниченном количестве, то теперь они покупаются на деньги, добытые в ходе миссии (даже известных еще с первой части Resource Buildings и Resource Truck). Также на них можно заказать ремонтную машину и артиллерийскую башню плюс восстановить потыкший в бою мех (естественно, не взорвавшийся — у такого и восстанавливать нечего), что часто очень помогает. Все это, конечно, хорошо, но у меня, например, за всю игру не возникло необходимости провести разведку или нанести удар с воздуха (все из-за той же легкости игры, когда здесь и ничего не бойдось). Еще одно нововведение касается оружия — количество пушек не ограничено, а доступ к новым образцам открывается только после захвата в процессе выполнения миссии так называемого Weapon Facility. Существуют даже дополнительные миссии по захвату новых фабрик, которые, очевидно, можно и не выполнять. Линка в такой подход не приветствую: он ведет к еще большему упрощению игрового процесса. Проходите, времена, когда каждая новая станковая пушка ценилась на вес золота.

В связи с переходом от двумерной карты и спрыгиваемых мехов к полному 3D проявилась и такая штука, как линия видимости — line of

sight (одновременно был отменен fog of war). То бишь вражеского робота, спрятавшегося за валуном, увидеть нельзя. Кстати, о мехах, валунах и их пропорциях. Они ни в черту не падают. Здесь даже деревья выше меха! Не говоря уже о том, что оружейные башни никак не паде. Да-с, поманьтало мекки, поманьтало...

**Jump Jets теперь используются скорее для эффектного появления врага, нежели в качестве серьезного тактического инструмента тактика. Зато в воздухе роботы взрываются особенно красиво.**



### В нашем полку прибыло

Говорить про МС2 и не рассказывать про роботов — совсем неправильно, невозможно. Классический набор из «Ворона», «Атласа» и «МедКата» с «Вулфуранн» дополнен примерно дюжиной ранее не встречавшихся в баттлтех-играх роботов. Каждый тип меха приобретает новых представителей: от легкого (например, *Urbaltech* — аналог клановского Огненного Мотыля, такой же быстрый и мертвый) до штурмовых, где появился 95-тонный Blood Asp — фирменный штурмовик Клана Звездного Уха и первый в ВС, использующий тяжелые лазеры.

Кстати, к нам возвращается энциклопедия, отключавшая в течение нескольких серий. Не такая большая (это скорее энциклопедия по МС2, чем по баттлтеху), как в MW2, но все же она есть, очень приятно оформлена и может работать отдельно от игры.

### Документальные кадры

О графике разговор будет короткий — используется кастрированный, но все такой же тормозной движок MW4. Что само по себе не фатально. Но если игра неуютно чувствует себя на Dual 650 с гирями Geforce, да при не самых блестящих графических параметрах, то это уже серьезный недостаток.

Музыка продолжает традиции MW4 — она отличнейшая! Как ни крути, деньги Microsoft способны на многое, и саундтреки написаны крайне профессионально — по-голливудски, так сказать. Звуковое оформление покажало прямиком из первого МС.

С видео на этот раз решили особо не мудрить. Боевых действий нет — одни лишь вытупки новостей и политический ток-шоу. Таким образом, игрок как бы становится в курс реалити. Также не забыты брифинги, но, в отличие от MW4, где детально раскрывалась военная ситуация и план действий, здесь все сводится к болтовне типа «Они совсем обнаглели, шрам им внажили» или «Сволочь, ты убил моего сына! Сейчас я скручу тебя калбаской и порежу на мелкие кусочки». Кроме того, командиры войсками из-за всяк сил пытаются разрываться из себя похлотава (Внутренняя Сфера, что поделать...) — особенно хорошо получается у гостя из Дома Лео.



И все же, несмотря на огромный список реверансов в адрес массового пользователя, игра в МС2 интересна и приятно. Но эта игра (как и MW4) на один раз — прожить и забыть. Имя, как вариант, ринуться в мультиплеерные батални (до 8 человек одновременно). Возможное удовольствие от которых, впрочем, не закрывает собой трагедию — баттлтех-серия уходит все дальше от фанатов военной, разработчики жертвуют сложившимся принципами, а некогда уникальный облик баттлтеховских игр становится все более расплывчатым и «усредненным» ■

РЕЙТИНГ 7,0 МАНИЯ

7	7	9	8	5
ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК И МУЗЫКА	УПРАВЛЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС	НОВИЗНА

ModCommander в 2.0, урезанный и звуженный. Фейты разочаруют в той же мере, в какой будут довольны массовый игрок.

ДОЖДАЛИСЬ 1

65%



# MAX PAYNE

...Образовав головной частью рану, пуля продолжает погружаться в тело, расширяясь образовавшимся отверстием и вторичная кровь разливается внутри.  
 ...Ударом головного мозга может привести к значительным повреждениям вследствие гидродинамического эффекта.  
 ...Пуля фрагментирует все ткани на своем пути и сообщает из кусочков кинетическую энергию.  
 ...При скорости пули около 1000 м/с рваная головка или грудная клетка оказывается вконец смертельными даже без повреждения крупных сосудов или жизненно важных органов.  
 ...На выходе пуля как бы выщипывает кожу, разрывает ее вследствие порывающегося «», выладе из раны, скользит своим корпусом по дну.  
 Учебник "Судебная медицина"

**ЖАНР** 3D Action

**Издатель:** Gathering of Developers  
www.godgames.com

**Разработчик:** Remedy  
www.remedy.fi

**Похожесть:** Kingpin, Tomb Raider

**Сайт Игры:** www.maxpayne.com

МЕТЯИЛЛЕЕР.NET

РБ-450, 64Mb, GeForce  
РБ-1GHz, 256Mb, GeForce3

...Пуля, расширившая молекулы воздуха, летит к человеческому телу, чтобы образовать в нем головной частью рану. Это чертовски захватывающее зрелище. Для того, кто стоит со левой стороны ствола, — приятное. Для того, кто с открытой, — обычно чуть менее. Но их мысли уже никого не интересуют. В главной роли — кусочек свинца весом в несколько граммов; все прочие — лишь жадные наблюдатели, знаящие, что сейчас из станет на одного меньше.

У дальней секунды есть свои доки, а у тех — свои. Для пули это огромные промежутки времени; они составляют ее жизнь. Для человека это считанные мгновения, а ему уже не успеть. Головной частью неминуемо образуется рану, и вокруг маленького входного отверстия ступит облачко кровавого тумана. Покопавшись, тело рухнет на пол. Равновесие для него — невозможная роскошь.

...Бешеный треск пары «Мирис», утка, пережат, залп дробовика швыряет челове-

ка на пол, и из автоматов уже не рвется ослепительное пламя, перезарядка, разворот, дуплетом в лицо — уже не лицо, а кровавое месиво, третий рвет воздух выстрелами (да-то не крою поле зрения, разворот, прыжок — ...

...тух-тух...тух-тух...тух-тух... Кровь тяжело ударит в стенки желудка и дорту. Мимо пролетает свинцовый рой — так медленно, что можно пощипать всех члеч щелчками. Распнутый до инфразвука реж шотана в его изумленное лицо... и падающее тело, вокруг которого меторопано кружится камера.

## Через прицел объектива

Это Max Payne. Он такой вес, нахвасть и шепком. Игра, которую семиле режиссер и сценарист; программисты были переопыли кадры пленки в бинарный код. Получилось обаянное зрелище в стиле Джона Ву и «Матрицы». Далострой был затем не зря.

Первые скриншоты на Max Payne появились черт знает когда. Вспомнится дата: конец лета 1997-го. Сюжет — полицейский мстит за убийство семьи — и жанр — 3D Action от третьего лица — были обаятельны чуть ранее. В какой момент разработчики Remedy поймали у себя в голове идею сваять из обычного зрелища интерактивный боевик — мне неизвестно. Но факт таков: столь насильственной кинематографической привлекательности и эффектами игры в мире еще не была. Народ требовал перемены, и он их получил: Max Payne, вне сомнения, самая зрелищная игра в истории жанра.

А достигается все нейтральной по замыслу, но сложной по реализации системой зю-мо, и, если полностью slow motion, то бишь как медленное движение. Макс бежит, стреляет, прыгает, переключается, уходит на-под пулю, крушит черепа и грудные клетки бандитов с молниеносными залпами или даже просто стоит за углом в ожидании кандидатуры на ранение с «беретой». И вот в нужный момент. Поднимаешь назначенной клавишей. Время из свистящей у висков, неуловимо быстрой материи превращается в густую телеобразную массу, в нее можно погружать руку и пощипывать пальцами; вы ощутите сопротивление действию. Макс становится медлителем, как улитка. Его сердце пульсирует в такт с часами. Такими движе-

ниями он поднимает ствол и жует на курок. Пуля начинает свой путь к земле, пуля — к входному отверстию на теле. Свело из пяти выстрелов — и ранение окончено. Бандит тоже стрелял, но промахнулся. Быть может, он не ожидал, что все так повернется.

Или в баре засела дюжина мобстеров во главе с локальным боссом. Они бегают прямо и по диагонали и стреляют в Макса через дверной проем. Просто забавно и всех порешить не полу-

Красавец Коллиги. Стреляет в нос. Видно, как у выстрела дергается бок.



Между выстрелом и смертью лежит неуловимое мгновение. В Max Payne оно вполне осязаемо: камера внимательно следит за пулей до того самого момента, как она...



Физика и баллистика, между прочим, работают как часы. Траектория полета пули и тел отброшенных выстрелами бандитов, направление падающих гильз, точки, где слухаются облачка крови... И, само собой, можно убить кого-нибудь через тонкую деревянную дверь.

Или в баре засела дюжина мобстеров во главе с локальным боссом. Они бегают прямо и по диагонали и стреляют в Макса через дверной проем. Просто забавно и всех порешить не полу-

чается. Макс превращается в дурачок минутой раньше. Но у нас есть bullet-time — которое не только ценный мех. Для профилактики сидим в бар транту. Подбегаем к двери и правой кнопкой мыши ускоряем время в туруа слироп. Пока оно раскручивается, пытаемся вернуть секундам нормальный бег, Макс прыгает вперед, в полете разворачивается направо — приложив очередь из «Индриков», падает на спину — и второй год группа расплескивает

ра укладает в неживой материн. В воздух взмывает россыпь боевля из дельтата, и бинт кружится, медленно опускается на пол. Из пробитой банки льется, медленно умирая, струйка зима. Застрашенный в угор балкой с газом выдает фонтан синего пламени, за которым следует оглушительный взрыв. Почерк мэра Макса узнаваем: после него не остается работающих телевизоров. Даже если не обращать внимания на трупы, Макса можно вычислить по

## Перекусывай зеленый!

Мак Рауне — это сплоченный зубодробилок, но она снабжена ракетом. Не тем, который наносится с убийства семьи и заканчивается через абсурд убийством злодея Дийвистий «Макса» раскручивается допосади неклассической дельтаиной историей, в которой есть все необходимое, чтобы не пролететь мимо либери друа, обещание в его убийстве, позиции на качество одновременно с мобстерами, подвинутой на один определенноса коконудий критик, прадиспоциция наркотик в стакан грекисконой мисте тинидо [к. инвита лингвист], бляство из глена, любовь-морковь и даже русская мафия. Пайнд узнают в лица и показывают по телевизору. Его именем гострят заголовки газет. Трагизм, градептельность, нахвал страслей, мужественный и усталости голос Макса в кодре, все в виде стилизма конисопособия вставка, виртуализм за кирлинком, сасшикоываювачка в арине. Мэрикс в любой момент откатать забытые сведения или просто переключать — для себя.

Из канцелярийного: влетается в панель сегмент игры, где Макс блуждает по лабиринтам собственного сознания. Очень напоминает Кошмар на улице Вязов: стенания, крик, плач ребенка, дикий отуррак — и заманение

**Классическое "за двумя зайцами", Поймай обокх — как-никак, разлет у дробн приличный.**



**Секундой раньше это трюка сидела за столом и жарко беседовало. Макс, как всегда, все испортил: бомбита в синей куртке угораздило оказаться под перекрестным огнем, смерть двух оставшихся — вопрос двух секунд.**

**Этот диалог перед дверью стал уже привычной во кзычек: "Password?.. — John. — John who? — John... Wool!"**

кровь посреди помещения. Лилит однократного применения bullet-time (практическая реализация технологии slow-time) достигнут, но оставшуюся пару через-секунду-трютов можно добить и в обычных условиях. А можно снова провалить мялку — и отрывочный нерок в сторону под аккомпанемент дробовика. Босс в трусах и белой рубашке пытается скрыться в коридоре, а трюка quick save'ами позже, выронив автоматы, раскидывает руки перед воротами в ад. Камера, смакуя ракурсы, подает его смерть зрителю: вот, мол, помните в напуганном виде. Как и заказывали.

Описание таких вот моментов может длиться

бесконечно. Некоторые сцены и перенривают по пять раз, добиваясь максимальной эффективности. Чтоб ни одна зараза в нем не залпала, а я уложил всех, как робиннок, и побольше красненья ракурсов. Чувствуешь себя суперменом — и режиссером одновременно. Жаль, что дельта не умеет летать. Кстати, вторую после камеры роль играет колонка. Их нужно пять штук, в комплексе с хорошей звуковой картой, и тогда бойбу surround даст как понять, что значит стрелять из двух «Беретт» по-нахлещонски: картонные мембраны збивают грохот выстрелов в левое и правое ухо, поочередно. Свинцовые тлены кууждат над головой и вливаются в стену позади Макса. Ощущаешь непреодолимое желание прыгнуть перед монитором. Адакая машинка сносит титановую дверь — кажется, что-то реануло прямо внутри черепной коробки.

На все пути имеют станцией прибытия чьего-то телуна литья — даже если убивать с автоматом. Значительная часть свинцового вли-

небеля, дверей, стенам и переборкам, крошецим — следы свинцовых пацделуев. Аккуратной очередью на обокх нарисовано: «Здесь был Макс».

Использование Bullet-time унизиковано эффективностью Макса как машины убийства. Половина врага — песочные часики в левом нижнем углу чуть заполнились. Истратили все накопленное время — все, будите так добры вынуть бандита в обычном режиме. Остроумно таким образом достигается минимальный темплетивный баланс: потому Макс возможность работать в bullet-time, когда ему задумается, он мог бы ничего не бояться, заходя в комнату с четырьмя трюками мобстерами. Впрочем, по большому счету, он и так ничего не боится: сотрудники Veteudy предустановили необыкновенную популярность опции quick save и серьезно поработали над ее оптимизацией: перезагрузка занимает пару секунду.

кровью стены, красный фотографический снег, падающий мяткуда и в никуда, осторожные шаги по висячей в никуда кровавой дорожке; и краткая встреча с самим собой, привязанным к ступу. На ассоциативный ряд не эми злоудом начат и не на нем обрывается; Кино и прочие штаты, часицики над злище и просто приколы в Max Raune встречаются на каждом втором шагу. Лишь застрелил бандита, покидающего сортир справа от туалета. Не было тостера, не было обидно винимателными вглядками, но не узнать мог лишь тот, кто не тащился от «Криминального мистика» Меллул в тосику бандитов коктейль Мосоловски. Планк с дорожающих тел сбивает анкаций на стене гнелету: штепел! Я омылся, ей-богу. Диалог (ни доскоакно) двух бандитов, пытающихся разминировать бомбу: "Какой провал? — Перекусывай зеле-



ный — Почему зеленый? — В фильме всегда парекусируют зеленый. Парекусиет! Макс ведь не уробило взрывной волной.

## Нью-йоркский калейдоскоп

Уже человек пять дрожащих голосами поведали мне о том, что в Max Payne лучшая графика, которую они когда-либо видели в видео-игре. Аналитики сайта [www.yesweplay.com](http://www.yesweplay.com) предсказывают движку игры светлое будущее, которое обеспечат толпы желающих лицензировать MAX Engine своим проектам. Права и тем, и другим: Max Payne выйдет так, как должен был выходить. Мудная фраза для тех, кто слышит об игре впервые, она исполнена смысла для посвященных.

Текстуры. Детали, немалое разнообразие. Они делают этот мир за экраном таким, как бы привыкли его наблюдать. Обои, полы и потолки, кофеты/печенье, шкафы и двери, картины и украшения на кирпичной стене, плакаты. «Health hit» все работникам должны помнить руки, прежде чем покинуть туалет. Обивка стульев, кожаные диваны, архаичные кресла, столы, неоновый свет вывески. Знаете, как в все это играть? Разглядывайте сценариаты.

Окружающий мир состоит из тысяч мелких деталей. Парнокурнаны на столике. Телевизоры на тумбочках. Ящики столов, раковины, сортиры с туалетной бумагой и — никуда не деться — журналы, микроволновые печи, разбросанные шприцы с наркотиком Valium, выброшенные в бордере — работяги (из одной — за ке — труп полицейского (трясется) Гербекки, стеллажи книг, аппараты, продающие кока-колу, настенные часы. Подборки обильно мелочей поразят в свое время забытый баллон в подвале Redneck Kampagne, здесь покажите, но лучше, больше



Предсмертная мимика. В нее врешь, а?

и красивее. Не зря Remedy потратились на эскизы в Нью-Йорке, это там бывал, говорит — очень похоже. Это если встать над деталями и увидеть мир в целом.

Комментировать модели и тайпай персонажей можно страницами до десяти. По комментариям к каждому телесному эпизоду: Макс распространяет их со спины, Макс просто бежит в комнату и начинает нарезать крути, уклад от пули, Макс встречает компанию ребят на лестнице... и далее, до победного. Кратко: модели сделаны блестяще, хотя совсем уж избежать квадратности контуров не удалось, анимация на высоте — бандиты тоже умеют откопать

прыжок к стороне с перекосом и так же, как и Макс, перезаряжает шотганы. И именно — совсем как выша, проматривая на сцене с Колетт, стреляет в Макса — ох, ох, гад.

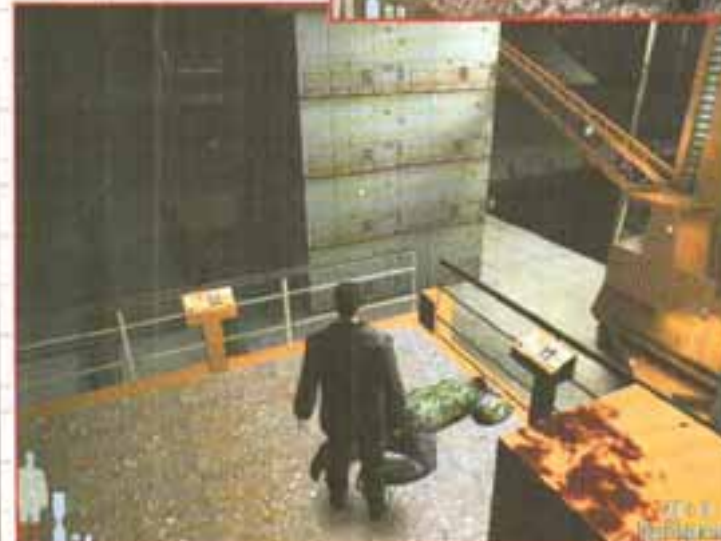
## Тающая грань

Что в игре не хватает? Не хватает Soldier of Fortune-овской крутости. Смертник-нафиги не отравляет руки, ноги и голову.

Не хватает из живала юнца. Питер Хэби (аниматор и дизайнер графики Max Payne) считает, что разработать систему разрешения на сегменты «слоеных» скин-нов просто не было времени. А простое переименование текстур жрет слишком много памяти.

Да и вообще: не на насилье как таковым фокусировались. Не кино.

Комедия, конечно, влезла в поле обзора — но в основном это никак не «Матрица». Паника, взрывы, драки, убийства, надежды... Нет, взрыв не брызнет мелкой крошкой, дробь не вылетит из стволы курсор штуркушки и не разлетится надвое криком ствола. Первой игрой с реально уничтожаемым окружением будет, возможно, Red Faction — но не Max Payne. Интерактивность последнего не срывает стандарты, не захватывает игрока по-настоящему. Когда-то это может измениться, но что надеемся, — а что получится? Уже висит над форумы пелена серых отзывов. Какая была Remedy выходы из места игра/кино все, что могли. А не жмет, даже все, что хотели. Они первые — есть им и воля. Хуже с ней, с интерактивностью. Спораться от «Макса» тяжело, забросить не проща, — не реально, смотреть хочется — во все глаза и не упуская ни малейшей детали. Сохраните эти игры рядом и смотрите: сейчас будет инфляф, ох, ох. И не забывайте играть. ■



**РЕЙТИНГ 9,5 МАНЯ**

ГЕЙМПЛЕЙ	10	9	10	10
ГРАФИКА				
ЗВУК И МУЗЫКА				
УПРАВЛЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС				
НОВИЗНА				

Все сомнения, лучшее лето-проект года. И — новый шаг в развитии игр.

**ДОЖДАЛИСЬ!**

**95%**

# RALLY TROPHY

*Настоящая гоночная лихорадка.  
Готов ли ты присоединиться к ней?*

Rally Trophy - это авто симулятор первых ралли, где вы можете погонять на легендарных Morris Mini Cooper 1275S, Hillman Rallye Imp, Alpine Renault A110 1600VA 1968, Ford Lotus Cortina, Saab 96 V4, Opel Kadett Rallye Coupe '70, Ford Escort MK1 RS2000, Volvo Amazon, BMW 2002, Alfa Romeo 2000 Berlina, а так же на призовых машинах MGB GT '65, Porsche 911



- 49 захватывающих, снегосшибательных гоночных трасс, которые проходят по прекрасным живописным ландшафтам Финляндии, Кении, Швейцарии, Швеции и РОССИИ.
- Палящее солнце, сумерки, снегопад, дождь, шквальный ветер и туман только и ждут, когда вы сядете за руль.



**МОЛОТ**

**JoWood**  
PRODUCTIONS

**РУССОБИТ-М**  
ПРОЕКТ МУЛЬТИМЕДИА

©2001 JoWood Productions Software AG. All Rights Reserved.  
©2001 "Руссобит-М". По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел "Руссобит-М": тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru адрес в Интернете: www.russobit-m.ru телефон технической поддержки: 212-27-90e-mail технической поддержки support@russobit-m.ru Заказ дисков через интернет: shop@russobit-m.ru

г. Челябинск  
ул. Целинная д. 64

г. Махачкала  
ул. Давидова д. 11

г. Новороссийск  
ул. Зелёная д. 79  
ул. Рубина д. 5  
проспект Ленина д. 23

г. Норильск  
ул. Талнахская д. 79

г. Новосибирск  
ул. Ленина д. 10  
ул. Фабричная д. 4, оф. 311

г. Иркутск  
ул. Рокоссово д. 1  
ул. Бажовская д. 69  
ул. Гиташева д. 1  
ул. Урицкого д. 1, д. 18  
ул. Волжская д. 144

г. Уфа  
пр. Октября д. 96

г. Ставрополь  
ул. Каваларова д. 42  
магазин «Импульс»  
ул. Коммунистическая д. 58

г. Красноярск  
ул. Атабасова д. 47г.

г. Сыктывкар  
ул. Советская д. 22, д. 31

г. Владимир  
ул. Кавалкина д. 30/38

г. Воронеж  
ул. Плеханова д. 48  
ул. Кады Мертка д. 67

г. Волгоград  
Ростовская обл.  
ул. Строительная д. 21  
пр. Курчатова д. 17

г. Курск  
ул. Ленина д. 2,  
поселение «Центральное»  
5 этаж

г. Саратов  
ул. Астраханский д. 146  
ул. Степана разина д. 89

г. Саратов  
ул. Октябрьская д. 11 б/н «Клуб «Центр»  
ул. Майская д. 14  
ул. Мира д. 37  
магазин «Центр»

г. Магадан  
Парковая д. 13 + 205

г. Якутск  
ул. Новосибирская д. 20

г. Анапаты  
ул. Фермана д. 15

г. Саранск  
ул. Троицкая д. 46

Москва  
Сеть магазинов «СЮЗ»  
ТБЦ Гурбула ул. Барская  
д. 10 корп. 17, 1 эт. кв. 10/35

г. С.Петербург  
Зеленый пр. д. 10  
Ильинский пр. д. 5/154  
Великий пр. д. 107  
Васильевский остров  
Слободы №. д. 44

г. Барнаул  
Общественный пр. д. 109

г. Южно-Саянск  
ул. Ефимовская д. 344



**Action Man Destruction X**

Жанр: Arcade • Издатель: Infogrames • Разработчик: Blitz Games • Похожесть: Нет  
Системные требования: P200(PIII-400), 32(64)Mb, 3D уск. • Мультиплеер: Нет  
Сколько CD: Один

**В основе** > Если не ошибаюсь, одноразовый комикс. Супергерой спасает всех, всегда и везде — по сложившейся традиции.

**Как играть** > Отыграв пару вводных эпизодов с уничтожением какой-то гадзиллы и победой в автогонке, приступаем к делу. Есть город. В городе есть база героя, где он получает задание. Получив задание, он мчится на место его выполнения, попутно сбивая встречающиеся столбы и машины. По прибытии в нужную точку начинается какая-нибудь мини-аркада. Например, нужно посветить прожектором на убегающих грабителей банка или с помощью пожарной машины (которую, кстати, нужно еще самому и пригнать —

пожарные-то водить не умеют) потушить пожар в здании. Потом, как и положено, — босс, гонка на машине, а на следующем уровне все по новой.

**Rulez** > Играется просто и охотно. Большое количество разнообразных аркад (читай — миссий).

**Suxx** > Игра — порт с приставки. Иначе ничем не обьязнить малополлигональную «плавающую» (дражат и постоянно искривляются полигоны) графику и кривое управление.

**Что еще** > Потрясает обшая убогость реализации при очень хорошей и игровельной концепции. Может, все дело в некорректном портировании?

**5,5** **ДОЖДАЛИСЬ?**

Не виноваты мы — он сам пришел. Как пришел, так и уйдет.



**Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal**

Жанр: RPG • Издатель: Interplay • Разработчик: BioWare • Похожесть: BG 1-2, Icewind Dale, Planescape Torment • Системные требования: PII-200(PIII-400), 32(64)Mb, 3D уск. • Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет • Сколько CD: Один

**В основе** > Последняя часть саги Baldur's Gate — окончание длинной истории про сына бога Баала. Имеет войну за законный трон с другими братьями-сестричками, несколько свежих врагов, исключительной мощью заклинания мага сорокового уровня и противников рангом никак не ниже полубогов.

**Как играть** > Как и в предыдущие части: ходите по карте, выполняете мини-квесты и месите лопаткой отборной нежити — на сей раз оружием +5/10 и заклинаниями заоблачных уровней. Наслаждайтесь жизнью, конечно говоря.

**Rulez** > В Throne of Bhaal практически уб-

ран потолок добываемого experience — на этот раз ограничительная планка балтается где-то в районе 8 миллионов вонитов, т.е. больше, чем во всех предыдущих сериях, вместе взятых. Масса мелких нововведений и доработок — но не выходя за рамки традиций сериала.

**Suxx** > Если маги научились вызывать демонов и устраивать ужасный метеоритный шторм, то воины высших классов остались практически бесполезны. Классовая дискриминация, однако.

**Что еще** > Для игры в од-он полная версия оригинального BG 2 обязательна!

**8,0** **ДОЖДАЛИСЬ?**

Хорошего окончания хорошего сериала.



**Extreme Ghost Busters**

Жанр: Puzzle • Издатель: Light and Shadow Production • Разработчик: Digital Reality  
Похожесть: Нет • Системные требования: P-100(P-200), 16(32)Mb • Мультиплеер: Вдвоем на одной машине • Сколько CD: Один

**В основе** > Ну кто же еще, как не знаменитые «Охотники за привидениями»? Это не просто мультфильм — это целая индустрия. Комиксы, мультики, игрушки, фильмы... компьютерные игры. С последним у товарищей охотников всегда были проблемы. По сути, единственной нормальной тематической игрой была самая первая из целого сонма — та самая, созданная по мотивам второй части фильма и спокойно бегущая на 286-х машинах.

**Как играть** > Появление нового продукта на тему Ghost Busters остается для меня большой загадкой, ибо продукт сей представляет собой не более чем видоизмененный отечественный Lines

мен, если хотите, видоизмененный (опять же отечественный) тетрис. Есть некое прямоугольное пространство и есть охотник, пуляющий разноцветных лизунса (тех самых, липких и зеленых) в это пространство. Прилипнешься друг к другу, привидения исчезают (видимо, взаимодейнизировались). И так до тех пор, пока емкость не заполнится (проклясть) или вы не перейдете на следующий уровень.

**Rulez** > Lines+Tetris=Rulez? Самневаюсь.

**Suxx** > Для кого сделали игру — неизвестно. Но что надеялись — тоже, ибо «Охотники за привидениями» давно уже не так популярны.

**Что еще** > А еще вдвоем можно играть! Если будет желание...

**100% Оценить** **ДОЖДАЛИСЬ?**

Экстремальным фанатом посвящается.



## Jetboat Superchamps 2

Жанр: Arcade • Издатель: Real Arcade • Разработчик: Small Rockets  
Похожесть: Jetboat Superchamps • Системные требования: PII-300(PII-400), 32(64)Mb, 3D ускоритель  
Мультиплеер: Нет • Сколько CD: Один

**В основе** > Русские не сдаются! Иногда просто диву даешься, как быстро наши ребята из Small Rockets аркады валят — одну за другой, с интервалом в миссию-два. Впрочем, несмотря на невиданную скорость производства игр, в них присутствует такой параметр, как качество. Недавно вы уже имели возможность лицезреть рецензию на первую часть Jetboat Superchamps в этом разделе, теперь встречайте разбор "палеток" второй!

**Как играть** > Выбираем персонажа и катер — и вперед, закладывать вражи на водной глади! В двух режимах: arcade (враги компьютерных врагов) и time trial (напергонки со временем). Какие же изменения

произошли в игре? Строго следуем списку features от разработчиков: более красивая графика (как ни вглядывался — отличный не нашел, разве что модели лодок смотрятся приятнее), больше трасс (да, только по оформлению они не сильно отличаются от прежних), больше соревнований (на самом деле столько же) и новые звуки (музыку поменяли на менее приятную — да, прогресс, слов нет!).

**Rulez** > Как ни крути, а качество исполнения игры вполне сносно.

**Sux** > Практически полное отсутствие изменений. По сути, адд-он это, а не новая игра.

**Что еще** > Ждем третью часть — может, хотя бы меню другое сделает.

6,0 ДОЖДАЛИСЬ?

Ага, уже во второй раз.



## Half-Life: The Opera

Жанр: 3D Action • Издатель: Sierra • Разработчик: E2 Soft  
Похожесть: RedefinedSelf Production • Системные требования: P-233(PII-300), 32(64), 3D ускоритель  
Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет • Сколько CD: Один

**В основе** > Фильм Джона Ву "Hong Kong Blood Opera" плюс сложная работа E2 Soft в течение двух с половиной лет. Интригуем?

**Как играть** > Проект не похож ни на один из ранее виденных. Представьте — вы лезете на крышу, разбираете вентиляцию, падаете прямо в середину большого зала... и вас окружают толпа головорезов. Что — как? Конечно, нет! Вы делаете салты, выхватываете две "беретты" и в полете открываете пальбу по врагам... Это не сон, это — Half-Life: The Opera!

**Rulezzz** > Сплошной. Игра унаследовала драйв и стиль фильмов Джона Ву. Выбор персонажа и затарившись оружием из ог-

ромного арсенала в начале уровня, вы отправляетесь проделывать дополнительные отверстия в телах свои врагов. Никто не мешает вам лететь на врага, стреляя из двух UzI по-македонски. Или, перекатываясь, разрядить дробовик в чью-нибудь наглухую раку. При этом можно переключаться на вид от третьего лица — так трюки смотрятся особенно эффектно.

**Suxxxx** > Игра — чисто мультиплеерная. Хотя кроме стандартного Deathmatch'a имеется и режим Mooks Hunting, где необходимо зачистить некую локацию от толп бандитов.

**Что еще** > Наконец-то о нас не забыли! В игре есть пистолет Токарева — ТТ.

8,5 ДОЖДАЛИСЬ?

Отличного времяпрепровождения в ожидании Max Payne.



## Sudden Strike Forever ("Противостояние 3: Война Продолжается")

Жанр: Tactic • Издатель: CDV/Руссобит • Разработчик: Fireglow  
Похожесть: Sudden Strike • Системные требования: PII-400(PII-600), 64(128)Mb, 3D ускоритель  
Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет • Сколько CD: Два

**В основе** > Прошлогодний хит в жанре тактических стратегий — Sudden Strike, посвященный событиям Второй мировой войны.

**Как играть** > Да все так же. Нет базы, нет ресурсов — есть только войска, которыми нужно умело распорядиться, чтобы выполнить задание. Из нового: четыре кампании (за СССР, Германию, Великобританию и США). Ничего, что по три миссии каждая, зато цифра "4" на обложке смотрится гораздо лучше, чем "1" или "2"! Добавлено 30 новых юнитов — это приятно. Напихали, в основном, грузовиков, гаубиц и зенитных пушек для каждой стороны. Существенно расширен мультиплеер, а в интерфейсе внесены косметические исправления.

**Rulez** > Одновременно с адд-оном "Руссобит" выпустил исправленную версию оригинального Sudden Strike: теперь, наконец, мы сможем нормально в него играть! Появилась музыка, каждая сторона стала говорить на родном для нее языке (как в оригинале), а второй диск перестал быть копией первого. Все перечисленное относится и к адд-ону. Только вот одна проблема — внешне старая редакция от новой ничем не отличается.

**Sux** > Многие недостатки перекочевали из оригинала (английского), исправления носят косметический характер.

**Что еще** > "Руссобитовский" адд-он признает только родную "руссобитовскую" версию!

8,5 ДОЖДАЛИСЬ?

Безусловно! Наконец-то появилась возможность нормально поиграть в Sudden Strike.

**Three Kingdoms 2: Divine Destiny ("Три Королевства"-2)**

Жанр: RTS • Издатель: Руссобит • Разработчик: DS Game • Похожесть: StarCraft  
Системные требования: PII-300(PII-400), 32Mb(64), 3D уок  
Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет • Сколько CD: Один

**В основе** > Лично для меня это оказалось неожиданностью, но игра представляет собой клон StarCraft. Помните, чем была первая часть ТК, недавно посетившая блок микрорецензий? Правильно, клоном Age of Empires. В коробке с ТК2 я ожидал увидеть всего лишь очередную вариацию на тему, но реальность преподнесла сюрприз.

**Как играть** > Как в StarCraft, от первого до последнего щелчка мышью. Единственное отличие — все здания строят главная база, которая может переезжать с места на место (призраки C&C бродят по умам). Второй ТК настолько же похож на StarCraft, на-

сколько первый был похож на AoE. Речь идет не только о концепции, но и о графике. Даже тайлы скопированы, как под кальку! Отличия минимальны, чтобы претензий не было. Та же цветовая палитра, те же гладкие обрывочки, та же вода...

**Rulezz** > Снизали, но уж больно хорошо. Присутствует хороший оахет, интересная вселенная. Приятная музыка.

**Sux** > Безнадежно морально устаревший проект.

**Что еще** > На сайте разработчика уже есть информация о Three Kingdoms: The Code of Honor. Откуда будем штировать на этот раз?



**7,0** ДОЖДАЛИСЬ?

Очень точного клона StarCraft. Рейтинг опять ставится за убогое списывание.

**Vietnam: Black Ops 2**

Жанр: 3D Action • Издатель: ValuSoft • Разработчик: Single Cell Software  
Похожесть: Sudden Strike • Системные требования: PII-300(PII-400), 32Mb(64), 3D уок  
Мультиплеер: Нет • Сколько CD: Один

**В основе** > Одноэлементные снова в строю! На этот раз они назвали свое имя, а то все пряталось за издателем. Помните недавний CIA Solo Missions? Так вот — встречайте родственника.

**Как играть** > Как в первую часть. Или, скажем, как в CIA Solo Missions. Рецепт приготовления тот же: захудалый движок переключал без изменений, в основном меню переделали задний фон, музыка, как и в CIA, хороша, но представляла собой одну композицию (играет в меню). Геймплей без труда описывается фразой «крутой американский солдат мечет всех без разбору в джунглях Вьетнама». Цель — найти пропавшего спецназовца, а заодно завалить вражеского тене-

рала. Оный процесс растянется аж на 12 (кстати, рекорд одноэлементных) скучных миссий. Ну а что еще нужно для счастья американскому геймеру? Своих отстоять, вьетнамцев с русскими пострелять...

**Rulez** > Полнейший.

**Sux** > Уровни — квадрат на квадрате сидит и квадратом погоняет. Текстуры... где-то я это уже видел! AI Когда у меня еще первая "аудио" была! Точно говорю. Враги... в CIA они были криво исполненными и с нулевым AI, а здесь, подумав, сплещем данную особенность на представления американцев о вьетнамцах.

**Что еще** > Сокращенно разработчики называют себя "1С" Шутники.



**0,001** ДОЖДАЛИСЬ?

Да, можете быть уверены в этом.

**"Чернокнижник"**

Жанр: Hack'n'slash RPG • Издатель: Руссобит • Разработчик: E2 Soft • Похожесть: Diablo  
Системные требования: P-233(PII-450), 64(128) • Мультиплеер: Нет • Сколько CD: Один

**В основе** > Первая Diablo, скопированная под калку. Плюс немного авторских "свежих идей".

**Как играть** > Как в Diablo. Точь-в-точь. Получаем квест, ходим-бродим, натываемся на монстров и шелкаем, шелкаем, шелкаем...

**Rulez** > Довольно большой игровой мир, неплохие квесты, забавные диалоги и возможность брать в команду напарников. Не об этом ли мы мечтали пять лет назад, играя в Diablo? И самое главное — несложный и ненавязчивый игровой процесс.

**Suxxxx** > Проект абсолютно вторичен, и уши "Дьябла" торчат из всех щелей; набор характеристик, классы героев, даже монстры и автокарта практически точно такие же, как в "оригинале". Графика подтупла, хотя все еще смотрится. Зато музыка неслыханная. В прямом смысле — ее там просто нет.

**Что еще** > При генерации персонажа обратите внимание на интерфейс — начисто скопирован из Baldur's Gate



**6,0** ДОЖДАЛИСЬ?

Да. Ждем нормальную игру.



# КУБОК



# pentium® 4

ПРОЦЕССОР

Крупнейшие соревнования по компьютерному спорту



**INTEL и компания «Формоза» представляют!**

С 11 по 13 сентября

**Крупнейшие соревнования по компьютерному спорту**

- 11 - 12 сентября - отборочные туры в интернет-салоне «TimeOnline»
- 13 сентября - финал в Манеже, который выявит абсолютных победителей турнира и обладателей компьютеров на базе процессора Pentium® 4
- Встреча двух сильнейших команд-претендентов на Кубок Pentium® 4 пройдет в Центре цифровой Вселенной на выставке «IT Format»
- Приглашаем болельщиков и всех желающих. Вход бесплатный

Подробнее о правилах участия в Кубке Pentium® 4 можно узнать по адресу:  
[www.intel.ru/pentium4cup](http://www.intel.ru/pentium4cup)

При поддержке Федерации компьютерного спорта России



Информационная поддержка: журналы MegaGame, «ПЛ & компьютер», «Страна игр», «Компьютер игрового мира» и «Игромания»; с издательством «Компьютер ИИСО» и «Компьютер журнал» (Санкт-Петербург); Издательский дом ITC Ltd. (Украина); Белорусская информационная компания «БелорусИИ»



## НОВОСТИ

### Quake III Arena

[www.planetquake.com/crossfire](http://www.planetquake.com/crossfire)

Готовится к выпуску новая total conversion для Q3. Называется сей продукт **Crossfire**. Две команды (с до боли знакомыми названиями: **Feralids** и **SWAT**), у которых в общей сложности около 20 видов оружия, в различных классах персонажей; абсолютно новые режимы игры (не верю); новые модели игроков и 20 зон поражения на каждой карте, новые фьюжи (урод и без этого в "реалистичном" моде); новые команды и переименования; поддержка ботов; двенадцать специальных карт (ой, молотки — но сколько все это весить будет?); уникальные предметы, радиоконтакты.

Counter-Strike на платформе Q3? Идея интересная, но вот перспектив у нее мало.

○○○

[www.bactf.com](http://www.bactf.com)

Очередной мод-конвертация двух других. **CTF + Battle of Sexes = Battle of Sexes CTF** вышел в виде новой версии. Суть мода заключается в том, что в обыкновенный Capture The Flag добавлены две команды (**Male** и **Female**), в каждую команду — по девять классов. А вот с режимами намотали куда кру-



че. Во-первых есть пять режимов: обыкновенный CTF, CTF, где вражеский флаг надо поставить на "площадку", CTF, где надо захватить вражеский флаг и нести через рубильник; что-то вроде OneBlood (надо найти одну или несколько неподвижных целей и расстрелять их) и Kill The Captain — найти вражеского капитана и убить его.

90 мегабайт вес, надеюсь, вас не остановит.

○○○

[www.planetquake.com/defrag](http://www.planetquake.com/defrag)

Почему так называемые "отцы" в Q3 все время побеждают? Что у них, везенье зродилось? Или, может, они чепуху постигли? Нет. Как показывает практика, "отцы" выигрывают в основном потому, что тренируются. Часто и помногу. Если вы метите куда же — ставьте **Defrag**. Вообще серьезный мод, включающий в себя специальные карты для вытравливания трюков. Мод отображает скорость игрока и время, за которое тот преодолевает трюк. Весит немного — всего 5 мегабайт.

○○○

[www.planetquake.com/freepit](http://www.planetquake.com/freepit)

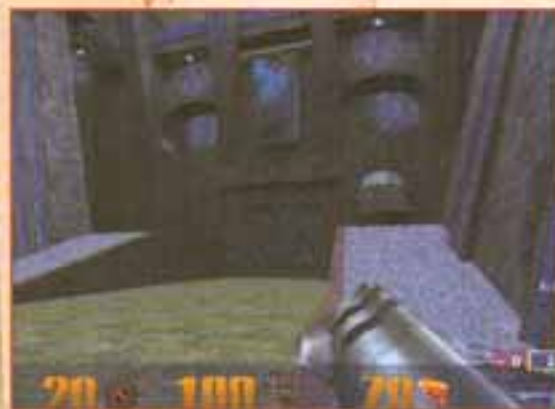
Вышел неплохой сборник модов — **FreePit**. В нем имеется, помимо прочего, за-

## QUAKE III

### Jailbreak: Prisoners of War

[www.jbrown.com](http://www.jbrown.com)

Новая эта же мода состоит в объединении геймплея двух других. Взяли разработчики



**Prisoners of War** и **Jailbreak**, сами разработали и через несколько месяцев получили **Jailbreak: Prisoners of War**.

Собственно, в чем суть? Суть в том, берется две команды. Обе помещаются на специальную карту с "тюрьмами". Убитые игроки попадают в "тюрьму". Ставится задача: лутая отстрела отправить за решетку всех противников. Кроме по команде можно из тюрем освободить, отпущив на карте специальную кнопку и нажать ее. Значит, пока на свободе находится хоть один игрок из команды — есть надежда на победу.

Никаких изменений в арсенале по отношению к Q3, никаких модификаций фьюжи — только вы, ваш состав по команде (или кхмере) и противник, которого надо посадить в "моделитор" как можно быстрее. Боты ведут себя как шайка крестников — даже будучи освобожденными, не торопятся покидать тюрьму. Соответственно, играть в **Jailbreak: Prisoners of War** надо ТОЛЬКО по локальной сети или через Интернет.

Рейтинг ① ② ③

## UNREAL TOURNAMENT

### Bad News

[http://modsquad.online.fr/mutators/bad-news300\\_posmod.zip](http://modsquad.online.fr/mutators/bad-news300_posmod.zip)

Работает Анрилеры! Мы надежно защищены! У нас появилась "гряща". Наши старые друзья — монстры на **Unreal** — дружно за нас подрались. А получилось за нас мод **Bad News**. Представим незаконную картинку — хорошо пошла игра, один фьюж, второй, третий, **Killmy Sorrel**! Классно! Еще выстрел, еще, еще, **Unstoppable**! Безумная радость, пар из ушей

и... нас убивают. Выиг испорченное настроение, опустившие руки, ненавидный взгляд в сторону веселого отахранного противника. Хватит! Этот противник еще не знает, на что он попал. Отныне после убийства игрока, достигшего **Killing Spree** или более высокого рейтинга, на месте еще телом трюпка повалится очень злой и голодный монстр. Злобность, голод, а также род и вид зверя всецело зависят от статуса погибшего игрока. На месте слабика, с трудом достигнувшего даже до **Killing Spree**, появится какая-нибудь муха, ну а за отца с **Gladius** или отца всунуться сам **Warlord**. Монстры также появляются при **HeadShot** или при самой позорной смерти — от **Instant Hatred**'а. Сильному, доведенному до какого-нибудь монстра полагается награда в виде нескольких фьюжов — в зависимости от крутизны зверюшки. В целом мод производит приятное впечатление, особенно при большом скоплении народа. Монстры ведут себя весьма мило, причем не в меру живучи — старый добрый **Skorax** вытаскивает аж с четири (!!) **HeadShot**ов. Но на крутизну монстры



Кллера вызвали? Распачивайтесь за личный вызов!

ков и построен весь геймплей, а он здесь спички даже напряженный.

Рейтинг «Мани»: ① ② ③ ④ ⑤

### Bunny Bomber

<http://modsquad.online.fr/mutators/bunny-bomber-v100.zip>  
[www.planetunreal.com/wad](http://www.planetunreal.com/wad)

Кролики — это не только 10 килограммов ушей и смелый журнал **Playboy**, но и, после небольшой модификации, бомба на палочке. Поинте **Redneck Bomper**? Кур, нехорошо, конечно кармачковой? Вот здесь примеритесь к ней своей Берон молодого, ни в чем небоевого кролика, вставляем радиоуправляемую палочку "Черная Бдова" в зэк... ну, туда, куда обычно прислают лично неприятных людей. Несчастный кролик вернется от Боти и начнет метаться по уровню, носом увязать за какой-нибудь злобным вражбой. Когда "не только ценный мех" наконец догонит супостата — палочка треска кладет ко-



Иногда перед смертью обидчика можно успеть разглядеть...

нцы мундиром крапика и бесмысленному существованию кратинки. Оборвать жизнь крапика можно куда того — с помощью альтернативного ора. В общем, все довольно мистично. Крапик и кратинки все в расчет не берем.

Однако недостатки у этой модификации тоже немало. Во-первых, некоторая несбалансированность: самонаводящиеся взрывоопасные шустрые крапик — серьезное оружие, в умелых руках не оставляющее шансов тем игрокам, которые не успели до него добраться. Кроме того, *Bully Launcher* занимает в арсенале места нечего-нибудь, а *Flak Cannon* — то есть достаточно хорошей пушки. Да и баты высокого омаита уж очень хорошо обучены кратинководству — попадаю, собак, просто крапика.

Впрочем, играть все равно интересно и весело. Все то недолгое время, пока света с кратинками осмыслительно не надоест.

Рейтинг «Манни»: 1 2 3 4

### Rocket Jump Enabler

[http://modquad.online.fr/mods/rocket-jump-enabler\\_100.zip](http://modquad.online.fr/mods/rocket-jump-enabler_100.zip)

Помните, когда только появился Unreal, в родные на Quake отцы были неграмотно удивлены отсутствием *Rocket Jump*'а (вернее, *Earthfall Jump*'а). Появление в UT *Jump Enabler*'а несколько исправило ситуацию, а с появлением мутатора *Rocket Jump Enabler* уже никто не уйдет обиженым. Новое, называет вопрос: «а зачем нужно еще одно прыгательное оружие?». Обычно. Основным преимуществом

*Rocket Launcher*'а является возможность запустить одним выстрелом до шести ракет. Теперь понятно? Шесть ракет — и можно прыгнуть на любое препятствие, выпрыгнуть из любой ловушки. Железные канчал, просто покрашенные. Высота прыжка, как и получаемые повреждения, — величины настроенные. При желании можно сделать, как саранга, даже не заботясь о боре и тенеке. А можно наоборот — подпрыгивать, как дряхлый дед, и умирать от одной ракеты. Мод грешит новые стратегические элементы, да впрямую — здорово добавляет адреналина в кровь. Каскары, кирочки погребоваше в UT, будут в восторге. А для а-интерса откроется новый аспект применения *Rocket Launcher*'а.

Рейтинг «Манни»: 1 2 3 4

## COUNTER-STRIKE

### Counter-Strike

#### Карта de\_cbble

Отлично сбалансированная карта. Здесь и любители ближнего боя, и заковыристые снайперы найдут то, что искали. Вверху запутанные коридоры в сочетании с открытыми пространствами создают весьма непростой полигон для испытанной действия автоматов, гранат и снайперок на организм «террористов». Или «ментов» — кому как нравится.

#### Трикса для «ментов»

1. Если потрольничать, то вполне реально добраться сюда (рис. 1) раньше Т. Позиция довольно узкая — велика вероятность, что брошенный флэш сделает из вас слепого котенка. Но все же ради командного успеха стоит рискнуть — бандиты частенько теряют бдительность.

2. Угрюмое местечко (рис. 2). Его правильное использование, особенно в сочетании с трюком с №1, может создать для Т большую проблему. Как только между террористами и аллами начнется завязка боя, выскочьте на уркини! Скорее всего, вы увидите сны назло, расстреливающих каждого коллегу. Газаное — в пылу истребления неартов не продираться своего; ну, это если он к тому времени еще будет жив, конечно.

3. Загадочное место (рис. 3). Кажется бы, провернуть его не составляет труда, но почти никто никогда не делает этого. Враги просто стоят на лестнице омаита от вас, или стреляют прямо перед вами... Несмотря на всю его простоту и незамысловатость, очень хорошая одноразовая трюк.

4. А это местечко (рис. 4) для снайпера. Одновременно контролируются проходы через дверь и ворота. Для начинающего снайпера — отличная позиция для тренировок. Выбегаящие из ва-



Rocket Jump на трех ракетах.

банды штука под названием *Team Factor*. Есть две команды. На все участники выделено некое количество боеприпасов. Убить противника, если команда получает некое количество SP. Понятно, если коллег — у врага добавляется SP. Стартовая величина SP, равно как и получаемая/теряемая при убийстве игрока, устанавливается через конфигурационный файл. И это далеко не все, что предлагает *TeamFactor*. А если играть, кстати, чуть меньше мундиром.

\*\*\*

[www.planetquake.com/trife-film](http://www.planetquake.com/trife-film)

Вышел забавный мультяш от Trife-Film — команда разработчиков, создающих фильм *Quake: The Movie* исключительно на движке *Quake 3*. Мультфильм называется *Midnight Racers*. Он рассказывает сумасшедшую гонку (использованы мультяшные темы из последних частей *The Need for Speed*) двух автомобилей. В мультфильме, кстати, есть и персонажи из Q3 — *Sarge*. Фильм доступен в форматах 320x240, ASF и 640x480 Avi.

### Unreal Tournament

[www.planetunreal.com/xmaps/](http://www.planetunreal.com/xmaps/)

Обновился код *Xmaps* (ж. «Игромания» №7) — популярный браузер карт. В очередной беге дофакторы *Unreal* более, доработали документацию и провели небольшой косметический ремонт. Тем, кто еще не обновился энциклопедическим инструментом, — по ссылке (или в библиотеке за подпиской «Манни») что-то от морщи.

\*\*\*

<http://tw.unrealcenter.com/>

Обширный тор-рок *Final Worlds* наконец-то ооснастился нас своим появлением. Пакет включает 25 одиночных миссий, связанных сюжетом, и 20 аренов для сетевых баталий. Сколько «весит» это чудо, я говорить не стану, доби не партнеры настроение пардам, обладающим шатавыми АТС и модерами на 9600.

\*\*\*

<http://planetunreal.com/skincity/>

Коллекционерам скинов посвящается. На этом сайте вы сможете пополнить свою коллекцию, скачав пару-тройку новых шкур. Всего их здесь представлено не так уж много — около восьми сотен.

\*\*\*

[www.unrealcentral.com](http://www.unrealcentral.com)

Легендарный сайт, посвященный *Unreal* и *UT*, после тяжелой болезни снова вышел на сцену. *Аллодоминент!* Как обычно, нас ждет большое и разнообразное подборок новостей, статей, гайдов, дополнений и прочих полезностей в хозяйстве вишней. Будем надеяться, что это последний длительный перерыв в работе ресурса.

\*\*\*

[www.planetunreal.com/utbuilder/](http://www.planetunreal.com/utbuilder/)

Дизайнер *VadKarma* свел и выложил на своей страничке новую карту — *dn-deathbar*. Кажется бы, нечего, но с этим парнем не все так просто. Примерно полгода назад приодержавший *Unreal* сайт стал частью сообщества *PlanetUnreal*. Тогда выкладывались там свои творения — карты, звуковые файлы

был основан на вселенной Star Wars. Месяд три назад один очень известный папа Лукас наложил вето на творчество парня, VadKatta сперва описал, после чего написал петицию в Lucas Film, в которой именно заявил, что дело свое он не бросит. Под давлением подписало много народу, но сейчас дело плавно в воздухе. А VadKatta, как ни в чем не бывало, летит дальше своей творения. К слову, стоит отметить, что это один из немногих разработчиков карт для Operation Sengray (он "Играемно" №6).

☆☆☆

[www.planetunreal.com/prefabs/](http://www.planetunreal.com/prefabs/)

Это новость будет в большей степени интересна майнкрайерам. Специально для вас в рамках портала PlanetUnreal открыто подразделение, содержащее подборку готовых объектов — Prefabs. Сейчас в коллекции около 100 предмитов, и это число постоянно растет.

☆☆☆

<http://artweb.bham.ac.uk/work/>

В ноябре телекомпания BBC планирует провести мероприятие в поддержку нуждающихся детей. Тридцать добровольцев будут усажены за компьютеры, чтобы 24 часа без перерыва на обед рубиться в Inlogib CTF. Какова связь между нуждающимися и игрой в UT — сказать сложно, но будет очень интересно посмотреть на добровольцев после суточной игры.

## Counter-Strike

<http://dl.ifplanet.com/dl>

[/dl.asia.planethall.com/cswaypoints/](http://dl.asia.planethall.com/cswaypoints/)

[/wayst.pokv9.0.com](http://wayst.pokv9.0.com)

Snj]p]eM0N выпустил новый CS Waypoint Pack версии 9.0 для наиболее популярных (хотя не всех вообще) ботов Counter-Strike. В новую версию добавлены карты для карт cs\_cairo, cs\_facility, cs\_kloster, cs\_vineyard, de\_luxor, de\_romans. Кроме того, доработаны "зайгонты" в cs\_italy, а также добавлена инструкция по их правильной установке.

☆☆☆

<http://ftp.hastavjege.com/>

[pub.hastavjege.com/mods/cstrike/bloodpack.exe](http://pub.hastavjege.com/mods/cstrike/bloodpack.exe)

Недавно выпущенный CS Blood Pack 1.0 добавляет в игру буквально все: модели (в том числе и кур), вертолеты и оружие; стройки (здания, кровь, пуляные отверстия); картины меню; консоль и весь HUD. Правда, и весит это сокрвище немало — 34 Мб.

☆☆☆

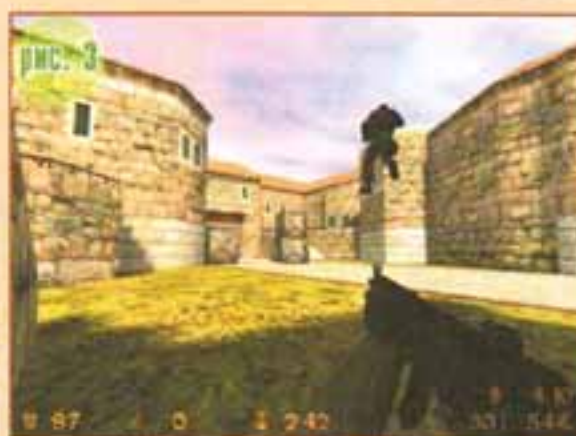
[www.ukterrorist.com/cabinder/](http://www.ukterrorist.com/cabinder/)

[UKTbinder7-0.zip](http://UKTbinder7-0.zip)

Сайт [www.ukterrorist.com](http://www.ukterrorist.com) опубликовал свою версию "биндера" для Counter-Strike. С его помощью можно без труда написать скрипты покупки оружия, "забиндить" радио, текстовые сообщения и другие полезные вещи на любую клавишу. Кроме того, эта программа показывает, какие клавиши свободны, а какие заняты.

☆☆☆

Возвращен к жизни проект [www.cs-skins.net](http://www.cs-skins.net). На сайте сменился дизайн, а оск-



рот или проходы могут вообще вас не заметить, так что будет время прятаться как следует.

5. Чтобы держать перепад между двумя "бомбляйсами", можно застрять тут (рис. 5). Если на одном из "бомбляйсов" прорвется Т без бомбы, то они пойдут через этот проход, чтобы посмотреть, что творится на другом "бомбляйсе". Будьте осторожны. Т могут появиться справа на восток и одновременно из прохода слева.

6. Тирничко сидим тут (рис. 6) и своим головам поднимающимся Т. Единственной реальной угрозой безоголосному отстрелу Т может стать флэш. Если вас осветили, то просто присядьте. Так как вы находитесь в тени, бандиты, возможно, вас и не заметят.

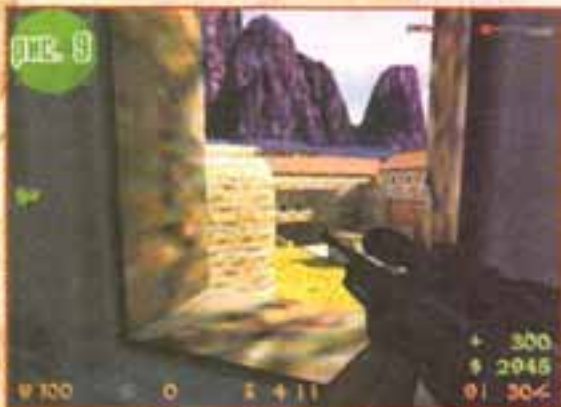
7. С помощью напарника забираемся на ящики (рис. 7) и висим над проходом — прямо как лодочка на счастье. Бандиты и так пролезли квартал, и при входе из прохода он не поспешит посмотреть вверх. Как только вы увидите выбегающего Т, не спешите стрелять в него. Подождите пару секунд — может выбежать второй. И тогда кладите их, пока вершаки не опомнятся!



8. Если вы считаете себя снайпером-папой, то можете попробовать оборонять этот "бомбляйс" в длиннотку (рис. 8). Вооружайтесь 4-6 и внимательно наблюдайте, откуда будет выбегать бандиты, а дальше все зависит от вашего мастерства.

### Трикссы для "терроров"

1. Тут (рис. 9) можно отлично поентерить. Очень часто СТ не сидит на месте, и они лезут в атаку. Увидеть вас в темном фоне почти нереально, но будьте осторожны: на двух атаках, что слева пришло, вас может снять такой же снайпер. Желательно, чтобы вас прикрывали



напарник — иначе "менты" могут подобраться к вам с тыла.

2. Сидя здесь (рис. 10), вы блокируете проход к напарнику с рис. 9. Если не злоупотреблять этой ничкой, то у вас время от времени будет шанс подрезать парочку катящих флэгов.

3. А вот чтобы пробраться сюда (рис. 11), не будучи замеченным "ментом", нужно потренироваться. Для надежности можно на бегу кинуть флэш в проход, откуда появится СТ. Если маневр удался — сидите и ждете выбегающих под раздачу "ментов".

4. Если СТ разбили бандитов на одном из направлений, то, скорее

всего, они пойдут через этот проход (рис. 12). Вы находитесь в абсолютной темноте, а сияющие тускло-оранжевые лампы освещают "менты" — в пределах видимого поля зрения. Если не торопиться, то бандит СТ даже не поймут, откуда их каррешетят.

5. Можете быть уверены, но все же возможно, что какой-нибудь заблудший СТ забьется сюда (рис. 13). На дверь можно запереть в башинку, по идее можно стрелять сверху, вы, скорее всего, попадете бедняге в голову, так что проблем практически нет.

### Карта de Vegas

Атмосфера ироничная: столки мира переданы вполне натурально: однорукий бандит, дилетант, бары/салон — и на фоне всего этого разворачиваются боевые действия. Любители ближнего боя почувствуют себя здесь так, как крокодилы в речной воде. Неприглядные светы предостерегают для "ментов", а "террором" могут лишь посоветовать не попадаться на эти трюки.

#### Трюки для "ментов"

1. Экстремальное местечко (рис. 1). Забравшись сюда, вы полностью лишаетесь возможности маневрировать — разве что вниз спрыгнуть. Внимательно следите за окном: сначала в нем покажется оружие, а потом бранный таз бандита, вод конек — внезапность.

2. Если закателось поназойреть, то вам сюда (рис. 2). 4-4 будет оптимальным выбором. Поскольку планируется, по сути, открытый бой, исходя его зависит от вашей меткости. Остерегайтесь гранаты — Т может захватить ее прямо в вашей укрывке, и тогда вас крепко тряснет.

3. Этот невзрачный уголок (рис. 3) отлично подходит для того, чтобы каррешетника проклясть голову от мозгов провадшему инно бандиту. Но повторяться с этим трюком не стоит — следующий раунд начнется с того, что Т подберет вам флэш. Шансов на выживание у вас, слепого, практически не останется.

4. В комнате охраны садитесь на некое подобие коммьютера (рис. 4). Бандит покажется слева



и, скорее всего, не заметит вас. Спринкуйте вниз и засело стреляйте ему в спину — тогда он может и не понять, откуда вы здесь заглянули, это позволит двоярить трюк.

5. Сядьте в угол и приглядывайтесь вниз (рис. 5). На первый раз трюк проедет почти наверняка, а потом вас начнут мочить флэшками и гранатами.



6. Сядьте на "бомбогайсе" около сейфа (рис. 6). Имеются два варианта развития событий. Т либо войдет через дверь слева от вас, и тогда придется вступить в открытый бой, либо вломится в дверь справа — в таком случае вы, огибая калитку, сможете увидеть бомбу. Вред ли успеет.

7. Постарайтесь попасть сюда (рис. 7) раньше бандитов. Несмотря на простоту исполнения, этот трюк действует лишь иногда. Т крайне редко сможет необдуманно проверить этот уголок, так как ждут атаки с другого направления. Впрочем, всегда могут помочь умники, которые вынут флэш из-под двери.

8. Если Т перестанет попадаться на предыдущий трюк, то можете засесть в неработающий лифт (рис. 8). Ваши испарники будут сдерживать бандитов с фронта, а вы нанесете лютую отстрельку их со спины. ■



ра должна появиться огромная коллекция новых моделей оружия и игроков.

\*\*\*

[www.geekboys.org/geekatrip/](http://www.geekboys.org/geekatrip/)

Для известного прошивателя демоков Geekplay было выпущено дополнение — *messagemode2 stripper*. Эта утилита обрезает все разговоры в записанных демо — теперь кланы смогут делиться своими записками с игроками, не опасаясь за то, что по разговорам будет раскрыта их тактика.

\*\*\*

[www.planethalflife.com/civility/wartorn.htm](http://www.planethalflife.com/civility/wartorn.htm)

В CS версии 1.3, скорее всего, будет включена новая карта — *de\_torn*. Это вполне



приятная на вид карта, изображающая некий турецкий город. Скрытности можно посмотреть по указанному адресу.

\*\*\*

Появится информация о новой голосовой коммуникационной системе от Valve, которая будет содержаться в патче 1.1.0.8 для *Half-Life* и появится в *CS 1.3*. По заявлениям очевидцев, голос передается лучше, чем в *Roger Wilco*, и с меньшими задержками. К тому же теперь будет значительно проще понять, кто с вами говорит. Над голосовыми моделями работает специальная команда, а у каждого члена команды в правом нижнем углу экрана появится имя говорящего. Также ходят слухи о том, что теперь при использовании радиоконанд и коммуникационной системы у моделей будут двигаться губы.

\*\*\*

[www.defactionplanet.com/features/interviews/punkbuster/](http://www.defactionplanet.com/features/interviews/punkbuster/)

Недавно было опубликовано интервью с одним из программистов PunkBuster (сн. "Игроманию" №7, статья "Костыли для Коултера"), из которого можно узнать некоторые факты о создании программы и некоторые технические подробности о ее работе и возможности — например, о возможности делать окришты.

\*\*\*

В мае завершился переизд Counter-Strike R2 на новом месте. Больше спасибо всем тем, кто способствовал этому событию, а также всем, кто ежедневно интересовался судьбой проекта и давал его восстановление. Мы снова с вами! Ура, товарищи, ура!

С уважением,

Михаил Иванов (mihad),  
руководитель проекта Counter-Strike R2

Doctor  
rod@igromanna.ru**Компьютерные игры  
стучатся в двери Олимпиады**

Киберспорт постепенно завоевывает, так сказать, на большую арену. В смысле — по-прежнему становится одним из видов большого спорта. Мы уже писали (см. "Игроманна" №8 и №8) о Всемирном Чемпионате по Кибернетическим играм, который пройдет в Сеуле в декабре этого года при поддержке правительства Кореи и ряда крупных спонсоров, в числе которых входят монстры



Официальные лица от компании Samsung отвечают на вопросы журналистов.

вроде Samsung, Coca-Cola и Nike. Отборочные чемпионаты пройдут в двадцати (!) крупных городах России, с завершением прошлого, как обычно, в Москве. Ожидается, кстати говоря, большое шоу. Наиболее вероятным победителем в классе Q3-плееров (4x4) и дуэли считается один из известных московских киберца с58, что же касается номинации Counter-Strike (5x5), то здесь угадать лидера сложнее — в России существует несколько близнецов-классу игры Q3-класс.

Прошедшая 19 июля в московском развлекательном комплексе "Делю-2000" при поддержке портала CyberFight.ru конференция была посвящена именно World Cyber Games. Представители Samsung демонстрировали презентационный ролик и удовлетворяли любопытство собравшихся в конференц-зале журнали-



Трансляция показательной дуэли RowZ-Polevalty на большой экран сорвалась по техническим причинам, и зрители наблюдали игру непосредственно на мониторах дуэлянтов.

тов. Официальные лица выразили надежду на то, что в ближайшем будущем киберспорт будет официально включен в Олимпийские игры наравне с плаванием, бегом и прыжками в длину. Заутил, конечно, дисковато, но, с другой стороны, кто бы мог подумать лет эдак десять назад, что по компьютерным играм будет устраивать всемирные чемпионаты? Samsung, между прочим, является основным партнером международно-

**КЛУБНЫЕ НОВОСТИ**

го Олимпийского движения, а значит, имеет немалое влияние на политику Олимпийских игр.

Под занавес конференции состоялся массовый футбол, где все блюда имели название типа "красный аркари" или "каменный форт", а в перерыве между едой и едой состоялся показательный драматичный матч между c58 RowZ'ом и Polevalty м. Победно дружба в виде Полосатого. Представители аж целых 30 средств массовой информации уходили с конференции довольными, и в течение следующих дней в Интернете появился ряд публикаций различной степени достоверности.

**World Cyber Games в Рунете**

На следующий же день росия презентацию открылся долгожданный официальный сайт World Cyber Games. Расположен он, конечно, по адресу [www.worldcybergames.ru](http://www.worldcybergames.ru). Содержит информацию по соответствующей тематике и является обязательным к посещению для всех, кто интересуется развитием киберспорта в России.

**Государство официально  
признало киберспорт**

Новую новость с цитатой:

"Государственный Комитет Российской Федерации по физической культуре, спорту и туризму. Приказ №449 от 25 июля 2001 года «О введении видов спорта в государственные программы физического воспитания». В соответствии с постановлением Комитета Российской Федерации по физической культуре от 9 июня 1993 г. № 2/3-1, ПРИКАЗЫВАЮ

Включить в перечень видов спорта для введения в государственные программы физического воспитания населения и рекомендуемый для развития в Российской Федерации компьютерный спорт как (дисциплину) вид спорта.

Председатель  
П.А. Рожков"

Россия — первая страна, где киберспорт получил официальное признание. О себе мы, как это никогда было, вперед планируем всей! Какой реальный резонанс будет иметь Приказ №449 — сказать пока сложно, но прогрессивность подобного решения ГосКома очевидна. Поаплодируем, товарищи!

**"Pentium 4 — лучший  
спортивный аксессуар  
сезона..."**

Компания Intel и «Формоза» при поддержке Федерации Компьютерного Спорта (ФКС) России объявили дату финальных игр на Кубок Pentium 4 ([www.pentium4-cup.ru](http://www.pentium4-cup.ru)). Финал состоится 13 сентября в Москве, а на данный момент в двадати крупных городах страны проходит отборочные туры. Игрой кубка набран Counter-Strike.

21 июля в Москве, в клубе "Кентавр" состоялся отборочный тур. Несмотря на высокий энтузиазм устроителей, в организации турнира был допущен ряд ошибок. Настройки сервера были до-

леки от оптимальных. Квалификация судей также оставила желать лучшего, это объясняется тем, что пока не набран постоянный судейский состав. Кроме того, чтобы играть в 30-градусную жару и при практически полном отсутствии вентиляции, необходимо иметь непродуваемую оболочку в толще и феноменальную жаростойкость. Правда, для желающих на улице был организован шланг с водой. С другой стороны, обещанные за победу на кубке призы слишком скромны: даже самым требовательным игрокам — первое место обойдется компанией Intel в четыре компьютера на базе Pentium 4 2670 и видеокартами GeForce 308, а серебряные призеры получат по процессору Pentium 4.

Остается выразить надежду, что борьба за кубок пройдет в максимально благоприятных условиях. На итоговой пресс-конференции, посвященной Кубку Pentium 4, руководитель проекта Counter-Strike.Ru Михаил Мясников назвал среди таких условий переход от системы 4x4 игрока к оптимальной для CS и проверенной опытом крупных турниров системе 5x5. На организато-



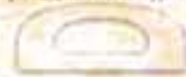
У кубка Pentium 4 нетрадиционная форма. Но выглядит вполне презентабельно.

ры считают, что для даннинг отборочного тура просто не хватало бы нужного числа хорошо сыгранных команд 4x4. Судя по всему, и финальный тур игр пройдет на этой же системе.

**Кто победит на "Эльзе"?**

В начале июля в клубе "Атаманство-Новосерево" состоялся отборочный чемпионат под названием Russian Qualifying Event. Игра проходила в номинациях Q3 Team Deathmatch, Q3 Duel и CS 5x5. Победители должны были полететь в Лондон на ELSA CPL European Championships, и, поверьте, уже не только полетели, но вернулись обратно — чемпионат пройдет 26-30 августа. Результаты мы опубликуем в следующем выпуске "Клубных новостей", а вы тем временем можете делить ставки, зная, что играть в Q3 Team Deathmatch компьютером c58, а в CS 5x5 — M19. Вернется ли кто-то из них с победой? Тренер команды CyberFight.Ru Денис "bul3t" Савинин утверждает, что уезл печальный опыт голландского EuroCup 3, где c58 проиграл во втором раунде из-за недостаточной подготовленности, и надеется на более удачное выступление российских спортсменов.

А чтобы вам легче было прогнозировать победу "наших", возьмите с комплекта лунные очки квалификационного турнира. ■



## КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

Название клуба	Адрес	Ближайшее метро	Телефон для справок	Сайт	Компьютеры
Альфа	Сим-Петербург, Ленинский пр-т, д.12	—	233-16-14	—	Celeron 600 и PIII (до 36 мГц), 228RAM, GeForce256-GeForce2, Video-2, 17" мониторы (кроме Intel) Celeron 400(40 мГц)
Геймеры	Новые Красносельские	Красносельская	265-67-62	—	—
Метриод	С/Уб, Гостиный двор, к.203	Гостиный двор	539925, 539837	—	PII-733 (30 мГц), 128RAM, GeForce2 GTS-32Mb, Video-2, 17" мониторы
Полкан-1	ул. Студенческая д.31	Студенческая	249-83-50, 249-85-20	<a href="http://www.polygon.ru">www.polygon.ru</a>	Celeron 446 (44 мГц), 64-128 RAM, Video3 3000 16Mb, 15-17" мониторы, сеть, 100Mb
Полкан-2	ул. Молодежная, д. 1	Университет	930-22-40	<a href="http://www.polygon.ru">www.polygon.ru</a>	Celeron 466 (55 мГц), 64 RAM Video3 3000 16Mb, 15-17" мониторы, сеть, 100Mb
Полкан-4	Л-н Парников, д. 15, стр.2	Парниковская	164-05-60	<a href="http://www.polygon.ru">www.polygon.ru</a>	Celeron 500 (35 мГц), 64 RAM, Video3 2000 16Mb, 15-17" мониторы, сеть, 100Mb
КАМОК	Пискарев, 40/47	Сытинское, Парк культуры	248-44-01	—	Athlon 650, 128RAM, GeForce 256, мониторы 17" (13 мГц) + Athlon 500, 128RAM, TNT2, мониторы 13" (30 мГц)
Цитадель	Москва, Алашовадский, 8	Алашовадский	275-28-08	—	Athlon + Duron 650-750 (65 мГц), 128Mb, RAM, GeForce2 MX
ANUBIS	Средний пер. д.4/1, стр. 2	Средний пер.	249-86-29	—	Celeron 300-400 (40 мГц), 64-128 RAM, TNT2, Memory 1Mb
AutoVista	Лаврушинский пер., 17/3, стр.2	Третьяковская	953-01-11	<a href="http://www.autovista.ru">www.autovista.ru</a>	Celeron 300-582 (40 мГц), 64 RAM, Video3, Memory 1Mb
AutoVista 2	Колотаровский, д.21/1	Ваньков	421-17-00	<a href="http://www.autovista.ru">www.autovista.ru</a>	PII 700 850 (40 мГц), 64-128 RAM, Creative GeForce256 DDR + 578 Video3
Bohemia	проезд Дажинск, д. 32	Бобруйинская	186-36-50	<a href="http://www.bohemia.ru">www.bohemia.ru</a>	Celeron 333A, 64 RAM, Video3 Bonfire, Video3 II
CF Club	Чернышевского, д. 15	Аэропорт	152-07-63	<a href="http://www.cf-club.ru">www.cf-club.ru</a>	PII-667, 128 RAM (24 мГц), Celeron 500, 64 RAM (8 мГц), TNT2, 17" мониторы, сеть, 100 Mb
Delium	Гарькина Курган, д.30, стр. 1	Плещеевское	144-07-77, 144-64-31, 144-98-64	—	AMD K6-2 500, P III 450 и Celeron 550 (10 мГц), 64-128 RAM, Video3
Теплые	—	—	—	—	—
Deartom	Горьковская, д.7 (в здании Интернет кафе)	Фрунзенская	257-26-77	<a href="http://www.deartom-club.ru">www.deartom-club.ru</a>	PII-500 (40 мГц), 64-128RAM, TNT2-Ultra и GeForce 256SDR, 17" мониторы
Game City	Ватюков, д.27	Светловская	285-09-73	<a href="http://www.gamecity.ru">www.gamecity.ru</a>	Celeron 433 (30 мГц), 64 RAM, Video3 3000 + TNT2
G-force	г. Уфа, ул.Пушкина, д. 18	Светловская	22543	—	Celeron 400 и PIII (до 36 мГц), 128RAM, GeForce256-GeForce2, Video-2, 17" мониторы
IN-Station	Новосуровский переулок, д.8 (в здании "ДЕПО 2000", 4 этаж)	Новосуровская	973-26-56, 973-49-97	<a href="http://in-station.kometa.ru">http://in-station.kometa.ru</a>	Celeron 433 (30 мГц), 64 RAM, Video3 3000 + TNT2
Ignon	г. Армавир	ул. Комсомольская, 93	(86137) 52399	<a href="mailto:ignon@tech.ru">ignon@tech.ru</a>	Celeron 600 (20 мГц), 128 RAM, Video TNT 2 P-ii
LOOZER	г. Мытищи, ул. 50 лет Победы, д.31/1	—	тел. 358211 (вкл. 2611)	<a href="mailto:loozers@inbox.ru">в разработке loozers@inbox.ru</a>	Celeron 600 (8 мГц), 128 RAM, TNT2
Novipod	Пискаревский, 29	Пискаревский, Котловый Ряд	208-52-94	<a href="http://www.novipod.ru">www.novipod.ru</a>	PII-500 (30 мГц), 64 RAM, Video3 2, 17" мониторы
OK Club	Родовиков 11/3, стр. 1	Красноармейская, ул. 1925 года	205-04-68	<a href="http://www.okclub.ru">www.okclub.ru</a>	PII 667 (35 мГц), 128 Mb, GeForce 2, 17" мониторы

Сквозь колонки за счет не только игровых клубов, но и обычных клубов крупные города. В основном, это обычные компьютерные клубы. Если ваш клуб в списке не представлен, это значит не имеет смысла на сайте [deathmatch@igromania.ru](mailto:deathmatch@igromania.ru) и проинформировать нас о вашем существовании под ссылкой. Нам доставит искреннее удовольствие и благодарную реакцию опубликовать информацию о вашем, несомненно, отличном клубе в вышеуказанной таблице ■



НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:

Святослав Торик ([torick@igromania.ru](mailto:torick@igromania.ru)), Денис Гуров ([spider@tushino.com](mailto:spider@tushino.com)), Александр Лямкин ([qt\\_hyama@mail.ru](mailto:qt_hyama@mail.ru))

## СЕТЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ



Мощные компьютеры до 900 Mhz  
Мониторы 17"  
Всегда прохладно  
Оптоволоконные каналы 2Мбит/с  
Возможность играть между клубами  
Интернет  
Ежемесячные чемпионаты  
Рейтинг лучших игроков  
Клубные карты

м Арбатская  
ул Новый Арбат, 19 стр 1  
(магазин "Юпитер")  
тел 203-7423, 290-0296

м Алтуфьево  
Алтуфьевское шоссе, 102 В  
тел 778-2491

м Домодедовская  
Каширское шоссе, 122  
тел 343-1985

Жулебино  
ул Авиаконструктора Миля, 8 стр 1  
тел 704-0099

м Люблино  
ул Краснодонская, 24 стр 2  
тел 351-0303

м Бауманская  
ул Бауманская, 58 стр 10  
тел 261-7481

Северное Бутово  
ул Знаменские Садки, 7 Б  
тел 711-4339

г Химки  
Юбилейный проспект, 60

г Екатеринбург  
ул Мальшева, 71  
тел 69-7496

Юрий Кузьмин  
yuzmin@mail.ru

# ИИИ ШТУРМОВИК

## РЕВУЩЕЕ НЕБО ВТОРОЙ МИРОВОЙ

"Всем летчикам, проводящим боевые полеты на самолетах Ил-2, тщательно усвоить и точно выполнять все пункты настоящей инструкции в указанной в ней последовательности."

"Школом и запасным локтем обеспечить приобретение летчиками твердых навыков и автоматизм в эксплуатации самолета Ил-2 согласно данной инструкции..."

Главный инженер ВВС Красной Армии  
генерал-лейтенант ИАС А. Ретик.

Начиная с того, что эта игра — не про Ил-2 штурмовик. Точнее, не только про штурмовик. Еще точнее — три года назад началось ее создание как симулятора штурмовика, но постепенно игра росла, росла, росла... И сейчас в ней можно летать на двух десятках самолетов Второй мировой, начиная всеми известными Ил-2 и заканчивая "мессером" Me 109. В воздухе можно встретить еще несколько десятков различных самолетов, включая даже экзотику вроде итальянских MC.205 и Ae.2001, румынских IAR-80 или наших МиГ-3У, которые были выпущены лишь в шести экземплярах.

Почему так получилось, в спросил создателя игры и руководителя подразделения компании 1С — 1С Maddox Games, в прошлой жизни инженера-авиаконструктора, выпускника МАИ Олега Медожа.

**Олег Медож (ОМ):** Вначале было решено сделать только симулятор Ил-2, чтобы он сильно отличался от симуляторов истребителей — Су-27, МиГ-29, Falcon. Но когда мы уже начали делать, вышли для игры, кото-



Экран энциклопедии. Многие изображенные самолеты принадлежат конкретным летчикам-асам.

рые нам очень понравились. Это WWII Fighters и European Air Wars, появившиеся в 1998 году.

Там можно было играть за обе стороны — летать и на немцах, и на союзнических самолетах. Это мне понравилось. Потом я начал сравнивать их, нашел сильные стороны и в одной игре, и в другой.

И постепенно я понял, что одного штурмовика мало. Прежде всего — для мультиплеера: играть можно будет только в кооперативе, а вести воздушный бой на Ил-2, конечно, можно, но тяжело. Да и фанаты все время писали: сделай то, сделай другое. И мы организовали большой сбор — было охвачено несколько тысяч человек — на тему, что бы они хотели видеть в игре. Любители немецкой техники сразу начали говорить о "мессершмитах" и "фокке-вульфх", американцы — о лэнд-ликсе, британцы — о своем лэнд-ликсе.

В итоге получился универсальный летный симулятор, в котором можно летать почти на всех серийных (и даже некоторых несерийных) самолетах ВВС стран-участниц Второй мировой. Сложно ли было это сделать? Несомненно, да. О некоторых сложностях — разговор ниже.

### Первым делом — самолеты

Моделировать полет можно по-разному. Самый простой способ — связать движение с клавишей управления. Двойстик на себя — летим вверх. Однако каждый пилот знает, что одно и то же движение ручкой на разных скоростях полета приводит к разной реакции самолета. И мы приходим к усложненной модели: двойстик на себя — нос поднимается вверх на величину, зависящую от скорости полета, высоты, полетного веса и, возможно, других факторов.

Но надо учесть и особые случаи. Если скорость самолета мала, он при "перетягивании" ручки на себя "свалился". И поведение его может быть очень разным. У-2 просто спустит нас, более строгая машина свалится на крыло, а "аэрокобра" войдет в плоский штопор, из которого ее очень сложно вывести.



На скриншоте один из экранов "быстрого создателя миссий". Три штурмовика (странное число: в середине войны звено штурмовиков состояло из двух пар) под прикрытием звена "аэрокобра" собираются бомбить авиабазу под Смоленском. Их перехватит звено "мессеров" взяло не с этой самой авиабазы (под немецкими истребителями подвешены дополнительные баки с горючим). Помочь ускользнуть штурмовикам поможет гроза.



Ил-2 был самым массовым самолетом Второй мировой войны. Было построено более 36000 самолетов. Самолет вооружался пушками калибра от 20 мм до 37 мм и нес 400-600 кг бомб. После снятия крыльев пушек под самолет можно было подвесить даже торпеду весом 940 кг.

Потери штурманов тоже были очень велики, несмотря на эффективную бронезащиту летчика, мотора и баков, поверности управления и деревянная хвостовая часть фюзеляжа были весьма уязвимы. В первый год войны советский истребитель совершал до сбоя в среднем 69 вылетов, бомбардировщик — 48, а штурман — только 26. За 100 боевых вылетов летчику обычно присваивали звание Героя Советского Союза.

Повыление деревянного варианта снизило потери, но на одного убитого летчика приходилось теперь 6-7 погибших стрелков. Это было связано не только с тем, что истребители противника атаковали самолет с хвоста, но и с тем, что стрелок сидел вне бронекорпуса. Только созданный его защищала шестимиллиметровая бронелиста, а на баках и окону защиты не было. Не было у стрелка и защиты от травм при вынужденной посадке на брассо, в то время как летчик часто спускался броневая коробка.

В феврале 1945 года в войска стал поступать модифицированный вариант самолета — Ил-10, в котором уже оба члена экипажа были хорошо защищены броней. Несмотря на бурное развитие реактивной авиации, производство Ил-10 завершилось в СССР и Чехословакии только в начале 1955 года, а на спом эти самолеты пошли лишь во время крушевского сокращения армии на рубеже 60-х годов.

**ОМ:** Одним из первых самолетов (кроме Ил-2), который мы сделали, была "аэрокобра". На ней летали такие асы, как Покрышин и Пенчалов. Комфортабельный самолет, но опасный. И на нем у нас в игре можно действительно попасть в плоский штормар, как это случилось и в жизни.

Итак, для каждого самолета надо учесть и зависимость реакции на отклонение поверхностей управления от параметров полета, и "особые случаи". Но и это не все. А что если потянуть на себя ручку при полете с малой скоростью и креном в сорок пять градусов? Да, самолет свалится на крыло, но насколько интенсивно? А если крыло пробито пулеметной очередью — как это скажется на поведении машины? Или если отлетела часть стабилизатора?

Постепенно "описательная модель" (самолет летит так-то, ручку двигаем туда-то, получается так-то) становится необозримо большой и сложной, и это лишь для одного самолета! А их, как мы говорили, в игре десятки, и все разные.



Кабинка летчика Ил-2. Горят сигнальные лампочки шасси (убрано). Все выглядит точно так, как на картинке из инструкции по эксплуатации для летчиков.



Поэтому команда Медведя пошла по другому пути. Их модель поведения самолета не описательная, а динамическая. Рассчитываются аэродинамические силы, действующие на самолет, с учетом параметров полета, состояния атмосферы, веса, центровки и положения управляющих поверхностей. Элерон вниз — растет подъемная сила — самолет кренится. Крыло пробито — подъемная сила уменьшается. И так далее.

Динамическая модель полета дополняется четким баллистическим моделированием оружия. Вместе с Олегом мы просмотрели бой P-39 "аэрокобра" с Fw 190. Краснозвездной "кобре" удалось зайти в хвост "фокке-вульф". Постышался треск, и по правому крылу немецкого самолета пробежали две цепочки черных точек. Немец, покачиваясь с крыла на крыло, попытался уйти со снижением, но раздался взрыв, и у него створилась вся левая консоль. В носу настоящей "аэрокобры" P-39D действительно были два пулемета на 12,7 мм и 37-миллиметровая пушка в развале блока цилиндров. Это и обжигает цепочки пробоя и последующий взрыв. Приятно видеть такую историческую достоверность в игровом симуляторе.

Более того, в пробойке можно разглядеть силовой набор крыла или фюзеляжа. И хотя, по словам Олега, силовой набор моделирован весьма схематично, сама возможность очень впечатляет.

### Такая у нас работа — учить самолеты летать

Динамическая и баллистическая модель позволяют не только учесть влияние боевых повреждений, но и сконструировать набор "сделай сам"



А вот и картинка из инструкции. Сравните и убедитесь в тщательности работы создателей "Штурмовика".

для создания новых моделей самолетов. Ведь авторам не надо описывать то, как будет себя вести созданная ими машина. Им надо только создать 3D-модель, прорисовать cockpit, продумать схему управления и описать основную установку и вооружение. Остальную работу возмет на себя модельный блок, и результат его работы будет очень похож на поведение настоящих самолетов. Надо, конечно, дать и схему окраски, причем указать, какому театру военных действий и году войны она соответствует.

Этот набор доступен в Интернете. Любой жаждущий может его скачать и заняться имплементацией одной из боевых машин Второй мировой. (Некоторые из них уже "зарезервированы". Но не расстраивайтесь, еще есть много интересных модифицированных машин.)

Однако учтите, что подход IC сильно отличается от того, что мы видели в *Microsoft Flight Simulator*. В *MFS* вы можете создать новый самолет, реальный или фантастический, и свободно летать на нем, и продемонстрировать его всему прогрессивному человечеству. А здесь вам придется послать модель Олега, и только после его одобрения она будет включена в игру. Одобрения же можно заслужить не иначе как полным соответствием прототипу, и предъявляемые требования, пожалуй, жестче, чем на конкурсах авиамодельного строительства.

При установлении достоверности используются самые серьезные источники: например, для советских самолетов это результаты испытаний в НИИ ВВС и "Руководство по эксплуатации".

При сертификации модели будьте готовы отстаивать свою точку зрения. Прошло уже

больше полувека, и разные источники описывают самолеты тех лет по-разному. Какие из них более достоверны? Слег вместе со своей командой посетил ряд музеев, ведет обширную переписку, особое внимание обращая на характеристики еще летающих самолетов военных лет. Например, Олег выяснил, что в Новой Зеландии до сих пор летают шесть (!) настоящих *И-16*. И что они облетают "Харрикейны". Правда, на новозеландских самолетах стоит двигатель *Wright Cyclone*, а на наших были использованы варианты *M-62* и *M-63*. Олег считает, что это одно и то же, но все-таки "Флот" и "Жигули" отличаются друг от друга. Так же, как и советский бензин 30-х годов от новозеландского.

Кто прав, кто нет — сказать сложно. Но команда *Madbox Games* прилагает все силы для получения максимальной исторической достоверности, и если вы считаете, что что-то в игре не так, — напишите авторам, вас обязательно выслушают.

Посадка "на брешь". Вит погнут, горят физиономии бензобаки. Скоро взорвется бензобак — лучше отбежать подальше.



Сертификация новых самолетов призвана не только сохранить достоверность игры, но и исключить возможность жульничанья в мультиплеере, когда некто создает "под се-

Если вас не затруднит, назовите односторонние поршневые немецкие истребители, принимавшие участие в боевых действиях Второй мировой. *Bf 109*, *Fw 190* А дальше? Нет, не надо *Ar.68* — даже в сентябре 1939 они летали только ночью и только на тылой германо-французской границе. И *Me.112* не принимается, на нем летали только румыны. *Me.100*, одна эскадрилья ПВС из 13 самолетов, тоже не впечатляет. Так что — всего лишь два серийных истребителя?

В то же время в СССР было 10 крупносерийных моделей, в США — 13, в Японии 10 и 8 в Италии. В чем же дело? Неужели немецкие конструкторы были настолько ленивы?

Ситуация в корне изменится, если мы начнем считать модификации машин. В Японии было принято на вооружение 30 модифицированных поршневых одномоторных истребителей, в СССР — 40, в Великобритании — 42, а в Германии — 51 (больше только в США — там запустили в производство 62 модификации). Просто в разных странах — различные традиции наименований, а в результате *Bf 109G* отличается от *Bf 109B* куда сильнее, чем *Як-9* от *Як-1*.

К чему я это рассказываю? К тому, что моделирование в "Штурмовике" ведется с точностью "до серии". И *Bf 109G-6* — это не просто "мессер", и даже не просто *Bf 109G*, а именно *G-6* со всеми присущими этой серии особенностями. Столь же тщательно автор старался и к наборам вооружения — оно действительно соответствует и типу самолета, и году боевых действий.



Прогулка по центральной улице Уитер ден Линден на *Bf.109G*. Слева Рейхстаг, за ним излучина Эльбы. Под нами Третий парк, впереди Бранденбургские ворота. Обратите внимание на отклоненные щиты на крыле самолета — движения всех управляющих поверхностей и механизации крыла переданы очень достоверно.



Где вы еще такое увидите? Пятимоторные самолеты-буксиры He-111Z тащат гигантские планеры Me.321, каждый из которых в двухмоторном варианте перевозил 200 солдат. Солдаты могли стрелять из пулеметов через боковые окна, ведь скорость буксировки не превышала 220 км/ч. Но tandem не был легкой целью — его прикрывало звено истребителей, не менее. Последней операцией Me.321 стала сложившая кубанской группировки немцев с аэропортов Крыма. В Крымском небе мы с ними и встретимся.

бл» уникальный самолет с потрясающими характеристиками. Хотя из-за описанного выше подхода для этого нужно будет иметь неплохие конструкторские способности.

### В бой идут одни старики

Подробно описывать игровой процесс я не буду, через пару месяцев все увидите сами. Но есть несколько особенностей, о которых нельзя не упомянуть.

Осенью 1942 года Ил-2 стал дуэлистым. Стрелок не только прикрывал самолет от атак истребителей противника сверху, но и работал с рацией, подавал ожигание после удара огневые точки на земле, оценивал результаты работы. Разумеется, одновременно управлять самолетом и стрелять из турельного пулемета было бы сложно даже для Юлиуса Цезаря. Поэтому в одиночной игре можно при необходимости переключиться на место стрелка. При этом самолет ведет компьютер, и насколько хорошо он это делает, зависит от настроек игры.

Перед миссией можно задать степень профессионализма как противника, так и союзника, а также своего экипажа. Последнее и определяет уровень мастерства «автоматолога». Подобное было в симуляторе «летающей крепости» B-17, но в той игре напрочь отсутствовал мультиплеер. А в «Штурмовике» можно летать вдвоем на одном Ил-2 (или вчетвером на Ту-2).

Карты боевых действий весьма велики — 200 на 300 км, и вместе с тем, пролетая над лесом, можно различить даже отдельные деревья. В городе Берлине — более полумиллиона трехмерных домов (их расположение проверялось по довоенным картам и аэрофотоснимкам). А на земле — множество танков, автомобилей, зенитных орудий, которые не только ведут огонь по вашему самолету, но и сражаются между собой.

Все объекты, за исключением исторических, можно полностью уничтожить. У Рейхстага, например, можно только снести купол. А Бранденбургские ворота останутся целыми, даже если вы уроните прямо на них ФАБ-500. Правильно ли это? Трудно судить, но, похоже, идея автора была не моделирование альтернативной истории, а демонстрация нам той великой войны. Что было, то было.

Несколько миссий кампания проведет на одной карте. Например, в крымском небе вам предстоит провести не один бой. И что интересно — если вы в первой миссии разобьете колонну, то во второй и последующих вы будете наблюдать осколки стареющих машин и воронки от ФАБов у дороги.

По мере прохождения кампании вам будут присваиваться новые звания; постепенно под ваши командованиям скрывается эскадрилья. По-

этому «Штурмовик», кроме всего прочего, является еще и тактическим симулятором.

В комплект игры входит «быстрый построитель миссий» (quick mission builder). На любой карте игры можно будет расставить наземные и воздушные объекты, определить их наведение (патрулирование, полет по маршруту, степень агрессивности), задать объекты для атаки и силу прикрывающей их противовоздушной обороны, определить уровень умения ваших товарищей и противников — от новичков до асов. Для тех, кто считает, что им некогда возиться с построением миссий, существует генератор миссий/кампаний. Несколько щелчков мышью — и можно вылететь на боевое задание.

В игру встроена большая энциклопедия военной техники. Не только самолетов, но и танков, автомобилей и мотоциклов, кораблей. По каждому элементу — страничка очень толкового описания и тренировка модели, которую можно вращать в любых плоскостях.

Можно включить режим подсказок. Тогда система услужливо сообщит, что вы не летишь — это пара «фокке-вульфов», а вы те, наоборот, Як-9.



Так летают настоящие пилоты. В экране выбора сложности все настроено по максимуму. John "Mad" Doe — альтер эго Олега Медокса.

Динамическая модель, как мы уже говорили, максимально реалистична. Но для повышения играбельности и быстрого обучения существует масса настроечных параметров. Можно летать в god-mode. А можно просто настроить установки таким образом, чтобы самолет не срывался в штопор при потере скорости, и отключить флаттер элеронов и сплеринги. Естественно, что эти настройки доступны игрокам только в single-player, в мультиплеерной игре все находится в равных условиях.

Внешне игра производит незабываемое впечатление. Чудесная акустика: радиопереговоры, гул моторов (у каждого — свой звук), стрекот пулеметов и взрывы бомб — все очень натурально. Я видел обширную переплетку, посвященную одному вопросу — звукам, которые издает Ил-27 при пикировании. Не отстают и визуальные эффекты: дульное пламя при стрельбе, троссы зенитных орудий, даже срыв потока с концов крыльев при резких маневрах. Ощущение полета настолько острое, что начинаешь врать в кресле, стремишься смочь действие перегрузки.

### А вместо сердца — пламенный GeForce

Полностью на дому в городе и лес на отдельных деревьях — это, конечно, хорошо, но какой цены потребует подобная детализация? Оказывается, не такой уж и высокой. У Олега на работе стоит компьютер с Celeron-300, разогнанным до 400 МГц, и с 64 Мб памяти. На нем игра идет вполне прилично, почти без задержек. Но оптимальный вариант — PIII с частотой не ниже 600 МГц и 128, а лучше — 192 Мб оперативки. Ну, и ускоритель класса GeForce2 стоит рассматривать как неперемное требование...

Игра поддерживает все основные виды джойстиков (у Олега дома стоит настоящий штурвал с педалями). Сейчас команда работает над поддержкой джойстиков с обратной связью, усилке для отклонения которых можно программно изменить. В результате усилие на ручку будет зависеть от режима полета, и вывести самолет из пикирования некоторым игрокам будет трудно чисто физически. Конечно, как и в любом хорошем симуляторе, в "Ил-2 Штурмовик" есть множество устройств для настройки



Под крылом Ил-2 видны реактивные снаряды PC-32. Значит, можно сделать еще один захват на колонну.

Черное море, рассвет. Торпедоносец Ил-27 атакует румынский эсминец. Видны троссы зенитных орудий.



средств управления "под себя", в том числе и для калибровки джойстиков.

### Однажды вечером, вечером, вечером...

Проект "Штурмовик" вполне можно назвать игровым долголетием: три года в компьютерном мире — это почти вечность. Но свет в конце туннеля уже виден: игра работает,



Опасное место стрельба.

и, миссия прокатается, кампания составлена, всякие вспомогательные зёрнышки тоже функционируют.

**ОМ:** Фактически игра уже готова, но издатель требует добавить ряд функций. Например, туторкал. Microsoft в своем Flight Simulator от этого отказался, а от нас требует — чтобы привлекать как можно больше новичков. Ну, что ответить — нищим.

Продолжается и бесконечный труд по введению в игру все новых и новых образцов техники, совершенствованию летной модели. Кроме всего прочего, накапливаются проблемы взаимодействия с издателями.

**ОМ:** Компания Ubisoft купила Bluebyte — нашего прежнего издателя — и сменила всю команду по изданию проекта. Но три месяца работа по выводу игры на рынок была приостановлена. А кроме того, менеджеры Ubisoft очень перегружены — у них десктоп мир выводит, и нет такого, чтобы один человек следил только за "Ил-2", отслеживал маркетинг, рекламу. Поэтому возникает много проблем, но, несмотря на это, игра все-таки выйдет в ноябре.

Одновременно выходит английская, французская, немецкая, итальянская и русская версии. Из этого ждем не только мы — ждут и тысячи фанатов. Популярность форумов "Штурмовика" уже превосходит популярность форумов большинства авиасимуляторов! И это до состоявшегося релиза. Более того, у игры уже есть свой Web Page — целая цепочка Интернет-сайтов. Их список можно посмотреть по адресу:

<http://pub3.bravenet.com/sitering/nav.php?usernum=225183265&action=list&id=35597>

# Время игры

Станислав Шульга  
shulga@i.com.ua

Педанты наш в закончил сравнительно недавно, лет семь назад. Многие из того, что ахаличивали нам в голову, давно позабылось. В особенности по тем дисциплинам, которые имели мало отношения к реальной жизни. Теоретическая физика была именно таким предметом. Вот часть того немногого, что осталось в памяти: вложение каждой новой теоретической модели наш заведомой начинка с описания системы координат этой модели. Пространство и время. Основа всех последующих формул, выкладок и выводов.

Пространство и время — на этих двух осях строится не только физическая модель реальности. Пространство и время являются тем фундаментом игровых вселенных, на котором выстраиваются все остальные: физика процессов игрового мира, действия внутри игровых объектов, развитие сюжета. Пространством и временем предопределяются и ограничиваются действия самого играющего.

С пространством все ясно: оно растет по шкале красноты, реалистичности и интерактивности. А что со временем? Как моделируется в играх эта базовая составляющая?

Я не буду сейчас говорить о проблемах масштабирования времени в RTS или RPG. Типа — час реального времени равен дне игрового времени. Это второстепенные детали, характеристики, какие-то количественные параметры. И они не говорят о главном — в большинстве компьютерных игр нет собственного времени. Время прикидывается с момента загрузки игроком последнего сейва. Игрок является исходной точкой на временной оси.

До прихода в пространство игрока вселенная мертва, в ней не происходит ничего, время в ней останавливается, а запускается посредством команд Load-Save.

## Время, которого не существует

Я помню один забавный эпизод из своей игровой карьеры. Лет семь назад я проходил второй DOOM. Кажется, на двадцатом уровне в довольно просторном помещении сидели два злобных монстра. Серьезные твари: CyberDemon и босс-паучара, сиваткой с которым закончился первый DOOM. Вынести эту парочку было задачей, прямо скажем, непростой. Как только я заходил в помещение, они тут же открывали шквальный огонь. Как-то, в очередной раз перегрузившись, я забежал в помещение, всадил часть имеющегося боезапаса и сам получил изрядную порцию ппш. Выбежал наружу для успокоения нервов (у них) и вернувшись обратно, я стал свидетелем забавной картины — CyberDemon и паук увлеченно стреляли друг в друга. Очевидно, кто-то из них, шмакая по мне, промахнулся и угодил в "молотилка". Тот не замедлил ответить, и пошла-поехала разборка. А ведь прежде они мирно топтались один подле другого (должно быть, не одну вечность) и ни при каком раскладе не начали бы выяснять отношения. К чему всё? Мое появление стало катализатором действия. До того ничего не происходило, а с моим появлением на поле боя пошел отсчет времени. До меня ничего не было, время стояло, никаких действий не совершалось.

Примерно то же самое происходило и со всем остальным населением кустового хата Кармака и Ромера. Монстры и мутанты-десантники



## Спираль пространства

За последние десять лет графические движки совершили марш-бросок от плоских убогих спрайтов к многополигонным трехмерным моделям, претендующим на все большую и большую реалистичность. Компьютерные технологии развиваются галопирующими темпами, и вслед за ними, выискуя язык, несутся разработчики, едва успевающие поднимать создаваемые ими игры на более высокие планы познания на действительность, и рывком несемся мы, выискуя все, что можно, и едва успевая опретьнуть молниеносно устаревающие машины. Прогресс, однако.

Видоизменению подвергается не только краснота трехмерных ландшафтов, плюс того, что на них расположено, плюс того, что по ним бегает. Возрастает интерактивность среды. Как вы помните, не все стены в Duke Nukem 3D можно было взорвать и не все бонки в Diablo — расколоть. А совсем скоро любой предмет можно будет переставить, выбросить и взорвать в соответствии со всеми тремя законами Ньютона. Полагаю, и проблема прохождения через стены в трудных местах будет решаться не с помощью четверской команды, набранной в консоли, а с помощью подручных средств, буде таковые под рукой окажутся.



как будто только и ждали меня. Никогда другим дел, типа патрулирования или перерыва на обед, у них не было. Тутая толпа спарится, непонятно зачем кучковалась в комнате с тремя выключателями, начала проявлять признаки разумной жизни только с моим появлением в поле зрения.

Похожая ситуация наблюдалась и в других игровых мирах, причем вне зависимости от жанра. Игрок — тул замыл. С его появлением в игре начинается движение, он является актиатором жизненных процессов. Без него все стоит, с его появлением все начинает двигаться и вертеться. Опция Save-Load является стоп-краном, которым останавливается игровая жизнь, затенение процессов, имеющие место до этого момента. Когда-то опция была революционным изобретением. Повышающаяся сложность игр и размеров игровых пространств неизбежно приводила к росту количества часов реального времени, необходимого для прохождения. Возможность с помощью Save-Load останавливать процесс не только позволяла избежать повторного прохождения уже надрешших уровней. Появилась возможность разыгрывать новые комбинации действий, пробовать вести себя по-другому, если ранее практиковались коды не сработавшие. Но опция остановила время. После сохранения и выхода из игры время игровой вселенной останавливается. На следующий день, загрузив сохраненную игру, человек снова запускает маятник. Геймер является богом в игре, даже если не играет в Paradox или Black & White. Он управляет временем игровых процессов. В подавляющем большинстве игровых миров нет собственного времени.

Другими словами, в игровых мирах нет процессов, протекающих без присутствия в игре активно действующего геймера.

### Там, где тебя нет

Ну и что? Ну и что, что игры не обладают собственным временем? Что изменится, если оно появится в играх? На мой взгляд, изменение подхода к моделированию времени в играх может привести к кардиналь-

ному изменению в самом геймплее. Возможно — даже к появлению новых игровых жанров.

Жизнь в реальном мире — это сосуществование сотен взаимосвязанных процессов. Человек является участником многих из них, и далеко не всегда в роли рулевого этих процессов. Они твоят независимо от него, временами пересекаясь с областью его деятельности и сферой его интересов. И каждый из этих процессов наделен длительностью. Протяженностью во времени. У каждого — собственное время.

В компьютерной игре все наоборот. Причина активизации процессов — игрок, загруженный вчерашний сейв.

Скажите, вам приходится спать? Позволю себе догадаться наверняка. Все люди треть своей жизни проводят во сне. Теперь представьте себе, что, как только вы засыпаете, вся жизнь вокруг вас останавливается, замедляет. Засыпая, вы видите, как под потолком около люстры кружится муха. Просыпаясь, вы видите ту же муху в том же самом месте, которая продолжает кружиться сразу после того, как вы открыли глаза, а до того неподвижно висела в воздухе, ожидая вашего пробуждения. Засыпая, вы слышите рокот проезжающего за окном грузовика; в момент, когда вы заснули, звук отдался и затихал. Когда вы просыпаетесь, вы слышите тот же затихающий удаленный звук, постепенно сходящий на нет.

Дальше — больше. Движение на улице начинается в момент, когда вы на нее выходите. Программы передач транслируются только тогда, когда вы включаете телевизор. Ваши родители, знакомые, соседи начинают по учебе и соученики по работе просто переноситься туда, где вы должны появляться, по вам неведомому принципу, и живут они только тогда, когда находитесь в пределах вашей видности или хотя бы слышимости. Где вы есть, там есть жизнь. Где вас нет, там и жизни нет. Собственно, вы и есть жизнь, а все



оставшее — это тупая среда, которая на вас реагирует. Вы — триггер жизни.

Именно такой является компьютерная игра сегодняшнего дня. Quit и Pause — жизнь останавливается. Save — мы всегда можем вернуться в прошлое, чтобы заново спроецировать настоящее. Load — жизнь продолжилась с момента, где была сохранена (поссорился с девушкой? ну, перезагрузись, делов-то... Под повоз угодил, ножку отрезало? ну, load — и вся недолга...)

Компьютерные игры развиваются по простейшему критерию, все ближе и ближе приближаясь к реальной жизни. Но по критерию времени они никогда не развиваются, они стоят на месте, и разработчики даже не задумываются о возможности пойти еще и по временной линии развития. Частичным исключением являются только массовые онлайн-игры типа Ultima Online, где мир все так же мертв и не шевелится без человеческого участия, но зато людей-иерархов столько, что хоть что-то в эфире отсутствует, не происходит. Но, повторюсь, мир там мертв, и в подземелье с монстрами ничего не произойдет, пока туда не зайдет очередной искатель жезла и псадигов.

А что если сделать по-другому, так, как в жизни? Если игровой мир будет жить и развиваться независимо от того, присутствует в нем игрок или отсутствует?

### Там, где ты есть

Приведу пример. Допустим вы играете в Titanic: The Way Out. Трехмерный эскиз на историческую тему, где вы являетесь пассажиром тонущего судна. Действие происходит на корабле, который вне зависимости от ваших действий падает на дно. Корабль уже почесал бок об айсберг, заклепки сбиты и вода вадро льется в трюмы. Через несколько часов лайнер перевернется пополам и отправится на дно. Звонко — спастись. Спасаться, уткнувшись в ограниченный промежуток времени (не вечно же он тонуть будет). Кроме вас, на корабле еще несколько тысяч человек, перед которыми стоит та же задача. И ни с кем в лучшем случае поговорить, спастись ли вы. На вас никто не обращает внимания.





Как и во всяком логичном экшене, здесь есть несколько уровней сложности. На самом низком уровне вы — пассажир первого класса, который находится на верхней палубе. Вы одеты в спальный жилет, и все, что вам требуется, это спокойно дойти до палки, сесть в нее и чуть пологже посмотреть на тонущий корабль. У вас есть два часа, чтобы побродить по верхней палубе и поговорить на досадное происшествие. На самом высоком уровне вы — пассажир третьего класса, с хорошей бадна, и у вас всего полчаса, чтобы добраться до шлюпки или сбить с кого-то спальный жилет. Итак, загружаем игру и поехали. Крики, шум, вода по колено, обалдевший сосед по каюте своей башкой пытается открыть дверь. Его можно уговорить, оглушить или прикончить. Перегружаться нельзя. Все, время пошло.

Это не единственный вариант, который возможен. В свое время я увлекался экономическими стратегиями типа *Railroad Tycoon*. В сценариях параллельно со мной действовали компьютерные оппоненты, проводившие свои операции на местных рынках товаров и услуг. Опять же, после *Save* все экономические процессы в регионе останавливались. Вернувшись к игре через день-два, я оставал абсолютно не изменившийся мир. А ведь было бы интересно ввести возможность изменений, которые происходят в отсутствие игрока! Чтобы геймер, возвращаясь к операциям на рынке транспортных услуг в том же *RRT-II*, застал изменившийся мир. Элемент неожиданности, вносимый таким образом, добавлял бы немало игрового интереса. Естественно, если бы эти изменения неслим революционно изменять мир в отсутствие игрока (никогда не надо забывать, что игра и реальная жизнь — близки, но не синонимы).

## Думаете, только у вас дела, а у нас в Нашкеле их нет?

Реализация "независимого времени" возможна во многих жанрах. Везде, где есть игровая вселенная и что-то происходит. Другой вопрос, на каких именно процессах будет достигнут лучший эффект.

Во вселенных RTS, где моделируются экономические, социальные процессы, военные кампании, где есть высокая динамика изменения обстановки, внедрение независимого времени, на мой взгляд, будет иметь наилучшие результаты. И не только за счет разнообразия происходящего в социальной, экономической и политической жизни. Динамика экономической жизни, скажем, в странах Скандинавии значительно отличается от динамики ее на просторах бывшего Советского Союза. Стабильность и кратичность. Уровень инфляции три процента в год и вполне реальная возможность повторения финансового обвала 98 года. Законы, которые не меняются сотнями лет, и законы, которые имеют обратную силу. Геймер, играющий за шведскую кампанию, при очередной загрузке обнаружит незначительные отличия от той игры, которую сохранил три дня назад. Загружая сейв на наших полях, будьте готовы

к встрече с налоговым инспектором, который известит вас о том, что вы не уплатили налоги по закону, который приняли в ваше отсутствие в игровом мире.

В RPG динамика происходящего завязана на NPC, их существование в игровом мире. Здесь нет глобалистики, макрокосмоски или военных операций, в которых участвуют дивизии и полки. Здесь игра во многом зависит от вашего поведения с NPC. Вспомните *Diablo*, в котором "нелики" всю игру стояли столбом на одном и том же месте. Они только и ждали момента, когда вы подойдете к ним и начнете торговаться. Понятие дня и ночи отсутствовало вообще. А теперь вспомните *Baldur's Gate*, в котором магазины закрывались на ночь. Игровой процесс разнообразился, приходилось учитывать течение дня и ночи. Если развивать тему дальше, то можно ввести в игру момент, скажем так, повышения цен в магазине, где вы оговариваетесь, в зависимости от состояния дел его владельца. Или его настроения. Вот сегодня у него не то настроение, и потому не хочет он вас обслуживать! Или — другая ситуация. NPC обладает какой-то важной информацией, без которой вы не получите доступ к побочному квесту. И в позиции он будет находиться определенное время, а потом его придется искать по всему *Sword Coast* или вообще на *Outer Planes*. Хочешь квест — изволь побегать по локациям, никто не будет ждать, пока вы соизволите сойти и спросить, что вам нужно. Вы думаете, только у вас дела, а у нас в Нашкеле их нет?

Теперь о квестах. В особенности с детективной основой сюжета. Преступники не сидят на месте. В отделе экспертизы случился пожар по вине уборщика, и результаты ваших трехдневных поисков пропали. А еще — пострадавшие наняли частного детектива, и он вам на пути неступит. Начальника вашего ведомства, и теперь он вам житья не даст со своими инструкциями. Хотя возможно и другое: преступник пришел с повинной. Или вы его (ну совершенно случайно) встретили по дороге из магазина ("Криминальное чтиво" смейтесь). Нашелся конкурент вашего подозреваемого — и он дает вам нужную информацию. И все это происходит после перезагрузки последнего сейва.

## Вопрос — когда?

Будут ли разработки игр двигаться в направлении внедрения независимого времени в игровые вселенные? Я думаю, многое будет зависеть от того, насколько успешно станет развиваться ситуация с онлайн-режимами. Там, где враг создается сотнями ваших соседей по сети, обеспечивающих развитие мира хоть с вашим участием, хоть без него. Но, как уже говорилось, онлайн-гейминг никак не решает проблемы.

Я думаю, рано или поздно это произойдет. В сущности, для этого требуется не так много. Сильный идеалог типа Сиды Майера, который четко сформулирует концепцию. Команда гранитных и тертых профессионалов, которые смогут ее воплотить. И еще самая малость — поддержка какой-нибудь крупной издательской компании.

Это произойдет. Вопрос — когда. ■



# Музыкальный комбайн

## РАБОТА С FRUITY LOOPS 3



Разработчик: Image Line Software  
Размер: 7.1 Mb  
Лицензия: \$200  
Язык интерфейса: Английский/Французский  
[www.fruityloops.com/english](http://www.fruityloops.com/english)

### Летопись времен

Славная история Fruity Loops берет свое начало в далеком 1997 году, именно тогда начинающий музыкант, а по совместительству неплохой программист Didier Dambine написал простенькую программку, позволявшую с помощью отдельных небольших wav-файлов создавать сложный ритм для последующего использования в программах-секвенсерах. Кто же тогда знал, что через три года небольшая драм-машина вырастет в полноценный инструмент для написания музыки профессионального уровня?

Сначала появились различные настройки и фильтры, потом некое подобие клавиатуры, позволяющее изменять высоту звука, делаящие программу пригодной для создания не только драм-паттов, но и мелодий. В версии Pro увидевшей свет в 1999 году, впервые появился встроенный аналоговый синтезатор TS-404, поддержка MIDI-интерфейса, позволяющая контролировать программу с внешней клавиатуры либо через секвенсер, и возможность использовать эффекты типа Delay, Reverb, Chorus и Distortion.

### Общий вид программы.



### Основные функции

Итак, мы постепенно добрались до третьей, своей свежей и многофункциональной на сегодняшний день версии. Fruity Loops 3 представляет собой симбиоз драм-машины, семплера, синтезатора и секвенсера. Позволяет использовать в качестве семплов файлы wav, aif, mp3, mp3, xl, ds, sun, list. Сохраняет композицию в форматах flp, wav, aif, mp3 (посредством встроенного кодера, к сожалению, довольно «кривоватого»). Каждый семпл можно обработать и настроить в реальном времени, наложить на семпл или на отдельный канал неограниченное количество эффектов из программы включены основные эффекты: Reverb, Delay, Chorus, Flanger, LFO и Distortion). Свободно используются профессиональные VST и Direct X-плаггины, которые покупаются или скачиваются отдельно.



Синтезатор TS-404.

Мелодия вводится несколькими способами. По старинке — клавишами на триггерах, как в драм-машине, либо через Piano Roll (как в профессиональных секвенсерах), либо с внешней клавиатуры (обычной или MIDI).

### Синтик тут, синтик там

Окно настройки автоматически выскочит при первом запуске программы. Укажите в закладках MIDI и WAVE драйвер вашей аудиокарты, если программа не сможет передать голландец Wave Buffer напрова. В закладке General отрубите Splash Screen, а в закладке Directories укажите директорию, в которой у вас хранятся wav-файлы и VST-плаггины (при наличии таковых).

### Принципы работы

Вспомните статью в 12 номере «Манья» за прошлый год, посвященную трекерам (см. ее на нашем компактe). Fruity Loops — это и есть трекер, только горизонтальный и более продвинутый. Тем, кто когда-нибудь уже работал с более-менее профессиональным музыкальным софтом (Dance Machine и Eju таковыми не считаются) или трекерами, будет легко освоить и Fruity Loops. Конечно, для успешной работы вам не помешает некоторая музыкальная грамотность, а для использования, скажем, плагина TS-404 необходимо обладать некоторыми познаниями в физике и синтезе.

При первом запуске программы загрузится демонстрационный трек — с его помощью можно ознакомиться с возможностями программы, да и вообще разобраться, что к чему. Итак, основное рабочее поле программы — блок каналов. На каждый канал загружается один семпл либо вешается плагин-синтезатор. Совокупность активированных каналов, на которых что-либо записано, называется паттерн.

Обратим свой взгляд налево и увидим браузер семплов. Вместе с программой поставляется множество готовых звуков, так что, позволив

В программу интегрированы SynSynth (ранее коммерческий софт-синтезатор) и Drum Synth (довольно бесполезная и неудобная примочка для создания шумов), а также несколько менее интересных синтезаторов. Отдельного внимания заслуживает плагин Beer Map, который генерирует звук на основе любого графического файла, используя изображение в качестве волны: результат получается весьма занятный.



## Терминология

**Сэмпл (Sample)** — любой звуковой файл, будь то wav, aif, zip и пр.

**Инструмент** — сэмпл, подготовленный для загрузки в трекер, помимо самой звукозаписи может содержать дополнительные настройки.

**Фильтр** — виртуальное (а иногда и реальное) устройство или часть программного кода, пропускающее через себя звук, но отсекающее некоторые его частоты. Делятся на LowPass (отсекает высокие частоты) и HiPass (отсекает низкие), также существуют комбинированные фильтры VuPass.

**Частота (frequency)** — число колебаний волны в секунду. Также подразумевает частоту изменения тона сэмпла за секунду.

**Баланс (Panning)** — соотношение громкости звука на двух стереоканалах.

**BPM** — скорость композиции, то есть число ударов в минуту.

**IFO** — автоматический фильтр, самостоятельно изменяющий с определенной частотой различные параметры звука.

**Reverb** — реверберация, то есть эффект звучания в закрытом помещении или наоборот — на очень большом открытом пространстве. Имеет множество параметров: размер помещения, задержка и т.д.

**Delay** — эффект эха.

**Flange** — эффект, который создается, когда тот же самый звук играет непосредственно с предыдущим с небольшим смещением и небольшим же изменением высоты тона этого звука во время его воспроизведения. Позволяет создавать «металлические» дребезжащие звуки. Очень интересно звучит обработанный фленджером голос.

**Envelope** — кривая (огнивающая), контроль за управлением звуком. Некоторые огнивающие отображаются графически и имеют различные точки (узлы), или соединения, между которыми выведены линии, показывающие дальнейшее поведение звука.

**Модуляторы** — изменение параметров одного звука с помощью другого (представить трудно — надо видеть).

**MIDI** — Musical Instrument Digital Interface — протокол связи между профессиональными музыкальными инструментами, как hardware, так и программными.



Плагин WASP.

по директории, можно подсмотреть, что вам нужно. При нажатии на название файла звук проиграется. Выбрав понравившийся сэмпл, перетаскиваем его на канал. Теперь он загружен, и можно использовать его для написания мелодии. Видите **энолочки-триггеры (Ticks)** на каждом канале? Триггер нажат — сэмпл звучит, не нажат — не звучит. Все очень просто. Каждые 4 триггера — один такт. Нажав кнопку **Keyboard Editor** (она находится на самом веру блока каналов), можно поменять высоту звучания сэмпла для каждого триггера, а с помощью **Graph Editor** можно установить кривую изменения параметров сэмпла в течение игры одного паттерна. Ползунок **Shuffle** отвечает за так называемый сэмпл каждого второго триггера — такой прием очень часто используется в хаус-музыке.

Длина каждого паттерна варьируется от 8 до 64 тактов и устанавливается через меню **Song Settings**. В версии 3.0 также есть возможность вводить ноты через **Piano Roll**, как в профессиональном секвенсоре. Для этого нажмите кнопку **PR** и расставьте



Окно Piano Roll.

ноты по нотному полю, либо, если у вас есть **MIDI** клавиатура или вы умеете играть на обычной клавише, как на пианино, нажмите кнопку **Record** и играйте мелодию, после чего ее можно будет выровнять вручную или с помощью функции **Quantize**.

Теперь нажмите кнопку **PL (Playlist)** — здесь размещаются готовые паттерны, из которых, собственно, и составляется композиция. Допустим, первые 8 тактов у вас проигрывается первый паттерн, затем следует второй и так далее... Снова кнопки **Play** есть две галочки: одна — проиграть один паттерн, вторая — весь трек (если в плей-листе что-то есть). Паттерны устанавливаются нажатием левой кнопки мыши, а стираются при помощи правой кнопки.

Загрузив сэмпл, нажмите на кнопку с названием канала — увидите окно настройки инструмента. Здесь можно настроить такие триггерные вещи, как громкость, баланс и пич (высоту звучания), положить на канал один из 12 эффектов (стандартных или внешних — загружаются в окне **Effects**), пропустить сэмпл через **HiPass/LowPass** фильтр.



Плагин BeatMap.

Можно положить **IFO** (автоматический фильтр) на громкость, частоту, баланс, высоту и резонанс.

В браузере сэмплов также находится великое множество настроек для синтезаторов и комбинаций эффектов для сэмплов, в каждой из синтезаторов заложено немало пресетов, так что если у вас не получается сделать что-то свое — воспользуйтесь готовым. Не переусердствуйте с использованием эффектов: чем больше плагинов загружено, тем ощутимее тормозит программа.

Используя творческий кризис может пригодиться функция **Randomize** — она вносит полнейший хаос во все параметры, будь то высота звука, его громкость или размещение в паттерне. Иногда получаются довольно интересные вещи, ну а если результат слишком режет слух,

можно воспользоваться функцией **Humanize** — она поможет навести некоторый порядок в получившемся беспорядке.

Воспользовавшись функцией **Collect Samples**,

вы можете сохранить сразу все использующиеся в композиции звуки в виде wav-файлов, что может быть полезно, если вы пользуетесь какой-либо другой программой. При записи мелодии в реальном времени рекомендуется воспользоваться функцией **Metronome**.

Закончив этот краткий ликбез, хочу еще раз повторить, что в лице Fruity Loops 3 вы получаете мощнейший инструмент для обработки звука. Хотите чего-то лучшего? Значит, вы уже профессионал высшей пробы и вам прямая дорога на настоящие (не виртуальные) студии звукозаписи. Засим прощай, удачного вам

## На компактe

Демо-версия Fruity Loops 3.0, в которой недоступны некоторые функции и нет возможности сохранения композиции в wav, а также по трекерам, опубликованная в 12 номере «Меломан» за 2000 год.



Андрей Вережагин aka Soldier (soldier@igromania.ru)

# Полужизнь-полураспад вскрытие

## HALF-LIFE

ИГРОМАНИЯ



Думаю, что вам нравится второй адд-он к Half-Life под кодовым названием Blue Shift, но, возможно, не очень нравится некоторые моменты геймплея. Не стоит сидеть сложа руки, пере принимать меры, то есть начинать исправлять все «неправильное» и стараться улучшить игру. Это вполне реально, можете мне поверить.

### Научные изыскания

Первым делом зайдите в игровую директорию и отыщите папку \bshift, остальное (то есть все за пределами этого каталога) нас не интересует. В ней находится два примечательных подкаталога: \gfx и \media. Первый интересен тем, что содержит папку \shell, где хранятся картинки оформительного характера для игрового меню в формате \*.bmp. Вам не составит труда поставить собственную фоновую картинку для менюшки, изменить название ее пунктов, да и вообще полностью ее переформатировать.



В каталоге \media лежат файлы формата \*.wav, составляющие звуковое оформление: все тот же меню, и ролики с логотипами создателей игры в формате \*.avi. Если вы хотите изменить все это можно заменить плодами своего творчества. Если вы хотите вставить в игру созданный вами асупитательный ролик (а игра он, увы, отсутствует), смело присвойте ему имя одного из упомянутых выше \*.avi-файлов.

С оформительным меню разобрались, идем дальше. Кроме папок \gfx и \media в директории \bshift имеется несколько нужных нам файлов. Сначала рассмотрим *skill.dg*, предварительно открыв его простым «блокнотом». Файл содержит массу игровых параметров и разбит

на несколько тематических блоков. Первый из них называется **MONSTERS**, и в нем хранятся различные характеристики вражеских врагов. В свою очередь, блок **MONSTERS** разбит на несколько мини-блоков, каждый из которых выделен под какого-то определенного монстра. Например, враг **Alien Grunt** (слабый Чужой) образует следующий мини-блок:

```
// Alien Grunt
sk_ogrunth_health1 «60»
sk_ogrunth_health2 «90»
sk_ogrunth_health3 «120»
sk_ogrunth_dmg_punch1 «10»
sk_ogrunth_dmg_punch2 «20»
sk_ogrunth_dmg_punch3 «20»
```

Вернее строка дает вам понять, о каком монстре идет речь. В строках вида *sk\_«название врага»\_health<уровень сложности> \*<здоровье>* в кавычках прописано здоровье данного врага на каком-либо уровне сложности.

1 — уровень сложности Easy, 2 — Medium и 3 — Difficult. К примеру, строка *sk\_ogrunth\_health3 «120»* означает, что на третьем уровне сложности у монстра Alien Grunt будет 120 жизней. Что касается строк типа *sk\_«название врага»\_dmg\_«вид атаки»\_уровень сложности» \*<сила атаки>*, то здесь в кавычках указывается сила

определенного вида атаки данного врага на различных уровнях сложности. Изменяя исходное количество жизней вражеских противников и силу их атак, если вас не устраивает выбор разработчиков.

В следующем блоке под названием **PLAYER WEAPONS** определяется сила различных видов оружия, используемых игроком. С редактиро-

ванием этих параметров (а также всех остальных в пределах этого файла) у вас не должно возникнуть проблем, так как делается это по той же несложной схеме, что и изменение здоровья и силы ваших врагов (все строки этого блока имеют вид: *sk\_pl\_«название оружия»\_уровень сложности» \*<сила оружия>*). Третий блок (**MONSTER WEAPONS**) тоже определяет силу различных типов оружия, только в данном случае используются не вами, а вашими врагами.

Следующим по списку идет четвертый блок, именуемый **HEALTH/SUIT CHARGE DISTRIBUTION**. В первом (вернее) местном мини-блоке вы можете увеличить или уменьшить крепость брони, во втором — заряд батарей, в третьем — эффективность лечения аптечками, что встроены в стены зданий, в четвертом — «крутость» аптечек и в пятом — эффект от прокачки курса лечения у ученых.

Наконец обратимся к двум последним блокам данного файла. В первом из них вы можете изменить такую характеристику, как урон, наносимый вашим противником при попадании в разные части их мускулистого тела. В первом мини-блоке указывается повреждение, наносимое врагу при попадании в голову, во втором — в грудь, в третьем — в живот, в четвертом — в руку и в пятом — в ногу. В последнем же блоке определяется урон, наносимый вам монстрами (также при попадании в разные части тела). Не пренебрегайте возможностью внести свои коррективы в местную систему повреждений, а то авторы по-вашему решат, что попадание в руку абсолютно равносильно (по количеству отнятых жизней) точному выстрелу



в ногу, живот и грудь. Видно, анатомия в школе плохо изучали...

## Оформление

Теперь обратимся к самим содержательным игровым файлам, имеющим формат \*.pak и являющимся хоть и немного необычными, но все же архивами. Таких файлов равно три (pak0.pak, pak1.pak и pak2.pak), и все их можно исследовать с помощью программы QPed, лежащей на нашем комплекте (в принципе, можно воспользоваться и программой PakScope, но она не включает в себя просмотр моделей и спрайтов). Обязательно установите ее, если вы решитесь заняться некоторой корректировкой и извлечением игровых ресурсов.

Сначала напомним о том, как пользоваться программой. Думаю, открыть нужный вам файл и сохранить изменения с помощью стандартных команд Open и Save вы сможете. А вот если вы захотите добавить в архив новый файл (скажем, захотите изменить звук выстрела из баузи), вам нужно войти в пункт меню Object и воспользоваться опцией Import from File, а затем указать имя файла, который вы хотите «вставить» в данный архив. Если же вам нужно что-нибудь вытащить из \*.pak-файла, к вашим услугам функция Export to File.

Начнем разбор архива с самого первого — pak0.pak. Здесь хранятся разнообразные



эффекты в виде \*.wav-файлов. Нужно ли говорить, что вы можете прослушать их в любом музыкальном проигрывателе или заменить звуками собственного производства?

Архивный файл pak1.pak тоже содержит

небольшую коллекцию спрайтов, моделей и звуков в соответствующих папках, а также все карты в директории Maps (открываются в редакторе WorldCraft). Кроме того, здесь вы можете обнаружить файл titles.txt, содержащий различные текстовые сообщения, появляющиеся во время тренировки и начального уровня (в том числе и титры). Конечно же, вы можете написать что угодно вместо этих строчек текстов.

Только при корректировке учтите, что все надписи заключены в скобки, а вот, что находится за их пределами, — простое комментарии.

Что касается последнего архива pak2.pak, то он содержит только ряд моделей и спрайтов, не входящих в pak0 и pak1.

## На посошок

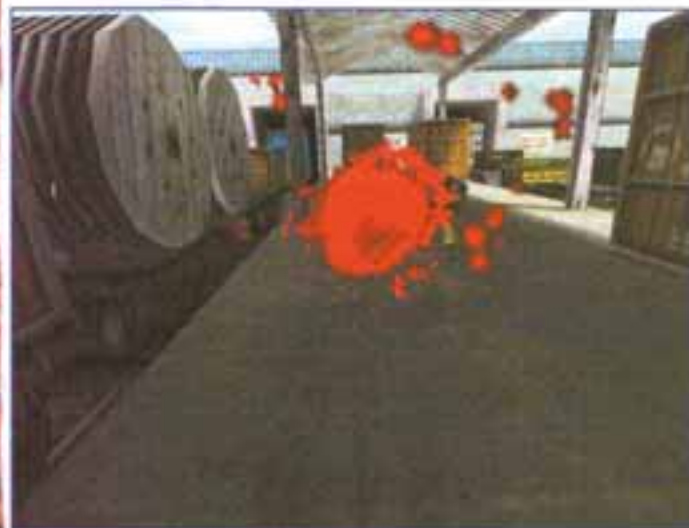
Если вы хотите просмотреть все текстуры и заменить их своими рисунками, к вашим услугам файлы с расширением \*.wad, представляющие собой своеобразный архив текстур (barney.wad, cobed.wad, decal.wad, gfx.wad, halfife.wad, liquids.wad, spraypoint.wad), и программа Wally, позволяющая вам осуществлять задуманное. Держите. Сделайте Half-Life лучше!

P.S. Программы Wally и WorldCraft (а также Half-Life Model Viewer, SprView, PakScope, которые вряд ли будут вам полезны при наличии QPed) можно взять с диска № 2-3 «Маниа» за этот год. ■

## Старт — с середины

Для того чтобы начать игру с любого уровня, найдите файл liblist.gam в каталоге \bsh\lib. Открывайте его в «Блокноте» и идите следующие строки: startmap «ba\_tram1» trainmap «ba\_hazard1»

В верхней в кавычках указан уровень, с которого начинается игра, а в нижней — карта для тренировки. Соответственно, если в вас проснулось нездоровое желание начать игру не с первого уровня, хватайте верхнюю строчку и меняйте надписи в кавычках, обозначающую название карты. Вот названия всех уровней, расположенных в порядке возрастания их номера: ba\_tram1, ba\_tram2, ba\_tram3, ba\_canal1, ba\_canal2, ba\_canal3, ba\_canal2\_2, ba\_yard1, ba\_yard2, ba\_yard3, ba\_yard3a, ba\_yard3b, ba\_yard4, ba\_yard4a, ba\_yard5, ba\_yard5a, ba\_maint, ba\_security1, ba\_security2, ba\_elevator, ba\_teleport, ba\_teleport2, ba\_power, ba\_power2, ba\_xen1, ba\_xen2, ba\_xen3, ba\_xen4, ba\_xen5, ba\_xen6, ba\_outro (финальный ролик). Тренировочные же уровни (а точнее, части тренировочной карты) названы следующим образом: ba\_hazard1, ba\_hazard2, ba\_hazard3, ba\_hazard4, ba\_hazard5, ba\_hazard6.



спрайты в папке \sprites и модели в каталоге \models. Вы можете здорово пополюбоваться на местные художества, а к моделям можно даже «примарить» различные окна и анимацию (при помощи все того же QPed или программ SprView и Half-Life Model Viewer). Вы также можете обнаружить в этом архиве небольшое количество текстур в подкаталоге \env директории \gfx. Каждой текстуре соответствует два файла: один с расширением \*.bmp, а другой — формата \*.tga. Чтобы заменить любую местную текстуру своей, необходимо подменить оба вида файлов, соответствующим заменяемой текстуре (кстати говоря, рисунок для текстуры в объектах оафлов должен совпадать). Наконец, в папке \Sounds лежат все звуковые

# ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

## Intel наступает

Наш человек из подполья ценю жизни доставит нам бесценные сведения о ближайших планах корпорации Intel. Планы действительно революционные, и донести их до общественности было последней волей победившего агента.

Во-первых, стало достоверно известно, что серия Pentium III приходит ланной к безоговорочной капле. Недавно появились версии процессора на ядре Tualatin (технология производства 0.13 нм) с частотой 1.13 ГГц и 1.2 ГГц фактически являются "последними из могикан". Предполагается, что Tualatin будет продаваться без особой помпы и в ограниченных количествах, логичную освобождая пространство старшему брату Pentium 4. Так что если в вашем системном блоке живет процессор Intel Pentium III, то самое время извлечь его из материнской платы, полить горячими слезами и трогательно попрощаться.

Во-вторых, на сентябрь назначен выпуск недорогого чипсета Intel i845 для процессоров Pentium 4. Так как продающийся сейчас i850, мягко говоря, дорожает, то такая акция, несомненно, будет способствовать продажам i845.

В-третьих, планируется резкое снижение цен на Pentium 4 и такое же резкое повышение производительности линейки Celeron. Pentium III ланит в базе, и процессоры Celeron перейдут на ядро Tualatin и технологию 0.13 нм, достигнув частоты в 1 ГГц (и выше). Планируется установить предел в 800\$, ниже которого будет вводиться ПК на основе новых, высокопроизводительных Celeron, а выше — ПК с еще более высокопроизводительными Pentium 4 (места для PIII, как видите, не остается).

В-четвертых, компанией Intel была поставлена конкретная цель — достичь соотношения продаж 75%/25% для процессоров Pentium 4/Celeron соответственно. То есть на один проданный Celeron будут приходиться три P4.

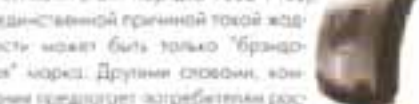
Плак нашный и, на мой взгляд, очень правильный. Правильный потому, что политика вытравливания и титрование денег из преданных покупателей, порою искренне уверенных в том, что нет процессора, кроме Pentium, и Intel пророк его, должна наконец подойти к законному концу. Быть может, в разгар высказывания, однако теперешняя позиция Intel vs AMD выглядит далеко не лучшим образом — компания предлагает менее производительные процессоры по более высоким ценам, а великий и могучий Pentium 4 далек от покупателя, как вершина Эльбруса от лавасов Новой Гвинеи. И если Intel удастся воплотить в жизнь свой мудрый план, то нас ждет новый рывок конкуренции, как вариант, массовое расклевывание голотилов "Pentium 4 inside" (соответственно, "AMD outside") на корпусах новых компьютеров.

## MP3-CD плеер от Compaq

Надеясь, всем известно серия карманных ПК iPAQ от компании Compaq. Как выяснилось недавно, под аббревиатурой iPAQ могут скрываться не только PDA и органайзеры — теперь в фирменный ряд попадает еще и MP3 плеер. Как доказательство этому, недавно компьютерной общественности был представлен MP3-CD плеер iPAQ Personal Audio Player PCD-1.

Новинка оборудована всеми принятыми современному плееру приманками — имеет эквалайзер, FM-тюнер и антишок на 40 секунд. Как это ныне модно, поддерживаются музыкальные форматы MP3 и WMA. Плеер способен воспринимать обычные CD-R и перезаписываемые CD-RW (зависит от модели, если бы он их не поддерживал).

Единственным неприятным моментом плеера от своей собратьев является его бесовская цена в 210\$. Среди представленных характеристик нет ни одной, которая способна повысить себестоимость устройства почти в полтора раза (сейчас плеер с аналогичными характеристиками стоит порядка 100\$-140\$), и единственной причиной такой жадности может быть только "бренд-вак" марка. Другими словами, компания предлагает потребителю раскошелиться за фант наличие на их плеере логотипа Compaq. Не знаю, как вы, а я, к примеру, каждею начисто достоя свой MP3-CD плеер из чехла и, пуская слюны, люблюю логотипом компании (какой, не знаю), его изготовившей.



## 2 PDA от Toshiba

"Фор юм хуу PDA!" — именно так звучит лозунг, недавно провозглашенный маркетинговыми специалистами компании Toshiba. В переводе с просторечного корейского это звучит примерно так — "Раз пошла такая пьянка, будем делать PDA!". За лозунгом последовал анонс двух новых карманных компьютеров — GENIO e550 и GENIO e550/MD.

Отличительной особенностью обеих моделей является наличие в них сразу двух слотов расширения — для флэш карт SD и CompaqFlash Type II. В модели e550/MD кроме этого еще имеется HDD Microdrive емкостью в 1 гигабайт. Оба устройства оборудованы процессором Intel StrongArm SA1110 с частотой 206 МГц, 32-мегабайтной памятью, цветным (65536 цветов) TFT экраном с диагональю 3.5 дюйма и работает под началом ОС MS Windows for Pocket PC. Толщина PDA всего 17.5 мм и вес — количество жидкой 180 граммов. Для связи с настольным компьютером предназначена для станции с интерфейсом USB.

Предполагается, что с помощью этих высокопроизводительных малюток покупатели смо-

гут работать в Интернете, просматривать видеофильмы, хранить цифровые фотографии и в принципе заниматься всем тем, чем они занимаются на настольном ПК. А еще предполагается, что в нашу коллодную (особенно эти летом) и перенасыщенную бурными нововведениями родину эти замечательные устройства официально поставляться не будут...



## Лазерный принтер менее 200\$

В то время как цены на процессоры стремительно довергают несусеку к плахе "менее 50\$" и телевизору 3D-акселераторов бороздит просторы большого театра, в то время как новый компьютер успеет устареть в момент его выноса за пределы мозаики... именно в это удивительное и прогрессивное время производители принтеров бодливо топчутся на месте, отказываясь изобретать технологии мимолетной печати с фотографическим качеством на туалетной бумаге и продавать их задрямки. Стод бы им и позор, если бы не компания Lexmark, планирующая выпустить лазерный принтер с ценой менее 200\$.

Несмотря на довольно-таки скромную цену, принтер Lexmark E210 обладает достойным набором характеристик и, по-видимому, ничем не уступает своим более дорогим собратьям.

- 1 E210 можно подключать через USB или параллельный порт
- 2 устройство является монохромным
- 3 доступные разрешения печати 300x300 dpi или 600x600 dpi
- 4 скорость печати составляет в среднем 12 страниц в минуту,
- 5 встроенный процессор с частотой 66 МГц
- 6 оперативная память объемом 4 МБ

Правильная и очень современная имиджистика компании Lexmark со временем вполне может привести к коллективному снижению цен на лазерные принтеры. Если на данный момент

в большинстве своем соратниками деловички ПК являются струйные принтеры, то недалек тот день, когда у покупателя появится революционный выбор: приобрести цветной, но медленный струйный или монохромный, но быстрый лазерный.

## Плоский мэнитер мечты

Если вам довелось читать статью про TFT экраны в предыдущем номере "Игромании", то наверняка вы (так же, как и я) прониклись нежной любовью к плоским экранам. И вот буквально недавно компания Eizo Nano, как бы подложившая под публикацию нашего журнала, начала продажи 18.1-дюймового TFT LCD дисплея NeoSoul 1676.



По всем характеристикам L676 однозначно претендует на звание «монитор моей мечты». Максимальная яркость составляет 220 кандел/кв. м, контрастность — 350:1, угол обзора в вертикальной и горизонтальной плоскостях — 170 градусов. Естественное разрешение панели — 1280x1024 пикселей. Данная модель оборудована двумя портами DVI-I и USB-концентратором. Существует возможность использования FlexScan L676 в вертикальном положении, для чего в комплект поставки входит специальное ПО PIVOT. Весит монитор целых 9,5 кг, что при размерах 399x208,5x423,5, на мой взгляд, слегка многовато.

Меня не была бы ментой, если бы ее продавали в магазине на развес, поэтому монитор моей мечты — Eizo Nano FlexScan L676 — стоит всего лишь 230000 иен (1850\$), что временно (пока не разбегается) выводит его из списка новых ежемесячных покупок. Так что пока просто пришлите фотографию L676 в коробке моего 14-дюймового аналогового ЭЛТ (1991 год выпуска) и с сего дня начну экономить на завтраках.



### Самый тонкий ЭЛТ

Компания Hitachi America выпускает на рынок три новых модели мониторов из серии 35 (Super Space Saving). Как и все ЭЛТ экраны данной серии, экраны моделей SM827, SM828,

SM828B имеют укороченную трубку, что позволяет сократить их ширину до 18,5 дюймов и тем самым сэкономить место на рабочем столе (Space Saving — «экономия места» по-русски).

Диагональ SM827, SM828 и SM828B — 21 дюйм, видимая область — 19,9 дюйма, зерно — 0,21 мм по горизонтали и 0,14 по вертикали. Самая младшая модификация 827 ограничена расширением 1856x1392 при 72 Гц, две другие, 828 и 828B, работают на 2048x1536 при 71 Гц. 828B имеет какую-то пока неизвестную, но, предположительно, очень оригинальную и нестандартную расцветку. Цена на новые мониторы будет варьироваться в диапазоне от 779 до 829 долларов, что, на мой взгляд, очень и очень неплохо.

Отныне же, возвращаясь к теме тонких TFT экранов, хочется сделать небольшой прогноз на будущее. Пока неоригинальные и заскорузлые ученые всего мира будут биться над проблемой удешевления LCD технологий, хитрые и прозорливые инженеры Hitachi будут активно уменьшать длину ЭЛТ трубок. В итоге обе стороны вполне могут прийти к решению проблемы с разных сторон. Представьте себе плоский ЭЛТ экран, соседствующий на полке магазина с модной и не менее плоской TFT панелью...

### Связь по USB

Шина USB изначально проектировалась для связи ПК с периферией. Поэтому в основу ее

архитектуры была заложена логика «Master — Slave». Одно устройство — ведомое, одно — ведущее. При этом возможность равноправия соединения исключена на аппаратном и логическом уровне. Поэтому организация протокола «точка-точка» с помощью шины USB требует специального провода и специального же программного обеспечения. Для всех желающих самостоятельно сделать кабель и разработать ПО в сети можно найти кучу исчерпывающих руководств, схем и примеров исходного кода, однако если вы не дружите с паяльником и язык программирования вызывает у вас стойкое чувство омерзения, то можно воспользоваться уже готовыми, продающимися в промышленных масштабах решениями.

К примеру, компания Traffic Technology предлагает всем желающим приобрести USB кабель и пакет ПО для организации сети между двумя компьютерами. Самостоятельное и очень удобное решение для людей, часто сталкивающихся с проблемой переноса файлов, скажем, с ноутбука на компьютер. Точная цена комплекта неизвестна, однако мне думаю, что она превышает сумму в 20\$. Из-за ограничений стандарта USB длина кабеля составляет всего лишь 1,82 метра. Этого, конечно, мало для организации полноценной сети, однако для связи двух рядом стоящих компов вполне достаточно. ПО поддерживает ОС Windows и Mac OS. ■



## Испытание временем... часть I

Михаил Зверев  
zverev\_m@mail.ru

По многочисленным — хотя здесь больше подходит определение «массовым» — просьбам наших читателей мы публикуем рерайт статьи годовой давности «Разумный компьютер за разумные деньги». Мы постарались учесть все ваши пожелания и замечания, сделав статью максимально доступной и понятной.

Название статьи как нельзя лучше передает идею, заложенную в основу этого текста. Разумный компьютер — это скорость, стабильность и надежность системного блока. Разумные деньги — это деньги, потраченные не ради трюковой марки или по вине жадного продавца, а исключительно ради пользы и эффективности вашего железного коня. Мы знаем, как тяжело порой даются в руки геймеров денежные знаки, и понимаем всю ответственность, лежащую на наших «железных» плечах...

### Почему я?

Не буду утомлять вас ледяными хряв рассказами из собственного опыта, просто приведу пример того, что вас ждет, если сборку и подбор конфигурации компьютера вы поручите фирме:

- ♦ вам придется ждать несколько дней, чтобы получить свой компьютер;
- ♦ придется уплатить от 10 до 40 долл. за сборку;
- ♦ многие фирмы, обнаружив неопытного покупателя, пытаются избавиться от залежавшегося товара и без зазрения совести установят в ваш системный блок недоброкачественный или устаревший комплектующие;
- ♦ большинство фирм опечатывают собранные ими системные блоки гарантийной наклейкой, из-за которой вы не сможете позднее провести модернизацию самостоятельно до истечения гарантийного срока. При

нарушении наклейки гарантийный срок автоматически аннулируется.

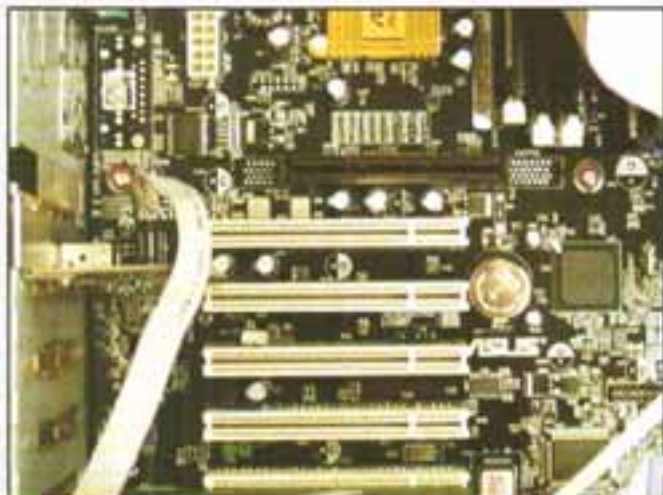
✦ при необходимости модернизации компьютера, чтобы не лишиться гарантии, придется ехать в фирму, и за отдельную плату в размере 10-20 долл. вам установят или заменят нужные комплектующие.

А вот что будет, если выбор конфигурации компьютера и его сборку вы проведете сами:

✦ в течение 1-2 часов вы получите свой собственный, готовый к работе компьютер;

✦ максимально эффективно будут использованы деньги, выделенные на покупку комплектующих;

✦ будет подобрана ваша собственная, оптимальная именно для вас, а не для нужд продавца, конфигурация.



✦ вы получаете возможность самостоятельно произвести модернизацию в любое удобное для вас время.

✦ у вас будут отдельные гарантии на все комплектующие, поэтому при сбое одного компонента не придется возить в ремонт весь системный блок;

✦ научившись самостоятельно собирать компьютеры, вы сможете зарабатывать на каждой сборке около 20\$.

✦ сэкономите немало денег на последующей модернизации и обслуживании своего компьютера.

Как видите, второй вариант значительно предпочтительней первого. Он позволяет не только сэкономить деньги, но и приобрести ценный опыт, который обязательно пригодится вам в вашем компьютеризированном будущем.

## Из чего состоит компьютер

Правильно подобранные для сборки комплектующие — залог стабильности работы и долговечности компьютера. Из чего состоит компьютер? Условно его можно разделить на две части: **системный блок** и **периферия**. В состав системного блока входят обязательные для любого компьютера узлы: корпус, материнская плата, процессор, вентилятор для процессора (или кулер, от слова «cool» — охлаждать), модуль или модули оперативной памяти, видеокарта, звуковая карта, дискковод 3,5», жесткий диск (винчестер, квант или хэarder), привод чтения компакт-дисков CD-ROM.

Кроме этих комплектующих есть еще и второстепенные устройства, которые устанавливаются по мере необходимости. Ниже приведен их список, а также назначение каждого.

### CD-RW

Данное устройство позволяет многократно записывать информацию на специальные компакт-диски CD-R/CD-RW, объем которых может составлять 650 или 700 Мб. Привод CD-RW, как правило, можно использовать для чтения обычных CD-ROM компакт-дисков.

(см. статью «Художественное выжигание лазером» из №6(45) 2001)

### DVD-ROM

Этот привод предназначен для чтения специальных DVD (Digital Video Disk) дисков, объем хранимой информации которых составляет 4,7 Гб. Наиболее распространенной областью применения DVD является запись на них цифрового видео высокого качества. Хранение данных на DVD менее распространено и, как правило, используется для тиражирования тяжелых мультимедийных программ, в частности компьютерных игр.

В продаже также имеются DVD-RW приводы, которые кроме функций воспроизведения видео и чтения данных могут записывать и перезаписывать информацию на DVD диски. Все современные приводы DVD прекрасно воспринимают обычные компакт-диски.

(см. статью «Тестирование недорогих DVD-ROM приводов» из №5(44) 2001)

### ZIP накопитель

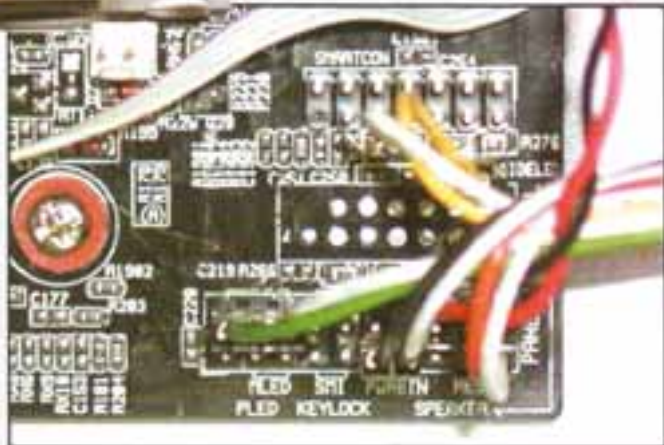
Предназначен для хранения и переноса данных. Накопители ZIP бывают двух типов — внутренние и внешние. Их размер такой же, как и у обычных флоппи-дискетов (сама дискета немного толще и побольше). Для хранения информации используются специальные дискеты объемом 100 и 250 Мб.

### Сетевая карта

Сетевые карты (или сетевые платы) служат для объединения компьютеров в сеть. Если, предположим, вам захочется пообщаться с другом, живущим по соседству, в Outlook, то, приобретя в ближайшем магазине практически любую сетевую плату, кусок кабеля и руководство по настройке сети, вы вполне сможете осуществить это свое желание. Кстати, научившись объединять компьютеры в сеть, можно тоже весьма неплохо зарабатывать.

### ТВ тюнер

Установка ТВ тюнера в системный блок, вы тем самым превращаете свой компьютер в телевизор и видеомониторфон в одном флаконе (то есть, простите, в корпусе). Требуется подключение внешней телевизионной антенны. ТВ тюнер



может быть выполнен как в виде печатной платы, устанавливаемой в слот материнки, так и в виде внешнего устройства, подключаемого через интерфейс USB или FireWire.

Теперь, получив необходимые знания об устройстве компьютера, мы можем начать подбор конфигурации системного блока.

## Подбор конфигурации

Специально не буду приводить готовые конфигурации компьютеров, так как на момент выхода этой статьи они порядком устареют (для этого существует рубрика «Разумный компьютер»). Вместо этого расскажу, как правильно нужно подбирать различные железо и какие опасности подстерегают вас на этом пути.

## Выбор корпуса

Корпуса, как и материнские платы, имеют определенный типоразмер, или «формат». Это ATX, Flex-ATX, Micro-ATX и ATX 2.03. Под понятием типоразмера здесь следует понимать следующий набор характеристик — размер, мощность блока питания и количество слотов для установки внутренних устройств.

ATX-корпуса дешевы, универсальны и широко распространены. ATX является стандартом де-факто для всех компьютерных сборщиков.

Формат Flex-ATX был разработан компанией Intel и изначально ориентирован на применение в корпоративных рабочих станциях. В силу малого размера и ряда конструктивных особенностей материнские платы формата Flex-ATX практически не имеют возможностей для модернизации (для домашнего компьютера это просто невозможно).

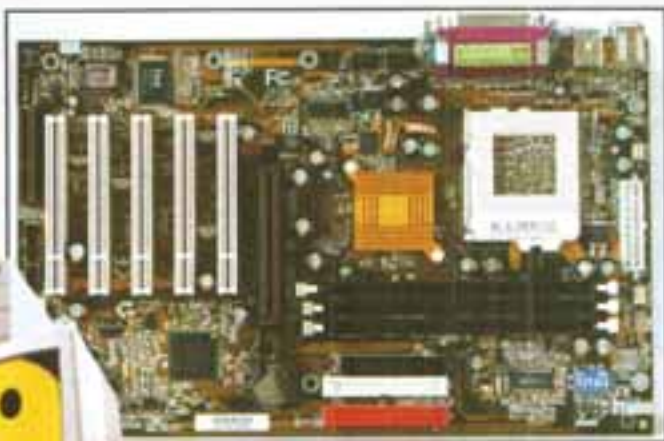
Micro-ATX — урезанный вариант полноразмерного ATX. На наш взгляд, это сознательный выбор для домашнего компьютера. Он больше подойдет для офиса, так как занимает мало места и экономичен в плане энергопотребления.

Формат ATX 2.03 разработан специально для компьютеров с процессором Pentium 4. Имеет две отличительные особенности. Первая — наличие крепежного механизма для установки кулера, который крепится не к материнской плате, как обычно, а к задней стенке корпуса. Вторая — наличие дополнительного четырехжильного провода питания.

Из всего вышесказанного можно сделать вывод, что для домашнего компьютера подойдет или полноразмерный ATX, или ATX 2.03 (для Pentium IV). Если вы собираете действительно мощную и современную ПК, то очень важно, чтобы в корпусе стоял блок питания хотя бы на 230 Вт (лучше 250-300 Вт). Кроме этого, выбирая корпус, стоит обратить внимание на расположение блока питания. Лучше, чтобы он находился сбоку от процессора, а не над ним. Также неплохо, если боковые стенки корпуса снимаются независимо друг от друга — это немного облегчит процедуру сборки и последующую модернизацию компьютера. В большинстве системных блоков имеются посадочные места под дополнительные вентиляторы. На наш взгляд, практичность установки лишнего вентилятора сомнительна. Температура внутри корпуса снизится всего на 2-4 градуса, а вот шума прибавится значительно (в среднем на 15-20 децибел). Из своего опыта могу посоветовать следующие корпуса: Asus FX-600, InWin 5500 и Samsung Space K-1, E-Star, Cyber 501.

## Выбор материнской платы

На чем экономить не стоит, так это на материнской плате, так как именно от ее выбора будет зависеть не только стабильность работы всего компьютера, но и возможность его будущей модернизации. Главное в материнской плате — это чипсет. В его основе две микросхемы — северного и южного моста (в последних решениях от Intel используется другая, кабовая архитектура). Северный мост отвечает за работу процессора, памяти и слота AGP, а южный — за работу слотов расширения (PCI, AMR, ACR), контроллеров жестких дисков (IDE, RAID) и портов COM, USB, PS/2.



На материнской плате может присутствовать до четырех типов слотов расширения. Слот AGP (Advanced Graphic Port, переводится как «расширенный графический порт») был разработан компанией Intel специально для видеокарт. Рабочая частота AGP — 66 МГц. Шина может работать в режиме 1x (линейная пропускная способность 528 Мб/с), 2x (линейная пропускная способность 800 Мб/с) и 4x (линейная пропускная способность 1056 Мб/с). Слот PCI (Peripheral Component Interconnect, переводится как «объединительная шина периферийных устройств») предназначен для установки звуковых карт, внутренних модемов и различных контроллеров (SCSI или FireWire). Устройства для слотов AMR и ACR в нашей стране достать практически невозможно, поэтому описание этих двух шин я приведу не буду. Кроме вышесказанных слотов на материнской плате присутствует разъем для процессора, слоты для модулей оперативной памяти и разъемы для подключения жестких дисков и флоппи-дискетов. Особое внимание обратите на разъем для процессора, он может быть трех типов: Socket-370 (FC-PGA) для процессоров Pentium III и Celeron, Socket-462 для процессоров

Duron и Athlon и Socket-423 для процессоров Pentium IV. Мы намеренно не упоминаем, на наш взгляд, устаревшие типы разъемов — Slot 1 и Slot A. Несмотря на то что процессоры с этими разъемами все еще продаются, их производство (как и производство системных плат для них) фактически прекращено.

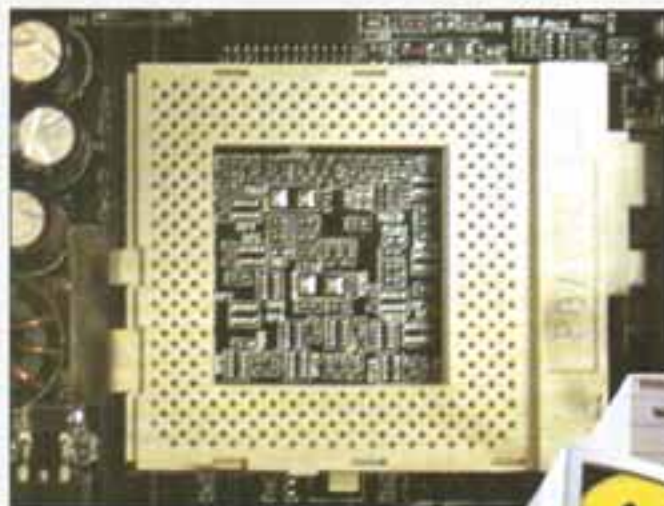
Среди производителей, выпускающих хорошие материнские платы, выделяются ASUS, ABIT, GIGABYTE, MICROSTAR, TWIN и CHANTECH. Это так называемые «бренд найм» марки, гарантирующие высокое качество выпускаемой продукции. Как правило, стоимость «брендовых» материнских плат на порядок выше, чем стоимость продукции менее известных компаний. Если вы готовы рискнуть качеством и надежностью будущего компьютера, то реально можно сэкономить, приобрести системную плату «не брендового» производителя. Слишком распространен на российском рынке компаний — «не брендовая» выглядит следующим образом: LUCKY STAR, SUPER GRACE, TIGA, ETWAY, ACCORP, DIAMOND, MERCURY, TOMATO, ELPINE и др.

Далее вам нужно выбрать чипсет, на основе которого будет построена системная плата.

### Intel 440BX

- ◆ Поддерживаемые процессоры: Intel Pentium III, Celeron, Cymt III
- ◆ Поддерживаемые частоты системной шины: 66, 100 МГц
- ◆ Максимальный объем оперативной памяти: 1 Гб PC 66/100
- ◆ Режимы работы слота AGP: 1x, 2x

Выпущенный более трех лет назад, i440BX по-прежнему остается самым стабильным чипсетом, обладая при этом неплохим быстродействием. Я не стану рекомендовать этот чипсет, так как за те же деньги можно приобрести материнскую плату на базе более современного набора микросхем.



#### Intel 815E

- ◆ Поддерживаемые процессоры: Intel Pentium III Celeron, Celeron, Celeron III.
  - ◆ Поддерживаемые частоты системной шины: 66, 100, 133 МГц.
  - ◆ Максимальный объем оперативной памяти: 512 МБ PC 66/100/133.
  - ◆ Режимы работы слота AGP: 1x, 2x, 4x.
- Имеет встроенное графическое ядро i752. Не поддерживает память с ECC. Достаточно стабильный и быстрый чипсет.

#### Intel 815EP-Ватер

- ◆ Поддерживаемые процессоры: Intel Pentium III Celeron и Tualatin, Celeron, Celeron III.
  - ◆ Поддерживаемые частоты системной шины: 66, 100, 133 МГц.
  - ◆ Максимальный объем оперативной памяти: 512 МБ PC 66/100/133.
  - ◆ Режимы работы слота AGP: 1x, 2x, 4x.
- Не имеет встроенного графического ядра. Не поддерживает память с ECC. Материнские платы на этом чипсете, благодаря поддержке нового процессора Tualatin, смогут прослужить вам достаточно большой срок.

#### Intel 850

- ◆ Поддерживаемые процессоры: Intel Pentium IV.
  - ◆ Поддерживаемые частоты системной шины: 400 МГц Quad-рипид.
  - ◆ Максимальный объем оперативной памяти: 2 ТБ PC 400/800 SDRAM.
  - ◆ Режимы работы слота AGP: 1x, 2x, 4x.
- Пока это единственный чипсет для Pentium IV, и поэтому он был и остается самым быстрым и стабильным решением для этой платформы. Имеет большую стоимость, из-за чего связка Intel 850 + Pentium IV фактически недоступна для рядового покупателя.

#### Intel 810

- ◆ Поддерживаемые процессоры: Intel Pentium III, Celeron, Celeron III.
- ◆ Поддерживаемые частоты системной шины: 66, 100, 133 (для Intel 810E) МГц.
- ◆ Максимальный объем оперативной памяти: 512 МБ PC 66/100/133.

- ◆ Режимы работы слота AGP: нет.

Имеет встроенное графическое ядро i752. Отсутствует слот AGP. Неплохая стабильность, но небольшая скорость делает этот чипсет хорошим выбором для офисных систем. На рынке присутствует довольно много модификаций Intel 810, в основном они различаются поддерживаемыми частотами системной шины.

#### VIA Apollo Pro 133A

- ◆ Поддерживаемые процессоры: Intel Pentium III, Celeron, Celeron III.
  - ◆ Поддерживаемые частоты системной шины: 66, 100, 133 МГц.
  - ◆ Максимальный объем оперативной памяти: 1,5 ТБ PC 66/100/133.
  - ◆ Режимы работы слота AGP: 1x, 2x, 4x.
- Конкурент Intel 815. Обладая в среднем меньшей производительностью, имеет больше возможностей для расширения и более низкую цену. Стабильность оставляет желать много лучшего.

#### VIA Apollo Pro KT-133

- ◆ Поддерживаемые процессоры: AMD Thunderbird, Duron.
  - ◆ Поддерживаемые частоты системной шины: 200 МГц DDR.
  - ◆ Максимальный объем оперативной памяти: 1,5 ТБ PC 100/133.
  - ◆ Режимы работы слота AGP: 1x, 2x, 4x.
- Чипсет, утративший свою рыночную позицию сразу после выхода набора KT-133A. Его стоимость не намного ниже стоимо-



сти Apollo Pro KT-133A, а возможностей для дальнейшего апгрейда процессора гораздо меньше.

#### VIA Apollo Pro KT-133A

- ◆ Поддерживаемые процессоры: AMD Thunderbird, Duron.
  - ◆ Поддерживаемые частоты системной шины: 200, 266 МГц DDR.
  - ◆ Максимальный объем оперативной памяти: 1,5 ТБ PC 100/133.
  - ◆ Режимы работы слота AGP: 1x, 2x, 4x.
- Усовершенствованный Apollo Pro KT-133. Надежный и быстрый чипсет. Лучшее решение для недорогого компьютера на процессоре от AMD с SDRAM памятью.

#### VIA Apollo Pro KT-133E

- ◆ Поддерживаемые процессоры: AMD Thunderbird, Duron.
  - ◆ Поддерживаемые частоты системной шины: 200 МГц DDR.
  - ◆ Максимальный объем оперативной памяти: 1,5 ТБ PC 100/133.
  - ◆ Режимы работы слота AGP: 1x, 2x, 4x.
- Тот же самый Apollo Pro KT-133, только выпущенный по 0,18 мкм технологической норме. От оригинала отличается пониженным потреблением электроэнергии и меньшей стоимостью.



**VIA Apollo Pro266**

- ◆ Поддерживаемые процессоры: Intel Pentium III, Celeron, Cytrix III.
- ◆ Поддерживаемые частоты системной шины: 66, 100, 133 МГц.
- ◆ Максимальный объем оперативной памяти: 3 Гб PC 66/100/133 SDRAM или DDRSDRAM.

◆ Режимы работы слота AGP: 1x, 2x, 4x.

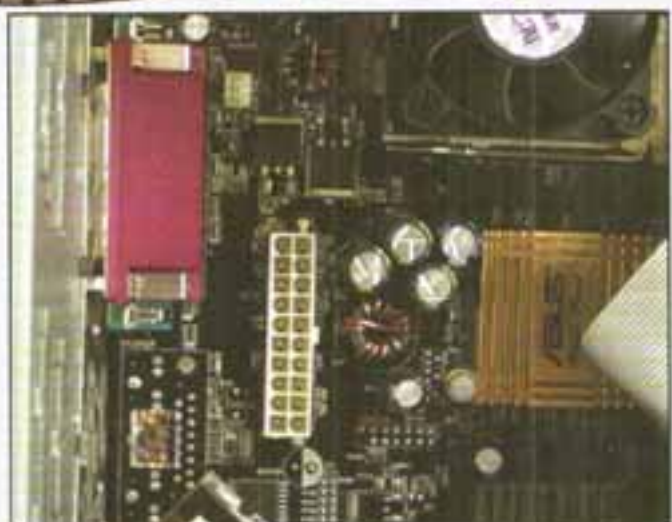
Единственный чипсет для процессоров Pentium III, Celeron и Cytrix III с поддержкой DDR SDRAM. Довольно хорошая производительность и стабильность. Как и большинство новых чипсетов, достаточно дорог.

**VIA Apollo Pro KT-266**

- ◆ Поддерживаемые процессоры: AMD Thunderbird, Duron.
- ◆ Поддерживаемые частоты системной шины: 200, 266 МГц DDR.
- ◆ Максимальный объем оперативной памяти: 3 Гб PC 66/100/133 SDRAM или DDRSDRAM.

◆ Режимы работы слота AGP: 1x, 2x, 4x.

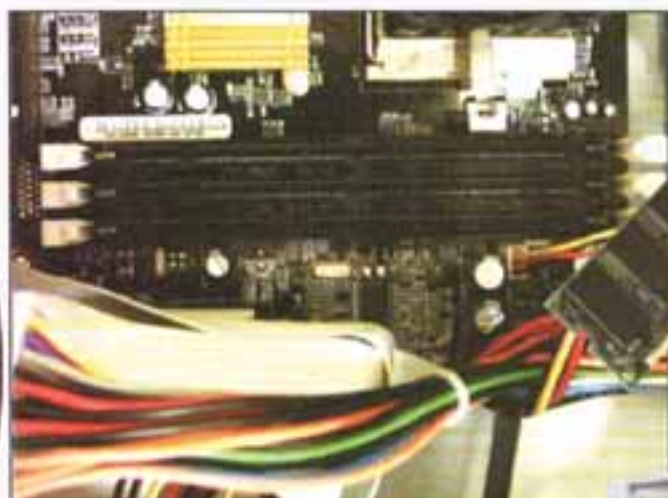
Аналог VIA Apollo Pro266, только для процессоров AMD.



- ◆ Максимальный объем оперативной памяти: 1 Гб PC 100/133 SDRAM.

◆ Режимы работы слота AGP: 1x, 2x, 4x.

Недорогой интегрированный чипсет для процессоров AMD Duron и Thunderbird от компании VIA. Имеет встроенное графическое ядро Savage4. Есть возможность использовать внешнюю видеокарту. Неплохой чипсет для бюджетных систем начального уровня.



Из всего перечисленного выше можно сделать вывод, что при использовании процессоров от Intel наиболее предпочтительным вариантом с набором Intel B15EP B-сер. Для процессоров AMD все немного проще — среди множества чипсетов можно выделить три основных и наиболее перспективных для систем начального уровня подойдет чипсет Via Apollo KT133A, для средней машины идеально подходит Via Apollo KT266, ну а для мощной игровой станции в самый раз AMD-760 (последние два в варианте с DDR памятью). Напомним, что материнская плата для домашнего и высокопроизводительного ПК должна соответствовать полноразмерному формату ATX, так как платы именно этого формата обладают наибольшими возможностями расширения.

**AMD 761**

- ◆ Поддерживаемые процессоры: AMD Thunderbird, Duron.

◆ Поддерживаемые частоты системной шины: 200, 266 МГц DDR.

◆ Максимальный объем оперативной памяти: 2 Гб DDR SDRAM.

◆ Режимы работы слота AGP: 1x, 2x, 4x.

Чипсет от самой AMD, стабильный, быстрый и дорогой. Идеальное решение для высокопроизводительных рабочих станций на платформе AMD.

**SI5730S**

- ◆ Поддерживаемые процессоры: AMD Thunderbird, Duron.
- ◆ Поддерживаемые частоты системной шины: 200, 266 МГц DDR МГц.
- ◆ Максимальный объем оперативной памяти: 1 Гб PC 100/133 SDRAM.

◆ Режимы работы слота AGP: нет.

Новинка. Аналог Intel 810 от компании SI для процессоров AMD Duron и Thunderbird. Имеет встроенное графическое ядро SI5300. Производительность и цена на достаточно высоком уровне. Неплохой интегрированное решение для офисной рабочей станции.

**VIA KM133**

- ◆ Поддерживаемые процессоры: AMD Thunderbird, Duron.
- ◆ Поддерживаемые частоты системной шины: 200, 266 МГц DDR МГц.





## "Дешево и сердито"

Категория до 500\$

### На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHANTECH 7AJA2/100 (Via Apollo KT133A, ATX, 3DIMM, Sound, UDMA100) .....	94
Процессор: AMD K7 800MHz DURON (200 MHz, Socket A) .....	46
Вентилятор: Cooler AMD Dural Smart fan BALL ND-3B .....	6.5
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM M.tec w SPD (PC133) .....	16.5
ПЗУ: 20.5 Mb IBM "IC35L020" (ATA 100 7200rpm) .....	94
Видеоплата: 32Mb AGP SIGMA Cyber5500 "GeForce2 MX" .....	69
Дисковод 1: CD-ROM 52x LG "852x8" .....	31
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY .....	10
Корпус: MIDITOWER IW-5506 ATX, 250w .....	58
Звуковая карта: MEDIAFORTE+FM RADIO PCI "Quad X-TREME" .....	29
<b>Итого:</b>	<b>452</b>

### На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHANTECH 6AJA4/100 (Via Apollo Pro+ 133A, ATX, 3DIMM, Sound, UDMA100) .....	74
Процессор: Intel Celeron 800MHz (128k L2 cash, 100 MHz, box) .....	73
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM M.tec w SPD (PC133) .....	16.5
ПЗУ: 20.5 Mb IBM "IC35L020" (ATA 100 7200rpm) .....	94
Видеоплата 32Mb AGP SIGMA Cyber5500 "GeForce2 MX" .....	69
Дисковод 1: CD-ROM 52x LG "852x8" .....	31
Дисковод 2: FDD 3.5" SONY .....	10
Корпус: MIDITOWER E-STAR 8870J ATX, 250w .....	38
<b>Итого:</b>	<b>419.5</b>

## "Смерть тормозам..."

Категория до 1000\$

### На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHANTECH 7KJD (AMD760, ATX, 2DDR DIMM, Sound, UDMA100) .....	119
Процессор: AMD ATHLON 1000 MHz "Thunderbird" (266MHz, Socket A) .....	100
Вентилятор: Thermaltake "Mini Copper Orb" DU0462-9 .....	10.5
ОЗУ: 256Mb DDR SDRAM HYUNDAI (PC2100, 266MHz, CL2.5) .....	57
ПЗУ: 20.5 GB IBM "IC35L020" (ATA 100 7200rpm) .....	94
Видеоплата: 64Mb AGP SUMA PLATINUM GeForce2 Pro DDR 5ns .....	184
Дисковод 1: DVD ROM 12(40)x SONY "DDU1211" .....	53
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY .....	10
Корпус: MIDITOWER Minion IMT 4000 ATX, 250w .....	77
Звуковая карта: Monster Sound MX-400 .....	33
<b>Итого:</b>	<b>737.5</b>

### На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ABIT ST6 i815EP B-Step (Intel 815EP B-Step, ATX, 3DIMM, Sound, UDMA100) .....	110
Процессор: Intel Pentium-III 1000EB MHz (256k L2 cash, 133MHz FSB, box) .....	194
ОЗУ: 256Mb 6ns SDRAM M.tec w SPD (PC133) .....	31.5
ПЗУ: 20.5 GB IBM "IC35L020" (ATA 100 7200rpm) .....	94
Видеоплата: 64Mb AGP SUMA PLATINUM GeForce2 Pro DDR 5ns .....	184
Дисковод 1: DVD ROM 12(40)x SONY "DDU1211" .....	53
Дисковод 2: FDD 3.5" SONY .....	10
Корпус: MIDDLETOWER IW-5506 ATX, 250w .....	58
Звуковая плата: Monster Sound MX-400 .....	33
<b>Итого:</b>	<b>767.5</b>

## "Тебя я видел во сне..."

Категория больше 1000\$

### На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: GIGABYTE 7VTX AGP Pro (Via Apollo Pro KT266, ATX, 3DDR DIMM, Sound, UDMA100) .....	163
Процессор: AMD ATHLON 1400 "Thunderbird" (266MHz, Socket A) .....	190
Вентилятор: Thermaltake "Mini Copper Orb" DU0462-9 .....	10.5
ОЗУ: 512Mb (2x256) DDR SDRAM HYUNDAI (PC2100, 266MHz, CL2.5) .....	153
ПЗУ: 61.5 GB IBM "IC35L020" (ATA 100 7200rpm) .....	192
Видеоплата: 64Mb AGP SUMA PLATINUM GeForce3 DDR TV-out .....	374
Дисковод 1: DVD ROM+CD-RW Ricoh MP9120A 8/ 12/ 10/ 32 .....	288
Дисковод 2: FDD 3.5" SONY .....	10
Корпус: MIDITOWER ASUS FK-320W ATX, 300w .....	148
Звуковая карта: CREATIVE "SB LIVE PLATINUM 5.1" PCI .....	189
<b>Итого:</b>	<b>1717.5</b>

### На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ABIT TH7-RAID AGP (i850, ATX, 4RIMM, Sound, UDMA100) .....	192
Процессор: Pentium-4 1700E (256k L2 cash, 400MHz bus, BOX)+ 2x128MB(PC-800) RDRAM .....	489
ОЗУ: 2xRIMM 128Mb RDRAM SEC (PC800) .....	138
ПЗУ: 61.5 GB IBM "IC35L020" (ATA 100 7200rpm) .....	192
Видеоплата: 64Mb AGP SUMA PLATINUM GeForce3 DDR TV-out .....	374
Дисковод 1: DVD ROM+CD-RW Ricoh MP9120A 8/ 12/ 10/ 32 .....	288
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY .....	10
Корпус: MIDITOWER ASUS FK-600 ATX 2.03 (для P4), 300w .....	105
Звуковая карта: CREATIVE "SB LIVE PLATINUM 5.1" PCI .....	189
<b>Итого:</b>	<b>1977</b>

intel. QX3 Computer Microscope

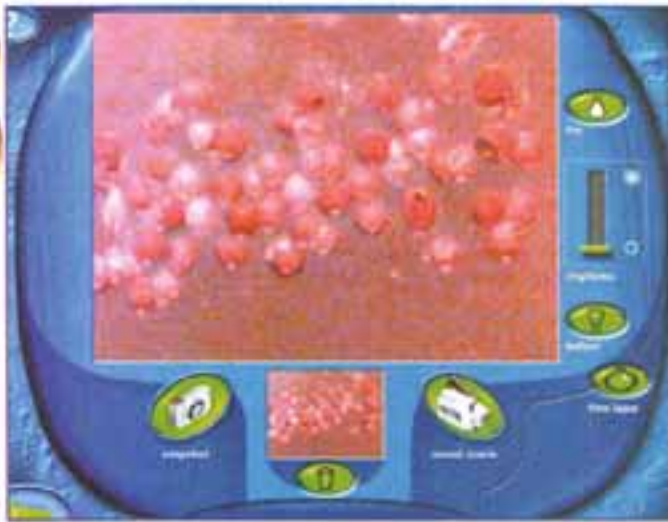
ВООРУЖАЙСЯ И ИЩИ МЯ... МОЙ МОЛЬ...



Intel QX3 Computer Microscope — это, как, наверное, помнят все знакомые с латинским алфавитом читатели, «микроскоп». То есть устройство, подключаемое к компьютеру через USB порт и позволяющее после установки соответствующего программного обеспечения чего-то там на экране монитора просматривать. Разумеется, объекты просмотра предполагают быть маленькими, очень маленькими и просто-таки крошечными. Если формулировать практическое предназначение QX3 одним предложением, то получится примерно следующее: «умная, познавательная и очень современная игрушка для детей от 6 до 48 лет». Стоит это технологическое чудо порядка 180\$ и на данный момент свободно продается в Москве.

**Первое впечатление**

QX3 упакован в полупрозрачную разноцветную коробку, сильно напоминающую антураж детской игрушки (а QX3, собственно, и есть игрушка). Внутри был обнаружен сам микроскоп (он, кстати, упакован так, что не каждому взрослому дано справиться), руководство, комплект разноцветные бумажки и компакт-диск. При распаковке была сде-



лано небольшое открытие — оказывается, QX3 не монолитен, а состоит из двух частей: из пластиковой подставки, одновременно выполняющей регулятором фокусного расстояния, и собственно самого устройства. Плюс такой конструкции является то, что микроскоп можно использовать как стационарно, то есть установив его на подставку и изучая, к примеру, рельеф клеверного листика, так и в режи-

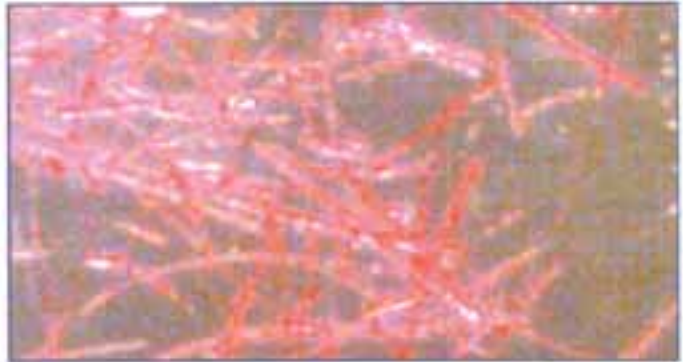
ме «видеокамеры» (как вариант — ползать по полу за ним, как не желающим симпатизировать тараканом). В последнем случае мобильность устройства ограничена только длиной интерфейсного провода.

**Установка**

USB, как и уже неоднократно упоминал, — рулет (ведь, не знаящим Холокоста «дл плач-д-плет» эским, меня не панику). Установка прошла быстро и аккуратно, что, в общем-то, традиционно для всего побывавшего в моих руках USB железа. Инсталировали софт, воткнули кабель (рекомендуется именно в этой последовательности) — и любезная красной картинкой доклад мучи (не удивляйтесь, это перем добровольный объект нашего тестирования). Единственное нарекание вызвала программа инсталляции, почему-то в грубой форме отказывалась ставиться под Windows 2000. Причину такого замеса выявить не стали, просто сменили ОС на Windows 98, где все сразу запутырелось с неизменной охотой.

**Личное**

На мой скромный взгляд, факт появления подобного устройства в продаже никак нельзя пропускать мимо глаз и ушей. Если даже такая большая и серьезная компания, как Intel, стелкается от призывного производства процессоров и дисков деловую игрушку, то это, можете мне поверить, повод задуматься. Я не сторонник рекламных акций, но забота о детях и их образовании — это действительно здорово.



В комплекте устройства помимо разнокалиберных баночек и пинцета входит набор так называемых «сэмплей» — запечатанных в бумажные пластины микроскопических объектов. Тут и легендарная муха-дрозофила, и яйца неизвестного мне «Щримла», и волосы какой-то безымянной собачки (при массовом производстве ни одного животного не пострадало?). Мы просмотрели все имеющиеся в наличии сэмплы и заскулили. А заслушав, решили подтвердить нашу славу пытливым и неподкупным тестерам и принялись самостоятельно искать объекты изучения. Тут и случилось то самое трагическое событие, давшее статье второе название. Наш системный администратор, находясь во временном умопомрачении, убил... Нет, прямо-таки ЗАМОЧИЛ ни в чем не повинную моль, являющую несчастье пролетать по своим делам мимо!!! Кое-как, временное умопомрачение коснулось и нас, поэтому вместо того, чтобы вызвать «Скорую» и сделать молниеносное дыхание, мы засели (и упоминаю, что QX3 можно использовать как видеокамеру) ее агонии с помощью микроскопа. В течение десяти минут объектив устройства омыл глаза (только не подумайте, что мы оторвали моль от глаза) несчастного носевого моля. Всем способным вытерпеть эту трагическую картину предлагаем скачать записанный ролик с нашего диска и почтить моль минутой молчания.

В общем и целом хочется сказать следующее: наша тестовая лаборатория тщательно изучила все возможности микроскопа Intel QX3 и пришла к выводу, что для образовательной цели это вещь просто незаменимая. Школам, колледжам, детским садам и гимназиям рекомендуется. И да простит нас общество за защиту насекомых... ■

**ВАЛГА**  
СУБЪЕКТИВНАЯ ТЕХНИКА  
Микроскоп предоставлен компанией «Валга» (www.valga.ru).

**Дмитрий ГОРЯЧЕВ**[hot-line@igromania.ru](mailto:hot-line@igromania.ru)

**У меня установлена Windows 98. Я тут решил проверить, сколько занимает у меня одна папка на винте. Думал, примерно 1 Гб, а получилась 88 каких-то тб!**

**Внутри папки все нормально. Я проверял скандиском, на 97% пишет, что не может прочитать последний кластер. Я в этом много не понимаю. Подскажите, что делать.**

**В доказательство картинка прикреплена.**



**Хитрое, можно сказать — культурное письмо, на весь день подарившее нашей редакции отличное настроение. В самых смелых мечтах не виделся нам винчестер такого объема. 88 терабайт —**

**это в тысячу раз больше самого большого (80 гигабайт) из продающихся сейчас хардов. Надо срочно попробовать записать туда какой-нибудь файлик гигабайта на полтора (скажем, видеофильм). Если влезет, то все супер! Можно смело копировать в произвольную папку любые объемы, места хватит на все, еще и вбукай останется. При среднем времени копирования гигабайта — 5 минут — 88 терабайт**

удастся заполнить всего за жалкие 440 тысяч минут, т.е. за 305 суток безработного и самоотверженного копирования.

Собственно говоря, это — конкретный глюк. Следует прогнать Scandisk с проверкой поверхности диска. В крайнем случае, если ничего не поможет, придется заново отформатировать диск.



**Раньше у меня стояла система Windows ME, и мне очень нравилось работать с zip файлами как с папками. Можно ли так работать и в Windows 2000?**



Нам понадобится пакет Plus! для Windows 98. В состав пакета входит утилита, позволяющая работать с zip-архивами как с обычными папками из проводника Windows. Наша задача — путем нехитрой манипуляции перетащить ее в среду двухтысячных форточек.

Берем контакт с пакетом Win98 Plus!, ищем на нем файл plus98.cab и извлекаем из него следующие файлы: DUNZIP.DLL, DUNZIP32.DLL, DZIP.DLL, DZIP32.DLL, ZIPFLDR.DLL. Сделать это можно с помощью утилиты extract (лежит в C:\Windows\Command), указав носку zip, или с помощью любого архиватора, понимающего cab файлы. Затем берем полученные dll'ки и копируем их в папку system32 (например, c:\winnt\system32). После копирования из командной строки или при помощи команды Start+Run (F5) выполните запуском такую вот команду: `regsvr32.exe c:\winnt\system32\zipfldr.dll`

Если все сделали правильно, после выполнения этой команды должно появиться сообщение: `DllRegisterServer in [path]\zipfldr.dll succeeded.`

Теперь. Перегрузить компьютер после этого необязательно.

Действительно, иногда бывает нужно быстренько проверить почту, а под рукой



**Слышал, что можно работать с почтой при помощи программы Telnet. Как это делается?**



на какой-либо машине нет ни одного почтового клиента. Тогда на помощь может прийти программка Telnet, благо ее можно найти практически на любом компьютере. С помощью этой замечательной утилиты можно подключиться к почтовому ящику POP3, посмотреть заголовок сообщения и, при желании, удалить его прямо с сервера.

Первым делом надо подключиться к почтовому серверу через порт 110, для чего надо в командной строке набрать команду `telnet <mail server> 110`, например: `telnet www.mail.ru 110`

Если соединение прошло успешно, появится сообщение вида:

`+OK <сервер такой-то готов>`

Далше набираем с клавиатуры:

`user <имя вашего ящика>`

`pass <ваш пароль>`

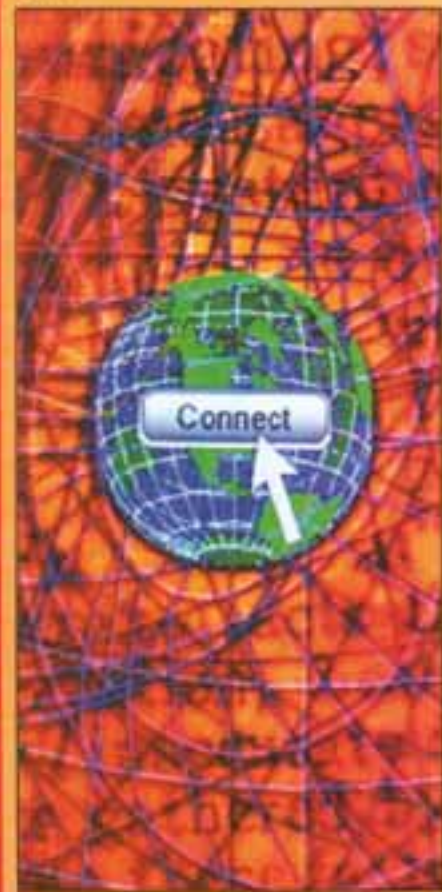
Все, вот вы и подключились к вашему почтовому ящику. Далее надо посмотреть, что же, собственно, в нем лежит. Это делается с помощью команды `STAT`, которая показывает общее количество сообщений и их размер. Чтобы посмотреть полный список сообщений, воспользуйтесь командой `LIST`.

Чтобы увидеть содержимое сообщения, используйте команду `get <номер сообщения>`

Чтобы просмотреть только заголовок сообщения, наберите `top <номер сообщения> 0` (с нулем на конце)

Чтобы удалить ненужное сообщение, используйте команду `delete <номер сообщения>`

Для завершения работы наберите `QUIT`.



## НОВЫЕ СЕЗОННЫЕ СКИДКИ

ДОБРЫЕ УСЛУГИ - НОВЫЕ ЦЕНЫ

УСТАНОВОЧНАЯ ПЛАТА СО ВСЕХ ВИДОВ ХОСТИНГОВЫХ УСЛУГ **\$0**

СТОИМОСТЬ ДОМЕНОВ .COM .ORG .NET **\$12**

ТОЛЬКО С 5 АВГУСТА ПО 30 СЕНТЯБРЯ

ПРИ ПОКУПКЕ СТАНДАРТНОГО СЕРВЕРА С ДОМЕНОМ .RU СКИДКА **\$12**

ПРИ ПОКУПКЕ ЛЮБОГО ПАКЕТА УСЛУГ, ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ МЕСЯЦ БЕСПЛАТНО

ОБЕ СКИДКИ ПРЕДПОЛАГАЮТ ОПЛАТУ НЕ МЕНЕЕ ЧЕМ НА ДВА МЕСЯЦА



(095) 743-36-97, 232-9644

РУССКИЙ ЭКСПРЕСС

<http://www.express.ru>

**\$43**

у.е./мес.

Выделенные  
Интернет-каналы

Надежно, качественно, доступно!  
Простое решение сложной проблемы!  
Цены от \$43 в месяц!

**\$45**

у.е./мес.

VirtualUnix™  
новое уникальное решение  
для больших серверов:

- полноценный Unix сервер в Интернет!
- позволяет избежать проблем ограничения ресурсов при виртуальном хостинге
- особые возможности и большая экономия
- возможность устанавливать свое нестандартное ПО и менять любые настройки системы

и многое другое!



Тел. (095) 232-96-44 (095) 743-36-97

[www.express.ru](http://www.express.ru)

# Ролевки как они есть

Аббревиатура RPG на самом деле не обозначает жанр компьютерных игр. Правильное название этого жанра звучит как Computer RPG (CRPG), и это неводит во мысль о том, что данная разновидность компьютерных развлечений — вещь глубоко производная. И это правда.

Role Playing Games оформилась еще в 70-х годах в виде настольных игр, эволюция из которых стала Dungeons & Dragons. Именно эта игра дала всему миру ту систему, которая используется сейчас в подавляющем большинстве компьютерных ролевых фэнтезийной тематики. Все это гномы,

орки, единороги, замки и горы настолько четко сработали, что их мир живет сам по себе, автономно сбалансированный и абсолютно реальный. Я уже не говорю про систему магии, которая выросла на фундаменте D&D. Если бы магия вдруг появилась в нашем мире, она обязана была быть именно такой.

Одно из фэнтези-миров клином не сошелся, хотя самые яркие ролевые выжили именно оттуда. Ролевые игры могут протекать в любой вселенной, лишь бы она была целостной и законченной. Взгляните на Fallout, вспомните Outcast: вы видите за экраном мир? Вы чувствуете, что его жизнь без вашего присутствия будет продолжаться? Тогда вы поняли, что представляете собой настоящий Ролевая Игра.

## Адепты жанра

Итак, обратимся к негласному атрибуту любой RPG. Если вы пишете планы создания игры именно в таком жанре, вы обязаны внести эти элементы в свой проект. Во-первых, каждый персонаж имеет собственный набор характеристик, содержание которых может зависеть от конкретной игровой системы. В самом общем случае в них будут входить имя персонажа, принадлежность его к какой-либо расе, а так же пункты здоровья, силы, скорости и другие качества, описывающие персонажа. Вы спрашиваете, зачем вообще нужны эти характеристики, ведь можно нормировать смертельного старикашку, дать ему дружелюбное имя и поставить вот у той избушки. Но такая тактика справедлива для квеста, а не для RPG. Ролевая игра и называется потому, что в ней каждый персонаж впадает до собачки или бранина играет свою роль. У него есть собственное место, и почему мы дол-



ны отказывать ему в обладании личным качеством? Ролевая персонаж — это не квестный элемент. Он, персонаж, вообще здесь просто так ходит, когда к нему подошел Иван-Царевич и стал выпить про каки-то углем.

Множество характеристик описывают NPC в рамках установленной ролевой системы. Ролевая система — это еще одна главное условие существования RPG. Собственно, именно с ролевой (или игровой) системы начинается игра, и даже «выдуманность» вселенной не так важна, как сбалансированная система распределения ролей. Еще в самом начале я упомянул об игровой системе, представленной в D&D, и по моему личному мнению, именно она (в современном варианте, естественно) является самым лучшим образом всех ролевых систем, которые когда-либо были придуманы только лишь в силу того, что все остальные варианты калечатся ее переделками.

В качестве практического примера очень полезно будет досконально изучить ту самую D&D. Если вы представляете себе не только на уровне молока матери, но и какую-то конкретную актрису, описывающую основные моменты, до остальных дойдите сами.

Существует несколько рас: люди, волшебники, гномы, эльфы, орки, вампиры и тому подобная нечисть. Существует также базовый набор характеристик: сила, скорость,

ловкость, меткость, владение тем или иным видом магии или оружия. Соответственно, общее количество этих умений распределяется между всеми расами так, чтобы каждая из них выделялась чем-то уникальным, была посредственностью или палким и необразованным ниндзяством. Собственно, это все — теперь можно расселить всех по своим территориям и на этой основе закрутить сюжет. Но для придания получившемуся острату полезно будет внести элементы взаимных отношений, вроде того, что гномы не любят джвелоу, а у джвелоу при виде медуз-горгон отсыкают все корни. Ну и, конечно, сверху на все это надо вылить Главную Идею Подоплеку мира: специально разработанную систему магии, некую технологию или любое другое умение.

Я поставил на первое место характеристику персонажа, потому что жить они и выходят из игровой системы, но все же последние без жизни в ней NPC является лишь голый основой, к которой можно приписать роль стратега, хоть action. А вот вместе — игровая система и индивидуальности — это уже полноценная ролевая игра!

Не забывайте также про еще одно отличие RPG от прочих жанров: здесь в большинстве случаев игрок может сам выбрать своему компьютерному воплощению характеристики. Очень рекомендую предоставить в вашей игре подобную возможность. Это подарит геймплее большую любовь, кому-то придется мечом махать, а кому клямом почестся.

А дальше все идет по накатанной дорожке. Первым делом оформляется главный персонаж или набор из нескольких персонажей, которыми будет управлять игрок. Флаг им в руки — и вперед, сражаться. Варианты бить также не блещут разнообразием: либо в реальном времени, либо пошагово. Конкретные армуды военного труда варьируются в зависимости от сюжета, так что здесь можете проявить фантазию и придумать какой-нибудь суперплазменный меч, выбивающий двенадцать очков жизни.

Как и в реальной жизни, смысл существования, цель игры очень далека и скрыта за туманами квестов и пороховым дымом. Планирование квестов,





RPG Studio — комплекс для создания простых RPG.

ножкой, самая живая часть в создании RPG. Конечно, для начала практикуются в довольно примитивных сюжетах, составлене призывные деревья прогресса и на их основе выгоняе скрипты (помните шестой «Самопал»? Чем примитивней сюжет, тем больше RPG скатывается в сторону квеста. При последовательной нелинейности стандартным приемом сокрытия огрека является внедрение в игру большого количества эшшена. Примеров множество, как бы тот же Diablo 2 или Nax: прямые, как палки, но все же ролевки. Поэтому соблюдайте баланс, чистая RPG — это нелинейный сюжет и обильные персонажи; все остальное подвергнуто критике и презрительным фирменным ценителям.

Кстати, если уж мы заговорили о сюжете... В ролевых играх он гораздо более отчетливо чувствуется, чем в играх любого другого жанра, поэтому уделяйте проработке сюжета большое количество времени. Пригласите профессионального сценариста или базировать вашу игру на уже существующей основе. Только в последнем случае не забудьте про авторские права: вы не сможете коммерчески распространять такую игру или придется котостемять автору немалый куш.

Что делают персонажи, когда не дерутся и не ищут ключей от замков? Правильно: болтают. Разговоры — это как магия и бой: тоже целая система. Разговоры очень плотно завязаны на скриптах. В плане вариаций разговорного процесса выбора практически нет. Система «фраза — выбор ответа» существует уже давно и будет существовать еще столько же, а то и больше. Весь вопрос укладывается в выбор реплики, которую будет говорить каждый персонаж, и подбор вариантов ответа героя, основывающийся на текущей игровой ситуации. Поэтому еще раз повторюсь, что вы должны разработать мощную систему скриптов отдельно для подсистемы бесед. Про скрипты читайте в седьмом номере «Маники».



### ...на заметку

Мы обозначили большинство основных элементов и подсистем ролевых игр. Теперь все в ваших руках. Проработайте каждую из них и соединяйте все элементы воедино. А дабы не наделать ошибок, хотелось бы привести некоторые постулаты от Говина Мура (Gavin Moore), создателя Baldur's Gate II.

1. Игрок должен всегда чувствовать, что это его действие приносит успех. Он должен ощущать собственную заслугу в решении паззлов и победах над врагом.
2. Игрок должен ощущать свое действие на окружающую среду. Все его действия должны иметь последствия.
3. При дизайне игры должны приниматься во внимание как «хорошака», так и «плохака» линии поведения. Игрок должен всегда выбирать стиль своего поведения на поворотных моментах.
4. Игрок должен быть в центре истории мира.
5. Важно информировать игрока об успехах противостоящей стороны, если такая имеется. Делайте это в промежуточных сценах или непосредственно в игровом процессе.
6. Совершенно потрясающий эффект дает неожиданные повороты в сценарии. Когда игрок делает некое открытие, которое меняет все его планы, он получает новую порцию вдохновения в игре.
7. В игровом мире должны быть ключевые области. Это могут быть города, страны или еще что-нибудь подобное.
8. Как можно чаще поощряйте игрока всякими бонусами. Все-таки он радн этого играет.
9. Игрок должен иметь возможность персонализировать своего героя, так как у него должно сложиться впечатление, что в мире закона живет он сам.
10. По возможности оставляйте финал игры открытым. Кто знает, когда вы закончите сделать сиквел?

### Вопрос движка

Ну и немного о том, в каком виде обычно подается RPG геймеру.



В настоящий момент можно с уверенностью сказать, что в любом Хитке еще пару лет назад такое высказывание вызвало бы шквал усмешек и горы помидоров. Раньше понятие «компьютерная RPG» стойко ассоциировалось с тайловой картой 256x256 как прямой наследницей настольных досок. Прогрессисты из Bethesda и все с ними все носовили использовать вид от первого лица, но каким же мучением были попытки махать мечом в таком отображении!

Между прочим, вопрос этот далеко не просто решаем. Ведь RPG жанр чем больше, тем он лучше. А первое средство для создания огромного количества карт — это тайлы. На потом пришел 3D и сказало, что теперь он тут главный. Никто не спорит, но полностью трехмерная карта в килобайтном коммерции превышает любую тайловую матрицу. Естественный выход видится в использовании трехмерных тайлов, когда спрайт заменяется на не менее квадратную модель. Такой способ действительно имеет право на жизнь, но озабоченный от количества полигонов на кадр геймер требует предельной детализации. Что делать? Либо продолжать класть жутко ненадично тайловые дукумки, либо делать маленькие, но трехмерные мирки, либо смириться с угловатостью и выпустить мечом, по виду смахивающее на Tomb Raider. Appeal переиграла всех и протаранила барьер вокселей. Все остальные решили быть еще витрее, и толкся полук шутеров, стратегий, а то и симуляторов, так сказать, «с элементариями». Ощутить всю лаконичность своего влечения можно на конкретном примере: из нашего любимого Genesis3D не сделать RPG!

Что же делать? Могу посоветовать следующее: выделите сначала свои цели. Если вы рассчитываете сделать игру своего высокого уровня и продавать ее, вам стоит обратиться к современным коммерческим разработкам движковстрояния или придумывать собственную технологию. Если же планы ваши более скромны, для начала вы вполне можете использовать многочисленные бесплатные движки. Если же ваши вопросы «кобертин» игры мало интересуют, но вы просто фанатеете от всего жанра RPG и горите желанием сделать собственный мир, читайте следующую главу.

## RPG на блюдечке

Аккумулируя все сказанное выше, можно задумать RPG по всем правилам. Вопрос стоит только в ее воплощении. Хорошо, если у вас есть опыт разработчика и вы можете напарить друзей в течение многих месяцев для написания полноценной игры. Но если нет ни опыта, ни столь же преданных жанру, как вы, друзей? Неужели вам светит создавать RPG только в настольном варианте? К счастью, нет. Люди, которые действительно любят и ценят компьютерные ролевые игры, придумали способ, как облегчить страдания новичков-дизайнеров. И специально для этого они выпустили программы-конструкторы RPG.

## RPG Studio

Претензийный пакет быстрой разработки RPG-игры. Он является продолжателем идей другой программы — RPG Maker 2k — и даже имеет возможность импортировать игры оттуда. Разрабатывает его австралийская компания Ireland Software. Вся проблема использования пакета заключается в том, что Studio находится лишь в состоянии разработки. Текущая версия — 0.2.76. Но это не мешает оценить размах проекта и даже самому попробовать создать свой игровой мир.

Возможности программы следующие: простая система карт, более 32 тысяч всевозможных флагов и переключателей. Карты составляются из настроенных анимированных тайлов, состоящих из трех прозрачных слоев, плюс один для освещения. Разрешение довольно скромное: 640x480 в 24 битах. Можно использовать собственные элементы, статистические данные, анимировать героев, NPC, создавать передвижения. Для динамической смены окружения предусмотрена переключение между графическими наборами. Скажем, наступила ночь или мы пришли на север. Карты могут быть максимального размера 512x512, что при тайле 32x32 составляет квадрат со сторонами 16384 пикселей или 34 полных экрана в высоту и 25 в ширину. Причем карты могут иметь динамическую подрубочную соседнюю, и теоретически ваш мир может быть бесконечным. Поддерживаются звуки и музыка во всевозможных форматах, включая MP3 и трекерную музыку. И еще многое, многое другое.

Особая гордость разработчиков — отдельная от ядра боевая система. Хотите «плащатость»? Скачайте специальный модуль и подключите к «Студию». А если вы умеете программировать на C++ или Visual Basic, Battlesystem SDK позволит вам создавать собственные уникальные системы боя. Маня построена на стандартной «геройской» схеме танков и заклинаний и не вызовет особых проблем ни у кого, кто хоть раз ею пользовался.



При запуске программы мы попадем в интегрированную систему разработки. Иконки на верхней панели позволят переключать режимы редактирования карты, персонажей и так далее. К сожалению, многие из режимов представлены только пустыми серыми окнами, но я надеюсь, что к моменту выхода журнала в продажу их станет намного меньше.

«Студию» сопровождает очень приятный комплект тайловой графики. Вы можете за несколько минут создать красивую карту в интуитивно понятном редакторе. Для начинающего присутствует режим мастера создания новой игры. RPG Studio — бесплатный продукт, и все игры, которые будут созданы на его основе, также должны быть бесплатными. На сайте [www.ireland-soft.com](http://www.ireland-soft.com) вы найдете помимо прочих продуктов компании специализированный форум и поддержку редактора. Если у вас возникли вопросы или вы собираете поклонников для своей новой игры — милости просим высказаться. Весит «Студия» всего ничего — около четырех мегабайт, так что мы не тренируем выкладывать программу на компакт.

## RPG Maker 2000

А вот программа RPG Maker 2000 не только полностью завершена, но и уже обросла большим количеством поклонников. Принцип работы схож с RPG Studio, с той лишь разницей, что система боя в RM2k фиксированная. Но это не значит, что вы не можете создавать уникальный RPG. Существует даже фанатский клуб, создающий с помощью этой программы игры на русском языке. Кроме того, для RM2k есть огромное количество всевозможных FAQ и учебников.

Вся графическая начинка игр состоит из нескольких элементов. В первую очередь, это тайлы для создания карт. Они называются **чипсет**, так как могут подлинаться к редактору и беспрепятственно использоваться. Далее идет герой, представляющий собой набор спрайтов, изображающий человека во всевозможных позах. К тайлам еще прилагаются портреты, индивидуализирующие отдельных героев. NPC или мантры выглядят как анимированные спрайты, и поэтому присутствуют в огромном количестве на любой карте. Последний штрих — это оригинальные шрифты, системные значки, иконки и прочая мелочевка. Все это легко скачивается с сайтов-ресурсов или рисуется самостоятельно. Игр под RM, как я уже сказал, существует огромное количество, поэтому смотрите на других и учитесь. Саму программу ищите на нашем комплекте, а дополнительные файлы и документацию на сайтах [www.gamingw.net](http://www.gamingw.net) и <http://rpg-maker.chat.ru>.

Перед тем как начать делать собственную RPG-игру, помните про выделенные постулаты, а главное — про первый из них: игрок должен полноценно жить в мире игры, поэтому не обделяйте его интересней ритуалом. ■



# DataForce

## Internet Service Provider

- Dial-Up от 0.6 у.е. в час
- Постоянное подключение
  - 64 кбит/сек. - от 45 у.е. в месяц
  - 128 кбит/сек. - от 55 у.е. в месяц
- Веб-дизайн

PROVIDER

735 404 5270 8778 5111 4040 8700 8700

Сайт: [www.df.ru](http://www.df.ru)

//world wide  
[www.df.ru](http://www.df.ru)

### Веб-хостинг:

#### Экономный

3 у.е. в месяц (30 у.е. в год):  
3 Мб дискового пространства, Common CGI, SSI,  
1 POP3 ящик

#### Почтовый

5 у.е. в месяц (50 у.е. в год):  
20 POP3 ящиков, лист рассылки

#### Тариф #5

5 у.е. в месяц (50 у.е. в год):  
5 Мб дискового пространства, CGI, SSI,  
5 POP3 ящиков, UNIX Shell

#### Тариф #10

10 у.е. в месяц (100 у.е. в год):  
10 Мб дискового пространства, CGI, SSI,  
25 POP3 ящиков, MySQL, PostgreSQL, лист рассылки,  
UNIX Shell

#### Тариф #15

15 у.е. в месяц (150 у.е. в год):  
50 Мб дискового пространства, CGI, SSI,  
50 POP3 ящиков, MySQL, PostgreSQL, лист рассылки,  
UNIX Shell

#### Тариф #20

20 у.е. в месяц (200 у.е. в год):  
100 Мб дискового пространства, CGI, SSI,  
100 POP3 ящиков, MySQL, PostgreSQL, 5 листов  
рассылки, UNIX Shell

103473, г.Москва, 3-я Самотечная пер., д. 11  
тел.: 737-3246 (многоканальный)  
e-mail: [info@df.ru](mailto:info@df.ru), <http://www.df.ru>

# INTERNET СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

## Ваша новая «ищейка»

Если ваша постоянная головная боль — отсутствие качественного Интернет-поиска, то можете полетать счастья, заданное в качестве «ищевки» сразу две наиболее мощные поисковые службы Рунета. Прием для этого вам не придется каждый раз вводить в адресной строке заветные [www](http://www). Объединенными стараниями Rambler'a и Yandex'a на свет появился новый мощный поисковик. Име



ему [www.yau.ru/](http://www.yau.ru/). Заходите на сайт, вводите нужное слово и активизируете поиск по одной или сразу по двум службам. Если вы еще не поняли преимущества подобной «услугу» перед последовательным поиском по двум поисковикум, то поясним. Допустим, вы задали поиск слова «маньяк» на Rambler и в результате получили двести ссылок на ресурсы, содержащие материалы данной тематики. Потратив полчаса на изучение содержимого данных сайтов, вы поняли, что ни на одном из них нет материала по психическим расстройствам (все больше краевато игровые журналы попадают). Приходится идти на Yandex, задавать поиск там и... заново отсчитывать уже просмотренные сайты в надежде, что где-то среди них затесался заветный медицинский сервер. Но Yau же сортировка идет сразу по двум поисковым индексам. Выигрыш во времени очевиден. Осталось только дождаться, когда новый поисковик обзаведется своей системой каталогов и тегов (пока присутствует только поля строка ввода), и «раздельным» поиском можно будет забыть.

## Кот-хакер

Удивительная история приключилась с одним рыжим котом, проживающим на территории Объединенного Королевства. Делами дворянства котистой воли забурный барон стремительно испортил брэндо казнейского кредитного



кошелька, опустошив его на целых 500 фунтов. Дело в том, что как раз в тот момент, когда хозяйка занималась заказом очередной порции еды для своего питомца через Интернет, неизвестное обстоятельство отвлекло ее внимание от экрана монитора, чем кот не замедлил воспользоваться. Запрыгнув на клавиатуру, он удачно приземлился лапками на клавиши «ноль» и «автор» (исходная цена покупки составляла 5 фунтов). Заказ состоялся! История умалчивает, сколь велика была удача хозяйки, когда к дверям ее дома подкатил маленький фургончик, доверху забитый кошачьими консервами. Дальнейшая судьба кота также покрыта мраком. Надеюсь, с беднягой ничего плохого не случилось...

## Карету мне, карету...

Купить где-нибудь в Германии или Штатах автомобиль через Интернет можно уже довольно давно. Были бы, что называется, деньги да желание. Российским же пользователям до недавнего времени подобная услуга была недоступна. Вернее, можно было попытаться (именно попытаться) заказать авто из-за гра-



ннцы, произведя оплату по кредитке, но о том, чтобы купить нашу, отечественное средство передвижения, не могло быть и речи. И вот совсем недавно такое «улучшение» было ис-

правлено. На сайте [www.ford.ru](http://www.ford.ru) можно купить не только автомобиль, но даже яхту или аэроплан. Теперь и у отечественных «красавчиков» возникла проблема желания и денег. Ну а у организаторов службы продаж возникла проблема в наличии «красавчиков», у которых проблем с желанием и финансами нет. Что интересно, решение проблемы первыми автоматически приведет к решению проблем вторых.

## Мальчик, хочешь конфетку?

Исследователи Нью-гемпширского университета утверждают, что каждый пятый из путешествующих по Сети подростков сталкивается с сексуальными домогательствами со стороны взрослых. Прием только 15% «поклонников» обращаются по этому поводу в полицию. Прочие же бьются настолько растеряны, что не предпринимают ровным счетом никаких действий. Одного только исследователи не упускают: по какому поводу стоит обращаться к органам правопорядка. Ведь законы, регламентирующие поведение в Интернете — сетевой этикет, пока нет даже в Англии.

## В психушку за «Виагру»

Двадцатипятилетний хакер, мистер Рафаэль Грей из Уэльса, прославился на весь мир тем, что два года назад взломал компьютеры коммерческих отделов сразу нескольких электронных магазинов, похитив номера кредиток сотен мирных граждан. Номера он разместил на своем сайте, так сказать, для свободного пользования, а одной из кредиток воспользовался для того, чтобы послать в подарок главе Microsoft крупную партию «Виагры». И вот теперь, два года спустя, скандал послуил свое разрешение. В марте сего года хакер был взят ис полицейскими службами ФБР США и водворен в следственный изолятор. А шестого июля состоялось первое и последнее судебное разбирательство. «Машинки» попарации не оправдались, Грей не упрятан



за решетку. Большинство судей сошлись во мнении, что кишка не пыталась есамообогатиться, а лишь доказывал неэффективность современных систем электронной защиты. Впрочем, «черный юмор» подростка был оценен судом в три года общественных работ с курсом принудительного покаяния. Судьи пришли к выводу, что похища Рафаэла не спасем здоровья, чему немало поспособствовал тот факт, что в десятилетнем возрасте компьютерный гений упал с дерева и осыпался лавой. Но факт, что шутка с «Виагой» удалась, не отрицал никто.

## Россия на пути к Интернету

Заместитель министра экономического развития и торговли РФ Андрей Шаронов в беседе с журналистами сделал заявление, что программа «Электронная Россия» наконец-то утверждена. Напомним, что данный документ определяет дальнейшее развитие России на поприще электронных, в частности — Интернет-технологий. Согласно плану, уже к 2005 году число «домашних» компьютеров должно возрасти в четыре раза, а число «кофенных машин» — в пять раз. Причем к 2010 году около трети компьютеров будут иметь доступ к Интернету. Наконец-то правительства взялось за продвижение страны в Мировую Сеть. Остается только надеяться, что все пойдет как задумано...

## Легальный Napster

Намеря не бывает, чтобы мы — пусть вскользь — не упомянули бы о «кризисе Непстера». Новые ворота «виртуального дистрибутора» преградили дорогу сплошному потоку нелегальной музыки в Сети. Система, развешивающая на все трэ-файлы уникальные метки (читайте прошлый номер «Мамки»), по которым их — файлы — можно моментально опознать, работает весьма эффективно. Пока хакеры не сумели подобрать ключик к замочку. Ну а Napster-служба, дабы окончательно известить нелегальные залпы, прекратила поддержку всех версий программ-клиентов, кроме последней. Кислород перекрыт. Но похоже, что в самом ближайшем будущем вентиль снова немного ослабит. В «Непстере» собирается встроить модуль для обмена легальными файлами, бесплатное распространение которых разрешено самими создателями. Для этого плани-

руется выпустить патч, который добавит в Napster систему передачи файлов без меток. Интересно, не станет ли это той самой лазейкой, которой воспользуются «знающие люди» для передачи лицензионной музыки?

## AOL на футбольном поле

Похоже, в самом ближайшем будущем немалые футбольные болельщики будут наслаждаться игрой под крышей стадиона, названного Интернет-компаниями (кто принятельно, Американской) AOL, которая заплатила немалое денег за переименование стадиона Volksparkstadion в AOL Arena. Оказывается, сетевые технологии способны приходить в «не Интернет-жанр» и таинк, мехо говоря, нестандартным способом.



шого название Интернет-компаниями (кто принятельно, Американской) AOL, которая заплатила немалое денег за

## Крупнейший Интернет-салон — в Москве

Американская компания TimeOnline открыла в столице свой первый салон «Интернет-услуг». Новое Интернет-кафе расположено на территории торгового комплекса «Сухой ряд», что под Манежной площадью, и занимает — ни много ни мало — пятьсот квадратных метров. Что тут удивительного, спросите вы? Ничего, если не считать, что свежиспеченный «салон» — крупнейший в Восточной Европе. Россия опять берет размахом, так сказать, ширинной душой. Сразу двести компьютеров сплетены в «кофе» в единую сеть. Около сорока инструкторов вытаскивают вокруг жадущих вернуться к Интернет-серверам. Несмотря на то, что заведение расположено в самом центре Москвы, цены на услуги кусают, но не откусывают. От 30 до 60 рублей в час. Для студентов действуют скидки 20 рублей в час. Все скачанное из Сети информация можно закинуть на Zip или CD-R, заплатив предварительно цену «болованки». Если учесть, что уровень «машины» в салоне на сегодняшний день самый



мощней по Москве (Pentium III 733, жидкокристаллический монитор), «кофе» можно смело рекомендовать наиболее азартным пользователям. Салон уже пользуется популярностью, но в очереди пока стоять не приходится. В ближайшем будущем TimeOnline планирует открыть в столице еще четыре подобных салона, а с 2002 года займется компьютеризацией Питера и Нижнего Новгорода. Будем надеяться, что сие благое начинание не затеряется, как множество других, ему подобных.

## Афганистан в Интернет-изоляции

Афганское правительство продвигает программу по защите ислама. На сей раз криминалом исламизма объявлен Интернет. Хак-сайты и иже с ними сделали свое черное дело, настроив толпы против Мировой Сети. Изданы законы, запрещающие гражданам соединяться с Интернетом. Впрочем, эффективность данного законодательства весьма сомнительна. Дело в том, что в Афганистане нет и никогда не было ни одного провайдера, а о существовании изюбок можно только догадываться. Впрочем, как профилактическая мера постановление работать будет. Если раньше у Афганистана были хоть бы перспективы выхода на виртуальную мировую арену, то теперь не стало и этого.

## Русский хакер — за решеткой

В Штатах продолжается процесс по поводу дела российского хакера Дмитрия Скатрова, арестованного 16 июня в Лас-Вегасе сотрудниками ФБР. Дмитрий возвращался с конференции хакеров, где представлял доклад по взлому защиты электронных форматов, разработанных компанией Adobe. Именно это и послужило причиной ареста. Сейчас, когда судебный процесс по нарушению Скатровым авторских прав Adobe находится в самом разгаре, ответственные и зарубежные хакеры остаются с проведением акции протеста. В ее рамках уже было проведено несколько атак на серверы ФБР. Показателем, чем закончится это «противостояние», и надеюсь, что Дмитрию удастся благополучно вернуться на Родину. ■

## ЛЮБОВЬ И НЕНАВИСТЬ В ОНЛАЙНЕ

АНОМ  
anom@igromania.ruЛичное дело  
спасителей  
головогробства

Игра начинается с выбора персонажа, каждый из которых наделен оригинальными характеристиками и умениями, да еще и преследует свои личные цели. Для максимального облегчения выбора вам предоставляется краткое описание каждого из героев, вместе с их ролью в сюжете.

## Филар

Сила — 8  
Дух — 20  
Ловкость — 10  
Мощность — 10  
Оружие — нет  
Умения —  
лечение,  
магия "Blood Fire"



Обычный студент на Земле, Филар является законным наследником трона Синуса. О его родителях ничего неизвестно, а родной брат пропал еще в детстве, но забыть прошлое и оставить свой народ под властью жестокого тирана наш герой не может. Филару предстоит вернуться на родину и вступить в схватку с окнами заветных — возможно, именно ему суждено стать легендарным Солнцем.

## Азар

Сила — 8  
Дух — 20  
Ловкость — 8  
Мощность — 12  
Оружие — нет  
Умения — магия  
"Psychic Shock"  
и "Suicide Sun"



Брат Филара, Азар, ничего не знает о своем прошлом — жестокий тиран Алипас украл его у семьи, назвав своим сыном и наследником. Братья считают друг друга врагами, и неизвестно, не предадут ли они однажды окрестить мечи в кровавой схватке, не подозревая о том, что за уши их склеивают.

Представьте себе игру, сочетающую лучшие черты *Ultima Online* с динамичностью *Diablo* и обаянием *Fallout*, да еще и щедро разбавленную аниме в стиле *Final Fantasy*. Что это — мечта каждого геймера, новое слово в жанре онлайн-овых RPG? Или несовместимая с жизнью мутация, очередной уродец, достойный помещения в анатомический театр неудавшихся игр? *Redmoon*, герой нашего рассказа, действительно во многом напоминает вышеупомянутые мегазиты, при этом не являясь очередной копией чужих идей. Это, пожалуй, самая оригинальная из всех ныне существующих MMORPG.

Победное шествие *Redmoon* началось с загадочного Востока. Что и неудивительно, ведь родной разработчиков игры, компания JCEntertainment и World Nergames, является Корея — страна, где ролевые игры всегда пользовались большой популярностью. Господа создатели отсюда не новички в игровом бизнесе — из-под их пера вышла популярная "у-ник" *JoyCity* (это что-то вроде онлайн-ового *The Sims*). На английский язык игру еще не перевели. Да и "Красная Луна" не прошла незамеченной — цифра в 650.000 зарегистрированных пользователей говорит о многом (для сравнения — число поклонников *Everquest* составляет только 350.000).

Что важно — игра совершенно бесплатна, по крайней мере, на данный момент. Не будем загадывать, какой стороной к нам повернется фортуна в лице разработчиков, сейчас же

в списке фиш присутствует замечательная строка "Price: N/A".

Планета  
восходящего Солнца

Онлайновые ролевки никогда не отличались хорошей продуманностью сюжета. Что есть то же «Ульима» для большинства игроков, особенно плевр-критиков? Фактически — лишь арена для боевых действий, зловещий глобальный дефицит в фантазийном мире. Качества предназначены преимущественно для получения опыта и ценных предметов, в преддверии ментаний среднеазиатского пользовате-

Карта первого эпизода.  
Кружочками отмечены места  
перехода из одной локации  
в другую.

ля — счет в банке последние, достать покрепче, да мед поострее. *Redmoon* устроен несколько иначе — упор делается именно на отличный сюжет, а не на кровавопролитные межклановые войны. Любители просто помахать мечом в стороне не останутся, но этим несчастным здесь будет не так весело, как в других играх жанра.

Сюжетная линия *Redmoon* основана на популярной в Корее серии научно-фантасти-

ческих комиксов "Circle of Love and Destiny". События игры охватывают две реальности, непостижимым образом связанные друг с другом: нашу многообразную Землю и далекий Сигнус, затерянный где-то в глубинах космоса. Жители этой планеты значительно опередили землян в развитии, их наука поднялась до небывалых высот, органично сочетая магию с продуктами высшей технологии. Население Сигнуса не знало бед, находилось под властью мудрой династии Ферно, пока невеста откуда не пришел закатчик Агилос. Его огромная армия ванг захватила все центры цивилизации, уничтожила силы сопротивления и установила собственный порядок. Темнота пала на Сигнус — океаны вышли из берегов, а вулканы обрушили огонь на несчастную землю. Но нашлись люди, готовые встать против власти тирана, смелые воины и маги, помнящие древнюю легенду о человеке по имени Солнце. Предание гласит, что однажды Солнце спустится с небес, неся казавление порабощенному населению и гибель зловещим закатчикам. Именно вам предстоит выполнить эту миссию, которая начинается еще на Земле...

Вся игра разбита на четыре больших эпизода, процесс прохождения основной сюжетной линии займет у вас приблизительно 2 года (III) реального времени. Первая глава, "Начало пути", происходит на поверхности нашей голубой планеты и знакомит вас с основными правилами игры. Вторая — "Дорога к Сигнусу" — протекает в открытом космосе, где у наших героев возникают непредвиденные проблемы. По прибытии на Сигнус начинается следующий эпизод — "Возрождение Солнца", самая сложная и интересная

часть истории. Здесь у вас появятся масса ранее недоступных возможностей и умений, боевая система кардинально изменится. Сражения на Сигнусе обычно протекают по схеме "стенка на стенку" — одиночки просто не выстоят против хорошо организованной армии захватчиков, к тому же دشмане техномагии (чужой оружие) порядком отстаиваются от земных. Квесты обретут нелинейность, а самым активным игрокам будет разрешено заниматься политикой. Разделавшись с войском тирана, мы попадем в последний эпизод под названием "Бесконечная История", протекающей в легендарном Небесном Замке, где нам наконец предстоит получить титул Солнца. Эта наиболее таинственная часть игры — известно лишь, что каждому персонажу будут предложены индивидуальные квесты, а сюжетная линия позволит вам даже жениться. Ну а на данный момент доступен лишь первый эпизод, прочие же открывают свои гостеприимные двери в самом ближайшем будущем.

### Ultima или Diablo?

С головой уйдя в перилетки азарта, мы кардинально отделились от прочих игровых составляющих. Внешне Redmoon напоминает Ultima Online или Diablo (особенно вторую), обладая просто великолепной двухмерной графикой (выглядит не хуже Baldur's Gate 2). Многие пейзажи выполнены в стиле Gothic, внешность героев заставляет вспомнить Final Fantasy 8 — то же аниме с правильными пропорциями тел и человеческим размером глаз. Звучащее оформление — на уровне (хотя не каждая звуковая карта сможет достойно воспроизвести mid-музыку). Все это роскошь отлично бежит даже на слабейших компьютерах, а бич онлайнных игр, лаг, почти не наблюдается. Даже на не самых лучших российских линиях. Единственный минус — это абсолютная непредсказуемость поведения игроков. Redmoon может летать на совсем дешевой машине, снабженной модемом на 28800, а может тормозить на расписанном P4 с выделенной линией.

Управление упрощено до предела: все действия выполняются при помощи мыши.

#### Сильвер

Сила — 12  
Дух — 12  
Ловкость — 12  
Мощность — 12  
Оружие — меч,

арбалеты  
Умения — магия "Soul Blade" и "Blue Spirit"

Одна из лучших воительниц Сигнуса, Лукарена, была отправлена на Землю с целью уничтожения Фелара. Ее хозяева не учли только одного — любви, которая возможна между убийцей и предполагаемой жертвой.

#### Сайри

Сила — 14  
Дух — 10  
Ловкость — 10  
Мощность — 14  
Оружие — меч

Умения — магия "Moon Blade" и "Meade Sphere"

Рожденный в богатой и влиятельной семье, Садад еще в детстве оказался захвачен в рабство ховарным Дестино. Убежал из неволи, он жил только ради возмездия до тех пор, пока не встретил Фелара.

#### Дестина

Сила — 14  
Дух — 10  
Ловкость — 14  
Мощность — 10  
Оружие — меч,

арбалеты, пистолеты

Умения — магияровка, магия "Wave Illusion"

Талантливый и опытный боец Дестина в свое время занимал должность начальника охраны Фелара. Все шло прекрасно, пока он не влюбился в мать Садада. Не добившись взаимности и получив по заслугам от ее супруга, Дестина пошел по скользкому пути предательства. Помните свою самую возлюбленную и продав его в рабство, неудачный влюбленный переметнулся на службу к тирану Агилосу. Прошли годы, совесть персонажа наконец-то проговорила, и теперь он стремится искупить свою вину.

#### Лавина

Сила — 8  
Дух — 10  
Ловкость — 20  
Мощность — 10  
Оружие — посохи,

арбалеты

Умения — магия "Enlightment" и "Moon Wave"

Красивая и своенравная, Лавина привыкла получать все, что захочет. Когда Садад отверг ее любовь, девушка оказалась на распутье, задумываясь о переходе в стан врагов-захватчиков.



Что-то из еще неизданных миров.

**Джекс**

Сила — 16  
Дух — 8  
Ловкость — 10  
Мощность — 14  
Оружие — колья



Умения — рукопашный бой, магия "Roll Kick"  
Земной человек с криминальным прошлым, Джек случайно спас Филара от неминуемой смерти. Этот момент оказался переломным в его судьбе — теперь герой живет только ради освобождения Сигнуса от жестокого тирана.

**Милая**

Сила — 10  
Дух — 14  
Ловкость — 14  
Мощность — 10  
Оружие — мечи, пистолеты, посохи



Умения — магия "Ghost Walk" и "Music Radiant"  
Китаро, дочь магушественного шамана, умеет заглядывать в будущее, в котором она однажды увидела себя в роли спящего Сигнуса. С тех пор ее путь неразрывно связан с Филаром и Джексом, а с последним из сблизилась еще и внезапно возникшие некие чувства.

**Самми**

Сила — 14  
Дух — 10  
Ловкость — 12  
Мощность — 12  
Оружие — пистолеты, тяжелое оружие



Умения — оуэйкер, магия "Rainbow Kick"  
Коренной житель Сигнуса, Кинан однажды стал предводителем армии повстанцев. Его мало волнует проблема других персонажей (да и не доверяет он пришельцам с Земли), вся жизнь Кинана посвящена жестокой борьбе с властью Алигаса.



**Прямь перед персонажем может висеть объявление, чуть поведи — и вот уже вечер.**

ству общения между игроками стоит еще поискать. Кроме привычного окна для обмена сообщениями существуют еще и глобальная доска объявлений, и даже встроенная электронная почта.

"Красная Луна" ориентирована прежде всего на взаимодействие между игроками — одиночку сложнее добиться успеха в этом суровом мире. Вы можете объединиться в группу с другими персонажами, ботами, разделив весь полученный опыт, или создать Армию (так тут называют гильдии) и вывести ополчение сплоченной толпой. А еще здесь есть возможность поучаствовать в войнах между "пользовательскими" армиями, победители в которых определит внимательный и неподкупный компьютер — жаркие споры о том, кто круче и у кого меч длиннее, теперь решаются

убийцей за широкими спинами стражников. Каждый может сам определить свое отношение к оскотам "человек из человека" нажав Tab и включив/выключив режим Player Killing. К услугам своих трусливых представителей рода РК, боящихся погибнуть от меча противника, предоставлена Арена (Battle Arena), где все сражения ведутся "покарашью". Смерть на подобных ристалищах означает лишь проигрыш оскотки (а вот если вы скончались "по-настоящему", половина с трудом накопленного опыта исчезнет в неизвестном направлении).

Развитие героя протекает на манер подавляющего большинства RPG — выполняем квесты до конца врагов в местных сортирах, попутно собирая все больше и больше опыта. Основных атрибутов у каждого персонажа четыре. Это Strength (сила) — влияет на то, сколько предметов вы сможете тащить на себе, от нее же зависит умение обращаться с оружием ближнего боя, Spirit (дух) — влияет на во-

**Выбор персонажа. Не стоит подходить к нему спустя рукава: два года игры — не шуток.**



**Арена. Вам здесь придется выслушать за три минуты все то же самое, что вы слышали.**

лю каждая способность. Dexterity (ловкость) — увеличивает скорость передвижения и способность увернуться от атак оппонентов. Power (мощность) — от этого параметра зависит, сколько HP будет у персонажа. Дополнительно доступны разнообразные магические (и не только) умения, варьирующиеся от героя к герою (специальные виды атак, сраживание монстров, лечение и т.п.).

ки, многочисленные меню полностью конфигурируются по вашему желанию — на экране вы видите лишь то, что нужно вам в данный момент. Сражения реализованы на манер Diablo: щелчком по врагу — и персонаж тут же бросается в жаркий бой. Из «Дьявола» же позаимствованы и некоторые элементы интерфейса — например, панель "быстрых предметов" (здесь стоит хранить наиболее полезные вещицы кроме неизменных в сражении "ленток"). Все продуманно до мелочей, для наиболее частых выполняемых действий даже предусмотрены "горячие клавиши" на клавиатуре. Специальные умения персонажей, чрезвычайно полезные в бою, доступны из отдельного меню, а настолько продуманную си-

стему общения между игроками стоит еще поискать. Кроме привычного окна для обмена сообщениями существуют еще и глобальная доска объявлений, и даже встроенная электронная почта.

**Бесконечная история**

Если вы решились встать на непростой путь Солнца, вам прежде всего понадобится взять клиентскую часть игрушки с нашего сайта



(несчастным, который журнал достался без диска, придется скачать с сайта [www.redmoononline.com](http://www.redmoononline.com) почти 200 мегабайт). Дождавшись завершения процедуры инсталляции и выбора наиболее подходящей для себя сервера (выбор не предлагается — пока доступна только Diosa), вам придется создать новый аккаунт (New ID). Заполните пару полей (имя, ник, адрес и дату рождения), можете смело вводить в мир игры (Login). Приключенство начинается с создания персонажа, точнее — с выбора его из девяти имеющихся (см. врезку). Вам разрешается только поменять имя и цвет одежды/волос, все прочее жестко прописано разработчиками. На каждый аккаунт полагается по три героя максимум, так что тщательно рассмотрите все варианты (имеющего персонажа можно и удалить, но кто захочет с нуля прокачивать нового?)

Все новорожденные спасители Силлуса начинают свой путь со специальной зоны для новичков, где терпеливые инструкторы легко и ненавязчиво обучают прибывших основным навыкам. Преодолев этот участок, вы телепортируетесь на Землю, где совсем не так безопасно — бандиты охотятся повсюду, а у вас даже нет оружия. Вступать в рукопашные схватки в начале игры не рекомендуется, разве что людям с suicidalными наклонностями. Поэтому прежде всего отыщите торговца оружием (Armor Shop) и разживитесь хотя бы простейшими

средством самообороны. С этого момента уличные тулманы перестанут быть столь опасны, и их можно будет безжалостно истреблять в целях получения бесценного опыта. Исследуйте карту ит предмет скопленных врагов, подбирайте полезные предметы, разбросанные по улицам, потихоньку копите экста. Это настоящая жизнь, где вам предстоит приобретать друзей и врагов, поэтому давать конкретные указания я не буду, а вот пару общих советов — пожалуйста.

1. Обязательно зайдите в менюшек на карте здания — там можно найти важных NPC (известия) или торговцев. Есть и специальные сооружения — банки (Bank), предназначенные для безопасного хранения ваших денег. Госпитали (Hospital), в которых можно залечить боевые раны за умеренную сумму в местной валюте. И армейские центры (Army Hall), где новички могут вступить в одну из имеющихся армий, а люди опытные [уровня здох двухсотого] — создать новую.
2. Для восстановления пошатнувшегося здоровья [HP] ешьте рыбу, гамбургеры и т.п.; для восстановления запасов маны [MP] — пейте воду и пиво.
3. Специальные возможности героев (маги) доступны из меню, вызываемого по нажатию F5. Выберите нужное умение двойным щелчком, а большинство атакующих заклинаний следует "перетаскивать" мышкой на врага.
4. В зданиях можно зайти, подводя курсор к строению (форма курсора должна измениться) и нажав левую кнопку мыши. Аналогично следует и выходить наружу.
5. Самые полезные предметы проще всего использовать из "быстрого меню" (Quick Menu, вызывается по нажатию F8). Для помещения в это меню нужной вещички активизируйте инвентарь (F3) и нажмите правую кнопку верхнего грядущего.

Теперь можете не колотиться по значкам в поисках срочно понадобившейся полезности. Используйте комбинацию Ctrl + цифра (соответствует порядковому номеру предмета, самый левый — это единичка и т.д.). Так же поступайте и со скиллами. На этом позвольте раскланяться. Удачного вам в непростом, но необычайно интересном пути человека Солнца ■



**СУПЕРТАРИФ**  
**ДОМАШНИЙ**  
**UNLIMITED**  
**\$30**

**С 19.00 ДО 9.00**  
**- БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ**

**ВЫХОДНЫЕ**  
**- КРУГЛОСУТОЧНО**



**ЖИВИТЕ**  
**ONLINE!**

[WWW.RINET.RU](http://WWW.RINET.RU)  
[INFO@RINET.RU](mailto:INFO@RINET.RU)  
(095) 232 1730 2383822



Бит всеядных «клоунов» — плохие пленки, трудности с дозвон до провайдера, продажа мочинающих хакеров, желающая поселить в Сети за чужой счет, и... крайне неудобная стандартная система дозвона. Тут и приходит на помощь программа-звонилка (Dialer'ы). Основным из признаков является автоматизация дозвона, восстановление связи после незапланированного разрыва. Большинство из них также шифрует пароли, делая их недоступными для злоумышленников.



Мы представляем вам обзор наиболее популярных и многофункциональных из них. Все программы тестировались на системе Windows 98 SE Pan European с модемом USB Courier V. Everything, проданном до V. 90. Некоторые из программ, как заявляют разработчики, могут некорректно работать (или не работать вообще) под Windows NT, 2000 и XP.

### Advanced Dialer

Разработчик: PY Software  
Размер: 500 Кб  
Лицензия: Shareware  
Язык интерфейса: Английский  
[www.pysoft.com](http://www.pysoft.com)

Мой персональный фаворит (а также фаворит всего редакторского состава «Игроманни»), потому имею наглость поставить ее на первое место. Да и плюс основные функции на ее примере. Привлекает очень симпатич-

ным, безо всякого выпендрежа, интерфейсом, удобной системой редактирования соединений (без использования стандартных средств Windows) и большим количеством функций, ни одна из которых не является лишней.

Стандартные функции: восстановление



связи после разрыва, дозвон по нескольким номерам (причем, если вы пользуетесь услугами одного провайдера с несколькими номерами) и по нескольким соединениям, возможно — с использованием скриптов. Есть возможность задавать время, доступное для установок соединения (если, например, ваш модем плохо ловит buty, а ждать стандартных полторы минуты до переизобретения вам не хочется). Пароли сохраняет не в стандартном .ini файле, что делает их труднодоступными для любителей поживиться чужими доступами.

Дополнительные функции: ведет подробную статистику соединений и позволяет легко подсчитать расходы за определенку. После установки соединения может автоматически запускать необходимые приложения (например, "Аську" и "Файрволл") и, при необходимости, автоматически же закрывать их при дисконнекте. А также позволяет по расписанию выполнять различные действия, например, запустить в определенное время приложение или дисконнектиться. Живет в твоем виде таймера, может загрузиться вместе с Windows и автоматически начинать дозваниваться сразу после загрузки компьютера.

Регистрация стоит 30 у.е. Использование незарегистрированной версии не ограничено по времени и все функции в ней доступны. Единственная неприятность — рекламный баннер, который, впрочем, ведет себя достаточно спокойно и за пределы главного окна не выплывает.

Рейтинг: **★★★★★**

### E-Type Dialer

Разработчик: Александр Горлов

Размер: 630 Кб

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Русский

Наиболее популярная среди отечественных пользователей звонилка, отчасти из-за того, что некоторые провайдеры бесплатно распространяют ее среди свежесоздающихся клиентов. Интерфейс в стандартном Windows-стиле, весьма удобный. Умеет дозваниваться по нескольким номерам, восстанавливать соединения при разрыве, ведет статистику соединений (к сожалению, без системы подсчета расходов). Умеет запускать необходимые приложения после установки соединения или по расписанию. Для новичков имеется «мастер установки соединения» с подробными комментариями и инструкциями. Также очень хорошо и понятно сделан help. Пароли шифрует по собственному алгоритму, который, правда, отлично распознается большинством отечественных трояков (тут сыграла свою черную роль популярность программы).

Рейтинг: **★★★★★**

### BOB Connect

Разработчик: Bobline  
Размер: 740 Кб  
Лицензия: Shareware  
Язык интерфейса: Английский  
[www.bobline.com](http://www.bobline.com)

Обладает понятным, но не слишком удобным интерфейсом с довольно мутными и нерезкими элементами оформления (хорошо, что не управление), способными повергнуть в панический ужас любого эстета. Дозванивается по нескольким номерам или соединениям, переизобретает при разрыве связи, ведет полную статистику как времени, так и трафика для каждого соединения в отдельности или для всех вместе, правда, расходы посчитать

не умеет. Также не умеет запускать приложения после установки коннекта. Таймер тоже отсутствует... Но не так все плохо, как вы могли бы подумать. У этой утилиты есть одна полезная функция, которой нет у большинства конкурентов: возможность установки минимальной скорости соединения. То есть, если вы хотите, например, закончить работу не раньше чем за 33600, программа будет автоматически переизобретать и заново устанавливать соединения, пока не поймает нужную ско-





рость. К недостаткам можно отнести **ангажированность**, ибо, как показывает практика, большое количество пользователей, особенно начинающих, предпочитают использовать **рубрицированные программы**...

Рейтинг: **☆☆☆☆**

### Flexible Soft Dialer

Разработчик: Flexible Software

Размер: 980 КБ

Лицензия: Shareware

Язык интерфейса: Английский, русский и белорусский

[www.flexible-soft.com](http://www.flexible-soft.com)



Весьма симпатичная и удобная, а главное — **компактная** звонилка. Живет в **трее**, а при желании разворачивается в аккуратненькое, размером в пол-экрана, окошко. Одна из немногих звонилок, поддерживающих использование **соксов** (для их создания даже прилагается отдельная программа, плюс заготовки официальных и пользовательских шлюзов имеются на сайте) и **озвучки**. Нетрудно догадаться, что она умеет дозваниваться по нескольким номерам и восстанавливать соединения после разрыва. Также ведет **логи** по каждому соединению в отдельности и по всем вместе с возможностью подсчета **расходов**. Автоматически запуск приложений, работа по расписанию, использование **скриптов**, отслеживание открытия и закрытия окон, отключение при отсутствии активности, **пинг** сервера и **корректировка системного времени** через Интернет.

Рейтинг: **☆☆☆☆**

### Hi Dialer

Разработчик: K&G Group

Размер: 650 КБ

Лицензия: Shareware

Язык интерфейса: Английский и русский

[www.kgssoft.com](http://www.kgssoft.com)

Внешним видом очень напоминает вышеописанный Flexible Soft Dialer, только вот оконки не поддерживает, зато имеется **озвучка** (для настраиваемых звука при коннекта и дисконнекта). Показывает, сколько времени вы уже находитесь в Сети, скорость соединения и зачетита **системное время**. Дозванивается по нескольким номерам, позволяет добавлять для каждого соединения несколько телефонных, ведет статистику с подсчетом **расходов**

и **логи** для каждого соединения (есть возможность считать отдельно дневное и ночное время), запускает приложения после коннекта и закрывает при разрыве связи, отслеживает открытие и переключение окон, **сверлет системное время** с эталонным сетевым.

Рейтинг: **☆☆☆☆**

### Dialup Prof

Разработчик: Nobody Group

Размер: 1530 КБ

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Русский

[www.chat.ru/~dialupprof](http://www.chat.ru/~dialupprof)

Довольно симпатичная с виду, но не особо функциональная программа... Звонит, дозванивается и перезванивает, поддерживает скрипты, показывает информацию по соединению, ведет статистику и показывает входящий/исходящий трафик. Главным достоинством, пожалуй, можно назвать возможность изменять все настройки TCP/IP контроллера, в том числе и доступные только в **реестре**, так сказать, «не отходя от кассы и не перезагружая». Есть возможность запускать приложения после установки связи, прием для каждого соединения можно составить **отдельный список**. Кроме всего прочего присутствует **озвучка** и отслеживание открытия и закрытия окон.

Рейтинг: **☆☆☆☆**

### V Dialer

Разработчик: Антонид В.В.

Размер: 430 КБ

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Русский

[www.vodm.liga.com](http://www.vodm.liga.com)

Очень интересная программа со множеством нестандартных для звонилок возможностей. Обладает довольно адекватным и удобным интерфейсом, но этот недостаток покрывается **объемом функций**. Ясно дело, умеет дозваниваться по нескольким номерам и перезванивать, вести статистику соединений с подсчетом расходов и использовать **таймер**.

Может перезванивать, пока не соединится на оптимальной скорости. **Шифрует пароли**, затрудняя их случайное изъятие без вашего разрешения, **охраняет системное время** через Интернет, при необходимости **пингует сервер** провайдера. После установки соединения может автоматически проверять до 3-х почтовых POP3 ящиков. Плюс ко всему имеются такие полезные функции, как Whoa

(получения данных о провайдере по IP адресу), IP трассировщик и графический **анализатор** канала связи на предмет качества соединения, загруженности канала и помех в линии.

Рейтинг: **☆☆☆☆**

### AlexF Dialer

Разработчик: AlexF

Размер: 200 КБ

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Английский

<http://members.nbci.com/lamer2000/>

Довольно неказистая с виду и не слишком удобная в обращении, но очень функциональная и надежная звонилка. Единственная в своем роде, так как умеет работать из **командной строки**, хотя имеется и обычный **графический интерфейс**. Дозванивается и перезванивает, что неудивительно. Дозванивается до получения наилучшей скорости соединения, **пингует сервер** провайдера. Ведет подробную статистику, которую можно сохранить в **текстовом файле**. Показывает в виде **графика** в реальном времени качество соединения и входящий/исходящий **трафик**. Есть возможность реплицировать максимальное время, отведенное для установки соединения (такая функция встречалась только в моем любимом Advanced Dialer'e), автоматически обрывать связь при переослаблении отведенного трафика или времени, запускать приложения при установке коннекта и по расписанию, создавать и редактировать учетные записки без участия стандартных средств Windows, да и еще пароли шифровать по собственному алгоритму.

Рейтинг (для простого пользователя): **☆☆☆☆**

Рейтинг (для продвинутого пользователя): **☆☆☆☆**



А теперь попробуем подвести итог. Что же выбрать из всего этого многообразия? Лично я, как было сказано выше, остановил свой выбор на Advanced Dialer'e как на удобной и не перегруженной лишними функциями звонилке, за которую не жалко и заплатить. Но AlexF Dialer является самым надежным из перечисленных и, что немаловажно, абсолютно бесплатен. V Dialer, несмотря на неудобный интерфейс, может быть полезен за счет своих нестандартных функций (та же whoa). Ну а E-Type можно смело порекомендовать начинающим пользователям как самую легкую в освоении звонилку. ■

# Интересное в сети

[www.biovirtual.com](http://www.biovirtual.com)



По этому адресу проживает крайне интересная улитка, в обязательном порядке рекомендуемая к всестороннему изучению. Специально для тех, кому веского лекционного слова мало, попробую описать это чудо: берем самую обычную плоскую фотографию (триптиха, симпатичной соседки, Бритни Спирс, Арнольда Шварценегера, любимого певца, собственное физиономие, наконец) и зажимаем в недра триплера. Наносим ключевые анатомические области (рот/нос/глаза), по желанию сопровождаем коротким звуковым фрагментом и сохраняем. Полученный файл утащимся в виртуализируемый плеер и наслаждаемся чудесной трехмерной картиной практически живой головы. Умилитесь до парасячьего восторга, особенно на первых порах, а если еще и "жестов" показать. При желании можно демонстрировать обделенным друзьям, делая вид, что со знаменитостями балуете, а любители приколов не упустят случая как следует развлечься (все зависит от вашей фантазии/истеричности; некоторые как влюбленные предкают задника часть тела "оживить" до разговаривать научить).

**P.S.** Все упомянутое хозяйство (редактор, "просмотрщик" и куча готовых моделей-примеров) ждет не дожидаясь смелых экспериментаторов на нашем компьютере

[www.the5k.org/list.asp](http://www.the5k.org/list.asp)

Пять килобайт — это много или мало? Можно ли уместить в столь скромный размер программу, картинку или сайт? Прежде чем тыкать меня носом в километровые листочки кода приложений и забрасывать ссылками на

пятимегабайтных flash-мугантов, займите по вышеуказанному адресу. Найдете массу отличных образчиков минимализма, среди которых волюнтарно развлеките даже... парнокопытный "горячий пиксель" (1005 в месяц, между прочим). Глядясь, скоро какой-нибудь умелец очередной Q3-елон в пять килобайт уместит.



[www.xknews.bos.ru](http://www.xknews.bos.ru)

"X-knews" — это огромная коллекция прикольных, полетных и вредно-программ, разлетевшейся и совершенно убийственной скринсейвера (долгие секунды собственный рабочий стол, режешь ножом по окнам "любимой" операционки и т.д.). Пока все это чудо будет зачисляться на ваш компьютер, не забудьте отсмотреть раздел ссылок на не менее убийщеские сайты, а как качать установить — закажите фирменный компакт. Особенно мне понравилась резать бритвой по оному "жвантешего" приложению — своеобразная вендетта багов и глюков отлично успокаивает, разгоняет усталость и злость.



[www.stickdeath.com](http://www.stickdeath.com)

И чего только не вытворяют знающие с "Флешем" люди! К игрушкам и нассавкам распрямим с ритнообразными известными персонажами (политики, деятели культуры, покеманы) мы уже привыкли, но такой свежий

валяк на flash-анимацию надо еще поискать. На страничке портала в большом количестве валяются обычные "мультики" (плюс пара игр), но каково их содержание... убийственная доза отборного черного юмора.



<http://obzor.com.ua/multfilm/>

Спать "мультики", но на этот раз немного другие. Никаких больших надругательств над святынями, никаких издевательств — просто подборка классического "детского" юмора (по сути, обычные мультфильмы). Местами туповато, но много и весьма прикольного (особенно рекомендую просмотреть "XooXoo" — это просто шедевр).

[www.kamok.com](http://www.kamok.com)

Желаете сменить свой дисковый тип на 3D-ускоритель на что-нибудь полуприличное, но в осколки копилки требуемой суммы не обнаруживается? Не знаете, куда девать старое "железо", ненужным хламом раскиданное по квартире? На вашем месте я бы сходил на обозреваемый ресурс, где всегда можно бесплатно починить/разместить объявления о покупке или продаже компьютера, комплектующих, расходных материалов, орташки, средства связи, книг и компакт-дисков (сам с недавних пор на пыльную стопку в углу лично поглядываю). В качестве бонуса тут же публикуются объявления о вакансиях в компьютерных фирмах, списки сервис-центров и проводится жаркие обсуждения всех этих контор.

[www.caricatura.ru](http://www.caricatura.ru)

Умевшие понимать буржуазно-визуальную тарбарашину уже наверняка догадались о содержании данного сайта. Это карикатуры на различные темы (общество, политика, "старые и новые русские", секс, выпивка, спорт...) в мощном сопровождении удобного программного механизма. Сортировать и искать нужные картинки — одно удовольствие (нас интересует какой-то конкретный автор, тема, тема, период времени?), а любоваться на них — удовольствие двойное.

[www.culture.com.au/virtual/](http://www.culture.com.au/virtual/)

Панорамные снимки — это изображение на грани двух и трех измерений, идеально подходящее для нетерпеливого любования красками

природы или шедеврами архитектуры. В *Mud* подобные квесты игровит. Здесь практически то же самое, а подбор пейзажей порадует любого ценителя прекрасного.

## Игровые ссылки

[www.eeggs.com/tree](http://www.eeggs.com/tree)

В каждом разработчике жива потребность



каждому себе выразить (фотоку или модель

какой-нибудь персонажи в секретную комнату повесить, например) или просто записать в недрах разработчиков игрушек что-нибудь прикольное (секретные мини-игры типа арканоида в *Mortal Kombat* видны все). Психологический аспект сего актуального факта (кажется это "показанным объектом", по-английски — *easter eggs*) оставим на совести

психологов, а сами тем временем посетим арканейшую подборку секретов компьютерных и консольных игр. Тут есть и скрытые уровни, и затопленные поселения, и милошные персонажи, и просто шутки, и еще Бог знает что. Иной раз наказания. ТАКОЕ. По составу разместились секреты разнообразнейших программ (одна только *Doom*, *Flight Simulator* и *Spy Hunter* в *Microsoft Excel* чего стоят), а также мультфильмы (на DVD такого добра хоть отбавляй). Не пропустите, столько интересного и необычного вы мало где обнаружите.

<http://pyva.net/play/banners.html>

До чего же надоели эти чертвяки баннеры. Они преследуют несчастных серверовых пахлящих, чем таинственные толпы или навязчивые видения, вынуждая прибегать к специальным "вырезалкам" пахлящих картинок, а то и вообще заклевыванию верхней части экрана (в случаях, когда надоели бессильно). Достать

бы с чердака дедушкин пулемет и полить ураганом огнем гадов, да монитор дорогая. Лучше и дешевле набрать в браузер "правильный" адрес и встать пострелять по баннерам на рогаки. Настоящая отдушина после долгого дня, проведенного на просторах Сети.

[www.ichess.com](http://www.ichess.com)

Богатейший ассортимент онлайн-овых игр рано или поздно может надоесть. Вы еще не успели дойти до друзей рогаками, шинковать их топориком или завить любовно выращенной стойкой тонкой? Иначе так кончатся сложившийся и рас-  
сложения разбитых о клавиатуру пальцев рук.



В этой ситуации можно сыграть партию в шахматы с тем же соперником, воспользовавшись одной из досок Юва. Выбор — острое. Не можете отличить пешку от ферзя — так хотя бы понаблюдайте за интеллектуальными битвами друзей, мучая их простыми и "ценными" советами ("покажишь куда, век свободы не выдать"). В скором времени у сайта сменится дизайн и появятся уже дополнительные доски, так что к моменту вашего визита здесь наступит настоящий слепящий рай.

[www.ok.net.ua/dialog/](http://www.ok.net.ua/dialog/)

Очередная вариация на тему искусственного интеллекта. Долго я думаю, куда ее поместить — в "Интересное..." или "Игровые ссылки", потом решил, что к играм она все же ближе. Беседа с управляющим компьютерным собеседником на любые темы — чем же "Рандеву с Незнакомкой"?

[www.goodcities.com/TimesSquare/Chamber/5406/index.html](http://www.goodcities.com/TimesSquare/Chamber/5406/index.html)

В знатной династии ролевых игр с давних пор существует поджанр, называемый "Rogue-like games" (в честь рационального *Rogue*). Прелесть таких игр заключается в их

уникальной атмосфере и практически реальной модели игрового мира, недостаток — в отсутствии хоть какой-нибудь графики (нет даже страничек писем в пол-экрана, только текстовые значки). Это не *MUD*'ы, просто вместо красивых трехмерных моделей мощных воинов или злых красавиц — очертания мавов здесь в ходу ASCII-символы (псевдографика вроде улыбающихся рожи, сердечек и полусок). Выглядит убого, но зато возможности по реализации впечатляющей вселенной огромны (3D-технологии, как ни крути, будут сложнее в освоении, чем строка текста). По непринято длинному адресу, расположенному чуть выше, вас ожидает фантастическая страница одной из наиболее впечатляющих игр такого рода. *ADOM (Ancient Domains of Mystery)*. Если вас не смутит отсутствие графики, попробуйте окунуться в захватывающее приключение, выплыв из глубин которого в мир реальный сможет не каждый.

[www.aknightstale.com](http://www.aknightstale.com)



Кое-какая только гибридов не встретится в стройных рядах стереометрических игрушек, но *PBM*-файлинг (т.е. по электронной почте), сюда еще и по мотивам известного фильма (кино *"Knight's Tale"* вот-вот выйдет на наши экраны), — это уже чересчур. Регистрируетесь на сайте, получаете в жадные руки рыцаря и готовитесь к жарким сражениям со всеми живущими. Выстроите самотку — получите немало денег (виртуальных, разумеется) и опыта, на первые прикупите мощное оборудование, а за счет второго повысите свои зарекомендованные. Все это протекает в честном 3D и выглядит вполне недурственно. По крайней мере, полагать точно стоит. ■

or@NGE  
orange@igrom.com



## ВИРТУАЛЬНАЯ КОНТРАЦЕПЦИЯ

О принципе действия и основных видах троянов, а также о том, как бороться с ними и с теми, кто их рассыляет, мы уже писали в 10 номере за 2000 год. Данная же статья посвящена в первую очередь профилактической, нежели технической стороне защиты от троянов.

### Кто они

Кто же занимается троянством? В большинстве случаев это очень молодые (13-16) и не очень опытные пользователи. Классикой их называть язык не поворачивается и рука не поднимается. Цели, преследуемые ими, разные. Подавляющее большинство троянщиков страдает от нехватки денег на оплату доступа к Сети и вынуждено замещать пароли у других пользователей. Другая группа — озабоченные на весь мир трудные подростки, которых обижает в школе. Придя домой, они отыскивает на дискетах из кота, стирки или директории Windows Третья группа — люди, пользующиеся троянами редко, но с одной определенной целью, например — достать с компьютера жертвы определенный файл или просто подмигнуть над знакомым. Первые грабят почтовые трояны, а вторые и третьи — Backdoor.

### Троян, откуда ты?

А теперь разберемся, какими же путями попадают трояны к доверчивым хозяевам. Вариант первый, получивший свое распространение в начале 1999 года и довольно популярный по сей день, — сайты. Как правило, они размещены на бесплатных серверах типа [parod.ru](http://parod.ru) или, того хуже, [fortunesky.com](http://fortunesky.com). Сайт может быть посвящен одной-единственной игре, например, чаще всего заезженной как очередной «крюк» Интернета или универсальный безотказный добытчик паролей от чужих «Ассек» 2000 Mk IV (TM). Такой вариант рассчитан на самых неопытных пользователей. В последнее время для лучшей убедительности на таких сайтах выкладываются якобы скриншоты с программы (неумело нарисованные в «Фотопин») Несколько раз мне приходилось сталкиваться со специально написанными троянами, замаскированными под какой-либо по-

пулярную утилиту (то есть под семпленной и даже работающей оболочкой скрывалась инсталляционная начинка).

Второй вариант — сайт, на котором выложено много различного софта, чаще всего псевдохакерские сайты с заголовками «кряков, нюков, флудеров и трюнов». Верх остроты — архив трюнов, в котором лежат не клиентские части, а серверные. Вариант третий — архив вполне безобидных программ типа антивирусов, архиваторов или эмуляторов игр, являющихся на самом деле троянами. Встречаются редки, особенно в последнее время.

Третьим способом распространяются исключительно почтовые трояны, не требующие клиентской части и работающие самостоятельно. Думаю, у вас возник вопрос, как же отличить такой левый сайт от нормального и не скачать, по доверчивости своей, трояна вместо трейнера для Counter-Strike.

Обратите внимание на дизайн сайта. Как правило, сайты, ориентированные на распространение трюнов, сделаны на скорую руку, содержат минимум графики и размещены на бесплатном сервере. Обычно на таких сайтах нет никакой информации

**Классический пример страницы, ориентированной исключительно на распространение трюна.**

### @ifHack

#### ifhack.ru

Данная программа предназначена для халявы инета с целью получения желаемого аккаунта. Для этого надо подключиться к любому интернет провайдеру и запустить вышеупомянутую программу. После запуска программа сама подключится к провайдеру на который вы укажете сами и сделает все сама. Вам останется только немного подождать. Программа же в этот момент просканирует все порты провайдера и найдет незащищенный порт выудит все логи в которых и указаны все его адреса.



а создателем программы и самого сайта. Контактная информация также отсутствует. Если на ресурсе всего одна программа, например, тот же «крюк» Интернета или «Ассек», то будьте твердо уверены — тут трюн. Иначе бы все уже давно сидели в Сети на халяву и пользовались питончиками «Ассками». Обратите внимание на тексты — если автор сайта пытается всеми возможными способами убедить вас скачать что-либо, это подозрительно. Обратите внимание и на орфографию — на серьезной ссылке обычно работают грамотные люди. Если автор сайта рекламирует его на каждой конференции большими буквами и с завидной регулярностью, это должно наводить на определенные мысли... В конце концов, если уж вам не терпится что-то скачать, обратите внимание на размер и тип файла. Если файл .exe и заявлен как самообслуживающийся архив, посмотрите на его значок. Он может быть всего два — либо zip, либо rar (архиватор), позволяющие перевести архив в .exe, или же один из значков будет Install Shield, но и в этом случае не мешает проверить файл антивирусом. Размер трюна чаще всего не превышает 100 КБ, хотя некоторые особо прозрачные троянщики подлаживают в архив лишние файлы для увеличения объема.

Настоящая мистерия своего дела также имеют обыкновенные запаковывать трюны в setup-образную оболочку, которая не вызывает никаких подозрений у жертвы и не просматривается антивирусом. Отсюда следует правило — при установке самодельную программу, не ленитесь вооружиться антивирусом, заглянуть в директорию, где она обосновалась.

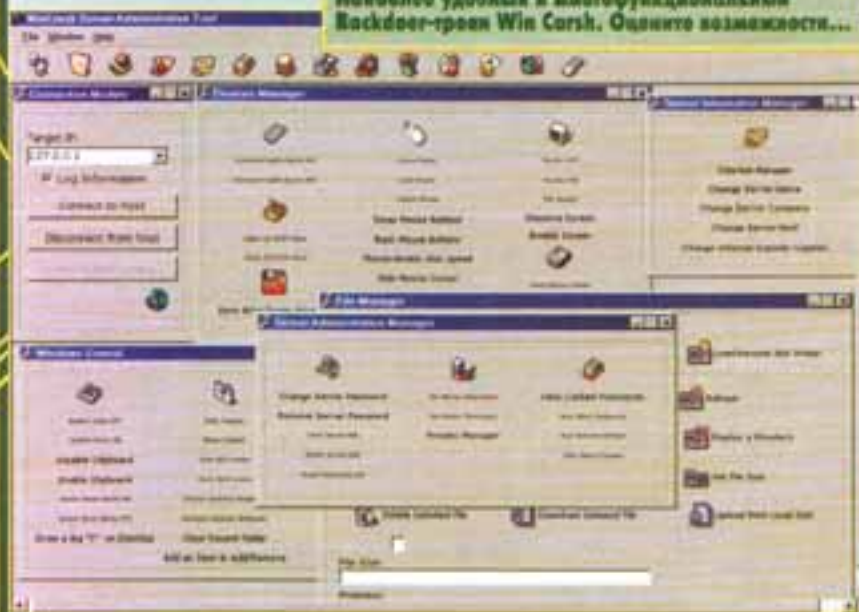
Другой способ, бывший популярным года три назад и практически вышедший сейчас, это рассылка трюнов по е-

mail. В этом случае вам приходит письмо с приложенным exe-файлом и длинным описанием многочисленных достоинств некой мифической программы, коей якобы и является этот файл. Как отличить письмо с трояном от нормального? Здесь все архипросто: обратите внимание на текст письма — здесь все так же, как и в случае с сайтами. Если отправитель пытается заставить вас **запустить файл**, а то и **распаковать** это письмо своим знакомым, будьте уверены, что здесь дело нечисто... Обязательно посмотрите на адрес отправителя — если он скрыт, это тоже может свидетельствовать о «троянской» природе.

Последним способом, получившим свое распространение в 1999-м году и довольно популярным до сих пор, можно назвать **расылку по ICQ**. Здесь хитрость и изобретательность жуликов перешла все границы. Существует довольно мно-



Наиболее удобный и многофункциональный Backdoor-троян Win Carsh. Оцените возможности...



Поставьте галочку в настройках около **hide your IP** — таким образом вы отсечете часть жуликов, не обладающих софтом для определения IP. Пользуйтесь ICQ 2000 — с ней практически ни один из вышеперечисленных фокусов не пройдет. Следите за кодом разговора, особенно за репли-

ками подозрительного собеседника. Обычно никто без вашей просьбы сразу ничего вам послать не будет. Многие троянщики не спускаются до такой грязной работы, как рассылка, а просто сканируют Сеть на предмет уже открытых троянами портов. Таким образом, один и тот же человек может стать жертвой сразу нескольких алумышленников. В обязательном порядке установите **файрволл** и **антивирус**, тогда трояны вам будут не в чем, а главное — помните, все зависит только от вас. Соблюдая перечисленные выше правила и основываясь на личном опыте, вы избежите большинства неприятностей такого рода. Удачного вам серфа под виртуальным солнцем! ■

гочисленная группа людей (часто работающая вместе), специализирующаяся именно на этом роде деятельности, как на самом удобном и прибыльном. Через ICQ очень легко узнать IP жертвы, поэтому в большинстве случаев используются **Backdoor-трояны**.

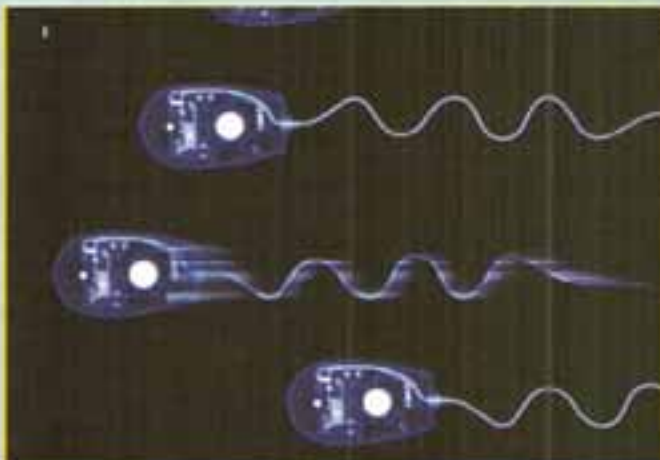
План действий таков: троянщик вступает в доверие к жертве (иногда это занимает довольно много времени). Затем под каким-либо предлогом отправляет ей серверную часть трояна, после чего, если жертва файл запустит, получает контроль над компьютером.

### Конкретика

Возьмем конкретный случай: человек регистрируется на сервере знакомств, оставляет там свой UIN, и вот к нему под видом безобидной девушки является троянщик (а то и девушка-троянщик — такие случаи сейчас не редкость). После непродолжительной беседы человек сам просят прислать фотку, получает файл приемлемого размера с расширением **.jpg** и соответствующим значком и, не задумываясь, жмет **open**. Вот он и попался. На самом деле ему прислали файл с названием **fatka.jpg<много пробелов>.exe** — в окне передачи файла видно только **.jpg**, а **.exe** находилось вне поля видимости жертвы благодаря многочисленным пробелам. Ну а уж заменить значок у **.exe** шника — не проблема. Также существуют специальные программы, позволяющие **соединить два файла** в один, например — ту же фотку и троян. Тогда при открытии этого файла падажется фотка и незаметно сдетиг такое черное дело троян.

### На щите или...

Как защититься, обезопасить свою машину? Вот вам несколько элементарных правил сопротивления супостатам.



# MechCommander 2

## Нужен ли мехам командир?

Рейтинг «Мании» 7,5

Первый MechCommander был очень хорошей тактикой, несмотря на полную линейность и свободу как в торшере, так и в игре, шаг вперед, шаг назад рассматривался как побед и немедленно карался гневом разработчиков. Кроме того, он внес свежую струю во всю серию, давая понять, что BattleTech — это не только MechWarrior, а также заложил некоторые обязательные особенности в будущую игру. Так, например, разработчики стали понимать, что видео с живыми актерами — это модно и очень даже хорошо вписывается во вселенную BattleTech, особенно когда это видео — классический экшен (пример: митра MS и MW4). Новый MechCommander, как можно было бы догадаться, является дальнейшим развитием идеи. Но как у него дела с тактикой?

Что делает среднестатистический механик, получив сложное задание? Правильно — начинает к нему подготавливаться!

### Дела лабораторные

Для начала неплохо бы подготовить меха, который непосредственно пойдет кно дамок. Что для этого нужно? MechLab, конечно! Про извращенное понимание MechLab у разработчиков MS2 вы можете прочитать в обзоре, а сейчас я дам несколько советов на тему «Как лучше собрать меха». Никогда не ставьте HeatSink'ов (охлаждающих) в запас — теперь такой игрок, как перерыв, нет. Пусковой показатель нагрева будет на последней отметке — это будет означать лишь то, что вы уложились в заданный объем вооружения.

Не забывайте снимать Jetr Jet'и: это все равно ничего не даст, кроме уменьшения выделяемого тепла, что не так критично — всегда можно поставить еще пару складчател.

Традиционно бесплатное оружие, типа мини-танков и самых про-

Жанр	Tactical RTS
Издатель	Microsoft
Разработчик	Microsoft
Платформа	Crossnet Hawk's Revenge, MechCommander
Системные требования	PII-450 (Athlon 1GHz), 128(256)Mb, 3D ускоритель
Мультиплеер	Локальная сеть, Интернет
Сколько CD	4 CD

Взрыв реактора. Все, что находилось неподалеку, уже жалеет о том, что находилось неподалеку.



Можно поступить вот так, а можно по горим зейте в тыл и захватить Tower Control.



стых лазеров, лучше снимать и ставить вместо них дополнительные листы брони. Так пользы от задействованных слотов будет больше, да и нагрев снизится.

Не делайте меха по принципу «всего круглого и побольше». Во-первых, если мех вооружен гауссовой, PPC, LRM или другим дальнобойным оружием, то не нужно вешать на него еще какую-нибудь Ultra Heavy Auto Cannon ближнего боя. Дело в том, что AI игры руководит мехом в соответствии с его показателем «дальности действия», который определяется средней дальностью его оружия. Выходит, что если один ваш мех будет разбираться на части врагов «за упор», а другой будет обеспечивать ему огневую поддержку издалека. Во-вторых, ближе к концу игры, когда у ваших мехов уже будет определенная специализация, имеет смысл подогнать робота под конкретного пилота, в соответствии с его стилем.

Есть роботы, на которые можно установить сенсоры. Брать или не брать разведчиков на миссию — личное дело каждого. Те, кто не берет (как я), часто ругают нарваться к лесу на взвод мехов



Вот что значит, когда нет сил на стрельбе из LRM: только залп — и все мимо.

или получить удар в спину. Решайте сами, что вам ближе: побольше свободного места в трюме или относительная безблаторность перешидника.

Всегда обращайтесь на показател брони меча — даже 75-тонник может оказаться довольно хитлым мехом.

### Куплю, продам, отдам даром

Нет, родных мехов даром не отдам, а вот купить или продать — это всегда пожалуйста. Меха добываются несколькими способами. Первый — непосредственно покупка в магазине. Товар там, как всегда, второсортный. Магазины вообще скорее служат для продажи старых мехов (ну, мешаются в списке, не нужны совсем — сами ланчмастера), нежели для покупки новых. Второй способ добычи — подбор после выполнения миссии. По сути, та же покупка в магазине, только выбор состоит из тех мехов, что не были окончательно уничтожены в ходе выполнения задания. Третий способ — восстановление вражеского меча во время миссии с помощью вертелета. Этот способ приемлем тем, что любой робот, вне зависимости от его крутости, будет получен всего за 10.000 цибеллов. Минус — его нужно сохранить до конца миссии, что не всегда просто: мех восстанавливается всего лишь до состояния, при котором он может без посторонней помощи (ремонтной машины) ковылять своими двоичками. Зато так можно делать деньги — восстанавливаем «Атласа» за 10 тыс., а продаем за 100. была бы необходимость.

### Ты из пилса стрелять-то умеешь?

Сингли пилотов — отдельный разговор. Каждый пилот может получить только четыре скилла. Также существуют четыре группы скиллов, различающихся по уровню крутости: Regular, Veteran, Elite, Ace. С каждым новым званием нужно выбрать один из скиллов, и не обязательно последнего уровня — можете копать первого. Перед вами наверхника встанет извечный вопрос: что выбрать? Дам несколько советов.

Первое, что нужно сделать при выборе, это задуматься, кем вы хотите видеть будущего пилота. Какой робот вы хотели, что бы он водил? Какое оружие будет на этом роботе? Ответив на эти вопросы, можно выбирать скиллы. Приступим.

Совершенно ясно, что на легких и средних мехах вы проведете меньшую часть игры, так что скиллы «специалист по вождению легких мехов» и «специалист по вождению средних мехов» можно сразу отсеять. Также совершенно ясно, что из простых лазеров и средних автопушек вы будете стрелять крайне редко, и то только в начале игры. Это совсем не нужные скиллы. Реально полезные из младших скиллов: способность к стрельбе различными видами ракет и снаряд выжидания даже в тех условиях, где нормальный пилот давно бы загнулся (Toughness). Если вы фанат разведки, то обязательно держите одного специалиста по сенсорам. На более старших уровнях скиллов уже не так много бесполезного — сами решайте, что вам нужно для конкретного пилота.

### Земля обетованная

Закончив приготовления, высаживаемся. Так куда идти — вроде бы знаем. Как идти — видим. Ну, пошли. А вот неожиданность — башня, тут вряд ли можно пройти спокойно. Есть два варианта: «Вперед, за Радунью!» и «Що будет заделом». Первый означает ринуться на башню и снести ее, а второй — прокрасться незаметно, в прикорме с криками «Кли!» залезть прямо во двор Tower Control и завести оную. В первом случае большинство надписей мехов получат изречения на своем блестящем корпусе; во втором — только один, а башня будет помогать отстреливать вражин. Второй, конечно, лучше, но этих самых ТС на каждой карте стало так много, что они заняты со временем сильно недодают. И запомните: всегда есть какой-нибудь обходной путь к ТС или генератору (завра оно — к башне обесточены). Бывает миссия, где можно пробраться во вражеский тыл и завести контроль за башнями только с помощью мехов с прыжковыми двигателями. Часто попадаются также Resource Buildings, до которых тоже можно добраться только по воздуху.

Бой с мехами особого описания не заслуживает — он стал тупым делом. Главное — побстрее вывести из строя самых опасных мехов. Не самых больших, а самых опасных. Я понимаю, что часто эти две вещи совпадают, но есть меха, что называется, козлы, да удалые. Например, катя бы Салорий (в MC2 наконец-то ставшая именно мехом огневой поддержки), которая, не вступая непосредственно в бой, полмает урановым огнем из LRM, тусуясь где-то вдальке. Пока вы будете ковылять, она разберет всю броню ваших роботов, так что именно она должна прибыть первой.

В боях против наземной техники особо мудрствовать тоже не нужно, единственно — в боях с некоторыми машинами желательно держать большую дистанцию (отступать, когда надо), так как некоторые из них могут очень больно укусить. Особенно выделю извечное касается танков Лептон, которые встречаются всего на паре миссий (в том числе и на последней) и представляют собой огромнейшую угрозу мехам — естественно, если они находятся в зоне поражения оной, но ведь это будет не так, правда? Еще совет: вырубайте из боя SRM/LRM Cannon's первыми, ибо они очень хитые и отойдут в мир иной быстро, тогда как их присутствие в бою может сильно подпортить вам шеюру.

Продав миссию, лучше всего выпилить все задания, включая побочные. Во-первых, это может дать дополнительные вооружения (ракеты фабрики), а во-вторых, любой бой — жила для пилотов.

В миссиях, где нужно обороняться, обязательно завалите ВСЕ Resource Buildings — это сильно вам поможет, ибо парочка вооруженных под ноги вражеским мехам артиллерий может быстро решить исход битвы в вашу пользу (правда, враг не тупой и первым делом стреляет по ним).

Остатное вы сможете прочесть в разделе о руководстве, которое будет по комплекте «Манна» этого либо следующего (уже точно не известно) номера. ■

А вот что значит, когда есть сил на стрельбе из PPC: скоро мой Вултурин не будет.



# Военный КОНСТРУКТОР

## Operation Flashpoint: 1985 Cold War Crisis

С этого номера мы открываем целый цикл статей, посвященный замечательной игре — Operation Flashpoint, а точнее — созданию миссий для нее. Создание миссий для игры, пришедшей к нам неожиданно и завоевавшей сердца многих геймеров еще во времена недавнего детства. Действительно, фураж, который прозвали OFP во всем мире, поражает воображение. Сейчас людей привлекает не название своих миссий, а в расхождении только денег игры, в которой и редакторы-то не было. Любая к игре объединила много. Одна собственноручно написала редактор, другие разобрали деньги практически по косточкам... И все это, заметьте, за считанные недели! О том, что произошло после выхода игры, вообще писать не хочется. Подобного не было даже со StarCraft'ом.

### Бежит дорога...

Итак, почему, собственно, бежит? Причины тому несколько. Во-первых, игра этого, несомненно, заслуживает. Во-вторых, непосредственно сам редактор, при всей своей официальности, не дает возможности создать достойную миссию без присутствия какой-либо дополнительной информации (если непонятно, о чем я, поймете позже). А ведь его еще нужно описать... это занимает не такой уж и маленький объем. В-третьих, игра на российском рынке официально еще не вышла (к слову, вышла она только в Европе, так что американцы и даже с ними тоже делу сосут; коробочки, впрочем, в Москву завозили), и имеет смысл расширить описание, дабы к тому времени, когда игра появится на прилавках, вы уже обладали некоторым багажом и присоединились к игровому сообществу, что называется, «на ходу». Сегодня мы предоставим вам описание интерфейса редактора и попробуем создать простейшую миссию. В следующем номере мы сделаем акцент на описании основных команд, без которых создание хорошей миссии невозможно. Дальнейшие выпуски мы посветим созданию миссии вне редактора (добавление звуков, музыки, написание брифингов и т.д.), описанию манипуляций с анимацией персонажей, созданию собственных скриптов и прочим «справданным» моментам. А под конец вас ждет описание недокументированных возможностей редактора и прочие «китости», которые помогут вам выделиться вашу миссию на фоне остальных — то, чего так не хватало разработчикам, но то, чего так хочется вам. Одновременно с руководством будет выдана FAQ, который будет отвечать на обычные для всех новичков вопросы, а также на те, что будут присланы по адресу [aill@dubna.ru](mailto:aill@dubna.ru). Возможно, будет и конкурс, но это будет зависеть от вашей активности. Приступаем!

Редактор	Operation Flashpoint: 1985 Cold War Crisis
Где взять	встроена в игру
Возможности	40% игроков
Сложность освоения	зависит от опыта игрока. От очень легкой до контролируемой сложности

### Два пути

Есть два пути освоения искусства создания миссий для Flashpoint'a. Первый — попросту, то бишь сразу начать делать крутую, как злая не-сказка после пробежки по 3D-градусной жарке, миссию. Второй — освоить разные моменты отдельно и потом уже начать применять свои знания. Сразу скажу, что в погоне по первому пути, и особенно удовольствия мне это не доставило. Хоть я и не жалуюсь о своем выборе, но многие моменты пришлось переделывать не один раз, что выводило на себя. Вам советую пойти по второму пути, и свое описание буду строить именно на нем.

### Дела картежные

Интерфейс редактора весьма необычен для игр данного типа. Дело в том, что выстроен он в 2D. Именно так: 2D редактор для 3D игры. Не стоит пугаться, ибо, как оказалось, это очень даже удобно и, что также важно, не перегружает систему — все делается быстро и без тормозов. Приступим к разбору.

После окончания заветной миссии в меню (Mission Editor) перед нами предстает на выбор четыре территории (острова *Everon*, *Malden*, *Kolguev*, *Desert Island*), из одной из которых и разразится наша битва. После выбора территории перед нашим взором предстанет сам редактор.

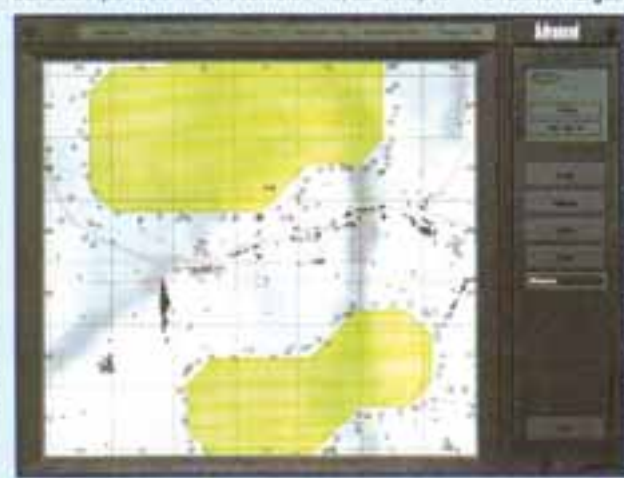
Его можно разделить на три основные части: сверху расположилось меню выбора разделов редактора, справа — главное меню, ну а основную область экрана занимает, естественно, сама карта

Прежде чем приступить к какому-либо телодвижению (например, к изучению редактора или созданию собственной миссии), нужно обратить взор на большие тонкие буквы E, a, z и u, изображенные в верхнем правом углу экрана. Обратите! Теперь щелкните по надписи левой кнопкой мыши. Открывательные буквы изменятся на более приятные, составляющие *Advanced*. Все, зат так и работаем. Почему именно так? Сейчас объясню: редактор и так ушербен, а в режиме *Easy* в нем вообще сделать ничего нельзя, разве что кнопку *Exit* нажать.

Для начала давайте познакомимся с главным меню, ибо говорить о нем не так уж и долго. Чуть ниже приятной надписи *Advanced* находится меню с установками для территории (*Intel*). Пункты в разделе *Briefing (Name + Description)* отвечают за отображение вашего труда в общем списке *Single Player* миссий. Далее идут установки даты, времени и условий погоды. Установленное время влияет на время суток миссии (простите за каламбур). В меню погоды есть два пункта — *Weather* и *Forecast*. В первом мы устанавливаем текущую погоду, а во втором — ту, на которую она должна постепенно смениться. Раздел *Resistance friendly* по описанию отношения *Cooperation* к враждующим сторонам, а точнее — к кому она дружелюбна: *Nobody* (ни к кому), *West* (к НАТО), *East* (к СССР), *Everybody* (ко всем).

Далее в меню идут кнопки *Save/Load*, назначение которых, надеюсь, объяснять не надо, а также *Merge*, *Clear*, *Preview* и *Continue*. *Merge* позволяет перенести данные из той миссии, которую вы делаете, в другую (правда, разработчики не дают гарантии на безопасность всего процесса). *Clear* — смыкает в утиль все с карты по перемену нахождения. *Preview*... без комментариев. Только учтите, что данная кнопка появляется лишь при условии присутствия игрока на карте. *Continue* — продолжить с того места, где вы прервали игру (появляется после того, как вы нажали *Preview*, а потом снова вышли в редактор).

Последнее, что есть в основном меню, — переключи-







**Жалко, год нельзя указать, а те милые дела — начать грандиозное сражение в день своего рождения.**

тель режимов редактирования: **Mission**, **Intro**, **Outro Win**, **Outro Lose** (миссия, заставка перед миссией, заставка в случае победы и заставка в случае проигрыша). Разобравшись с главным меню, перейдем к основному — к разбору разделов редактора.

## Дела чертежные

Всего разделов в редакторе шесть. По сути, каждый из них представляет собой инструмент по нанесению чего-нибудь на карту. Первый раздел — **Units (F1)**, с него и начнем.

## Units

Щелчком по **Units** или жимом F1 (кому как больше нравится), затем двойной щелчок в любом месте на карте. Появится меню **Insert unit** с настройками наносимого юнита.

Давайте разберем это меню подробно.

**Side** — принадлежность юнита: **West** (НАТО), **East** (СССР), **Resistance** (Сопротивление), **Smilian** (Гражданин), **Game Logic** (логика игры, непонятна для остальных — никто не знает, что это такое и где используется) и **Empty** (Пустой).

**Class** — тип юнита: **Men** (обычные солдаты), **Car** (транспорт, не попадающий под следующую гил), **Armored** (бронетехника), **Air** (авиация), **Support** (машины поддержки), **Objects** (различные объекты: палатка, вертолетные площадки, костры и т.п.), **Auto** (машина с оружием), **Sounds** (вместо юнита будет источник звука), **Mines** (юнит — мина или минное поле).

**Control** — кем управляется юнит. Возможные варианты: **Player** — юнит управляется игроком, сразу же обозначается и сторона, за которую играет человек (применяется только в одиночных миссиях); **Playable** — юнит доступен для управления (для мультиплеера), в одиночных миссиях управляется компьютером (в таком в сетевых, если недостает игрока); **Non-playable** — юнит управляется только компьютером; **Player as pilot** — игрок-пилот (только для юнитов класса **Air**); **Player as driver** — игрок-водитель (только для юнитов класса **Armored**, **Car** и **Support**);

**Player as gunner** — игрок-стрелок (только для юнитов класса **Air**, **Armored** и юнита **Jeep with Machinegun**); **Player as commander** — игрок-командир (только для юнитов класса **Armored**); **Player as commander, gunner, driver/commander, driver/commander, gunner/pilot, gunner** и т.д. — различные комбинации вышесказанных вариантов.

**Info Age** — никто точно не знает, что это, но как вариант — время присутствия юнита на карте. Лучше оставить **Unknown**.

**Vehicle Lock** — статус доступа к какой-либо машине: **Unlock** (доступ открыт), **Locked** (доступ закрыт) и **Default** (по умолчанию — машина доступна влиянию команды).

**Rank** — ранг юнита. Влияет на то, будет ли данный юнит командовать другими в его группе или наоборот. Вся прелесть: если ранг хотя бы на одну ступень выше остальных, то он ими командует. Количество подчиненных, в зависимости от ранга: **Private** — 0, **Sergeant** — 1 юнит, **Sergeant** — 2 юнита, **Lieutenant** — 5 юнитов, **Captain** — 7 юнитов, **Major** — 9 юнитов, **Colonel** — 11 юнитов.

**Unit** — выбор конкретного юнита из класса. Например, **Medic (unit)** из **Men (class)**.

**Special** — специальные условия для юнита: **In cargo** — юнит сидит в транспорте; **Flying** — юнит в воздухе (только для юнитов класса **Air**); **In formation** — юнит в формации.

**Name** — имя юнита, не обязательно для обозначения. Используется для обозначения юнита в скриптах и триггерах.

**Skill** — уровень ослепленности. Позволяет вам отрегулировать соотношение своих и вражеских слеп.

**Initialization** — строка инициализации юнита. Здесь прописываются различные команды для юнита. В следующих номерах мы обязательно подробно остановимся на этом.



**Данный скрин иллюстрирует настройки юнита: игрок сидит в кресле пилота Ми-24, а в строке инициализации стоит команда на переход в режим боя. Теперь, когда солдат вылезет из вертолета, сразу перейдет в режим боя (будет держать оружие в руках).**

## Горячие клавиши

- F1 — раздел Unit
- F2 — раздел Group
- F3 — раздел Trigger
- F4 — раздел Waypoint
- F5 — раздел Synchronize
- F6 — раздел Marker

Курсоры **Up/Left/Down/Right** — перемещение по кнопкам.

**Keypad Enter** — нажать на выделенную кнопку.

**Keypad 8** — скроллинг карты вверх.

**Keypad 2** — скроллинг карты вниз.

**Keypad 4** — скроллинг карты влево.

**Keypad 6** — скроллинг карты вправо.

**Keypad +** — увеличить.

**Keypad -** — уменьшить.

**Keypad \*** — стандартный вид на карту.

**Ctrl+C/Ctrl+V** — скопировать/вставить нужный объект.

**Del** — удалить ненужный элемент (курсор должен стоять на нем).

**Health/Armor/Fuel/Ammunition** — уровень целостности/здоровья/брони/горючего/боеприпасов для юнита.

**Azimuth** — угол поворота объекта. Кстати, не очень удобно каждый раз лазить в параметры юнита, чтобы изменить его угол поворота (например, если надо выровнять юнит параллельно дороге). Что делать? Вот очень удобное решение, случайно открытое мной (камень в огороде разработчиков за то, что ничего об этом нигде не написали, хотя что это ж... они вообще ничего не написали, кроме детского руководства к редактору): выделите юнит и зажмите **Shift** — теперь можете свободно вращать, подбирая нужный угол, что называется, «на ощупь».

**Probability of Presence** — вероятность присутствия юнита. Следует использовать в том случае, если вы хотите внести некий элемент неожиданности в свою миссию. Ведь всегда интереснее переигрывать ту миссию, которая не написана по одному и тому же сценарию. Не забудьте поставить для игрока значение 100%.

**Condition of Presence** — условие присутствия. По идее, данная строка должна работать как **Condition** у waypoints (см. ниже), но реально сделать так, чтобы юнит появился при включении определенного триггера, не удается. Пока еще никто эту задачку не решил. Если у вас вдруг возникнут идеи, пишите — проверим и опубликуем (в случае верности ваших догадок, естественно).

**Placement Radius** — радиус размещения. Область, в которой может появиться юнит.

Ну вот, с юнитом вроде все. Хотя заветная строка **Initialization** еще займет о себе, поверьте. Переходим к следующему разделу — **Groups (F2)**.

## Groups

Несколько юнитов, поставленных недалеко друг от друга, объединяются в одну группу. Для управления этими солдатами группами и нужен

этот раздел. Чтобы переименовать юнит из одной группы в другую, просто нажмите **F2** (или соответствующую кнопку), затем наведите курсор на юнит и, зажав левую кнопку мыши, протяните курсор к нужному юниту. После объединения не будет связывать фиолетовая линия. Для того чтобы сделать какой-либо юнит независимым от всех групп, просто протяните эту линию на какое-нибудь пустое место на карте. Группа — это всегда не больше 12 человек (при условии, что главный в ней Colonel).



Добавим-ка еще четверку T-80!

Раздел Groups позволяет также наносить заранее заданные группы.

- NATO  
**M1 Abrams Platoon:** 4 танка M1A1 «Abrams», M60A2 Platoon: 4 танка M60A2.  
**Infantry Squad:** Officer, 2 Soldier, 2 Machine Gunner, 2 Grenadier, LAW Soldier.  
**Mechanized Infantry Squad:** Officer, 2 Soldier, Machine Gunner, 2 Grenadier, LAW Soldier, M113.  
 СССР  
**T80 Platoon:** 4 танка T-80.  
**T72 Platoon:** 4 танка T-72.  
**Infantry Squad:** Officer, 3 Soldier, 2 Machine Gunner, Grenadier, RPG Soldier.  
**Mechanized Infantry Squad:** Officer, 3 Soldiers, Machine Gunner, Grenadier, RPG Soldier, BMP.  
 С группами разобрались.

## Triggers

При нажатии волшебной кнопки **F3** мы переключаемся в режим триггера. Пред нами предстает окошко с названием **Insert trigger**.

**Trigger Area** — зона действия триггера. Параметры следующие: **Axis a** (значение по горизонтали), **Axis b** (значение по вертикали), **Angle** (угол — никто так и не нашёл данному параметру сколько-нибудь разумного объяснения или применения), **Shape** (форма зоны действия — квадрат или круг). Выделяют два типа триггера: **Local Trigger** (действует в определенной зоне) и **Global Trigger** (действует на всей карте). Чтобы создать локальный триггер, просто введите нужные размеры **Axis a** и **Axis b**, а для того, чтобы создать глобальный, поставьте их значения на 0.

**Activation** — кем активизируется триггер. **None** — не активизируется юнитом (значит, активизируется чем-то другим — см. дальше), **East** — активизируется СССР, **West** — НАТО, **Resistance** — Сопротивление, **Civilian** — гражданские, **Game Logic** — охотя логика, которая

никому не понятна; **Anybody** — активизируется любым юнитом; **Radio Alpha/Brown...** — активизируется при отправке радиосигнала к определенной группе. Радиосигналы группам отправляются из соответствующего меню (**Backspace**), 0).

Далее нужно установить частоту активизации триггера: **Once** (срабатывает только один раз) и **Repeatedly** (срабатывает каждый раз).



Как только триггер сработает, по радио передадут сообщение.

## Дополнительные условия активизации триггера

После установки частоты следует обозначить стандартные дополнительные условия активизации.

**Present** — триггер активизируется, если в зоне его действия находится какой-либо юнит.

**Not present** — триггер активизируется, если юнит покидает зону его действия.

**Detected by West** — триггер активизируется, если юнит будет замечен НАТО.

**Detected by East** — то же самое для СССР.

**Detected by Resistance** — то же самое для Повстанцев.

**Detected by Civilian** — то же самое для мирных жителей.

Теперь — о времени.

**Countdown** — отсчет времени, по завершении которого триггер заработает. Есть три параметра: **Min** (минимальное значение), **Mid** (среднее значение) и **Max** (максимальное значение).

**Timeout** — отсчет времени, по завершении которого триггер перестанет действовать. Также имеет параметры **Min**, **Mid** и **Max**.

Идем дальше. **Type** — тип триггера.

**None** — без типа.

**Guarded by East** — под контролем СССР (никто не знает, как это действует).

**Guarded by West** — под контролем НАТО (никто не знает, как это действует).

**Guarded by Resistance** — под контролем Сопротивления (никто не знает, как это действует).

**Switch** — переключатель, то есть обычный триггер.

**End #1-6** — различные варианты услышного завершения миссии.

**Loose** — неудачное завершение миссии.

## Текст

**Text** — тот текст, который будет высвечиваться при наведении на триггер, то есть простое пояснение.

**Name** — как имя юнита используется для адресации к триггеру в шифротексте или где-нибудь еще.

## Условия активизации

Теперь настало время раздела условий активизации и действий триггера.

**Condition** — условие, которое приводит в действие триггер. По умолчанию стоит значение **this**, это означает, что используется значение пункта **Activation**. Позже мы подробнее разберем, какие условия могут встречаться.

**On Activation** — командная строка, которая срабатывает в случае активизации триггера. Например, активизация какой-либо переменной **var1=true**. Далее эту переменную можно использовать в условиях (**condition**) других триггеров и вейпонтах. Например, если один триггер активизирует переменную (**var1=true**), а у другого стоит в поле **condition** **var1=1**, то после активизации первого активизируется и второй.

**On Deactivation** — то же самое, только при отключении триггера.

**Effects** — вызывает закладку **Edit Effects**, где выбираются эффекты для триггера.

Рассмотрим эту закладку подробно.

**Activation** — аналогично **condition** у самого триггера. Используется, когда нужно, чтобы даже при включении триггера эффекты были не действительны, пока не выполнится определенное условие.

**Camera** — эффект камеры. Камера нацеливается на тот юнит, который активизировал триггер, или на позицию самого триггера (если его активизировал не юнит, а какое-нибудь условие). У камеры два параметра — это **Effect** (тип эффекта) и **Position** (расположение).

## Перечень эффектов

**None** — всегда стоит по умолчанию, никаких эффектов. **Terminate** — погасить все эффекты. **Internal** — вид от первого лица/внутри танка. **Zoom In** — увеличение камеры в ту область, где стоит триггер; **Zoom In Slow** — то же самое, только медленно; **Around** — воздвигни камеру вокруг области триггера; **Around Slow** — то же самое, только медленно; **Zoom & Around/Around & Zoom Slow** — сочетание предыдущих эффектов; **Zoom In 5** — быстрое приближение; **Fixed** — фиксированное положение камеры; **Fixed (Zoom)** — фиксированное увеличение; **External** — вид от третьего лица.

## Перечень позиций

**Top** — сверху; **Left** — слева; **Right** — справа; **Front** — спереди; **Back** — сзади.

**Left Front** — слева и спереди; **Right Front** — справа и спереди; **Left Back** — слева и сзади;

**Right Back** — справа и назад; **Left Top** — слева и сверху; **Right Top** — справа и сверху; **Front Top** — сверху и спереди; **Back Top** — сверху и сзади; **Bottom** — снизу.



Поставка эффектов, не забудь...



...посмотреть, как это выглядит в игре.

## Триггерные звуки

**Sounds** — выбор звуков для зоны действия триггера:

**Anonymous** — звуки голоса;  
**Environment** — звуки окружающей среды;  
**Voice** — мелодичный раздел, т.е. повторяет **Anonymous**. Или наоборот: **Anonymous** — мелодичный раздел;

**Trigger** — дополнительные звуки (лай собаки, пение птиц, выстрелы и т.д.).

Можно сделать глобальный триггер, и тогда выбранные звуки будут звучать везде.

## Музыка

**Music** — музыка, которая проиграет во время включения триггера.

Как добавить собственные звуки и музыку, мы расскажем вам в следующем номере.

## Надписи

Со звуками разобрались, теперь рассмотрим нанесенные надписи (**Titles**). **Type** — тип надписи.

**Object** — объекты на экране. Принимает три значения: **Sphere** (сфера), **Bohemia Interactive** (нога разработчика) и **TV Set** (эффект телевизора).

**Resource** — набор ресурсов, используемых в игре (надписей и т.д.).

**Text** — выводит на экран текст. Для того чтобы перейти с одной строки на другую, при написании текста добавьте  $\backslash n$  в том месте, где нужна сменить строку.

**Effects** — как недавно будет выводиться на экран; **Plain** — в центре экрана.

**Bottom** — внизу экрана. Не действует на объекты.

**Black** — затухание экрана, текст в центре. Используйте для окончания миссии, ибо назад экран не возвращается.

**Black Faded** — то же самое, что и предыдущее, но через некоторое время экран вернется в нормальное положение.

**Black Out** — аналогично **Black**.

**Black In** — постепенный выход из затухания.

**White Out** — аналогично **Black Out**, только белого цвета.

**White In** — аналогично **Black In**, только белого цвета.

С эффектами все, далее переходим к новому разделу.

## Waypoints

Вейпоинты — один из самых часто используемых разделов. После того как вы создадите нормальную карту, она, как правило, все будет кишеть ими. Да и вообще, если посторонний человек взглянет на законченную карту, то она покажется ему бредом сумасшедшего.

Вейпоинты служат для навигации юнгов, подконтрольных компьютеру, по карте. По сути, они создают одиночные миссии. Вейпоинт в **OFF** — не просто какая-нибудь точка, как в прочих RTS/FPS, это своеобразный набор последовательных триггеров. Приступим к разбору.

Выделите юнга (если группа, то достаточно только командира) и щелкните два раза в нужном месте, появится окно **Insert Waypoint**.

## Типы вейпоинтов

**Type** — тип вейпоинта, определяет стандартные действия, выполняемые дошедшими до него юнгами.

**Move** — двигаться к вейпоинту.

**Destroy** — уничтожить конкретного юнга для этого щелкните два раза прямо по цели, чтобы проверить правильность исполняемых действий, попробуйте перетащить вейпоинт с юнгом, если не получается, значит, цель зафиксирована] либо все в радиусе вейпоинта.

**Get In** — заехать внутрь транспорта.

**Seek and Destroy** — найти и уничтожить врага в определенном районе (задajte радиус), а также на пути к вейпоинту. Удобно использовать для вертолетов.

**Join** — присоединиться к другому юнгу/группе юнгов.

**Join and Lead** — присоединиться к другому юнгу/группе юнгов и взять командование на себя.

**Get Out** — всем пассажирам вылезти из транспорта.

**Cycle** — посланный тип вейпоинта. По достижении данного вейпоинта юнг автоматически переходит к ближайшему из своих вейпоинтов. Как думаете, где это чаще всего используется? Правильно, при создании патруля.

**Load** — команда к погружению в транспорт тем юнгом, которые назначены на него (это либо юнги, привязанные к веревочкой к нему, либо назначенные с помощью команды **assign** — в следующем номере мы подробно разберем подобные вещи).

**Unload** — аналогично **Load**, только команда на выгрузку. Привязка к транспорту аннулируется.

**Transport Unload** — высадить из транспорта юнгов, обозначенные как **assign**, то есть все, кроме управляющих техникой.

**Hold** — удерживать позицию.

**Sentry** — просматривать местность.

**Guard** — охранять.

**Talk** — болтовня, продвинутое редактирование — голос.

**Scripted** — скрипт, продвинутое редактирование — голос.

**Support** — поддерживать сражающихся.

**Waypoint Order** — список вейпоинтов, который можно изменять по своему усмотрению. Полезно, когда хотите добавить новый вейпоинт не в окончание, а в какую-нибудь часть уже существующей цепи.

**Description** — описание вейпоинта. В следующем номере мы расскажем об это подробнее.



## Поведение войск

С расстановкой разобрались, теперь будем играть в вейпоинт различные значения. Первое касается поведения войск.

## Поведение в бою

**Combat Mode** — поведение в бою.

**No Change** — ничего не менять, т.е. оставить так, как было на предыдущем вейпоинте либо в строке инициализации.

## «Lusty Pooh закрыт»

Вместе с радостной вестью о выходе игры пришла и плохая новость. Codemasters, издатели игры, своим решением прикрыли святая святых всего OFF-сообщества, сайт Operation Flashpoint Editing Center (<http://lustypooh.mprod.com/>), более известный как LustyPooh (по нему создатели). Это был полезнейший ресурс в Flashpoint, более того, с этого сайта начинал осваивать искусство создания миссий для OFF каждый в этом мире, включая вашего покорного слугу. Lusty начал раскладывать игру по косточкам еще во время долго-версии и немало в этом преуспевал. Фактически никакой новой информации с 9 июля (дата закрытия сайта) по редактированию Flashpoint не появилось. Почему сайт закрылся? Все банально.



Codemasters выбрали сайт, посвященный редактированию OFF, для спонсорской поддержки и предложили Lusty свою помощь. Lusty было уже согласен, но через пару дней по совету Codemasters было решено поддержать другой сайт — сайт группы Seventh, который велится дружными разработчиками (в игре есть саундтрек этой группы), но на сайте которого нет ничего реально полезного для создания миссий (разве только описание редактора). Свои решения они мотивировали тем, что у Seventh лучше новости (с этим не поспоришь, ведь они из первых рук) и дизайн дружественнее для пользователя, как и весь сайт. После подобного шага Lusty решил закрыть свой ресурс... Сегодня вам обещают миллионы, а завтра вы узнаете, что ничегошеньки не получите. Человека можно понять. Дизайн у Lusty был и впрямь красивый, но как раз в этот момент он должен был обновиться (можете посмотреть <http://home.earthlink.net/~alexzinder/>). Но информация была неизменна. Народ начал было организовывать петиции для восстановления сайта, но это не помогло.

**Never Fire** — не стрелять.

**Hold Fire** — не стрелять до тех пор, пока противник не войдет в зону уверенного поражения, а командир подразделения не укажет определенную цель.

**Hold Fire, Engage at Will** — не стрелять до тех пор, пока противник не войдет в зону уверенного поражения, огонь по собственному усмотрению.

**Open Fire** — стрелять по целим, указанным командиром целим.

**Open Fire, Engage at Will** — стрельба по собственному усмотрению.

### Скорость движения

**Speed** — скорость движения к назначенной точке.

**No Change** — аналогично Combat.

**Limited** — малая скорость.

**Normal** — обычная скорость.

**Full** — максимальная скорость.

### Построения

**Formation** — формация, то бишь построение.

**No Change** — аналогично Combat.

**Column** — колонной по два человека.

**Staggered Col.** — колонна рассылью (солдаты двигаются на удалении друг от друга).

**Wedge** — буквой V, командир подразделения — на кончике буквы.

**Echelon L** — слева от командира.

**Echelon R** — справа от командира.

**Vee** — буквой V наоборот (звонком), командир в вершине угла.

**Line** — линией, командир по центру.

### Поведение

**Behavior** — модель поведения.

**No Change** — аналогично Combat.

**Careless** — «лофину на всех. Просто взял и пошел.

**Safe** — солдаты думают о полной уверенности и безопасности своего занятия, убирают оружие за спину.

**Aware** — остерегаться.

**Combat** — бой. Юниты передвигаются с оружием в руках и готовы в любую секунду ринуться в бой.

**Stealth** — скрытное передвижение. Юниты будут передвигаться максимально осторожно и ложиться на землю.

### Дополнительные функции waypoints

**Show Waypoint** — показывать ли waypoint во время миссии?

**Never Show** — не показывать.

**Show in Codet Mode** — показывать на легком уровне сложности (Codet).

**Always Show** — всегда показывать.

**Script** — запустить указанный скрипт (подробно в следующих номерах).

Все, с ранними параметрами waypoints закончилось. Остальное (Placement Radius, Timeout, Condition, On activation) вы можете посмотреть в предыдущих разделах.

### Synchronize

**Синхронизация** служит для того, чтобы сопоставить действие различных элементов редактора. Например, можно синхронизировать waypoint и триггер, тогда триггер сработает сразу после срабатывания waypointа. Или, например, нужно сделать так, чтобы два отряда атаковали одновременно, тогда создаем два waypointа и синхронизируем их. Пока один из отрядов не дойдет до нужной позиции, другой не пойдет к следующему waypointу. Как же делается синхронизация? Жмем F5 или соответствующий пункт редактора и протягиваем линию от одного объекта к другому, после этого их можно связывать сняв линии.

### Marker

Данный раздел предназначен для нанесения специальных пометок на карту. Разбирать его подробно мы пока не будем, ибо наше повествование о редакторе и так разрослось до невероятных размеров. Про этот раздел обложусь подробно рассказать при описании создания брифингов (зачем пометки, если нет брифинга, где они и отображаются?).

### Фиксажу мне, фиксажу!

Теперь, после того как описательная часть закончена, неплохо бы закрепить в голове весь этот бред. Так сказать, зафиксировать. Сделаем простенькую миссию, где поставимся использовать все основные инструменты.

Карту предлагаю выбрать **Desert Island**, так как на ней практически ничего нет — равная

земля. Для начала создадим игрока, пилота вертолета: **Side: East; Class: Men; Control: Player; Unit: Pilot.**

Теперь поставим вертолет для него (к очень люблю «Кобру», но вы можете поставить что-нибудь другое): **Side: Empty; Class: Air; Unit: AH1.** Теперь создадим своих товарищей: **Group\East\Armored\T72 Platoon.** И еще одну группу TB2. То же самое сделаем с врагом: два завода (Abrams и M60). Также для врага создадим джипы с пулеметами (штук шесть). У врага будет три группы. Установите для каждой по вейпниту в линию недалеко от их месторасположения.

Вейпниты сделайте такие: **Combat mode: Open fire, Engage at will; Speed: Full; Formation:**

**Приятно облетать свои владения!**



**Line; Behavior: Combat.** Далее синхронизируйте все вейпниты (F5 — и каждый соединить). Каждому дайте указание атаковать каждый-нибудь из юнитов СССР. Аналогично нашим — атаковать их. Жмем **Preview**, летим и все бомбим. Если все работает нормально, продолжаем, если нет — делаем, чтобы работало.

Теперь нужно сделать так, чтобы миссия завершилась. Создаем триггер размером **10000x10000** (глобальные не работают). **Activation by West**, тип **End#1**,

а в условиях активации пишем **count thislist == fleeing\_xz count thislist**. Данный триггер сработает тогда, когда все вражеские солдаты будут мертвы. Все, вот и готова наша первая миссия. Жмем **Save** и выбираем **Export to Single Player**. Можете сидеть в **x:\Flashpoint\Mission** и лицезреть свою миссию в виде файла имя миссии.territория.rbo. Можете отправлять друзьям.



**Красота по-русски. Правда, через американское стекло.**

Настало время прощаться. Основной интерфейс я алкал, привыкли, как создать простенькую миссию. Что теперь? Советую попробовать создать что-нибудь свое, имея под рукой только возможности редактора, ну и, конечно же, ждать следующего номера, где мы опишем основные команды, без которых в принципе нельзя создать настоящий интересный уровень. Появились вопросы? Пишите на **ai@publ.ru**, постараюсь помочь, ответить обязуюсь всем. **На нашем комплекте вы найдете искоренки пробной миссии, расскажите их в x:\Flashpoint\Users\User Name\Missions**, после чего грузите редактор, загрузите **Desert Island** и загрузите карту. Удичного вам первого шага на минной дорожке редактирования в OFF! ■

## Жара в

## Арулько

Недокументированные возможности редактора "JA2.5: Цена Свободы"

Дмитрий Роммель aka Rommel  
drommel@rambler.com

В прошлом номере вы имели возможность ознакомиться со статьей «Почем нынче свобода», в которой наглядно объяснялось, как работать с редактором карт к «Jagged Alliance 2: Цена Свободы». За месяц мы лучше изучили редактор и обнаружили в нем несколько недокументированных возможностей, не упомянутых в статье, но способных существенно упростить, а в чем-то даже кинжировать процесс картостроения. Читайте, внимайте, матуйте на...

Слухи о невозможности размещения NPC сильно преувеличены. Существует такая программа — **JA2 UB Map Converter**. Так вот, вытащив с ее помощью оригинальные карты из ресурса **binarydata.all** и открыв их в редакторе,

можно обнаружить на картах не только врагов, но и NPC, и гражданских! Кроме того, в меню **Mercs** появился новый пункт, отвечающий за появление NPC в секторе (очевидно, пережиток JA2, где появление того или иного NPC зависело от многих факторов). Можно, стравив на карте весь ландшафт и изменив тайлсет, сделать на основе оригинальной карты свою собственную, перемещая гражданских, как и новинков, правой кнопкой мыши (новых добавлять нельзя). Все оригинальные NPC останутся при игре, кроме именных (например, Текса, Меррикс). Собственно, моя карта **Druglord's Mansion** (была на комплекте прошлого номера) этому пример. А теперь — еще кое-какие дополнительные воз-

можности, которые, однако же, могут привести к неправильной работе и зависанию. Можно создавать карты с жуками и танками, импортировать карты из оригинального JA2. Танки работают (через раз), а жуки все время вешают игру. Можно добавлять новых NPC, щелкнув на стороне и выбрав в меню **Mercs** иконку с табличкой и опцию **Open Door**: расставьте 10 точек в произвольных местах, и при последующих щелчках будут появляться новые NPC. Однако попытка поговорить с ними вешает игру. Можно оставлять закрытые двери с оригинальных карт, но переносить их нельзя.

Вот, собственно, и все дополнения. Творите, и да пребудет с вами дух великого JA! ■



## Стандартные КОДЫ

### Alone in The Dark 4

Запустите игру из командной строки `alone.exe wizardmaster`. В игре в окне, где находятся предметы, вы увидите специальное интер-гейное меню.

### Anachronox

Откройте файл «каталог» игры `\\anox\data\CONFIGS\Default.cfg` любым текстовым редактором, предварительно сделав резервную копию этого файла. Найдите строку `set debug 0` и поменяйте 0 на 1, чтобы включить режим кодов. Во время игры нажмите `ctrl` для вызова консоли и введите коды:

`invok 1.86` — разорвать звезд кодов;  
`battlewin` — победить;  
`noclip` — провалить сквозь стены.

### Arcanum

Начните игру. Заполните текущее количество денег и сохранитесь. С помощью HEX-редактора откройте файл сохраненной игры, например, `Slot0000.itaf`. Переверните текущее количество денег в шестнадцатеричный код и измените



значение в `Slot0000.itaf`. Скорее всего, результат будет только один. Например, у вас было 23123 монет. В шестнадцатеричном коде будет 5A53. Но в файле все выглядит несколько иначе: 535A. Найдите это значение и измените его на любое другое. Например, на FFFF. Теперь осталось только загрузить сохраненную игру и наслаждаться жизнью. А если деньги снова кончатся, просто повторите процедуру заново.

### Baldurs Gate 2: Throne of Bhaal

Откройте файл `baldur2.ini` в корне игры любым текстовым редактором. Найдите комментарий (Program Options). Поместите туда такую строку: `Debug Mode=1`.

Начните игру. Нажмите `[Ctrl][Space]`, чтобы активировать консоль. Введите коды, начиная после каждого из них `[Enter]`.

`CLUAConsole:SetCurrency(XPXXX)` — уровень опытности героя, где XXX — величина, которая может быть не более 2950000. Действует только на выбранного в данный момент персонажа.  
`CLUAConsole:AddGold(XXX)` — количество золота, где XXX — значение.

`CLUAConsole:ExploreArea` — показать карту.  
`CLUAConsole:CreateItem(id)` — добавить предмет, id — название предмета.

`CLUAConsole:CreateItem(«название предмета».[номер])` — добавить несколько предметов.  
 Горюче клавиши. Введите `CLUAConsole:EnableCheatKeys`, чтобы разрешить их использование.

`[Ctrl]+R` — выключить героя;  
`[Ctrl]+J` — переместить героя (или всех выделенных героев) на указанную курсором позицию;  
`[Ctrl]+T` — выключить персонажа и устранить действие заклинания;  
`[Ctrl]+Y` — убить выбранного монстра.

### Dead Zone

Дайте `Enter` и введите коды:  
`give me some oil` — 10 000 нефти в вашу кассу;  
`on screen` — разогнуть карту;  
`protect me` — режим бога;  
`free build` — все строится «на халяву»;  
`fast build` — все возводится быстрее в несколько раз.

`show enemy mines` — все мины как на ладони;  
`victory` — победа на данном этапе за вами;  
`defeat` — поднять лопки вверх, разогнуть белый флаг и сдаться на милость врагу.

### Max Payne

Запустите игру с параметром `-developer`. Очистившись внутри, нажмите F12, чтобы вызвать консоль.

`God` — режим бога, `Mortal` — отключить режим бога, `ShowFPS` — показать данные fps, `NoClip` — полет, `NoClip_off` — отключить функцию полета, `GetAllWeapons` — получить все оружие, `GetInfiniteAmmo` — нескончаемые патроны, `GetBaseballbat` — бита в качестве единички, `GetBeretta` — «беретта» в качестве единички, `GetBerettaDual` (или `GetDualBeretta`) — двойная беретта, `GetDesertEagle` — Desert Eagle (выстрел).

Далше пошло оружие сплошным потоком:  
`GetSawedShotgun` — Shotgun #1,  
`GetPumpShotgun` — Shotgun #2,  
`GetJackhammer` — Jackhammer shotgun,  
`GetIngram` — Ingram, `GetIngramDual` (или `GetDualIngram`) — Dual Ingram, `GetMP5` — MP5, `GetCohCommando` — «Колет», `GetMolotov` — коктейль «Малотов», `GetGrenade` — «лимонки», `GetM79` — M79, `GetSniper` — снайперка.

Тут оружие заканчивается и начинаются иные сладости:

`GetHealth` — здороваяшка поднабрать,  
`GetPainkillers` — принять стии нарко пак.

### PowerBall

Для активации кодов необходимо запустить игру с параметром `/cheat`. А когда игра благополучно загрузится, не забыв активировать заветные клавиши.

`Shift+N` — отправить себя, любимого, на следующий уровень;  
`Shift+L` — телепортироваться на самый последний уровень;  
`Shift+F` — завершить игру;  
`Shift+U` — бесконечные жизни;  
`Shift+A` — точный кай;  
`Shift+T` — удлинить кий;  
`Shift+B` — добавить шаров;  
`Shift+O` — каменные шары;  
`Shift+R` — перезагрузить стол, вернуть его в первоначальное состояние (может не работать, если в пулу шаров более половины шаров).

### Ski-Doo X-Team Racing

Отправляйтесь в меню `Player&Tuning` и в строке имен клика «наездников» введите `gimmegroovy`, `gimmecheatress`, `gimmezipperboost`, `gimmeflyhigh`, `gimmefunin`, `gimmeallroads`, `gimmeallroads`. Описывать результат от действия кодов не будем. Посмотрите сами. Имена удовольствия совсем никакого не испытаете, а так — очень даже прикольно.

### TechnoMage: Return of Eternity

Во время игры дайте `Enter` и введите (все коды — с прописной буквы):

`victory is mine` — победа; `how you die` — проигрыш; `fill this bag` — добавить 10 000 в свою кассу; `revelation` — показать всю карту; `build anything` — открыть доступ ко всем квестам; `give me power` — доступ ко всем заклятиям; `cheesy towers` — снять ограничение по расстоянию на заклятия; `restoration` — подлечиться; `frame it` — показать fps; `im a loser baby` — послать все к черту и выйти из игры; `grow up` — выбранный персонаж «толстеет» сразу на пять уровней.

## Шестнадцатеричные КОДЫ

### Alone in The Dark 4

Бессмертие — 43534E (90), 43534F (90), 435350 (90).



Бесконечное сохранение — 448C2B (90),  
448C2C (90), 448C2D (90), 448C2E (90)  
Бесконечное оружие — 449113 (90), 449114  
(90), 448E95 (E6), 448E96 (D0)

К этой игре на нашем диске имеется трейнер.

## Anachronox

Запускаемый файл: `anachronox.exe`

Деньги — 55D093C (90), 55D093D (90)



К этой игре на нашем диске имеется трейнер.

## MechCommander 2

Запускаемый файл: `mc2.exe`

Бесконечные деньги — 499D82 (90), 499D83 (90)

## Operation Flashpoint

Запускаемый файл: `operationflashpoint.exe`

Бесконечный боезапас (для любого оружия) — 564C9F (90), 564CA0 (90)

К этой игре на нашем диске имеется трейнер.

## Startopia

Запускаемый файл: `startopia.exe`

Неископаемые деньги — 49F6B5 (90), 49F6B6 (90), 49F6B3 (90), 49F6B4 (90), 49EEAA (90), 49EEAB (90)

Много денег — 49EEC5 (C7), 49EEC6 (41), 49EEC7 (D0), 49EEC8 (FF), 49EEC9 (FF), 49EECA (D0), 49EECB (D0), 49EECC (C3)

К этой игре на нашем диске имеется трейнер.

# Игровые ресурсы

## Alone in The Dark 4

«Каталог игры»\dialog\\*.wav — диалоги, звучащие в игре.

«Каталог игры»\movies\\*.bk — мультфильмы.

«Каталог игры»\sound2\\*.wav — еще звуки.

## Anachronox

«Каталог игры»\anoxdata\music\mp3\\*.mp3 — музыка. В подкаталогах тоже музыка.

«Каталог игры»\anoxdata\sound\dialog\\*

подкаталог\\*.mp3\\*.mp3 — диалоги.

## Arcanum

«Каталог игры»\data\dig\\*.dig и «каталог игры»\modules\voctantown\dig\\*.dig — диалоги в текстовом виде. Заключены в фигурные

скобки (). При желании можно изменить содержание с помощью текстового редактора.

«Каталог игры»\data\mes\\*.mes. «Каталог игры»\modules\Arcanum\mes\\*.mes и «каталог игры»\modules\voctantown\mes\\*.mes — сообщения, которые выдает игра.

«Каталог игры»\data\ames\\*.mes — названия предметов и персонажей.

«Каталог игры»\data\TIGCache\movies\\*.bk — заставки с логотипами и эмблемами фирм-производителей.

«Каталог игры»\modules\Arcanum\movies\\*.bk — мультфильмы.

«Каталог игры»\modules\Arcanum\sound\music\\*.mp3 — музыка.

«Каталог игры»\modules\Arcanum\TIGCache\sound\\*\* — звуки в .wav и .mp3.

## MechCommander 2

«Каталог игры»\data\movies\\*.bk — мультфильмы и заставки. В том числе и те, что прокручиваются во время игры и показывают людей, отдающих приказы или описывающих обстановку. Здесь же лежат файлы \*.tga, где находится статичные картинки с этими персонажами (показывается, если



вы в игре отключен режим видеороликов).

«Каталог игры»\data\maigno\\*.tga — значки и значки.

«Каталог игры»\data\sound\\*.wav — звуки.

## Microsoft Train Simulator

«Каталог игры»\trains\trainset\<название поезда>\\*.eng; \*.x; \*.ad; \*.wag — скрипты с параметрами поезда и вагоны (скорость, масса и т.п.). Разгоним старенький паровоз до первой сочинской!

«Каталог игры»\trains\console\\*.con — еще несколько параметров вагонов.

Редактировать все эти файлы нужно hex-редактором, несмотря на то, что параметры идут открытым текстом.

## Operation Flashpoint

Чтобы выводить указанные ниже ресурсы этой игры, вам придется воспользоваться программой WinRipper.

«Каталог игры»\data\sound.pbo — здесь находятся различные звуки окружающей среды. В основном это голоса птиц. Может пригодиться в качестве смелых электронных музыкантов и DJ.

«Каталог игры»\data\voice.pbo — звуки. Но на этот раз — голоса людей.

## Startopia

«Каталог игры»\missions\<номер миссии>\\*.txt — скрипты с параметрами миссии, описанием на C-подобном языке программирования. Лежат открытым текстом.

«Каталог игры»\text\<название языка>\\*.txt — тексты диалогов. Можете изменить по-своему.

# АНТИКВАРИАТ

## X-COM: UFO Enemy Unknown и X-COM: Terror from the Deep

В этих играх есть отличный способ увеличения денег на счете. Сохраните игру в один из 10 слотов (например, во второй). Теперь войдите в каталог Game\_X, где X — это номер слота, в который вы сохранили игру (в моем случае это Game\_2). В нем найдите файл `iglob.dat` и откройте его hex-редактором. Первые три бита измените на `FFFF`. Сохраните и загрузитесь в игре из того слота, в котором сохранили вашу игру до редактирования. Теперь у вас должно появиться достаточно денег, чтобы спокойно играть и развивать свою базу. А если не хватит, повторите все эти действия еще раз.

# EASTER EGGS

## Полет над гнездом...

Многие кто догадывается, что на уровне заставки, на фоне которого располагается название меню в самом начале игры (тот самый шаркающий готический замах), можно пройтись пешком. Для этого нажмите `Escape`, чтобы убрать меню, затем `F6`, чтобы сохранить игру, а затем `F8` (или `F7`, если вы счастливый обладатель коробки с `Ultred Gold`), чтобы загрузить сохраненку, и вы окажетесь на уровне. Мастером на уровне не предусмотрено, равно как и оружие, но обратите внимание, как интересно передвигается главный герой. Во время каждого шага происходит раскачивание на стороны в сторону, как при настоящей ходьбе. Именно так должно было выглядеть передвижение в `Ultred` по задумке авторов персонально. Но затем, в угоду играбельности, этот реалистичный элемент был инвентаризован.

На сайте [XCOM.ru](http://XCOM.ru) собраны: "Создатели кода", "Шоппинг-лист игры", "Творческие ресурсы", "Антиквариат", "Голос АСА Доули", "Компьютеризация `Ultred`" и Алексей Макаренко ([makarenko@XCOM.ru](mailto:makarenko@XCOM.ru)), `Ultred Eggs` — `ultrred@XCOM.ru` ([ultrred@XCOM.ru](mailto:ultrred@XCOM.ru)).  
Спасибо руководству геттоварской империи — Алексею Доули ([dooley@XCOM.ru](mailto:dooley@XCOM.ru)).

## Вступление к рубрике "Вне компьютера"

Хотелось бы кратко отметить два момента.

Во-первых, с этого номера начинается наше сотрудничество с крупнейшим отечественным сайтом по "внекомпьютерным" играм "Ролмансер". Выразиться оно будет во множестве различных аспектов. Например, как вы можете видеть, нынешний блок новостей почти полностью подготовлен силами сотрудников сайта.

Во-вторых, в этом номере мы делаем передышку в публикации статей и заданий по *Magi: The Gathering*. Это именно передышка, которая закончится с выходом следующего номера, где вас ждут новые задания и очередные статейные материалы. Пока же всем энтузиастам рекомендуется не забыть заглянуть на ваш компакт-диск.

Редакция

# ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

## НОВОСТИ РОЛЕВЫХ ИГР

\*\*\*

Компания *Wizards of the Coast* не собирается терять пальму первенства в индустрии ролевых игр. Главным продуктом компании, как известно, является сомак старая РПГ — *Dungeons & Dragons*. Фирма объявила о линейке новых продуктов на следующие полгода.



*Masters of the Wild*, ключевое дополнение по атлантическому классу (на этот раз для друидов, рейнджеров и воинов), выйдет в феврале 2002; *Deities and Demigods*, книга о бессмертных существах, появится в апреле 2002; а тре-

бители хоррора *Ravenloft* теперь получат свое периодическое издание: *Ravenloft Gazetteer*.



же все поклонники системы ждут два высокоуровневых приключения: *Lord of the Iron Fortress* и *Bastion of Broken Souls* (для персонажей 15 и 18 уровней) соответствующей, которые увидят свет этой зимой.



Мания по *d20*-совместимые проекты охватывает все большее количество производителей игр. К радости сотен тысяч фанатов, вновь оживает готический мир *Ravenloft*, который *Wizards* отдали на откуп компании *Arthaus*. Уже в следующем месяце появится *Ravenloft 3rd Edition*, полное описание мрачного мира. В отличие от издания *AD&D*, в новую редакцию не войдут ряд демонов (осудств) и некоторые мифологические негодни, например — *Lord Soth* и бессмертный *Vespa*. Но поклонникам не стоит рвать на себе волосы по этому поводу, как не удалились из мира, просто объем книг слишком мал, чтобы туда вместить сразу все. *Secrets of the Dread Realm*, книга готического ДМа, появится на прилавках в ноябре, а *Denizens of Darkness*, описание чудовищ, — в декабре.



Сравнительное развитие рынка *d20*-продуктов привело две издательские компании к закономерному решению. Речь идет не об объединении компаний, а о слиянии игровых миров. Точнее, игрового мира и города. Компания *Green Ronin Publishing* выпускает серию приключений по городу *Freeport*. Кстати, одно из них — *Death in Freeport* — заслужило награду *Origins Award* в номинации "Лучшее приключение". А компания *Paradigm Concepts* выпускает приключения по миру *Arcana*. Ничто не помешало фирмам вписать портовый город в этот мир. Для того чтобы красиво и логично поместить город на карту конкретного игрового мира, разработчикам придется потрудиться,



В дальнейшем планы компании входят *Van Richten's Arsenal* — сборник новых видов оружия, заклинаний, артефактов и, конечно же, «престижных» классов, специально заточенных для охоты за пораженными нечистотами. Кроме того, побители хоррора *Ravenloft* теперь получат свое периодическое издание: *Ravenloft Gazetteer*.

*Sword & Sorcery* — крупнейший независимый *d20*-совместимый издатель — взял под свое крыло компанию *Malthavac Press*, созданную бывшим сотрудником *Wizards of the Coast* — Монте Куком (Monte Cook). Таким образом, под крылом *S&S* оказался уже четвертый разработчик. Кроме *Malthavac Press* и *S&S* издаются собственно *Sword & Sorcery Studios* (мир *Scarred Lands*), *Necromancer Games* (приключения в стиле *dungeon crawl*) и упомянутый выше *Arthaus*. Распространением их продуктов занимается известная компания *White Wolf Games*.



так как *Freeport* войдет в описание мира — книгу *Codex Arcanis*. Это первый случай, когда разработчики соединят в одно целое разные игровые миры. Ход очень перспективный, и в будущем можно ожидать появления такого решения.

\*\*\*

Компания *Avanche Press*, знаменитая своими историческими ворлеймами, разрабатывает псевдоисторическое *d20*-совместимые кампании. После *The Last Days of Constantinople* на прилавках магазинов появилась история викингов под названием *Greenland Saga*, повествующая о забытой колонии в Гренландии. Разработчики также обещают игрокам новое развитие — возможность поиграть в младших богов и богинь скандинавского пантеона с помощью книги *Ragnarok: Tales Of The Norse Gods*. Ну а действие из следующего приключения будет происходить в Древнем Китае: *Jade & Steel: Mythic Imperial China* появится в этом месяце.

\*\*\*

Не отстают от главных *d20*-компаний и более мелкие производители. Компания с веселым названием *Chainmail Bikini* собралась издать книгу под названием *Beyond Monks*, детализирующую игровой класс восточного монаха и различные боевые стили.

\*\*\*

Занимаясь *d20*-разработками и известная компания *Afas Games*. На той же волне популярности восточных единоборств и китайской мифологии (начавшейся после фильма *Crouching Tiger, Hidden Dragon*) фирма выпускает новую линейку продуктов — *Carols*. Приключения в стиле китайских боевиков из ролевой игры *Feng Shui* совмещены со статистикой *d20*. Тем самым игроки в *Feng Shui* получают возможность играть с помощью правил любимой игры, а прочие смогут использовать Третью редакцию *D&D*. Правила боя *Wuxia* позволяют *d20*-персонажам преодолевать силу земного притяжения и производить особые боевые маневры, за которые так любят китайские фантази. Первое приключе-







чение, *Burning Shovel*, выйдет в этом октябре.

Кроме того, в *Atlas Games* решили всерьез заняться древностями и мифологией северных народов: Руси и Скандинавии. Дополнение для игры *Age of Magic*, вышедшее недавно и именующееся *The Dragon and the Bear*, целиком посвящено истории Древнерусских княжеств, Новгородской вечевой республики, Польского королевства и империи монголо-татар. Книга не только описывает различные виды славянской нечисти, включая русалок, домовых и лядий, но и предлагает игроку испытать себя в шкуре волка. Аналогичное дополнение по культуре варягов-викингов называется *Ultima Thule*, но гораздо более красочно варяги представлены в новой манжинской игре *Rune* (созданной на основе компьютерного прототипа), в которой, кстати, также можно посетить Гаддринки — восточные земли славян — и прочие территории Европы и крайних по ним, оставляя за собой пустыню (штата из ананас системы). Возможность порезать врагов уровнями на мясные куски предоставляет новое дополнение *Crouching*



*Wizard, Smashing Hammer* (название, видимо, пародирует все тот же *Crouching Tiger, Hidden Dragon*).

\*\*\*

Перемены произошли и в популярнейшей вселенной *GURPS*. Компания *Steve Jackson Games* (которой принадлежит система) и *Fantasy Flight* подписали лицензионное соглашение об издании новой книги права *Blue Planet*. Будет выдана конверсия этого океанического мира под механику *GURPS*. Компания *Fantasy Flight Games* известна как издатель *Thunder's Edge* и *DiskWars*, которые в 1999 стали номинантами на приз *Origins Awards*.

В тестирование пошла книга проил *Deadlands: Weird West*, которая создана компанией *SJ Games* по ролевой игре *Deadlands* от *Pinnacle Entertainment*. Действие *Deadlands: Weird West* разворачивается на повстанческом Диком Западе. Выход книги ожидается этой осенью.

Несколько видит ли *Fantasy Flight* свой новый «дисковый гексагономный *Vortex* достойной оменой на рынке для гениально-простых *DiskWars*, но, на взгляд варгеймера, прогресс — ничто. *Vortex* использует картридж шестигранной формы и ободку механику самих простых «бюджетных» варгеймов. Симпатично, правда, стиль профки карочита картинский. Но это ожидается. В общем, игра готова и пошла в печать. Осталось лишь решить для себя, «дисковый» настольник — это варгеймы или все-таки коллекционные карты?



## “ЭПОХА БИТВ”

Игровая система “Эпоха битв” бурно развивается. “Звезда” выпустила два новых набора: “Персидская кавалерия” и “Римская легата”. Набор “Персидская кавалерия” особенно интересен исторической детализацией — в него входит кавалерия. Видно, вслед за появлением новой армии вскоре выйдет и римская конница.

Продолжает также расширяться тема осады. Выпущены наборы “Осадные машины”, “Метательные машины”, “Атланты крепости”. Так что, кроме полевых сражений, стало возможно разыгрывать осады и штурмы. Все эти новшества существуют и по частям, и вместе. Они объединены одной игрой под названием “Штурм крепости”.

Кроме расширения игровой системы, начала новая серия — фишечные стратегические игры без всяких солдатиков. Раньше другие свет увидели “Барбароса” и “Северная война”. Первая отражает тактический уровень сражения, где фишка изображает примерно бригаду. Вторая описывает почти всю Северную войну от битвы под Нарвой до Полтавы.

# ПРОИЗВОДСТВО КОМПАКТ-ДИСКОВ



Без нас идея,  
с нами шедевр!



ТЕЛ./ФАКС: (095) 748-07-30/31/32

E-mail: office@arkcd.com

Url: http://www.arkcd.com

## НОВОСТИ СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИГР

Вот-вот на прилавках появится долгожданный Кодекс *W40k: Slough* — солидные дополнения к *Warhammer 40k*, выходящие отдельной книгой. Помимо новых правил для боев среди развалов (за что новый Кодекс уже получил неофициальное прозвище "W40k: Сталинград"), в книге будет приведена история отчаянной борьбы за город Волги (Каданский Сектор), новая экипировка — для городских боев — и новые листы армий. Появление кодекса — событие долгожданное и предсказуемое, ведь именно среди руин и остатков зданий *W40k* приобретает мощнейший боевой нахал.

Весной оригинально закончилось соревнование "Big Hunter Squad" (Юпитеры на Тораканов — то есть Тиранидов), начатое на сайте Games Workshop еще зимой. После того как были рассмотрены все варианты Провинции нового элитного отряда Комадосанга и объявлены победители, за дело взялся один из "отцов-создателей" *W40k* Энди Чамберс. Совместно с Питом Хайнсом, Победителем соревнования, Энди начал Провинцию для "Стражи Смерти" — элитного отряда, схожего на ВСДХ кланов (а не только Тиранидов). Отряд потрясает укомплектован и, надеемся, достойно — одним бронированным латрином и Слэш-гранатами — встретит два новые расы пришельцев (*Tau* и *Kruul*), которые появятся этой осенью!

Из менее значимого. В августе-сентябре продолжится выпуск фигурок для фэнтезийно-космических *Dark Eldar*. Особенно интересными на вид не выходящими являются *Sorcerer* и *Cold One*, *Unit Shades* и *Unit Scaled*. И еще для поклонников женской красоты, являющаяся одновременно игроками в *Infinity*, появятся великолепно выполненные фигурки *Assassin Severina & Savona*.



\*\*\*

Появилась точная информация о сроках выхода модельного ряда в картонной *Lord of the Rings*, разрабатываемому Games Workshop миниатюры (а значит — и сама игра) будет вывешена уже с 7 ноября, в самый разгар ажиотажа вокруг минифильма — первой части, снятой по мотивам трилогии Толкина.

### Тени спущаются над Альбионом

Мистический таинственный Остров Штармов — Альбион, тысячелетиями скрытый

под покровом мощнейших чар Старого Света, — ныне стал ареной ужасающей битвы Вселенной *Warhammer*. Альбион, остров туманов, покаж скорее на мифологическую Ирландию, чем на Англию: крабовым, оселившимся проаряться сквозь покров штормов и туманов, окажутся в полосе рифов и прибой, даже их ждут бескрайние и бездонные болота, скрывающие от посторонних глаз грды магических камней-менгиров — легенды гласят, что эти каменные кольца построены Древними, создателями Мира *Warhammer*, и являются или Звездными Вратами, или Хранилищами Древнейших Знаков. Многочисленные же друиды Альбиона — Говорящие Празду — скрывали эти знания от угрозы вторжения Хаоса.

Ныне Остров в опасности — Темный Хозяин послал своим Эмиссаров (Dark Epitaphs) на поиски сокровенных знаний Древних. Орды орков и гоблинов обрудились на остров, ужасающие Черные Ковчег Темных Эльфов готовят десант. Имперские корабли обходят транспортные плывы на Барок Варра — все Силы *WFB* стремятся попасть на Альбион.

Темные Эмиссары ведут орды Хаоса, Темные Эльфы, Нежить, Гномов Хаоса и Славянов, им противостоят Говорящие Празду во главе с премьер-выскаражденным Эльфом, Ласком Эльфом Лорена, Человеческими и Гномами. Остальные — Бретонцы, Империя и Орки — сражаются каждый сам за себя.

Игра, удачно вышедшая успехом своей предшественной кампания "Битва за Армагеддон" (посвященной Вселенной *W40k*), *Games Workshop* этим летом решила повторить удачное мероприятие — на сей раз сражения развернутся в мире *Warhammer Fantasy Battles*, и новая кампания получила название "Тени Альбиона". Судьба происходящего грандиозного действия такова. Каждый из игроков со своей армией становится на сторону Светлых, или Темных, или Нейтральных Сил. По всему миру в клубы *GW* результаты сражений записываются — и отправляются в Главный Штаб *GW* для составления "фронтальной" сводки. Шесть недель продлится эта настоящая война, где каждый (!) из игроков в буквальном смысле может вырвать из рук врага победу — для ЕГО расы, его Армии! Ибо исход кампании примет образцом отразится на дальнейшей истории Вселенной *WFB*, так как победившая Армия получит доступ к сокровенным знаниям Древней! Разработано 6 новых Сценариев — от высадки с кораблей в прибрежной полосе Альбиона под огнем береговых укреплений врага до захвата самих Магических Камней.

31 августа кампания "Альбион" закончится — и мы узнаем имя Победителя.



Новости подготовлены крупнейшим русским порталом по ролевым играм и варгейм **РОЛЕМАНСЕР** специально для "Игромании" ([www.rolemancer.ru](http://www.rolemancer.ru))

## MAGIC: THE GATHERING

Новости августа - сентября

Len Tiou (lentiou@yahoo.com)

Двадцатый англоязычный турнир над Россией весь июль, никак не затронул мировую магическую сцену. Сказан так в самом разгаре. Во-первых, закончился Европейский чемпионат, о первом дне которого мы рассказали в прошлом номере. К сожалению, российский-украинский десант выступил не слишком удачно, и лучшей из наших, москвич Евгений Ролкин, занял лишь 62-е место. А чемпионом Европы стал простой норвежский парень *Eivind Nitter*, кстати — уже третий норвежец, покоривший Европу. Колледа *Counter-Rebels* помогла ему добыть славу и 15 тысяч долларов на карманные расходы.

Во-вторых, завершились чемпионаты стран, формирующих команды к мировому первенству. Канада последней выдвинула своих претендентов — *Tony Tsang*, ставшего чемпионом и игравшего колодой *Skills*, и *Elijah Pollock* с новинкой *Salt Lore*, в руках которых успешно кружили соперников *Counter-Rebels* и *Dark Fines* соответственно.

В-третьих, *Alacalis* ворвался в Топ 2, и все игроки сейчас пытаются предугадать явно изменившийся метагейм. Любительский чемпионат мира для игроков, не набравших очков на профессионально-соревновательном уровне был первым крупным соревнованием, которое основательно встряхнул новый сет. Что привело к удивительному результату — семь колод из Топ-8 были контрольными, а восьмой была черно-белая Арена, также недалеко убегавшая от основных принципов контроля. Для статистики формирующего метагейма будут интересны следующие цифры: на чемпионате было представлено 113 контрольных колод (из них 24 основаны не на очках цвета), 70 Очей, 28 Арен, 21 Оплошная, 16 Ребелов, 71 Агрессивная, 5 Домашняя, 11 Мостов, 6 колод на *Wild Weavers* и 6 разрушающих земель.

А в четвертых и в-самом-главном, скоро мы узнаем, кто же станет новым чемпионом мира. Смертельная охотка сода пройдет в Торонто с 8 по 12 августа. Это и станет главной темой следующего выпуска новостей МТГ.

На компакт можно посмотреть Топ-8 колод с упомянутых турниров.

# Настоящий Комбат, или

Особенности боя Третьей редакции

# DUNGEONS DRAGONS

# Или как улучшить красиво

Из предыдущего номера «Игромании» вы узнали, что представляют собой классы и расы Третьей редакции D&D. Сегодня мы расскажем о том, как эти расы и классы провалят себе, встречаясь в смертельном бою.

## THAC0 пропало, осталось AC

Если спросить любого человека, насколько знакомого с AD&D, какие времена игры он может назвать, первым делом он вспомнит THAC0 и AC, то есть значения атаки и защиты. В Третьей редакции D&D же — картина расчета промахов/попаданий изменилась, что привело к исчезновению самого труднопрогнозируемого параметра — THAC0.

Во Второй редакции THAC0 (to Hit Armor Class 0), и AC (Armor Class — класс защиты) были чем ниже, тем лучше.

После удара по противнику вы из своего THAC0 вычитали AC врага и затем бросали d20. Если результат на кости был равен или превышал разницу, то атака считалась успешной и вы переходили к еще более неизвестной для игроков процедуре расчета повреждений. Таким образом, в процессе удара вам приходилось выполнять арифметическое действие вычитания (скорее даже не вам, а ДМУ, так как на всякий ДМ разлагал AC своего чудовища). Но теперь правил выкинули THAC0, заменив его бонусом атаки. Теперь и этот бонус, и AC чем больше, тем лучше. Атака считается удавшейся, если сумма вашего бонуса атаки и того, что вы выбросили на d20, равна или превышает AC противника, то есть вы при ударе совершаете арифметическое действие сложения (многим игрокам это кажется удобнее вычитания).

Атака бывает двух типов: ближний бой (melee) и стрельба (range). Общий бонус атаки складывается из базового бонуса (зависящего от класса и уровня персонажа или количества китовых костей монстра), силы (в ближнем бою) или ловкости (при стрельбе), «волшебности» оружия, имеющихся навыков (о них рассказано ниже), случайных обстоя-

тельств (например, атаковать противника сверху проще и ряда более редких факторов: наличие особых магических вещей или присутствие заклинаний).

Тот же человек с Dex+10 (нейтральное значение) имеет AC 10, к которому может добавлять огромный список всевозможных бонусов. Основными бонусными компонентами, улучшающими AC, являются доспех, щит, толстые шкуры (или панцирь, или чешуя, как вы поймаете, данным бонусом располагают по преимуществу чудовища, а не персонажи игроков, которые могут получить подобное лишь благодаря магии), ловкость и уверенность (добре, добре особым навыком). Все прочие бонусы к AC являются волшебными. Каждый из упомянутых бонусов учитывается в суммарном AC единственным раз: если поверк рыцарских лат наплететь кольчугу или зашить по одному щиту в каждую руку, то AC от этого не вырастет, так как латы и кольчуга, а также оба щита, обеспечивают один и тот же вид бонуса — доспех и щит соответственно. Исключение составляет бонус уверенности: все имеющиеся способности или навыки, дающие этот бонус, складываются.

Зачем в Третьей редакции так подробно систематизировано строение AC? Оказывается, это очень удобно при расчете удара рязд специальных атак. Например, ряд боевых заклинаний требует касания щита, и при определении AC против касания не учитываются: как вы добьетесь, бонусы доспеха, щита и шкуры. А вот ловкость и уверенность в большинстве магических бонусов помогут. Если же противник, по которому дубасит булавой, парализован, то ловкость, уверенность и даже щит это не спасут, и надеяться остается лишь на доспех. AC теперь очень гибко и легко и ловко варьируется в зависимости от ситуации. Но, как и в прошлом варианте игры, AC не изменяется с набором опыта, в отличие от атаки. Изменить его в лучшую сторону мож-

но лишь магическим волшебством или надев доспех поправней до дотяжелее.

## Броня крепка, и кони наши быстры

Прочность доспеха принципиально не изменилась. Их по-прежнему много и они по-прежнему ничего общего не имеют с историческими прототипами. Спектр выбора прострается от войлока (padded) до широких лат (full plate). Но появились новые интересные характеристики характеристик.

Во-первых, чем более громоздкий и негибкий доспех вы на себя надените, тем ниже будет ваша ловкость (Dex). Соответственно, доспех просто ограничивает верную ставку ловкости. Например, максимальная ловкость человека, обложенного в чешую (scale mail), не может быть выше 17 (если у него ловкость выше, то считается, что она равна 17). Отсюда мораль: если тебе необходимо высокой ловкостью для стрельбы или зоркости, носи легкий доспех. Последняя истина подтверждается и второй характеристикой бонуса: штрафом, налагаемым при использовании ряда умений типа бесшумного передвижения или лазанья по стенам. Скорость персонажа также зависит от тяжести надетого доспеха. Ну и, наконец, третья новая характеристика — шанс потери активируемого заклинания. Она распространяется только на магов, колдунов и бардов, чем тяжелее выбранная броня, тем чаще колдовство не будет удаваться. В любом случае, какой доспех ни надеть, а и на него найдется свой дряхлый меч.

## Меч рыцарский, системы «Двуручник»

Чем предлагает почитать Третья редакция? Набор практических греканий, вот только широкий меч некогда-то имел, объединившись с длинным, и нет бескомпромиссного перечня оружия на длинном древке: оставили четыре вида. И правильно, все равно ими никто не пользуется. Плюс добавилось большое количество «расового» оружия — арочный двойной меч, псамий молот и т.п. Упомянутый двойной меч относится к новому оружейному подвиду: это оружие с длинным древком, на которое с обоих концов насажены боевые части,



одинаковые (двойной цеп) или разные (топор и наконечник копья на дварфовском кургироше).

Все виды оружия во Второй редакции различались размером и весом, фактором скорости (speed factor), частотой стрельбы (для стрелкового и метательного), типом повреждения (режущие, колющие, ударные), костью повреждения (по целому человеческому размеру и меньше, костью повреждения по целому большому размеру). В Третьей эти две последние кости упрощены ради свали в одну, фактор скорости убрали и частоту стрельбы унифицировали: лук, к примеру, теперь стреляет не два, а один раз в раунд, как и прочие стрелково-метательное оружие.

Главным нововведением стали характеристика критического удара, присвоенная каждому виду оружия. Она складывается из шанса этого удара (он случается, когда при атаке на d20 выпадает максимальное значение) и множителя повреждения. Обозначено, что все это означает. Мечом, с его длинной режущей кромкой, проще нанести серьезное ранение, чем топором, так как топор имеет меньшую площадь поверхности: это топор, если он точно попал в цель, нанесет гораздо более глубокую и опасную рану, чем меч. В механике игры это отражено следующим образом: меч наносит критический удар при выбрасывании на кости 19 или 20, а топор — только 20, повреждения мечом при критическом ударе удваиваются, а повреждения топором — утраиваются. Некоторым видам оружия легче проводить критические удары (копья наносит их при результате на d20, равном 18, 19 или 20), а некоторым можно наносить чудовищные раны (копья увеличивает повреждения при критическом ударе).

Повреждения складываются из базовой кости оружия (от d1, то есть всегда единицы, уменьшенной соразмерно до d12 у здоровенной двуручной секиры), бонуса силы (при двуручном хвате он еще и умножается на 1,5), навыка, исключительности оружия и бонусов заклинаний.

Все оружие теперь делится на 3 группы: простое (simple), боевое (martial) и какое-либо еще может быть оружием, как не боевое и элитное (exotic). Разные классы персонажей канонично имеют доступ к разным группам оружия: жрицым доступна лишь простая, а воинам — еще и боевое. Политное дело, ПТХ и аналогичные виды оружия более высокой группы несколько приятней. Для того чтобы научиться пользоваться каким-либо одним видом элитного оружия, необходимо потратить на него навык. Это того стоит: к примеру, кость повреждения длинного меча (martial) — d8, а кость «бастарда» (exotic) — d10. Взяв навык владения элитным оружием можно лишь

в том случае, если уже владеешь боевым, иначе потребуется потратить навык на все боевое оружие.

## Мне папа показал — один приемчик!..

Раз уж зашла речь о навыках, то рассмотрим их чуть подробнее. Навыки способны существенно изменить тактику персонажа, обогатив его дополнительными приемами и способностями в сражении.

Часть навыков перекочевала в новую правку из боевых профессий Второй редакции. К ним относятся, например, сражение вслепую (blindfight) и специализация на оружии (+2 к повреждениям выбранного оружия, может выбираться только фэйриром). Появление других навыков связано с расширением возможностей в сражении. К примеру, есть навыки, позволяющие моментально выхватить оружие или перезарядить арбалет, использовать бонус Dex вместо Str при фехтовании широким, проводить вторую атаку по нескольким противникам и т.д. Навыки позволяют делать то, что недоступно обычному бою, то есть путем длительных тренировок добиваться различных тактических преимуществ. Уже сейчас официально избрано ограниченное количество навыков, по большей части — боевых. Но фанатские игроки безгранично, а правила открывают простор для творчества, поэтому всегда можно изобрести что-то оригинальное, чем можно смертельно удивить врага.

## Смешались эльфы, орки, люди

Сражение начинается с определения инициативы, то есть порядка, по которому будут действовать все его участники. Если во Второй редакции инициатива сбрасывалась дерущимися каждый раунд заново, то в Третьей решено отказаться от этого, определяя ее перед боем единожды, и тем самым сократить количество необходимых бросков костей к одному раунду (что, безусловно, положительно сказалось на игре, так как это заметно ускорило). Если вам не нравится ваша стартовая инициатива, которая складывается из результата на d20, бонуса ловкости и отдельных навыков, то можете пропустить один раунд боя, и тогда считается, что при вашей инициативе боем выпало 20. Все участники сражения действуют строго по очереди. Следующий бонд не может начать своего хода, пока его не завершит предыдущий. По этой причине не возникает ситуации с одновременным попаданием друг на друга, как это бывало во Второй редакции.

В свой ход в раунде сражающийся может выполнить один из двух типов действий: стандартный (standard) или полный (full-round). Стандартный тип состоит из перемещения и непосредственно заказанного действия. Последнему относится один удар или выстрел, какой-либо атакующий или защитный прием, активация заклинания, а также такие специфические варианты, как помощь раненому другу или изгнание нежити. Переместиться можно либо до, либо после основного действия на расстояние, не превышающее параметра скорости персонажа в футах. Вместо перемещения при этом можно выполнить какое-либо действие, условно равное перемещению (считается, что данные действия менее длительны, чем основные). Например, можно убрать оружие, открыть незапертую дверь, подобрать с пола предмет, вернуться к коню.

Тип полного действия отнимает весь раунд (то есть нельзя совершить два разных действия в одном раунде, как это описано выше). Зато данный тип позволяет, во-первых, такие продолжительные действия, которые не умещаются в стандартный тип (зажечь факел или нанести удар милосердия по беспомощному неприятелю), а во-вторых — проводить несколько атак в раунд (ударов или выстрелов). Переместиться при этом вы можете лишь на один шаг в сторону.

Что касается возможности атаковать несколько рд, то, как и раньше, она зависит от уровня персонажа, но, в отличие от Второй редакции, теперь не только воины, но и все классы с опытом получают несколько атак в раунд. Дополнительный удар предоставляется у персонажа, когда его базовый (зависящий только от класса) бонус атаки становится равен 6 (два атака), 11 (три), 16 (четыре), 21 (пять) и т.д. Бонус каждой следующей атаки на 5 хуже, чем бонус предыдущей (первая атака проводится с нормальным бонусом), поэтому третьей атакой попасть по врагу сложнее, чем первой. Дополнительные атаки также предоставляются при наличии более чем одной вооруженной конечности (лишь экзотическая, потому как данной возможностью пользуются в основном многоглазые и многопальцевые монстры), но в данном случае бонус каждой из атак уменьшается, а насколько — зависит от имеющихся навыков и выбранного вида оружия.

Собого внимания заслуживают и атаки при возможности (attacks of opportunity, AoO). Они были введены в систему боя еще дополнительными правилами Второй редакции (Player's Option: Combat & Tactics), но только в Третьей приобрели решающее тактическое значение. Любое вооруженное существо контролирует пространство вокруг себя радиусом в один шаг (у крупных





существо этот покззатель, как правило, больше). Если какой-либо противник, пребывая в этом пространстве, решает его покинуть (то есть ретируется или бросается на другого оппонента) либо совершает какое-либо действие, целиком отвлекшее его внимание и не дающее следить за боем (активизация заклинания, поиск нужного предмета в карманах и т.д.), то тот, кто контролирует это пространство, имеет право провести один удар по данному противнику. Это условие, именуемое атакой при возможности, добавляет в routine боя массу интересных с тактической точки зрения моментов. К примеру, маг ни в коем случае не должен стремиться встать в гущу схватки, ибо

каждое его заклинание будет промашировано AoO. Вообще, по правилам применения AoO уже написано столько официальных и любительских разъяснений, что вся информация не уместится в объеме статьи, даже при весьма значимом объеме настоящей. Главное, что следует отметить — AoO целиком меняет тактический рисунок схватки.

Кроме обычной атаки (владение-ступунга и зарядил-выстрелил) правила Третьей редакции предлагают еще массу всевозможных боевых приемов, как наименее известных в базовых правилах Второй (рукопашный бой и charge), так и ряд новых: атака ударом с флангов, атакование выножкой, толчок, обезоруживание, ловсечка и т.д.

Важным аспектом сражения стал поиск уртыни (cover), которое защищает не только от стрел и метательного оружия, но и от ударов ближнего боя, улучшая AC. Недостаточная видимость (concealment) также может служить в деле предостережения от попадания. В отличие от старых правил, где она добавлялась к AC,

теперь ее измеряют в процентах, означая безусловный шанс промаха. То есть, если вы стоите в тумане (concealment 30%) и кто-то бьет вас мечом, то в дополнение к броску d20 он при атаке кидает еще и d100, и если он попадет в диапазон указанный 30%, атака считается неудачной вне зависимости от того, что выпало на d20.

## Hasta La Vista, сеньор приключенец!

Если вы играете одним из тех же персонажей значительное время, то рано или поздно ему предстоит отправиться к праотцам. Неважно, что будет тому причиной: стрела, ид или взрыв файерболла. «Жизнь (hit points) в Третьей редакции никто не отменял, и они по-прежнему имеют тенденцию заканчиваться в самый неподходящий момент. Правда, бабуля с кривою косою теперь приходит за персонажем не когда он упал в ноль хитов, а по достижении им отметки +10 (проклятие: минус десять). Между 0 и -9 простирается бессознательное состояние. Во Второй редакции правило +10а было необязательной вариацией, а теперь это — железный закон. Так что, по сути, каждому из нас Третья редакция подарит еще по 10 летков жизни...

## А где же магия?

А магия, со всеми новыми школами и дичными заклинаниями, со спадбросками и волшебным ведами, идет вас в следующем номере журнала. ■



Мы продолжаем начатую в прошлом номере публикацию книги Андрея Ленского "Ролевые игры живого действия". Но сей раз вашему вниманию предстает следующая часть первой главы, посвященная "сотворению персонажа". В оформлении статьи использованы предоставленные автором фотографии с нескольких ролевых игр.

Редакция

## Глава 1: Принципы отыгрыша

### Сотворение персонажа

Всякий приезжающий на ролевою игру должен осознать одну простую вещь: игру делает он. Самолетно. И никто не сделает ее за него: ни бог, ни царь и ни герой. Ни даже мастер или капитан команды.

Начнем с очевидного. О том, что стандартные клише ролей, испробованные на тысяче игр — "стражник", "лекарь", "железник", "дивный эльф", "злой некромант", — никуда не годятся, знает даже то, кто эти клише использует. Когда человек в ответ на вопрос о его роли отвечает что-нибудь вроде "да обманчив тупой файтер...", это означает, что он и сам понимает: цена его роли — полкопейки в базарный день. Правда, иногда считается, что такие роли "игре тоже нужны". Неправда — не нужны и даже вредны.

В предыдущей главе мы говорили о кооперации с игровым миром: персонаж должен корнями встать в мир, взаимодействовать с ним. Персонаж "плоский и стандартный", конечно, миру нежит и не противоречит, но игровой мир, разбавленный "тулыми файтерами", превращается в такое, чего постыдится даже сценарист компьютерной Action/RPG системы "убей их всех".

А потому начнем с простого вопроса: мог бы ваш персонаж без изменений перенестись в другой игровой мир? Скажем, в толкиновское Средземье, джордановскую "Рандландию", уэй-кинниговский Крифф? Если да — выбросьте его и даже не пытайтесь переделывать. Этот персонаж рожден вне игрового мира, а анолплетнее игре ни к чему.

Создавать персонажа начинайте с двух "киотов": с его характера и его места в мире. Придумайте врожденные черты характера, места и обстоятельства рождения — и начинайте его

воспитывать. Продумайте ему семью, детство, юность... За это время у него волеи-несолеи выработается и отношение ко всему происходящему в мире, и индивидуальность.

Но — не ленитесь! Не придумывайте мелодраму о том, как враги сожгли родную хату, а бедный сиротка поклялся отомстить и двадцать лет учился фехтовать (процель свиный по деревням зарубив, наверно...). Мелодраматические приемы, делающие персонажа "необычайной личностью" с детства, — признак лени и, уж простите, бедности.

Наоборот, пусть ваш персонаж будет иметь по возможности нормальное детство и хотя бы отчасти нормальную жизнь. Нормальную — для этого игрового мира, а не для некоего обобщенного уродца! Право же, в мире Роберта Джордана странствующий лекарь смотрится так же, как в Москве — человек, занимающийся частным извозом на трамвае.



Есть нормальная жизнь, говорит? Подумали? Сейчас проверим.

Доступный персонаж, как звать вашу бабушку? Что вас привлекает в девушках? Если вам достанется значительная, но не гигантская сумма денег (по нашим меркам — тысяч пять долларов), что вы с нею сделаете? Чего боитесь всего больше? Какими словами обычно здороваетесь с соседом? Что говорите, если на ходу внезапно упадет кирпич? Какие бывали разногласия с женой? Какие сны вам снятся? Что любите на обед?

Если вам удалось ответить на все эти вопросы без запинок, не привлекая собственную биографию для справок, скорее всего, по части нормальной жизни все благополучно. А если нет, то вам придется позаботиться еще о многом...

Например, лексиконом персонажа надо будет заняться всерьез. Нормальный человек обладает не одним десятком привычных фраз, которые использует по всякому поводу: типичные возгласы радости, отвращения, скуки, ходовые сравнения... Этот вот набор — визитная карточка персонажа, он должен быть индивидуальным и узнаваемым.

Вот, например, послушайте: «кошмарная баба», «калуга», «уколочничать», «до ан Эйшлейк по сравнению со мной», «таб мне коралли морской травой». Думаю, читателю Иоанни Камышевской с легкостью узнают этот набор словосочетаний. При том, что в них — кроме последнего — нет ничего столь уж необычного.

То же самое касается привычных жестов. Не поленились, изобретите для своего alter ego хотя бы порознь-троимку характерных движений, которые не делаются обычно вы сами. Это поможет решить и еще одну проблему, о которой речь пойдет позже.

Родня, соседи, привычные занятия... Все это послужит вам, помимо вопроса о цельности персонажа, и еще одним способом. Если вы сделали эту



та же и

граматно — у вас всегда будет на игре занятие, темы для разговора и так далее. Не надо на этом экономить!

...Многие годы ролевки бьются над простым вопросом: насколько персонаж должен быть похож на игрока. Вы высказываетесь с предельной категоричностью, противоположные мнения звучат от: «Никого, кроме себя, сыграть все равно невозможно!» до: «Персонаж не должен иметь с игроком ничего общего!».

Я никогда не надеюсь, что этот текст проинтригует остроумно и тугоколенчико, но оставить в стороне эту проблему, право же, не могу. Итак...

Идея о том, что сыграть можно только себя, не выдерживает самой примитивной критики. В самом деле, возьмем типичного плоского игрока, который мнется с голым тузом на шахматном столе, потому как в игре это не слишком больно, зато красиво. Всякий ролевик со стажем в одну минуту, скорее всего, выделит такое чудо. Что мы имеем? Взвали человек и отрезали у него страх смерти. Никто, полагаю, не думает, что в жизни эти господа тоже с радостной улыбкой пойдут на дуло пистолета?

Итак, по крайней мере, часть себе вместо просто себя сыграть можно. Урезать персонажа нетрудно.

Можно и добавить какое-нибудь ощущение, это тоже нетрудно. Например, в виде цитаты вводной впадать, скажем, отвращение к немцам или пламенную страсть к изумрудам.

Итак, можно играть кого угодно? Увы, все не так замечательно. Большинство того, что мы в персонажа добавляем, а также то, чем заменяем отрезанные части себя, почему-то оказывается куда более плоским, схематичным, чем наши обычные черты. Неравноценный какой-то обмен выводит. Почему так? А может быть, по той же причине, по которой мы не играли на сцене Молодого Театра?



Если же почтительно перебирать замечательных актеров прошлого, то увидим, что они редко пытались строить персонажа этим методом. Чаще они пытались воссоздать его в себе как некую новую личность, а не как искаженную версию своей собственной.

Могу порекомендовать вам взять персонажа, который отличается от вас несколькими совершенно нехарактерными для вас особенностями. Пусть — по крайней мере, для начала — они будут по возможности отрицательными. Поиграть с этого успеется; можете начать с негодяя.

А теперь представьте себе, как вы могли бы совершить все то, что совершал ваш персонаж.





Этот процесс куда лучше, чем мог бы в смысле Гилберт Кит Честертон. Отдайте вас в его замечательному рассказу "Тайна отца Брауна". Позволяю себе только немного процитировать.

Правда, нужно очень стараться, чтобы низвести себя до такого низкого уровня. Для того, чтобы стать рабом условностей, надо до предела напрячь воображение. Нелегко справиться с дрянной бездельницей как к величайшему благу. Но это можно...

Вы можете сделать так: вообразите себя сначала ребенком — сладкоежкой, думайте о том, как хочется взять в ладонь какой-нибудь сладости; о том, что есть одна вкусная вещь, которая вам особенно по душе. Потом отшмыгните от всего этого ребяческую лезаию; погасите сказочный свет, освещавший в детских грёзах эту ладонь, вообразите, что вы взросло видите мир и рыночную стойкость слостей. Сузите ваш дух, как фокус камеры. Нет — свершилось!

Очень вас прошу, прочитайте этот рассказ, если хотите играть в ролевые игры. Он скажет вам не только о том, как это делается, но и немало о том, зачем в них играть.

А пока вернемся к нашей задаче. Итак, вы описали персонажа, нашли в себе нужные черты: но дело это непростое, теперь надо научиться становиться им "по заказу", закрепить в себе необычное состояние. Как ни странно, изменить себя может помочь один очень простой трюк.

Подсмотрите — в театре, кино, на улице — перу-тройку поз или хотя бы жестов, негигиеничных и нехарактерных для вас, но подходящих для персонажа. Попробуйте — в ханстве персонажа — использовать их почаще. Специалисты по всеобщим теориям вроде НЛП скажут вам, что "тело — единая кибернетическая система", а потому изменения в теле приведут к изменениям в душе.

А теперь попробуйте отыскать привлекательные черты в музыке, которую вы обычно

не слушаете; прислушайтесь эти моменты персонажу. Время от времени оценивайте с его точки зрения то, что вы читаете или видите по телевизору. И делайте все это в его персонаже, поак.

Учите, что на игре ваш персонаж будет меняться под давлением других игроков. Это — очень важная проблема.

Если вы пару раз сыграли, скажем, благодарного рыцаря (или митрополитского дипломата, или обаятельного монаха, или метера...), мастера станут вас приглашать на такие же роли. Не рекомендую вам на это соглашаться. Пройдет совсем немного времени — и игроки будут



вашу роль еще и по другой причине. Как уже говорилось, ролевые игры, будучи искусством коллективному, породили множество стандартных шаблонов, типовых ролей, ситуаций и так далее. Как будто естественного процесса недостаточно, некоторые "просветители" еще и убеждали игроков следовать эталонам, копировать более опытных коллег. И вот, столкнувшись с необычной ролью или ситуацией, игроки спешат и рядом липаются отреагировать на нее одним из привычных способов.

Вот это-то будет мешать развитию всего. Человеку свойственно делать то, чего от него ждут. Принципы кооперации, опять же, не велит слишком уж сильно нарушать чужие ожидания, не так ли?

Не совсем так. Принципы кооперации не велит разрушать игровой мир, игровые условности; но, как ни странно, реалистичность мира для игрока лишь возрастает, если он обнаружит в этом мире что-то необычное. Необычное, а не невозможное!

Поэтому остерегайтесь копирования чужих топов. Особенно остерегайтесь этого, когда вы — новичок в ролевых играх.

Многие советуют новичкам "подражать образцам"; ни в коем случае не следуйте этим советам. Да, и цитируют, и даже писатели порой учатся на подражании, но когда вы приезжаете на ролевую игру — это уже неэтико, а выступление. Там подражать уже поздно.

И, конечно же, сделавшись опытным игроком, не подражайте сами себе. Даже тому, что оказалось удачно. Даже тому, за что все звалили. ■

ждать от вас одного и того же, что бы вы ни играли. И когда ваш "обычный" айтиг его вам надоест — вы обнаружите, что и в роли еврея Исаака из Йорка вас все равно пытаются вместо Айвенго отправить на поединок со злым тёмным магиком. Чем дальше, тем труднее творить хоть что-нибудь новое...

А потому принимайте также предложения мастеров как должное, но сами по возможности делайте контрпредложения. И не вводите дважды в одну и ту же реку, во всяком случае — дважды подряд!

Старайтесь, чтобы ваш персонаж имел с вами общую часть, как было сказано выше, но при этом пусть у него будет как можно меньше общего с предыдущим вашим героем. В особенности — того, что заметно постороннему глазу. Если вы играете подряд двух совершенно разных рыцарей — будьте готовы к тому, что их воспримут как одного персонажа. Иногда этим даже можно воспользоваться, но очень аккуратно. Как бы и самому не поверить...

Но это еще полбеды. Игроки могут искажать



Читатель журнала об играх нет-нет, да и встретится с упоминаниями о Warhammer — "Молоте Войны". Или в качестве основы неизвестных военных игр "Тень рогатой крысы" и "Знамение зла", или в качестве прародителя "игр с солдатиками"... Однако взять в руки толстую книгу правил и разобраться с тем, что в ней написано, отваживаются немногие.

# МОЛОТ ВОЙНЫ

В попытке чуть-чуть упростить вам путь. Конечно, в одной статье не удастся рассказать все об этой игре, которой, между прочим, уже четверть столетия (хотя из игр раздела "Вне компьютера" могут соперничать с Warhammer? Разве что D&D...). Но объяснить, как в нее играть — почему бы и нет?

## Трубим сбор

Первым делом будущему полководцу Warhammer требуется обзавестись армией. Дорогой. Возможно, но зато, в отличие от любимого народа Magic: The Gathering, вам не придется полностью обновлять все свое войско всякий раз, когда джентльмены, держащие бразды правления, решат издать новые наборы, отодвинув старые в Extended.

Для начала выберем себе войско. Вариантов много, выбирайте не спеша. Принимая во внимание не только игровые возможности, не забудьте и о том, что армия надо будет раскрасить.

Да, армия мало приобрести — ее нужно еще и раскрасить. В магазине вы покупаете серые или черные фигурки. Таких стоит вывезти на поле, не так ли? К вашим услугам в магазинах свыше 70 видов красок, так что выбирать есть из чего. И не у кого не будет точно

	Основные	Особые	Редкие (всего)	Персонажи	Лорды	Герои
Минимум 2000	2+	0-3	0-1	3	1	3
От 2000	3+	0-4	0-2	4	1	4
От 3000	4+	0-5	0-3	6	2	6
От 4000	5+	0-6	0-4	8	3	8
+ 1000	+1	+0-1	+0	+2	+1	+2

такой же, как у вас, армии... Не пугайтесь, раскрасить армию не слишком сложно и довольно приятно. Ну а те, кто все же испугается, может найти людей, делающих это по заказу, например, на открывающемся сейчас [www.wb-point.ru](http://www.wb-point.ru).

Армии обоня сопережников должны, как правило, состоять из фигурок на определенное число очков. Поэтому имеет смысл сразу собирать их, имея в виду, скажем, 500-очковую армию, потом совершенствовать ее до 1000-очковой, потом... и так далее. Армия на 500 очков — это "небольшой погранич-



ный конфликт", игра минут на сорок, 2000 очков — батальон часа на два-три, 4000 — на целый день...

Из чего может состоять армия? Армия делится на отряды и персонажи — отдельные бойцы или командиров, которые могут входить в отряд или сражаться сами по себе. Во-первых, у армии должен быть генерал, командир. Это может быть либо "просто генерал", либо именной персонаж.

Далее, в армию должно входить несколько отрядов. Сколько их должно быть и каких — определяется таблицей армии и нейтральной таблицей, приводимой рядом (таблица №1). Каждый отряд бывает одного из трех видов: основной, особый, редкий. Персонажи, в свою очередь, бывают героями или лордами. Лорды — это самые могущественные из персонажей.

Например, если вы собираете армию на 1000 очков, то в ней должно быть 2 или больше основных отрядов, не больше трех особых, не больше одного редкого, не больше трех персонажей, из которых один может быть лордом (о может и не быть). Хотя бы один персонаж так должен быть — ведь кто-то должен возглавлять армию.

Отряд покупается обычно либо маленькими группами металлических фигурок ("blister") либо группами пластиковых фигур ("box"). То, что продается в коробочке, как правило, еще не отряд, ведь отряд может состоять по меньшей мере, скажем, из десяти арков, а в blister их, например, три. Значит, вам понадобится не одна такая упаковка, чтобы выставить на поле боя хоть один отряд. В box бойцы на отряд могут и входить. Пешки, колесницы и тому подобные конструкции, как правило, составляют "отряд" в одиночку.

В отряде может быть "командная группа" — командир, музыкант, знаменосец. Они продаются обычно все вместе, например: "Dwarf Miler Command Group blister". Командная группа считается тремя нормальными бойцами плюс улучшает отряду некоторые характеристики. Обычно стоит его обзавестись...

## Живописцы, окуните ваши кисти...

Чтобы придать бойцу вашей армии парадный вид, есть несколько нехитрых приемов.

Сперва фигурку надо покрыть грунтовкой. Точно на пластике или металле краска ложится плохо, скатывается, оставляет непривлекательные участки. Грунтовка продается в виде баллончика-спректора. Поставьте фигурку в картонную коробку, вынесите на открытый воздух и опрыскайте из баллончика. На не лакируйте баллончик слишком близко — иначе на поверхности фигурок останутся капли и поверхность станет шершавой.

Какой цвет использовать? Да такой, который не будет раздражать, если пробьется галера своей краской. Обычно берут черный, иногда — белый, для табличек и арков — зеленый.

Когда будете красить, начинайте с кожи и с тех частей, которые находятся глубже прочих. Чтобы передать объем и рельеф, обычно используют два способа. Можно, покрасив фигурку, взять чернила (специальные жидкие краски, бывает 13 разных цветов) и нанести кисточкой на нужные части фигурки маленькую или крупную. Чернила затекут в углубления и создадут "тень".

Можно, взяв краску на кисть, обтереть кисточку о край баночки с краской и почти сухой кистью провести по фигурке. Тогда краска, наоборот, попадет только на выступающие части фигурок и создаст блик.

Старайтесь, чтобы у вас в отряде не было полностью одинаковых фигурок. Пусть они отличаются совсем чуть-чуть — цветом пояса или волос, — но отличаются... Тогда отряд бойцов перестанет расплываться в глазах наблюдателя на пары одинаковых фигур. И не ставьте одинаковые модели рядом.





## Что умевает боец?

Боец армии Warhammer описывается несколькими характеристиками. Их немало, больше, чем в средней компьютерной стратегии.

**Movement (M)** — Движение (D) — Расстояние, на которое боец может переместиться обычным шагом (в атаке или маршем — на вдвое больше).

**Weapon Skill (WS)** — Фехтование (Ф) — Способность точно наносить удар в рукопашном бою. Сравнительно маловажная характеристика.

**Ballistic Skill (BS)** — Меткость (М) — Способность попадать в цель при стрельбе. Куда больше влияет на результат, чем фехтование.

**Strength (S)** — Сила (С) — Очень важная характеристика; определяет, нанес ли удар (в рукопашном бою) повреждение. Сравняется с выносливостью противника.

**Toughness (T)** — Выносливость (В) — Определяет устойчивость к ранениям. Сравняется с силой противника (или его оружия).

**Wounds (W)** — Засоры (З) — Определяет, сколько ранений может выдержать боец.

**Initiative (I)** — Инициатива (И) — Определяет очередность нанесения ударов в бою.

**Attacks (A)** — Атаки (А) — Сколько раз в ход атакует боец (обычно относится только к рукопашному бою).

**Leadership (Ld)** — Управление (У) — На сколько четко слушается приказов отряд, чем это значение больше, тем меньше шансов, что отряд побегит с поля боя или еще как-нибудь нарушит приказ.

Наконец, особняком стоит цена (Points) — сколько очков стоит выставить на поле боя одного бойца этого вида.

Иногда может потребоваться кинуть "проверку" той или иной характеристики, например, выносливости. В таком случае игрок выдает кубик (самый обычный, с цифрами от 1 до 6), и если выпала цифра больше, чем это значение, — проверка не пройдена, а если меньше либо равно — пройдена.

Управление проверяет броском двух кубиков, складывая их результат.

Еще одна характеристика — слабоскок доспехов — зависит от этих самых доспехов. Доспехов бывает всего два вида — легкие и тяжелые. Слабоскок доспехов по каким-то эзотерическим причинам отсчитывается не снизу, а сверху; например, человек вообще без доспехов — 7+, легкие доспехи — 6+, тяжелые — 5+. Вот из чего собирается слабоскок доспехов: легкие доспехи — 1 пункт, тяжелые — 2, щит — 1, конь или другое верховое животное — 1, доспехи на коня — 1. Все это складывается вместе: рыцарь в тяжелых доспехах, со щитом и на закованном в броню коне имеет слабоскок в 5 пунктов, или 2+. Чтобы доспехи защитили его, ему придется выкинуть на кубике 2 или больше. Впрочем, очень сильный враг или оплестрельное оружие могут пробивать доспехи легче.

У некоторых бойцов есть и второй слабоскок — оберег (ward). Этот слабоскок не ухудшается ничем, он может помочь даже против артиллерийского снаряда!

Кроме этих — основных — характеристик, у бойцов могут быть характеристики особые. О них мы тоже поговорим.

Итак, вы — и ваш противник — приобрели армию, раскрасили ее, и солдаты рвутся в бой. Теперь надобно их расставить.

На игровом столе размещаются куски рельефа, деревья, здания. Из каждого игрока ставит по одному. Впрочем, без этого для начала можно и обойтись. Считайте, что "они нашли большой поле, есть разгуляться где на воле", а редута строить не стали.

Дальше все кристально просто. Стол разгорается — на две части, каждый игрок ставит своих бойцов на своей территории, не ведая расстановки противника. Потом ширма снимается — и начинается бой!

## Как устроен ход

Теперь разберем ход на части и посмотрим, что у него внутри.

Происходит ходы по очереди. Кто будет ходить первым — зависит от сценария или от броска кубика.

Ход в Warhammer, как и в известной Magic: The Gathering, делится на фазы. Из каждой фазы можно делать только строго определенные вещи. Фазы эти — начало хода, движение, магия, стрельба, рукопашный бой.

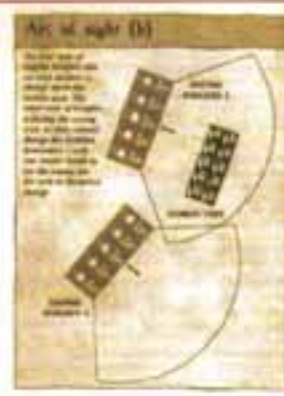
**Начало хода** — служебная фаза. Никаких "обязательных" действий в ней нет. Но именно в эту фазу некоторым бойцам приходится делать всевозможные проверки: устояли ли они от искушения переругаться между собой, не задумалась ли с ветром туповатая реальность и не прислушала ли приказ...

В фазу **движения** отряды, как нетрудно догадаться, двигаются. Здесь тоже есть свой порядок. Сперва объявляются атаки; те отряды, что желают атаковать противника, должны заявить об этом, а атакованные могут выбрать ответное действие: держаться, бежать, отстреливаться (если есть чем). При этом никто никуда пока не перемещается.

Далее те отряды, которые бегут с поля боя, пытаются прийти в себя. Если им это удастся — они станут управляемыми и перестанут отступать в панике. Но атаковать в этот ход уже не смогут: фаза объявления атак прошла!

Теперь двигаются те, кто обязан двигаться: бегущие, преследующие... Вслед за ними перемещаются те, кто объявил атаку, и, наконец, все остальные.

О **магии** мы поговорим позднее. Пока же достаточно сказать, что после движения наступает пора всем магам армии (это бывает, как правило, только персонажи, а не отряды) читать свои заклинания.



В фазу **стрельбы** все те бойцы, у которых в зоне видимости и в пределах дальности их оружия есть отряд противника, могут по нему выстрелить.

Носондся в непосредственном контакте с врагом, производит свои атаки, а враг отвечает им тем же.

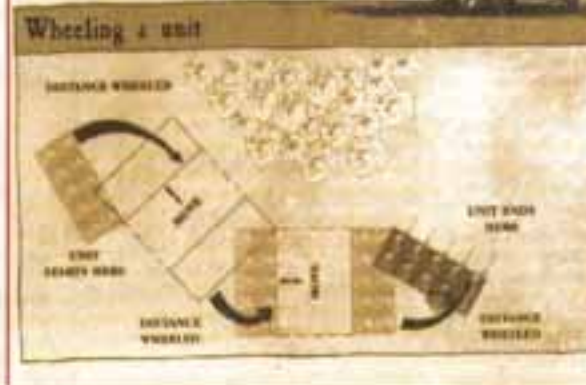
## Движением

Для тех, кому уже довелось поиграть в "Золу Битв", почти ничего нового в этой главе не будет. Ибо сей российский продукт имеет немало общего с Warhammer.

Каждый отряд в свою фазу движения может пройти столько дюймов (дюйм — это примерно 2,5 см), сколько у него единиц Движения. Предполагая, что идет он по полю и по прямой. Это правило. Теперь исключения...

Если отряд идет по пересеченной местности (лес, ручьи, холмы), то за каждый дюйм у него уходит два единицы движения. Если по сильно пересеченной (джунгли, болота) — то по четыре.

Если отряд хочет повернуть — это можно сделать дважды. Можно двигать один конец строя, оставив другой неподвижным, тогда отряд повернется вокруг своего угла, вот так:



Для этого никакой "дополнительной оплаты" не надо. Сколько прошли на этой картинке левофланговый солдат — столько и затрачено на поворот. А можно развернуться на месте, тогда потратится половина единиц Движения (от максимума, а не от того, что осталось), но весь отряд вместе повернет на 90 или 180 градусов.

Можно перестроить ряды — сделать более глубокий строй (больше шеренг) или более мелкий. Каждое наименование на шеренгу стоит половина единиц Движения.

В атаке отряд может пройти вдвое большее расстояние. Но — не более чем с одним поворотом.

Интересно, что отмерить расстояние заранее нельзя, поэтому, если отряду велено атаковать врага, а он до него дойти не успевает, то он проходит столько, сколько может, и останавливается. Скорее всего он сам будет атакован в следующий ход противника.

Есть еще возможность "идти напролом". Это — передвижение с двойной скоростью, оно возможно только если враги в пределах 8 дюймов нет (оружие — в рукоятке, мечи — на плечах)

Если соединение находится в рукопашном бою, нигде идти оно не может.

## Стрельба

Стрельба устроена так. Сначала выбираем цель: в пределах досягаемости оружия, видимую нашим стрелком (то есть находящуюся перед ним,



но, как показано на картинке, и не защищенную другим отрядом). Потом для каждого стрелка бросаем кубик. Сверяем с таблицей №2.

Если вы выбросили столько, сколько сказано в таблице, или больше, то этот солдат попал в цель. Если вы стреляете с дальней дистанции (большая половина максимальной дальности оружия), вычите из результата броска 1.

Таблица №2

Меткость	1	2	3	4	5	6	7	8
Нужно бросить	5	5	4	3	2	1	0	-1



Таблица №3. Выносливость цели

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
СИЛА	4	5	6	6	-	-	-	-	-	-
2	3	4	5	5	5	-	-	-	-	-
3	2	3	4	5	5	6	-	-	-	-
4	2	2	3	4	5	6	6	-	-	-
5	2	2	2	3	4	5	6	6	-	-
6	2	2	2	3	3	4	5	6	6	-
7	2	2	2	3	2	3	4	5	6	6
8	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
9	2	2	2	2	2	2	3	4	5	5
10	2	2	2	2	2	2	2	3	4	4

Полови. Думаете, это все? Нет, все только начинается...

Теперь надо выяснить, ранен ли враг или просто почесался в ответ на нашу стрелу и заявил: "Комары нынче — просто звери!" Для этого сравним силу нашего оружия (а не нашу!) с выносливостью цели. Кинем кубик и сверяем с таблицей. Если выкинули столько, сколько стоит в таблице, или больше, то благородный дон поражен в битву! См. таблицу №3.

Но и это еще не все. Надо же предоставить вражеским доспехам шанс спасти козлина! Поэтому враг за каждое раненное попадание бросает кубик в попытке выкинуть столько, сколько у него слаббросок доспехов, или даже больше. Впрочем, если сила оружия велика, то доспехи помогут меньше: каждая единица силы сверх 3 уходит на единицу слаббросок доспехов. Например, при силе 5 слаббросок доспехов уйдет только на 2, и закованный в броню рыцарь должен будет выкинуть не 2 и более, а 4 и более.

И наконец, если у врага есть слаббросок оберета, то можно вынуть и его. Тут сила оружия уже не играет роли.

Наконец попадания сосчитаны. Теперь делим нанесенные раны на здоровье врага. Вот сколько противника мы уничтожили. Убираем убитых — из заднего ряда. Остаток от деления — это раны, которые остаются про запас. Потом их прибавят к тем, кто нанесут в следующий раз.

## Рукопашный бой

Первым делом надо определить, какой из отрядов — наш или вражеский — будет бить первым. Это определяется по такому правилу:

1. Если один из отрядов в этот ход атаковал — он и будет бить первым, независимо ни от чего;



Таблица №4. Фехтованно защищающегося

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

2. Если у одного отряда двуручное оружие (кроме алебард), а у другого — обычное, то этот другой будет битым.

3. В противном случае тот, у кого инициатива выше, ударит первым.

4. Если же она одинакова — то битым будет тот, кто выиграл предыдущий бой, или тот, на кого укажет Его Величество Кубик.

Проводим атаку. Делается это почти так же, как для стрельбы, но с двумя исключениями. Во-первых, атаковать могут только те, кто стоит прямо рядом с противником (подставки соприкасаются). Во-вторых, вместо проверки меткости проверяется фиксация, причем сравнивается с фехтованием противника. Вот сколько надо выкинуть на кубики для попадания — см. таблицу №4.

Дальше совершенно так же, как для стрельбы, проверяется, ранил ли удар врага (но вместо силы оружия берется уже сила бойца), и вычисляется, помогли ли доспехи. Наконец, снимаются убитые... но не на заднего ряда, а на переднего. И отвечать ударом на удар будет только те фигуры, что выжили и все еще соприкасаются с противником.

Делается атака врага; снимаются убитые. Наконец, вычисляется, кто же победил в этом бою. Для этого нам придется сосчитать, сколько ран нанесло каждая из сторон, и каждой из сторон прибавить модификаторы:

— за количество рядов сверху первого — +1, максимум — +3;

— за знамя — +1;

— за то, что силой отряд превосходит противника (раненца считается за 2 бойца каждый), — +1;

— за атаку с фланга — +1, с тыла — +2, кроме того, атакованный с фланга или тыла противник перестает прилисовывать к результату количество своих рядов.

У кого больше — тот и победил. Если равны — боевая ничья в прямом смысле слова.

А тот, кто проиграл, должен теперь выжить, не разбежался ли его отряд под нажимом врага. Для этого он выдает проверку Управление, но не простую, а прибавляет к кубикам столько, на сколько он проиграл бой. Например, бой проигран на 3 единицы, на кубиках выпало 4 и 2 — если у отряда Управление меньше, чем 3+4+3=10, он броился наутек!

Победитель в таком случае может преследовать или попытаться от этого удержаться (для этого и ему, в свою очередь, надо сделать проверку Управление). В любом случае ему достается в качестве трофея знамя противника, если таковое имелось. Бегущие и преследующие двигаются по прямой, на столько дюймов, сколько выпадет на 2 кубиках (для конницы и пехоты — на 3). Если преследователю догонит врага, он будет уничтожен на месте.

Наконец, если никто нигде не бежит, бойцы перестраивают ряды. Конец боя. ■

Продолжение статьи "Малая Война" вы прочтете в следующем номере.



# ЗАГАДКА "НПИ"

## или несколько непечатных слов о "настольно-печатных играх"



Norman Desmond  
desmond@yandex.ru

"Трое игроков берут четыре фишки, причем пятый все время выкидывает... После того как лиса оказывается съеденной, она делает четыре хода назад..."

Из старого советского кинофильма "Подкидыш"

Тут мне недавно спросили: за что бы повернуть тугоухе? Скажем, мультиплеера на компе нету, ИГО-шные колоды — не у всех, в разведку — без ведущего не выйдет, в машинки-шахматы — так пороку больше двух, в подкидного — не катит, в бутылочку — вроде бы выросла, да и вообще все уже игрово-переиграно и хочется чего-нибудь свежего, нового, но и не такого, чтоб все оставшиеся жизни тратить на освоение правил...

Странно, но вот 20 назад так вопрос не стоял. Потому что не забыли еще о существовании такой вещи, как НПИ.

**Первое непечатное слово — на букву «П»:**

### Путаница

Начну с терминологической путаницы. В статьях про D&D, GURPS, "Эру Водавиж" и т.д. упорно употребляется выражение «настольные ролевые игры». А почему, собственно, «на-

стольные», а не «наСТУльные», «наШИВАНные» или даже «наТАБУРЕТные», спрашивается? Какая разница, где примостят свои пятое-пятое «Ш-ЭМ-ведущий» и «приключенца-игроки»? Я понимаю так, что термин «настольные РПГ» имеет своей целью не ступать сцене в квартире с белочкой на природе (РПГ полевые) и с замаскированной у монитора (РПГ компьютерные).

Но самым деле «настольные игры» в классическом понимании — это то, что у них там называется board-games. Перевод, конечно, неточный. Если дословно, то «board-games» [англ.], «tabletop» [нем.] или «gra planszowa» [польск.] — это... игра на доске, на игровом поле.

Во избежание несуриды попробую ввести официальный советский термин, который лихит, например, на вывесках в «Детском Мире»: «Настольно-Печатные Игры» (видимо, они тоже боятся путаницы с «настольно-НЕпечатными» — теми, что делают не на бумаге — шахматами, шашками, домино, лото). Ролевые и кол-

лекционно-карточные игры в категорию НПИ я бы не вводил (хотя бы потому, что у них нет вышеупомянутого "поля").

**Второе непечатное слово — на букву «Х»:**

### Ходилки

Итак, НПИ. Кубик, фишки, картонное поле со стрелками и текстами типа «Я тороплюсь, но вот беда, повелел и попал... сюда!». Трудно представить себе те древние времена, когда ни ролевых, ни компьютерных игр не было еще и в проекте, но тогда именно НПИ заполняли игровой досуг.

Однако советская игровая индустрия не баловала наших «электронных прагматиков» разнообразием. Подавляющая масса продукции фирмы «Машин» была по жанру тем, что ныне называется «ходилки». Произошли они от "гуски" (см. врезку) и не только не развились, но, наоборот, деградировали. Поэтому любителям НПИ приходилось заниматься самообразованием, когда они вырастали из «шахматных» «машинных» игр. Например, старшеклассники рисовали на

листе ватмана клетки с иностранными словами, вырезали из тетрадных листов рукописные доллары и передавали из уст в уста правила — это кустарная забава называлась маньяком зарубежным словом «Монополия». Или коллекционеры солдатиков выставляли свои армии на полу, воображая себя Александром Македонским или Кутузовым, и воевали — по собственным игровым законам. Или картежники, используя древние, как мир, 36 карт, создавали криминальную «Мафия», придумку РПГ.

Чего же не хватало нашим докомпьютерным геймерам в официальных играх? Вырожаясь современным языком, интерактивности. Проще говоря — свободы выбора. Как все члены тоталитарного общества, так и игроки должны были видеть только по стрелкам, забавно нарисованным умными дядями. Шаг влево-вправо, как в реальности, так и в игровом мире, строго карался (и это сказано не ради красного словца — см. нарезку историко-«Пиратов»).

### Третье непечатное слово — на букву «Г»:

#### Гласность

В конце 80-х узкий круг доступных советским игрокам НПИ был прорван вместе с железным занавесом. Молодые среднестатистические, вставшие свое детство, начали производство с неизбежной «Монополии» (см. врезку). Затем появились первые ростки других жанров: стратегических («Геополитика»), приключенческих («Чудовище Дино-Джонга»), научно-фантастических («Планета астронавта Пиркса») и даже ужасных («Призраки замка Ферра»). В основном это была продукция ныне полузабытой фирмы «Петра-Релакс»; помните, в «Дино-Джонгу» играли даже... по радио.

Тогда же впервые попытались поставить НПИ на службу политике. Например, АО «ИГРОКОСМ» издало игру «Президент» специально «для diversion молодых людей, мечтающих

## “Monopoly” («Монополия»)



Придуманная в 1935 году Чарльзом Дарроу, в США периода депрессии, когда тысячи людей потеряли свои сбережения, именно эта игра пришла им на помощь. В самом деле, что может быть более утешительным, чем сидеть без цента в кармане и ворочать миллионы, как бы на игровом поле? Каждый игрок воображал себя Ротшильдом, покупая целые кварталы улич и получая проценты с постройной недвижимости (пластмассовых домиков). Игра любила до сих пор, не рдеет в модные одежды («Star Wars», «Pokemon»...), переводит на компьютер (что не способствует играбельности)... культ есть культ.

Умножение экономического кризиса всегда были близки и понятны советскому народу — отсюда и популярность рукописной «Монополии» в эпоху застоя, и поэтому же привнеси эпохи гласности заимствованные названиями «Кооператив», «Бизнес 2000» и прочие копии и клоны знаменитой американской НПИ. Некоторые были даже самобытны — когда использовали отечественные экономические реалии, да еще с долей сатиры и юмора («Очереды», «Белая ворона»). Под именными названиями («Менеджер», «Миллионер») игру у нас издают до сих пор.

стать президентом и привести свою страну к процветанию».

А в Питере любители из группы «Осень» попытались в рамках НПИ откопать целую РПГ («Заколдованная страна»).

Но тут грянула компьютерная революция, и все потенциальные потребители продавленных НПИ отшатнулись от них — в сторону несравненно более прогрессивных, красочных и, наконец, модных компьютерных игр (для которых и партнер-то не нужен). А издатели пришлось переориентировать свой рынок — и магазины наводнились во всех смыслах дешевыми задилками, в которых интерактивностью и не пахло.

Казалось бы, все должно было пойти — дорога, старикам — почет. Но взглянем на проблему с другой стороны...

### Четвертое непечатное слово — на букву «Б»:

#### Бугор

Тошнее, взглянем на-за бугра. Пошнее, был в там в конце 90-х. А именно — в Германии. И заглянул в городской клуб с выразительным названием «Spielplatz», что переводится как «Игровое место». Я знал, что там собираются не шахматисты и не бриджисты (даже МТГ-шники там не водятся). Увиденное превзошло все ожидания. Сладкие седовласые немцы под пивом и винцом резались... в обыкновенные НПИ! В «Ave Caesar» (жанр колониал по древнеримскому цирку), в «Lordsburg» («Львиное сердце», строительство средневековых замков), в «El Caballero» (развит южноамериканских колониал), в «Pfeffernackel» («Мешок перца», купеческая торговля эпохи Ганзейского Союза) и даже в «Kreml» (политическая стратегия в СССР сталинских времен).

Я испытал эйфорию — мне-то казалось, что пока вроде меня есть только в России (да и там немного), а оказалось, что тут, в центре Европы, таких куда в каждом городе! Но мой резонный вопрос: «Может, это различие менталитетов?» — последовал резонный ответ: «Нет, вы знаете, еще лет 5 назад таких и у нас считали... (выразительный жест ладонью у виска), а сейчас — вот...»

И тогда в лоб: это война нового интереса к НПИ, вызванная разными факторами — и пропагандой семейных ценностей, и некоторой усталостью от игр с бездушными машинка-

## «Гусек» («Гусиная игра»)



Итальянская игра XVI века, по правилам которой игроки (короткая осенняя осенняя вечер) выдают кубки и переставляют фишки друг за другом (то есть «гуском»). По дороге к финишу (63-й клетке) попадают всевозможные неожиданности: колодець (пропустить 2 хода), «Череп» (назад на N6) и прочие. От древнейшей иногда соскакивают жетоны (исначально — по 12 у каждого). «Гусек» увлекательно во всей Европе (как простые люди, так и, скажем, император Наполеон). Нетрудно заметить, что именно отсюда «растут ноги» современных НПИ.

ми, и триумфом нового жанра TCG, и многим другим. И это — война, которая идет с Западом на Восток. То есть — скоро накроет и нас.

Сей-то к этому готовы были давно, у нас — сотни фирм, сети магазинов, клубов и музеев, десятки специализированных журналов, выставки и шоу, вполне сопоставимые с Канским кинофестивалем или, скажем, с ЕЗ: те же стенды, презентации, турниры игроков и конкурсы производителей (кстати, на одном из крупнейших — в Эссене — в 1995 году спецприз получил Р. Гарфилд за Magic: the Gathering). Среди конкурсантов присутствовала даже воюющая Югославия, а Россия не участвовала ни разу.

Об интеллектуальном уровне западных НПИ ответственные геймеры могут судить хотя бы по тому, что на нередко кладут в основу компьютерной игры. Так, например, Settlers происходит от культовой немецкой дэки не просто игры, а целой системы, сопоставимой с D&D, только в жанре НПИ — «Die Siedler von Catan» (см. врезку). Можно вспомнить еще MechWarrior, Warhammer, Dragon Dice, Diplomacy, Europe Universals, Shogun... Есть и обратные примеры — представьте себе в виде кубика, поля и фишек, сюжетом King's Bounty, или Warlords, или даже Civilization. Я не шучу.

Однако львиная доля этих богатств до сих пор — за железным занавесом. Кроме BattleTech с миниатюрами (от «Саргоны» до Warhammer (от «Америса»), больше у нас достать и нечего почти. Ну, вечный хит — загадочный «Виско» (Риско) от Hasbro. И пиратски изданный в Питере «Молниеносный мена» (созданный с аналогичным НПИ от «Games Workshop»).

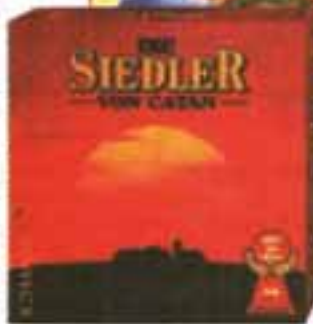
Еще в последние время на наш рынок явится такой неведомый игровой колосс, как «Labyrinth». Но как с «верника» — пазл, они издали на русском некоторые свои НПИ, в том числе «Сумасшедший лабиринт» из культового шлепа. Денжак — повесть головоломок «15» с элементами фантастического квеста. Кстати, еще

в 80-е годы предпринимчивые геймейкеры из фирмы «Трант» стерли этот денжак и выпустили на его основе в более дешевой упаковке игру под названием «Цена риска» с единственными подзаголовками «Охота на монстра! Борьба за огонь! Опасный лабиринт! Ужас в темноте!». Говорят, неред колление карточки на фанеру (!), чтобы игра хоть как-то работала.

А вот уже из области квестов: эзотерические центры подчас использо-

## «Die Siedler von Catan» («Обитатели Катана»)

Экономическая стратегия на тему Средневековья, созданная в 1994 году знаменитым и плодовитым немецким гейм-дизайнером Клаусом Тойбером для фирмы «Kluge». Игроки на гексагональном поле осваивают территорию, разрабатывают ресурсы, обустраиваются и подбивают баррикады. После выхода базового набора появились расширения —



«Stadt & Ritter» («Города и рыцари»), «Seefahrer» («Мореход»), затем исторические сценарии — «Alexander», «Cheops», а с приходом моды на MTG — и карточной версии со специальными турнирными сетями и новыми буквами (в частности, с магией).

О культовости игровой системы говорит хотя бы издание посвященной ей газеты. За пределами Германии более известна компьютерная версия — «Settlers», во многом уступающая НПИ-оригиналу. Сайт [www.die-siedler.com](http://www.die-siedler.com).

уют в качестве пропаганды через свои магазины переводные игры: «Лилас», «Кудалки» и прочие, по сути — те же жадники, но с малым количеством трюизма. Игрок перемещается не просто по клеткам поля, но по астральным планам, а в качестве фишки рекомендуется использовать что-нибудь заряженное личной биополемикой, вроде обручального колца.

Но это все даже не цветочки, а так, обмички.

## Пятое непечатное слово — на букву «С»

### Свои

Так что же у нас? Да, тоже есть фирмы — и не так уж мало. Назову основные.

«ЦТР» (Центр перспективных разработок). Фирма, с 1989 года остающаяся верной жанру НПИ. В ее активе — экономические («Белая ворона», «Уэлл-Стриг», «Караван», «Пираты. Сокровища Темпоры»), военные («Волны Краногора», «SPACE. Masters of Universe», «Викинг»),

фантастические («Синий рубин», «Мир Алахора»), «геймизации» литературной

классики («Затерянный мир», «Рустан и Людмила», «Волшебник Изумрудного города страны Оз»), исторические («Монастырь Шао-Линь», «Эльдорадо»), фантастические («Конкурс крошечных», «Кулинарное лого») и другие.

«ЕГР» («Эри-92») Фирменная фишка компании — непрямой элемент антарктики в играх любых жанров, будь то экономика «Синдбад-морехода», или квест-симула Канан Дайла «Охота на динозавров в Затерянном мире», или дисперское приключение «Тайна московского подземелья», или спортивные симуляторы «Королевские гонимы», «Формула 1» и «Dream Team. Команда мечты».

«Русские игры» (Новые русские игры?) При внешней ескадриности (от дивичьего «Совет да любовь» и спортивных «Мотогонки» — до военно-исторических «Багратиона» и «Торпедоносцев»), особое предпочтение отдается спекуляции на раскрученных названиях — «Чужой», «Улицик», «Армагеддон», «Титаник»... Впрочем, справедливости ради отметим, что они в этом не одиноки. Еще один «Титаник. Словенная утопающая» есть и у «Эри», у них же — «Охотники за привидениями», и у ЦТР тоже. Плюс еще — смотрите ниже.



## ЗАТЕРЯННЫЙ МИР



«Русский стиль» После традиционных сказочных «зодиаков» этот сектор занимает рубрика фантастики — издаёт стратегии «Звездные игры» в мш е л «Эпизод I. Эвакуация» (привет Луссу!), готовится «Эпизод II. Чужой» (салют лейтенанту Рипли!). Также в планах военные «Жабы» и серия «Звездный десант» (ай, Хайлайм с Вераненом!).



Мало того, и многократительство начали заводить себе подразделения НПИ: «Махаон», «Драфа», «Лосман», но особенно удачно — «АСТ». Ее отдел «Альтернатива» действует по принципу, заимствованному у компьютерных фирм: выступает только издатель, наняв независимых разработчиков — литературную «Фан-гейм» («Финансикс», «Миллионер»), мимскую «Марка Пали» («Большой бизнес», «Русский бизнес»), а также индивидуалов («Матери и Мофия», «Отель. Всомогуший паргье», «Лобирит Мервина» и так далее). Как нетрудно заметить, из жанров преобладают экономические (за исключением последнего — фантастика).



Прочие примеры НПИ этих и других фирм приведу ниже. Есть у нас и игровые журналы — но не для игроков, а для прокатчиков и оптовиков. Назову «1000 и 1 игрушка» и «Планета Детст-

вор», в которых — как и на периодических московских международных выставках «Toy & Game» — в одну кучу свалены плохие теле-луки, оловянные солдатки, НПИ и трехколесные саночки (самое время заметить, что рубрика «Вне компьютера» в «Игромании» — просто как плюс копейки). Приводятся эмпирически независимыми журналами и конкурсы на НПИ года, но не очень репрезентативные, так как в них участвуют далеко не все фирмы (вроде, в прошлом году в «1000 и 1 игрушка» в номинации «Хобби-игра» победила «Саргана», а в категории «Настольная игра» — «Звезда»). Последнее время и клубы растут, как грибы после дождя: саргановские, воркэммеровские, звездные... К слову — еще одна немалая атракция. Раз в месяц их клуб проводит «день открытий джарей». В большом зале на диванных столах раскладывается клубная коллекция НПИ — около тысячи игр. Любой желающий может выбрать игру, а дежурный член клуба объявит правила. Не идет из памяти картинка: молодая мама вкладывает своему грудничку в ладошку шестигранный кубик — индей, малыш прычюйск. Вот так с младой котей создается игровая культура наших



отечественных НПИ, конечно, идет, шевелится. Но главная беда и традиционные «грабли» — ориентация в основном на малышей, поэтому и торгует только в «Детских Мирах» и «Доме Игрушек». Кстати, когда эти магазины отказались брать у ЦПР игры «Вампирия» и «Оборонка», мал, нельзя пугать детей, пришлось переименовать их и выпускать под названиями «Золотодованный замок» и «Госпственый остров». Редкие попытки создания продвинутых отечественных НПИ для взрослых — «12 стульев», «Тайна замка Местрайв» (см. врезку) или со-



### «12 стульев»



Первая отечественная НПИ для взрослых от талантливого автора Юлии Рыбинской, издающая ЦПР. Далеко не по игровому плану идет через размык известного сюжета Ильи Ильфа и Евгения Петрова (аналогично перемещению между локациями в компьютерной версии), а игровые моменты вносят элементы страсти и гротескности (например, один игрок может отправить другого в милицию за кражу очередного стула, а сам — залуныть олеячником на порогах, и т.д.). Карточная версия (лишь вкл) выпадает только в ред из 12-ти, и британцы могут быть обнаружены в любом из них. Но москвичи миллионеры по настольным играм в январе 1999 года, проведенной ЦПР совместно с «Буд-друп», игра вызвала интерес, но, к сожалению, переиздания до сих пор нет.

сем новак: «Малют-инициатор. Как написать, как казать бесталпера (симулятор работы писателя-литератора-издателя; Астрель) — терпяются на фоне лестных залежей продукции для карапузов. Отечественные картонные проекты — робкие подражания модному жанру TCG: «Магистр. Повелитель стихий» (Астрель, поместь МТС и «Монополи»), «Опрокинутый мир» (ЦПР, упрощенные BattleTech и Dune плюс игровое поле) и «Уплывав в Лепилутиях (дядя Жирфаид, война с сартами в качестве солдатика) остаются пока исключенными из прораи.

Определенные прорывом могут стать попытки создания некоего подобия отечественных игровых систем — и серийного выпуска цикловых НПИ. Это прежде всего хорошо знакомая читателям «Игромания» «Эпоха битв» (Звезда). Нельзя не упомянуть также голландскую фирму «Темнало» с ее наборами солдатиков

и сюжетов, снабженных правилами и обидными цитатами в духе «Битвы Гангазу», «Старока», «Киберпанк» и др. — здание Warhammer с BattleTech'ом русского разлива (хотя сами авторы своими единоличниками называют компьютерные Dune и даже Doom). Неблизкострельно из заргетны «Император», «Император-2» и квест «Тайна Темного Владыки».

Любители опытного промоуэнса экономической серии саратовского «Юнис» — «Рынок», «Суперпотребитель», «Быки и медведи» (карточная), «Олигарх» и прочие. Экономисты по жизни, разработчики умиротворены прямо на поле перед же игры развить пропущенную реальную реальную фирму, и теперь — в полном шоколаде: имеют не только целую «клубную» собственную НПЦ, но даже свою газету (!) и регулярные межконтинентальные турниры.

Не удалось достойно раскрыть пионерский проект «Битва» (Фан-гейм) — оригинальное со-



единение классической красноречивости (она же эскапа) и коллекции фантастических стикеров (больше всего это походило на... нынешние DiskWars). Анонсированная этой же фирмой линейка газетов и НПЦ по «Владимир» так и не увидела света. А ведь это была первая — и единственная пока — попытка издать игру по отечественной фантастике!

Внедряется патентованная практика лицензирования для игр персонажей популярнейших фильмов (в противовес обычной пиратской спекуляции). Однако авторы экономической НПЦ «Незнайка на Луне», заказчики и созда-

## «Тайна замка Месгрэйв»

Игра-симулятор классического детектива за авторством известных разработчиков — Андрей Веткина («Русск» и Людмила, «Углубил» в Лилитутке, «Незнайка на Луне» и др.) и Иван Оказово («Путешествие на край света», «Охота на единорога»). Протестированная в среде ценных вероник (например, «Убийца в замке» в газете «Семь дней»), игра принципиально отличается от западных аналогов («Следы», «Master Detective»). Синтезируют приемы «Гусько», покера и РТГ, игра моделирует ситуацию закрытого помещения,

когда каждый игрок-персонаж хранит свою тайну, одновременно подозревая всех остальных. За столом создается атмосфера типичного детективного расследования, напряжения, способного разрешиться в любой момент самым неожиданным, подчас даже юмористическим образом.

тели мультиперсонажа — «Таро Entertainment» — сетовали, что игра, мол, чересчур жаросток, в отличие от компьютерной «Незнайки на Луне». В случае «Новых Бременских» ситуация полностью противоположная: наряду с компьютерным квестом от той же «Буки» вышла НПЦ от «Русских игр» — отстойнейшая задница.

А фирма «Степ-пад» приобретает законные права на почти всех отечественных мультиперсонажей и уже готовит игры по «Простоквашино», «Ну, погоди!», «Чебурашке» и тому подобным. На подходе также новый мультисериал «Animal Wars» и сопутствующие товары к нему, в том числе картонная игра (ничто вроде русского «Покемона»).

И еще под занавес пара слов. По последним статистическим данным, настольки хотят играть... фабрика «Красный Октябрь» дабы владеть их в коробках с конфетом! А в игре «Соколиная охота» (Синти, Пермь) героем стал... В. В. Жириновский! Цель игры — спомощью Сокола не пропустить в Кремль западного бизнесмена и отечественного мафноза.

Шестое и последнее впечатлительное слово — на букву «Г»:

### Future, Final или ...?

Короче говоря, положение дел в отечественной индустрии НПЦ таково: индустрия уже есть, но вот достойных игр пока... По мнению вышеупомянутого журнала «Планета Детство», с 99 года рост производства настольных игр в России приобрел взрывной характер! Да, шуму много...

На мой взгляд, все зависит от спроса. Пока неразборчивые родители будут покупать своим чадам очередные коробки по червонцу штука, в магазинки, BattleTech-ники



и warhammer-овцы — презрительно воротить нос от отечественных настольно-печатных игр, мы будем и в этой области плестись позади мировой цивилизации.

Помните фильм и мультисериал «Джунгли»? Что так возбудило фантазию автора, что породило невероятные сцены претерпевших слона и носорогов, синтаксисных автомобилей, и энд джунглей, проросших внутри квартир? Да-да, именно они, обожженные НПЦ — с выданными кубиков и передышкой, финиш по полю. ■

## «Пираты»



Художник и бывший моряк Владимир Михайлович Галикин 70 лет назад придумал и нарисовал серию продвинутых исторических НПЦ: «Пираты», «Захват колоний», «Бетмены» и др. Благодаря хвалебному отзыву самого Горького, они были включены в издательский план «Москблосада», но... после обвинения в «несоветскости» тираж «Пиратов» пошел под нож, а потом редактора и самого Галикина постигла тыльная для 30-х годов печальная участь. Его детище чудом удалось сохранить оригиналы ручной работы и спустя годы наконец издать часть игр. Но, к сожалению, полиграфическое качество, которое им удалось предложить журнал «Пионер» и издательский дом «Аргументы и Факты», не очень устроило наследников, и в настоящее время они пристраивают дедушкино творчество в Алтай. Бог в помощь...

Его детище чудом удалось сохранить оригиналы ручной работы и спустя годы наконец издать часть игр. Но, к сожалению, полиграфическое качество, которое им удалось предложить журнал «Пионер» и издательский дом «Аргументы и Факты», не очень устроило наследников, и в настоящее время они пристраивают дедушкино творчество в Алтай. Бог в помощь...

# Триста спартанцев

"Триста спартанцев" — свежесозданная отечественной командой "Звезда" игра в жанре варгейм. Принцип сей походовой стратегии вполне достоин именоваться классическим. Игроки по очереди делают ходы, передвигая свои законные в прежних боях (или необстрелянные) войска по карте. Действие совершается на карте, результативность же его определяется благосклонностью кубика.

Обеи игроуши предстают с головой окунуты в великие перипетии Греко-Персидска война. Анолосет демократия, скорее всего, встанет на защиту национального суверенитета греков. Ну а кому малое империя, верно, забрет для себе персидскую исповедь.

"Триста спартанцев" имеет три уровня: физическое-политический, стратегический и тактический. Откуда проистекает необходимость для каждого игрока выступить в трех ипостасях: политика, стратега и тактика.

Далее мы с вами детально разберем базовые правила "Трехсот спартанцев", дабы вы смогли составить себе наиболее четкое и полное впечатление об игре.

## Ресурсы и снабжение

С ресурсами все проще простого: они лишь одного типа, зато — самого универсального. Всеоконечно, это презренный металл. Число частных способов добычи денег, как и в жизни, не редует разнообразием. Проще говоря, их три. Во-первых, некоторые греческие города приносят

доход в одну монету. Во-вторых, персидский царь каждый ход уделляет из казны своему полководцу некую сумму. И в-третьих, никто не мешает вам самим что ни на есть коварственным образом разграбить какой-нибудь город.

Тратить добытые денежки следует на постройку флота и на снабжение армии.

Флот закупаются в любом приморском городе. Снабжения не требует.

Войска в игре не закупаются (кроме наемников), но требуют постоянного снабжения провизией и всем необходимым, что, естественно, выливается для вас в прямые расходы.

## Войска и флот

Войска различаются по двум главным показателям: по способу формирования и по роду войск.

Касаясь способа формирования. Существуют постоянные войска (персидские "Бессмертные" и войска сатрапов), наемники (лучники и метатели дротиков) и ополченцы (греческие голпыты, пращники, метатели дротиков и лучники).

Постоянные войска формировать не надо: они присутствуют с самого начала. Но почти все находится вне карты — в Персидской империи. То есть за тридцатью землями, в тридесатом царстве, и всякий, кто знаком с русскими сказками, легко представит себе, каково отсюда до

браться до мест боевых действий. Но стоит вам призвать их, как тут же придется начать отступать денежными сумми на снабжение. А если войска добралось-таки до территории боевых действий, но их разбили, то они не восстановимы.

Наемниками богаты оба игрока. Они могут быть собраны почти в любом месте карты и присоединены к отряду. Но сами по себе наемники действовать не желают. Обязанность наемничком обойдется в порядную копейку. За каждого — отряд не грехи целую монету. Ну а ежели его убили, то во время следующего хода он вновь станет в строй... за еще одну денежку.

Ополченцы собираются, только свистни, но родного города покидать не хотят. У себя дома они согласны воювать за так, без всякого снабжения. Но стоит им ступить на чужую землю, как эти прежде добродушные крестьяне становятся грохотлив и алчны, а если им не заплатить, грозят все бросить и развернуть оглобли к дому. Чуть выше чувство долга у спартанцев: они соглашаются бескорыстно маршировать по всей Греции, но не могут выдержать за нее пределы. Ополченцы способны собраться сколько угодно раз до тех, пока их город не будет захвачен врагом или разграблен. То есть — до тех пор, пока им есть где собраться. Но одно дело, когда все благополучно, и совсем другое, ежели сражение проиграно. Во втором случае ополченцы, смятанным сапом пятки, разбегаются кто куда. Выяснить, сколько граждан, побросав свои дела, поддалось в ополчение, можно с помощью кубика.

Добавлю, что афинские войска Афинского морского союза плавают на лаврах к искусству, но их страсть к морю столь велика, что удалиться от него дальше, чем на 1 текс, они не намерены.

Во время полевого сражения войска делятся только на два типа: легкая пехота и тяжелая пехота. К тяжелой пехоте относятся греческие голпыты и войска персидских сатрапов. Остальные — к легкой пехоте. "Бессмертные" умеют и так, и эдак: они могут быть и тяжелой, и легкой пехотой, сообразно желанию персидского игрока.

Обе армии могут не только бегать и маршировать, но и плавать. Конечно же, на кораблях, а не своим ходом. Максимум персидских судов составляет восемь, а греческих — только четыре корабля. Но можно и меньше, если сдаными напряжены. Ведь корабль стоит дорого — целых три золоты. Во всяком случае, с точки зрения греков, у которых доход более двух монет — редкая удача.





Флот способен быстро перевозить войско, пешеходу подождать! Грузоподъемность каждого судна — один отряд. Но море есть море, и поэтому в любой момент, а вернее — в каждый миг может случиться шторм. Тогда поминной как земли и корабли, и отряд.

Да, и еще. В игре принимает участие фигурка скоророда. Его управляет греческий игрок. Этот злодейский монстр с хвостом не бьется и ничем не строит. Его деятельность лежит в сфере идеологической. Стоит коварному скоророду пробраться в греческий город, захваченный персами, как он начинает вести агитацию и пропаганду. Кажется это, как провоза, восставшим. После попытки восстания скоророда на некоторое время убирается с поля. А затем возникает вновь, дабы ходить повсюду и мутить воду.

## Отряды и армии

Войска движутся по карте в составе отрядов или армий. У персов — два полководца, каждый из которых может объединить в составе своей армии три отряда. У греков — один полководец. Зато в его армии может быть четыре отряда.

Бладо, именуемое греческими отрядами, готовится следующим образом. Для начала включаются големы данного города, затем надо посылать легких пехоты и добавить приправы — наемников. Отряд включает в себя шесть воинов, так что соотношение ингредиентов определяет тот, кто готовит, то есть — составляет отряд.

Периоды отряды — это полуфабрикаты из войск сатрапий. Из этих войск до боли немногочисленны: 2-3 фигурки в отряде. Зато довести бладо до готовности можно совершенно разными способами. Хотите — прибавьте "Бессмертных", хотите — тех же наемников, и вот уже персидский отряд готов к употреблению. Персы имеют шесть отрядов, но из них два отряда могут включать в себя 9 воинов.

Полные армии обоих игроков почти равны. Греки максимально могут занять на поле 45 фигур, персы — 43 фигурки.

## Сражение

Войска часто сходятся в полевых сражениях. При этом игроки расставляют свои войска на отдельном игровом поле. Сражение происходит элементарно: сначала стрелает персидский отряд легкой пехоты, затем греческая легкая пехота. После этого греческая тяжелая пехота наносит удар, и ей отвечает персидская тяжелая пехота.

Потери определяются так: игрок сначала считает всех своих воинов, которые должны нанести удар, затем бросает кубик и смотрит результат в таблице, где указано, сколько воинов потерял противник.

Легкая пехота имеет то преимущество, что стрелает первой, но наносит противнику легкие потери, ну а тяжелая, естественно, тяжелые.

Немаловажен для сражения характер местности. Если битва произошла в лесистой местности, часть территории закрывают горы, тогда для солдатиков места остается не слишком много и в сражении может принять участие ограниченное число воинов, а остальным оста-



ется лишь болеть за соотечественников, отключаясь в коробку.

Тот, кто понес наибольшие потери в сражении, считается разбитым. Греческая армия (вся, кроме спартацев) после этого разбегается по домам. Персидская отступает на несколько пиксов.

## Морское сражение

Морские баталии проводятся иначе. Сначала броском кубика выясняют, кто первым наносит удар. Затем игрок проводит атаку всеми своими кораблями, бросая кубик за каждый. Если на атакуемых кораблях есть отряд пехоты, вероятность победы над вражеским кораблем увеличивается.

Прогрессируя сражение опять же считается тот, кто потерял больше кораблей. Он должен отступить в ближайший свой порт.

## Начало игры и условия победы

Греки располагают девятью городами, два из них на побережье Малой Азии (Милет и Митилена), один во Фракии (Амфиполь), остальные в классической Греции (Афины, Спарта, Фивы, Аргос, Коринф, Дельфы). Из всего этого обилия населенных пунктов только пять городов могут приносить доход — Афины, Милет, Митилена, Амфиполь, Коринф.

В начале игры Милет и Митилена подчинены Персам и доход с них поступает персидский игрок. Амфиполь нейтрален, то есть не приносит дохода никому из игроков.

Флота нет ни у одной из сторон. Греческие армии имеют лишь потенциальный характер, один персидский отряд стоит в Сардах (в Малой Азии).

Условия победы таковы: персы должны захватить все греческие города, греки должны уничтожить персидскую армию.

## Стратегический модуль

"Триста спартацев" можно использовать как стратегический модуль для игровой системы "Эпоха битв". Для этого первую надо дополнить несколькими наборами, прежде всего — греческой и персидской конницей. Правила для стратегии при этом остаются прежними, но тактика разыгрывается по правилам "Эпохи Битв".

В целом правила крайне простые, в размерах этой статьи мы фактически не пересказали. Они занимают 4 странички и легко могут быть освоены за один вечер. Сама игровая партия займет редко когда больше 3-4 часов времени. И, конечно же, вам никто не помешает сыграть не один раз: большой простор для действий и непредсказуемый ход событий делает игру инвариантной, не говоря уж о том, что и разные противники ведут себя по-разному.

## Житейские частности

Занимаясь вопросом "Триста спартацев", вы наверняка также заинтересовались вопросом, где игру можно достать и, возможно, в каких местах купить себе солдатики. Что ж, как обычно, предоставляем вам всю необходимую информацию.

У компании "Эквид", издающей "Триста спартацев", существует система клубов, действующая в Москве и Питере. Все клубы работают в будни с 14:00 до 20:00, по выходным с 10:00 до 20:00, по понедельникам там отдых. Дальше — переписываем. В Москве: м. Тимирязевская, ул. Милошанькова, д. 8, клуб "Надежд"; м. ул. Подбельского, ул. Войцехова, д. 24 к. 3. Клуб "Восход"; м. Молодежная, Партизанская ул., ДК "Звезда", проезд авт. 127; м. Шаболовская, ул. Донская, д. 37. В Санкт-Петербурге: Каменноостровский пр., 42 (м. Петроградская), ДВОРЕЦ КУЛЬТУРЫ им. Ленсовета, помещение №410, клуб "Стратег" (каждое воскресенье с 12 до 17 ч). ■

## ТЕСТ# 13 СТРАШНЫЕ ИГРЫ...

В культуре европейских народов присутствуют так называемые "знаки страха". Это могут быть цифры, знаки, фигурки, животные или, например, какой-то момент времени. Число 13 (или номер Теста), знак вентрилома, черные кошки, погнутые и так далее. Самым страшным "знаком" являются, как правило, мертвые люди, определенные животные и темнота.

Играделы, которые хотели поиграть по традиционным геймерам, обратились к таким известным сюжетам, как "Пятница, 13-е" или "Кошмар на улице Вязов", завязанным на ужастиках типа беснотертого маньяка с ножом или ожившего мертвеца. По обоям сделали ТАКИЕ игры, в которые было действительно страшно играть. Но, кроме этих произведений, были и самостоятельные вещи. Безусловно, вы знаете такие компьютерно-игровые страшилки, как *Alone in the Dark*, *Resident Evil*, *Clive Barker's Undying*, *Stephen King's F13*, *Evil Dead: Hail To The King*, *American McGee's Alice*, *The 11th Hour*. Единственное, о чем жалко, — не вышло на PC игрушки по *Hellraiser* ("Восставший из ада"). А в бы с удовольствием поиграю — на мой взгляд, это самый страшный ужастик из всех, которые я видел.

### Условия теста

К каждому вопросу прилагается по четыре варианта ответа. Таким образом, ваши шансы правильно ответить на вопрос возрастает на порядок, так как вам остается лишь выбрать, какой из предложенных вариантов — правильный.

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками. Редакция желает вам успеха и победы!

### Вопрос первый

Последней из "страшных" игр была *Alone in the Dark: The New Nightmare*. Она всячески отличалась от прародителей (всем — от движка и геймплея до графики и нестандартного сюжета). Единственное, что у нее осталось своего, это название и имя главного героя. Несмотря на то, что его новая реинкарнация серьезно отличается от предыдущих трех, зовут его все так же —

- А. Фредди Крюгер
- Б. Джейсон
- В. Эдвард Корнби
- Г. Джек Фредер

### Вопрос второй

"Оседлое зло", как называют на родине слона *Resident Evil*, появилось на многих платформах, в том числе и на PC. Принцип

первая часть игры требовала наличия следующего аксессуара:

- А. Мышелов
- Б. Принтер
- В. 3D ускоритель
- Г. Сканиер

### Вопрос третий

Клайв Баркер, как и его коллега по цеху Стивен Кинг, пишет исключительно в жанре *horror* (если говорить, именно Клайв Баркер является автором книжного варианта *Hellraiser* и режиссером первой части). *Clive Barker's Undying* — тоже игрушка не из детских. Сам понимает, игра не может получить достаточного распространения среди подростков, если для прохождения вам придется —

- А. Убить товарищей по бригаде
- Б. Убить самого близкого сотрудника
- В. Убить время
- Г. Убить все, что движется

### Вопрос четвертый

Стивен Кинг тоже писал, как наш герой — с его подачи была выпущена *Stephen King's F13*. Причем успел даже раньше, чем Клайв Баркер со своим "Неумирающим". Вот только раньше — не значит лучше. К какому жанру можно отнести *F13*?

- А. 3D Action
- Б. Real-Time Strategy
- В. Role Playing Game
- Г. Puzzle

### Вопрос пятый

*Evil Dead: "Зловещие мертвецы"*. Брюс Камбелл в роли главного героя — Эш Дуэйн мертвец, которым неимеется и который приходится умирать в меру сил, способностей и по мере наличия подручных средств. Какие подручные средства из используемых Эшем стало явным что вытанной картинкой "Зловещих Мертвецов"? —

- А. Кузнечный молот
- Б. Топорик для разбивки мяса
- В. Телка, парализованная под влиянием
- Г. Бензодила

### Вопрос шестой

*American McGee's Alice* отличается извращенно-гениальным толкованием Льюиса Кэрролла. В самом деле, в какой еще игре ченто пеганское дает кролика в кровяную лепешку, а вашей задачей является уничтожение всего, что стоит на вашем пути? И главное — МОРЕ крови и глюкозы. Помните манюшку в "Алисе"? Load, Save, Delete, причем заглавные буквы были выделены так, что читалось: LSD. Походяшка, короче.

А вот, кстати, кого Алиса использовала в качестве баты для крикета?

- А. Чеширского кота
- Б. Безумного Шляпника
- В. Полугая
- Г. Фланнер

### Вопрос седьмой

*The 11th Hour* был не просто страшной игрой. Он был известен с экраняющими позлом. Интерактивность в нем достигалась огромным количеством роликов и качественной озвучкой. Действительно, ведь *Trilobyte* до "11-го часа" сделала ошеломительнейшую игру... —

- А. The 1st Skeleton
- Б. The 3rd Scream
- В. The 7th Guest
- Г. The 13th Friday

### Условия выполнения Теста

См. раздел "Участие в конкурсах".

Подготовил Светлана Горин  
([fatisk@igromania.ru](mailto:fatisk@igromania.ru)). Под редакцией  
Гейнера ([gamer.sobaka@igromania.ru](mailto:gamer.sobaka@igromania.ru))

### ПРИЗОВОЙ ФОНД

В качестве приза сегодня выступает замечательный квест, созданный по бессмертной *horror*-новелле Роберта Льюиса Стивенсона "Странная история доктора Джекилла и мистера Хайда". Это *adventure*



с примесью приключений, особенностью которого является "двойной" персонаж. В образе Джекилла можно разговаривать с окружающими, взаимодействовать с предметами, а вот мистер Хайд способен оторвать голову лобовому, кто ему помешает. Показе на *Devil Inside*, правда?

Игра была локализована компанией "Нивал", а выпускается фирмой "1С", которой за призы отдельное спасибо. Учитывая, что на момент написания Теста игра еще не вышла, призы будущим победителям будут вручены никак не раньше и сразу после того, как "Странная история..." появится в продаже.

## КРОССВОРД #9

Осень. Пить хочется. Сидишь сочинять. Ходить с красными дедушками в вино. От души ругаться с Геймером. Пить вино с Доктором. Обсуждать с Дедой Федором железные новости.

Но что бы мне не хотелось, всегда остается ОН. Тот, Кто Каждый Номер Заставляет Меня Думать. И не только меня.

Кроссворд. Сегодня он зовется "номер ноль девять". За моей спиной вышительно громаются призыв, доставленные курьером от фирмы "Руссобит-М" "Казак" ленточки раздают. Эксайт и еще что-то будет в следующей раз. Но это все другое... Вы помните замечательную игру *Ground*? Как, не играли? Тогда вы просто обязаны попробовать свои силы в Кроссворде и выиграть эту замечательную аркаду!

Тем более что в коробке кроме самой игры еще и классная накладка лежит.



По горизонтали: 1. Человек (герой одноименной игры), способный попадать в царство мертвых. 4. "Учрежи". А за деле — игра, похожая на *Heroes of Might & Magic*. 8. Игра, родоначальник одноименного жанра. Также имела название *Colossal Cave*. 10. Вторая игра от *Monkey Foot* (первой был *Urban Chaos*). 11. "Морские Титаны" (оригинальное название, первое слово). 12. Первый забугорский пластмассовый хвост. 13. Один из первых представителей жанра джеобары (файтинги). Существовал на всех платформах, не включая PC (второе слово названия). 15. Ах, сколько прекрасных игр включали в свое название это слово... тут вам и \*\*\*\* *Warg*, и \*\*\*\* *Samurai*, и многие другие. 17. Желтое подобие *Satanstools* в мире "Звездного Пути" (предпоследнее слово). 19. Фирма Тревера Чана, создавшая такие игры, как *Capitalism* и *Seven Kingdoms* (одна из слов названия). 20. Скилл из *Fallout Tactics*, способствующий безоружному воину Брестова Стали. 21. Многострадальный тип суши, на котором очень любят звать компания *Blue Vulture*. Погада назад она даже выпустила очередную часть этой серии. 24. "Огненные" зомби из последних *Might & Magic*. Создают некий ареал огня (второе слово названия). 26. *Blaz Witch Volume 1: Waffle Paig, Fly JJ, Noshime* (второе слово названия разработчика). 27. В *Diablo 2* уникальное оружие типа *Roleplay*, одно из свойств которого — 30% шанс на смертельный удар. 29. *Nathozi* — это первое слово названия разработчика *Gangsters 2*

*Vendetta*. А второе? 32. Ка-52: Team \*\*\*\*\* 33. Уникальная дубинка из *Diablo 2*, умеющая наносить 150% урон нежити. 34. Гонки на джипах, разработчик из вэброса №26. 35. Та часть *The Need For Speed*, где есть "Порше" (последнее слово названия).

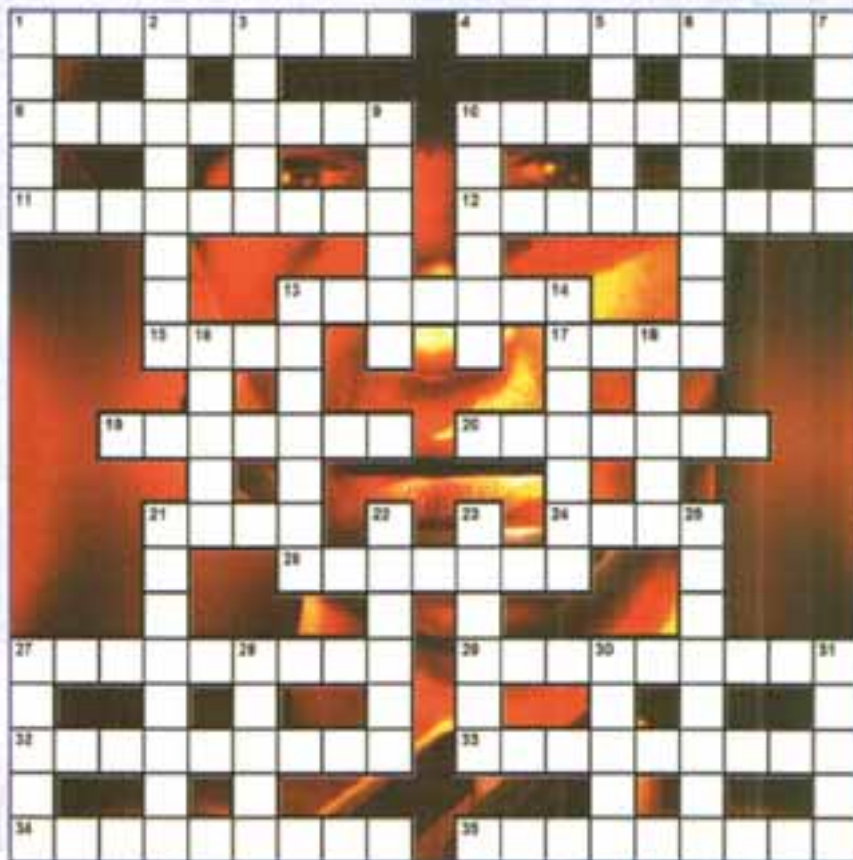
По вертикали: 2. *Hide al \*\*\*\*\** — перс из *Fallout Tactics*. 2. Авторы таких неоднозначных игр, как *Fairy Tales Adventure*, *Inherit The Earth* и *I Have No Mouth But I Must Scream* (предпоследнее слово названия, без апострофа). 3. \*\*\*\*\* *Warg*, \*\*\*\*\* *Resistance* — зомбиание из *Might & Magic*. 5. Третья часть *Monkey Island* (первое слово названия). 6. Последняя часть *Wing Commander* (последнее слово названия). 7. Класс из *Baldur's Gate 2*. 9. Тип лазерных "батареек" *Fallout 2*. 10. *Aiken's Artifact*. 13. Известнейшая аркада про пещушника, которому вздумалось перейти улицу. 14. Лекарство, отпугивающее радиацию (на серии *Fallout*). 16. Адаптация к *Baldur's Gate* (третье слово названия). 18. Самый распространенный тип экипировки после оружия. 21. Одна из неиграбельных фракций в *Empire: Battle for Dune*, от которой, впрочем, можно добиться поставки злитых войск. Вопрос: как эти войска называются

в игре? (Первое слово названия). 22. "Однорукий" трейл из *Fallout Tactics* (второе слово названия). 23. *KISS* (одно из слов названия игры). 25. Немаленький аддон к *Magic: The Gathering*, включивший в себя сет на тему древнеархаичных сказаний (например, там была артефакт *Aladdin's Ring*) и возможность играть по локальной сети. 27. Игра про большого робота, но не *Zhoro* (первое слово названия). 29. Серия менеджера *Industry \*\*\*\*\**, *Traffic \*\*\*\*\** — немецкий автор Туссоанга Навендиль — потому что серия создавалась в Германии. 30. Первая и последняя игра от *Stock Dot Com*, аркада. 31. Шляпный брейк, партированный с *Sony PlayStation* примерно год назад.

## Комментарии

1. Все слова, зашифрованные в Кроссворде, даны на английском языке. 2. Упомянув участия смотреть в соответствующей рубрике.

Кроссворд быстро и слава Святослава Горюхи, [gorukh@igromania.ru](mailto:gorukh@igromania.ru), при участии Геймера, [gamezoboi@igromania.ru](mailto:gamezoboi@igromania.ru).



# СКРИНТУРС # 9



Все хорошо. Все в порядке. "Маня" жива. Не развилась, не упала, не стукнулась головой о потолок, не ослепла в раковину Жива. Здесь И сейчас. А для "Маня" — там и? Правильно, там и "Скринтурсы".

Сентябрьский вариант "Скринтурсы", как это ни странно, от своих собратьев ни чем не отличается. Все те же девять картинок, все те же контактные игры, все те же призы. Стоп. Вот оно! Приз. Конечно же, каждый "Скринтурсы" — это свои картинки и призы. Действительно, получается, что каждый раз этот конкурс меняет свое лицо (то есть эссенция [sic] на компакт-диске) и... скажем так, содержание (то есть призы). Но в целом он остается таким же. Нормально условия.

Для победы вам необходимо найти на компакт-диске, прилагаемом к журналу, раздел "Скринтурсы". В нем имеются девять скриншотов из девяти игр. Нашли? Теперь вам нужно определить, из какой игры какой скриншот взят, написать нам письмо, где указать все это, и отправить его в соответствии с условиями, приведенными в разделе "Участие в конкурсе".

Следующими "сопоставимыми" конкурса являются пять коробок с игрой "Триумф звезды". Космическая аркада, пусть замешанная на классической фантастике (кстати, в игре присутствует мордовский номер журнала "Есть"), обязательно должна быть вашей. Иначе как же вы после этого игроманы! ■

Составитель "Скринтурсы": Светлана Горня

# Конкурс по картам для COUNTER-STRIKE

## Часто задаваемые вопросы и ответы. Часть 3

**Q:** Очень прошу Вас продлить конкурс хотя бы до сентября — я не успеваю доделать свою карту, а недовольно вряд ли попадет хотя бы в десятку...

**A:** Конкурс продлен до 15 октября по многочисленным просьбам. Надеемся, что теперь все успеют.

**Q:** Я так много и не понял насчет моделей и скинов, можно ли добавлять свои?

**A:** Можно, но именно добавлять, а не заменять стандартные.

**Q:** Могу ли я использовать нестандартные текстуры, стройки или модели, которые были сделаны не мной?

**A:** Можете при условии, что в комментарии к карте будет сказано, откуда взяли и кем сделаны эти текстуры/стройки/модели.

**Q:** Если в игре нестандартные текстуры в карте, то получается, что мне нужно создавать отдельный wad из исходников. Или можно обойтись просто ttf+map?

**A:** Да, в таком случае wad можно не присылать.

**Q:** Скажите, пожалуйста, а может ли карта с условием победы «Побег террористов» (ES) принимать участие в конкурсе?

**A:** Нет, не может.

**Q:** Допускается ли карта на конкурс, если она смеждает в себе два режима, например, de и cs?

**A:** Допускается при условии, что оба режима грамотно реализованы. Например, на известной карте side\_haric можно было взорвать корабль, но победы террористам это не давала.

**Q:** Обязательно ли присылать вам на E-Mail два исходника карты (ttf и map)? Если можно только один, то какой?

**A:** В принципе, достаточно одного ttf. Но для вашего же блага — лучше присылать оба.

**Q:** Вы пишете, что файлы нужно запаковывать в zip/rar, соблюдая структуру директорий. Имеется в виду, что карта в архиве уже должна быть в каталоге strike/map, а wad-файл в strike/?

**A:** Именно так.

**Q:** Нужно ли в свой wad-файл включать текстуры из стандартного набора (также, как halflife wad, decal wad, strike wad, cs\_assault wad, de\_veg wad)?

**A:** Ни в коем случае.

**Q:** Могу ли я использовать свои текстуры из файла (game) wad, поставленного на диск вместе с картой de\_mania? Текстуры мне очень понравились.

**A:** Можно. Только прислать сам (game) wad не надо.

**Q:** В условиях конкурса было написано, что в архиве с картой должны быть исходники, в частности — файлы map и ttf. Что касается первого, то тут все в порядке, а вот со вторым — проблема: дело в том, что карту я строю в WC 3.3, а компилирую в QuA-K, т.е. с компиляцией в WC у меня полный глюк, а второй редактор создает свои файлы. Могу я приложить их + map в качестве исходников?

**A:** В таком случае достаточно и одного файла map.

**Q:** Можно ли на конкурс прислать бета-версию?

**A:** Прислать-то можно, но вот приз она никакого не получит. Учтите, что мы продлили конкурс, у вас должно хватить времени, чтобы доделать карту.



Призы все так же предоставлены компаниями "Строй МикроСис" плюс ПК и "IC", а также журналом "Игромания". Подробности о конкурсе читайте, если кто не знает, в предыдущих номерах.

На компакт-диске вы, как водится, обнаружите очередные конкурсные карты. Ждем ваших решений!

Жюри конкурса

# Wallpaper-Штурм

Конкурс на лучшие обложки (в английской просторечии известные также как wallpapers), накопленные читателями "Мании", идет полным ходом. На сайте [wallpapers@igromania.ru](mailto:wallpapers@igromania.ru) каждый день приходят новые творения. Некоторые — отстойные. Некоторые — средней интересности. Некоторые — потрясающие, так что для захватывает. Заглянув на компост в раздел "Штурм", вы сможете просмотреть многое из того, что пришло, и соопределить собственные суждения.

А задано и украсит свой десктоп. Что, в сущности, и является величайшей формой признания для обоих.

Конкурс продолжается до 15 сентября. Подведение итогов произойдет в ноябрьском номере: Всем конкурсантам — поздравляйтесь! И обязательно всем — посмотреть wallpaper на компюте.

Геймер  
[paper.ladaka@igromania.ru](mailto:paper.ladaka@igromania.ru)

## ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ЗА №07/2001

### Скрин-турс №07

Ну, вот и определились победители по седьмому Скрин-турсу. Вы этого ждали? Ждали. Уж наверное, ждали. Ну и доказались.



### Ответы

Emperor: Battle For Dune  
Ил-2 Штурмовик  
Diablo 2: Lord of Destruction  
Дальнобойщики 2  
Tropica  
Myst III: Exile  
Desperados: Wanted Dead or Alive  
"Операция "Пластелин"  
Summoner

Вот прямо сейчас мы идем с операцией "Пластелин" и вычитаем из него нежелательный текст. А особенно внимательно — следующие пассажи, полученные по коробке с Fallout Tactics: Brotherhood of Steel



### Победители

1. А. В. Баранков, Абакан
2. Алексей Романов, Щелково
3. Илья Воронов, sign@csz-mps.ru
4. Алексей Телегин, alexei\_telegin@mail.ru
5. Дмитрий Зеленкин, dm2000zel@mail.ru

### Тест №11 (07): Игры в лицах

Во-первых, спасибо. Не помню, кому (Игорь Руднев?), но все равно спасибо за посланные билеты МММ. Пирамиды, но-талия, все дела.

Во-вторых, клеево. Клеево, что вы есть, что

вы присылаете ответы (как обычно — по большей части неверные), что в их разбираю и вычлению лямбо тех граждан, что попали в список победителей.

На этом номере народ заваливался по-крупному. Кто на первом вопросе (наше всего), кто на четвертом. Эх, господа, не знаете вы классику культовых игр Дик Ньюкем оперировал образами из "Знаменья Мертвецов" (aka Evil Dead), в сумке Кейт Арчер носила заколку с хлом и отмычкой, а Роллар, как и все уважающие себя ввинтил, ментал посылать в Вальгаллу.

Короче, поздравляю вас всех с тем, что победителям все же носились, несмотря ни на что.

### Правильные ответы

1. Б, 2. Г, 3. А, 4. Г, 5. В, 6. В, 7. А

### Победители

1. Анатолий Филатов, Владивосток
2. Михаил Новосветлов, Магнитогорск
3. Андрей Смирнов, г. Ефремов, az@telefon.ru
4. Никто Санноус, sannous@from.ru.com
5. Елена Совастанова, helen@ism.ac.ru

Каждый из вышеупомянутых господ получит по одной из коробочек с игрой "Крутой Сам", разыгранных в случайном порядке. Дорогие участники, призы к вам уже идут. Если через неделю после покупки журнала вы не получили приз — свяжитесь с редакцией: возможно, по каким-то причинам приз выслать не удалось (например, Ката, вернувшись из отпуски, в отсутствие крестика сюжета все прочла на портативном редакционном опеннета).

### Кроссворд №07

Без комментариев. Половина справилась, половина нет.



### Правильные ответы

По горизонтали: 1. Megadames, 4. Northwest, 8. Disciples, 10. Penetrate, 11. Alligator, 12. Starcraft, 13. Imagawa, 15. Stun, 17. Riff, 19. Icewind, 20. Pharaoh, 21. Mean, 24. Nem, 26. America, 27. Crusaders, 29. Adventure, 32. Lucasarts, 33. Statopia, 34. Neverhood, 35. Nightmare.

По вертикали: 1. Media, 2. Archives, 3. Alpha, 5. Sprat, 6. Wingcraft, 7. Theft, 9. Scream, 10. Postal, 13. Indiana, 14. Arcania, 16. Theme, 18. Flame, 21. Modspace, 22. Yezus, 23. Titans, 25. Mifform, 27. Colin, 28. Death, 30. Earth, 31. Evade, Лоботрясы

1. Павел Малахов, Москва  
2. Сергей Алин, Москва  
3. Юрий Бобров, bobrov@hotbox.ru  
4. Dima, dima\_cool@mail.ru  
5. Nerra, nkrud@utanat.ru

Призы — каждому из выигравших по коробке с игрой "Kazuki: Европейские войны".

### Конкурс "Пять турнирных задач"

Подведение итогов состоится в следующем номере. В нем же продолжится сам конкурс.

Над подведением итогов работали: Сантослав Торик, Геймер, Разбор и сатириков принадлежат ответы на конкурс "Девяс Давидов" — Сантослав Торик. Осуществление выдачи призов: Сантослав Торик [torick@igromania.ru](mailto:torick@igromania.ru). Призы на конкурс предоставлены компанией "Новый Диск", "IC", "Русобит-М" и журналом "Игромания". ■

## УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Для участия в конкурсах "Мании" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме электронной почты. Теперь подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, Тест выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В. Кроссворд: 1. Game, 2. Sobaka, 3. Igromania, 4. Yu и так далее. Скриншоты: 1 — Приложение из Кракорола Данди, 2 — Russian Doudouill's Gambit. Пять Турниров Зодиах требуют развернутых ответов, где необходимо указывать номер и название задачи и, естественно, наиболее полный вариант решения задачи.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО** пишите название и номер

конкурса, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах и шлете ответы бумажной почтой, присылайте ответы **РАЗНЫМИ ПИСЬМАМИ** (иначе сортировать становится очень сложно, и теоретически возможен вариант, что ответ на один конкурс будет утерян, а другой просто затеряется в общей массе).

3. Прислать письма с ответами можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: Россия, 109559, г. Москва, Тимирязевский бульвар, д. 1, оф. 465. Электронная почта: editor@igromania.ru.

4. Ответы и победители фиксируются только через номер. То есть, если конкурс опубликован в "Игромании" №08, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероят-

ностью будут в "Игромании" №10.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал "принадлежит". То есть, например, ответы на конкурс июньского номера принимаются с 01.07 до 31.07.

6. Если вы живете в Москве, то вам предстоит подехать за призом в редакцию. Всем остальным, т.е. не москвичам, призы высылаются. Ко дню поступления журнала в розничную продажу призы уже должны найти своих владельцев. Если вы не получили свою награду в срок, свяжитесь с нами (по телефону, по почте или по электронной почте: torick@igromania.ru) — возможно, произойдет катаклизм и мы утратим ваш адрес.

С уважением — редакция  
(ока Святослав Торик).

## ПОЧТА "МАНИИ"



Привет всем! Начну с откровенного, хотя вместе с тем и субъективно положительного заявления. Как, как всякий белый человек, отпризнаюсь в отлуп, ввиду чего никак не могла участвовать в написании нынешней "Почты". К

следующей "Почте" она уже снова будет в строю, отдохнувшая и истощенная сил для новых свершений на ниве разбора вашей мазохистской бумажаторческой корреспонденции. А так — пока что я за двоек.

Не мудруясь лукаво, займемся делом. Начну с подобного как по размеру, так и по размеру мысли письма тов. Артема Жиганова, представляющего собственный взгляд на то, какими будут компьютерные игры будущего.

### Письмо №01

Я бы хотел затронуть такую тему, как перспективы развития компьютерных игр, этого современного вида искусства. Я уверен, что игры станут для нас тем же, чем в свое время стал кинематограф, принесший в статичную картинку динамику и, со временем, звук. Игры же открыли для нас такое понятие, как интерактивность, которое раньше можно было встретить лишь в настольных ролевых играх. Компьютеры соединили в иг-

рах кино и настольные игры. Впрочем, это все очень затертые мысли, которые я использую в качестве прилагавки.

На самом же деле пишу я вот из-за чего. Мне очень интересно, что может стать для нас переломным моментом, после которого начнется вторая фаза развития игр (может быть, это будут уже даже и не игры). Вот сижу и думаю... Фотографическое качество картин? Нет, вряд ли, ведь это нам на самом деле ничего не даст, кроме как большей атмосферности да удобства игры. Или, быть может, полная симуляция нашей жизни? Наверно. Что-то вроде The Sims, только чтобы можно было управлять своим героем также и на его работе. Например, если герой — полицейский, то и соответствующие задания мы будем выполнять: освобождать заложников, участвовать в рейдах, а как до служимся до ФБР, так, наверное, и ахотиться на преступника. Если доктором — делать операции, ставить эксперименты, как Павлов, и т.д. Покупать, ахать же, можно будет что угодно (например, программа будет скачивать список товаров с какого-нибудь сайта в Интернете и на основе прилагающейся схемы моделировать этот товар в иг-

ре). И так далее. Этот вариант мне кажется наиболее убедительным. И, собственно, до последнего времени я был сторонником именно этой гипотезы.

Вариантов можно еще выдумать массу. Однако мне кажется, что переломным моментом станет кое-что другое. А именно — новый способ управления игрой, т.е. изобретение нового манипулятора.

Ведь того, что я описал в предыдущем абзаце про симуляцию жизни, можно добиться, банально переставив диски с разными играми. А вот то, что нам действительно нужно, так это кардинально новый девайс управления. Подумайте, как классно игралось бы в Тетрисразвит (игру, по-моему, гениальную, только несколько опередившую свое время), если бы мы могли по-человечески им управлять! Конечно, за передвижения (бег, прыжки) отъедало бы какое-нибудь другое устройство, может, та же клавиша. Однако все манипуляции с объектами мы бы могли проработать своими руками.

Согласен, уже есть устройства, которые позволяют манипулировать объектами виртуальности своими руками, к примеру — перчатки с датчиками и т.л. эитроумными устройствами. Однако они лишь отслеживают перемещение какой-то точки на нашей ладони по отношению к ней самой, например, верхней фаланги безымянного пальца правой руки по отношению к



Написано в Доминике Кошера с обязательным использованием скрепок и скотча

М-1, 2 082 570 16



"линии жизни". С помощью такой перчатки мы не сможем поднять предмет с земли, предварительно не подгнав виртуальную ладонь к этому предмету главатурой или мышкой.

Революционным устройством, как мне кажется, может стать то, которое, наряду с выполнением функций этой прославленной перчатки,



будет отслеживать перемещение всей ладони в целом по отношению к некоей системе координат (естественно, трехмерной). К примеру, таким устройством может быть небольшой уголок, т.е. две плоскости, соединенные под прямым углом. Игрок помещал бы свою пятую ладонь (с надетой на нее перчаткой — для отслеживания предметов) в такой уголок (или квадрат, не суть важно), а датчики, расположенные на его плоскостях, отслеживали бы ее перемещение. Вы только подумайте! Мало того, что мы могли бы вертеть в Tresspasser's Python'om, как нам заблагорассудится. Своими собственными большим пальцем переводить огонь на MP5 в Rainbow Six или Counter-Strike. Могли бы полностью отказаться от всех других девайсов, кроме как такого уголка (или что там будет) и клавиатуры! Сами бы ощущали руль в автомобиле или штурвал в самолете. А для нет-серфинга, если уж так хочется, можно было бы смоделировать виртуальную мышку — такую, какую мы хотим, хоть 50-килоочную!

Я думаю, именно такое устройство позволит нам ощутить все прелести интерактивности и еще глубже погрузиться в виртуальность. И это будет совсем безвредно, в отличие от, скажем, шлемов. Ни фотореалистичность, ни тотальная имитация нашей жизни не позволят нам так сильно отождествить себя с героем, как "уголок". Я так думаю.

И последнее. Какого же жанра окажется игра будущего? Полагаю, будут только два жанра: полная имитация жизни, которую я описал выше (ну а если захочется, например, просто полетать на SU-27, то это, наверно, можно будет сделать сразу, не поступая в армию

после 18-летия, через меня), и, конечно же, RPG. Именно в них мы будем играть, когда нам захочется просто сказки, хорошего сюжета. Они заменят нам и квесты. Но RPG это будет не в нашем с вами нынешнем понимании, а скорее как Half-Life (величайшая RPG современности, а никак не FPS): построение не на параметрах героя, не на нахождении партии и т.д. — в общем, не на тех похвалках, благодаря которым мы условно отделили их от стрелялок или 3D Action (от которых они на самом деле ничем особым не отличаются), а на атмосфере, продуманности сюжета, интересности.

Конечно, и "симуляторы жизни", и RPG будут обладать фотореалистичной графикой, настоящей физикой и т.д. Но все это, повторюсь, заработает только с "уголком". Так что вот. Извините за, быть может, банальность или некомпетентность. Все это было лишь моим мнением и ничем больше.

Артём Жиганов aka Dersant  
(dersant@mail.ru)

**Геймер**

Если чего-нибудь не ладил, перчитите еще разок. Как показывает практика, со второго прочтения тысяча становится полностью понятным и мысль уже никак не спотыкается.

Тов. Артём Жиганов, он же Dersant, совершенно справедливо говорит о том, что эволюция графических красок продолжается и в дальнейшем, пленяя наши глаза и заезжая их углом вокруг бесчисленных полигонов, плодятся на всей доступной площади экрана монитора. Однако прав он и в том, что само по себе это ни в какой революции не приведет. Разве что к революции в кармане, который взбунтуется против статического по счету апгрейда компьютера.

Сейчас компьютерные игры развиваются преимущественно по виртуальному пути (я подчеркиваю преимущественно, а не исключительно). Иначе говоря, графические движки крутятся и совершенствуются, а идейное наполнение остается, по большому счету, без изменений. Оно и понятно: мощища компьютеров растут, что позволяет наращивать графику, но вот искусственный интеллект и

все игровые реалии как приходилось руками программировать, так, в общем-то, и приходится, и производительные мощи компа тут особого значения не имеют.

Именно поэтому я искренне сомневаюсь, что тогдашняя эра через пять или хотя бы через десять с семизначными тиражами повлечет глобальный виртуальный симулятор на манер того, который представлен нам фантазией тов. Артёма Жиганова. Разве что Искусственный Разум изобретет, о котором мы навели столько красноречивую лаву "Плюс" назад. И этот самый Искусственный Разум будет помогать разработчикам в программировании AI и всего прочего. Вы в этом сомневаетесь? Я тоже. Поэтому уголки всемирных симуляторов оставим на долю неаппетитной романтики.

Насчет ролевых эгр, которые будут "шить" и рулить, — это тоже уголки. Всепервый, проработанность окружающего мира не делает их Half-Life ролевыми. Это — историчный и вполне конкретный 3D Action. В-третьих, ролевые игры предполагают активнее в роль своего персонажа и практически никак не ограниченную свободу действий. Когда народ, скажовокавшись за столом, играет в Dungeons & Dragons, это достижение. Только графики никакой. Но чтобы добиться того же самого на компьютере, надо сделать всеобъемлющий симулятор реальности, с которым, собственно, и пытался поговорить Артём, отталкиваясь от примера The Sims. Насколько возможен такой симулятор? Смотрите предыдущий абзац. То бишь — онс, всен пень, возможно, только его никто свйнос не спррограммирует. Раньше востан мыши удаётся. Разве что в онлайн-овых играх — который прогресс нас помнеет, там можно, дабы на тщательное программирование игровых реалий, выделить побольше зоны на плечи многочисленных игроков.

А вот касательно манипулятора, который способен будет погружать наши ладони в тенета виртуальной реальности, идея вполне здравая. Здоровая, так как компьютерно-железная индустрия развивается такими бешеными темпами, что сама себя уед, должно быть, по неждану пугается. И появление новых устройств, способных в корне расширить возможности нашего взаимодействия с игровой реальностью, не то что возможно, а уже, так сказать, не за горами. Будет то красный уголок, пальчатая зажимка, педальный двойник или пропеллер с турбонаддувом "Каросон 3D" — не суть важно. Когда-нибудь что-нибудь да будет. И, поступив во всеобщую продажу за нормальные деньги, новинка приведет к постепенной революционизации компьютерных игр. Возможно, лет через пятьдесят она и произойдет.



Handwritten notes on the right margin: "Игрушка...", "Вот это...", "Игра...".



**Письмо №02**

Доброго вам времени суток, многоуважаемый Геймер. Прочитал я недавно новый номер "Манни" и задумался. Вот вы говорите — новый жанр, а это как? Предположим, разработчики придумают нечто радикально новое, скажем — игру, в которой надо предстанть стать режиссером фильма. Насколько я помню, такого раньше не было. Так это дело обзовут симулятором и забудут.

Неважно то, что симулятором может быть любая игра. Quake — это симулятор солдата, бегущего по лабиринтам, а StarCraft — так вообще симулятор развития небольшой военной колонии будущего в экстремальных условиях. Надеюсь, я понятно выражаюсь: если появится нечто новое, его моментально влихнут в существующую рамку. Скажем, The Sims.

- Жанр?
- Симулятор!
- Чего симулятор?
- Развития стандартной американской семьи.
- Ах???

Согласитесь, достаточно неожиданый Симулятор. А это, может быть, новый жанр. Вот и получается, что выйди даже игра с новым жанром, ее обзовут симулятором, или стратегией, или Адам знает еще чем. (Кстати, вот вам задача: определите жанр игры, в которой надо снимать фильмы.)

GAP [nathare@mail.ru]



**Жизнь многожанра?**

**Геймер**

Принаюсь, как под градусом: приступая к написанию данной "Почты", я не задавался целью обманывать ваши восторженные фантастические творения, которые вы с такой искренностью и надеждою комментируете. Но — увы. Как в ответе на предыдущее письмо, мне придется сыграть роль писанины, готового, как та собака у столбика, залить поток критики на ваши блаженные начинания.

Автор письма ежидно просит назвать жанр игры, в которой надо снимать кинофильмы. Облом — не получится. Потому как начнется, как мы вили фильмы снимаем. С синематрикой бегать? Ну, это почти как симулятор охотника (Deer Hunter, Carnivores...). Только бегать в пределах сыманного пейзажика и влетать нес-не за поств-

реленную дичь, а за красиво, с точки зрения программистов, зловонный ресурс. Когда главный герой целует главную героиню, сможет ли пылкий зритель заглянуть этой самой героине в декольте? Если сможет — ресурс зрочный, если нет — фильм собачья, ну-ка на пересъемку! Симулятор кастрированного охотника-мэдровщика, конечно говоря.

Или, может, мы в роли продюсера, который все организует? Такая игра была. И чего — отсылалась к жанру менеджмента. Да и вообще есть жанр футбольных менеджеров. Посмотрите на досуге. Примерно то же самое.

Хорошо — возможно, мы в роли режиссера? Ну и! Это тоже менеджмент, только, скорее всего, кинематографический. Т.е. менеджмент особо ничего.

Аааа! Так вы говорите, что, значит, мы в роли режиссера, но при этом все действие от первого лица и можно со всеми актерами пообщаться, и с оператором пообщаться, и с продюсером пообщаться, и даже осветителем свое слово промолвить подставить, чтоб, сволоче, как нам надо, а не как ни надо, декольте героини освещать? Ну так, батенька, либо это будет достижимый квест с единственным финалом, достижение которого зависит от тупой правильности ваших действий.

Либо эту игру создадут не раньше, чем раз на горе телевизору прижмется и сползает тяжелый рок на влохих шичках. Иначе говоря — ск ответ на предыдущее письмо. И придумывать этой утопии жанровую принадлежность я стану не раньше, чем она появится. Появится — тогда похлопайте.

Насчет The Sims. Хотите по-серьезному? Это вообще не симулятор. Это гибрид Artificial Life и GodSim, урезанный до одного лишь менеджмента и положенный на социальную концепцию. От Artificial Life происходит симуляция искусственной жизни, впервые увиденная нами в Creatures и простой лавте "Тамого-ни". От GodSim происходит косвенное управление персонажами (т.е. когда ваши действия на персонажей влияют, но напрямую вашим командам они не очень-то подчиняются), впервые введенное место в Populous. Насчет урезания до менеджмента: вам требуется только руководить, но инстинкты сражений и тому подобного не происходит.

И насчет социальной концепции вселенной... Берем оркестр из Warcraft. Поселим в городе Нью-Йоркчанам на них какой-нибудь, но здоровый интеллект. Убираем элемент боя. Поменяем интерактивность окружающей среды, чтоб папа футуризма и шипучек в горлышко росли. Веселим непрямое управление — т.е. наши команды на оркестр влияют, но они вполне могут и без команд обойтись... Потом перекрашиваем оркестр в обычных среднестатистических людейшек и... получаем The Sims. Вот и все танцы. Шина на-дай-да-ага, так сказать.

The Sims — это не новый жанр, а гибрид. Но — ладно! На секунду допустим, что это таки новый жанр, мать его за ногу. Супер! Знаете, что такое — жанр? Это когда в нем все-таки больше, чем одна игра. А The Sims — единственный в своем роде, и ничего похожего на горизонте пока что не просматривается. И тогда уже не жанр это, а просто оригинальная игра.

В одном лишь товарище GAF прав. Знаете, в чем? А в том, что стоит появиться действительно неординарной игре, как на нее тут же навешивают ярлыки наиболее близких жанров и фактом означенного навешивания радостно удовлетворяются. Приним навешивают первое попавшееся, благодаря чему The Sims превращается в "симулятор", а Black & White, калекющийся чистокровным гибридом GodSim и Artificial Life, вдруг обзывается стратегией.

Новые жанры сейчас придумать невозможно. Во всяком случае, пока не изобретут супер-манипулятор или не появится — икнется ему уже, наверно — Искусственный Разум как подспорье для программистов. Однако нужно уметь смотреть дальше ярлыков, под которыми часто гонят революционную тачку игр, как, например, Operation Postpoint или грядущие австралийские "Демурги". Новаторство в игровой индустрии происходит. Происходит — но зло-тем болтунам, которые кричат, что все мертво и развитие вообще нет. Но при этом — оставляете жанры в покое.

Переходим к следующему письму.

**Письмо №03**

Как можно написать сюжет для игры, чтобы его заметили? Понимаете, у меня столько грандиозных идей, но о них никто не знает, разве кроме моих друзей и родных. После появления у меня 1-го компьютера я захотел каким-нибудь образом быть поближе к игровой индустрии. Если вы можете что-нибудь посоветовать — посоветуйте!

Алекс

**Геймер**

Подобные письма приходят в редакцию с периодичностью пять штук в месяц. Отвечаю сразу всем: написать сюжет для игры, чтобы его заметили, нельзя никак. Точка.

Затянул, чтобы сделать пояснение.

Вы ошибаетесь, если думаете, что у разработчиков нет собственных идей. Скажу по секрету: им эти самые идеи девать некуда. Пускают они от своих идей, и хорошо, что не ломаются. Но есть несколько причин, которые в итоге побуждают разработчиков брать что-нибудь стандартное.

1. Известно, что рынком востребованы не любые жанры, а только определенных жанров. Например, стратегии востребованы. Огромные пространства, через которых реализация компьютерных игр происходит, с радостью готовы взять стратегию, но вашу не пойми какого жанра сверхушки они продавать отнюдь не горят желанием. Хотите, чтоб продлилось? Делайте стратегию, или чего там есть актуального. Это — первый облом.



2. Придумать концепцию для оригинальной игры — как два байта переслать. Попробовать продумать ее в деталях — как скачать файл на десятке гигабайт по модему 14.400 через сеть АТС. Вы знаете, что сценарий игры в напечатанном варианте, трюком без всяких литературных историй и диалогов, может занимать страниц 200-500 убожистого машинного шрифта-ка? Держал я в руках сценарий "Паркана". Им,

честно говоря, убить можно. Глаз навел — чтобы хватило сил над головой водить, для несвежих фатальн... в о г о утра



3. Программисты и художники — они отчасти не резиновые, кармахов и прочих генеральностей среди них не гуду груди, и далеко не каждую навороченную концепцию они в состоянии воплотить. Либо в состоянии, но за такой длительный период, что ни один издатели не соглашается их финансировать. Мораль: приходится делать что-нибудь простое, так как на "главнейший шедевр за пятнадцать лет разработки" денег не дядут. И, добавляя, по этой же причине многие благие идеи, существовавшие на ранней стадии разработки, обламываются и сидят на дне в процессе: они оказываются нереализуемы в назначенные сроки и/или в отведенное время.

Резюме. Хотите, чтобы ваши сокетты легли в основу игр? Да пожалуйста — становитесь разработчиками сами! На триллионной шпильке, набитой на последней еще двенадцатой (!) синьков) конечности вашего тела, поймете, почему разработчики не слишком заинтересованы в народных оригинальных идеях для своих проектов.

На удивление pessimisticная "Почта" получается. Хотя, собственно, какие письма, такие и... ответы. Продолжим.

### Письмо №104

Привет, любимая редакция любимого журнала (пора эту фразу уже в буфер записать, а то каждый раз печатать надоело). Сегодня на повестку дня выставим вопрос "Что делать ???", да нет, не с Василием (любимый дедушка таракан), а с игроми. Куда делась игра на 1СД? В последнее время на рынке просматривается пугающая тенденция: все хитовые игры выходят на все большем количестве дисков: Alone in the Dark — 3 CD, Fallout Tactics — 3 CD, Final Fantasy 8 — 5 CD, Baldur's Gate 2 — 4 CD,

Diablo 2 — 3 CD, Arcanum — 2 CD. Именно поэтому хотелось узнать, не разрабатывается ли где-нибудь в зонах Пентагона устройство объемом как Гб, рассчитанное на широкие народные массы. Если нет, то нужно срочно открывать отдел по изобретению такого устройства, а то надоело вместо 3 игр покупать одну.

Leon (grolor@mail.ru)

### Геймер

Письмо смешное, а самое в нем смешное, что оно уже не первое такое. Народ! Давоужа до сведения тех, кто в танке и за длинным дулом не видит великие красоты. Вообще-то игры выходят в большие красивые коробки, стоимость которых там, за рубежом, составляет 30-60 и больше баксов. И стоимость эта практически не зависит от того, на скольких компактках игра расположится. Так для буржуев такой проблемы просто не существует.

Количество компактков актуально только для России и стран бывшего СССР, где игры тиражируются пиратами без красной коробки, а также без официальных руководств и прочих вкладывшей разной степени полезности.

Приним, помня, что тенденция и обусловлена перешибить, наши компании-локализаторы тоже сейчас закупают выпускать игры в двух вариантах: коробочном и так называемом "джевелбок", т.е. безкоробочном. Последний, по большому счету, от пиратских копий отличается только тем, что является официальным и, конечно, ценой своей напрямую зависит от количества компактков. Все.

Переходя к следующему письму, хочу напомнить, что в седьмом номере в "Территории разлона" публиковалась статья за авторством Станислава Шульги под названием "Место для наблюдателя". Кто помнит — отлично, кто забыл — можете перелистать, она повторена на компактке в "Мифоблоке". Следующие три письма затронули проблемы, которые были в той статье подняты.

### Письмо №105

Приветствую! Речь в поведу о статье «Место для наблюдателя». В начале статьи четко просматривается описание игры на q2dm1. ↓ На! Квейк — не футбол, ибо футбол — это тиммейл, а Квейк — deathmatch (я рассмотрю эту статью). Совершенно определено, что никакой трансляции в реальном времени быть не может.

Для Ку2 была замечательная утилита KeyGrip. Она предназначена для редактирования демо и имеет все возможности для аниматографического представления боев. Результат на 100% соответствовал телетрансляции. Но все же очень сложно держать хорошие ракурсы! Игроки с сумасшедшей скоростью носятся по узким коридорам — попробуй-ка заснять все в выданном ракурсе! Хотя если подобная утилита появится для Ку3 —

переданные демо будут; и зрелищность от этого только выиграет... за счет оперативности (я KeyGrip надо было обрабатывать каждый кадр, хотя можно было оперировать группами — удобства было все равно мало).

О комментариях вообще разговор особый. Как автор себе представляет комментарий к deathmatch'у! «Великолепный страйф-джамп! Локерман перед носом у Фаталити забирает красную броню, падает вниз и в падении выпускает ракету на ход противнику. Взрыв! Как полетели джампы!! Да-а... надо было делать ракет-джамп...» WTF??

По поводу страстей боя в экипках ничуть не уступаю футбольным баталиям. Так что можно со 100% уверенностью ожидать лягов — уж если в футболе они встречаются, то в такой динамичной игре, как Квейк, и подавно будут.

«А в говоро, что Тизонов ничего не видит между ног у Филлимонова»

«Выход один на один! Подил Ударил! Го-о-о-о!!! No!!!» — шпана!

Это — реальные примеры комментаторских ляпов.

Уж чего-чего, а шкура будет предостаточно. ↓ И еще — как увести квинт смешных асимметрии, скажем, в тиммейл или в СТР? Когда сыгранная команда атакует сразу в трех-четыре местах. Я часто играю в q2CTR, и почти в каждой игре бывает так, что флаги покидаются с обеих баз одновременно, а в третьей точке идет страшный бой за ценную руну (скажем, за кловды)... В результате зрители получат или цельную картину происходящего в одном месте, или у них закружится голова от мелькания между тремя точками.

В коротком письме не уложит всего — тема интересная, и дискутировать по ней можно много. Только вот жарко сейчас ушло — 28 в тени Мысли — как ороп...! На этом пока все...

С вами был StrikE (mailto:strik\_e\_1@mail.ru)

### Геймер

Тов. StrikE, должно быть, удивится, но своим письмом он не опровергает, а подтверждает и развивает идеи, выдвинутые Станиславом Шульгой. Все сказанное служит блестящим доказательством того, что в нынешнем своем виде 3D Action не готов к тому, чтобы превратиться в подлинное зрелище для стороннего зрителя. В нем заложены все предпосылки, но жару требуется неким образом трансформироваться,



чтобы за происходящим стало по-настоящему увлекательно наблюдать со стороны.

Хотя... кое-какие реальные примеры того, что командная игра в жанре 3D Action может собирать толпы зрителей, привести уже можно. Внимание следующему письму.

**Письмо №06**

3D Action уже давно пользуется огромной популярностью. Такие игры, как Qu, UT, CS, стали фактически легендарными, привлекающими огромное кол-во народу. Но! В тех же Qu и UT главное — опыт игроков, их уровень стрельбы, а вот уровень командной игры часто отходит на второй план, поэтому смотреть на то, как игрок удачно попадает из релюса в еще один бегущий враг — не так уж и интересно, и, как правильно сказано автором, нужно что-то вроде TV Conversion. Но все же ГЛАВНЫМ условием становления 3D Action как спорта является ИНТЕРЕСНАЯ КОМАНДНАЯ ИГРА. В данный момент в этом плане самую выигрышную позицию имеет Counter-Strike.

все сказанное более чем верно. Это можно также считать ответом на предыдущее письмо.

И — последнее на тему "Места для наблюдателя".

**Письмо №07**

Хочу высказаться по поводу очкового спорта. В статье описывались предполагаемые батални в 3D Action играх, а также о роли оператора в этом процессе. Мне кажется, что роль оператора в статье несколько переоценена, так как сам зритель может быть оператором. Вот как в это понимаю: зритель должен выступить в роли незримого наблюдателя, передвигаться по полю битвы, но быть невидимым для игроков (то есть обычный зритель mode). Профессиональные операторы, в думаю, тоже нужны. Обычно, зачем зритель не всегда может увидеть самый зрелищный момент битвы, поэтому можно помочь ему в этом, например, показав ему «картинку в картинке» с места событий, найденную оператором, которую он может выбрать, если захочет. Чего я не отрицаю, так это роли комментатора. Хороший

шей, и т.д. и т.д. И вообще, как мне кажется, это должно быть чем-то похожим на Wrestling, идущий (или уже прошедший) сейчас по нашему ТВ. Ведь несмотря на то, что все понарошку, как эффектно дубоит друг друга переканченные бугак. И народу нравится...

С уважением, Nightingale

P.S. Вот накарбил в это письмо и задумался: а возможно ли такое общество, где народ будет с упоением наблюдать за виртуальными боями? Ведь представьте себе обычные виды спорта. Почему люди смотрят на это? Да потому, что все мы в детстве играли в футбол, волейбол, баскетбол, хоккей и т.д. Все мы можем оценивать мастерство игроков, исходя из собственного опыта, да и родство испытываем, глядя на игроков своей страны, а не чужой. То есть ситуация, когда виртуальные игры придут на смену реальным, будет означать, что большая часть жителей земного шара, начиная с детских лет, вместо того, чтобы играть со сверстниками на улице, будет проводить бесконечные часы за компьютером, оттачивая свое умение в попытках дорости до самого лучшего игрока-спортсмена. Разве не так? Да и как тогда народ будет узнавать своих героев? На экране он — заключенный в сверкающую броню воин, а в реале — бледный, толстый от неподвижного образа жизни. Нужна ли нам такая подмена ценностей?

**Геймер**

По первой части письма. Совершенно логичная идея в том, что зритель может быть сам себе оператором, вместе с тем не несет в себе ничего особенно нового. Во-первых, это уже и сейчас можно, а во-вторых, интересно и заключается в том, чтобы смотреть компьютерную игру так, как мы смотрим, например, футбол, перед телевизором, на уютном диване и в любимых тапочках. И с рекламными паузами, позволяющими перекурить, перекусить, заскочить в некое место для совершения некоторого рода извинений и т.д. Хотя, с другой стороны, возможность в любой момент стать самому себе оператором/режиссером была бы потрясающей. Попробуйте представить себе пульт управления телевизором со встроенным куском клавиатуры для манипулирования камерой... и, пока могли не сгорелись в своей восточке и не начали эйфорически лохотничать, быстро переключу ко второй части.



Чемпионаты по КС потрясающе популярны, на них приходит сотни человек — просто посмотреть на интересные, красивые, часто непредсказуемые матчи. Да и, как вам известно, уже разработана специальная технология HL/CS Multicast Spectator Mode, а ведь это как раз прообраз той самой ТВ Конверсии!

Так что все-таки я думаю, что будущее за интересными командными мультплеерными играми. Вот, так сказать, мое скромное мнение. }

С уважением к вашему журналу и всем любителям PC игр.

Администратор Московской CS Лиги  
(www.mcal.ru) -  
ORD\*адАКТоР aka FalkTOR

комментатор должен не давать зрителю устать от процесса просмотра... И в итоге — как к себе все это представляю:

Огромный экран, несколько десятков игроков, туча зрителей, пришедших к экранам своих мониторов, и орки операторов, показывающих самые лучшие моменты. Все это сопровождается мощными возгласиями комментатора вроде «Екс он ему эмалел! Ошметки по жему уровню. Вот это игрооскилл! Игроки сами работают на публику, умиряют долги и краснея, долго преследуют друг друга, объединяются в союзы, предают товари-



**Геймер**

Мне остается лишь поблагодарить тов. FalkTOR за письмо. Добавить себе ничего —



Вторая часть — это которая начинается с глубокомысленного "P.S.". А вот вам, господа, и антиутопия. Получите, расщепитесь. И ведь, не могу не отметить, все вполне логично. Что думаете — нужна нам такая падина ценностей? И прокайдет ли она? Выказывайтесь! Страницы "Почты" в ваших услугах.

Загрузились? Ну и отлична, начинаем отружаться обратно. Читайте следующие письма. Я долго смеялся.

**Письмо №08**



Всем привет. В основу письма легла приключальная история, связанная с вашим журналом. Купил я, значит, итальянский номер в славном городе Барнауле и через некоторое время еду домой. Надо проехать через русско-казахскую границу, что я, в принципе, с удовольствием и делаю. Ну, ради смеху решил доблестные российские пограничники (без издевок) меня «обшарить» (ну, лицо у меня такое). Естественно, наткнется на "ИГРОМАНИЮ". Глаза у пограничника расширяются, он поднимает кофлету и вместе они начинают разглядывать обложку (ту-по-так). Я не врубаюсь, но через плечо заглядываю и начинаю гоготать. Один тычет пальцем в заголовок: ТОРЖЕСТВО НАСИЛИЯ, ПОЛИГОНАЛЬНЫЕ УБИЙЦЫ ЗА ДЕНЬГИ, КОД ДОСТУПА: РАЙ и что-то страшное ПРО ЛОКАЛИЗАЦИЮ (у него, вконец, отложилось в глубинках мозга (P) словосочетание "локализовать противника"), а главное — рожа на обложке (какая на Blade of Darkness) и название журнала МАНИЯ (ИГРО — незаметно сбоку). :-). После того, как он начал что-то вешать о запрещенной литературе, я показал и рассказал, о чем журнал, и меня отпустили. Прощаю, журнал подмиг, но главное — он у меня! Кстати, это вполне обычная реакция непосвященного человека на подобные вещи, так что вот! А вообще — журнал отличный, особенно ценю диск, самый полный из всех журналов. А еще приветствую полноценные обзоры игр и постеры (мелочь, а приятно). В общем, удачи и успехов вам!

Артём-кз

**Геймер**

Свою по секрету на том номере в составленном разделе на обложке достигли мою персону. Настроение, в тот момент мной овладевшее, было похоже на черную дыру сирен по поводу жестокости и насилия в играх. Как человек судьба пацифистский и склонный любить всякую безвредную вещь (из BFG), я не мог не выразить обуревавшие меня жизнелюбимые мысли на просторах обложки. Не могу не порадоваться, что мое скромное творчество было по достоинству оценено нашими доблестными пограничниками. )

Вообще, если вздумать, то любой компьютерно-игровой журнал содержит такую дозу насилия и агрессии, что, его проглотивши, каждый его читатель должен незамедлительно выйти на улицу и начать крушить всех и вся направо, налево, с колкалами и по периметру. Но этого не происходит. А даже скорее наоборот. Лишнее подтверждение, что все вопли о насилии в играх и его губительном влиянии на нашу с вами чистую некафедную психику — истинный гон, шизофренический посыл и ни более того.

Дальше — краснейшие стикеры, которые мы в завершение вычешно подбавлю писем. Кстати — тоже, в общем-то, отнюдь не пацифистского стикерования. И это... всё, не может не радовать.

**Письмо №09**

====<<<CTF>>>=====



Был трудный бой. Вся нынче — как спарсону, И только не могу себе простить: Из тысяч фрагов помнил в мальчонку, А как зовут — забыл его спросить.

Шел бой. Гнездо. Огонь врага был всем... Мы прорывались к флагу их вперед. А враг гвадит — не выйти из-за стен. И черт его поймет, откуда бьет.

Тут удадой, за комм единичкой Он примостился — столько всякий дыр, И вдруг в прорыв к нам побежал мальчишка И момент всех до дыр, до дыр.

Он знал, где наши люди. Он разведал, Он всех монил из нос. Всех настрогал и всех порезал, Власть до пипетки отстрелил запас.

Что ж, бой не ждет. Мы, отстрелявшись, сразу Все побежали к порно вытравом. И побегали дружно все на базу — И только мясо пузырем.

Подходим мы вот здесь — из поворота, Заходим в тыл и новый флаг берем. И эту базу, зодано с расчетом, Мы разодрали, точно чешек ревом.

Я вытер пот. Душил нос страх и голод: От флага к флагу шел жратвы призыв. И, помню, в охапки: «Ты, злодеи, молодцы, И в голове его раздался взрыв».

Был трудный флаг. Вся нынче — как спарсону, И только не могу себе простить: Из тысяч фрагов помнил в мальчонку, А как зовут — забыл его спросить. *Полос Сергей aka Xlato*

**Мы в Сети**

Традиционно — адреса вшиты доблестных страничек, присланные вами на ноги с Катей почтовой ладью. Особое внимание прошу обратить на последнюю из приведенных страничек. Многие из людей, пишущих музыку программно на компьютере, готовы клясться и божиться, что качественно синтезировать электрогитару на компе невозможно. У ребят это получилось. Послушал — сандальствую. Так что все поклонникам тяжести — зайти на сайт в обязательном порядке!

<http://vcs.hotbox.ru> — для всех любителей Counter-Strike. Много статей и возможность записаться в мою лигу. Мой e-mail: [artemkz@ybb.ru](mailto:artemkz@ybb.ru)

[www.zabogor.boom.ru](http://www.zabogor.boom.ru) — все о нашей русской игре «Златогорье»

[www.addax.eurol.ru](http://www.addax.eurol.ru) — сайт Клана AD (Army of Darkness). Игруем в D2 и D2: LoD. Остальное на сайте. )

[trash666.ru](http://trash666.ru) — сайт трекерной тяжелой музыки.

**Геймер**

На этом сегодняшняя программа заканчивается, и, жалея вам удачно встретить начало осени, в говорю "уфф!" и завершаю нынешний скромный почтовый выпуск. До встречи в следующем номере!

Ваши письма, как обмена, приветствуются мною по нижеуказанному адресу: [gamez.zabaka@igromania.ru](mailto:gamez.zabaka@igromania.ru)



## Не, много анекдотов...

Ответом на m.Softgate Navigator стал вытиск зубной щеткой Blendamed Explorer.

\*\*\*

Билл Гейтс финансирует экспедицию к Южному полюсу.

Цель экспедиции — массовое истребление пингинов...

\*\*\*

Билл Гейтс. Цитата: «В детстве я программировал на самых первых компьютерах. Порой очевидных ответов приходилось ждать по несколько минут... Пусть теперь и другие помучаются, чем они лучше меня?»

\*\*\*

— Обидится ли девушка, если ее назвать BIOS'ом?

— Конечно, особенно если объяснить, что это — Базовая Система Ввода-Вывода.

\*\*\*

У вас BeFogse3, говорите? Ну что же, так и быть, сообщения об ошибках будут мелькать еще быстрее.



\*\*\*

- Я у вас компьютер купил. Так он сломался.
- Гарантия какая?
- Пожизненная.
- Раз сломался — гарантия кончилась.

\*\*\*

Хакер рассыпал по Интернету сообщения: «Пропала моя собака, откликается на logit: Az29n\_1, разовод: ZXk\_425. Нашедшему будет обещанен халавий Интернет у любого провайдера Москвы».

\*\*\*

- Не могу копировать файлы в «Виндовс».
- Попадальной..
- Кликнул правой кнопкой на файл.
- Ну?
- «Копировать».
- И что?
- И niente! Не копирует!

\*\*\*

Комбинация возможностей трех версий Windows — CE+ME+NT — даст поразительный результат! Надежность и устойчивость в новой версии Windows — Windows CEMENT.

\*\*\*

Приходит на работу человек, ответственный за подключение по выделенным линиям. С блудна. Звонит телефон. Он берет трубку. Диалог:

- Я хотел бы заказать у вас линию такого-то. Сколько это будет стоить?
  - Ну, примерно \$700 в месяц.
  - Да вы что! Вот в Штатах такая линия стоит \$30 в месяц. А нельзя ли как-нибудь дешевле?
  - Ну, давайте мы вам сделаем ее за \$50.
  - А правда, что стоимость зависит еще и от расположения АТС?
  - Правда.
  - Вот у меня АТС № 300.
  - А вы в каком штате?
- Человек кладет трубку.

\*\*\*

Программист-хакер устраивается на работу в управление «Р».

Начальник отдела кадров нашел его данные в БД и тычет пальцем в монитор:

— «Не работал, не учился, не служил, не married, не yet, не yet, не yet. Как же ты с такими данными работать собираешься?»

Хакер:

— Не волнуйтесь, пожалуйста, уверю вас, как только я буду работать, все данные будут в полном порядке.

\*\*\*

Она (улыблась и глядя вдаль):

- ...Нет, все-таки человек должен проснуться и видеть небо.
- Он (стеревая бутылку с пивом):
- Для этого достаточно проснуться дома, протянуть руку и нажать Power.

\*\*\*

- Один мужик говорит другому:
- Ты уже 10 лет женат и ни разу не изменил!
- Почему?
- Ну... Причина в двух вещах...



- ...Наверное, любовь и преданность?
- Нет! Любовь и горносырой!

\*\*\*

«Группа российских хакеров вломала защиту на главном сервере госкада Бога и впустила к себе бесконечные деньги и вечную жизнь».

\*\*\*

- Warp 4 (Мерлин) спрашивает у хозяина:
- Хозяин, а у меня в роду была DeadView?
- Нет, не была.
- Хозяин, а Windows 3.1 у меня в роду не было?
- Нет, конечно, не было.
- Хозяин, а почему же тогда в такой тормознойой?

\*\*\*

## Приходит пользователь в компьютерный салон:

- Я у вас вчера компьютер купил.
- У вас проблемы?
- Сгорел он...
- Нет проблем, он на гарантии. А что у вас сгорело?
- Все!
- Ну, так не бывает. Процессор шил?
- Сгорел.
- А материнка?
- Сгорел.
- А память?
- Сгорела.
- А монитор?
- Сгорел.
- Что же вы с ним делали?
- Да у меня пожар вчера был...

## Крылатые выражения

- Этот вирус требует WindowsXP!
- Это последний уровень в Windows. Do you wanna play another game?
- Это же IBM! — Достаточно и половины OS!
- Это еще FIDO или уже белая горячка?

«Три Королевства» — это широко известная и всеми читаемая китайская эпическая поэма о борьбе между тремя транснациональными вселенными.

«Три Королевства» — это сочетание RTS и RPG с добавлением шумной фантастики и средневековой фантазии.

Пройдя через пространственные врата, вам предстоит вести войну против армий Древнего Китая, средневекового магического королевства и футуристического механизированного мира.

Каждая вселенная будет заполнена мифическими существами, такими, например, как летающий Кири и огнедышащие драконы.

Вы столкнетесь лицом к лицу с переплавленными киборгами, а также с обезьянами Шаолинь.

Ваша задача: изучить технологию военного искусства, освоить науку магии и завоевать три королевства.



## Судьба легендарной территории «Трёх Королевств» в ваших руках

- ★ RTS с элементами RPG
- ★ Три разнообразных мира с более 50 видами юнитов
- ★ История развивается вокруг 12 основных героев
- ★ Поддержка игры по сети через модем, LAN и Internet
- ★ Редактор карт и миссий
- ★ Поддержка 3D звуковых карт A3D, EAX и Dolby Surround Sound

Системные требования:

Windows 95/98; Pentium Celeron 300; 64 Mb RAM; 8x CD-ROM;  
звуковая карта, совместимая с DirectX 6.1;  
видеокарта, совместимая с DirectX 6.1; 150MB свободного места



©2001 DS Game, Inc.  
©2001 «Руссобит-М»

По вопросам оплаты звуку обращаться к коммерческой службе «Руссобит-М»

тел.: (095) 212-81-81, 212-01-81, 212-44-81; e-mail: office@russobit-m.ru

адрес в Интернете: [www.russobit-m.ru](http://www.russobit-m.ru); телефон технической поддержки: 212-27-90;

e-mail технической поддержки: [support@russobit-m.ru](mailto:support@russobit-m.ru); канал дисков через Интернет: [shop@russobit-m.ru](http://shop@russobit-m.ru)

г. Челябинск  
ул. Дзержинского д. 44

г. Магнитогорск  
ул. Дзержинского д. 11

г. Новосибирск  
ул. Энгельса д. 76  
ул. Пушкина д. 5  
Проклятый Лесной д. 23

г. Пермь  
ул. Таловская д. 79

г. Новосибирск  
ул. Лесная д. 10  
ул. Фабричная д. 4, оф. 131

г. Иркутск  
ул. Нерчинская д. 1  
ул. Сибирская д. 89  
ул. Гутынская д. 1  
ул. Урванова д. 1, д. 18  
ул. Волчанская д. 14А

г. Уфа  
пр. Октября д. 96

г. Свердловск  
ул. Коммунаров д. 42  
Магистр «Альфа»  
ул. Коммунаров д. 219

г. Красноярск  
ул. Азбукино д. 47г.

г. Сыктывкар  
ул. Советская д. 22, д. 31

г. Владимир  
ул. Кавалова д. 30/18

г. Воронеж  
ул. Плеханова д. 49  
ул. Карла Маркса д. 67

г. Волгоград  
Ростовская ул.  
ул. Советский д. 21  
пр. Курчатова д. 17

г. Курск  
ул. Пискарев д. 2  
пос. «Искра» «Искра»  
3 ул.

г. Саранск  
ул. Агдольская д. 140  
ул. Степная равнина д. 89

г. Сураж  
ул. Энгельса д. 11  
ул. «Искра»  
ул. Мухоморова д. 14  
ул. Мира д. 37  
ул. «Искра»

г. Магнитогорск  
ул. Мухоморова д. 114-200

г. Уфа  
ул. Волчанская д. 20

г. Алматы  
ул. Фрунзе д. 13

г. Саранск  
ул. Плеханова д. 88

г. Москва  
Сеть магазинов «DSG»  
ТБД/Получка ул. Барская  
д. 10 этаж 17, 1 и 10 кв. 1310

г. С-Петербург  
Дзержинский пр. д. 10  
Пискарев пр. д. 20/04  
Пискарев пр. д. 107  
Возле станции метро  
Саранск пр. д. 88

г. Барнаул  
Свердловский пр. д. 109

г. Южно-Сахалинск  
ул. Емельянова д. 34А

Я повторю свой вопрос: Reboot!

Я пришел к тебе с приветом. Расскажи, что system halted.

Я мило, следовательно, существую!

Я возмущен! Скоро на ну качество маздаей!

Я выбираю безопасный SUXXO!

## Страшилки

### Жертва вампира

Много сотен лет в Англии жил один вампир, и он вылил кровь на многих людей. Но вот его, наконец, разоблачили и приговорили к аннигиляции посредством электрического стула. Только в Америке нашлась такая статья, которая позволила расправиться с вампиром. Одна маленькая девочка в Рунете очень была возмущена таким суровым наказанием и поместив в родительском сетевом журнале материал в поддержку вампира. Девочка думала, что он хороший, потому что честный, а американцы плохие. Она много искала в Интернете материал о вампире, ей попадались самые разные статьи, но она хотела именно этого, своего любимца. Однажды она нашла его страничку, посподила там и задала слать. Перед очом она забыла перекреститься и выключить компьютер, как положено делать, когда работаешь в Сети. Ночью она проснулась от внезапного холода и какого-то неприятного запаха... Это была же кровь...

### Вирус экстремизма

В Сети и появился удивительный вирус, который прозвали «вирусом экстремизма». Он действовал на подурку пользователей во время работы в Сети, а на остальное время выключался. Причем на людей действительно экстремальной судьбы и экстремальной жизни этот вирус никогда не действовал, они имели против него иммунитет. Он действовал только на обычных, нормальных людей. К кому из них он попадал, те уже не могли быть нормальными людьми, а вынуждены были целыми днями сидеть в Сети и критиковать мейнстрим, хотя это совершенно противоречило их внутреннему чувству и естественным реакциям. На таких экстремистов они могли быть только в Интернете. В реальном времени и пространстве они были вполне охотными людьми, растили детей, ходили на работу, зарабатывали деньги, по выходным отправлялись на пикник, летом ездили в санаторий. Но как только они входили в Интернет, так сразу как-то сила их влекла, и их виртуальные уста изрыгали немилостивые проклятия истеблишменту, и они не могли отключиться подалу, по несколько дней. Существует мнение, что этот вирус впервые появился в Юзете.

### Страшилка для босов

Один священник получил слом, что в 2000 году будет конец света. И сразу же ответил отправителю: «Да воскреснет Бог, и расточится враг Его, и да бежат от лица Его ненавидящие Его. Яко

исчезает дым, да исчезнут, яко тает воск от лица огня, тако да погибнут беси от лица любящих Бога и знаменующихся крестным знамением, и в веселии глаголющих: Радуясь, Пречестный и Животворящий Кресте Господень, прогоняй беси силою пролетою на тебе Господа нашего Иисуса Христа, во ид шедшаго и поправшаго силу днавола, и даровавшаго нам тебя, Крест Свой Честный, на прогнание всякого супостата. О Пречестный и Животворящий Кресте Господень! Помогий ны со святою Девоею Богородицею и со всеми святыми людьми Аминь». И пока он молился, слом исчез.

### Виртуальный скит

А вот страшилка для воинствующих сатанистов и богоразвеш. Плохие новости! Один старец сделал виртуальное место для поклонников ([www.skif.ru](http://www.skif.ru)). Ту-да можно приехать, остановиться, вкусно пообедать гостиничным, почитать духовную литературу (Священное Писание, творения св. Отцов, современные богословские и философские труды, а также имеется полный свод диссертаций, защищенных в Духовной Академии). Есть духовный чат, в котором можно поить к public и private исповеди, остальные же Таинства Церкви можно совершать только offline. Три раза в день отслуживаются молебны, раз в неделю — акафисты. Батюшка преставился несколько лет назад, но страничка работает, причем сама, без информационной поддержки. Многие православные ежедневно спасаются на ней. Подобно тому, как преподобный Исидор Сирий написал даже за падших ангелов, так наш достопочтенный старец сумел обратить во славу Божию даже такое великое искушение, как Интернет.

### Интеллектуальный компьютер будущего под управлением Microsoft Windows...

Представьте себе недалекое будущее... Итак... Сидит человек — разговаривает с компьютером.

— Фир Менеджер! Какой формат ид, я сказал For Maple! Да не надо мне сидром мигать! Что? Диск? Не найден! Почему? Кто приказал... да какого ты... закрой word, закрой я сказал... да нет, сидок открой! Лампочку потоси! Да не монитор... Лампочку от дисковода погаси... Ай, фиг с ней, пусть горит... Кто обнаружил? Ты новое устройство обнаружил? Да? И как называется? DOS? Какие драйвера? Для клавиатуры! Не надо мне клави-

атуры! Мышии хватит! Как не обнаружена? Так ИСКАТЬ МЫШКУ! Что? Сидок открыл... Молчал! Ну, давай закрывай теперь... Почему не можешь? Еще лампочку от дисковода не погасил? Понимаю... Так... А что там у нас с Goldedom? Запусти Golded! Что? Какие еще потерянные кластера? Я потерял! Когда? SCAN-DISK! Что? Какой винт слетел? Мой винт слетел! Да? И когда проснетесь? Так... Ладно, шедулер, туси! Так, запустился ламечу-то.

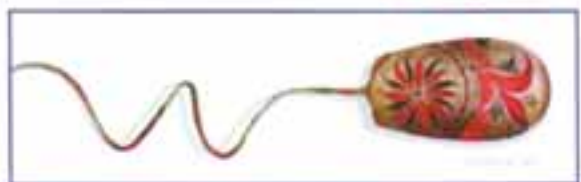
странно. Новое задание — разбудить винт... найти кластера, запустить T-mail, разбудить меня в 14.00... в 14 и сказало... да не винт, меня разбудить! Да не надо в Инет лезть! Нету у меня Инета! Как все равно скачал?

Какой сканслот? Полуцифровой... Да? Когда? День, когда я сплю? Каждый день, когда я сплю? А как в Инет... Что? 8600100? Это выделенка? Кто тебе сказал?... оооооо... понимаю... друг из Удмуртии? Чей? Мой? Ты меня поздравил? Ааааа... Он сам? А как он меня нашел? Чтоооо? На каком еще [www.gey.ru/](http://www.gey.ru/)? А как я туда попал? Аааааааа! Понимаю!! Из USB порта? А так ты еще и порты нашел! Классик... Ну-ка, запусти что-нибудь... Не можешь? Сидок выполнил невыполнимую операцию! Почему? Обиделся он, что ли... А давай в сапера поиграем! Давай! Запустить сапера! Что? Как не найден? Посмотри в c:\mustbe\ — как мастрай не найден? ЧТО-ТО? КОГДА? Когда в сплю? Сам поставил? Link Mandrake? А где компакт взял? С дискода? То-то я смотрю — дискода даже лампочку потушить не может, бедного... НЕ НАДО монитор отключать! НЕ НАДО! Что? Как это формат id? Я же просил открыть сидок!! Аааааааааааааа!

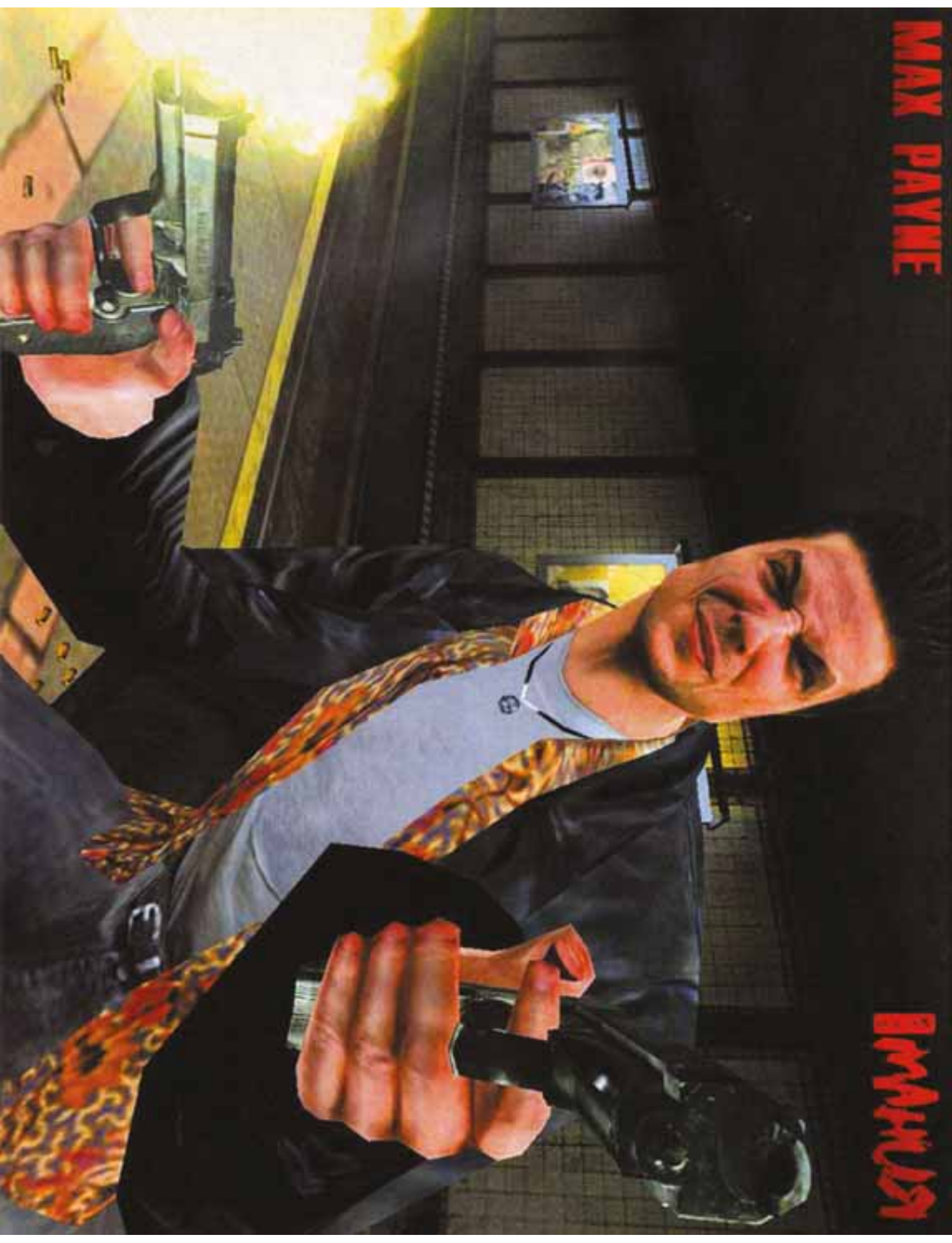


Дама с собачкой.

Автор-составитель:  
Андрей Касовых aka Drone  
[drone@igromania.ru](mailto:drone@igromania.ru)



MAX PAYME



MAHUS

TRAPICCO

TRAPICCO





**ПОДПИСКА на журнал «Игромания»**

Если вы хотите постоянно получать "Игроманию", не завися от периодичности появления журнала в местах вашего проживания, то вы можете избавиться от головной боли, просто подписавшись на журнал. Кроме того, таким образом вы решите проблему покупки журнала с диском, так как он часто очень быстро пропадает из продажи и потом его уже нигде не найдешь.

**Подписка на 2-е полугодие 2001 года во всех отделениях связи России и СНГ**

1. В объединенном каталоге «Пресса России». Подписной индекс на журнал «Игромания» 38900 и на журнал с диском («Игромания» + CD) – 29166. (Адресная система экспедирования – издания направляются подписчику заказными бандеролами).

2. В каталоге «Газеты. Журналы» агентства «Распечать». Подписной индекс на журнал «Игромания» 80288 и на журнал с диском («Игромания» + CD) – 80289. (Картонная система экспедирования).

**Редакционная подписка**

Ничего сложного в оформлении нет – все ваши действия детально расписаны ниже. Позже, когда будет приходить очередной номер, в ваш почтовый ящик будут кидать извещение; далее вы отправляетесь на почту и забираете журнал. Цены на редакционную подписку указаны с учетом доставки, так что доплачивать ничего не надо. На почте запросить с вас деньги могут только за хранение, если вы слишком долго не забирали журнал (не забывайте об этом, если уезжаете на каникулы или в отпуск).

**Для оформления подписки требуется сделать следующее:**

1. Открываете журнал на последней странице, смотрите подписной купон и отмечаете в одном из квадратиков, в каком виде вы хотите выслать "Игроманию" (с диском или без) и на какой срок.

2. Далее вы заполняете подписной купон – разберитесь пометкам вписываете свои имя-отчество-фамила и адрес. Если у вас еще нет паспорта, то впишите кого-нибудь из родителей (согласовав это с означенным родителем).

3. Сумма, которую вам требуется оплатить, указана на купоне по каждому варианту подписки. Когда купон заполнен, вырезаете его и идете в ближайшее отделение "Сбербанка".

В "Сбербанке" вы берете бланк (скажете – форма № ПД-4) и заполняете его (образец заполнения смотрите на 159-й странице журнала). Заполненный бланк и деньги отдаете кассиру – в обмен получаете квитанцию. Вырезанный из журнала купон никому пока не отдаете – держите при себе.

4. Теперь вам осталось последнее: отправить квитанцию, заполненную в "Сбербанке", и журнальный купон нам в редакцию. Отправлять нужно именно на самой обычной почте: 109559, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465. На конверте напишите "Подписка". Другой вариант – можете выслать квитанцию и купон факсом, если таковой есть. Факс: (095) 975-74-09 (можно звонить голосом).

Учтите, если ваше письмо будет идти слишком долго, то может получиться, что мы станем высылать вам журналы начиная не с того, который вы заказали, а только со следующего, но – все равно указанное вами количество.



ПОДПИСКУ ТАКЖЕ МОЖНО ОФОРМИТЬ НЕПОСРЕДСТВЕННО В РЕДАКЦИИ.

ИЗВЕЩЕНИЕ	Форма № ПД-4
	<p>ООО "Игромания-М" (полное наименование юридического лица)</p> <p>ИНН 7705301240</p> <p>№ 40702810400010000049 (идентификационный номер налогоплательщика)</p> <p>Итого сумма к оплате (рублей)</p> <p>№ 1 АКБ (идентификационный номер в Едином государственном реестре)</p> <p>Металлинвестбанк к/сч. № 3010181010000000163 БИК 044581613</p> <p>Подписка на "Игромания" + CD сентябрь-октябрь 2001 г. (полное наименование издания)</p> <p>Дата ..... Сумма платежа: 402 руб. 00 коп.</p> <p>Взношитель (подписчик)</p>
Квитанция	<p>ООО "Игромания-М" (полное наименование юридического лица)</p> <p>ИНН 7705301240</p> <p>№ 40702810400010000049 (идентификационный номер налогоплательщика)</p> <p>Итого сумма к оплате (рублей)</p> <p>№ АКБ (идентификационный номер в Едином государственном реестре)</p> <p>Металлинвестбанк к/сч. № 3010181010000000163 БИК 044581613</p> <p>Подписка на "Игромания" + CD сентябрь-октябрь 2001 г. (полное наименование издания)</p> <p>Дата ..... Сумма платежа: 402 руб. 00 коп.</p> <p>Платитель (плательщик)</p>
Квитанция	

**Первым пятидесяти подписавшимся на журнал "Игромания" с комплектом на год предоставляется приз от компании "Никита": стратегия "Parkan", Железная Стратегия либо автосимулятор "Сафари Биатлон"!**



Вы можете подписаться на журнал "Игромания" на шесть с ноября 2001 г. по апрель 2002 г.) или на двенадцать месяцев (с ноября 2001 г. по октябрь 2002 г. включительно) с CD-ROM или без по редакционным (невисским) ценам. Для этого необходимо сначала прийти в отделение Сбербанка или любого другого финансово-кредитного учреждения и оплатить стоимость подписки до 1 октября. Требуется, чтобы ваш платеж приняли, так как почтовые переводы не попадают на наш расчетный счет.

Получатель вашего платежа – ООО "Игромания-М", ИНН 7705301240, р./сч. 40702810400010000049  
АКБ "Металлинвестбанк", к/сч. ф3010181010000000163, БИК 044581613.



На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь, например: "Подписка на "Игромания" + CD (сентябрь – август)" и обязательно укажите свой адрес. Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ее копию) в конверт вместе с подписным купоном (сам купон заполните на обороте этой странички) и отправьте до 1 октября в редакцию по адресу: 109559, Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, офис 465, "Игромания". Также принимаются отправления по факсу. Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 975-7409, тел.: 975-7410.

## Бланк заказа (заполняется разборчиво, печатными буквами)

почтовый индекс \_\_\_\_\_ область (край) \_\_\_\_\_

район \_\_\_\_\_

город (поселок, деревня, село) \_\_\_\_\_ к/а \_\_\_\_\_

улица (квартал, проезд, переулок, бульвар, тупик, шоссе, шоссе) \_\_\_\_\_ дом \_\_\_\_\_ корпус \_\_\_\_\_ квартира \_\_\_\_\_

госпадин  госпожа  фамилия \_\_\_\_\_

имя \_\_\_\_\_ отчество \_\_\_\_\_

число \_\_\_\_\_ месяц \_\_\_\_\_ год рождения \_\_\_\_\_ год переписи \_\_\_\_\_ телефон \_\_\_\_\_

**Заказанные лоты**

лот	количество экземпляров	лот	количество экземпляров
лот _____	количество экземпляров _____	лот _____	количество экземпляров _____
лот _____	количество экземпляров _____	лот _____	количество экземпляров _____
лот _____	количество экземпляров _____	лот _____	количество экземпляров _____
лот _____	количество экземпляров _____	лот _____	количество экземпляров _____
лот _____	количество экземпляров _____	лот _____	количество экземпляров _____

## Порядок оформления бланка-заказа

- 1) Вложите в бланк заказа лоты тех журналов и книг, которые Вы хотите заказать;
- 2) Укажите количество номеров журналов и экземпляров книг;
- 3) Напишите свой почтовый индекс, полный адрес, личные данные: фамилию, имя, отчество (в каждой клетке должна быть одна буква);
- 4) Вложите бланк заказа в конверт и отправьте по адресу: 111673, г. Москва, д/я № 70, "Игромания". Если у Вас нет бланка-заказа, Вы можете прислать заявку на открытие или в письме.

Стоимость пересылки от 30 до 40 руб. (в зависимости от вашего региона проживания)

При получении заказа на почте дополнительно оплачивается пересылка денежного перевода наложенного платежа (примерно 8% от общей суммы заказа). Кроме того, в регионах, недоступных для наземного транспорта, дополнительно взимается почтовый авансиф.

Оплата журналов и книг производится при получении заказа на почте.

## Номера лотов и цены (без стоимости пересылки)

Наименование	Лот	Цена (руб.)
<b>Журналы</b>		
«Игромания» №6 2000	600	20
«Игромания» №8 2000	800	30
«Игромания» №7 2000	900	30
«Игромания» №10 2000	1000	30
«Игромания» №11 2000	1100	35
«Игромания» №12 2000	1200	35
«Игромания» №2-3 2001	201	40
«Игромания» №4 2001	401	40
«Игромания» №5 2001	501	40
«Игромания» №6 2001	601	45
«Игромания» №6 2001 + CD	6015	60
«Игромания» №7 2001	701	45
«Игромания» №7 2001 + CD	7015	60
«Игромания» №8 2001	801	45
«Игромания» №8 2001 + CD	8015	60
«Геймплостер»	13	15
<b>Книги</b>		
«Места действия» «Вавилон-5»	10	40
«Лучшие компьютерные игры №11»	1111	65
«Мир PlayStation» №1	121	40
«Мир PlayStation» №2	122	40
«Мир PlayStation» №1	123	40



Эти журналы и книги также можно купить в редакции (схему расположения редакции смотрите на стр. 159), предварительно сделав заказ с 10.00 до 18.00 (кроме выходных) по тел. 975-7409, 975-7410.

## ПОДПИСНОЙ КУПОН

Я хочу подписаться на журнал "Игромания"

на 6 месяцев (ноябрь – апрель 2002 включительно) – 334 руб.

на 12 месяцев (ноябрь – октябрь 2002 включительно) – 648 руб.

на 6 месяцев (ноябрь – апрель 2002 включительно) с CD ROM – 438 руб.

на 12 месяцев (ноябрь – октябрь 2002 включительно) с CD ROM – 876 руб.

Фамилия, имя, отчество \_\_\_\_\_

Почтовый адрес: индекс \_\_\_\_\_

область (край, район) \_\_\_\_\_

город \_\_\_\_\_

улица \_\_\_\_\_ дом/квартира \_\_\_\_\_

**БЕЗ КВИТАНЦИИ ОБ ОПЛАТЕ НЕДЕЙСТВИТЕЛЕН!**  
 ПОЛУЧЕНИЕ ЖУРНАЛОВ, ОПЛАЧЕННЫХ ПОЧТОВЫМ ПЕРЕВОДОМ, НЕ ГАРАНТИРУЕМ!

# КОМПЬЮТЕРЫ K-SYSTEMS® Irbis®



## на базе процессора Intel® Pentium® 4

### • центр вашего цифрового мира



## K-SYSTEMS®

Корпус Mid Tower ATX, 300 Вт  
Системная плата Intel® D850GB  
Процессор Intel® Pentium® 4 1.4 ГГц  
ОЗУ 128 МБ DDRAM  
HDD 20 Гб SATA/100, 7200 rpm  
CD-ROM 52X или DVD 12X  
Звуковая плата Sound Blaster Live!

Сертификат качества  
разработчика, проектирования  
и производства ISO-9001.  
Все продукция K-Systemс  
сертифицирована.

Предприниматели и организации:

Москва (095) 495-1167,  
С.-Петербург (812) 327-6556,  
Оренбург (3532) 776-011,  
Астрахань (8512) 390-553,  
Курган (35222) 34-633,  
Сыктывкар (8212) 445-794

[sales@k-systems.ru](mailto:sales@k-systems.ru)  
<http://www.k-systems.ru>

Различные магазины:

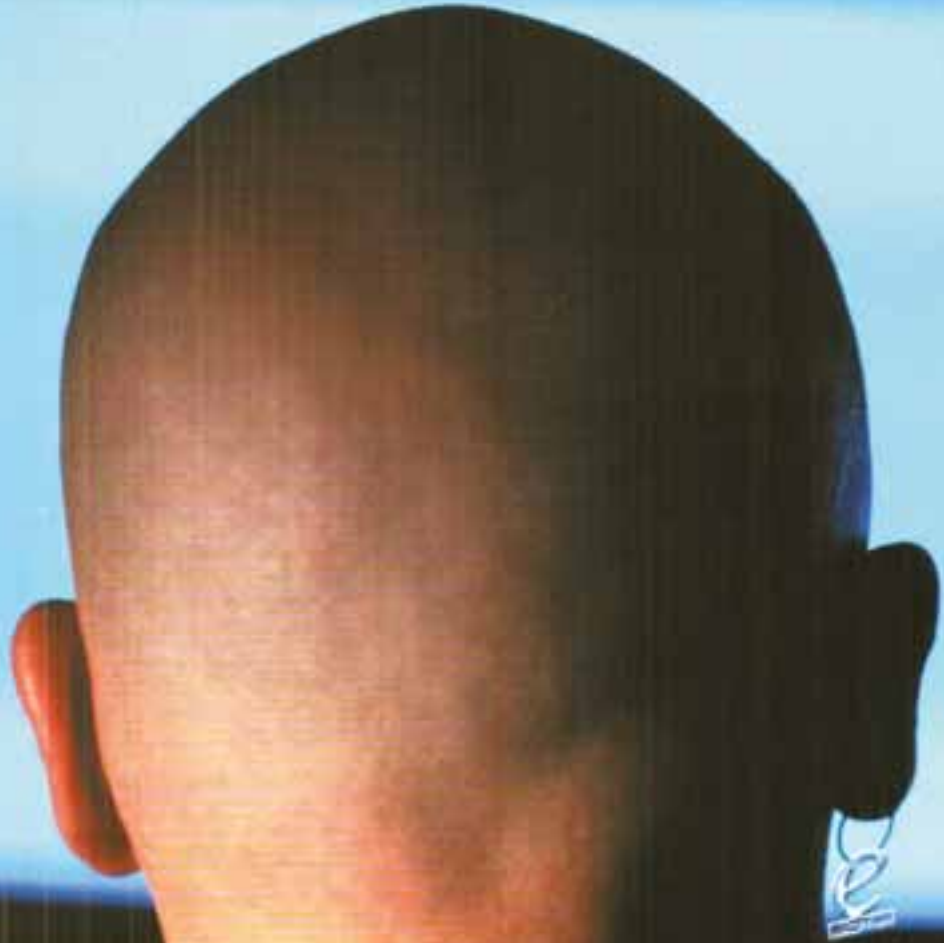
Москва  
Гуськовский пер., д. 2,  
(095) 208-4554, 208-4724,  
Пролетарский пер., д. 36,  
(095) 280-2900, 280-7159

Санкт-Петербург  
ул. Мелитовского, д. 24,  
(812) 327-6556, 279-1909

Продажа техники в кредит.



Intel, логотип Intel и Pentium - зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation и его филиалов в США и других странах



# Компьютеры ЭКСИМЕР™-Home: сможешь оторваться?

Компьютеры **ЭКСИМЕР™-Home** на базе процессоров Intel® Pentium® 4 предоставляют пользователям повышенную производительность для самых современных приложений. Скорость процессора Intel® Pentium® 4 позволит Вам полностью погрузиться в захватывающий мир трехмерных компьютерных игр. Вы без труда сможете просматривать, создавать, монтировать и публиковать собственные видеofilмы. Быстродействие и мощность процессора обеспечивают быструю перекодировку и плавное воспроизведение звука в формате MP3.

**ЭКСИМЕР™-Home** - современные технологии для современных людей. Вы можете все.

**Единая информационная служба: (095) 742-3614.**

Дистрибутор компьютерной техники ЭКСИМЕР™ - компания Инлайн: г.Москва, тел. (095) (095)941-6161, 742-6436  
Розничные продажи в Москве: М.ВИДЕО (095) 777-777-5; Техносила (095) 785-1357; Диал Электроникс (095) 916-0010  
Продажи в Интернет: <http://www.dostavka.ru>; <http://www.megashop.ru>

Корпоративные продажи и региональные дилеры (\*-работает сервис-центр):

- г.Москва: Интел-М: (095) 485-5955, 485-5963; Интел-2000: (095) 725-8585; Прайм Иновейринг: (095) 777-3482, 83; Салоны Сети.Сервис.Три С: (095)932-8433; АЛТ: (4162) 445256; Школа-Инфо: (0732) 526360; Николай\*: (095) 513-1362, 513-1363; Информ Плюс\*: (0942) 517254, 317654; Лазурь: (81837) 32531, 32331
- г.Благовещенск
- г.Воронеж
- г.Королев
- г.Кострома
- г.Котлас

- г.Красноярск
- г.Мурманск
- г.Никольск
- г.Рязань
- г.Ставрополь
- г.Тула
- г.Уфа
- г.Якутск

- Антарес\*: (3912) 231515, 239621
- NetSL: (8152) 456968
- МультимедиаСервис: (3466) 149604
- Копланд\*: (0912) 761779, 282303
- Профи-М\*: (8652) 944091
- Кибернетика\*: (0872) 431863, 318851
- Бит (3472) 741041, 230763
- Терминал Компань: (4112) 445030



<http://www.excimer.net>  
информационная служба:  
(095) 742-3614